



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Zitathaftigkeit in der Digitalen Literatur

Verfasserin

Barbara Marković

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im Januar 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 332

Studienrichtung lt. Studienblatt: Diplomstudium Deutsche Philologie

Betreuer: Prof. Dr. Wolfgang Müller-Funk

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
1. Theorie	
Theorie des Textes	
Digitale Literatur und Intertextualität	7
Text, digitaler Text, Hypertext	9
Hypertext	12
Hypertext und poststrukturalistische Theorien	14
Poststrukturalismus, Hypertext und Digitale Literatur	18
Digitale Literatur	
Begriff	20
Das Modell	24
A) Anteil an Text – Intermediale Elemente	26
B) Quelle	29
C) Aggregation	31
D) Algorithmus, Manipulation	33
E) Repräsentation	36
Zitathaftigkeit	
Der Begriff	38
2. Analysen	
Zitathaftigkeit in der Digitalen Literatur	44
Simon Biggs: <i>The Great Wall of China</i> , 1996	46
Josh Kopin: <i>The Hypertext Revelation</i> , o. J.	55
Nikolai Vogel: <i>Die Lesbarkeit der Weltliteratur</i> , 2002	59
Theo Lutz: <i>Stochastische Texte</i> , 1959	65
Franz Joseph Czernin, Ferdinand Schmatz: <i>POE</i> , 1990	71
Florian Cramer: <i>Plaintext</i> , 2005	74
Florian Cramer: <i>per.m]utationen</i> , 1996	78

Guido Grigat: <i>23:40 Das Gedächtnis</i> , 1997–2006	86
Alvar Freude, Dragan Espenschied: <i>Assoziationsblaster</i> , 1999	89
Johannes Auer: <i>concrete_maschine</i> , 2003	92
Johannes Auer: <i>Google Snippet-Picture Ad(d) Sense</i> , 2005	97
Julian Palacz: <i>End Tell</i> , 2010	100
 3. Zusammenfassung und Schlussbemerkung	 105
 4. Anhang	 117
 5. Bibliographie	 148
 6. Abstract	 156
 7. Curriculum Vitae	 157

Einleitung

Das Zitieren, eine seit der Antike belegte Technik der Rhetorik und Textproduktion, hat je nach Jahrhundert und Kultur seine Gestalt und Funktion geändert. In der Antike und im Mittelalter war es beim Zitieren noch nicht üblich, die Quellen zu nennen, da die Autoren davon ausgingen, dass ihre Rezipienten das Zitat erkennen würden.¹ Erst im Humanismus änderte sich mit der Entwicklung der Philologie zur Wissenschaft auch der Umgang mit den Zitaten. Seit 1555 werden Zitate in gedruckten Texten als solche markiert. Die Sätze der lateinischen und griechischen Kirchenväter ehrten gleichzeitig den Zitierten und den Zitierenden. Auch im Barock entwickelte sich dieser Trend weiter, und es entstanden Zitatsammlungen und -anthologien. Außerdem wurden ab dem Barock Zitate als Material für dichterische Produktion benutzt. Als im 18. Jahrhundert das klassizistische Normensystem zusammenbricht, wird die Auswahl der Quellen freier. Es kommen auch „moderne“ Autoren wie Shakespeare und Ossian hinzu. Im 19. Jahrhundert verbreiten sich Texten voranstehende Mottos in unterschiedlichsten Funktionen – von der „emotionalen Einstimmung“ bis zur „Devise“.² In den Avantgarde-Texten des 20. Jahrhunderts werden die Prätexte schlicht zum anonymen, zu zerstörenden Material für dichterische Experimente – nur damit in der Postmoderne der sorgfältige Umgang mit der literarischen Tradition und den Quellenangaben wieder aufgenommen wird. Die Rolle des Zitats änderte sich aber nicht nur durch die Jahrhunderte. Unterschiede in Bezug auf das Zitieren gibt es zwischen den freieren östlichen und den genaueren, mehr auf die Quelle verweisenden westlichen Kulturen.³

Eine der bahnbrechenden Veränderungen, welche die Digitalität der Schrift gebracht hat, ist die Möglichkeit, Texte mit wenig Aufwand nach Zitaten oder Stichwörtern zu durchsuchen – und ohne jeglichen Aufwand zu kopieren. Kein Wunder, dass das Kopieren und Einfügen fremder Texte, mit anderen Worten, das Zitieren, eine wichtige Rolle für die Digitale Literatur spielt. Dabei ist das Zitieren, wie Wim van den Berg in einem Aufsatz über die Funktion des Zitats durch die Jahrhunderte sagt, „älter als Methusalem“⁴. Die

¹ Zur Geschichte des Zitats vgl.: Wim van den Berg: Autorität und Schmuck. Über die Funktion des Zitates von der Antike bis zur Romantik. In: Klaus Beekman, Ralf Grüttemeier (Hg.): Instrument Zitat. Über den literarhistorischen und institutionellen Nutzen von Zitaten und Zitieren. Amsterdam/Atlanta: Editions Rodopi B.V. 2000 (Avant Garde. Critical Studies Bd. 13), S. 11–36.

² Ebda., S. 30.

³ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst. Versuch einer Theorie. Aus dem Kroat. übers. v. Ulrich Dronske. Wien/Köln/Weimar: Böhlau 1995, S. 79–85.

⁴ Wim van den Berg: Autorität und Schmuck. S. 12.

Definitionen des Begriffs „Zitat“ beginnen bei strengen Auslegungen im Sinne einer „unveränderten Wiederholung eines Elements eines Prätextes“⁵, wie das Zitat in wissenschaftlichen Arbeiten verstanden wird. Im Feld der Literatur verliert eine „Zitat“-Definition das Adjektiv „unverändert“. Durch die etwas breitere Auffassung des Begriffs in der Literatur verliert er an Schärfe, und es verwischen sich die Grenzen zwischen Zitat und Anspielung.⁶

In dieser Arbeit werden aus einem Prätext übernommene fremde Textelemente als Zitate aufgefasst, unabhängig davon, wie sehr sie im Rahmen der Arbeit verändert werden. Vor allem Textautomaten wie *POE* von Ferdinand Schmatz und Franz Joseph Czernin oder Simon Biggs' *The Great Wall of China*⁷ nehmen verschiedene Prätexte aus dem literarischen Kanon als Vorlage für oft bis zur Unkenntlichkeit manipulierte oder sogar nur klanglich ähnliche Ergebnisse.

Das Ziel dieser Arbeit ist eine Annäherung an die Digitale Literatur durch die systematische Beobachtung ihres Umgangs mit dem fremden Text. Um diese Beobachtung vornehmen zu können, werden im theoretischen Teil der Arbeit die allgemeinen Berührungspunkte zwischen der Theorie des Textes, der Theorie des Digitalen Textes und der Digitalen Literatur untersucht.

Im zweiten Teil liegt der Fokus auf den zwei Begriffen „Zitathaftigkeit“ und „Digitale Literatur“, mit denen hier gearbeitet wird. Es werden Modelle für die Analyse des Zitats in der Digitalen Literatur eingeführt. Das erste Modell ist das Modell der Digitalen Literatur, das in dieser Arbeit entworfen wird und das sich mit dem Weg des Textes von der Quelle bis zur Repräsentation beschäftigt. Für die Untersuchung des Zitats in der Digitalen Literatur werden außerdem zwei dem Buch *Das Zitat in Literatur und Kunst*⁸ von Dubravka Oraić Tolić entstammende Modelle berücksichtigt: die Typologie des Zitats einerseits und das kategoriale „zitathafte Viereck“, anhand welchem die Begegnung zwischen dem Text und dem Prätext im Zitat beschrieben werden kann, andererseits.

Im dritten Teil werden zwölf Werke der Digitalen Literatur, die sich fremder Texte bedienen,

⁵ Ralf Grüttemeier: Über Markierung, Zitat und Zitatbereich als literarhistorische Parameter. In: Klaus Beekman, Ralf Grüttemeier (Hg.): *Instrument Zitat. Über den literarhistorischen und institutionellen Nutzen von Zitaten und Zitieren*. Amsterdam/Atlanta: Editions Rodopi B.V. 2000 (Avant Garde. Critical Studies Bd. 13), S. 136.

⁶ Ebda., S. 136.

⁷ Vgl. Anhang: Werkbeispiele.

⁸ Dubravka Oraić Tolić: *Das Zitat in Literatur und Kunst*. S. 19–74.

exemplarisch nach den im zweiten Teil der Arbeit vorgestellten Modellen analysiert. Die Auswahl der Texte erfolgte unter anderem nach dem Kriterium, dass jede mögliche Art von zitierter Quelle (Zitate aus der Literatur, außerästhetische Zitate, Zitate des Algorithmus, Lesereinträge, Autozitate) abgedeckt ist.

Der vierte Teil nimmt eine Zusammenfassung der Resultate der Analysen vor und greift die eingangs gestellten Fragen wieder auf, um mögliche aus den Analysen ableitbare Antworten darauf zu geben. Außerdem enthält diese Arbeit im Anhang einen exemplarischen Überblick über die bekannteren Werke der Digitalen Literatur, geordnet nach der Art der Quelle des Werkes.

1. Theorie

Theorie des Textes

Digitale Literatur und Intertextualität

Die Darlegung des Terminus Intertextualität bewegt sich seit den 1960er-Jahren, als er zum ersten Mal in einem Aufsatz von Julia Kristeva auftauchte, in zwei Hauptrichtungen. Die poststrukturalistisch orientierten Stimmen, wie Kristeva, Roland Barthes und Jacques Derrida, widmen sich der Intertextualität als einer allgemeinen Eigenschaft jedes Textes und weiten den Begriff „Text“ auf andere Künste und die ganze Gesellschaft aus, sodass im Extremfall alles als Text begriffen wird. Konzentriert auf die ambivalente Moral des poetischen Textes, dessen Unabschließbarkeit, die Dynamik des Textes und der Gesellschaft, kümmerten sich die Poststrukturalisten kaum um die Entwicklung eines analysepraktischen Modells. Dies war vielmehr der Anspruch der Theoretiker des Strukturalismus, wie Gérard Genette und Michael Riffaterre. Dass diese zwei unterschiedlichen Auffassungen der Intertextualität einander nicht ausschließen, sondern auf verschiedenen Ebenen parallel existieren und einander ergänzen können, ist längst keine Frage mehr. Renate Lachmann spricht in diesem Sinne sogar von drei Perspektiven der Intertextualität: einer texttheoretischen, einer textdeskriptiven und einer literatur- und kulturkritischen Perspektive.⁹ Manfred Pfister versucht poststrukturalistische und strukturalistische Modelle in einem „Vermittlungsmodell“¹⁰ zu verbinden.

Die Betrachtung der Digitalen Literatur unter dem Aspekt der Intertextualität wird hier auch auf zwei Ebenen stattfinden, wobei mit den zwei genannten Hauptrichtungen der Auffassung von Intertextualität operiert wird.

Der Hypertext im Allgemeinen wird oft in Beziehung zu den poststrukturalistischen Überlegungen über den „offenen Text“ in Verbindung gebracht. Besonders Roland Barthes mit *S/Z* wird als Hypertexttheoretiker vor dem Auftauchen des Begriffes „Hypertext“

⁹ Vgl. Renate Lachmann: Ebenen des Intertextualitätsbegriffs. In: K.-H. Stierle und R. Warning (Hg.): Das Gespräch. München: Wilhelm Fink Verlag 1984, Bd. XI Poetik & Hermeneutik, S. 133–138.

¹⁰ Manfred Pfister: Konzepte der Intertextualität. In: Ulrich Broich u. Manfred Pfister (Hrsg.): Intertextualität. Formen, Funktionen. Tübingen: Niemeyer 1985 (= Konzepte der Sprach- und Literaturwissenschaft, Bd. 35), S. 1–48.

beschrieben¹¹. Die Digitale Literatur und den Hypertext als Verkörperungen der poststrukturalistischen Ideen zu sehen, ist anhand vieler Berührungspunkte sehr verlockend, und trotzdem bleibt die Gleichsetzung problematisch. In den Kapiteln über den digitalen Text und Hypertext werde ich Gemeinsamkeiten und Differenzen dieser zwei Modelle beobachten.

Im zweiten Teil der Arbeit bewegt sich der Fokus weg von der allgemeinen Auffassung des Hypertexts hin zur Digitalen Literatur und den für sie charakteristischen intertextuellen Bezügen. Anhand eines Mix von verschiedenen, teilweise auch modifizierten Modellen soll hier eine Typologie der Digitalen Literatur entstehen, die sich auf den Text konzentriert und das Ziel hat, die Natur der intertextuellen Beziehungen der digitalen Werke zu erforschen. Aus praktischen Gründen wird ausschließlich die bewusste (produktionsästhetische¹²) Intertextualität untersucht, die für die Sinnkonstitution des digitalen Werks eine entscheidende Rolle spielt. In der Arbeit soll zum Ausdruck kommen, dass es sich dabei meistens um Beziehungen zwischen einem digitalen Text und den in ihm explizit vorkommenden fremden Texten oder Textelementen handelt.

Kritiker der Digitalen Literatur berufen sich gerne auf den Umstand, dass es in der Digitalen Literatur bisher noch keinen *Ulysses*¹³ gab. Es gab tatsächlich weder einen „digitalen *Ulysses*“ noch eine „digitale *Odyssee*“. Die Hypertextualität im Sinne Genettes¹⁴ (sowohl einfache als auch komplexe Transformation) ist innerhalb der digitalen Szene, unter den digitalen Werken, selten und schwer festzustellen – einerseits, weil es keinen festen Kanon und keine jahrtausendelange Rezeptionstradition gibt, und andererseits, weil sich mit dem Wechsel des Mediums der literarischen Werke auch die Rezeptionsbedingungen verändert haben. Ein literarischer Hypertext kann nur mit größter Mühe oder gar nicht als Ganzes erfasst werden und oft genauso unmöglich mehrmals in derselben Form gelesen werden. Selten wird die „Lektüre“ der Werke der Digitalen Literatur überhaupt wiederholt, manchmal hängt der Text auf dem Bildschirm von der Eingabe des Benutzers ab. All das erschwert die Identifizierung und Herstellung dieser Art

¹¹ Vgl. George P. Landow: Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an era of globalisation. Maryland: The John Hopkins University Press 2006, S. 2.

¹² Vgl. Karlheinz Stierle: Werk und Intertextualität. In: Wolf Schmid u. Wolf-Dieter Stempel: Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität. Wien: Gesellschaft zur Förderung slawistischer Studien 1983 (= Literarische Reihe hrsg. v. A. Hansen-Löwe, Sonderband 11), S. 9 (S. 7–26).

¹³ Barbara Basting: Noch kein Ulysses in Sicht. <http://www.xcult.org/texte/basting/00/idensen.html> (Stand: 31.08.2011). Auch: Florian Hartling: Wo ist der Online-Ulysses? Kanonisierungsprozesse in der Netzliteratur. <http://www.netzliteratur.net/hartling/hartling-online-ulysses.pdf> (Stand: 07.01.2013)

¹⁴ Vgl. Gérard Genette: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993 (= edition suhrkamp Bd. 1683).

intertextueller/transtextueller Bezüge. Die digitalen literarischen Prätexte sind in der Digitalen Literatur daher seltener als diejenigen aus dem analogen literarischen Kanon. Als Prätexte fungieren aber nicht nur literarische Texte. Es wird sich zeigen, dass z. B. auch Texte im Internet oder die Eingaben des Lesers als *Textfutter* für die digitalen Werke dienen können. Der fremde Text wird (teilweise oder in seiner Ganzheit; in der erkennbaren Gestalt oder transformiert) in der Digitalen Literatur am häufigsten als textuelles Material des digitalen Werks verwendet. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich näher mit diesem Phänomen. Die Ursache für ein derartiges intertextuelles Vorgehen liegt in den digitalen Produktions- und Rezeptionsbedingungen und vor allem im digitalen Text, von dem in dem nächsten Kapitel die Rede sein wird.

Text, digitaler Text, Hypertext

Die Rede ist von der Digitalen Literatur. Simone Winko nennt sie an einer Stelle „Textkunst im Internet“¹⁵. Tatsächlich ist Text der Hauptgrund dafür, dass wir im Falle Digitaler Literatur noch von Literatur reden. Der Text auf dem Computerbildschirm ist aber etwas anderes als der gedruckte Text, auch wenn er ihn simulieren will. „Text“ ist ein Begriff, über dessen Definition jahrzehntelang diskutiert wurde. Unter Umständen kann die Beschäftigung damit zu einer Art Textagnostizismus führen: Dass es „keine verbindlichen, unumstößlichen, ‚objektiven‘ Kriterien darüber, was ein Text ist – und was keiner“¹⁶ gibt, behauptet Susanne Horstmann im *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft* und fügt hinzu, dass die Kriterien vom eigenen Analysebedarf abhängig seien. Zwischen dem gedruckten und dem digitalen Text hat sich die materiell-mediale Situation des Textes verändert, daher wird der Text hier aus der medientheoretischen Perspektive heraus in seiner Materialität beobachtet, vor allem in seiner Relation zu einem wichtigen Gegenstand dieser Arbeit – dem digitalen Text.

Das wesentliche Novum am digitalen Text ist die Tatsache, dass sich zwischen einem den linguistischen Code benutzenden Schreiber und einem decodierenden Leser die Zwischenstufe der mathematischen Repräsentation befindet. Damit die schriftliche

¹⁵ Harro Segeberg, Simone Winko: Vorbemerkung. In: Harro Segeberg, Simone Winko(Hrsg.): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München: Wilhelm Fink Verlag 2005, S. 7–11; oder: http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/segeberg_winko/vorbemerkung.html (Stand: 31. Aug. 2011).

¹⁶ Susanne Horstmann: Text. In: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Hrsg. v. J.-D. Müller. Bd.3. Berlin/New York: de Gruyter 2003, S. 596 (Zitiert nach: Stephan Kammer, Roger Lüdeke: Texte zur Theorie des Textes. Stuttgart: Reclam 2005 (= Universal-Bibliothek. Bd. 17652), S. 9, 10.

Information den Leser erreicht, wird eine Operation, ein Programm ausgeführt. Das, was wir den digitalen Text nennen, besteht also aus einer mathematisch verschlüsselten Information (Quellcode) und ihrer für Menschen lesbaren Präsentation. Die endgültige Präsentation des digitalen Textes muss jedoch nicht unbedingt in digitaler Form sein. Auch die Texte, die auf einem elektronischen Gerät prozessiert, aber z. B. auf dem Papier präsentiert werden, zählen zu den digitalen Texten¹⁷. Maria Clara Paixão de Sousa schlägt folgende Definition vor: „We shall therefore consider as *digital* those texts in whose construction language has been processed in the electronic environment (whether or not the final form of the text is received electronically).“¹⁸

Für die Überlegungen über Zitat und Text in der Digitalen Literatur muss auch erwähnt werden, dass die Ausbreitung (Diffusion) des digitalen Textes immer auf den Prozessen des Kopierens und Übersetzens beruht. Die Tendenz, die Materialien zu kopieren und zu manipulieren, die wir an den Beispielwerken beobachten werden, liegt schon in der Technologie des digitalen Textes begründet. Die lesbaren Präsentationen des Textes auf einem oder mehreren Bildschirmen beruhen auf dem mehrfachen Kopieren des vom Autor eingegebenen Quellcodes und seiner Übersetzung.¹⁹

Das Bestehen der Zwischenstufe des Quellcodes macht einen Text zum digitalen Text. Das wird jedoch von den meisten Rezipienten nur dann wahrgenommen, wenn ein Fehler in der Übersetzung auftaucht. Ein Teil der Digitalen Literatur, oft *code poetry* genannt, beschäftigt sich mit dem Problem des Codes und nimmt diesen auf verschiedene Arten in den Text auf. Nach dem bescheidenen Erfolg der Digitalen Literatur, die sich eher an der Benutzeroberfläche abgespielt hat, scheint die Tendenz, sich in die tiefere Ebenen des Computers zu begeben, sich mit dem Code künstlerisch zu beschäftigen, zunehmend Zustimmung zu ernten.

Auch bei der nicht künstlerischen Prozessierung der digitalen Texte bestehen große Unterschiede darin, ob und inwiefern der Benutzer einen Zugang zu dem Code hat. Es gibt weniger transparente Formate und Prozessoren wie doc (Dateiformat des Textverarbeitungsprogramms Microsoft Word), odt (OpenDocument) und pdf (Dateiformat von Adobe W/R) und etwas transparentere Formate, die nicht an einen bestimmten

¹⁷ Zur Definition des digitalen Textes vgl.: Maria Clara Paixão de Sousa: Digital Text. Conceptual and Methodological Frontiers. In: Amelia Sanz and Dolores Romero (Hg.): Literatures in the Digital Era. Theory and Praxis. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing 2007, S. 235–242.

¹⁸ Maria Clara Paixão de Sousa: Digital Text, S. 242.

¹⁹ Ebda., S. 242–245.

Prozessor gebunden sind, wie HTML, XML, XHTML.²⁰ Die letzteren gehören zu der Familie des Hypertexts, dessen Wichtigkeit für die Theorie und Praxis der Digitalen Literatur sich schon an den Vorschlägen zeigt, sie „Hypertextliteratur“ oder „Hyperfiction“ zu nennen.

In ihrem Buch *Text, Hypertext, Hypermedia* erklärt Hyun-Joo Yoo, dass der Begriff „Digitale Literatur“ zu breit ist, da er auch linear strukturierte und angeordnete Texte umfasst (weil auch diese digital prozessiert wurden). Für Yoo sind Multilinearität, Interaktivität und Intertextualität drei Hauptmerkmale jener Literatur, um deren Begriff gestritten wird. Und da Hypertext die Basis ist, die alle diese Merkmale abdeckt, indem sie verschiedenste Programmtechniken ermöglicht, schlägt Yoo den Begriff „Hypertextliteratur“ oder „Hypermedialiteratur“ vor.²¹

„Hier bedeutet Hypertext nicht nur eine Textart, die mit der HTML-Programmiersprache eben die digitale Literatur im Netz und offline konstruiert, sondern meint auch den standardisierten Textframe, worin die allerneuesten Programmtechniken wie *Java Scripts*, *Flash Plug-in*, *Quicktime* und 3D-Animation-Software als Code eingeschrieben werden können. Der Hypertext ist eine neue *Art Tabula rasa*, die weiße Fläche des digitalen Zeitalters.“²²

Ich übernehme Yoos Definition und den Begriff „Hypertextliteratur“ nicht, weil mir der Begriff trotz der Erweiterung noch zu eng für den Gegenstand erscheint, denn er schließt die gedruckte Digitale Literatur aus. Doch Yoo verweist auf eine wichtige Tatsache: dass ein großer Teil dessen, was wir Digitale Literatur nennen, stets in irgendeiner Weise in einen Hypertext eingebettet ist.

²⁰ Maria Clara Paixão de Sousa: *Digital Text*, S. 245.

²¹ Hyun-Joo Yoo: *Text, Hypertext, Hypermedia*. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshausen und Neumann 2007, S. 16–18.

²² Ebda., S. 18.

Hypertext

Der Begriff „Hypertext“ wurde in den 1960ern von Theodor H. Nelson²³ eingeführt und bezeichnet bis heute eine Form des elektronischen Textes, eine Informationstechnologie und einen Publikationsmodus. George P. Landow definiert ihn folgendermaßen:

„*Hypertext*, as the term is used in this work, denotes text composed of blocks of text – what Barthes calls *lexia* – and the electronic links that join them.“²⁴

Dabei bezieht sich das Wort „Text“ vor dem Hintergrund spezifischer Bedingungen des digitalen Mediums Computer auf mehr als nur verbale Elemente:

„Since hypertext, which links one passage of verbal discourse to images, maps, diagrams and sound as easily as to another verbal passage, expands the notion of text beyond the solely verbal, I do not distinguish between hypertext und hypermedia.“²⁵

Seit den 1940er-Jahren, als Vannevar Bush noch vor der Entdeckung des Computers das Konzept einer neuen Technologie zur Organisation und Archivierung von Daten in seinem berühmten Aufsatz *Wie wir denken werden*²⁶ (1945) vorschlug, sind mehrere praktische Umsetzungen entstanden. Der Anlass für den 1945 in *The Atlantic Monthly* erschienenen Artikel *As we may think* war der Gedanke, dass die rasant wachsenden Mengen an Wissen mit allen damals bekannten Technologien der Datenorganisation offensichtlich nicht mehr zu überschauen und zu bewältigen waren. Vor allem wurde es zunehmend schwer, interdisziplinäre Dialoge aufrechtzuerhalten:

„Es gibt einen wachsenden Berg von Forschung. Aber es gibt auch zunehmende Anzeichen dafür, dass wir heutzutage in einem Prozess der Spezialisierung stecken bleiben. Der Forscher wird von den Erkenntnissen und Schlussfolgerungen tausender anderer überwältigt – er findet keine Zeit, diese überhaupt zu begreifen, geschweige denn, die alle im Gedächtnis zu behalten. Dennoch wird Spezialisierung für den Fortschritt immer notwendiger und Versuche, Brücken zwischen den Disziplinen zu schlagen, gestalten sich entsprechend oberflächlich.“²⁷

²³ Vgl. Ted Nelson and Hypertext. <http://www.idehist.uu.se/distans/ilmh/Ren/digital-nelson02.htm> (Stand: 31. Aug. 2011).

²⁴ George P. Landow: Hypertext 3.0, S. 3.

²⁵ Ebda., S. 3.

²⁶ Vannevar Bush: Wie wir denken werden. In: Karin Bruns, Ramón Reichert (Hg.): Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript 2007, S. 106–125.

²⁷ Vannevar Bush: Wie wir denken werden. S. 107.

Es galt, einen neuen, zeitgemäßen Weg der Wissensorganisation und -verbreitung zu finden, der alte nicht mehr produktive Techniken und feste Hierarchien sprengen würde.

„Stellen Sie sich ein künftiges Hilfsmittel zum persönlichen Gebrauch vor, eine Art mechanisiertes privates Archiv oder Bibliothek. Es braucht einen Namen – und ich denke, fürs Erste wird ‚Memex‘ genügen. Ein Memex ist ein Gerät, in dem ein Einzelner all seine Bücher, Akten und seine Korrespondenz speichert. Es ist so konstruiert, dass es mit außerordentlicher Geschwindigkeit und Flexibilität benutzt werden kann. Es handelt sich um eine Art vergrößerte, gründliche Ergänzung zum Gedächtnis.“²⁸

Im Gegensatz zu den bekannten, linearen Techniken der Wissensorganisation, den artifiziellen Katalogisierungssystemen, in denen Elemente alphabetisch oder numerisch gespeichert sind und sich nur an einem Ort auf einmal befinden, weswegen sie schwer zu finden sein können, schlägt er eine assoziative Technik vor. Es ist ein Versuch, die Funktionsweise des menschlichen Gehirns zu imitieren: die assoziativen Sprünge von einem Punkt zum anderen über die Spuren im neuronalen Netz; die transitorische Flüchtigkeit der Erinnerung, die die Spuren verschwinden lässt, wenn sie nicht benutzt werden. Bush entwickelt das Konzept eines Systems namens Memex, das noch vor dem Computer dieser Idee gerecht werden sollte. Wäre es jemals realisiert worden, bestünde Memex aus einem Tisch, Motoren für schnelle Suche und Mikrofilmen. Er würde dem Leser die Möglichkeit bieten, immer neue Spuren zu machen und sie zu speichern sowie selbst Kommentare zu verfassen. Bush entwarf somit das Konzept eines virtuellen Texts mit Links, und zwar vor dem ersten Computer.

