

## 5. Resümee

Digitale Literatur thematisiert alle Aspekte der Sprache als Zeichensystem. Die Aufmerksamkeit wird darauf gelenkt, weil sich digitale Literatur in einem neuen präsentiert. Die Materialität der Schrift rückt in den Blickpunkt, auch die Selbstreflexion, die spielerisch-kritische Auseinandersetzung mit dem neuen allgegenwärtigen Medium, ist ein durchgängiger Zug. Erforscht werden der unsichere Status des digital generierten Zeichens, der Codierung und der Autorschaft, die Fragen um Zufall und Determinierung in der künstlerischen Produktion wie auch um die Wahrnehmung, den Gebrauch und die Wirkung von (poetischen) Texten im Internet. Digitale Literatur lässt die *user* selten im Zweifel darüber, dass sie vor Keyboards und Bildschirmen sitzen. Dieser selbstreflexiven Wendung begegnet man zwar auch schon in der Dichtung des Druckzeitalters, in der *Cyberpoetry* ist sie aber allgegenwärtig. Der Wechsel vom Druck zur digitalen Programmierung und elektronischen Darstellung, die "remediation of print", und die vielfältigen Möglichkeiten, den Computer als Text produzierendes Gerät einzusetzen, rücken die grundlegenden Fragen der Erzeugung und Wirkung von Literatur in den Mittelpunkt.

Der blinkende Signifikant der Bildschirme ist buchstäblich instabil und flüchtig. Er verschwindet, ändert seine Gestalt, Farbe oder Position, auch der Schreibhintergrund kann beliebig gestaltet werden. Das digitale Medium ermöglicht alle Arten von Textanimation. Kinetische Dichtung zeichnet sich durch einen hohen Grad an Performativität aus, die sie von Literatur in Richtung Videokunst und Film verschiebt. Dies macht es nötig, neben der Semantik der Sprache auch die Semantik der Bewegung zu beachten. Kinetische Dichtung erzeugt Bedeutung in *real-time*-Prozessen, sie umfasst Wortkunstwerke, die den Raum und die Zeitebene benützen.

Bei der Auseinandersetzung mit den grundlegenden Fragen von Sprache und Literatur im digitalen Medium überschreitet die digitale Dichtung die Grenze zwischen Literatur und anderen künstlerischen Ausdrucksformen. Die Beifügung von Grafik und Audiodateien ist ein häufiges Merkmal digitaler Dichtung, der Übergang zwischen Literatur und Netzkunst ist fließend und schwer festzulegen. Aber digitale Dichtung kooperiert nicht nur mit anderen künstlerischen Disziplinen, sie nimmt auch ihre Eigenschaften an. Die Symbiose von verschiedenen Kunstformen führt dazu, dass Wörter aus der Linearität ausbrechen. Visuelle Dichtung schafft zwei- oder dreidimensionale poetische Räume, kinetische Poesie ahmt die zeitorientierten Künste nach und beruht auf Bewegung statt Stasis.

Die Syntax digitaler Literatur ist meist diskontinuierlich und disruptiv. Holo-Gedichte, die Wörter in literarischen Computerspielen, Mehrschichtentexte und natürlich Hypertexte können auf vielfache Weise gelesen werden. Kinetische Poesie weist auf die Instabilität der Zeichen hin, die disruptive und kombinatorische räumliche Syntax betont die Veränderlichkeit und Flexibilität der Bedeutung in sich ändernden Kontexten. Dichtung erscheint als Puzzle, dem Bedeutung abgerungen werden muss, Unbestimmtheit und *différance* sind Herausforderungen für die Leser. Zufallsgenerierte

Texte missachten die Forderung nach semantischer Kohärenz. Das ziellose und zweckfreie Spiel des Zufalls, wie es die Permutative Dichtung simuliert, schafft einen ganzen Kosmos von Nicht-Bedeutung, aber plötzlich kann aus dem Chaos eine bedeutende (im doppelten Sinn) ästhetische Struktur hervortreten. *Program Code Poetry* lotet die Lesbarkeit von Texten aus, indem sie Programmcode als Oberflächentext verwendet oder in letzteren Elemente von Programmiersprachen einbaut. Als *user* kann man nie ganz sicher sein, wie ein solcher Text wirkt, ob er ein bloßes Artefakt ist oder als Programm etwas im Computer bewirkt. Wenn man es als e-mail versendet, kann ein Gedicht sogar Überwachungssysteme alarmieren. (Poetische) Nachrichten dieser Art oszillieren zwischen ästhetischem und pragmatischem Text und als Rezipient steht man - wie der *scanner* des Überwachungsdienstes - vor der Frage, wie man sie lesen soll. Parallel dazu werfen literarische Computerspiele die Frage nach Ähnlichkeiten und Unterschieden zwischen Lesen und Spielen auf. Leseprobleme hält auch ein permutatives Gedicht bereit, das ab einer gewissen Größe nicht in seiner Totalität gelesen werden kann, sondern nur auszugsweise.

