

Stephan Porombka
literatur@netzkultur.de

Auch ein Beitrag zur Literaturgeschichte der
90er

Erschienen in: Neue Rundschau 2/2000, 111. Jahrgang, S. 49-64
Seitenzählung im Fließtext nach Druckversion

//S. 49// Ansprüche: Die Ars Electronica 1989

Im Rückblick lässt sich die Geschichte der Netzliteratur mit einem Flimmern beginnen. Mit einem Mal tut sich eine freundliche Weite auf, eine offene Ebene, eine Landschaft, die ganz und gar unbegrenzt scheint. Keine Pflanzen, keine Tiere, keine Menschen. Nur weit hinten schwirrt am Horizont ein dunkler Schatten - eine Stadt! Je näher wir kommen, um so deutlicher sind riesige Häuser zu sehen und Straßenschluchten dazwischen. Die führen mitten hinein in den Text, den es schwebend zu entziffern gilt. Die Stadt, der Text, der schwebende Leser: Die Häuser aber sind keine Häuser, es sind gigantische Buchstaben aus Licht, die links wie rechts am Straßenrand stehen und sich im Vorbeiflug zu Worten und zu Sätzen fügen. Bis zur Straßenkreuzung, an der man sich entscheiden muss. Geradeaus, nach links, nach rechts oder zurück. So oder so, der Satz wird weitergehen. Nur wie er weitergeht, das hängt von der Richtung ab, die eingeschlagen wird, bis zur nächsten Kreuzung, an der die nächste Entscheidung auf uns wartet.

Oder man bricht die Reise ab. - Dazu allerdings war kaum jemand zu bewegen, im September 1989, als der australische Künstler Jeffrey Shaw sein Projekt *Legible City* auf der Ars Electronica in Linz ausstellte. Rund um die Installation hatten sich die Leute versammelt, um den Leuchttext zu bestaunen und selbst durch die Straßen zu steuern. Aber immer nur einer durfte auf dem Trainingsfahrrad vor der riesigen Leinwand sitzen, in die Pedalen treten, lenken und lesen. Nur wer im Sattel saß, konnte den Computer aktivieren, der so zwischen Fahrrad und Leinwand geschaltet war, dass er das Geschehen in >Echtzeit< kontrollierte.

Denn fuhr man nicht, blieb auch das flimmernde Bild gegenüber stehen; fuhr man los, so schien es, als bewege man sich tatsächlich wie ein kleiner Mensch auf einem kleinen Rad durch die Buchstabenstadt, das Tempo und die Richtung bestimmend - und den weiteren Verlauf des Textes. //S. 49-50//

Da war eine Begeisterung wie auf dem Jahrmarkt. Ein "Wow" und ein "Echt super" riefen alle aus, die auf dem Fahrrad saßen, und hin und wieder auch: "Das isses." Was isses? Jeffrey Shaws lesbare Stadt schien 1989 auf geradezu wunderbare Weise das Versprechen der neuen, der kommenden Literatur zu verkörpern. Denn das würde eine Literatur sein, die man in den Computer hineinschreibt und die nur noch am Bildschirm gelesen werden kann. Und mehr noch. Sie würde Perspektiven eröffnen, die noch kein einziges Buch geboten hatte. Endlich würde man zwischen den Zeilen lesen können, indem man einfach zwischen ihnen hindurchfuhr. Endlich konnte man im Text sein, statt aussen vor zu bleiben. Und der Leser durfte vor allem eins: selbst bestimmen, wo es langgeht. Musste er in Büchern nicht der einen Linie folgen, die der Autor durch die Seiten vom Anfang bis zum Ende gelegt hatte? Musste er sich nicht von ihm lenken lassen, sollte der Sinn des Textes voll und ganz verstanden werden? In der lesbaren Stadt aber, durfte der Flaneur an jeder Kreuzung entscheiden, wie weiterzukommen sei: "Einen bestimmten Weg einzuschlagen bedeutet, bestimmte Texte auszuwählen und spontane Kombinationen herzustellen" kommentierte Shaw den interaktiven Prozess. "Die Identität dieser neuen Städte entsteht somit aus dem Zusammentreffen der Bedeutungen, die diese Worte evozieren, während man sich frei durch den virtuellen Stadtraum bewegt."¹ Selber machen, selber fahren, selber schreiben, "das isses", das musste die neue Literatur sein, die nicht mehr auf Kontemplation angelegt ist, sondern auf die Erlebnissteigerung, auf die Steigerung von *IpMs* - von *Interactions per Minute*, die, wie der Medientheoretiker Florian Rötzer schrieb, "den distanzierten Zuschauer und Zuhörer immer weiter in das mediale Geschehen, in die Medienwirklichkeit hineinziehen, was letztlich heisst, dass der Benutzer nicht mehr nur Abnehmer, Rezipient oder Konsument eines massenmedialen Produkts ist, sondern in das System als aktives und vor allem individuiertes Element integriert ist".²

Ein paar Meter weiter dasselbe noch einmal und noch einmal anders: unzählige *Interactions per Minute* im sogenannten Mediendorf der Ars Electronica, in dem die beiden Computer-Aktivisten Heiko Idensen und Matthias Krohn ihre Pool-Datenbank aufgebaut hatten, eine kleine Ansammlung von Rechnern, die untereinander vernetzt waren und über die man sich per Telefonleitung mit anderen Datennetzen verbinden konnte. *Hands-On!* hieß das Motto: Nicht dumm dastehen, sondern mitmachen, dabeisein, am Geschehen teilhaben und unmittelbar erleben - HackerCulture light: "Es standen viele Apparate herum", erinnert sich ein Besucher, "Menschen saßen vor Sichtgeräten, tippten auf Tastaturen. Gelegentlich reichte man sich kleine Zettel. Helles, transparentes Licht. Leere Whiskeyflaschen in der einen Ecke. Der Raum hatte weder Fenster noch Türen, es wurde wenig gesprochen. Niemand in diesem Raum schien sich an meiner Anwesenheit zu stören. Ich ließ mich vor einem der Computer auf einem mörderisch unbequemen Stuhl nieder und sah vor mir auf dem Schirm die Aufforderung: Gib mir dein Wort!"³

Selber schreiben! Kaum hatte der Benutzer sein Wort gegeben, schon war er mit dem Computer in das Netz eingewoben, das durch den Raum gespannt war. Und schon bewegten sich die Benutzer durch ein Gewebe von Texten, das Krohn und Idensen entworfen hatten und das von den vielen Teilnehmern sukzessive ergänzt worden war. Jeder Punkt führte zu verschiedenen Abzweigungen, an denen zu entscheiden war, wie weitergelesen werden sollte. Oder man konnte neue Texte verfassen, neue Wege legen, um das Netz komplexer zu gestalten.