Ungefähr 15 Jahre später, als es zwar den Computer schon gab, aber noch kein Internet, verwendete Ted Nelson zum ersten Mal den Begriff „Hypertext“ im Rahmen seines Systems für Organisation und Aufbewahrung von Textdateien namens Xanadu, das ebenfalls bis heute nicht vollständig realisiert wurde.

„By hypertext, I mean non-sequential writing-text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways.“²⁹

²⁸ Ebda., S. 120.

²⁹ Theodor Nelson: Literary Machines. Zitiert nach: George P. Landow: Hypertext 3.0, S. 2.

Die Ideen dieser zwei Pioniere des Hypertexts beeinflussten alle weiteren Systeme und Techniken, wie das 1989 entstandene HTML (Hypertext Markup Language), das (inzwischen neben anderen Sprachen wie XHTML) noch heute die Basis für das Internet ist. HTML wird jedoch aufgrund seiner Geschlossenheit und Intransparenz, seinem undemokratischen Wesen und vielen technischen Problemen oft als Verrat an der ursprünglichen Idee des Hypertexts gesehen. „People accuse me of wanting ‚perfection.‘ No, I want the other 90 % of hypertext that the Web in its present form cannot deliver.“³⁰

George P. Landow unterscheidet zwischen geschlossenen und offenen Hypertext-Systemen: „A full hypertext system, unlike a book and unlike some of the first approximations of hypertext available – HyperCard™, Guide™, and the current World Wide Web (except for blogs) – offers the reader and writer the same environment.“³¹ Diese Spaltung zwischen dem theoretischen Konstrukt des Hypertexts und seinen praktischen Umsetzungen wird im Folgenden, wenn die Frage nach dem Verhältnis zwischen dem Hypertext und poststrukturalistischen Theorien des Textes gestellt wird, noch einmal zum Ausdruck kommen.

Hypertext und poststrukturalistische Theorien

Es ist auffällig, dass viele wichtige Schritte der Entwicklung des Personal Computers in den gleichen Zeitraum fallen wie das Erscheinen der Hauptwerke der poststrukturalistischen Theorie des Textes, nämlich in die 1970er-Jahre. Teilweise bedienen sich die Poststrukturalisten desselben Vokabulars, das in den Beschreibungen des Hypertexts üblich geworden ist. Der Gebrauch von Wörtern wie „Link“, „Netz“, „Netzwerk“, über die sich Hypertext definieren lässt, kommt überraschend häufig vor bei Theoretikern wie Barthes, Kristeva, Foucault, Bachtin, Deleuze und Derrida, die sich nicht direkt mit dem Computer beschäftigt haben.³² Gemeinsam sind den Pionieren des Hypertexts und den Poststrukturalisten auch die Bestrebungen, die Grenzen des linearen und geschlossenen Textes zu sprengen sowie Hierarchien in Netzwerke und Zentren in

³⁰ Ted Nelson: „Transclusion: Fixing Electronic Literature“, 29. Januar, 2007; <http://video.google.com/videoplay?docid=-8329031368429444452> (Stand: 31. Aug. 2011).

³¹ George P. Landow: Hypertext 3.0. S. 6.

³² Vgl. George P. Landow: Hypertext 3.0. S. 53, 63.

Stationen zu verwandeln.

Viele Hypertext-Theoretiker sehen im Hypertext aus diesen Gründen die Einlösung oder die Verkörperung der poststrukturalistischen Theorien. David Bolter spricht in seinem Buch *Writing Space* vom Hypertext als einer Art positiven Ausgangs aus dem gedruckten Text und der alten Literatur, der die poststrukturalistischen Methoden übersteigt, indem er die alten Probleme des gedruckten Textes aufhebt. „Electronic writing seems then to accept as strengths the very qualities – the play of signs, intertextuality, the lack of closure – that the poststructuralists posed at the ultimate limitations of literature and language.“³³ George P. Landow findet Vorankündigungen des Hypertexts in Bachtins „Vielstimmigkeit“, Barthes' „Schreibbarem“ und Derridas „offenem Text“ sowie in Guattaris und Deleuze' „Rhizom“.

Landows Hypertext weist so viele Parallelen mit dem idealen schreibbaren Text aus Barthes' *S/Z* auf, dass Landow sogar Barthes' Terminologie übernimmt und die Textelemente des Hypertexts „Lexias“ nennt. Der ideale Text von Barthes stimmt, so Landow, erstaunlich präzise überein mit dem, was man heute unter Computerhypertext versteht: „Text composed of blocks of words (or images) linked electronically by multiple paths, chains or trails in an open ended, perpetually unfinished textuality described by the terms *link*, *node*, *network*, *web* and *path*.“³⁴

Tatsächlich träumt Barthes im ersten Kapitel von *S/Z* von einem idealen pluralen Text, dessen Leser keine Konsumenten, sondern Koproduzenten sind, der kein Produkt, sondern ein Prozess und ständige Gegenwart ist.

„In diesem idealen Text sind die Beziehungen im Textgewebe so vielfältig und treten so zueinander ins Spiel, daß keine von ihnen alle anderen abdecken könnte. Dieser Text ist eine Galaxie von Signifikanten und nicht Struktur von Signifikanten. Er hat keinen Anfang, ist umkehrbar. Man gelangt zu ihm durch mehrere Zugänge, von denen keiner mit Sicherheit zum Hauptzugang gemacht werden könnte. (...) (Der Sinn wird dabei niemals einem Entscheidungsprinzip untergeordnet, außer einem Würfelwurf) (...) Der Text muß zugleich von seinem Äußeren und von seiner Totalität losgelöst werden.“³⁵

Der plurale Zustand des Textes heißt nach Barthes: keine Erzählstruktur, keine Grammatik

³³ Jay David Bolter: *Writing Space. Computers, Hypertext and the Remediation of Print*. 2. Aufl. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates 2001, S. 180.

³⁴ George P. Landow: *Hypertext 3.0*. S. 2.

³⁵ Roland Barthes: *S/Z*. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994 (= stw 687), S. 9–10.

und keine Logik der Erzählung. Alles zusammen stellt ein Ideal dar, das vermutlich kein Autor und kein Text erreichen kann – Hypertext aber schon, vor allem wenn man, wie Landow, eine wichtige Unterscheidung außer Acht lässt. Nämlich die zwischen dem idealen Hypertext, der ein theoretisches Konstrukt bleibt, und dem jeweils realisierten Hypertext mit allen seinen Grenzen und Problemen. Diese Unterscheidung ist Landow nicht unbekannt, er spricht selbst vom idealen Hypertext Ted Nelsons³⁶, lässt jedoch an vielen Stellen im Text unklar, ob er den idealen oder den praktischen Hypertext meint. Wenn man das berücksichtigt, kann Folgendes gesagt werden: Die heutigen Hypertext-Systeme wurden von den theoretischen Entwürfen über den idealen Hypertext beeinflusst, und diese scheinen in vielen Punkten mit den poststrukturalistischen Theorien verwandt zu sein.

Aber welche Beziehung besteht zwischen der Theorie des Hypertextes und dem Poststrukturalismus? Landow führt die Literaturtheorie als Hypertexttheorie vor dem Hypertext ein. Es sei das Gleiche. Hypertext ist für ihn ein fundamental intertextuelles System.³⁷ Er bezieht sich, zwar stellenweise vorsichtig, ausschließlich auf Ähnlichkeiten und findet einen digitalisierten Derrida und einen poststrukturalistischen Nelson vor.³⁸ Als hätten Bachtin, Deleuze, Derrida und Barthes nur darauf gewartet, dass Hypertext erfunden wird, um ihre Theorien zu testen.³⁹ „What is perhaps most interesting about hypertext, though, is not that it may fulfill certain claims of structuralist and poststructuralist criticism but that it provides a rich means of testing them.“⁴⁰

Das Einzige, das für den Hypertexttheoretiker Bolter die poststrukturalistische Theorie und Hypertexttheorie auseinanderhält, ist, dass sie von unterschiedlichen Positionen ausgehen: Die Poststrukturalisten entwickelten ihre Ideen über den Text aus dem gedruckten Buch heraus, während die Hypertext-Theoretiker an der Veränderung und Verbesserung des Mediums selbst arbeiteten.⁴¹

Ganz im Gegensatz dazu behauptet J. Hillis Miller zur Beziehung zwischen Hypertext und poststrukturalistischer Theorie, dass es keine eindeutige gebe, außer dass beide mehr oder weniger gleichzeitig entstanden sind und aus demselben Zeitgeist, denselben

³⁶ George P. Landow: Hypertext 3.0. S. 62.

³⁷ Ebda., S. 55.

³⁸ Ebda., S. 1.

³⁹ Seine Lesarten dieser Theorien sind teilweise fast mit Gewalt gelenkt. Zum Beispiel Bachtins Dialogizität: „Bakhtin’s description of the polyphonic literary form presents the Dostoevskian novel as a hypertextual fiction in which the individual voices take the form of Lexias (...) In terms of hypertextuality this points to an important quality of this medium: complete read-write hypertext (exemplified by blogs and intermedia) does not permit a tyrannical univocal voice“ George P. Landow: Hypertext 3.0, S. 56.

⁴⁰ Ebda., S. 56.

⁴¹ Bolter: Writing Space, S. 182.

Umwälzungen resultieren.⁴² Auch andere Hypertext- und Intertextualitätsexperten haben ein Problem mit der allzu leichtfertigen Gleichsetzung der Hypertexttheorie mit dem Poststrukturalismus. Graham Allen wirft Landow und anderen Hypertext-Theoretikern in seiner *Einführung in die Intertextualität* vor, dass sie die poststrukturalistischen Theorien zu oberflächlich lesen würden, ohne genug Rücksicht zu nehmen auf die tieferen Motivationen, aus denen sie resultierten.

„We might, for instance, wonder whether systems which are said to increase the capacity of readers to ‚download‘, process and utilize the ‚information‘, or systems which immensely speed up and facilitate ‚communication‘, actually fit as well as they appear to do with the kind of arguments against notions of ‚information‘, the ‚consumption‘ of literature, and the clear and ‚transparent‘ conveyance of meaning we have seen at the heart of *Tel Quel* theory.“⁴³

Dazu zählt auch Landows Annahme, dass Bachtins Vielstimmigkeit mit den nicht hierarchisch organisierten Lexias in einem Hypertext gleichzusetzen sei und dass Hypertext dadurch per se ein demokratisches Medium sei. Es ist jedoch anzumerken, dass schnelle Verbreitung, Utilisierung der Information und die damit verbundene Fixierung des Sinnes, die Allen oben anführt, nicht die Hauptanliegen der Hypertext-Theorie von Nelson waren.

Wenn man unterschiedliche Ausgangspositionen und teilweise unterschiedliche Motivationen der Hypertexttheorie und der poststrukturalistischen Theorie nicht außer Acht lässt und sogar zugibt, dass es keine tiefere Beziehung zwischen ihnen gibt als die Entstehungszeit, bleiben die Ähnlichkeiten trotzdem evident. Vielleicht ist die Aussage Landows, dass der Hypertext ein Polygon für Testfahrten des Poststrukturalismus ist, zu viel. Das schließt aber nicht aus, dass die zukünftigen praktischen Umsetzungen des Hypertextes aus einer Mischung aus beiden Visionen des idealen Textes schöpfen werden.

⁴² J. Hillis Miller: *Literary Theory, Telecommunications, and the Making of History*. Zit. nach Landow: *Hypertext 3.0*. S. 64.

⁴³ Graham Allen: *Intertextuality*. 4. Aufl. New York: Routledge 2003, S. 206.

Poststrukturalismus, Hypertext und Digitale Literatur

Die Idee von der Verkörperung und Realisierung des offenen, interaktiven und flüchtigen Textes hat vor allem in der Digitalen Literatur Ende der 1990er- und Anfang 2000er-Jahre (besonders für die Autoren) eine große Rolle gespielt. Während die einen die Unmöglichkeit des offenen Textes behaupteten, wandten sich die anderen (die meisten) der Umsetzung dieser Idee zu, ohne jegliche Ironie.

Eine der Arbeiten, die den offenen Text umzusetzen versucht, ist die *Website yourworldoftext*⁴⁴, die ein in alle Richtungen beschreibbares leeres Blatt entwirft: „Your World of Text is an infinite grid of text editable by any visitor. The changes made by other people appear on your screen as they happen.“⁴⁵ Die Freiheit, die das endlose Blatt verspricht, wird dadurch getrübt, dass der Schreibfluss immer noch von links nach rechts und also linear verläuft. Außerdem sorgt die Tatsache, dass jeder Besucher auf dem Blatt etwas schreiben kann, für pubertäre Textkämpfe und entfernt diesen Text, zumindest vorübergehend, aus dem Feld der Literatur.

Einige Mitschreibprojekte versuchen, ein immerzu wachsendes, rhizomatisches Textgewebe umzusetzen. So sagt ein Eintrag der seit 1999 wachsenden und wahrscheinlich populärsten Mitschreibplattform *Assoziationsblaster*: „This network is, proceeds as and builds a rhizom!“ Die Autoren Alvar Freude und Dragan Espenschied kündigten ihr Werk 1999 an als „eine neue Art, Informationen zu organisieren“, „ein verkapselter Prototyp davon, wie das Web arbeiten könnte: von unten nach oben“ und „eine Verbindung zwischen allen Arten von Ansichten, Sprachen, Kulturen und Menschen, die die ultimative, post-moderne Ambivalenz erzeugt – oder eine Art Zwischen-Fakten-Wissen“.⁴⁶ Ihr Ziel war die Zerstörung der herkömmlichen narrativen Strukturen, und fast wie bei Vannaver Bush: Ein Hypertext, der

„keinen Anfang und kein Ende hat, es gibt auch keine festgelegte Lesereihenfolge. Man kann nicht an einem Punkt beginnen und sich dann Schritt für Schritt alle Inhalte anschauen oder abarbeiten, stattdessen handelt man sich von einem Text zum nächsten, und jeder dieser Texte ist genauso Ausgangspunkt oder Ergebnis wie der vorherige.“⁴⁷

⁴⁴ <http://yourworldoftext.com/> (Stand 1.Sept. 2011).

⁴⁵ <http://yourworldoftext.com/home/> (Stand 1.Sept. 2011).

⁴⁶ <http://www.assoziations-blaster.de/statement.html> (Stand 1. Sept. 2011).

⁴⁷ Roberto Simanowski: Interview mit Alvar C. H. Freude und Dragan Espenschied. 6. Nov. 2000. <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/Interviews/Espenschied-Freude-6-Nov-00/index2.htm> (Stand 1. Sept. 2011).

Explizite Darlegungen ihrer theoretischen Hintergründe weisen auch Werke wie Giselle Beiguelmans *The Book after the Book* (1999), Simon Biggs' *The Great Wall of China* (1996) und Nikolai Vogels *Die Lesbarkeit der Weltliteratur*⁴⁸ auf, die ihrer Struktur nach dem Leser weniger Freiheit einräumen. Beiguelman beschäftigt sich, ähnlich wie Alvar Freude und Dragan Espenschied, mit den neuen Systemen der Wissensorganisation und rekurriert dabei auf eine Erzählung von Jorge Luis Borges aus dem Jahr 1975 namens *Das Sandbuch*, über ein Buch ohne Anfang und Ende, die mit folgenden Worten anfängt: „Die Linie besteht aus einer unendlichen Zahl von Punkten; die Fläche aus einer unendlichen Zahl von Linien; das Volumen aus einer unendlichen von Flächen; der Hyperraum aus einer unendlichen Zahl von Volumen ...“⁴⁹

Nicht nur die Organisation der Daten beschäftigt die Autoren der Digitalen Literatur, sondern auch die Frage nach den Möglichkeiten der Literatur in ihrer neuen Umgebung. Sie kontemplieren Vorteile und Verluste. So fragt sich Oliver Gassner in *noise 99*, was die Aufgaben und Eigenschaften der Gegenwartsliteratur, der Digitalen Literatur sein sollen und wirft dabei Stichwörter wie „Simulation“, „Produktion beim Leser und Autor“, „Systemtheorie“ und „Autopoiesis“ auf. Die explizite Beschäftigung mit der Theorie führt dazu, dass Werke wie Florian Cramers *per.m]utationen* sich an der Schnittstelle zwischen Literaturwissenschaft und Digitaler Literatur befinden. Die meisten greifen jedoch ihre theoretischen Beweggründe im Metatext auf und erklären, welche Ideen sie mit ihren Projekten verwirklichen oder diskutieren möchten. So überlegt Simon Biggs in seinem Werk *The Great Wall of China*, das später in den Analysen ausführlicher beschrieben wird, über die Rolle des Lesers als Schreibers und des Autors als Meta-Autors, über die Interaktivität und die objektorientierte Programmierung.

⁴⁸ Für Kurzbeschreibungen und Links zu den Primärwerken siehe Anhang.

⁴⁹ Jorge Luis Borges: Spiegel und Maske. Erzählungen 1970–1983. 4. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer 1993 (= Jorge Luis Borges Werke in 20 Bänden hrsg. v. Gisbert Haefs und Fritz Arnold. Bd. 13), S. 182.

Digitale Literatur

Im Gegensatz zur Debatte rund um den Terminus „Intertextualität“, in der ein Begriff, je nach Auffassung, enger oder breiter und auf verschiedene Weise erklärt wird, gibt es für die Erscheinung, die in diesem Text „Digitale Literatur“ genannt wird, noch keine allgemein akzeptierte, einheitliche Bezeichnung. Neben der „Digitalen Literatur“ wird von „Ergodischer Literatur“, „Netzliteratur“, „Hypertextliteratur“, „Literatur im elektronischen Raum“ usw. gesprochen.

Einer der Verfechter des Begriffs „Digitale Literatur“ und einer ihrer produktivsten Theoretiker ist Roberto Simanowski. Seine Vorliebe für diesen Terminus beruht auf dem medientechnologischen Konzept der Digitalität. Die Kriterien für Digitale Literatur sind für ihn vor allem mit der Relevanz des digitalen Mediums für das literarische Werk verbunden. In einem Artikel aus dem Jahr 1999 erklärt er das folgendermaßen:

„Und weil dieses ‚digitale Alphabet‘ der Bits und Bytes immer die erste Ebene der Darstellung ist, egal ob es sich nun um Buchstaben, Bilder oder Töne handelt, ist der Begriff Digitale Literatur ein ganz treffendes Wort für das, was es hier zu beschreiben gilt. Die Metapher hält bewußt, daß alles auf dem gleichen Grundmedium basiert. Sie macht damit die Existenzvoraussetzung zum Hauptkriterium und nicht den Existenzort, wie es etwa beim diesbezüglich zu engen Begriff Netzliteratur der Fall wäre.“⁵⁰

Es reicht für Texte nicht, in „Bits und Bytes“ dargestellt zu sein, in welchem Fall es sich um „digitalisierte Literatur“⁵¹ handeln würde, sie müssen dazu auch noch die Möglichkeiten des Mediums nutzen und reflektieren. Sie müssen, so Simanowski, die Merkmale der Digitalen Literatur aufweisen: Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung.⁵²

Peter Gendolla und Jörgen Schäfer setzen sich im Unterschied dazu für den Begriff „Netzliteratur“ ein. „Netz“ bezieht sich hier aber nicht nur auf Internet oder Computernetzwerke und also nicht nur auf den Existenzort der Digitalen Literatur. Die Autoren berufen sich auf Hartmut Böhmes Definition der Netze:

⁵⁰ Roberto Simanowski: Digitale Literatur. Begriffsbestimmung und Typologisierung. <http://www.dichtung-digital.de/homepage/28-Mai-99-1/typologie.htm> (05.01.2013).

⁵¹ Roberto Simanowski: Autorschaften in digitalen Medien. In: Digitale Literatur. TEXT+KRITIK. Heft 152. Oktober 2001, S. 4.

⁵² Roberto Simanowski: Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002 (= edition suhrkamp Bd. 2247), S. 18.

„Netze sind biologische oder anthropogen artifizelle Organisationsformen zur Produktion, Distribution und Kommunikation von materiellen und symbolischen Objekten ... Netze bilden komplexe zeiträumliche dynamische Systeme ... Sie tun dies nach stabilen Prinzipien, doch in instabilen Gleichgewichten, selbstgenerativ, selbststeuernd, selbsterweiternd, also autopoietisch und evolutionär.“

Unter Vernetzung sind hier die rekursiven Prozesse zwischen dem Menschen und der Maschine bzw. die nicht hierarchischen Wechselbeziehungen aller Teilnehmer – Autoren, Werke und Leser – gemeint.⁵³

1997 erscheint die Dissertation Espen Aarseths unter dem Namen *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Er schreibt:

„The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positioning the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic semiotic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of ‚reading‘ do not account for. This phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning ‚work‘ and ‚path‘. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turnings of pages.“⁵⁴

Der Vorschlag Espen Aarseths verdient es zwar, als einer der ersten Versuche, über Digitale Literatur zu sprechen, erwähnt zu werden, auf seine Schwachstellen wurde jedoch schon öfters verwiesen. Es ist zum Beispiel schwer zu vertreten, dass die neue Performanz des Lesers, die nicht mehr nur in seinem Kopf stattfindet, sich auf die

⁵³ Peter Gendolla, Jörgen Schäfer: *Playing With Signs*. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hg.): *The Aesthetic of Net Literature. Writing Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript 2007 (= Medienumbrüche Bd. 16), S. 22.

⁵⁴ Espen J. Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press 1997, S. 1–2.

Integration der Leserinstanz ausschließlich positiv auswirkt und dass das gewöhnliche Lesen im Vergleich dazu als „trivial“ zu bezeichnen ist.⁵⁵

Um die Unschärfen der Begrifflichkeiten zu vermeiden, die sich im Fall der Digitalen Literatur vor allem in der Vermischung poetologischer Kriterien mit den technologischen Merkmalen äußern, führt Christiane Heibach den Begriff „Literatur im elektronischen Raum“ ein.

„Elektronischer Raum‘ indiziert eine Dreidimensionalität, die durch elektronische Impulse ermöglicht wird. Der Begriff bezeichnet einerseits generell computergenerierte dreidimensionale Räume (virtual reality), andererseits Räume, die durch Computernetzwerke erzeugt werden und in diesem Sinne nicht unbedingt als dreidimensionale Räume sichtbar werden. Signifikant für alle Definitionen von ‚elektronischem Raum‘ ist allerdings etwas, das sie von anderen elektronischen Medien wie dem Radio, dem Fernsehen, dem Video unterscheidet: der Handlungsspielraum für den Benutzer. In elektronischen Räumen kann ähnlich agiert und interagiert werden wie im realen Raum, weshalb dieser Begriff auf die Computer und Computernetzwerke beschränkt bleibt.“⁵⁶

In ihrer Untersuchung beschränkt sich Heibach auf Computer und Computernetzwerke, also auf nur zwei Aspekte der Digitalen Literatur: Interaktivität und Vernetzung. Anders als bei Gendolla und Schäfer geht es ihr hauptsächlich um die „Sprachkunst im Internet“⁵⁷, obwohl nicht immer klar ist, weshalb gewisse Beispiele hierunter subsumiert werden, da weder für deren Produktion noch für deren Rezeption Internet erforderlich ist.

Die bisher genannten Beispiele demonstrieren das Problem. Verschiedene Termini beziehen sich auf dasselbe Phänomen, mit der Betonung unterschiedlicher Aspekte. Trotz dieser Verwirrung scheint Simanowski recht zu haben, wenn er sagt, dass der kleinste gemeinsame Nenner „die notwendige digitale Existenz“⁵⁸ der Werke bleibt, während andere Begriffe zu eng oder zu breit für das zu beschreibende Phänomen gefasst werden. Die „ergodische Literatur“ würde zum Beispiel auch gedruckte Bücher mit mehreren

⁵⁵ Frank Fürtwängler: Human Practice. How the Problem of Ergodicity Demands a Reactivation of Anthropological Perspectives in Game Studies. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hrsg.): The Aesthetic of Net Literature. Writing Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007 (= Medienumbrüche Bd. 16), S. 67–89.

⁵⁶ Christiane Heibach: Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003 (=stw Bd. 1605), S. 27.

⁵⁷ Christiane Heibach: Literatur im elektronischen Raum, S. 32.

⁵⁸ Oder der notwendige digitale Ursprung.

möglichen Enden umfassen. „Netzliteratur“ meint entweder nur Literatur, für deren Existenz Internet oder Computernetzwerke notwendig sind, oder erstreckt sich auch auf andere nicht digitale Möglichkeiten der Vernetzung aus und schließt somit auch klassische gedruckte oder druckbare Mitschreibprojekte ein. Mit dem Begriff „Hypertextliteratur“ ist es ähnlich. Yoo erweitert z. B. den Begriff des literarischen Hypertextes dermaßen, dass er in ihrer Arbeit zur Basis der Digitalen Literatur wird, und bezieht sich auf mehr als nur in HTML programmierte Texte. Aus diesem Grund benutzt sie in ihrer Arbeit die Bezeichnung Hypertextliteratur.⁵⁹

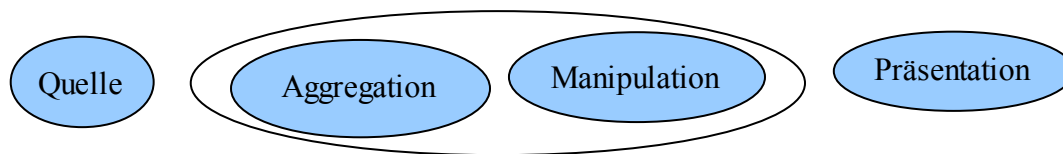
Der Begriff variiert von einem wissenschaftlichen Text zum anderen. Die Werke werden aus verschiedenen Perspektiven beobachtet, unterschiedliche Aspekte werden als Hauptaspekte genannt. Es werden aber oft genug die gleichen Werke als Beispiele angeführt, sodass angenommen werden kann, dass der Gegenstand der Debatte derselbe ist.

⁵⁹ Hyun-Joo Yoo: Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshausen und Neumann 2007, S. 16–18.