Wie die Beispiele in den Kapiteln über Visuelle und Kinetische Dichtung und Textgeneratoren zeigen, muss die Programmierung in die Analyse solcher Textinstallationen einbezogen werden, da die Programmierung ein entscheidender Bestandteil eines digitalen Textes ist. Der Schreibprozess umfasst den Oberflächentext und den Code unter der Oberfläche. "Programming the signifier itself, as it were, brings transactive mediation to the scene of writing at the very moment of meaning creation. Mediation can no longer be characterised as subsidiary or peripheral; it becomes text rather than paratext. Criticism of code-making in this context becomes even more important and central than, for example, the criticism of instrumentation or interpretation in musical recital", schreibt John Cayley (*The Code*). Die Programmierung ist insbesondere für den performativen Charakter eines Textes verantwortlich. Wie Cayley weiter betont, "Programming is writing, writing recognized as prior and provisional, the detailed announcement of a performance which may soon take place (on the screen, in the mind), an indication of what to read and how." (*Of programmatology*) Viele poetische Internetinstallationen sind nicht so sehr Kunstwerke als Werkzeuge zur Erstellung von Texten im Sinn von Ecos 'offenem' Kunstwerk. Sie unterhöhlen auf diese Weise unsere Vorstellungen von Autorschaft und fördern die Diskussionen über 'cyborg authorship'.

Digitale Texte erfordern vom Leser Aktivitäten, die über Interpretation hinausgehen, wie die Wahl eines Pfades durch einen Hypertext, die Aktivierung eines Textgenerators, z. B. durch Eingabe von Wörtern, und die Teilnahme an Spielen. Stabile Texte wollen interpretiert werden, dynamische Texte muss man aktiv erforschen. Wie das Lesen von Drucktexten kann auch die Lektüre von digitaler Literatur glücken oder misslingen. Die Wahl von Pfaden in einem Hypertext kann zu zufrieden stellenden Lösungen oder in eine Sackgasse führen, das Abschließen von Wörtern zur nächsten Spielebene oder zum 'Tod' und zurück zum Start. Lesen ist nicht so weit entfernt von Abenteuern. Als *user* wird man unweigerlich in einen Dialog zwischen Mensch und Maschine verwickelt. Manchmal ist man gezwungen, den von einem *cyborg*-Autor verfassten Text zu

akzeptieren, zuweilen wird man zur Mitarbeit an einem Text eingeladen. In letzterem Fall, aber auch bei den Produkten von Zufallsgeneratoren aufgrund der Auswahl aus einer sehr großen Zahl von Möglichkeiten ist das Ergebnis sehr stark individualisiert. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass ein anderer Benutzer dieselbe Vorgabe eingibt oder dass der Generator dieselbe Lösung ein zweites Mal produziert.

Die Performativität, die szenische Präsentation von Daten, und die Interaktivität sind generelle Merkmale des neuen Mediums, die auch ganz unkünstlerische Tätigkeiten wie Tele-Banking, Tele-Shopping oder der Teilnahme an einer online-Abstimmung betreffen. Es steht zu befürchten, dass die oft gepriesene Interaktivität in Interpassivität umschlägt, in rituelles Klicken, das Durcheilen eines unübersichtlichen Hypertexts, das die geduldige und kontemplative Lektüre ablöst. Auch der Spektakelcharakter, der vielen literarischen Installationen anhaftet, die gesteigerte Immersion, ist zwiespältig. Wie die Mehrzahl der vorgeführten Beispiele hoffentlich demonstriert, gehen die besseren Produkte digitaler Literatur weit über die bloße Reproduktion der in dem neuen Medium dominanten Tendenzen hinaus und setzen sich mit ihnen vielmehr sehr kritisch auseinander.