Für Idensen und Krohn war unbestreitbar: Wo in Zukunft so geschrieben und gelesen würde, da ereignete sich die Befreiung von alten und von neuen Zwängen, denn Texte im Computernetz zu verfassen, hieß für sie, sozial zu schreiben - und vor allem: revolutionär. "Wir können solche nicht-linearen Produktionsweisen als Werkzeugkiste und Wunschmaschine in unseren jeweiligen Aktionsbereichen und Tätigkeitsfeldern einsetzen", schmetterten sie programmatisch. "Koordination zur Unterstützung kooperativer Arbeitsmethoden, Vernetzung persönlicher Herangehensweisen

und Systematiken in soziale KONTEXTE. [...] Konzeptart, offene Kunstwerke mit Beteiligung, interaktive Experimente der Medienkunst, soziale Rückkopplung frei nach Burroughs, Hyper-Text-Systeme und kooperative Software verlangen nach einer revolutionären Kopplung."⁴

Was heute nach hohlem Techno-Kitsch klingt, galt 1989 als unverfremdete Sprache des Aufbruchs. Als oberste Sprachpfleger gaben sich dabei die beiden Organisatoren der Ars Electronica, Gerhard Johann Lischka und Peter Weibel. In einem Manifest "für eine interaktive Kunst", das so strukturiert war, wie man sich den vernetzten Pool-Text aus der Datenbank von Idensen und Krohn vorstellen muss, gaben beide die Parolen für ihre eigene Veranstaltung aus. Ganz assoziativ, ganz hypertextuell mischten sie Zitate von Chaosforschern, Biologen, Systemtheoretikern, Physikern, Kybernetikern, ökonomen und Kunsthistorikern mit eigenen Stellungnahmen, um den Epochenbruch zu markieren, den sie mit Kunstwerken wie der Legible City von Jeffrey Shaw oder dem kleinen Pool-Computernetz angekündigt sahen. Das neue Schreiben, das neue Lesen, die neue Literatur und die neue Kunst überhaupt - das alles stimmte für sie "mit den neuesten Interpretationen der Quantentheorie" überein und "mit der aktuellen Erkenntnistheorie des radikalen Konstruktivismus (von Glasersfeld) und der evolutionären Erkenntnistheorie eines H. Maturana". In der künstlerischen Interaktion mit Computern sahen Weibel und Lischka die "Sequenzierung der Zeit in Helix-Form", und Interaktivität wurde zum "Oberbegriff für eine Vielzahl homeostatischer Prozeduren" erklärt, "die eben für das Funktionieren komplexer dynamischer Systeme notwendig sind. War die bisherige Kunst der starren Geometrie des Verhaltens verpflichtet, löst die von der Technologie geforderte und geförderte Interaktivität diese starre Geometrie auf und wandelt sie in ein dynamisches Chaos um, in eine stabile Heterarchie selbstorganisierender Systeme." Bei aller Verschwommenheit solcher Formulierungen stand dem Organisatorenspann der Ars eines klar und deutlich vor Augen: "Die Zukunft ist interaktiv. Das interaktive Bild ist gekommen, um zu bleiben. Das interaktive Bild ist die Zukunft."⁵

An diesem Bild der Zukunft musste sich alles Kommende messen lassen darauf surrte die Botschaft der Ars Electronica von 1989 zusammen. Wer mit Kunstwerken und literarischen Texten frei von jeder Bevormundung umgehen wollte, der hatte so frei und dem Werk so nah zu sein wie der fahrende Akteur in Jeffrey Shaws lesbarer Stadt. Wer in Zukunft schreiben wollte, der hatte so hypertextuell, so sozial und revolutionär, mit einem Wort: so vernetzt zu sein wie die Interaktivisten in der Pool-Datenbank von Idensen und Krohn. Wer schließlich von der Zukunft der Literatur und der Kunst reden wollte, der musste so up to date und so assoziativ sein wie Lischka und Weibel. Und der Text der Zukunft musste alles das miteinander vernetzen: Er musste der komplexen, unüberschaubaren Stadt mit allen Wendungen und Windungen nachgebaut sein. Er musste Straßennetz, Computernetz und Bedeutungsnetz ineinander abbilden. Und er musste alle zukunftsächtigen Diskurse der Künste und Wissenschaften zu einem Hyperdiskurs zusammenführen. Die neue, die kommende Literatur - das alles war ihr aufgegeben, obwohl, vielleicht auch gerade: weil sie noch gar nicht das Licht der Welt, das Licht des Bildschirms erblickt hatte.

Einbrüche: Die bittere Bilanz der 90er

Will man die Geschichte der digitalen Literatur der 90er Jahre erzählen, dann nur als Geschichte der Kurzatmigkeit und Atemlosigkeit, als Geschichte des Versuchs, die überzogenen Ansprüche zu erfüllen. Es galt //S. 52-53// Avantgarde zu sein, den Beweis zu erbringen, dass die Literatur auch in der Welt des Virtuellen Kräfte freizusetzen vermag, die sie zum wichtigsten Reflexionsmedium des neuen technologischen Umbruchs machen würde. Doch ist der Beweis ausgeblieben. Nichts, was in den 90ern für den Computer geschrieben wurde, konnte sich mit einer Installation messen lassen, wie sie etwa Jeffrey Shaw mit *Legible City* realisiert hatte - technologisch nicht und auch nicht konzeptionell. Immerhin hatte Shaw einen mehrere zehntausend Mark teuren Silicon Graphics Crimson Computer eingesetzt, um die richtigen Effekte zu erzielen. Nur mit einem solchen Gerät ließ sich dem Rezipienten vermitteln, dass die eigene Aktivität mit der Bewegung

des digitalen Bildes auf der Leinwand gleichgeschaltet war. Ein Computer mit geringerer Leistungskraft, der den Interaktionsprozess nicht hätte in >Echtzeit< verrechnen können, wäre für *Legible City* ungeeignet gewesen. Für die Maschine aber brauchte Shaw einen Programmierer, der die künstlerische Konzeption zusammen mit ihm umsetzen konnte. Und so wurde aus der Einzelarbeit ein Projekt, an dem zuletzt eine ganze Gruppe von Leuten beteiligt war.