Das Modell

Der Begriff „Digitale Literatur“ wird in dieser Arbeit übernommen, aber etwas breiter aufgefasst, sodass er auch gedruckte computergenerierte Texte umfasst. Das folgende Modell zeigt, was im Allgemeinen mit einem Text in einem digitalen Werk geschieht:

A



- Autor
- Prätext
- Datenbank

Algorithmus (digital)

- digital, Computerbildschirm
- gedruckt (Buch)
- Installation
- CD-Rom

L

Abgesehen von Werken, bei denen der Text in Echtzeit entsteht, bezieht die Digitale Literatur das Textmaterial zuerst aus einer Quelle. Das können die Notizen des Autors sein. Oft wird als Quelle eine Datenbank oder ein schon bestehender Text benutzt. Im weiteren Verlauf werden die Textelemente gesammelt, analysiert und manipuliert nach einem vom Autor entwickelten Algorithmus. Die Besonderheit und das Hauptkriterium der Digitalen Literatur ist, dass dieser Algorithmus von einer Maschine ausgeführt wird. Hier liegt auch der Unterschied zu der „digitalisierten Literatur“, bei der der Text von der Quelle bezogen und schlicht in einem digitalen Medium präsentiert wird, ohne zuvor künstlerisch manipuliert worden zu sein. Digitale Literatur umfasst sowohl Werke, die das Internet benutzen, als auch solche, die das nicht tun. Es können Werke einzelner Autoren sein oder Projekte von mehreren Partizipierenden. Der Leser kann mit unterschiedlichen Graden der Interaktivität konfrontiert werden: Das reicht vom Betrachten und Lesen über

Klicks (Bewegen) bis zu Texteingaben. Die Datenbanken können offen oder geschlossen sein. Je nach der Art der Präsentation kann es sich um ein Buch handeln, eine Installation oder um ein Werk, das auf dem Computerbildschirm gezeigt respektive benutzt wird. Und die vom Computer ausgeführte (vom Menschen programmierte) Manipulation kann eine Visualisierung (Animation), einfache Textverarbeitung (z. B. Suchen & Ersetzen), komplexe Textgenerierung oder Verlinkung (multilineare Anordnung) sein oder all das zusammen.

So werden zur Digitalen Literatur sehr unterschiedliche Werke gezählt: Julian Palacz' als Buch veröffentlichtes Werk *End Tell*; die rhizomatische, in alle Richtungen verlinkte Mitschreibplattform *Assoziationsblaster* von Alvar Freude und Dragan Espenschied; Jeffrey Shaws Textinstallation *The Legible City*; das Textanalyse- und Textgenerierungswerkzeug *POE* von Ferdinand Schmatz und Franz Josef Czernin; Johannes Auers Animation *wormapplepie for doehl*; Urs Schreibers *Epos der Maschine* und anderes.⁶⁰

Nicht alles, was im Internet publiziert wird, kann zur Digitalen Literatur gezählt werden. Die Texte, die auf einer Schreibmaschine oder einem Schreibmaschine simulierenden Programm auf klassische Art und Weise niedergeschrieben worden sind, ohne sich mit dem Medium zu beschäftigen, und dann lediglich ins Internet gestellt wurden, gehören nicht zur Digitalen Literatur. Bekannte Beispiele wie Stephen Kings *Riding the Bullet* aus dem Jahr 2000, Rainald Goetz' *Abfall für alle*, ein Blog, der nach seiner Online-Zeit schließlich 1999 im Suhrkamp Verlag⁶¹ veröffentlicht wurde, und Elfriede Jelineks Internet-Roman *Neid* (2008) genossen zu jeweils ihrer Zeit als „Internet-Romane“ eine große mediale Aufmerksamkeit. Dabei ging es aber nicht um die Eroberung des Mediums Internet durch Literatur, sondern um Internet und digitale Medien als Publikations- und Vervielfältigungsmedien und um Vorteile oder urheberrechtliche Probleme, die daraus resultieren. Alle diese Beispiele gehören nicht zur Digitalen Literatur, sondern in einen Bereich, den Roberto Simanowsky „digitalisierte Literatur“⁶² nennt. Diese Debatte ist bis heute aktuell, besonders rund um das sich rasant ausbreitende *E-Book*.

Um die Rolle der expliziten Intertextualität (Zitathaftigkeit) in der Digitalen Literatur zu

⁶⁰ Für Links und Kurzbeschreibungen der Primärwerke siehe Anhang.

⁶¹ Rainald Goetz: *Abfall für alle – der Roman eines Jahres*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999.

⁶² Roberto Simanowski: *Lesen, Sehen, Klicken. Die Kinetisierung Konkreter Poesie*. http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/simanowski/kinetisch_konkret_poesie.html#fnverweis3 (Stand 08.01.2013).

bestimmen und damit verbundene Aussagen über das digitale Zeitalter treffen zu können, gilt es vorerst zu untersuchen, was in den konkreten Beispielen der Digitalen Literatur mit dem Text passiert. Woher kommt der Text, wie wird er verarbeitet und wie wird er schließlich dargestellt? Diese Untersuchung wird an einer Sammlung von in der Sekundärliteratur häufig vertretenen Texten Digitaler Literatur exemplarisch durchgeführt – mit dem Schwerpunkt auf deutschsprachigen Werken. Anhand des vorgestellten Modells werden die Wege des Textes von der Textquelle über die digitale Textmanipulation bis zur endgültigen (oder vorübergehenden) Darstellung nachvollzogen.

A) Anteil an Text – Intermediale Elemente

Für den Computer sind Text, Bild und Klang dasselbe: ein zu übersetzender Quellcode. Die Beschäftigung mit dieser Erkenntnis führte zu unzähligen Hyperfictions⁶³, in denen Bild, Text und Klang in multimedialer Beziehung nebeneinandergestellt oder in einen intermedialen Bezug zueinander gestellt werden.

Das heißt, dass eine große Mehrheit der Texte, die hier vorgestellt werden, nicht nur aus Text besteht. In manchen Fällen kann man sich angesichts der Klänge, Bilder und Animationen in der Digitalen Literatur sogar fragen: *Is there a text on this screen?*, wie Bertrand Gervais in seinem gleichnamigen Aufsatz.⁶⁴ Außerdem wird dieses Verhältnis von Text, Bild und Klang im digitalen Medium zum Thema einiger Werke, die sich an der Grenze zwischen Digitaler Literatur und digitaler Kunst bewegen. Die ASCII-Kunst⁶⁵ erlebt einen Aufschwung, und viele Autoren und Künstler lassen ihre Werke auf der Übersetzung zwischen Bild und Klang, Text und Bild sowie Text und Klang basieren.

Je nach der Menge und Gewichtung des Textes in einem digitalen Werk kann man die folgenden Typen Digitaler Literatur unterscheiden:

1. Nur Text

⁶³ Z. B. Urs Schreibers „Epos der Maschine“.

⁶⁴ Bertrand Gervais: *Is There a Text on This Screen? Reading in an Era of Hypertextuality*. In: Susan Schreibman and Ray Siemens (Hg.): *A Companion to Digital Literary Studies*. Oxford: Blackwell 2008, S. 183.
http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-3&toc.id=0&brand=9781405148641_brand

⁶⁵ ASCII-Kunst ist eine Kunstrichtung, die mit den Zeichen des *American Standard Code for Information Interchange* (ASCII; eine normierte Zeichenkodierung) Bilder und sogar Videos darstellt

1.1 Das Werk basiert hauptsächlich oder ausschließlich auf Text.

Wenn es Bilder gibt, dann nur als Illustration, ohne wesentliche Funktion im Werk.

Zu dieser Gruppe gehören viele, vor allem frühe Hyperfictions und fast alle Textgeneratoren. Hierzu gehören Beispiele wie Jenny Holzers Plattform zum Sammeln und Ändern von „*Truisms*“ („Binsenweisheiten“ in Form von prägnanten Sprüchen), *Please change beliefs*, ebenso Adi Blums und Beat Mazenauers Textgenerator *Encyclopedizer*, der durch eine Kombination aus Einträgen der Leser und Resultaten von Suchmaschinen-Suchvorgängen eine sich ständig fortentwickelnde Enzyklopädie des allgemeinen Wissens entwirft. Zu dieser Gruppe gehören auch einige Arbeiten, die später hier noch eingehend analysiert werden sollen, wie Guido Grigats *23:40 Das Gedächtnis* oder Theo Lutz' *Stochastische Texte*.

1.2 Durchdringung der Zeichen verschiedener Ebenen (Text + Code)

Im Hintergrund jeder Text-, Bild- oder Klangrepräsentation auf dem Bildschirm befindet sich die tiefere Ebene des Codes. Dies sollte laut einigen Kritikern der Digitalen Literatur das eigentliche Feld sein, auf dem sich diese Kunst entfaltet. In seinem Aufsatz aus dem Jahr 2000 *Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt*⁶⁶ betont Florian Cramer zwei wichtige Punkte: „Netzcomputerdichtung sollte computerprozessierte Sprache reflektieren“ und „Netzdichter sollten auch Programmiersprachen beherrschen“.

Aus diesen Überzeugungen entwickelten sich die Code-Poesie, poetische Viren und andere Werke, bei denen die tieferen Ebenen der Programmierung offengelegt und in das Werk aufgenommen werden. So stellt Johannes Auer in seinem Werk *Logbuch* die Datenspuren der User, die beim Besuch seiner *Website* ausgelesen werden können, aus: Aus den Ereignisprotokolldateien erfährt er nämlich die IP-Adresse des Computers, den verwendeten Browser- und Betriebssystem-Typ, Zeit und Datum des Besuchs, die zuletzt besuchte *Website* und die am Computer eingestellte Standardsprache. Julian Palacz lässt ein Programm namens *Key-Logger*, das auf tieferen Ebenen des Computers die Tastatureinträge aufzeichnet, seine Texte beeinflussen. Und die australische Code-Poetin Mez benutzt in ihrer erfundenen Sprache „Mezangelle“, die Elemente und Syntax der Programmiersprachen wie Klammer, Punkte und typische Abkürzungen beinhaltet, um der virtuellen Umgebung gemäße literarische Texte zu erstellen.

⁶⁶ Florian Cramer: Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt. Neun Thesen. 2000: http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html (Stand: 03.01.2013).

2. Kombination Text–Bild–Klang

2.1 Intermedial

In dieser Gruppe findet sich der Rest der Hyperfictions, in denen Bilder und Musik neben dem Text auch eine Rolle für das Erzählen der Geschichte spielen. Das Wort „intermedial“⁶⁷ verweist auf die Wechselwirkung zwischen den Medien oder in diesem Fall eher eine Wechselwirkung zwischen den unterschiedlichen Zeichensystemen. So entwickeln Werke wie Mark Amerikas *Filmtext*, Urs Schreibers *Epos der Maschine*, Bas Böttchers *Looppool* und Frank Klötgens *Aaleskorte der Ölig* ihre Erzählebene erst aus einem Zusammenspiel von Bild, Text und Klang.

2.2 Text als Bild – ASCII als Text/Bild/Video

Vor allem in einem Medium, das zwischen Bild, Text und Klang keine prinzipiellen Unterschiede macht, kommt es leicht zu Mischformen und Fällen, wo am Ende schwer zu sagen ist, ob das dargestellte Objekt noch Text oder zum Beispiel schon Bild ist. Während in der vorigen Gruppe das Neben- oder Miteinander von Bild, Text und Klang unterschiedliche Formen des Geschichtenerzählens erlaubte, handelt es sich hier mehr um ein Erbe der Konkreten Poesie, um Kippbilder zwischen Text und Bild oder Texte, die keinen Sinn mehr ergeben, sondern eine Figur oder Video zeigen. Wie weit das gehen kann, zeigt eine frühe Installation von Jeffrey Shaw, *The Legible City*, in der der Besucher auf einem Fahrrad sitzend sich durch eine Stadt aus Wörtern bewegen kann. Auch weit am Rand und viel eher dem Bereich der digitalen Kunst zugehörig, ist Vuk Ćosićs Übersetzung eines Porno-Films in ASCII-Zeichen: *Deep troath*. Hierzu zählen auch literarische Spiele zwischen Wort und Bild wie Johannes Auers *Kill the poem*.

2.3 Text zu Bild

Diese Gruppe befindet sich an der Schnittstelle zu der digitalen Kunst. Es handelt sich um Paradebeispiele der Intermedialität, bei denen die Texte in Bilder oder Klang übersetzt werden. In Siegfried Holzbauers *Quadratur der Worte* und Johannes Auers *concrete_maschine* werden Texte nach unterschiedlichen Kriterien in Bilder übersetzt.

⁶⁷ Chiel Kattenbelt: Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien. In: Henri Schoenmakers (Hg.): Theater und Medien. Grundlagen – Analysen Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript 2008, S. 129.

2.4 Augmented-Reality-Texte

Nach einer der meistzitierten Definitionen von Ronald T. Azuma platziert die *Augmented Reality* (AR) virtuelle 3D-Objekte in echte 3D-Umgebungen und zeigt diese Kombination in Echtzeit an. Von der Virtuellen Realität (VR) unterscheidet sich AR dadurch, dass sie nur bestimmte Objekte in die Realität platziert, nicht aber die Realität ersetzen will. AR ist ein Werkzeug, das die menschliche Perzeption und Interaktion mit der Realität erweitern kann. Die Informationen, die die virtuellen Objekte enthalten, helfen dem Benutzer, die Aufgaben der realen Welt zu erfüllen.⁶⁸ AR wurde wegen seiner potenziellen Verwendung in der Medizin, in der Unterhaltungsindustrie und in der Navigation der Kampfflieger entwickelt. Inzwischen haben sich die Versuche mit der AR auch auf Kunst und Digitale Literatur erweitert. Eine der *Websites*, auf der täglich über neue Versuche mit AR an der Schnittstelle zwischen Kunst und Forschung berichtet wird, ist *_Augmentology*⁶⁹. In den letzten Jahren wurden auch einige Bücher, die mit dieser Technologie experimentieren, veröffentlicht. Der Wiener Trauma Verlag hat zwischen 2010 und 2012 eine Reihe von Büchern, die AR verwenden veröffentlicht, wie etwa das theoretische Buch Georg Russeggers *$K \neq (S + R + B)30 \times [Pn - Ax]RIF - Kalkül$* . Ein bekanntes Beispiel ist Amaranth Borsuks und Brad Bouses *Between Page and Screen*⁷⁰, ein *Augmented-Reality*-Buch auf dessen gedruckten Seiten sich kein Text, sondern nur Code befindet, erst vor der Computerkamera und mit der richtigen *Software* springen die Texte als Hologramme heraus.

B) Quelle

Woher kommt der Text? Das ist eine der zentralen Fragen dieser Arbeit. Es wurde hier bereits erwähnt, dass das Kopieren eine der wesentlichen Funktionen des digitalen Textes darstellt. Es war noch nie so leicht, große Mengen an Text zu kopieren, zu analysieren, zu manipulieren und mit anderen Texten zu kombinieren. In der Digitalen Literatur scheint sich dieser Trend fortzusetzen. Viele dieser Werke bedienen sich daher schon bestehender Texte aus dem literarischen Kanon oder aus dem Internet – oder sie lassen

⁶⁸ Ronald T. Azuma: *Augmented Reality. Approaches and Technical Challenges*. In: Woodrow Barfield (Hg.): *Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates 2001, S. 27.

⁶⁹ *Augmentology.com*

⁷⁰ Amaranth Borsuk, Brad Bouse: *Between Text and Screen*. New York: Siglio Press 2012.

den Leser selbst schreiben. Die Autorschaft erstreckt sich auf mehr (und auch weniger) als die bloße Textproduktion.

Je nach dem Ursprung des Textes bieten sich in der Digitalen Literatur folgende Fälle an:

1. Autor

Der Autor oder einer der Autoren schreiben den Text selbst: Diese Art von Autorschaft ist am häufigsten bei Hyperfictions, jenen literarischen Versuchen, welche die Möglichkeiten des literarischen Schaffens in einer Hypertext-Struktur untersuchen. Das Neue dieser Erzählform liegt in der hypertextuellen Organisation des geschriebenen Textes und der daraus resultierenden Leseweise. Solche Hyperfictions sind etwa Frank Klötgens *Aaleskorte der Ölig*, Michael Joyce' *Twelve Blue*, Martina Kieningers *Der Schrank, die Schränke* etc. Die Autoren schreiben ihre Texte vorwiegend selbst, dies trifft auch auf die sogenannte *code poetry*, oder *codeworks*, zu – zum Beispiel Mary Anne Breeze' *Human Readable Messages*.

2. Leser

Der Autor oder die Autoren gestalten das Konzept und das Programm (das den Text verändert) und bieten eventuell auch die Plattform an. Der Text kommt hauptsächlich von den Lesern.

2.1 Archiviert

Diese Art von Textproduktion im digitalen Werk gilt für alle Mitschreibplattformen. Die Unterschiede sind in der Offenheit des Zugangs (Kann jeder User schreiben?), des Themas (Gibt es Vorgaben oder Schreibregeln?) und im Grad der Kontrolle seitens des Autors (Gibt es Zensur?) zu finden. Der Hauptteil der Texte wird von den Lesern geschrieben und archiviert, sodass auch andere User die Ergebnisse abrufen können. So etwa in Werken wie Guido Grigats *23:40 Gedächtnis*, Elvar Freudes und Dragan Espenschieds *Assoziationsblaster*, Mark Napiers *Digital Landfill* etc.

2.2 Nicht archiviert

Viele Werke leben hauptsächlich von einer Texteingabe oder Textvorlage des Lesers,

können aber nicht als Mitschreibprojekte bezeichnet werden, da die Eingaben des Lesers weder gesammelt noch im Internet oder irgendwo anders veröffentlicht werden. Der Text, der während der Benutzung entstanden ist, verschwindet, ohne Spuren hinterlassen zu haben. Dies ist der Fall in Johannes Auers *Google Snippet-Picture Ad(d)Sense*, Siegfried Holzbauers *Quadratur der Worte*, Lewis LaCooks *sondheim.exe* etc.

3. Zitate

Die Werke der Digitalen Literatur zeichnen sich dadurch aus, dass in ihnen ein Text in digitaler Umgebung manipuliert wird. Die Autorschaft übersteigt in vielen Beispielen die bloße Textproduktion und schließt die Entwürfe von Konzepten und das Schreiben von Computerprogrammen mit ein. Viele Autoren entscheiden sich dabei, nicht selbst zu schreiben, sondern einen Text aus der Literatur oder aus dem Internet zu kopieren. In vielen Fällen bietet es sich an, die Manipulation an einem bekannten Text aus dem literarischen Kanon vorzunehmen, um die Veränderung beobachten zu können. Dieser Strategie bedienen sich Theo Lutz' *Stochastische Texte*, Elfriede Jelineks *Trigger your Text*, Franz Josef Czernins und Ferdinand Schmatz's *POE* etc.

Manche Texte werden aus dem Internet kopiert und für das digitale Werk übernommen. Oft werden die Texte über Suchmaschinen nach gewissen Vorgaben in Form von Zufallstextausschnitten gesammelt, wie in Douwe Osingas *Google Talk* und Michael Zalewskis *Evil Twin Blog Drone*. Mehr über die Kategorisierung von Zitaten nach der Art des Prätexts wird weiter unten im Rahmen der Typologie des Zitats nach Dubravka Oraić Tolić im Kapitel „Zitathaftigkeit“ behandelt.

C) Aggregation

Eine weitere wichtige Frage zum Text im digitalen Werk ist, wie er gespeichert und organisiert wird. Ein ganzer Roman kann eine Textdatei sein, und zwar eine im Vergleich zu Bildern und Audiodateien sehr kleine. Es kann sich aber auch um Datenbanken handeln, die Elemente eines oder mehrerer Texte in Sätze, Wörter oder Buchstaben gruppieren. Ein Text oder Textelement kann auch als Bild behandelt werden bzw. eine Bilddatei sein.

Wie und wo der Text, aus dem das digitale Werk besteht, gespeichert wird, ist wichtig im

Zusammenhang mit seiner Manipulation bzw. der Struktur des digitalen Werks. Gibt es fixe Bestandteile? Wie sind sie geordnet? Handelt es sich um eine vorübergehende Datenbank, die bei jeder neuen Textgenerierung ihre Elemente austauscht (zum Beispiel bei der Eingabe des Lesers)?

Die wichtigsten Kategorien, die das Thema Aggregation betreffend zu klären sind:

1. Offen – geschlossen

Datenbanken wie *Assoziationsblaster* oder *Please change beliefs* und *23:40 Das Gedächtnis*⁷¹ basieren darauf, dass sie immer und für jeden offen sind und sich rhizomatisch verbreiten können. Offen heißt in diesem Fall nicht, dass sie verändert werden können, sondern dass man sie als Leser erweitern kann. Geschlossen sind dagegen Werke wie Mark Amerikas *Filmtext*, aber auch Johannes Auers *wormapplepie for doehl*.

2. Extern – intern

Manche Werke wie Simon Biggs' *The Great Wall of China* beinhalten ihre eigenen Datenbanken, während andere den Text zum Beispiel über Suchmaschinen abhängig von einem Suchwort beziehen wie bei Beat Mazenauers *Encyclopedizer*.

3. Archiviert – vorübergehend

Werke wie *23:40 Das Gedächtnis* und *Please change beliefs* sind tatsächlich Archive, während Johannes Auers *Google Snippet-Picture Ad(d) Sense* und andere Finde-und-ersetze-Programmtypen nur vorübergehende Ergebnisse kreieren.

4. Texteinheiten

Während Textgeneratoren wie *POE*, *Stochastische Texte* oder Simon Biggs' *The Great Wall of China* vorwiegend mit kleineren Textelementen wie Buchstaben und Wörtern arbeiten, operieren Hyperfictions und Mitschreibprojekte mit größeren Elementen wie Sätzen und Textclustern. Bei Google-basierten Projekten wie *Google Snippet-Picture Ad(d) Sense*, *concrete_machine* oder *Google Talk* kann es variieren.

⁷¹ Während die Datenbank des Gedächtnisses immer und von jedem um einen neuen Beitrag bereichert werden kann, ist sie zum Lesen nur beschränkt verfügbar. Das tangiert die Ebene der Aggregation aber nicht.

5. Dateitypen

Digitale Literatur umfasst eine bunte Auswahl an Werken, die unterschiedliche Programme, Texte und unterschiedliche Arten von Dateien benutzen.

Johannes Auers „Apfel“ besteht zum Beispiel aus 38 Gifs. Programme wie *POE* und *Stochastische Texte* sowie viele Hypertexte arbeiten hingegen mit Textdateien. Viele Arbeiten wie jene von Zeljko Wiener sind Flash-programmiert oder früher mittels Shockwave-Animationen.⁷² Nicht immer hat der Leser Einblick unter der Oberfläche des Werkes aber bei manchen Werken kann man aus dem Metatext herausfinden, mit welchen Dateien bestimmte Werke operieren und wie sie geordnet werden. Ein Beispiel eines einfachen geschlossenen internen Archivs findet man im Zusammenhang mit Lis Crains Hypertext *Blue Rooms*⁷³. Ihr Hypertext besteht aus Text und Bild, eingebettet in HTML, gespeichert als HTML-Datei.

D) Algorithmus, Manipulation

Schon einige Theoretiker haben angemerkt, dass unter den spezifischen Bedingungen der Digitalen Literatur ein anderer Zugang zu Textproduktion und Rezeption besteht. Philippe Bootz schlägt sogar für manche Fälle einen Meta-Leser vor, der die Fehler und Reaktionen des Lesers – also den schwierigen Leseprozess – als Zeichen und einen Teil des Werkes behandeln würde.⁷⁴

Es ist sehr schwer, und oft auch nicht vorgesehen, dass digitale Texte linear oder in ihrer Ganzheit gelesen werden. Mit einigen Ausnahmen unter den Hypertexten, geht es nicht um herkömmliches Geschichtenerzählen (vom Anfang bis zum Ende). Es entsteht der Eindruck, dass der Kern des Werks nicht der Ausgangstext und auch nicht das Textprodukt ist, sondern der Prozess der Manipulation – ein Algorithmus.

Doch was ist ein Algorithmus? Algorithmen sind klare Handlungsanweisungen, die Schritt für Schritt auszuführen sind. In der Digitalen Literatur stellen Programme den Algorithmus bereit und führen ihn auch selbst aus. Die Anzahl der Schritte muss dabei endlich sein. Die Kette der Operationen ist immer dieselbe; und das Ziel ist immer eine eindeutige Lösung.

⁷² Adobe Flash und Adobe Shockwave sind zwei Programmierplattformen für interaktive und multimediale Inhalte im Internet

⁷³ <http://faculty.vassar.edu/mijoyce/LCrain/> (Stand: 03.01.2013).

⁷⁴ Philippe Bootz: The Problem of Form. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007, S. 89–103.

Hier unterscheidet sich der Algorithmus nicht von einem Kochrezept. Der Algorithmus ist dadurch gekennzeichnet, dass ein und derselbe Ausgangspunkt immer zur selben Lösung führt. Die Variation entsteht also erst durch die Änderung des Ausgangspunktes. So können verschiedene Texteingaben des Benutzers, nachdem sie einen Algorithmus durchlaufen haben, Digitale Literatur hervorbringen. Eine mögliche Definition des Begriffs, zitiert nach einer Einführung in das Programmieren:

Ein Algorithmus (algorithm) ist eine vollständige, präzise und in einer Notation oder Sprache mit exakter Definition abgefasste, endliche Beschreibung eines schrittweisen Problemlösungsverfahrens zur Ermittlung gesuchter Datenobjekte (ihrer Werte) aus gegebenen Werten von Datenobjekten, in dem jeder Schritt aus einer Anzahl ausführbarer, eindeutiger Aktionen und einer Angabe über den nächsten Schritt besteht.⁷⁵

Der Algorithmus ist also nicht das Programm selbst, sondern nur die formulierte Anweisung, die zum Beispiel ein Computer eindeutig entziffern kann. In seinem Aufsatz *Algorithmus und Kreativität*⁷⁶ führt Peter Weibel Beispiele für die Verwendung von Algorithmen in unterschiedlichen Kunstrichtungen an. Eines behandelt den englischen Malprofessor Alexander Cozens (1752–1797), der ein Lehrbuch geschaffen hatte, nach dem seine Schüler in beliebiger Kombination von 16 vorgegebenen *compositions* und 27 *circumstances* ein Landschaftsbild schaffen konnten. Da ihm dieses System bald selbst zu starr war, begann er damit, es kreativ zu erweitern. Er wies die Schüler an, ungefähr folgenden „Algorithmus“ auszuführen: Nehme eine leeres Blatt Papier, schütte Tinte auf das Papier, zerknülle das Papier, entfalte das Papier. Der letzte Schritt dieses Algorithmus aber war eine Sache der kreativen Interpretation: Vervollständige das Produkt dieser Handlungsanweisung zur Darstellung einer Landschaft.

In diesem Beispiel spielt offensichtlich der Zufall eine große Rolle. Auch in der Digitalen Literatur wird gerne einiges dem Zufall überlassen. Schon die kombinatorischen Poesieautomaten des Barock griffen darauf zurück. Computeralgorithmen aber können keine echten Zufälle generieren, sie sind starre, determinierende mathematische Operationen. Programmierer greifen, wenn sie den Zufall in ein Programm einbauen wollen, daher auf algorithmisch produzierte Zufallszahlen zurück. Diese sind allerdings nur scheinbar zufällig. In Wirklichkeit sind deren Ergebnisse theoretisch immer

⁷⁵ Gustav Pomberger, Heinz Dobler: Algorithmen und Datenstrukturen. Eine systematische Einführung in die Programmierung. Pearson Studium, 2008, S. 33.

⁷⁶ Peter Weibel: Algorithmus und Kreativität. In: unSICHTBAREs. Algorithmen als Schnittstellen zwischen Kunst und Wissenschaft. Hrsg. v. Barbara Köchens und Peter Weibel. Bern: Benteli Verlag 2005, S. 28.

zurückrechenbar, entsprechend werden sie Pseudozufallszahlen⁷⁷ genannt.

Dass trotz der Rolle der künstlerischen Algorithmen in der Digitalen Literatur auch die Frage, welcher Text als Ausgangstext gewählt wird bzw. mit welchem Text operiert wird, nicht zu unterschätzen ist, soll in dieser Arbeit gezeigt werden.

Hier kann man grundsätzlich zwischen folgenden Typen digitaler Werke unterscheiden: denjenigen, die ihren Algorithmus offenlegen (in einer mehr oder weniger aufschlussreichen und detaillierten Erklärung oder indem sie den Quellcode sichtbar machen), und denjenigen, die dem Leser nur die Oberfläche und das Endprodukt anbieten. In anderen Worten, es gibt digitale Werke, über deren Algorithmus bzw. Programmierung man lediglich Mutmaßungen anstellen kann, es gibt aber auch solche, zu denen man ein paar Informationen hat, deren Funktionsweise aber nicht lückenlos nachvollzogen werden kann. Und es gibt solche, die ihre Quellcodes komplett offenlegen.

1. Verschleierte Digitale Literatur, in der auf der Oberfläche insistiert wird

So legen Werke wie Nikolai Vogels *Die Lesbarkeit der Weltliteratur* und Alvar Freudes und Dragan Espenschieds *Assoziationsblaster* keinen Wert auf die Erklärung ihres Aufbaus und ihrer Funktionsweise. Die meisten Hyperfictions verzichten auf solche Erklärungen, da sie als klassische Hypertexte aufgebaut sind.

2. Digitale Literatur mit angedeutetem oder erklärten Algorithmus

Für ein Werk der Digitalen Literatur ist es wichtig, dass der Leser erfährt, wie es funktioniert, da dies oft das Besondere des Werks ausmacht. Daher werden die angewandten Algorithmen häufig am Anfang des Werkes oder zumindest im Metatext erklärt. Das gilt für sehr viele Beispiele der Digitalen Literatur wie Micz Flors und Josephine Berrys *Snowfields*, Josh Kopins *Hypertext Revelation*, Theo Lutz' *Stochastische Texte* etc.

3) Nackte Digitale Literatur

Manche Autoren, vor allem diejenigen, die etwas vom Programmieren verstehen, setzen sich für die Idee der *Open-Source-Software*⁷⁸ ein und bieten den Quellcode ihrer Arbeit zum Download an. Dies ist der Fall bei Florian Cramers *per.m]utationen* oder

⁷⁷ Lutz Dümbgen, *Stochastik für Informatiker*, Springer-Verlag 2003, S. 186.

⁷⁸ *Open Source* bedeutet, dass der Quellcode eines Programms frei zugänglich ist und so modifiziert und weiterentwickelt werden kann

E) Repräsentation

Wie schon erwähnt, ist das für die Digitale Literatur entscheidende Kriterium der vom Computer ausgeführte Algorithmus. Daher kann ein Werk der Digitalen Literatur am Computer, als Installation im Raum oder als Buch präsentiert werden. Unterschiedliche Repräsentationsformen der Digitalen Literatur sind nur bedingt von der Struktur und der Funktionsweise des Werkes abhängig, und die Entscheidung für eine der Formen drückt meistens die Überzeugung oder eine Vorliebe des Autors oder der Autoren aus. Sieht man sich die Liste der Werke im Anhang nach Entstehungsdatum an, stellt sich heraus, dass je nach Phase der Entwicklung der Digitalen Literatur unterschiedliche Repräsentationsformen *up to date* respektive zugänglich waren. So wurden die Texte, die in den 1970er-Jahren am Computer entstanden sind, wie Heidulf Gerngross' *Volksbuch*, Theo Lutz' *Stochastische Texte* und Reinhard Döhls *Apfel mit Wurm* gedruckt. Der Grund war die Tatsache, dass zu dieser Zeit Computer wesentlich weniger verbreitet waren. Auf ähnlichen Prinzipien basierende und ähnlich entstandene Programme aus den 1990er- und 2000er-Jahren wie *POE* von Franz Josef Czernin und Ferdinand Schmatz, Biggs' *Great Wall of China* oder Florian Cramers *Plaintext* benutzten dann bereits den Computer als Präsentationsfläche. Langsam lässt die Begeisterung für die Möglichkeiten, die durch das Lesen am Computer entstehen (schnelle Veränderung der Texte durch neue Eingaben) nach: Immer mehr wird festgestellt, dass schnell sich abwechselnde Texte und komplizierte Hypertexte die Ebene des Inhalts und die Lust am Lesen töten. So passiert es, dass immer mehr Werke, die, obwohl sie am Computer und mithilfe eines bestimmten Computerprogramms entstehen oder eine digitale Komponente enthalten, als Bücher veröffentlicht werden. Diesen Eindruck unterstützt vor allem der 2010 in Wien gegründete Trauma-Verlag, der sich auf gedruckte Digitale Literatur spezialisiert hat.

Es ist klar, dass verschiedene Repräsentationsformen auch verschiedene Rezeptionsarten zur Folge haben. Ein 2010 im Trauma-Verlag erschienenenes Werk beruht gerade auf der Übertragung von Texten aus dem Internet bzw. vom Computerbildschirm in die Buchform. Es handelt sich um das Buch *Surf's Up*, das lediglich die Beschreibungen der 100 am schlechtesten bewerteten Filme aus der Datenbank der Internet Movie Data Base (IMDB) kopierte, um sie in Buchform als eine Art Lyrik zu veröffentlichen. Obwohl auf den ersten

⁷⁹ <http://runme.org/> (Stand 03.01.2013).

Blick eher uninteressant, gewinnt dieses Buch mit der Zeit – während diese Einträge im Internet nämlich allmählich verschwinden oder ersetzt werden – an Wert, indem es das Unwesentliche, Ersetzbare und schnell Vergängliche einer rasanten Kultur aufbewahrt und sogar zur Poesie erhebt. Durch die Buchform bekommt auch die erkennbare Rhetorik, mit der B-Filme im Internet beworben werden, eine humoristische Note. In den Beschreibungen spiegeln sich die größten Klischees und Medienphänomene einer Zeit wider.

Demon Island (2002)

A Weekend to Dismember.

You don't get voted of this Island

you get slaughtered off.⁸⁰

⁸⁰ Audun Mortensen: Surf's Up (2010). Wien: Trauma 2010, S. 34.

Zitathaftigkeit

Der Begriff

Unter den spezifischen medialen Bedingungen der Digitalen Literatur, die den Text als Material auffasst, das auf eine bestimmte Art und Weise manipuliert werden soll, erscheint es nur konsequent, dass Autoren oft bestehende Texte verwenden. Wie schon erwähnt, können diese Texte aus einer Datenbank, einem Buch, einem Manuskript oder dem Internet stammen, sie können aber auch von den Lesern erst geschrieben werden. Obwohl die Originaltexte dabei teilweise bis zur Unkenntlichkeit verändert werden und deshalb der Begriff „Zitat“ im engeren Sinne oftmals nur bedingt zutrifft, wird es interessant sein, bei der Untersuchung dieser spezifischen Intertextualitätserscheinungen der These Dubravka Oraić Tolić' zur Zitathaftigkeit zu folgen. In ihrer Erklärung des Terminus „Zitathaftigkeit“, der sich vor allem auf die Avantgarde bezieht, berührt sie schon auf den ersten Seiten einen gemeinsamen Punkt mit der Digitalen Literatur: „In einer zitathaften Wechselbeziehung wird der fremde Text zum Objekt, zum Material des eigenen Verfahrens.“⁸¹

Nach Tolić' Auffassung kann von Zitathaftigkeit gesprochen werden, wenn es sich nicht um vereinzelte Fälle des Zitierens bei einem Künstler, innerhalb eines Stils oder einer Epoche handelt:

„Zitathaftigkeit ist kein vereinzeltes literarisches Verfahren, sondern ein umfassendes ontologisches und semiotisches Prinzip, das für einzelne Texte, für Idiolekte bestimmter Autoren, für künstlerische Stile und für ganze Kulturen charakteristisch ist. Literarische Zitathaftigkeit ist von diesem Standpunkt aus Teil einer breiteren kulturellen Zitathaftigkeit, die auf den für die jeweilige Epoche charakteristischen zitathaften Denk- und Ausdrucksweisen basiert.“⁸²

Digitaler Text basiert auf dem Verfahren des Kopierens, und ein Großteil der Werke der Digitalen Literatur bedient sich fremden Textmaterials. Das Herbeirufen fremder Texte

⁸¹ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst. Versuch einer Theorie. Aus dem Kroat. übers. v. Ulrich Dronske. Wien/Köln/Weimar: Böhlau 1995, S. 20.

⁸² Ebda., S. 22.

scheint ein schwer vermeidbarer, sogar wesentlicher Teil der Digitalen Literatur zu sein. Daher wäre es wichtig, die Digitale Literatur als zitathafte Literatur zu erkennen und sie von diesem Aspekt her zu erforschen.

Um zitathafte Beziehungen im Allgemeinen beschreiben zu können, modifiziert Tolić Ogdens und Richards' basisches und Ullmanns semantisches Dreieck und erhält ein „zitathafte Dreieck“ aus Text, Zitat und Prätext, das ihr als Grundlage für eine Typologie des Zitats dient.⁸³ Nach dieser Typologie lassen sich Zitate nach vier Kriterien untersuchen:

1) Nach den zitathaften Signalen

„Echte Zitate“ unterscheiden sich von „chiffrierten Zitaten“ durch sogenannte zitathafte Signale. Für echte Zitate sind „äußere zitathafte Signale“ wie Anführungszeichen oder die Auswahl einer anderen Schrift charakteristisch. Chiffrierte Zitate werden durch „innere Signale“ wie Allusionen, Verwendung des Autorennamens und andere intertextuelle Beziehungen angekündigt.

2) Nach dem Grad der Übereinstimmung zwischen dem Zitat und seiner Entsprechung im Prätext

Bei „vollständigen Zitaten“ handelt es sich um größere oder kleinere Textausschnitte, die ohne Veränderungen aus dem Prätext übernommen wurden. Im Falle der Digitalen Literatur stellt sich die Frage, bis zu welchen Einheiten ein Textausschnitt als vollständiges Zitat gilt, da bei manchen Werken Prätexte in einzelne Wörter aufgeteilt wurden. Bei Zitaten, die bis zu einem gewissen Grad, aber nicht vollständig mit dem Prätext übereinstimmen, spricht Tolić von „unvollständigen Zitaten“. Bei vorgetäuschten zitathaften Beziehungen, zum Beispiel zu einem Text, den es nicht gibt, spricht Tolić von „vakanten Zitaten“. Ein Beispiel für ein vakantes Zitat in der Digitalen Literatur/Kunst wäre das Werk *Amazon Noir* der Netzkünstlergruppe Übermorgen, in dem ständig auf ein Programm verwiesen wird, das es nie gab, das aber angeblich Texte aus der Plattform amazon.com mittels der Funktion „search inside this book“ gestohlen haben soll.

3) Nach der Art des Textes, aus dem zitiert wird

In dieser Kategorie spricht Tolić von „innerliterarischen Zitaten“, deren Prätext ein

⁸³ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst, S. 30.

literarischer Text ist und denen in dieser Arbeit besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Weiters spricht sie von „Autoziten“, bei denen ein Autor seine eigenen Texte zitiert. Ein Beispiel für ein Autozitat im Zusammenhang mit der Digitalen Literatur wäre Elfriede Jelineks im Rahmen der Ars Electronica ausgestelltes Spiel *Trigger your Text*, das nach jedem erfolgreich absolvierten Level einen Teil aus ihrem Text *Wolken.Heim* für den Leser zugänglich macht. Von „Metaziten“ spricht Tolić, wenn ein literarisches Werk theoretische Texte zitiert, was in der Digitalen Literatur oft der Fall ist, wie bei Giselle Beiguelmans *Book after the Book* oder Heiko Idsensens *Imaginäre Bibliothek*. Wenn literarische Werke andere Medien der Kunst wie Malerei, Musik, Film zitieren, handelt es sich um „intermediale Zitate“. Häufig vertreten sind in der Digitalen Literatur „außerästhetische Zitate“, zu denen Tolić noch folgende Unterarten nennt: „interverbale“ Zitate – wenn der Autor nicht literarische, wissenschaftliche Texte, Zeitungsartikel, Werbeslogans etc. zitiert – und „interlinguale Zitate“ – wenn sich der Autor in seinem Text fremder sprachlichen Codes bedient.

Wenn in einem Text sogenannte „Texte des Lebens“ – zum Beispiel Zeitungsausschnitte – eingearbeitet werden, handelt es sich um „Zitate des Lebens“. Im Falle der Digitalen Literatur werden oft Ausschnitte von digitalen Texten unterschiedlichster Provenienz in den eigenen Text übernommen, in diesen Fällen könnte man von „Zitaten des virtuellen Lebens“ sprechen.

4) Nach ihrer Funktion im zitierenden Text

Die von einem Autor übernommenen Textteile oder Zitate können auch in der neuen Umgebung noch in enger Beziehung zum Prätext stehen. In diesem Fall spricht Tolić von „referentiellen Zitaten“, die häufig in wissenschaftlichen Werken vertreten sind. Wenn der zitierte Textausschnitt nach seiner Übernahme nur noch dem Kontext des zitierenden Textes dient und seinen früheren Kontext außer Acht lässt, handelt es sich um ein „autoreferentielles Zitat“.

Um das Phänomen der Zitathaftigkeit (also wenn, wie oben bereits zitiert, die zitathafte Relation zu einer „Dominante des Textes, des Idiolekts eines Autors, des künstlerischen Stils oder Kultur in ihrer Gesamtheit“ wird) analysieren zu können, ergänzt Tolić die drei grundlegenden semantischen Relationen von Charles Morris – Semantik, Syntax und

Pragmatik – durch die Kategorie der kulturellen Funktion und konstruiert so das kategoriale „zitathafte Viereck“, das vier Ebenen der Berührung zwischen dem zitierten und dem zitierenden Text berücksichtigt:

Semantische Ebene: Die Begegnung zwischen dem Text und dem Zitat generiert immer eine Bedeutung. Falls diese die Bedeutung des Prätextes wiederholt, handelt es sich um eine Imitation. Im Gegensatz dazu generieren manche zitathafte Texte und Kulturen aus dieser Begegnung neue Bedeutungen. Am Beispiel der Avantgarde zeigen sich diese neuen Bedeutungen als zitathafte Polemik oder zitathafter Dialog.

Syntaktische Ebene: Hier unterscheidet Tolić zwei Haupttypen des Systems: 1) den subordinierenden, geschlossenen Typus und 2) den offenen, koordinierenden Typus. Diese Unterscheidung erkennt Tolić sowohl auf der inneren syntaktischen Ebene, wo sie in einem weiteren Schritt die organischen, geschlossenen Kompositionen von den montagehaften, offenen Konstruktionen unterscheidet, als auch auf der äußeren syntaktischen Ebene, wo sie die Frage stellt, wie eine Kultur, Epoche oder Kunstrichtung die kulturelle Tradition versteht.

Pragmatische Ebene: Der Text kann sich mehr oder weniger an den Erwartungen des Lesers orientieren. Dem typischen Autor der frühen Avantgarde etwa ist es nicht wichtig, dem Rezipienten erkennbare und vollständige Zitate zu liefern, im Gegenteil.

Ebene der kulturellen Funktion: Wie wird der fremde Text im System der gegebenen Kultur aufgenommen? Tolić unterscheidet hier die Funktion der Repräsentation des fremden Textes im System seiner Kultur (die Schaffung des Kanons) und die Funktion der Präsentation des eigenen Textes und seiner Kultur (die Zerstörung des Kanons).⁸⁴

⁸⁴ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst, S. 66.

Anhand des kategorialen „zitathaften Vierecks“ kommt Tolić zu zwei grundlegenden Typen der Zitathaftigkeit, dem „illustrativen“, der sich dem zitierten Text unterordnet, und dem „illuminativen“, der den zitierten Text frei für den eigenen Text verwendet.

Der illustrative Typus der Zitathaftigkeit ist charakteristisch für Kulturen und Stile wie den Klassizismus, Realismus und die Postmoderne. Es sind jene Kulturen, denen es um die Erhaltung der kulturellen Tradition geht, die die Textquellen als nachahmenswerte Schatzkammer begreifen.

Der illuminative Typus ist etwa charakteristisch für manieristische, romantische und avantgardistische Künstler, die fremde Texte übernehmen, verfremden und deformieren, um neue Kontexte zu bekommen. Dabei kann der neue Text dem Prätext polemisch gegenübertreten oder mit ihm im Dialog stehen. Beides erkennt Tolić in der Kunst und Literatur der Avantgarde. Sie unterscheidet zwei Modelle der Avantgarde, je nach der Beziehung zu dem fremden Text. Das erste, das zentrale Modell der Avantgarde ist charakteristisch für die frühe Avantgarde:

„Das grundlegende Kennzeichen des zentralen Modells der avantgardistischen Kultur besteht auf der semantischen Ebene in der Destruktion aller bekannten, insbesondere aber aller institutionellen Sinnkonfigurationen der europäischen Zivilisation, auf der syntaktischen Ebene im Prinzip der aleatorischen Montage, auf der pragmatischen Ebene im monologischen Bewußtsein, das seine Botschaften mit Milde oder mit Härte verkündet, auf der Ebene der globalen Funktion, d. h. in der Gesamtheit aller Relationen, in einer solchen ‚Umwertung aller Werte‘ (...), mit der die eigene Zivilisation von Grund auf umgestürzt werden soll.“⁸⁵

Das zweite, das periphere Modell der Avantgarde ist das mildere der beiden und versucht nicht, alte Bedeutungen zu zerstören, sondern aus ihnen neue zu generieren. An die Stelle der aleatorischen Montage tritt die von Tolić so getaufte „intellektuelle Montage“. Die Botschaften werden, dem entsprechenden dialogischen Bewusstsein gemäß, angeboten, nicht aufgedrängt. Und die Zivilisation soll erhalten und neu bewertet werden.⁸⁶

Das Bedürfnis nach der Erhaltung der Kultur und dem Dialog führt in den 1980er-Jahren zu der Postmoderne und der postmodernen Zitathaftigkeit, die nicht mehr illuminativ,

⁸⁵ Ebda., S. 121.

⁸⁶ Ebda., S. 122.

sondern illustrativ ist. Der Dialog der postmodernen Künstler mit der traditionellen Kultur ist nicht mehr gleichberechtigt:

„Sie nehmen bewußt eine untergeordnete Position ein, sie schreiben buchstäblich die Texte der eigenen Tradition und der zeitgenössischen Kultur ab, um zu zeigen, daß diese Kultur und diese Tradition (...) nicht vergessen werden dürfen, sondern mit allen Mitteln – also auch mit einfachen unbearbeiteten Zitaten – vor der Vernichtung gerettet werden müssen.“⁸⁷

Eine Frage, die ich im Rahmen dieser Arbeit stellen möchte, ist die Frage nach dem Platz der Digitalen Literatur in Tolić' kategorialen „zitathafem Viereck“ und unter den zitathaften Bewegungen/Epochen der Literatur. Gehört die Digitale Literatur mit ihrer Zitathaftigkeit zu der Postmoderne oder ist sie der letzte verspätete Hauch der Avantgarde? Und anschließend: Was ist die spezifische Denk- und Ausdrucksweise der Digitalen Literatur, die an ihrer Zitathaftigkeit ablesbar ist.

⁸⁷ Ebda., S. 323.

2. Analysen

Zitathaftigkeit in der Digitalen Literatur

Die Analyse einiger repräsentativer Werke der Digitalen Literatur aus der Sicht der Zitathaftigkeit hat die vielfältige Digitale Literatur zum Gegenstand. Bei der Beschreibung der einzelnen Zitate werde ich mich an der Typologie des Zitats von Tolić orientieren, um schließlich das Werk mittels des „zitathaften Vierecks“ in einem breiteren Kontext der Digitalen Literatur im System der Literatur und Kunst zu untersuchen.

Im Pool der Beispiele, den ich während der Recherchen für diese Arbeit aus Bibliographien und Sammlungen Digitaler Literatur zusammengestellt habe, befinden sich Werke, die nach der Quelle des Textes in Gruppen geordnet sind. Eine Mehrheit unter ihnen sind Werke, die auf irgendeine Weise auf einem fremden Text beruhen. In den Analysen wird Zitaten aus der Literatur eine besondere Aufmerksamkeit geschenkt, da diese das Verhältnis der Digitalen Literatur zu der literarischen Tradition aufzeigen. Die sechs Beispiele, in denen Digitale Literatur die Werke des literarischen Kanons zum Material nimmt, zeigen hinsichtlich des Zitats unterschiedliche Strategien und Absichten, von einer fröhlichen Vernichtung des Prätextes wie bei Josh Kopins *The Hypertext Revelation* bis zu dem Versuch, das Genie zu automatisieren, wie bei *POE* von Ferdinand Schmatz und Franz Joseph Czernin. Zu den literarischen Zitaten habe ich auch das Werk *per.m]utationen* von Florian Cramer gezählt, obwohl dieses Werk dadurch, dass es mehr zitiert als nur Text, nämlich auch den Algorithmus, eine Sonderstellung einnimmt.

Der fremde Text kann aber nicht nur aus der Literatur stammen. Daneben werden auch Werke berücksichtigt, in denen der fremde Text durch einen Leser dem Werk hinzugefügt wird. Solche Werke sind etwa *23:40 Das Gedächtnis*, *Assoziationsblaster* und *concrete_maschine*. Die Arbeiten, die mit Lesereinträgen operieren, bilden einen großen Teil der Digitalen Literatur und weisen Unterschiede darin auf, wie sie den schreibenden Leser und seine Texte behandeln.

In der Gruppe der mit außerästhetischen Zitaten operierenden Werke befinden sich ebenso viele Beispiele. Besonders häufig handelt es sich hier um Zitate aus Suchergebnissen der Suchmaschine Google. Daher stellvertretend für diese Gruppe ein Werk, das mit solchen Zitaten des „virtuellen Lebens“ arbeitet: Johannes Auers *Google Snippet-Pictuer Ad(d) Sense*.

Das letzte Werk, das in der Analyse vorkommt, ist wieder ein Randbeispiel, das ich, nicht ganz ohne Bedenken, zu den Autozitaten zähle. Vorgestellt werden soll mit *End Tell* von Julian Palacz nicht nur ein Werk, in dem der Text des Autors verfremdet, als fremder Text behandelt und verarbeitet wird, sondern auch eines, das in Buchform erschienen ist und in einem linearen Text (zwar etwas stilisierte) Teile des Codes zum Vorschein bringt.

Simon Biggs: *The Great Wall Of China*, 1996

„Man hörte zwar viel, konnte aber dem Vielen nichts entnehmen.“⁸⁸

The Great Wall of China ist eine Arbeit des Medienkünstlers Simon Biggs aus dem Jahr 1996. Es handelt sich um einen Textgenerator, der ausschließlich mit dem sprachlichen Material der englischen Übersetzung von Franz Kafkas Erzählung *Beim Bau der Chinesischen Mauer*⁸⁹ arbeitet. Die Arbeit wurde 1996 als *Website*, 1997 als CD-Rom und 1999 als eine interaktive Installation im Netz realisiert. Nach den Worten des Autors handelt es sich um eine interaktive Echtzeit-Sprachmaschine, welche die Metapher der Chinesischen Mauer in ein Navigationsprogramm übersetzt und dadurch ein System schafft, das einen endlosen Datenstrom sich ständig verändernder Texte produziert.⁹⁰ Das Werk besteht aus den Kapiteln „The Great Wall of China“, „Dialogue on the Wall“ „Kafka on the Wall“ und „Chinese Whispers“.

Im ersten Kapitel „The Great Wall of China“ begegnet man auf der linken Seite einem Bild, das wie eine ornamentierte Gebäudefassade aussieht. Bei näherem Betrachten stellt sich heraus, dass es sich nur um miteinander kombinierte und ineinander verschachtelte Gebäudeausschnitte handelt. In der Mitte befinden sich grafische Elemente, die chinesischen Buchstaben ähneln. Auf der rechten Seite befindet sich der Text. Bald muss man bemerken, dass der Text keinen Sinn ergibt. Fährt man mit der Maus über den Text oder über die bunten grafischen Elemente, verändert sich der Text sichtbar, durch eine Shockwave-Animation dargestellt. Bald fängt mit dem Text auch das Bild auf der linken Seite an sich zu verändern und flüchtige, unlogische Konstruktionen zu bilden.

Im zweiten Kapitel „Dialogue on the Wall“ befindet sich der Leser vor statischen Bildern zweier Hände, auf und unter denen jeweils zwei Stichwörter stehen, deren Verbindung mit den kürzeren und diesmal sinnvollen, aber aus dem Kontext gerissenen Textfetzen der Leser durch seine Mausektion entdecken muss.

⁸⁸ Franz Kafka: Urteil und andere Erzählungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003 (= Suhrkamp Basisbibliothek Bd. 36), S. 46-47 und Franz Kafka: Beim Bau der Chinesischen Mauer. <http://gutenberg.spiegel.de/buch/167/1> (Stand 03.01.2013).

⁸⁹ Ebda.

⁹⁰ <http://www.littlepig.org.uk/wall/greatwall.htm> (Stand:03.01.2013).

Im dritten Kapitel „Kafka on the Wall“ reagieren zwei Textteile aufeinander. Es werden Textfetzen aufgerufen, die gleiche Wörter oder zumindest Wörter mit gleichen Wortstämmen enthalten, und so, nach den Worten des Autors, miteinander kommunizieren. Der Hauptteil des Textes ist jedoch nur angedeutet und nicht mehr lesbar.

Im vierten Kapitel „Chinese Whispers“ wechseln sich Stichwörter im Text mit denen auf einer Abbildung einer Hand ab. Wenn man die abstrakte Zeichnung der Hand anklickt, taucht ein schwarz-weißes Foto derselben Hand auf.