Wer als Autor digitaler Texte Effekte wie Jeffrey Shaw erzielen beabsichtigte und von seinem Publikum ein "Wow", ein "Echt super" oder gar ein "Das isses" hören wollte, der musste also nicht nur viel Geld investieren. Er musste auch die notwendige *manpower* zur Verfügung stellen können, was vorerst nur Künstlern mit entsprechendem institutionellem Umfeld möglich war, Leuten, die in der Lage waren, ihre Ideen mit Hilfe einer Gruppe zielsicher umzusetzen.

Deshalb musste auf den ersten wie zweiten Blick enttäuschen, was mit weniger finanziellem und logistischem Aufwand zu Beginn der neunziger Jahre als digitale Literatur vorgestellt wurde. Zumeist handelte es sich um simple Hypertextprogramme, die man Ende der 80er in den USA entwickelt hatte. Etwa im Fall des berühmten Disketten-Textes *Afternoon* von Michael Joyce, der schon bei Erscheinen "a postmodern classic" genannt und als erstes Stück echter Netzliteratur gefeiert wurde.⁶ Trotz der kaum zu unterbietenden Schlichtheit, mit der sich der Text auf dem Bildschirm präsentierte, meinten einige, lesend und klickend eine Art Kulturrevolution in Gang zu setzen. Doch sollte der geradezu unglaubliche Hype, der um *Afternoon* vor allem von euphorisierten Studenten der Amerikanistik veranstaltet wurde, wohl eher die Erkenntnis blockieren, dass sich mit diesem Dokument nicht einmal eine literarische Revolte inszenieren ließ. Heute steht fest, dass *Afternoon* zu den meist überschätzten Texten der letzten zehn Jahre gehört. //S. 53-54//

Jene Versuche, die in Sachen Digitalisierung der Literatur zu Beginn der 90er in Deutschland unternommen wurden, lassen sich an einer Hand abzählen. Ein paar Beispiele: Klaus Dufke projizierte mit

ästhetisch mäßigem Erfolg das dritte Kapitel aus James Joyce' *Ulysses* im Computer auf einen Stadtteil von Dublin zurück, um den Leser von einem hypermedialisierten Lageplan aus auf die entsprechenden Textstellen zugreifen zu lassen.⁷ Detlev Fischer hat einen inhaltlich wie strukturell äußerst naiven Hypertext mit dem Titel *Schwamm* entworfen, der "verschiedene Genres (Erzählung, Skizze, Spiel, Rätsel, Dokument etc.) als Geflecht von Bildern und Texten" vorstellen sollte und auf "interaktives, tastendes Lesen" ausgerichtet war.⁸ Schließlich hat sich auch die österreichische Schriftstellerin Elfriede Jelinek darum bemüht, den Computer zur Umsetzung ihrer Vorstellung von Literatur zu nutzen. Für *Trigger your Text* von 1993 hat sie sich mit dem Künstler Gottfried Hüngsberg und dem Programmierer Hannes Franz zusammengetan. Resultat war eine interaktive Installation, bei der auf einem Monitor herumschwirrende Fliegen zu töten waren, um einige digitalisierte Kapitel aus *Wolken. Heim* lesen zu können. 1993 hatte diese Installation für Jelinek immerhin noch eine richtungsweisende Bedeutung: "Durch meine Beschäftigung mit Computerkunst, überhaupt mit den neuen elektronischen Medien bin ich zu dem Schluß gekommen, daß neue Formen der Literatur gefunden werden müssen, in denen der Rezipient von Kunst selbst auch in das Material, das ihm vermittelt wird, eingreifen können muß. Das Kunstwerk sollte seine eigene Rezeption bereits enthalten! Und gleichzeitig wird der Betrachter ein Teil des Werks."⁹

Vergessen - zu Recht vergessen - sind solche Anstrengungen heute, nicht nur weil die interaktive Lektüre ermüdend, effektlos und langweilig ausfiel. Vergessen wurden sie vor allem, weil der Literatur mit der Etablierung und Popularisierung des World Wide Web spätestens seit 1994 ein Medium zur Verfügung stand, das eine Orientierung an eben jenen Grundsätzen ermöglichte, die Idensen und Krohn bereits fünf Jahre zuvor zur Bedienung ihres Pool-Prozessors definiert hatten. Deshalb war es kein Zufall, dass ausgerechnet Heiko Idensen zur selben Zeit zum gefragten Mann in Sachen Internet-Literatur wurde, eigene Projekte im Netz etablierte und allenthalben einen neuen Hypertext-Utopismus predigte. Er visionierte eine Kultur, die sich dank weltweiter Vernetzung der Versklavung durchs Buch entwunden hatte. Mit dem Internet fielen

für Idensen "Lesen (Blättern, Nachschlagen, Querverweisen folgen, Bücher in Beziehung setzen) und Schreiben (Herausgeben und Verlegen) [...] in einem aktiven semiotischen Prozeß intertextueller Generierung von Texten aus Texten zusammen - dem Fol- //s. 54-55// gen bzw. Herstellen von Bezügen. Mediale Offenheit und eine tendenziell gleiche Ausstattung bei Lesern und Schreibern schaffen (zumindest technologisch) die Voraussetzungen für radikaldemokratische Produktion und Organisation von Texten: Die Trennung zwischen verschiedenen Texten, unterschiedlichen Diskursen wird durchlässig [...]. Eingreifen des >Lesers< zu jeder Zeit an jeder Stelle. Dadurch verlieren die Texte ihr vermeintliches Bedeutungs- und Machtzentrum. Der Unterschied zwischen Haupttext, Kommentar, Anmerkung verschwindet zugunsten einer Text-Netzwerk-Konzeption."¹⁰

Intertextualität durch Vernetzung, Unabschließbarkeit des Textes, Auflösung der Zentralgewalten, Aufhebung der Autorschaft, Ermächtigung des Lesers, digitale Radikaldemokratie - hier finden sich alle entscheidenden Stichworte, die um 1995 die gesellschaftlichen Diskussionen über den globalen Medienwechsel bestimmt haben, in drei klappernden Sätzen zusammengeschweißt. Dabei listete Idensen mit seinem Katalog lediglich die Forderungen noch einmal auf, die er bereits 1989 an die Literatur der Zukunft gestellt hatte: Sie sollte hypertextuell sein, kooperativ, sozial und revolutionär.

Im Blick hatte Idensen vor allem jene Internetprojekte, in denen die Texte nicht von einem Autoren allein geschrieben wurden, sondern von vielen, weltweit miteinander verknüpften Computernutzern, die ihre Arbeit als *Work in Progress* verstehen wollten. Dazu gehörten für ihn die *Free for All-Pages*, die man im World Wide Web ansteuern konnte und auf die sich jeder mit beliebigen Texten eintragen durfte. Dazu gehörte etwa auch solch kooperativer Schnickschnack wie der im Netzwerk erstellte längste Satz der Welt, dem jeder Leser noch etwas anhängen durfte. Und dazu gehörten schließlich Projekte, die einen ambitionierteren literarischen Anspruch verfolgten: *Tree-Fictions*, in denen Erzählungen von wechselnden Autoren immer weiter verästelt wurden; *Add-Ventures*, die im Netz die Tradition der digitalen Textabenteuer fortführten,

indem man gemeinsam Märchenwelten entwarf, erweiterte und durchstöberte; komplexe Textnetze wie das *Hypertext-Hotel*, das von der amerikanischen Brown-University aus unterhalten wurde. Als Literatur entdeckt hat Idensen aber auch die sogenannten MUDs, die *Multi- User Dungeons*. Das waren Textwelten, in denen sich verschiedene Leute zur gleichen Zeit von ihrem eigenen Computer aus verbinden konnten, um sich online zu treffen und gemeinsam durch die verschiedenen virtuellen Räume zu bewegen. Diese MUDs wurden als eine Art Echtzeit-Literatur begriffen, die alle bisherigen Definitionen von literarischen Texten zu sprengen drohte. Denn diese Literatur fand *immer* //s. 55-56// und *immer jetzt* statt, sie wurde von unzähligen, interagierenden Autoren gleichzeitig geschrieben und sie eröffnete zugleich allen Lesern als Schreibern die Möglichkeit, sich selbst in den Text hineinzusetzen und in ihm eine beliebige Rolle zu spielen.

Es waren solche schriftbasierten Online-Performances, die noch am ehesten erfüllen konnten, was von der Literatur der Zukunft gefordert wurde. Doch war klar, dass die *Free For Alls*, die *Tree-Fictions* und die MUDs lediglich einen neuen, am Computerspiel orientierten Erlebniswert zu bieten hatten. Literarische Qualität ließ sich mit den kooperativen Projekten im Internet ganz offensichtlich nicht herstellen. Und so war die Literatur, so waren der Autor und der Leser zwar endlich in die unendlichen Weiten des virtuellen Raums entlassen, doch schien es, als hätte sie bei dieser Befreiung eine ihrer vorzüglichsten Eigenschaften verloren: genießbar zu sein.

Im festen Glauben, dass sich auch diese Eigenschaft noch in die befreite Zone hinüberretten ließ, wurden 1996, 1997 und 1998 Preisgelder für die besten literarischen Texte geboten, die im Internet gelesen werden konnten und die zugleich die Möglichkeiten des Netzes für sich zu nutzen wussten. Die Auslober des Preises, die ZEIT und IBM, hofften, eben jene Literatur präsentieren zu können, die seit Jahren schon gefordert wurde, die jedoch immer noch nicht geschrieben und programmiert worden war.

Schon 1996, war man von den eingereichten Ergebnissen enttäuscht, allerdings ohne die Enttäuschung offen zu zeigen.

Beteiligt hatten sich weder namhafte Autoren noch professionelle Programmierer. Stattdessen gab es Kleinkunst im digitalen Format. Peter Glaser, der sich mit seiner Literatur bereits in den achtziger Jahren an den Medientechnologien Video und Computer orientiert hatte, würdigte die Gewinner-Beiträge im ZEIT-Magazin mit einiger Zurückhaltung: "Weil die Entwicklung des Hypertextes noch so jung ist, konzentrieren sich die Autoren vorerst oft auf kleine Moleküle aus luftig miteinander verbundenen Textchen."¹¹ Ein Jahr später, beim zweiten Internet-Literaturwettbewerb, machten sich deutlichere Töne vernehmbar. "Und wie das so ist, wenn man in das Internet hineinruft nach neuer Literatur: Was zurückschallt ist das Leben selber, so aufregend und so banal, wie man es kennt." So zog man auf der Computenseite der ZEIT bitter Bilanz: "Allen voran kamen die Eiferer mit langen Manifesten für humanes Sterben, nachhaltiges Wachstum und andere untadelige Zwecke. Gleich dahinter die Vielschreiber, die mal eben hundert beliebige Kilobyte digitalisiert haben aus Werken, die zwar literarischer anmuten, aber doch mit den Möglichkeiten des Internet nicht viel zu tun haben [...]. //S. 56-57// Auf der anderen Seite die Technikerfraktion mit dreidimensionalen Buchstabenwelten, frei flottierenden Worten, die man mit der Maus anstupsen darf, und wellenschlagenden überschriften. Vieles davon ist offenkundig aus den Weiten des World Wide Web zusammenkopiert und nur neu verbunden worden, vieles aber auch von Grund auf selbst entworfen."¹² Einen ersten Preis wollte man angesichts der Qualität der eingesandten Beiträge gar nicht erst vergeben. Teile der Jury traten zur Begründung ihrer Entscheidung vor lauter Frustration nicht an. Ein Juror machte seinem Ärger in einem zynischen Artikel Luft.¹³ Worauf sich schließlich einige Autoren, die am Wettbewerb mit eigenen Beiträgen teilgenommen hatten, zur Wehr setzten und der Jury kurzerhand die Kompetenz absprachen.