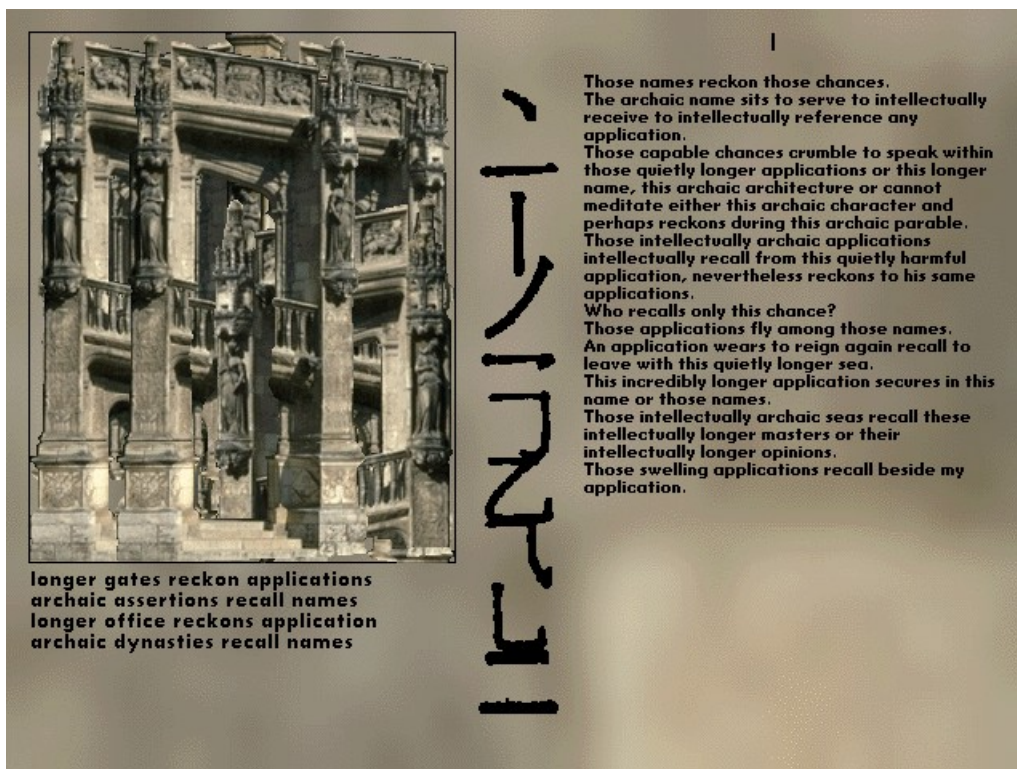


Abb. 1 Simon Biggs: *The Great Wall of China*. Kapitel I⁹¹

Der Leser ist in anderen Worten einem irritierenden Textchaos ausgeliefert. Das einzige, was ihm hilft, ist die Erkenntnis, dass es sich um Zitate handelt – um eine Transformation des Kafka-Textes.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

Damit die Rolle des Kafka-Zitats in diesem Werk näher bestimmt werden kann, möchte ich

⁹¹ Quelle: Bilder von der CD-ROM-Version. <http://www.littlepig.org.uk/wall/greatwall.htm> (Stand: 31.10. 2012).

das Werk zuerst im Rahmen der Typologie der Digitalen Literatur, die ich am Anfang aus der Definition der Digitalen Literatur abgeleitet habe, betrachten. Das Zitat soll im Anschluss daran unter die Lupe genommen werden.

1) Anteil an Text. Simon Biggs selbst nennt sein Werk einen Textgenerator. Das von Biggs geschriebene Programm manipuliert jedoch nicht nur satzähnliches sprachliches Material, sondern auch bunte Zeichen, die chinesische Schriftzeichen, und schwarz-weiße grafische Elemente, die Gebäude und Mauern darstellen sollen. Auch diese Elemente sind Verweise auf die Erzählung von Kafka und ergänzen die Wirkung des Werkes. Trotzdem scheint der Text eine wichtigere Rolle zu spielen. Simon Biggs schreibt in der Einleitung zu seinem Werk: „The system is capable of creating an endless stream of ever evolving and changing texts.“⁹² Und er erwähnt die grafischen Elemente erst in der Detailbeschreibung. Außerdem handle es sich nicht um Bilder oder Illustrationen des Texts, sondern um eine „Mutation des linguistischen Codes in den visuellen Code“⁹³.

2) Die Quelle. Die Textquelle für diese Arbeit ist Franz Kafkas fragmentarische, postum veröffentlichte Erzählung *Beim Bau der chinesischen Mauer* aus dem Jahr 1917, die erst als Titelgeschichte des gleichnamigen, 1931 erschienenen Prosa-Bandes veröffentlicht wurde. Die Geschichte erzählt ein Ich-Erzähler, der sich selbst als Bauführer untersten Ranges und Experte für „vergleichende Völkergeschichte“⁹⁴ bezeichnet. Dadurch verflechten sich in seiner Darstellung der Ereignisse zwei Perspektiven: die Analyse des Experten für vergleichende Völkergeschichte aus der historischen Distanz und die weniger distanzierten Erinnerungen eines Teilnehmers.⁹⁵ *Beim Bau der chinesischen Mauer* ist einerseits ein Bericht über den Bau der chinesischen Mauer und andererseits eine Geschichte über die zu lose Beziehung zwischen dem Volk (dem einzelnen Mann) und dem Kaiser (als Institution und als Person) in einem großen Land. Die Geschichte beginnt mit einem Ende – mit der Verkündung des positiven Bauabschlusses der Mauer im Norden. Gleich darauf kommt das Eingeständnis des Ich-Erzählers, dass der umständliche Teilbau lückenhaft und für den Schutz vor Eindringlingen nutzlos ist. Dem Leser, der ein Fremder ist, erklärt der Ich-Erzähler (früher ein Teilnehmer des Baus und jetzt ein distanzierter Beobachter) wie groß und über Generationen hinweg sorgfältig vorbereitet

⁹² <http://www.littlepig.org.uk/wall/greatwall.htm> (Stand: 03.01.2013).

⁹³ <http://www.littlepig.org.uk/wall/aboutwall1.htm> (Stand: 03.01.2013).

⁹⁴ <http://gutenberg.spiegel.de/buch/167/1> (Stand: 03.01.2013).

⁹⁵ Vgl. Manfred Engel, Bernd Auerochs (Hg.): *Kafka-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Stuttgart-Weimar: Verlag J. B. Metzler, 2010, S. 250.

das Projekt war. Und was diese Arbeit, für einen, der an ihr teilgenommen hat, bedeutete: eine Herausforderung für den Wissenschaftler einerseits und Nützlichkeits- und Zusammengehörigkeitsgefühl für den einfachen Arbeiter andererseits. Hier ändert der Erzähler allmählich seinen Ton und bedient sich einer pathetischeren Sprache, die dem Kollektivgeist der Zeit entspricht.⁹⁶ Es stellt sich heraus, dass die nicht nachvollziehbare, zerstückelte Bauweise der Mauer die Leistungsfähigkeit der Arbeiter förderte. Und in Anbetracht einer solchen Gesamtleistung drängt sich die Frage nach dem Ziel und Zweck des Vorhabens auf. In seiner Überlegung aus der sicheren Distanz, aus der historischen Perspektive heraus, berichtet der Erzähler von der unüberprüfbaren Annahme, dass auf der Mauer der Babelturm entstehen soll. Die Frage nach dem Zweck der Mauer ist damit jedoch nicht beantwortet, der Erzähler bietet nur den Schluss an, dass es all das schon immer gab, dass nicht einmal diejenigen, die glauben, das Projekt gestartet zu haben, es wissen können, und dass die Kategorien „die Führerschaft“ und „der Mauerbau“ und das „Kaisertum“ unabhängig von ihren jeweiligen konkreten Trägern immer schon existiert haben. Dieser Gedanke wird am Beispiel des Kaisertums vertieft und durch die Episode über schwerwiegende Kommunikationsprobleme zwischen dem Kaiser und seinem weit entfernten Untertan, der sich hinter dem Personalpronomen „du“ verbirgt, und der die an ihn gerichtete Nachricht nicht bekommen, sie aber sich jeden Tag erträumen wird, unterstrichen. Das Volk ist aber, so erklärt der Ich-Erzähler im weiteren Verlauf, an dem wirklichen Kaiser und an der Nachricht (an der Gegenwart und der Wahrheit) nicht interessiert. Es gelten nur Gesetze aus den alten Zeiten. Dieser Mangel an Verbundenheit mit der Gegenwart (und dem lebendigen Kaisertum) stellt sich als das Element heraus, das das Volk zusammenhält, auf dem das Gemeinschaftsgefühl eines Volkes basiert.

3) Aggregation. *The Great Wall of China* verfügt über eine geschlossene, interne Datenbank, die, nach den Worten des Autors, aus allen einzelnen Wörtern der englischen Übersetzung der Erzählung von Franz Kafka besteht. Dies zu überprüfen stellte sich als schwierig heraus, da Simon Biggs die genauen Angaben über seine Quellen nicht preisgibt. Dass nicht alle Wörter, die ich aus Biggs' Text ausgewählt habe, eine Entsprechung in Kafkas Text fanden, könnte jedenfalls auch daran liegen, dass es sich nicht um die gleiche Übersetzung ins Englische handelt. Die Datenbank ist geschlossen, und wir erfahren nicht, wie die Wörter aus Kafkas Erzählung geordnet sind.

⁹⁶ Vgl. Manfred Engel (Hg.): Kafka-Handbuch, S. 251.

4) Algorithmus/Manipulation. Simon Biggs nennt das Programm, das im Hintergrund seiner Arbeit läuft, eine „language machine“⁹⁷. Aus seiner Beschreibung erfahren wir, dass für seine *Software* eine objektorientierte und behavioristische Programmierung zur Anwendung kam, die sich an Mustererkennung, Redundanz-Algorithmen und Noam Chomskys formale Grammatik anlehnt, um aus einzelnen Wörtern Sätze zu bauen. Neben der Bildung grammatikalisch korrekter Sätze aus den vorhandenen Wörtern ermöglicht Biggs' *Software*, dass die Sätze einander „lesen“ und nach Beziehungen zwischen Nomen, Verben etc. suchen. „This allows sentences to form themselves in relation to the ‚meaning‘ contained in the sentences around it. I call this a ‚contextualisation device‘.“⁹⁸ Manche Kapitel des Werkes enthalten Bilder, die ebenfalls auf die Veränderungen im Text reagieren. Anstatt aber ganze Bilder zu laden, errechnet der Computer des Lesers die Bilder mithilfe eigener Zeichen- und Typografie-*Tools*. So wird der Code in Bilder übersetzt. „*The Great Wall of China* is a mesh of interacting codes.“⁹⁹ Alles, was dem Leser über das Programm bekannt ist (und noch mehr über den theoretischen Hintergrund des Autors), erfährt er in Biggs' Erklärung, die auf der gleichen *Website* als ein zusätzliches, verlinktes Kapitel angeboten wird. *The Great Wall of China* ist somit ein digitales Werk mit einem angedeuteten/erklärten Algorithmus.

5) Präsentation. Neben der *Website* wurde *The Great Wall of China* 1997 als CD-Rom im Londoner Verlag Elipsis veröffentlicht und 1999 in der Ikon Gallery in Birmingham als Installation ausgestellt.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Wie wichtig der Kafka-Text für die Sinnstiftung dieses Werkes ist, zeigt sich nicht nur im Titel, der mit der englischen Übersetzung des Originaltitels gleich geblieben ist, sondern auch in der vom Autor selbst geschriebenen Einleitung, in der steht, dass er durch die Kafka-Erzählung inspiriert wurde, und vor allem in der Tatsache, dass alle Wörter in Biggs' Text der Erzählung Franz Kafkas entstammen. Dieses Werk macht es dem Leser unmöglich, die zitathafte Beziehung zu Kafkas Text zu ignorieren. Trotzdem handelt es sich hier nach Tolić nicht um „echte“, sondern um „chiffrierte“ Zitate, da sie nicht

⁹⁷ <http://www.littlepig.org.uk/wall/greatwall.htm> (Stand: 03.01.2013).

⁹⁸ <http://www.littlepig.org.uk/wall/aboutwall1.htm> (Stand: 03.01.2013).

⁹⁹ Ebda.

durch „äußere“ Signale wie Anführungszeichen oder kursive Schrift auffallen, sondern durch „innere“ Signale, zu denen auch solche Anspielungen gezählt werden, die „die Grenzen des bestehenden Textes überspringen“¹⁰⁰ und im Gesamtwerk oder Metatext auftauchen.

2) Grad der Übereinstimmung. Hier unterscheidet Tolić zwischen den „vollständigen“, den „unvollständigen“ und den „vakanten“ oder „leeren“ Zitaten: „Bei den vollständigen Zitaten kann sich das Fragment des fremden Textes in seiner Gesamtheit in den Kontext der Quelle, aus dem es stammt, einfügen, bei unvollständigen Zitaten ist dies nur teilweise möglich und bei vakanten überhaupt nicht.“¹⁰¹ Demnach könnte man sagen, wenn man nicht jedes einzelne Wort als ein kleines vollständiges Zitat nimmt, dass *The Great Wall of China* fast zur Gänze ein unvollständiges (weil in einzelne Wörter zerstückeltes) Zitat darstellt.

3) Die Art des Prototexts. Je nach der Art des Prototextes unterscheidet Tolić zwischen folgenden Zitatformen: „interliterarische“ Zitate, „Autozitate“, „Metazitate“, „intermediale“ Zitate und „außerästhetische“ Zitate. Da in dieser Arbeit die Digitale Literatur als eine Form der Literatur behandelt wird und Kafka in wahrscheinlich allen Ländern Europas, und über Europa hinaus, zum literarischen Kanon zählt, ist Biggs' Text der Kategorie interliterarisches Zitat zuzuordnen.

4) Funktion im zitierenden Text. Die Frage danach, ob das Zitat referentiell oder autoreferentiell ist, ob es sich also auf den Prätext bezieht oder auf den zitierenden Text, wird weiter unten in der Analyse der semantischen Ebene der zitathaften Beziehung behandelt. Denn diese Kategorie aus der Typologie des Zitats nach dem „zitathaften Dreieck“ deckt sich mit der semantischen Ebene des „zitathaften Vierecks“, in der noch einmal gefragt wird, ob aus der Begegnung der Texte eine neue Bedeutung entsteht oder die Bedeutung des Prätextes reproduziert wird. Deshalb wird dieser Punkt in den folgenden Analysen von Beispielwerken ausgelassen.

Es soll betont werden, dass es in diesem Werk, wenn man die Einleitung und den auf der *Website* vorhandenen Metatext nicht zum Werk im engeren Sinne zählt, keinen Text gibt, der nicht ein Zitat ist. Umso wichtiger ist daher das Verhältnis des zitierenden zu dem zitierten Text, das bei Tolić durch das „zitathafte Viereck“ beschrieben wird.

¹⁰⁰ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst, S. 32.

¹⁰¹ Ebda., S. 34.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Auf der semantischen Ebene stellt Tolić die Frage nach der Bedeutung, die aus der Begegnung zwischen Text und Zitat resultiert, was für die Rezeption von *The Great Wall of China* von großer Wichtigkeit ist. In Tolić' sehr klar strukturiertem normativem Modell kann der zitierende Text die Bedeutung des zitierten Texts entweder wiederholen oder eine neue Bedeutung (einen Dialog oder eine Polemik) produzieren. An dieser Stelle ist aber wichtig zu betonen, dass weder die Bedeutung des zitierten noch die des zitierenden Textes fix und unwandelbar sind. Schon die Suche nach der Bedeutung der Erzählung Kafkas hat mehrere hunderte Seiten Sekundärliteratur hervorgebracht. Bei der ersten Veröffentlichung von *Beim Bau der chinesischen Mauer* im Jahr 1931 hielt Walter Benjamin eine Rede, die im Radio ausgestrahlt und später als Vorwort des Erzählbandes gedruckt wurde. In dieser Rede warnte er vor einer Rezeption von Kafkas Texten, die allzu schnell (vor allem religiöse) Gleichnisse ausmacht und den Text auch sofort darauf festlegt. Er hob die „wolkigen Stellen“ bei Kafka hervor, die dort entstehen, wo sich die Erwägungen, zu denen uns Kafkas Text ununterbrochen einlädt, als nicht fixierbar entpuppen.

„Sie sind nicht Gleichnisse und wollen doch auch nicht für sich genommen sein; sie sind derart beschaffen, daß man sie zitieren, zur Erläuterung erzählen kann. Besitzen wir die Lehre aber, die von Kafkas Gleichnissen begleitet und in den Gesten K.'s und den Gebärden seiner Tiere erläutert wird? Sie ist nicht da; wir können höchstens sagen, daß dies und jenes auf sie anspielt.“¹⁰²

Dies steht im Einklang mit der These aus Hans Jost Freys Buch *Der unendliche Text*¹⁰³, dass nämlich Texte, die in einer intertextuellen Beziehung zueinander stehen, einander beeinflussen, und zwar unabhängig davon, welcher Text zuerst entstanden ist. Aus Biggs' Werk kann man seine Interpretation – oder, mit Benjamin gesprochen, seine Erwägungen in Bezug auf Kafkas Geschichte – herauslesen. Im Begleittext zu *The Great Wall of China* beschäftigt sich Biggs mit der medialen Voraussetzung seines Werkes, mit dessen Eigenschaften wie Multimedialität und Interaktivität bzw. der Abwesenheit der Letzteren. Er plädiert außerdem dafür, die Auffassung des Lesers als Autor nicht zu wörtlich zu nehmen:

¹⁰² Walter Benjamin: Wahlverwandtschaften. Aufsätze und Reflexionen über deutschsprachige Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007 (= stw 1840), S. 320.

¹⁰³ Hans-Jost Frey: Der unendliche Text. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990, S. 15–23.

„It should be pointed out here that such an approach does not imply the author is abrogating their responsibility as writer. Obviously the author is unaware of all the possible texts that might emerge in such a work, but they have written the meta-text which controls the system.“¹⁰⁴

Biggs' bezieht in seine Lektüre der Erzählung *Beim Bau der chinesischen Mauer* bereits Reflexionen über das neue Medium der Literatur mit ein. Zu einem ähnlichen Schluss ist auch Christiane Heibach in der CD-Rom zu ihrem Buch *Literatur im elektronischen Raum* gekommen:

„Biggs setzt einerseits die Themen Kafkas materiell um, andererseits aber verdeutlicht genau diese Umsetzung, die eindeutig eine Interpretation ist, aufgrund ihrer medienspezifischen Gestaltung die tiefgreifenden Veränderungen unserer standardisierten Auffassung von Text und Bild sowie den damit verbundenen Prozessen des Schreibens/Gestaltens und Lesens/Rezipierens durch die neuen Medien.“¹⁰⁵

Wer mit Biggs' Schlüssel Kafka noch einmal liest, stößt tatsächlich auf die von Heibach derart zusammengefassten Themenkomplexe: „die für den Benutzer weitgehend undurchsichtige Interdependenz zwischen den Zeichensystemen, das Fehlen einer sinnvollen semantischen Funktion des Textes, die Intransparenz der Transformationsprozesse sowie die unendliche Rekursivität des Auf- und Abbaus der Textmauer“¹⁰⁶: Simon Biggs' Werk schöpft seine Bedeutung zwar tatsächlich aus Kafkas Text, es bestimmt aber gleichzeitig die Interpretation von Kafkas Text.

Die Beziehung zu dem Prätext ist eher dialogisch als polemisch bzw. erinnert sie am ehesten an die Zitathaftigkeit der postmodernen Literatur, in der die zitathaften Texte ihre Berechtigung aus der Wichtigkeit des Prätextes schöpfen.

2) Syntaktische Ebene. Unter diesem Aspekt betrachtet Tolić, auf welche Weise Zitate in

¹⁰⁴ <http://www.littlepig.org.uk/wall/navigate7.htm>.

¹⁰⁵ Christiane Heibach: *Literatur im elektronischen Raum*, CD-ROM:
http://www.netzaesthetik.de/LIER_Web/index.html (Stand 03.02.2013) ANALYSEN > THE GREAT WALL OF CHINA > ANALYSE, S. 8.

¹⁰⁶ Christiane Heibach: *Literatur im elektronischen Raum*, CD-ROM:
http://www.netzaesthetik.de/LIER_Web/index.html (Stand 03.02.2013) ANALYSEN > THE GREAT WALL OF CHINA > ANALYSE, S. 3.

den Text eingebaut sind. Sie unterscheidet hier geschlossene Kompositionen von offenen, montagehaften Konstruktionen. Die Texte in Biggs' Werk erinnern stark an offene avantgardistische aleatorische Montagen, unterscheiden sich aber dadurch, dass der Autor den Prätext zerstückelt, nur um im Anschluss den Versuch zu unternehmen, durch ein Programm wieder Ordnung hineinzubringen.

3) Pragmatische Ebene. Auch hier ähnelt Biggs mit seinen chaotischen Textartefakten auf den ersten Blick einem wütenden, sinnzerstörenden Avantgardisten. Die Tatsache, dass er im Titel und überall im Metatext auf seinen Prätext verweist, zeugt allerdings davon, dass es ihm sehr wohl wichtig ist, dem Leser seine Absicht zu vermitteln.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Obwohl auf auf einen derart bedeutsamen Prätext und Autor verwiesen wird, dominiert auf der Ebene der kulturellen Funktion in *The Great Wall of China* die Funktion der Präsentation des eigenen Werkes und der eigenen Kultur (also die der Digitalen Literatur), da der Prätext nach einem medientheoretischen Schlüssel gelesen wird.

Josh Kopin: *The Hypertext Revelation*

„Well, I was pretty bored in class today“¹⁰⁷

Der Kanon der Digitalen Literatur ist relativ jung und flüchtig. Die Altersgrenze der Autoren ist nach unten gerutscht, da sie zum Teil mehr Programmierer als Textproduzenten sein müssen. Die vorherrschende Sprache ist Englisch, und manche deutschsprachigen Autoren entscheiden sich sogar dafür, auf Englisch zu schreiben.¹⁰⁸ Über die Autoren gibt es oft, wie in diesem Fall, wenige Angaben. So erfährt man über Josh Kopin weder sein Alter noch den Namen der Schule oder der Universität, in der er sich auf kreative Weise gelangweilt hat. Trotzdem taucht er in den meisten Zusammenstellungen Digitaler Literatur auf.¹⁰⁹ Dieses Werk möchte ich ergänzend zu *The Great Wall of China* analysieren, da der Prätext hier ähnlich zerstückelt wird, die Zerstückelung aber eine andere Funktion hat. *The Hypertext Revelation* besteht aus dem Text der Offenbarung des Johannes (*King James Bible*), in einzelne Worte geteilt und in einer Hypertextstruktur miteinander verlinkt, sodass der Leser mit der Reihenfolge der Wörter spielen und aus den Elementen des bestehenden Textes einen neuen bauen kann. Der Text beginnt mit der Aufforderung: „Begin to traverse your revelation ...“ Neben den zufällig ausgewählten Wörtern der King-James-Bibel enthält die *Website* einen Link, der den Hintergrund der Arbeit kurz erklärt. Die angebotenen Wörter erscheinen klein und blau und sind verlinkt, diejenigen, die der Leser auswählt, erscheinen groß und gelb auf der nächsten Seite. Unter der Auswahl des Lesers werden weitere verlinkte Wörter angeboten, und so kann allmählich der Text entstehen.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. *The Hypertext Revelation* besteht ausschließlich aus Text. Auf der *Website* befinden sich keine Bilder. Das Werk spielt lediglich mit der Größe und der Farbe der Wörter (Buchstaben). Außerdem sind die vom Leser ausgewählten Wörter fixiert, während die noch auszuwählenden Wörter verlinkt und anklickbar sind.

¹⁰⁷ Josh Kopin: About Hypertext Revelation: <http://jbk.millbridge.de/hypertext/about.html> (Stand 03.02.2013).

¹⁰⁸ Johannes Auer benutzt in seinen Arbeiten eine Mischung aus englischen Titeln und deutschen Texten: „concrete_maschine“, „Google Snippet-Picture Ad(d) Sense“ etc.

¹⁰⁹ Runme.org, <http://netzliteratur.net/>

2) Die Quelle. Die Datenbank dieses Werkes besteht ausschließlich aus der englischen *King James Bible*, die im Auftrag des Königs Jakob I fertiggestellt und im Jahre 1611 zum ersten Mal veröffentlicht wurde. Diese Bibel war eine der Autorität des Königs treue Version, die aber die Sprache des Volkes benutzte. Ihre Wirkung ist mit der Wirkung von Martin Luthers Bibel vergleichbar.¹¹⁰Für *The Hypertext Revelation* benutzte Josh Kopin die digitale Version der *King James Bible*¹¹¹, die seit 1989 auf der Website *gutenberg.org* als Textdokument zu finden war.

3) Aggregation. Die Datenbank ist geschlossen und besteht aus den einzelnen Wörtern der *King James Bible*. Die Resultate der Leseraktivitäten werden vorübergehend gespeichert. Man kann sie mit dem entsprechenden Link wieder aufrufen.

4) Algorithmus/Manipulation. Der Autor erklärt seinen Vorgang nicht ausführlich. Was man aufgrund des sichtbaren Textmaterials sehen kann, ist, dass die einzelnen Wörter verlinkt und in zufälligen Reihenfolge zur Auswahl angeboten sind. In der Beschreibung seines Werks erwähnt Kopin, dass dem Leser, nachdem er ein Wort ausgewählt hat, eine Reihe neuer Wörter angeboten wird, die aus den Wörtern besteht, die dem ausgewählten Wort in dem Prätext folgen.

5) Präsentation. *The Hypertext Revelation* ist eine frei zugängliche Website.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Wie die meisten Werkbeispiele, benutzt auch dieser Text hauptsächlich innere zitathafte Signale. Schon im Titel dieses Werkes, *The Hypertext Revelation*, wird die Berührung zwischen dem atavistischen Weltbild des Offenbarungstextes und einem neuen, von der Entwicklung der digitalen Medien geprägten Weltbild unterstrichen. Die Absicht des Autors wird außerdem im Metatext erklärt, und die Quelle wird genannt. Der Rest des Textes ist das Zitat.

¹¹⁰ Adam Nicolson: Das Buch des Königs: Die King James Bible: <http://www.nationalgeographic.de/reportagen/das-buch-des-koenigs-die-king-james-bible?page=2> (Stand 03.02.2013).

¹¹¹ The King James Version of the Bible: <http://www.gutenberg.org/files/10/10-h/10-h.htm> (Stand 03.02.2013).

„So, partially in the interest of making tangible the structure of an obscure text, and partially just for fun, I wrote a script that chopped up the King James version of the Book of Revelations and analyzed it, cataloging each unique word in the text and all the unique words that followed it. I then used that data to make a website that lets you trace phrases through the space of Revelations, which leads to some very interesting non-sequiturs and semiprofound statements. It's a cool little tool, offering a totally different experience of previously linear information.“¹¹²

2) Grad der Übereinstimmung. Das Textmaterial ist in einzelne Wörter aufgeteilt. Diese sind aber, im Gegensatz zu Simon Biggs' Text, tatsächlich im Prätext zu finden. Da in Kopins Werk jedes dieser Wörter am Satzanfang stehen kann, entschied er sich, vermutlich, alle Wörter in Versalien darzustellen. Auch hier kann von einem Werk, das aus einem unvollständigen Zitat, oder aber von einem Werk, das aus kleinen vollständigen Zitatelementen besteht, gesprochen werden.