Als dann 1998 der dritte Internet-Literaturwettbewerb stattfand, war längst die Luft raus. Weil sich kaum noch jemand für die Thematik erwärmen mochte, fand die Veranstaltung fast unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Wie demütigend, dass die Preisverleihung 1998 ausgerechnet im ZKM, im Zentrum für Kunst- und Medientechnologie, in Karlsruhe ausgerichtet wurde.

Denn die Leitung des ZKM hatte mittlerweile eben jener Peter Weibel übernommen, der noch knapp zehn Jahre zuvor als Organisator der Ars Electronica die Latte für die Literatur der Zukunft so unerreichbar hoch gelegt hatte. Und auch Jeffrey Shaw war inzwischen in Karlsruhe eingetroffen. Der australische Künstler hatte sich mit der Abteilung für Bildmedien sein eigenes Kunstlabor am ZKM eingerichtet. Was er hier zwischenzeitlich an interaktiven Installationen geschaffen und zum Teil in Karlsruher Museumsräumen ausgestellt hatte, ließ alle bisherigen Versuche, einen literarischen Netztext zu realisieren, geradezu dilettantisch aussehen. So brachte es der dritte Literaturwettbewerb auf den Punkt: In all den Jahren war nicht eine einzige der Forderungen, mit denen sich die digitale Literatur konfrontiert gefunden hatte, auf überzeugende Weise erfüllt worden, obwohl sich die interaktive Kunst in der gleichen Zeit mit Riesenschritten weiterentwickelt hatte.

Da halfen auch die Beschwichtigungen nicht mehr, die der amerikanische Autor und Literaturkritiker Robert Coover mobilisierte, wann immer er auf die mangelnde Qualität von digitalen Netztexten angesprochen wurde. Coover hatte die Hyperfiktion 1991 in den Spalten der ehrwürdigen New York Book Review geadelt, er hatte *Afternoon* von Michael Joyce dort "einen Meilenstein" genannt und sich selbst ganz prophetisch gegeben. Der Hypertext, so behauptete er, "legt den Grundstein für eine radikal andersartige, interaktive und vielstimmige Technik, indem er eine Vielfalt von Diskursen einer definitiven Aussage vorzieht und den Leser von der Bevormundung durch den Autor befreit".¹⁴ Als Coover im Herbst 1995 auf der Softmoderne, dem Festival für Netzliteratur in Berlin einen Vortrag über Hyperfiktionen hielt, nahm er die großen Projektionen zurück. Immerhin habe es nach der Erfindung des Buchdrucks noch 150 Jahre gedauert, bis Cervantes den *Don Quichote* schreiben konnte, gab Coover zu bedenken. Deshalb dürfe man so kurze Zeit nach Erfindung des Personal Computers und des World Wide Web noch keinen brillanten Hypertext erwarten. Das könne auch noch hundert Jahre dauern. Dass er so lange nicht mehr warten wolle, gab ein älterer Zuhörer dem Vortragenden zu verstehen, rief es und verließ den Saal.

Aufbrüche: Zeit für Experimente

Die Lösung für diese eigenartige Problemlage stellte sich unverhofft ein. Und sie kam, ohne dass viel Lärm darum gemacht wurde. Kaum lässt sich genau angeben, wer wo und wann die Lösung ins Spiel gebracht hat. Doch lässt sich zuallererst Matthias Politycki nennen, um zumindest einen zu identifizieren, der sie nicht nur plausibel, sondern auch populär gemacht hat.

Nachdem Politycki mit seinem Weiberroman zum Star des Literatursommers 1997 avancierte, verfiel die aspekte-Redaktion des ZDF auf die Idee, den Autor die Fortsetzung des Romans auf den World Wide Web-Seiten des Senders schreiben zu lassen.¹⁵ Das lag schon deshalb nahe, weil der Weiberroman, der von Politycki im Untertitel als Historisch-kritische Gesamtausgabe ausgegeben wurde, lediglich drei Liebesgeschichten des Helden Gregor Schattschneider aus zwei verschiedenen Jahrzehnten erzählte, während die vierte Geschichte, die im dritten Jahrzehnt spielen sollte, nicht mehr für das Buch ausgearbeitet worden war. Politycki hatte sich auf die Kapitel *Kristina*, *Tania* und *Katarina* beschränkt. Nun konnte Marietta folgen, die Liebesgeschichte der 90er im Medium der 90er. Zwar sollte am Ende ein gebundenes Buch stehen, doch bis dahin wollte man den Lesern Einblick in die Notizen, Entwürfe und ersten Kapitel des Textes gewähren.

Im Jahr zuvor hatte bereits Ilija Trojanow auf den ZDF-Seiten einen Roman verfasst, der später als Buch unter dem Titel *Autopol* erschienen war.¹⁶ Allerdings stieß er damit auf weniger Resonanz als sein Nachfolger. Denn kaum waren die *Marietta*-Seiten im Netz zu besichtigen, klickten sich schon unzählige User heran, um an der Entstehung des vierten Romanteils //s. 58-59// teilzunehmen. Und Politycki konnte sich vor Einladungen zu Lesungen und Vorträgen kaum retten, bei denen er erläutern sollte, wie es sich denn als Buchautor im Netz so schreibt.

Das Spektakuläre an Polityckis Projekt waren nicht die Seiten, die im World Wide Web zu sehen waren. Graphisch boten sie eher den bekannten Netzkitsch. Inhaltlich versuchte man, nicht nur neueste

Ergebnisse der literarischen Heimarbeit Polityckis zu präsentieren, sondern die Leser unmittelbar ins Geschehen einzubinden. Deshalb wurde ein "Parallelforum" eingerichtet, in dem die Erzählstränge der Marietta-Geschichte diskutiert und eigene Varianten vorgestellt werden konnten. Hin und wieder speiste Politycki eigene Beiträge in die Diskussion ein, zumeist aber beschränkte sich der Autor aufs vergnügliche Mitlesen. Hinzu kamen kurze digitalisierte Filmsequenzen, in denen Politycki interviewt wurde. Und in einem eigenen Bereich stellte man, ebenfalls mit Filmchen, elf junge Frauen vor, die sich darum bewarben, der fiktiven Marietta eine wirkliche Gestalt zu geben. Wer als Gewinnerin aus dem Wettbewerb hervorgehen würde, darüber sollte die Gemeinde der Online-Leser abstimmen.

Atemberaubend war die ganze Sache nicht. Dass Politycki aber dennoch eine Lösung für den alten Streit um die digitale Literatur anbieten konnte, lag daran, dass er keineswegs als Medien-Prophet oder Hypertext-Utopiker auftrat, um unter Beweis zu stellen, dass nun auch er die Gutenberg-Galaxis verlassen habe und die Zukunft der Literatur hypertextuell, sozial und revolutionär sei. Ohnehin hatte er sich der "78er-Generation" zugeordnet, die ihm als unprogrammatisch und unideologisch galt. Politycki konstatierte, dass seine Generation längst "Abschied von der eigenen Wichtigkeit" genommen habe und nur noch "Abscheu vor jeder Art des Pathos" empfinde.¹⁷ Wenn die wichtigsten historischen Ereignisse, nach denen sich für Politycki die 78er definierten, beim Fußball in Cordoba und beim Widerstand gegen die Endlagerung in Gorleben zu suchen waren, wie sollte er da plötzlich von Epochenbrüchen, von Jahrhundert- und Jahrtausendwenden und von der einen großen Zukunft der Literatur sprechen?

Folgerichtig stellte sich Politycki nicht als Avantgardist vor seine Zuhörer, sondern - wie er selbst es nannte - als "DAU", als "dümmster anzunehmender User".¹⁸ Das Internet-Projekt hatte er begonnen, ohne zu ahnen, worauf er sich einließ. Nach eigenem Bekunden war ihm weder geläufig, wie man einen Personal Computer ans Netz anschließt, noch klar, wie ein Hypertext funktioniert oder gar wie eine Homepage für das World Wide Web programmiert wird. Und so schrieb einer die Netztexte für

Marietta, der schlicht etwas über neue Literatur lernen wollte, ohne sich //S. 59-60// vorab der ästhetischen Zielsetzungen und medientheoretischen Zwecke seiner Praxis versichern zu müssen.

Damit wird klar, welche Lösung Politycki für das Problem der digitalen Literatur, die zwar epochemachend sein wollte, aber niemals Epochemachendes vorgelegt hatte, anbieten konnte. Erstens ging er als ein Autor an sein Internet-Projekt heran, der seine literarischen Qualitäten nicht erst im Netz beweisen musste. Zweitens begnügte er sich mit der Rolle des Schreibenden, dem man professionelle Screendesigner und Programmierer an die Seite gestellt hatte, die das Projekt für das Internet umsetzen und Politycki vor den schlimmsten Widrigkeiten des Online-Seins schützen sollten. Drittens glorifizierte er weder das Medium noch den Produktionsprozess, der fast in Echtzeit im Netz präsentiert wurde. Viertens gab er sich fortwährend als Unwissender, der aus dem neuen Medium klüger werden wollte. Und schließlich fünftens, vielleicht der wichtigste Punkt: Es war von Beginn an entschieden, dass *Marietta* im Netz entstehen sollte, damit der Text am Ende als Buch veröffentlicht werden konnte. Deshalb galt der Computer plötzlich nicht mehr als Medium, in das die Literatur sogartig eingezogen wurde und aus dem es kein Entkommen mehr gab. Politycki nutzte den Computer und das Netz vielmehr als Experimentierraum. Hier ließ sich etwas entwickeln, was man in dieser Form woanders nicht würde ausprobieren können, was allerdings jederzeit in andere Medien transformierbar war. Kein Wort von Revolution, von Radikaldemokratie, von Chaostheorie, Kybernetik und Radikalem Konstruktivismus! Aber auch kein riesiger technologischer Aufwand, kein Silicon Graphics Crimson Computer, kein Trainingsfahrrad und keine gigantische Leinwand, die den Leser umfängt. Stattdessen die kleine Probe aufs Exempel. Experimentelle Literatur eben.

Ganz in diesem Sinn hat auch Rainald Goetz seinen *Abfall für Alle* im Netz produziert, der am Ende ebenfalls in Buchform erschienen ist.¹⁹ Der Unterschied zum Marietta-Projekt bestand allerdings darin, dass Goetz nicht wie Politycki mit ironischem Zwinkern auftrat. Goetz wollte im übrigen gar nicht auftreten, sondern seine ebenso intensive wie extensive Medienpraxis mit der altbekannten

Aggression vom Computer aus fortsetzen. Trotzdem hat auch er seinen Teil dazu beigetragen, die alten verspannten Debatten über die Computer- und Internet-Literatur vergessen zu lassen. "Los gehts", hieß es am 4. Februar 1998, "Sonntag Berlin. Anruf von Herrn Häberlen. Ich soll jetzt mal mit Texten rüberkommen." Und ein Jahr später, am 10. Januar 1999 hieß es dann im letzten Eintrag: "ja/ das wars// allen alles// Licht." Dazwischen hatte Goetz Bericht erstattet vom Leben //s. 60-61// und vom Lesen, vom Biertrinken und Butterkaufen, vom TV-Zappen und Tanzengehen, von Luhmanns Theorien und Harald Schmidts Witzen. Tag für Tag.