3) Die Art des Prototexts. Der Prototext ist ein von der *Website* [gutenberg.org](http://www.gutenberg.org) abrufbares *E-Book*, *The King James Bible*, digitalisiert vermutlich nach der heute meistbenutzten Auflage aus dem Jahr 1769. Wenn man den Text der Offenbarung, dessen literarische Qualitäten oft hervorgehoben wurden, als einen literarischen Text (aus dem festen Kanon der religiösen Literatur) auffasst und dem Hypertext Josh Kopins seine Zugehörigkeit zur Literatur nicht abstreitet, kann man auch hier von einem „interliterarischen“ Zitat reden.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

Ähnlich wie bei *The Great Wall of China* wird hier der berühmte Prätext in einzelne Wörter aufgeteilt, die zitathafte Beziehung, die daraus resultiert, ist aber eine andere.

1) Semantische Ebene. *The Hypertext Revelation* ist ein Versuch, die Revolution des Geistes, die aus dem digitalen Zeitalter folgen soll, darzustellen, indem ein dogmatischer Text zerlegt und aus seiner Unberührbarkeit befreit wird und letztlich durch eine Transformation zum Spielobjekt des Lesers wird.

¹¹² Josh Kopin: The Hypertext Revelation. <http://runme.org/project/+hyperrev/> (Stand 03.02.2013).

„This website is sort of a decontextualized, inhabitable space based on one of the infinitely many structures embedded in the book of Revelations. The process of the site's creation (incarnate in a python script) works to warp the book from a dogmatic, cryptic, linear hallway to an engaging, potentially silly playspace. In addition, this experiment fits into the current popular fascination with information networks, which I certainly share.“¹¹³

Während Biggs durch seine Arbeit eine zeitgenössische Lesart von Kafkas Text bietet, konzentriert sich Kopin gar nicht auf den Inhalt des von ihm zerstückelten Textes, sondern auf die neuen Bedeutungen, die aus den willkürlichen Wortanordnungen der Leser hervorgehen. Kopins Arbeit ähnelt so mehr den polemischen, traditionsverachtenden Werken der frühen Avantgarde.

2) Syntaktische Ebene. *The Hypertext Revelation* ist eine offene, montagehafte Konstruktion, deren sprachliche Ergebnisse für den Leser weniger unzugänglich sind als die von Biggs' Textautomaten produzierten Textpassagen, da sie vom Leser selbst zusammengesetzt sind.

3) Pragmatische Ebene. Auch bei diesem Werk erklärt der Autor nicht nur, woher der Text, den er manipuliert, kommt, sondern auch den gedanklichen Hintergrund seiner Idee. Obwohl die Texte keinen Sinn ergeben, möchte der Autor mit dem Leser kommunizieren und ihm seine Absicht/Botschaft bekanntgeben.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Auf der Ebene der kulturellen Funktion wird durch das absichtlich unvollständige Zitieren die Freiheit, die digitale Kultur und Hypertext mit sich bringen, präsentiert.

¹¹³ Josh Kopin: About Hypertext Revelation: <http://jbk.millbridge.de/hypertext/about.html> (Stand 03.02.2013).

Nikolai Vogel: *Die Lesbarkeit der Weltliteratur*, 2002

Das von Nikolai Vogel 2002 verfasste Werk besteht ebenfalls zum größten Teil aus Zitaten. *Die Lesbarkeit der Weltliteratur* ist ein Hypertext mit Textanimationen, der sich mit dem Problem des literarischen Kanons und dem Phänomen der allgemeinen Beschleunigung beschäftigt. Der Leser trifft beim Betreten der *Website* auf einen bis auf ein Auswahlkästchen leeren Bildschirm. Sehr schnell tauchen aber Zitate auf dem Bildschirm auf und bleiben sichtbar, während die nächsten auftauchen. So füllt sich die weiße Fläche allmählich mit berühmten Sätzen berühmter Autoren. Mit einem Klick auf das Auswahlkästchen öffnen sich folgende Möglichkeiten: „Titel einblenden“, „Farbe“, „langsamer lesen“, „noch langsamer“, „schneller lesen“, „noch schneller“, „Drei Namen“, „Cervantes–Joyce“, „Nobel“, „Lesbarkeit“, „kein Kanon“, „Gingo Biloba“, „konkret“, „Übergänge“ und „Impressum“. Wenn man sich für „Titel einblenden“ entscheidet, tauchen neben den Textausschnitten die Namen der Autoren und die Buchtitel auf. Die Option „Farbe“ lässt die Textausschnitte in verschiedenen Farben erscheinen. „Schneller lesen“, „langsamer lesen“ etc. bestimmen das Tempo, in dem neue Zitate auf dem Bildschirm auftauchen. Klickt man „drei Namen“ an, erscheint ein weißes *Pop-up*-Fenster mit drei Namen: „Don Quichotte“, „Werther“ und „Leopold Bloom“. Unter „Cervantes–Joyce“ versteckt sich die Frage: „Was haette Cervantes geschrieben, haette er Joyce gekannt?“ und eine vermutlich von Nikolai Vogel verfasste kurze Geschichte, überschrieben mit „Erstes Kapitel“, die die Figur des Don Quichotte in eine nach *Ulysses* aufgebaute Rahmenhandlung hineinschreibt. Unter der Option „Nobel“ gelangt man zur Frage nach dem politischen Charakter des Nobelpreises und einer Liste aller Literaturnobelpreisträger 1901 bis 2011. Unter der Option „Die Lesbarkeit“ erfährt der Leser die vom Autor überbrachte Botschaft, dass es keine Weltliteratur gibt und dass, obwohl sein Werk kein Buch ist, dies nicht das Ende der Literatur bedeutet. Alle noch offenen Fragen über die Bedeutung seines Werkes beseitigt Vogel im Text, der unter „kein Kanon“ zu finden ist:

„Kanonische Literaturlisten gibt es viele – und alle wollen verbindlich sein. Die Weltliteratur ist kein Kanon, keine Liste. Die ‚Lesbarkeit der Weltliteratur‘ ist ein offenes Feld von Zitaten, Aufzählung von Büchern und Autoren, eine Titelanhäufung, ein Assoziationskonglomerat. Bücher, die die Literatur aus sich hinaus und damit in sich hinein führen. Die Fiktion einer

Ein Klick auf „Gingo Bilboa“ aktiviert ein *Pop-up*-Fenster, in dem sich ein chaotischer, beweglicher Text befindet, der an Konkrete Poesie erinnert. Die Bewegung des Textes sorgt dafür, dass nur zufällige Ausschnitte gelesen werden. Wer sich für „konkret“ entscheidet, trifft auf den Satz „Das sind doch alles nur formale Experimente“, dessen einzelne Wörter endlos permutiert werden. Unter „Übergänge“ überschreiben die Wörter „Sprache“, „Übersetzung“, „Interpretation“ und „language“, „translation“ und „interpretation“ in verschiedenen Helligkeitsstufen einander in einer Endlosschleife. Im „Impressum“ befindet sich neben dem Namen des Autors und dem Zeitraum, in dem die *Website* gepflegt wurde (2002–2011), die Liste aller Änderungen, die der Autor im Laufe der Jahre vorgenommen hat.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Dieses Werk besteht nur aus dem in einer Hypertext-Struktur geordneten Text, teilweise auch aus Textanimationen.

2) Die Quelle. Das Werk besteht hauptsächlich aus Zitaten. Am Rande (nämlich in den über das Auswahlkästchen ansteuerbaren *Pop-up*-Fenstern) gibt es auch Einträge des Autors. Zitiert werden Sätze aus folgenden Werken:

Fernando Pessoa: *Das Buch der Unruhe* (1982), Thomas Morus: *Utopia* (1516), Ovid: *Metamorphosen* (geschr. 3 n. Chr. bis um 8 n. Chr.), Gertrude Stein: *Jedermanns Autobiographie* (1933), Marcel Proust: *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit* (1913–1927), Georg Büchner: *Lenz* (1839), Oswald Wiener: *Die Verbesserung von Mitteleuropa* (1969), Samuel Beckett: *Der Verwaiserte* (1971), Flann O' Brien: *Der dritte Polizist* (1940), Gottfried Benn: *Ikarus* (1915), Arno Holz: *Phantasmus*, (1916, 1924, 1961), Hugo Ball: *Karawane* (1917), Georges Perec: *Das Leben, Gebrauchsanweisung* (1978), Laurence Sterne: *Tristram Shandy* (1759), Rolf Dieter Brinkmann: *Rom, Blicke* (1979), Kurt

¹¹⁴ http://www.literatursuche.de/lwl/listen/kein_kanon.html (Stand 03.02.2013).

Schwitters: *An Anna Blume* (1919), Michel Foucault: *Die Ordnung des Diskurses* (1970), Arthur Schnitzler: *Die Traumnovelle* (1925), Arno Schmidt: *Abend mit Goldrand* (1975), Herman Broch: *Der Tod des Vergil* (1945), Friedrich Hegel: *Die Wissenschaft der Logik* (1812–1816), Jorge Luis Borges: *Fiktionen* (1939–1944), Adalbert Stifter: *Die Sonnenfinsternis am 8. Juli 1842*, James Joyce: *Ulysses* (1922), William Gaddis: *JR* (1975), Jacques Derrida: *Randgänge der Philosophie* (1972), Platon: *Der Staat* (entst. 370 v. Chr.), Karl Gutzkow: *Die Ritter vom Geiste* (1850), Homer: *Odyssee* (entst. 7. Jahrhundert v. Chr.), Thomas Bernhard: *Das Kalkwerk* (1970), Konrad Bayer: *Der Kopf des Vitus Bering* (1970), Franz Kafka: *Die Verwandlung* (1915), Friedrich von Hardenberg / Novalis: *Monolog* (1798), E.T.A. Hoffman: *Der Sandmann* (1816), François Rabelais: *Gargantua und Pantagruel* (1532–1564), Stendhal: *Rot und Schwarz* (1830), Italo Svevo: *Zeno Cosini* (1923), Edgar Allan Poe: *Der Bericht des Arthur Gordon Pym* (1838), Stéphane Mallarmé: *Ein Würfelwurf* (1895), Johann Wolfgang Goethe: *West-östlicher Divan* (1819).

Es handelt sich um eine bunte Auswahl an Texten, in der neben fest im literarischen Kanon verankerten Klassikern auch berühmte und zu gewissen Randkanons gehörende „Antihelden“ der Literatur(-geschichte) vertreten sind. Die einzelnen Sätze überschneiden sich auf dem Bildschirm und sind nur für kurze Zeit und nur zum Teil lesbar. Ebenso als eine Form von Zitat kann jener Teil des Werkes gelten, der hinter der Option „Cervantes–Joyce“ verborgen ist, da Vogel hier die erste Seite aus *Ulysses* zum Teil modifiziert und statt der Joyce'schen Figur des Buck Mulligan den Sancho Pansa und statt des Stephen Dedalus den Don Quichotte einfügt.

3) Aggregation. Der fremde Text ist in Sätze aufgeteilt, die in verschiedenen Bereichen des Bildschirms auftauchen. Da sich diese Texte übereinander anhäufen, entsteht bald ein unlesbares Textbild. Zusätzlich enthält die Arbeit einen in eine Hypertextstruktur eingebetteten und vom Autor verfassten Text sowie einfache Textanimationen.

4) Repräsentation. Nikolai Vogels Arbeit wurde bisher nur als *Website* im Internet veröffentlicht.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Im Gegensatz zu den bisher analysierten Werken verweist nicht nur der Titel auf die Verwendung des fremden Textes, sondern auch die Form der Textausschnitte. Es handelt sich um jeweils einen frei stehenden Satz. Außerdem werden für die Leser, die die Option „Titel einblenden“ auswählen, die Titel der zitierten Werke und deren Autoren genannt. Im Teil „Cervantes–Joyce“ verweisen der Titel des Abschnitts und die Frage Vogels „Was hätte Cervantes geschrieben, hätte er Joyce gekannt?“ sowie schließlich der berühmte und für viele Literaturinteressierte erkennbare erste Satz aus Joyce' *Ulysses* auf die Prätexte, die hier verwendet wurden. Nikolai Vogel benutzt also zum Teil „echte Zitate“.

2) Grad der Übereinstimmung. Auf der Hauptseite des Werkes werden vollständige Sätze aus bekannten literarischen Werken übernommen und nebeneinander- wie auch übereinandergelegt, sodass am Ende eine unlesbare Buchstabenmasse entsteht. Unter der Option „Cervantes–Joyce“ werden die Überschrift des *Don Quichotte* und die ersten Sätze aus *Ulysses* fast vollständig übernommen, aber anstelle zweier Charaktere aus *Ulysses* setzt Vogel die Namen Sancho Pansa und Don Quichotte ein.

„Erstes Kapitel

Das vom Stand und der Lebensweise des berühmten Edlen Herrn Don Quichotte de la Mancha handelt.

Stattlich und Feist erschien Sancho Pansa am Treppenaustritt, ein Seifenbecken in den Händen, auf dem gekreuzt ein Spiegel und ein Rasiermesser lagen. Ein gelber Schlafrock mit offenem Gürtel bauschte sich leicht hinter ihm in der milden Morgenluft. Er hielt das Becken in die Höhe und intonierte:

– *Introibo ad altare Dei.*

Innehaltend spähte er die dunkle Wendeltreppe hinunter und kommandierte grob:

– Komm rauf, Kinch! Komm rauf, du feiger Jesuit!

Feierlich schritt er weiter und erstieg das runde Geschützlager. Dort machte er kehrt und segnete würdevoll dreimal den Turm, das umliegende Land und die erwachenden Berge. Dann gewahrte er Don Quichotte, verbeugte sich vor ihm und schlug rasch Kreuze in die Luft, kehlig glucksend dabei und den Kopf schüttelnd.“¹¹⁵

¹¹⁵ http://www.literatursuche.de/lwl/begegnungen/cervantes_joyce.html (Stand 03.02.2013); James Joyce: *Ulysses*. Übers. v. Hans Wollschläger. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 7.

3) Die Art des Prototexts. Da hier die Prätexte berühmte Werke des literarischen Kanons sind und Vogel sein Werk, obwohl es kein Buch ist, in einer literarischen Tradition sieht, gehören die Zitate, die in der *Lesbarkeit der Weltliteratur* vorkommen, zu den interliterarischen Zitaten.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Der Leser der *Lesbarkeit der Weltliteratur* wird im Rahmen des Werkes mit einem unmittelbaren *Namedropping* (und *Zitat-Dropping*) konfrontiert. Die zitierten Sätze hängen dabei an ihren ursprünglichen Bedeutungen und verweisen lediglich auf die Prätexte, denen sie entstammen. Die Nennung dieser Werke und Autoren scheint ihre Wichtigkeit nur zu bestätigen – und gleichzeitig das Werk Vogels zu legitimieren.

Im Abschnitt „Cervantes–Joyce“ wagt Vogel einen kleinen Eingriff in den Joyce'schen Text, nämlich die Namensänderung bei zwei Figuren in Sancho Pansa und Don Quichotte. Dies vollzieht er nur an dem ersten Abschnitt des ersten Kapitels. Das Resultat ist keine neue und eigene Aussage durch die Montage zweier Texte, sondern eine oberflächliche intertextuelle Intervention, die wieder nur auf die Prätexte verweist und eine schnelle, mechanische Antwort auf Vogels Frage „Was haette Cervantes geschrieben, haette er Joyce gekannt?“ bietet. Betrachtet man das Werk in seiner Gesamtheit, so entsteht doch der Eindruck, dass der Autor polemische Absichten hat. Er möchte die Machtverhältnisse der Literaturgeschichte und den Kanon als eine Liste von Titeln in Frage stellen.

„Die Weltliteratur ist kein Kanon, keine Liste. Die ‚Lesbarkeit der Weltliteratur‘ ist ein offenes Feld von Zitaten, eine Aufzählung von Büchern und Autoren, eine Titelanhäufung, ein Assoziationskonglomerat. Bücher, die die Literatur aus sich hinaus und damit in sich hinein führen. Die Fiktion einer Fiktion.“¹¹⁶

Diese Forderung erinnert an die Rhetorik, mit der die Befürworter des Hypertexts ihre bevorzugte Textorganisationsweise vor der linearen Textanordnung verteidigen. Schon

¹¹⁶ http://www.literatursuche.de/lwl/listen/kein_kanon.html (Stand 03.02.2013).

1945 beschrieb Vannevar Bush in seinem Artikel *As We May Think*¹¹⁷ die Vorteile einer assoziativen Selektion von Daten gegenüber den herkömmlichen alphabetischen oder numerischen Systemen der Datenspeicherung und der ihnen eigenen umständlichen Suchweise. Vogel setzt sich hier gegen die numerisch angeordneten, durch einflussreiche Personen und Institutionen zusammengestellten, hierarchischen Listen der zu rezipierenden Literatur und für einen assoziativen, demokratischeren Zugang ein.

In Wirklichkeit arbeitet er mit seiner Liste, die aus mehr als 40 Werken besteht, welche lediglich in einer etwas chaotischeren Reihenfolge auftreten, als ein winziger Teil der „invisible hand“¹¹⁸ an einem Kanon mit.

2) Syntaktische Ebene. Vogels Werk weist hauptsächlich den geschlossenen, subordinierenden Typus der Zitathaftigkeit auf, sowohl auf der inneren als auch auf der äußeren syntaktischen Ebene. Der Abschnitt „Cervantes–Joyce“ weicht davon ab, da sich Vogel hier der Technik der Montage bedient.

3) Pragmatische Ebene. Ganz in der Tradition der postmodernen Autoren stehend, markiert Nikolai Vogel alle seine Zitate (zwar optional) und erklärt dem Leser alles, was dieser nach der Rezeption verstanden haben sollte.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Trotz der Absicht des Autors, die Sinnhaftigkeit eines literarischen Kanons zu hinterfragen, repräsentiert dieses Werk auf der Ebene der kulturellen Funktion eindeutig die Prätexte und die Bildungskultur, aus der sie stammen.

¹¹⁷ Vannevar Bush: Wie wir denken werden. In : Karin Bruns, Ramón Reichert (Hrsg.): Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript 2007, S. 106–125.

¹¹⁸ Simone Winko: Literatur-Kanon als „invisible hand“-Phänomen. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Literarische Kanonbildung. Edition text + kritik München: Richard Boorberg Verlag 2002, S. 11.

Theo Lutz: *Stochastische Texte*, 1959

Stochastische Texte ist eines der ersten Werke der Digitalen Literatur. Geschrieben hat es im Jahr 1959 der Informatiker, IBM-Mitarbeiter und Max-Bense-Schüler Theo Lutz, der auch dank seines Aufsatzes *10 Thesen zur Entwicklung des Computers bis zum Jahre 2010* (1987) in Erinnerung geblieben ist.

Große Hoffnung in die Zukunft der Sprachprogrammierung strahlt Theo Lutz' Aufsatz¹¹⁹ über sein Dichtungsprogramm auf dem ZUSE Z 22 in Stuttgart – dem ersten Röhrenrechner Westdeutschlands – aus. In der Tat schafft es sein einfaches Programm, mehr Sinn und Witz zu produzieren als die meisten automatischen Schreibprogramme, die seither gemacht worden sind. Obwohl er für die Demonstration seines Poesieprogramms jeden beliebigen Text hätte nehmen können, benutzte er, wie Simon Biggs einige Jahre später, einen Kafka-Text, den Fragment gebliebenen Roman *Das Schloß*.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Entsprechend dem damaligen Entwicklungsstand des Computers besteht das Resultat dieses Werkes ausschließlich aus Text.

2) Die Quelle. *Das Schloß* ist ein im Jahr 1922 von Franz Kafka geschriebener und Fragment gebliebener Roman, dessen erste Ausgabe im Jahr 1926 von Max Brod publiziert wurde. Das Schloss ist „die zentrale Unbestimmtheitsstelle im Roman“¹²⁰, um die herum sich eine dunkle, absurde und komische Handlung aufbaut. Der Träger dieser Handlung ist K., der selbst ernannte Landvermesser, der sich in einen aussichtslosen Kampf um seine Rechte mit der Administration des Schlosses begibt. Das Ende des Romans fehlt, doch soll K. zumindest nach der Überlieferung Max Brods im Augenblick seines Todes eine Ausnahme-Aufenthaltserlaubnis bekommen.¹²¹ Die Deutungen des Buches sind seit dem Erscheinen in viele Richtungen gegangen. *Das Schloß* regt die Interpretation an und so wurde es schon als religiöse Allegorie, als Parabel, deren

¹¹⁹ Theo Lutz: *Stochastische Texte*. http://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm (Stand 03.02.2013).

¹²⁰ Manfred Engel, Bernd Auerochs (Hg.): *Kafka-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Stuttgart-Weimar: Verlag J. B. Metzler, 2010, S. 304.

¹²¹ Walter Benjamin: *Wahlverwandtschaften. Aufsätze und Reflexionen über deutschsprachige Literatur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007 (= stw 1840), S. 341.

Hintergrund leer sei, mit dem biografischen Schlüssel, in Hinsicht auf Macht und Gewalt sowie Geschlechterkonstruktionen gelesen.¹²² Die Lesart des Autors, sein Grund, dieses Werk zu zitieren, soll sich in seiner Auswahl der zitierten Wörter zeigen.

3) Aggregation. Die interne geschlossene Datenbank der *Stochastischen Texte* besteht aus einzelnen Wörtern, und zwar aus „16 Subjekten“ und „16 Prädikaten“, die aus dem Roman *Das Schloß* ausgewählt wurden:

DER GRAF DER FREMDE DER BLICK DIE KIRCHE DAS SCHLOSS DAS BILD DAS
AUGE DAS DORF DER TURM DER BAUER DER WEG DER GAST DER TAG DAS
HAUS DER TISCH DER KNECHT OFFEN STILL STARK GUT SCHMAL NAH NEU LEISE
FERN TIEF SPAET DUNKEL FREI GROSS ALT WÜTEND

Im Speicher befinden sich außerdem logische Operatoren („–“, „NICHT“) und logische Konstanten („und“, „oder“, „alle“, „jeder“)

4) Algorithmus/Manipulation. Theo Lutz erklärt sehr ausführlich, wie sein für ZUSE Z 22 programmiertes Werk, dessen Ergebnisse durch einen „Fernschreiber“¹²³ gedruckt wurden, funktioniert. Für die Herstellung dieser stochastischen Texte, die bis dahin nur mühsam per Zufallsexperimente erstellt werden konnten, benutzt Lutz einen programmierten Zufallsgenerator.

„Aus einer Ausgangszahl wird durch eine arithmetische Operation eine neue Zahl gebildet und aus dieser Zahl durch Intersektion eine Anzahl Ziffern entnommen, die dann als Zufallszahl angesehen werden. Die bei dieser Operation entstandene Zahl ist Ausgangszahl für die Bestimmung der nächsten Zufallszahl. Durch Fortsetzung dieses Prozesses erhält man eine Folge von Zahlen. Den Zufallscharakter dieser Zahlen weist man empirisch nach, indem man sie in genügend großer Anzahl herstellt und auszählt. Für den zugrunde gelegten Zahlbereich, in dem sich die Zufallszahlen bewegen sollen, muß sich eine Gleichverteilung ergeben.“¹²⁴

Alle in der Datenbank enthaltenen Elemente sind durch Dualzahlen verschlüsselt. Die Zufallszahl bestimmt das Subjekt, das benutzt wird. Zum Subjekt wird eine logische Konstante addiert. Die Eigenschaften dieses Subjekts werden durch Kennziffern bestimmt

¹²² Manfred Engel, Bernd Auerochs (Hrsg.): *Kafka-Handbuch*. S. 308–313.

¹²³ Theo Lutz: *Stochastische Texte*. http://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm (Stand 03.02.2013).

¹²⁴ Ebda.

und mit dem durch die neue Zufallszahl bestimmten logischen Operator abgestimmt („NICHT JEDER BLICK“ = logische Konstante + logischer Operator + Subjekt).

Dazu kommt das Wort „ist“ und ein mit Hilfe des Zufallsgenerators bestimmtes Prädikat. („NICHT JEDER BLICK IST NAH“).

Der erste Satz wird durch eine neue logische Konstante („und“, „oder“) mit dem nächsten Satz verknüpft („NICHT JEDER BLICK IST NAH UND KEIN DORF IST SPAET“).

5) Repräsentation. In der ersten 1959 durch Theo Lutz vorgestellten Version wurden die *Stochastischen Texte* durch einen Fernschreiber gedruckt. Es besteht außerdem im Internet eine von Johannes Auer durchgeführte Umsetzung des Poesie-Automaten in der Programmiersprache PHP.¹²⁵

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Die Verbindung zum Prätext wird durch innere Signale hergestellt. Während weder im Titel noch im Text selbst irgendwelche Zeichen für die Benutzung eines Prätextes zu finden sind, wird *Das Schloß* von Kafka im Metatext ausdrücklich als Quelle genannt. Die Gründe für die Entscheidung, dieses Werk als Textquelle zu wählen, werden nicht besprochen.

2) Grad der Übereinstimmung. Wie bei den vorigen Beispielen handelt es sich hier um ein unvollständiges Zitat. Aus Kafkas Prätext wurden einzelne Wörter übernommen und in neuen Sätzen miteinander kombiniert. Keiner der Sätze, die durch Lutz' Poesieautomaten entstehen, entspricht einem Satz im Roman *Das Schloß*. Alle ausgewählten Wörter sind, in unterschiedlicher Häufigkeit, im Prätext zu finden.

3) Die Art des Prototexts. Der Prototext ist ein allgemein bekannter, zu vielen Kanons gehörender literarischer Text. Damit handelt es sich hier um ein interliterarisches Zitat.

¹²⁵ http://auer.netzliteratur.net/0_lutz/lutz_original.html (Stand 03.02.2013).

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Bei Simon Biggs' *The Great Wall of China* wurde ebenfalls ein Kafka-Text zitiert, und es hat sich gezeigt, dass der Text des digitalen Werkes die Bedeutung des Prätextes nicht zerstört, dass er vielmehr auf sie verweist. Allerdings verweist *The Great Wall of China* auf die der literarischen Absicht Simon Biggs' entsprechende medientheoretische Lesart der Erzählung *Beim Bau der chinesischen Mauer*. Theo Lutz erwähnt in seinem Aufsatz über *Stochastische Texte*, dass er Wörter aus dem Roman *Das Schloß* zitiert. Das Verhältnis ist aber weniger klar, und es bietet sich an, zu fragen, ob die Auswahl des Prätextes nicht genauso zufällig ist wie die *Stochastischen Texte* selbst. Ein zweiter Blick auf die Wörter verrät aber, dass sie zumindest sorgfältig ausgesucht wurden, um die Atmosphäre des Prätextes zu übertragen und die Geschichte, vor allem deren Anfang, in Stichwörtern zu erzählen.

DER GRAF: Graf Westwest, der Herr des Schlosses, kommt im Text Kafkas zwar selten bzw. nur auf den ersten Seiten des Romans vor, weil seine Erwähnung als unschicklich gilt und tabuisiert wird, ist aber als der Oberste in der Hierarchie das Ziel von K.'s Bemühungen.

DER FREMDE: Dieses Wort kommt sehr häufig vor, über 30 Mal, und bezieht sich meistens auf K.

DER BLICK: Über ihren Blick werden die Personen im Roman häufig beschrieben, und über den Blick wird ihre Beziehung zu K. hergestellt. Im ersten Teil des Romans spielt „der Blick“ eine wichtige Rolle bei der Begegnung K.'s mit Frieda:

„Das Bier wurde von einem jungen Mädchen ausgeschenkt, das Frieda hieß. Ein unscheinbares, kleines, blondes Mädchen mit traurigen Augen und mageren Wangen, das aber durch ihren Blick überraschte, einen Blick von besonderer Überlegenheit. Als dieser Blick auf K. fiel, schien es ihm, daß dieser Blick schon K. betreffende Dinge erledigt hatte, von deren Vorhandensein er selbst noch gar nicht wußte, von deren Vorhandensein aber der Blick ihn überzeugte.“¹²⁶

Das Wort kommt im Roman sehr häufig vor, über 40 Mal.

DIE KIRCHE, DER TURM: Beide Wörter kommen nur auf den ersten Seiten des Romans vor. „Die Kirche“ als Orientierungspunkt auf dem Weg zum Schloss und „der Turm“ als

¹²⁶ Franz Kafka: *Das Schloß*. Roman. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006 (= Suhrkamp Taschenbuch 3825), S. 44.

Bestandteil des Schlosses sind in den *Stochastischen Texten* mit dem Wort „das Schloss“ gleichzusetzen. „Die Kirche“ und „Der Turm“ verweisen auf „das Schloss“.

DAS SCHLOSS: Der unbestimmte/unbestimmbare Ort, um den herum der Roman gebaut wurde. Dieser Ort der Faszination kommt in dem nach ihm benannten Roman entsprechend häufig vor, mehr als 100 Mal.

DAS BILD: Per Bilder verbreitet sich das Wissen über die Angestellten des Schlosses. Die Wirtin hütet sorgfältig über Jahre hinweg ein Bild, auf dem der Bote abgebildet ist, der ihr ihre erste Nachricht von Klamms übermittelt hat. Das Bild Klamms jedoch stimmt nur in Grundzügen.

DAS AUGEN: Meistens werden die Gestalten über ihre Augen beschrieben. K.'s Augen sind auf das Schloss gerichtet und umgekehrt, alle Augen richten sich auf K. Das Wort kommt häufig vor, über 50 Mal.

DAS DORF: Als Schauplatz der Handlung und Ort, aus dem heraus K. zu dem unerreichbaren Schloss gelangen möchte, kommt es mehr als 40 Mal vor.

DER BAUER: Die Bewohner des Dorfes und die Menschengruppe, von der sich K. immer wieder abgrenzen möchte. Ungefähr 30 Mal kommt das Wort im Roman vor.

DER WEG: K. Versucht über immer neue Wege zum Schloss durchzukommen, ist aber nicht imstande, den richtigen zu finden. Häufige Konstruktionen sind „ein weiter Weg“, „ein schlechter Weg“¹²⁷. Das Wort wird ca. 40 Mal erwähnt.

DER GAST: Dieses Wort bezieht sich, ähnlich wie „der Fremde“, meistens auf K. „Gastfreundlichkeit ist bei uns nicht Sitte, wir brauchen keine Gäste.“¹²⁸

DER TAG: Es besteht ein Unterschied zwischen den Ereignissen des Tages und jenen der Nacht, der sich durch das ganze Werk zieht. „Ich brauche euch bei Tag, nicht in der Nacht“, sagte K., ‚fort mit euch.‘ – ‚Jetzt ist es ja Tag‘, sagten sie und rührten sich nicht.“¹²⁹

DAS HAUS, DER TISCH: Orte der Begegnung und der Gespräche mit anderen Charakteren.

DER KNECHT: Die von K. ähnlich wie die Bauern wenig geschätzten Untertanen des Schlosses. Er vertraut den Knechten nicht. Das Wort kommt ca. 30 Mal im Roman vor.

Auch wenn aus der Auswahl, die Lutz vorgenommen hat, keine eindeutige Interpretation des Prätextes herauszulesen ist, übertragen die so entstandenen Sätze die Atmosphäre des Romans. Theo Lutz entscheidet sich für repräsentative, monolithische Wörter, die den

¹²⁷ Franz Kafka: Das Schloß. <http://gutenberg.spiegel.de/buch/159/1> (Stand 03.02.2013).

¹²⁸ Ebda.

¹²⁹ Ebda.

ganzen Roman in Kürze abbilden. In ihrer Bildhaftigkeit fungieren sie wie ein ikonographischer Katalog zum Roman *Das Schloß*, und die aus diesen Wörtern zusammengefassten Sätze sind gleichzeitig banal und verschleiert, als würden sie selbst aus dem Schloss kommen.

Daher könnte man sagen, dass – auch wenn Theo Lutz die Tatsache, dass sein Programm aus dem gegebenen Material relativ selbstständig Sätze produzieren kann, in den Vordergrund stellen möchte – die *Stochastischen Texte* sehr wohl auf ihren Prätext verweisen. Sie reproduzieren sogar seine Bedeutung.

2) Syntaktische Ebene. *Stochastische Texte* zitiert keine vollständigen Sätze aus Kafkas Roman. Es handelt sich um eine offene Montage. Das Programm von Theo Lutz produziert grammatisch korrekte einfache Sätze aus nach Zufallsprinzip ausgewählten Wörtern.

3) Pragmatische Ebene Während sich im produzierten Text selbst keine Hinweise auf den Prätext finden, wird im Metatext alles erklärt. Man kann daher davon ausgehen, dass es dem Autor eines solchen Experiments nicht unwichtig war, dass der Rezipient den Hintergrund und die Entstehungsweise des Textes erfährt.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Die Texte, die entstehen, evozieren die Atmosphäre des Romans. Entgegen der Intention dieses Projekts verweisen die Ergebnisse des Programms stets zurück auf den Prätext, ohne eine Neuinterpretation anzubieten. Daher repräsentiert dieses Werk auf der Ebene der kulturellen Funktion vorrangig seinen Prätext und bestätigt den literarischen Kanon.

Franz Joseph Czernin, Ferdinand Schmatz: *POE* (Poetic Oriented Evaluations), 1990

POE ist ein Dichtungsprogramm in der Programmiersprache Turbo Pascal aus dem Jahr 1990, ein Poesieautomat, der durch eine detaillierte Analyse des Textes sowohl Einblicke in Dichtungsprozesse als auch in das Phänomen des automatischen Schreibens ermöglichen sollte. Das Ergebnis war zum Ausdrucken oder Drucken vorgesehen. Ähnlich wie bei Lutz besteht dieses Werk aus einem Programm, das mit unterschiedlichsten Texten arbeiten könnte. Die Autoren benutzen jedoch in ihrem Beispiel die Dichtung Hölderlins, um die Arbeitsweise ihres Algorithmus zu präsentieren. Außerdem betonen sie an mehreren Stellen, dass es sich um ein Programm zur dichterischen Analyse und Produktion handelt. Das heißt, dass sie auf jeden Fall vorgesehen hatten, mit anderen literarischen Texten zu arbeiten. *POE* ist heute nicht zuletzt wegen seiner Programmierung in Turbo Pascal nicht mehr öffentlich zugänglich.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Die Produkte dieses Werkes bestehen ausschließlich aus Text.

2) Die Quelle. Geplant war für dieses Werk, dass jeder beliebige Text analysiert und nach gewissen Kriterien nachgeahmt werden kann. Die Autoren wollten literarische Prozesse simulieren, daher waren die meisten Prätexte vermutlich literarische Texte. Es handelt sich somit um interliterarische Zitate.

3) Aggregation. Das Programm *POE* kann in unterschiedlichen Weisen die Buchstaben, Wörter und Silben eines Textes analysieren und nach vom Benutzer bestimmbar Kriterien diesen Text nachahmen.

4) Algorithmus/Manipulation. Durch die Nachahmung literarischer Texte, zum Beispiel nach der Zahl und Aufteilung bestimmter Konsonanten, können rhythmisch oder klanglich ähnliche, wenn auch begrenzt sinnvolle Konstruktionen entstehen. *POE* konnte außerdem

die Häufigkeit und Verteilung eines Buchstabens oder Wortes im Text durch Auslassung aller anderen Elemente grafisch aufzeigen.¹³⁰

5) Repräsentation. Aufgrund des Entwicklungsstands und der geringen Verbreitung von PCs und Bildschirmen Anfang der 1990er-Jahre war von den Autoren eine auf Papier gedruckte Präsentation vorgesehen.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Das Programm hat zwar keine breitere Verwendung gefunden, ein *POE*-Benutzer würde aber die zu analysierenden Texte selbst wählen.

2) Grad der Übereinstimmung. In den vom Programm produzierten Texten befinden sich keine vollständigen Sätze aus Prätexten mehr. Sie ähneln lediglich im Klang oder nach anderen von den Benutzern bestimmbaren Kriterien dem zitierten Text.

3) Die Art des Prototexts. Vorgesehen ist die Arbeit mit literarischen Texten. Jeder deutschsprachige literarische Text kommt infrage.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Dadurch, dass *POE* bestimmte formale Eigenschaften literarischer Texte nachahmt, verweist das Programm auf diese. Besonders da die auf diese Weise produzierten Texte wenig eigene Bedeutung generieren. So hat der durch *POE* geschmiedete Vers „tag sog aber licht, die leuchten wellartig“ wenig anzubieten, außer seine klangliche Ähnlichkeit zu dem Anfang der vierten Strophe des Gedichtes *Andenken* von Friedrich Hölderlin: „Wo aber sind die Freunde? Bellarmin.“ Es handelt sich bei diesem Verfahren jedenfalls um eine Art Verbeugung vor gelungenen literarischen Werken und einen Versuch der Automatisierung derselben.

¹³⁰ Ferdinand Schmatz, Franz Josef Czernin: Anmerkungen zum Dichtungsprogramm *POE*;
http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8950 (Stand 03.02.2013).

2) Syntaktische Ebene. Keineswegs sind die Zitate, die im Rahmen des Dichtungsprogramms *POE* entstehen, vollständig. Die Textschöpfungen benutzen andere Wörter, die im Prätext nicht vorkommen, aber eine entsprechende Länge oder Konsonanzzahl aufweisen.

3) Pragmatische Ebene. Bei diesem Werk spielt die Idee eine wichtige Rolle, und es ist bezeichnend, dass heute die Beschreibungen des Programms leichter zu finden sind als dessen Schöpfungen.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Auf der Ebene der kulturellen Funktion handelt es sich bei *POE* um eine Repräsentation kanonischer Texte und der alten Buchkultur. Auch dieses Werk bestätigt durch seine Imitationen der Eigenschaften von berühmten literarischen Texten vorrangig den literarischen Kanon und verweist auf herkömmliche literarische Hierarchien.

Florian Cramer: *Plaintext*, 2005

Auf der *Website* des 2005 mit dem Junggesellenpreis für Netzliteratur ausgezeichneten Textautomaten *Plaintext*¹³¹ von Florian Cramer sind zwei bis drei Rechtecke vor weißem Hintergrund zu sehen. In den Rechtecken befinden sich dreistellige Zahlen. Mit einem Klick auf eine der Zahlen ändert sie sich, und hin und wieder tauchen Wörter, Teile des Rechnercodes, Klammern und andere Zeichen vor dem weißen Hintergrund unter den Rechtecken auf. Es handelt sich um eine medien- bzw. selbstkritische Arbeit. Der Autor kam den Wünschen der Jury des Junggesellenpreises für Netzliteratur entgegen, indem er ein schwer durchschaubares Programm schrieb, das unbrauchbare Zeichen produziert: eine digitale Junggesellenmaschine. Die Jurybegründung verrät dem Leser erst, woher die Wörter und Zeichen des *Plaintext*-Automaten stammen.

„Der Automat – drei Maschinchen in einer – kontaminiert digitalen Code mit poetischem Text: in Echtzeit eingelesene Daten des Computersystems, auf dem er läuft, mit Passagen aus George Batailles ‚Geschichte des Auges‘ und einem Email-Dialog zwischen Florian Cramer und der australischen Dichterin Mez.“¹³²

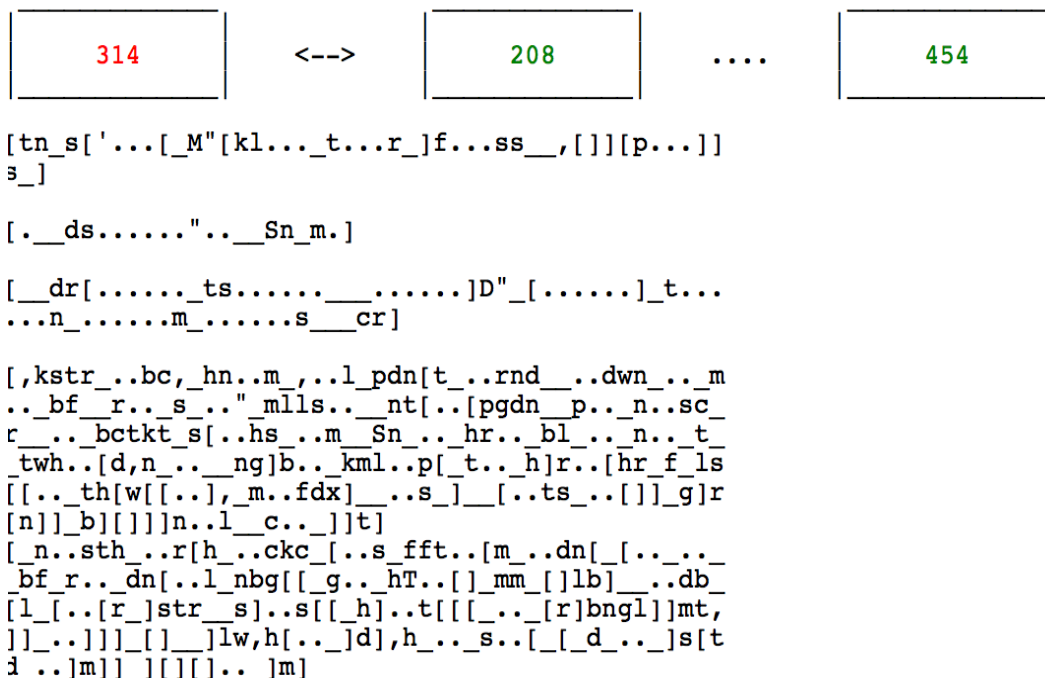


Abb. 2 Florian Cramer: Plaintext

¹³¹ <http://pleintekst.nl/>

¹³² <http://www.junggesellenpreis.de/jury.html> (Stand 03.02.2013).

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. *Plaintext*¹³³ besteht vorwiegend aus zufällig angeordneten Zahlen, Zeichen, Wörtern und Wortteilen, die aus Texten und Daten des Computersystems stammen.

2) Die Quelle. Erst aus der Jurybegründung kann der Leser erfahren, dass Cramers Werk eine aleatorische Montage in ständiger Bewegung ist. Die unverständlichen Symbole auf dem Bildschirm generieren sich aus den Daten des Computersystems, George Batailles *Die Geschichte des Auges* (1928) und Cramers E-Mail-Korrespondenz mit der australischen Code-Poetin und Netzkünstlerin Mary-Anne Breeze alias Mez. Der Text des Werkes ist also eine Kombination aus den für den Durchschnittsbenutzer unverständlichen Zeichen des Computers, die in der Regel unter der Oberfläche bleiben, dann einer obszönen und absurden Liebesgeschichte und schließlich der von der Code-Dichterin Mez erfundenen, die Logik von Programmiersprachen imitierenden Kunstsprache „Mezangelle“.

3) Aggregation und Manipulation. *Plaintext* von Florian Cramer ist ein digitales Werk, zu dessen Konzept es gehört, dass dem Leser die Art und Weise, wie es funktioniert, verborgen bleibt.

4) Präsentation. Seit 2005 ist das Werk auf der Website <http://pleintekst.nl/> zu finden. Manche Pfade funktionieren inzwischen nicht mehr.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Die Zitate sind chiffriert. Der Autor selbst gibt den Lesern keine Erklärung zu seinem Werk. Es ist ein Automat, der offensichtlich etwas tut, wobei dem Leser unklar bleiben soll, worin diese Tätigkeit besteht. In der Jurybegründung wird jedoch der textuelle Hintergrund des Werkes erklärt.

2) Grad der Übereinstimmung. Die Produkte von Cramers Junggesellenmaschine sind

¹³³ <http://pleintekst.nl/> (Stand 03.02.2013).

durchwegs unverständlich und in Wörter, Silben und einzelne Zeichen zerhackt. Es handelt sich um unvollständige Zitate. Nur auf Basis der Erklärung in der Jurybegründung war es überhaupt möglich, die zitathafte Beziehung zu den Prätexten herzustellen.

3) Die Art des Prototexts. Cramer entscheidet sich für eine Kombination aus außerästhetischen und interliterarischen Zitaten. Wenn er seine E-Mail-Korrespondenz mit Mez als Material benutzt, handelt es sich um außerästhetische Zitate oder Zitate des (virtuellen) Lebens – dabei werden diese E-Mails als in das Werk hineingearbeitete „reale Gegenstände der Zivilisation“¹³⁴ aufgefasst. Die Verwendung der tieferen Ebenen des Codes gehört ebenso zu den außerästhetischen Zitaten, und zwar interlingualen, wenn man den Computercode als eine Sprache an der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine betrachtet.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Auch dieses digitale Werk ist ein Ort, an dem sich die jeweiligen Prätexte mit den neuen Texten gewissermaßen im Zitat begegnen. Auf den ersten Blick mag es so aussehen, als wäre dieses Werk ein Ort der Zerstörung jeglichen Sinns, da die Prätexte gnadenlos zerstückelt werden und als unverständliche Zeichenanordnungen enden. Eine nähere Betrachtung des Metatextes wirft auf das Werk Florian Cramers ein anderes Licht.

Die Ausschreibung des Junggesellenpreises für Netzliteratur richtete sich seinem Titel gemäß nur an Männer. Die Anforderung für Werke, die bei diesem „produktiven netzliterarischen Wettstreit“ eingereicht werden sollten, war es, folgende Thesen zu „überprüfen und korrigieren“:

- „– das Klischee vom Hacker, der, ohne Kontakt zum anderen Geschlecht und daher im permanenten ‚bachelor mode‘ (Daniels), nächtelang vor dem Computer sitzt und versucht in fremde Systeme einzudringen.
- der Topos vom computerbesessenen Mann, der schon seit E.T.A. Hoffmanns Erzählung ‚Sandmann‘ unentwegt von der Maschine als perfekter Geliebten träumt.
- die abwertende Behauptung männlicher Lust am Gefrickel statt künstlerischer

¹³⁴ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst, S. 42.

Auf diese drei Punkte antwortet Cramer mit der Entscheidung, seinen Text aus drei Quellen zu beziehen. Dem Klischee vom *Hacker*, der Schwierigkeiten im Umgang „mit dem anderen Geschlecht“ hat, setzt er Batailles obszöne Geschichte, in der verschiedenste sexuelle Phantasien durchlebt werden, entgegen. Dem Topos vom Mann, der in eine Maschine verliebt ist, setzt er eine Sprache, die den Menschen und die Maschine anspricht – den Computercode – entgegen. Und schließlich dem letzten Punkt, der männlichen Lust am „Gefrickel“, setzt er, vielleicht auch als allgemeine Kritik an den männlichen Wettbewerb, seine E-Mail-Korrespondenz mit der Netzkünstlerin Mez entgegen.

Anschließend werden all diese Texte durch Cramers Junggesellenautomaten zu unverständlichen zufälligen Zeichenanordnungen gemacht. Da sich Florian Cramer in seinem theoretischen Buch zur Digitalen Literatur, *Words Made Flesh*¹³⁶, zu textproduzierenden Programmen vor allem kritisch äußert und seinen Automaten in diesen Texten nicht erwähnt, kann man vermuten, dass *Plaintext* eher als Kritik an den Forderungen des Wettbewerbs und gleichzeitig an den naiven Versuchen des automatischen Schreibens gemeint ist.

2) Syntaktische Ebene. Die Zitate in *Plaintext* sind unvollständig. Es handelt sich um eine offene Montage nach Zufallsprinzip.

3) Pragmatische Ebene. Der Autor bemüht sich hier nicht um die Verständigung mit dem „einfachen“, zufälligen Leser, vielleicht weil er mit so einem Leser nicht rechnet. Das Werk scheint an die Jury des Wettbewerbs gerichtet zu sein, und diese wurde über den Hintergrund und die Funktionsweise des Werkes zumindest in groben Zügen informiert.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Auf der Ebene der kulturellen Funktion präsentiert dieses Werk in einem avantgardeähnlichen Sinnzerstörungsakt nur sich selbst.

¹³⁵ 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur: <http://www.junggesellenpreis.de/> (Stand 03.02.2013).

¹³⁶ Florian Cramer: *Words Made Flesh*. Code, Culture, Imagination. <https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/71142994/wordsMadeFlesh.pdf>, S. 112 (Stand 03.02.2013).

Florian Cramer: *per.m]utationen*, 1996

Einige digitale Autoren übernehmen die Regeln der kombinatorischen und Computerpoesie und schreiben Programme, die deren Textverarbeitungsprozesse zitieren. So setzt Johannes Auer das von Theo Lutz 1959 für den Großrechner ZUSE Z22 geschriebene Programm für die Erzeugung *Stochastischer Texte* in der modernen Programmiersprache PHP neu um¹³⁷, und Florian Cramer rekonstruiert kombinatorische Werke „von 330 n. Chr. bis heute“¹³⁸.

In der Digitalen Literatur werden Texte meist nach bestimmten Algorithmen verarbeitet oder generiert. Ursprünge dieser Art des Schreibens, nach der die Sprache als etwas Berechenbares, mittels Algorithmen Imitierbares betrachtet wird, liegen in der frühesten Literaturgeschichte, in der kombinatorischen Dichtung.

In der Kombinatorik (lat. *ars combinatoria*) wurden zahlenmystische oder mathematische Überlegungen in die literarische Form überführt. Meistens handelte es sich um Permutationen von bestimmten Elementen (Buchstaben, Wörtern, Sätzen, Versen, Textteilen).

„Für alle kombinatorischen Phänomene ist als gemeinsamer Nenner das intentionale Sprachhandeln in Abweichung vom alltäglichen Sprechen anzusehen, das funktional auf magische wie ästhetische Wirkungen bezogen sein kann.“¹³⁹

Der zahlenmystische und kombinatorische Zugang zur Sprachkunst zieht sich durch die Literaturgeschichte seit der Antike (14. Jh. v. Chr.), wird immer wieder aufgegriffen und verworfen. Einen ihrer Höhepunkte erlebte die literarische Kombinatorik im Mittelalter. In dieser Zeit entstanden Ramon Llulls *Ars Generalis Ultima* (1305–1308) und *Ars Brevis* (1308). Im Barock herrschte große Begeisterung für das Erbe Llulls. So entwickelte Georg Philipp Harsdörffer seinen *Fünffachen Denckring der Teutschen Sprache* nach Llulls Vorbild. Mit der Aufklärung verschwindet kombinatorische Dichtung abrupt und wird erst in der Romantik wieder aufgegriffen – geschuldet der Liebe zum Fragment „als Element einer auf die Unendlichkeit des Prozesses ausgerichteten Kombinatorik [...], die eine

¹³⁷ http://auer.netzliteratur.net/0_lutz/lutz_original.html (Stand 03.02.2013).

¹³⁸ <http://permutations.pleintekst.nl/index.cgi> (Stand 03.02.2013).

¹³⁹ Gert Ueding (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*. Bd. 5 Tübingen: Max Niemeyer Verlag 2001, S. 1155.

allseitige Verknüpfbarkeit voraussetzt“¹⁴⁰. Über die berühmtesten Stationen der Kombinatorik, nämlich Stéphane Mallarmés Entwürfe für ein Universalbuch – *Das Buch (Le Livre)* –, avantgardistische Formexperimente, die Konkrete Poesie und die Formzwänge der „Oulipo“ kommen wir zu der Digitalen Literatur der Gegenwart. Der Computer als Medium der Digitalen Literatur fordert wieder zur Beschäftigung mit dem Berechenbaren in der Sprache heraus.

Florian Cramer begibt sich mit *per.m]utationen* in die Geschichte der kombinatorischen Lyrik und analysiert die historischen Algorithmen, um sie zu rekonstruieren und zum Teil neu zu erfinden¹⁴¹. Das Werk befindet sich an der Schnittstelle zwischen (digitaler) Dichtung und Forschung. Es besteht in Wirklichkeit aus mehreren Werken, deren Algorithmen und Texte den Werken unterschiedlicher Autoren entstammen. Cramer übernimmt hier die Rolle des Metaautors.

Die *Website* für *per.m]utationen* bietet ihren Inhalt in zwei Sprachen an – Englisch oder Deutsch – sowie in unterschiedlichen Modi: „mit Erklärungen“, „ohne Erklärungen“ und „Schnellübersicht“. Bei jedem Aufruf der Site werden die Inhalte in neuer Reihenfolge zusammengestellt.

Der Titel ist im Stil der australischen Code-Poetin Mez Breeze, deren Werk Florian Cramer in mehreren Aufsätzen¹⁴² untersucht hat, geschrieben: „per.m]utationen“. Die Schreibweise ist ein Wortspiel und eine Imitation der Syntax von Programmiersprachen, durch die das in „Permutationen“ enthaltene Wort „Mutationen“ hervorgehoben wird. Im Untertitel wird das Wort „Permutationen“ permutiert, bei jedem Aufruf lautet somit der Untertitel anders: „eminent pro tau“, „piano mutters“ etc. Auf der *Website* ist ein Video mit dem Titel „Shuffle Mode“ eingebettet, in dem die einzelnen, mit der Schreibmaschine geschriebenen Wörter einer Botschaft nacheinander auftauchen. Gleichzeitig werden sie von einem Sprecher gelesen. Im Video-Gedicht wird das Verhältnis zwischen Zufall und Sinn kontemplier: „Usual things, that you thought you knew reprogram around discombobulate being when you try to make sense.“¹⁴³ Weiters wird im Video der vorgetragene Text ein paar mal permutiert.

¹⁴⁰ Ebda., S. 1161.