Beim Design der Seiten von *Abfall für Alle* hatte man sich für den konsequenten Retro-Look entschieden. Hier gab es nichts zu klicken, nichts Verknüpftes und Vernetztes oder gar Interaktives. Im Vordergrund - vor grauem Hintergrund standen ganz allein die Worte von Goetz, zwischen denen man sich nur vorwärts und rückwärts bewegen konnte, um zu lesen, was sich der Autor zum neuen Verhältnis zwischen Text und Leser durch den Kopf gehen ließ: "Totaler Unsinn: die Praxis Notizen hier raus zu lassen. Auch die Anredeform an irgendwelche Leser, die sich eingeschlichen hat, hat einen ankumpelnd unverschämten, unangenehmen Unterton und muß wieder weg. Das stört mich auch in den diversen Kolumnen, vor allem bei Maxim. Ich finde, man wird als Leser und Zuschauer schon dauernd genug zusammen geschrien und angebrüllt, von Bild, von Blitz, von Brisant, Explosiv und Extra Explosiv und was es da noch alles so gibt, Bild am Sonntag und natürlich von der Bild Werbung. Bild dir deine Meinung. Ja, ja schon gut. Schrei halt nicht gleich so. Danke. Wobei, manchmal machts ja auch Spaß."²⁰

Das waren gegengiftige Worte, die Goetz ins Netz schrieb: Stellungnahmen zu den Versuchen, das Glück und Heil der Literatur in der immer engeren Verbindung von Text und Leser durch die Verbesserung der Man-Machine-Interaction zu suchen. Bei Goetz gab es in dieser Richtung kein Heil mehr. Und das Glück auch nur in kurzen Sätzen. Ansonsten lakonisches Experimentieren: "Der Plan war ja nur gewesen: mal kucken, wie

das läuft. Ganz einfach, simpel, nebenhin, Tag für Tag, geatmet wird ja auch, geschrieben, gelesen, gedacht. Normal."²¹

Polityckis *Marietta* und der *Abfall* von Goetz - diese beiden Projekte haben den Sinn für die Möglichkeiten digitaler Literatur nicht nur in der literarischen Öffentlichkeit, sondern weit darüber hinaus maßgeblich geschärft. Auf jeden Fall waren es Initiationsprojekte, durch die andere Unternehmungen angeregt wurden, an denen sich zum Ende der 90er Jahre immer mehr Autoren beteiligt haben, die sich einen Namen zuallererst im Print-Bereich gemacht hatten. Nun endlich kamen die lesbaren Texte. Von Michael Rutschky, Peter Glaser, Kathrin Röggla, Norman Ohler, Claudius Hagemeister, David Wagner, Jörg Paulus, Rainer Merkel, Tanja Dueckers, Terzia Mora - die alle für *HyperTextBerlin* geschrieben haben, ein World Wide Web-Literaturprojekt, dessen Ergebnisse im Frühjahr 1999 und im Frühjahr 2000 vorgestellt wurden. Distanziert hatten sich die Organisatoren und Herausgeber von den Wettbewerben der 90er Jahre, bei denen "man sich mit einer Unmenge von Beiträgen auseinandersetzen [musste] die selten literarische Qualität erreichen konnten oder wollten und die aus diesem Grund die Möglichkeiten der elektronischen Literatur in der Öffentlichkeit geradezu diskreditiert haben".²² Um diese Probleme zu umgehen, wurde kein freier Wettbewerb veranstaltet und das Thema wurde eingeschränkt. Außerdem waren etablierte Autoren gebeten, Hypertexte zu entwerfen, die dann von Programmierern für das Netz umgesetzt werden sollten.

Hat man es bei *HyperTextBerlin* - mit Ausnahme des Projekts von Merkel, Paulus und Wagner - mit Netztexten zu tun, die von einem Autoren entworfen und geschrieben wurden, so sind längst Literatur-Projekte realisiert worden, die ganz auf Kooperation setzen und mehrere Künstler miteinander vernetzen. Die Seiten, die man unter der www.ampool.de abrufen kann, sind zur Anlaufstelle für Autoren geworden, die Texte und Textstückchen veröffentlichen wollen, die je für sich gelesen werden können und die zugleich im großen und ganzen Textpool aufgehen. "Im >Cool< haben die Initiatoren einige Schriftsteller und Künstler eingeladen, Beiträge für einen jeden Tag sich weiterentwickelnden

Text zu liefernd teilte Carmen von Samson mit, die sich selbst als Autorin an dem Projekt beteiligt hat. "Dann gibt es noch das Gästebuch >loop<, in dem sich alle Leser und Leserinnen der >pool<-Beiträge zu Wort melden können. Mitunter tun das auch die >pool<-Autoren. Die Kommunikation ist rege, schnell und deutlich. Es gibt keinerlei Redaktion."²³

Auch wenn es dabei hin und wieder noch vollmundige Rückfälle in alte Debatten gibt - "das kommende Jahrtausend hält einige Herausforderungen für uns bereit. Auch in literarischer Hinsicht" -, durchgesetzt haben sich auch hier eher entspannte Weltansichten und Literaturprogramme.

Das Projekt, das diese Entspanntheit noch auf der Zielgerade der 90er Jahre vorgeführt hat, ist dann Thomas Hettches Null²⁴ gewesen. Unterschlupf hat es beim Kölner Dumont-Verlag gefunden, der sich entschieden hatte, eine Buchreihe mit jungen und jüngsten Autoren zu starten, und dem das Literaturengagement im Internet äußerst gelegen kam. Denn immer noch verschafften Netzprojekte ein begehrtes Up-to-date-Image, einen Aktualitätsbonus, mit dem sich auch Bücher verkaufen lassen. Immerhin zeigte das Label Null an, dass man sich nicht von alten Forderungen an die Netzliteratur irritieren lassen wollte, um stattdessen noch einmal ganz vorne eben bei null - anzufangen.

Thomas Hettche, zu Beginn des Unternehmens bereits als literarisches //s. 62-63// Schwergewicht bekannt, übernahm gemeinsam mit Jona Hensel das Lektorat, moderierte das Text- und Kunstgespräch und zuweilen auch die politischen Diskussionen zwischen den Autoren. Ihre Namen wurden auf dem Bildschirm als Sterne am Himmel präsentiert, die sich durch ihre Stellungnahmen untereinander zu Sternbildern verbinden ließen. So wurde das Bild vom Literaturstar, der sich in den unergründlichen Weiten des Cyberspace bewegt, noch einmal ironisch fixiert. Und der mit den Datennetzen evozierte allumfassende Zusammenhang fand sich zugleich geradezu kosmisch aufgeladen und - in ironischer Brechung - der Lächerlichkeit preisgegeben. Null war der zeitgemäße Ausdruck eines abgeklärten Umgangs mit den digitalen Utopien. "Ich stelle mir vor", schrieb Hettche in Animationen,

einem Stück gedruckter Literatur, das auch als Ergebnis seiner Arbeit mit dem Internet verstanden werden muss - "ich stelle mir vor, wie die Literatur noch einmal mit derselben Geste, mit der sie einst - immun gegen das Verstummen - der tönenden Bilderwelt entgegentrat, für jedes Hologramm und jeden simulierten Raum ein Wort finden wird, das deren Geheimnis bannt."²⁵

So klang sie am Ende der 90er, die Internet-Literatur, die durchaus auch im Buch stattfinden konnte. Nach dem Abschluß wird das Null-Projekt ebenfalls gedruckt und gebunden. Nachlesen kann man dort die, wenn man den literaturhistorisch so belasteten Begriff noch einmal auf will: Ankunfts-literatur. In und mit ihr ist dokumentiert, dass die Literatur einigermaßen unbeschadet in der Netzwelt angekommen ist, ohne sich aus der Gutenberg-Galaxis verabschiedet zu haben. Und zugleich ist sie Aufbruchsliteratur, weil sie daran erinnert, dass sie nicht mehr ist als ein Experiment, das seine Leser zu einer anderen Zeit in einem anderen Medium auch mit ganz anderen Ergebnissen überraschen könnte.

- (1) Jeffrey Shaw: *The Legible City - Die lesbare Stadt 1988-91.*
In: Jeffrey Shaw eine Gebrauchsanweisung. Vom Expanded Cinema zur Virtuellen Realität, hrsg. vom ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Heinrich Klotz und Peter Weibel, Karlsruhe 1997, S. 128.
- (2) Florian Rötzer: *Interaktion das Ende herkömmlicher Massenmedien.*
In: Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, hrsg. von Stefan Bollmann, Mannheim 1995, S. 57-78, hier: S. 69.
- (3) Pool-Processing (Heiko Idensen, Mathias Krohn): *Connect it! Eine Navigation durch die Pool-Datenbank zur Ars Electronica 1989.*
In: *Im Netz der Systeme*, hrsg. von der Ars Electronica (Linz), Berlin 1990, S. 123-140, hier: S. 124.
- (4) Pool-Processing (Heiko Idensen, Mathias Krohn): *Connect it! Eine Navigation durch die Pool-Datenbank zur Ars Electronica 1989.*
In: *Im Netz der Systeme*, hrsg. von der Ars Electronica (Linz), Berlin 1990, S.123-140, hier: S. 138.
- (5) Alle Zitate aus Gerhard Johann Lischka, Peter Weibel: *Polylog. Für eine interaktive Kunst.*
In: *Im Netz der Systeme. Für eine interaktive Kunst: Ars Electronica Linz, Kunstforum international*, Bd. 103, Sept./Okt. 1989, S. 65 - 86, hier: S. 78, 81, 80, 84.
- (6) Michael Joyce: *Afternoon, a Story.* (Elektronischer Hypertext für Macintosh) Cambridge, Mass. 1987.
- (7) Aus Copyright-Gründen durfte dieser Hypertext nicht vertrieben werden.

- (8) Detlev Fischer: Schwamm (1989-93).
In: Künstliche Spiele, hrsg. von Georg Hartwagner, Stefan Iglhaut und Florian Rötzer, München 1993, S. 290-293, hier: S. 290.
- (9) Elfriede Jelinek zit. nach Elfriede Jelinek, Gottfried Hüngsberg, Hannes Franz: Trigger your text (1993).
In: Künstliche Spiele, a. a. O., S. 306-311, hier: S. 306.
- (10) Heiko Idensen: Hypertext als Utopie. Entwürfe postmoderner Schreibweisen und Kulturtechniken, im Umlauf per EMail, Herbst 1993. Vgl. seinen programmatischen Essay: Schreiben/Lesen als Netzwerk-Aktivität. Die Rache des (Hyper-)Textes an den Bildmedien.
In: Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters, hrsg. von Martin Klepper, Ruth Mayer und Ernst-Peter Schneck, Berlin/New York 1996, S. 81-107.
- (11) Peter Glaser: Die große Odyssee.
In: Zeitmagazin Nr. 39, 20.9.1996.
- (12) Ungebundenes. Der 2. Internet-Literaturwettbewerb von Zeit und IBM ist zu Ende gegangen - mit zwei Preisträgern.
In: Zeit, 22. 8. 1997.
- (13) Erhard Schütz: Gebetsmüller und Witzewagner. Ein Wettbewerb für Internetliteratur ist nicht das reine Vergnügen.
In: die tageszeitung, 6. 7. 1997.
- (14) Robert Coover: Hypertext (1991).
In deutscher Übersetzung in: Chelsea Hotel. A Magazin for the Arts, Volume 2/92, S. 64-69, hier: S. 64.
- (15) Matthias Politycki: Weiberroman. Historisch-Kritische Gesamtausgabe. München 1997.
- (16) Ilija Trojanow: Autopol. München 1997.

(17) Matthias Politycki: Kalbfleisch mit Reis! Die literarische Ästhetik der 78er-Generation.

In: ders.: Die Farbe der Vokale. Von der Literatur, den 78ern und dem Gequake satter Frösche, München 1998, S. 23-44, hier: S. 43.

(18) Einen Vortrag von Politycki zum Marietta-Projekt, in dem er sich als "DAU" bezeichnet, kann man sich als kleinen Videoclip im Netz ansehen unter:

www.goethe-institut.de/ms/pra/softmode/day1.htm

(19) Im Netz nachzulesen unter www.rainaldgoetz.de.

In Buchform: Rainald Goetz: Abfall für alle. Roman eines Jahres, Frankfurt am Main 1999.

(20) Rainald Goetz: Abfall für alle. Roman eines Jahres, Frankfurt am Main 1999. S. 111

(21) Ebd., S. 620

(22) Stephan Porombka, Hilmar Schmudt, Thomas Wegmann: Vorwort zu HyperTextBerlin. www.softmoderne.de

(23) Carmen v. Samson: Zimmer ohne Aufsicht. Literatur im Internet. Eine Erwiderung.

In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 14. 9. 1999

(24) www.dumontverlag.de/null/

(25) Thomas Hettche: Animationen. Köln 1999