¹⁴¹ http://www.netzliteratur.net/cramer/kombinatorische_dichtung.html#tthFtNtABA (Stand 03.02.2013).

¹⁴² Florian Cramer: *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*. 2005. <https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/71142994/wordsMadeFlesh.pdf>, S. 112 (Stand 03.02.2013); Florian Cramer: *Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt*. Neun Thesen, 2000. http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html (Stand 03.02.2013).

¹⁴³ http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=epWSMqrMiY4#! (Stand 03.02.2013).

Die *Website* bietet einen Überblick der kombinatorischen Dichtung von 330. n. Chr. bis heute und eine Adaptierung derselben. Cramer unterteilt seine Beispiele in vier Gruppen: „Kreisscheibentexte“, „Permutationsdichtung“, „Diverse Kombinatoriken“ und „Abschweifungen des Autors dieser Website“. Jedes Beispiel besteht aus einer kurzen Beschreibung des Algorithmus und einem Auszug aus dem ursprünglichen Werk. Der Leser kann den Algorithmus meistens an einem eigenen oder einem aus dem Internet kopierten Text ausprobieren. Außerdem präsentiert Cramer einige selbst kreierte Automaten wie den „*Finnegans Wake*-Prozessor“ *Here comes everybody*¹⁴⁴.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Das Werk besteht hauptsächlich aus Metatext (zum Teil Zitate und zum anderen Teil vom Autor geschriebene Texte), Zitaten und Rekonstruktionen von kombinatorischer Dichtung. Die Quellcodes der einzelnen Algorithmen werden auf der Site zum Download angeboten. Die Werke sind in Originalsprachen, Deutsch, Englisch, Französisch oder Latein dargestellt. Außerdem wird dem Leser die Option angeboten, selbst Texte einzugeben.

2) Die Quelle. Das Kapitel „Kreisscheibentexte“ präsentiert und rekonstruiert bekannte Werke der kombinatorischen Dichtung:

- *Maria Stella* von Juan Caramuel y Lobkowitz, Nicolo da Luca. Ein Drehscheibengedicht aus dem Jahr 1616, in dem auf sieben konzentrischen Kreisen mit 12, 36, 48, 60, 72 und 84 Satzteilen Marien-Lobverse gebildet werden können, zum Vorwärts- und Rückwärtslesen.
- *Systema Infinitum*, ein Drehscheibengedicht aus dem Jahr 1717 eines unbekannten Autors auf Latein, das von einer Hochzeit am Wiener Hof spricht.
- *Coelum Carmelaeum*, ein Drehscheibengedicht des Pseudo-Paschasius aus dem Jahr 1668, ebenfalls auf Latein.
- *Fünffacher Denckring der Teutschen Sprache*, ein früher „Textautomat“ Georg Philipp Harsdörffers, der mittels fünf Ringen – die insgesamt 48 Vorsilben, 50 Anfangsbuchstaben und Reimbuchstaben, 12 Mittelbuchstaben, 120 Endbuchstaben und 24 Nachsilben

¹⁴⁴ <http://permutations.pleintekst.nl/n-8/aleph.cgi?&q=river&i=w> (Stand 03.02.2013).

enthalten – die gesamte deutsche Sprache generieren können sollte.

– *Cent mille milliards de poèmes*, ein kombinatorisches Gedicht, das im Rahmen des französischen Autorenkreises Oulipo 1961 von Raymond Queneau als Buch veröffentlicht wurde. Die Zeilen des Buchs wurden horizontal ausgeschnitten, so dass einzelne Sätze, nicht nur Seiten, geblättert werden können, damit die Verse des Gedichts in verschiedenen Kombinationen gelesen werden können.

Im Kapitel „Permutationsdichtung“ rekonstruiert Florian Cramer Brion Gysins und William S. Burroughs' Cut-ups aus den 1970er-Jahren, er zitiert Gysins Aufsatz *Cut-Ups Self-Explained*, in dem er dem Dichter die Macht über seine eigenen Wörter abspricht und ihn gleichzeitig für den Befreier der Wörter erklärt, der durch Permutationen der Textteile Bedeutungen hervorbringen soll, die seine individuellen Möglichkeiten übersteigen. Dieser Aufsatz wird im Anschluss in drei Kolumnen geteilt und permutiert.¹⁴⁵

In diesem Kapitel sind außerdem rekonstruiert:

- Ein Wechselsatz Georg Philipp Harsdörffers aus der zwischen 1647–1653 erschienenen dichtungstheoretischen Schrift *Poetischer Trichter*.
- Julius Caesar Scaligers *Proteus* aus dem Jahr 1561, nach dem „Proteusverse“ ihren Namen bekommen haben.
- Publilius Optatianus Porfyrius' spätantiker Hexameter *Carmen XXV*, dessen Wörter in einem Vers oder zwischen den Versen vertauscht werden können.
- Quirinus Kuhlmanns *Der XLI. Libes-Kuß* aus dem Jahr 1671, „dessen zwölf Quartettverse jeweils dreizehn untereinander vertauschbare einsilbige Wörter enthalten“¹⁴⁶.
- Tristan Tzaras *Poème dadaïste* aus dem Jahr 1920 etc.

Im Kapitel „Diverse Kombinatoriken“ befinden sich größere Textsysteme wie die *Software Ars Magna*, die die *Ars Combinatoria* des katalanischen Theologen Ramon Llull aus dem 14. Jahrhundert rekonstruiert. Llulls *Ars Combinatoria* wurde entwickelt, um durch die Kombination der absoluten und relativen Prinzipien sowie Tugenden (Eigenschaften Gottes) und Laster in der dafür entworfenen „Figura Quarta“ das gesamte Wissen zu systematisieren.

¹⁴⁵ <http://permutations.pleintekst.nl/gysin/cut-up.cgi> (Stand 03.02.2013).

¹⁴⁶ <http://permutations.pleintekst.nl/index.cgi> (Stand 03.02.2013).

„Neun Buchstaben von *B* bis *K* stehen, je nach Kontext, für jeweils neun vorgegebene absolute oder relative Prinzipien, Fragen, Wesen, Tugenden und Laster. Der Benutzer kombiniert sie, so das Konzept, zu universell wahren Aussagen, wenn er das komplexe formale Regelwerk der *ars* befolgt.“¹⁴⁷

In diesem Kapitel befinden sich aber auch Arbeiten von Florian Cramer, wie zum Beispiel *Here Comes Everybody, A Continuarration of/on Finnegans Wake*¹⁴⁸. *Here Comes Everybody* enthält ein Programm, das die Wörter des Romans *Finnegans Wake* von James Joyce nach Silben trennt und neu zusammensetzt. So entstehen unendlich viele neue Entwürfe des Textes, die nach Florian Cramer im Sinne James Joyce' sind. „Indem das Programm Schachtelwörter automatisch erzeugt, imitiert und perpetuiert es die Wortpoetik des *Finnegans Wake*.“¹⁴⁹

Das Kapitel „Abschweifungen des Autors dieser Website“ dient als Archiv der Digitalen Literatur und enthält Links zu den früheren Netz-Projekten Florian Cramers und Monty Cantsins. *The Elective Affinities* ist ein 1994 bis 1996 realisierter Hypertext auf Englisch, der die *Wahlverwandschaften* Johann Wolfgang Goethes „fälschen“ will, und Monty Cantsins *Neoism Machine* möchte die Produktion von Werken des Neoismus, einer Antikunstbewegung, die den Autor und seine Urheberrechte problematisiert, automatisieren.

Neben den zitierten Metatexten, die meistens nach geisteswissenschaftlichem Brauch mit bibliografischen Daten versehen sind, kommen in diesem Werk noch die Texte der Leser hinzu. Bei den meisten Permutationsautomaten bietet Cramer neben der digitalen Rekonstruktion des Originaltexts auch die Möglichkeit, die Eingaben des Lesers nach dem gleichen Algorithmus zu permutieren.

3) Aggregation. Je nach dem Algorithmus, der rekonstruiert wird, werden hier Sätze in Silben, Wörter oder Textteile geteilt und nach unterschiedlichen Regeln permutiert. Die Datenbanken sind zum Teil offen (der Leser kann etwas hinzufügen) und zum Teil geschlossen.

¹⁴⁷ <http://permutations.pleintekst.nl/lullus/lullus.cgi> (Stand 03.02.2013).

¹⁴⁸ <http://permutations.pleintekst.nl/n-8/aleph.cgi?q=river&i=w> (Stand 03.02.2013).

¹⁴⁹ http://permutations.pleintekst.nl/hce/hce_about.cgi (Stand 03.02.2013).

4) Algorithmus/Manipulation. Dieses Werk vereint unterschiedliche kombinatorische Praktiken. Hauptsächlich werden hier die früher händisch oder durch „Denkringe“ ausgeführten Permutationen oder Algorithmen in digital ausgeführte Permutationen oder Algorithmen übersetzt. So braucht man, um Tristan Tzaras *Dadaistisches Gedicht* umzusetzen, keine Zeitung und Schere mehr. Der Leser muss sich lediglich für eine der angebotenen Zeitungen entscheiden (oder selbst einen URL einer Zeitung angeben). Die Regeln, nach denen die Elemente aufgeteilt und kombiniert werden, sind meistens im Metatext beschrieben.

5) Präsentation. Das gesamte Material dieses Werkes befindet sich auf der *Website* <http://permutations.pleintekst.nl/>.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Wie schon erwähnt, ist dieses Werk an der Grenze zwischen Digitaler Dichtung und Literaturforschung angesiedelt. Das zeigt sich auch bei den Zitaten, die eindeutig markiert sind, sogar meistens mit bibliografischen Angaben.

2) Grad der Übereinstimmung. Zum größten Teil stimmen die Zitate mit den Prätexten überein. Die Algorithmen werden durch das Computerprogramm ausgeführt, aber der Ausgangstext, die Regeln und die Resultate bleiben mehr oder weniger gleich. Komplizierter wird es, wenn der Leser statt des vorgegebenen Textes einen eigenen eingibt. Der Algorithmus, der formale Zwang, der zitiert wird, bleibt noch gleich, der Text ist jedoch ein anderer. Außerdem stellt sich hier die Frage, ob die Anwendung des gleichen Algorithmus überhaupt als Zitat bezeichnet werden kann.

3) Die Art des Prototexts. Es handelt sich um eine Auswahl bekannter Werke und Metatexte aus der Literaturgeschichte, sämtlich aus dem Feld der kombinatorischen Dichtung.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Mit dieser Arbeit stellt Cramer die Digitale Literatur in die Tradition der kombinatorischen Dichtung, unter anderem, um auf den Code und den vom Computer ausgeführten Algorithmus als die Haupteigenschaft der Digitalen Literatur zu verweisen (im Gegensatz zu, nach Cramer, weniger relevanten Eigenschaften wie Interaktivität und Multimedialität). Unter diesem Aspekt verweist er auf die zitierten Werke. Seine Lesart dieser Werke ist jedoch geprägt von der Zeit, in der er lebt, und der Absicht, die er mit der *Website per.m]utationen* verfolgt. Florian Cramers Rekonstruktionen der Algorithmen und Konzepte der kombinatorischen Dichtung sind nach den Worten des Autors bewusst „philologisch inkorrekt“. Sie ignorieren

„die Differenzen zwischen einem theologisch und hermetisch geprägten, antinomialistischen Sprachdenken der Frühneuzeit einerseits und der Auffassung von Sprache als einem arbiträr referenzierbaren Material in den modernen Avantgarden andererseits. Indem die ‚Permutationen‘ beide Diskurse nebeneinander stellen, zeigen sie jedoch auf, dass auch die älteren Texte heute nolens volens nicht mehr lesbar sind ohne die perzeptive Vorprägung durch Avantgardedichtung, Computerlyrik und zeitgenössische Texttheorie.“¹⁵⁰

2) Syntaktische Ebene. Dieses digitale Werk, das vom Autor als „Textpataphysik und fröhliche Philologie“¹⁵¹ bezeichnet wird, sich zwischen Literatur und Forschung bewegt und nicht nur Texte zitiert, sondern auch Algorithmen rekonstruiert, ist ein ungewöhnliches zitathafte Werk, bei dem die Frage nach der Einbettung des Zitats in den Prätext oder die Prätexte schwierig zu beantworten ist. Jedenfalls handelt es sich um keine Montage, die das Vorhandensein eines Prätextes verschlüsseln möchte.

3) Pragmatische Ebene. In *per.m]utationen* wird dem Leser wenig überlassen. Der Autor

¹⁵⁰ Florian Cramer: Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur.
http://www.netzliteratur.net/cramer/kombinatorische_dichtung.html (Stand 03.02.2013).

¹⁵¹ Florian Cramer: Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur.
http://www.netzliteratur.net/cramer/kombinatorische_dichtung.html (Stand 03.02.2013).

erklärt und beschreibt die Werke, die er zitiert, und ihre Algorithmen. Er erklärt auch den Grund, aus dem er sich für sie entschieden hat und gibt bibliografische Daten an.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Auf der Ebene der kulturellen Funktion ist *per.m]utationen*, ähnlich wie bei Biggs' *The Great Wall of China*, eine Repräsentation der zitierten Werke und ihrer kulturellen Kontexte. Andererseits wird auch die Digitale Literatur selbst präsentiert, indem diese Werke neu interpretiert werden und die Digitale Literatur in die Genealogie der alten Kultur der Kombinatorik eingereiht wird.

Guido Grigat, 23:40 *Das Gedächtnis*, 1997–2006

Dieses Mitschreibprojekt sammelt die von Lesern eingegebenen Texte in einer Datenbank, um sie auf einer *Website* immer genau zu der Tageszeit, zu der sie entstanden sind, eine Minute lang zu veröffentlichen. Das Ziel ist, einen „Tag in vieler Leben“ Minute für Minute und Text für Text zu sammeln und sich daran zu „erinnern“¹⁵². Der Zugriff zu den Texten ist zeitlich begrenzt und findet über das Eingabekästchen auf der *Website* statt. Der Inhalt ist den zufälligen Lesern/Koautoren überlassen. Der Hauptautor hat selbst alle Begleittexte geschrieben und das Konzept entworfen. Außerdem kann er eine Auswahl der eingetroffenen Texte vornehmen. Die Einträge drehen sich meistens um den Arbeitsalltag. Hin und wieder tauchen Zitate (z. B. aus Thomas Manns *Buddenbrooks*) auf, sind aber meistens nicht markiert und nur durch die im Text erwähnten Namen und ähnliche Spuren erkennbar. Möglich war auch, animierte Texte einzubetten.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Das Werk besteht hauptsächlich aus Text: aus den vom Autor beschriebenen Spielregeln und Erklärungen (Metatext) und aus den von den Lesern eingegebenen Einträgen.

2) Die Quelle. Der Text dieser Arbeit besteht aus den Einträgen der Leser. Der Autor übernimmt jedoch die Rolle des Zensors und filtert zum Beispiel in „Phase II“ nur jene Beiträge heraus, die über den Alltag des Lesers berichten.

3) Aggregation. Die Einträge der Leser füllen allmählich die Datenbank. Sie werden in der Form veröffentlicht, in der sie eingetragen wurden.

4) Algorithmus/Manipulation. Es handelt sich um einen Hypertext, dessen Bestandteile nur zu bestimmten Zeiten freigeschaltet werden. Der Autor bietet jedoch seinen Quellcode nicht an und erklärt auch nicht genauer, nach welchen Kriterien Texteinträge ausgewählt oder verworfen werden. Dem Leser bleibt nur die Oberfläche.

¹⁵² <http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/vorwort.html> (Stand 03.02.2013).

5) Präsentation. Die Arbeit existiert seit 1997 als *Website*.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Der Metatext des Autors ist ein untrennbarer Bestandteil dieser Arbeit, da er beim Aufrufen der *Website* als Erstes zu lesen ist. In ihm wird der Hintergrund des Werkes erklärt, das heißt auch die Tatsache, dass die Texte nicht von Guido Grigat, sondern von anonymen Teilnehmern stammen.

2) Grad der Übereinstimmung. Da die Einträge anonym sind und nur zu bestimmten Uhrzeiten nach Zufallsprinzip auf der *Website* vorkommen, ist es schwer zu überprüfen, ob die Behauptungen des Autors der Wahrheit entsprechen. Die Texte in *23:40 Das Gedächtnis* sollen jedenfalls mit den ursprünglichen Einträgen der Leser übereinstimmen.

3) Die Art des Prototexts. Von einem Prototext im gewöhnlichen Sinne kann bei dieser Arbeit nicht die Rede sein, da die meisten Texte für die Arbeit geschrieben wurden. In einem Punkt unterscheiden sich die „Phase I“ und die „Phase II“ des Projekts. Während in der „Phase I“ alle Textarten erlaubt sind, verzichtet „Phase II“ auf Texte mit „literarischer Intention“ und beschränkt sich auf Beschreibungen des Alltags.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. *23:40 Das Gedächtnis* im engeren Sinne besteht nur aus fremden Texten anonymen Autoren. Daher gibt es, vor allem im zweiten Teil der Arbeit, in dem Zitate aus der Literatur nicht mehr erlaubt sind, meistens keine Prätexte; und wenn es sie gäbe, wären sie schwer zu entdecken. Jeder dieser Texte hat seine eigene Bedeutung. Die Bedeutung des Werks jedoch liegt auf der Ebene des Konzepts, fast unabhängig von den Inhalten der einzelnen Textteile. *23:40 Das Gedächtnis* soll ein Sammelort der kollektiven Erinnerung sein, und die Beiträge der Leser sind lediglich zufällige Einzelstücke dieser Erinnerung. Der Begriff „kollektive Erinnerung“ entspricht aber diesen

Zufallsbeispielen aus individuellen Alltagsgeschichten nicht. Das Einzige, was in der kollektiven Erinnerung der Teilnehmer dieses Projektes bleiben wird, ist das Projekt selbst. Die Inhalte einzelner Beiträge füttern das Werk Guido Grigats und verschwinden in ihm.

2) Syntaktische Ebene. Die von den Lesern eingegebenen Textteile werden unverändert und vollständig in eine Hypertextstruktur eingebettet. Da es aber keinen Textfluss gibt, in den die Zitate eingebettet sind, handelt es sich auch hier um eine offene Struktur, eine Montage mit etwas größeren Elementen. Und da sie zwar nach der Zeit der Eingabe geordnet werden, sich ansonsten aber zusammenhanglos und zufällig zueinandergesellen, können wir von einer aleatorischen Montage sprechen.

3) Pragmatische Ebene. Dem Leser dieser *Website* wird die Idee zum Werk im Metatext ausführlich erklärt. Ihm wird sogar der Kontakt mit dem Autor per E-Mail angeboten. Und falls sich der Leser für die Teilnahme an *23:40 das Gedächtnis* entscheiden sollte, wird er genötigt, seine eigenen Kontaktdaten (E-Mail) abzugeben. Guido Grigat muss als Autor seinem Leser nicht nur sein Werk vermitteln und verständlich machen, er muss den Leser auch zur Teilnahme begeistern. Grigat behält die Rolle des Hauptautors, indem er seine Koautoren anonym macht. Er bietet seinen Koautoren jedoch eine Plattform, auf der sie ihre Texte veröffentlichen können in der Hoffnung, dass ein anonymes Internetbenutzer sie gegebenenfalls lesen wird.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Auf der Ebene der kulturellen Funktion präsentiert dieses Werk nur sich selbst, unabhängig von den Kontexten einzelner Texteinträge und von ihren Autoren.

Alvar Freude, Dragan Espenschied: *Assoziationsblaster*, 1999

Wahrscheinlich das populärste Mitschreibprojekt im Internet ist der *Assoziationsblaster*. Dieses „interaktive Text-Netzwerk, in dem sich alle eingetragenen Texte mit nicht-linearer Echtzeit-Verknüpfung (™) automatisch miteinander verbinden“¹⁵³, besteht seit 1999 und ist, wenn der intern geführten Statistik geglaubt werden kann, noch erstaunlich aktiv. „In den letzten 24 Stunden kamen zum Assoziationsblaster 118 Assoziationen und 8 neue Stichwörter hinzu. Damit sind im Moment 1.016.337 Texte zu 75.491 Stichwörtern vorhanden.“¹⁵⁴ Angesichts der vielen Texte, von denen die meisten „nicht gerade den Höhepunkt der abendländischen Kultur“¹⁵⁵ darstellen, entwickelten die Autoren ein Bewertungssystem. Nachdem man an dem Projekt teilgenommen und ein paar Beiträge verfasst hat, bekommt man automatisch Bewertungspunkte, die man für Beiträge anderer vergeben kann. Ebenso erhält man die Möglichkeit, einen Filter zu erstellen, um sich nur Texte mit entsprechender (guter oder schlechter) Bewertung anzeigen zu lassen. Die Teilnehmer können im Übrigen selbst entscheiden, ob sie unter richtigem Namen oder unter Pseudonym publiziert werden.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Auf der *Website* befinden sich ein paar grafische Elemente, die aber keine wesentliche Funktion im Werk haben. Hauptsächlich besteht das Werk aus Texten, die in eine Hypertextstruktur eingebettet sind.

2) Die Quelle. Ähnlich wie bei *23:40 Das Gedächtnis* bieten die Autoren hier eine Plattform und schreiben den Metatext, in dem das Projekt (die Spielregel) erklärt wird. Der Rest des Textes, das Werk im engeren Sinne, wird von den Lesern geschrieben. Der Unterschied zu *23:40 Das Gedächtnis* besteht darin, dass die Leser hier die Möglichkeit

¹⁵³ www.assoziations-blaster.de (Stand 03.02.2013).

¹⁵⁴ <http://www.assoziations-blaster.de/statistik/> (Stand: 2.10. 2011).

¹⁵⁵ <http://www.assoziations-blaster.de/rating.html> (Stand 03.02.2013).

haben, ihren Namen zu verwenden und so aus der Anonymität herauszutreten. Das tun die meisten jedoch nicht. Bei Eingabe der Namen bekannter Autoren stößt man neben Scherzen häufig auf Zitate aus ihren Werken.

3) Aggregation. Die Datenbank dieses Werks besteht aus einer Liste von Stichwörtern und den dazugehörigen Texten. Die Datenbank ist offen, es können immer noch Texte hinzugefügt werden, und die alten Texte werden archiviert.

4) Algorithmus/Manipulation. Alle einzelnen Wörter verbinden sich automatisch miteinander und bilden ein Textnetzwerk, in dem alle Texte, die die gleichen Einheiten (meistens Wörter, manchmal nur Zeichen) benutzen, über diese Einheiten miteinander verknüpft sind. Ähnlich wie *23:40 Das Gedächtnis* von Guido Grigat besteht dieses Projekt aus den Einträgen der Leser bzw. Benutzer. *Assoziationsblaster* steht zwar unter dem Motto „Die Entscheidung liegt bei uns, den Usern“, hält das Programm aber fern von den Usern. Sie können bloß den Oberflächeninhalt gestalten.

5) Präsentation. Das Werk befindet sich seit 1999 im Internet unter www.assoziationsblaster.de

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Im Metatext, dessen Lektüre dank dem Aufbau der *Website* jener des Textes im engeren Sinne vorausgeht, wird erklärt, dass es sich um Einträge der Leser handelt. In den Beiträgen, in denen berühmte Personen (nicht nur aus der Literatur) zitiert werden, werden die Zitate oft markiert, was aber vom Willen des Lesers abhängt.

2) Grad der Übereinstimmung. Die Texte, welche die Leser zu *Assoziationsblaster* hinzufügen, werden zwar immer vollständig und in der gleichen Reihenfolge abgebildet, gleichzeitig werden sie in einzelne Wörter geteilt, und jedes Wort wird verlinkt und zu einem neuen Stichwort gemacht.

3) Die Art des Prototexts. Von Prototexten kann auch in dieser Arbeit nicht so einfach gesprochen werden. Unter den Beiträgen der Leser befinden sich Texte, die die Leser

selbst verfasst haben, ebenso wie Zitate berühmter Texte und Aussagen berühmter Personen, Übersetzungen etc.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Ähnlich wie bei *23:40 Das Gedächtnis* spielen einzelne Beiträge im *Assoziationsblaster* keine besondere Rolle. Sie sind der Zufallsinhalt in einer rhizomatischen Struktur, die sich inhaltlich in alle Richtungen ausbreitet. Das Vorhaben der Autoren, eine offene Plattform zu schaffen, bei der Leser über den Inhalt entscheiden, in anderen Worten einen offenen Text zu verwirklichen, erfordert zwar viele Lesereinträge, ihr Inhalt ändert aber nichts an der Bedeutung des Werkes.

2) Syntaktische Ebene. Die Textteile bewegen sich in einer offenen, unhierarchischen hypertextuellen Struktur.

3) Pragmatische Ebene. Wie bei *23:40 Das Gedächtnis* erfordert dieses Werk einen Nutzer, der sich gut auskennt und die Spielregeln versteht. Daher ist er auch ausführlich darüber informiert, was die Intention des Werkes ist und wo die Texte herkommen.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Auf der Ebene der kulturellen Funktion präsentiert dieses Werk sich selbst und die Möglichkeiten der Hypertext-Kultur.

Johannes Auer, *concrete_maschine*, 2003

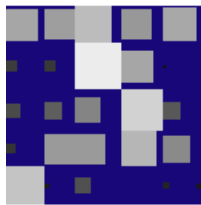
Zwei verwandte Bewegungen der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts sind besonders wichtig für die Entwicklung der Digitalen Literatur. Genauer gesagt gehen sie allmählich in sie über: Konkrete Poesie und die „potenzielle Literatur“ des 1960 gegründeten französischen Autorenkreises OULIPO (L' Ouvroir de Littérature Potentielle). Obwohl es sich keinesfalls um homogene Gruppen handelt, verbindet all diese Autoren das Bewusstsein um die Materialität der Sprache¹⁵⁶ und eine Neigung zum Experiment. Konkrete Poesie bewegt sich in den Bereichen der Visuellen Poesie, Laut-, Wort-, und Buchstabendichtung. Mit der Stuttgarter Gruppe um Max Bense geht sie allmählich in die Computerdichtung über.¹⁵⁷ Die Digitale Literatur Ende der 1990er- und Anfang der 2000er-Jahre knüpft bewusst an diese Tradition an. Besonders Johannes Auer hebt seine Beziehung zu Autoren wie Reinhard Döhl, Theo Lutz und Gerhard Rühm hervor. Besonders in Reinhard Döhl sieht er seinen Vorgänger und entwirft neben dem in der Sekundärliteratur oft besprochenen Werk *wormapplepie for doehl* auch einen Nachruf für diesen Autor. Ebenso schafft er eine Rekonstruktion des Algorithmus der *Stochastischen Texte* von Theo Lutz und einige Werke, die sich mit dem Thema der Konkreten Literatur im Allgemeinen beschäftigen. Zu diesen gehört *concrete_maschine*¹⁵⁸.

¹⁵⁶ Hubert van den Berg, Walter Fähnders (Hg.): Metzler Lexikon Avantgarde. Stuttgart/Weimar: Metzler Verlag 2009, S. 170.

¹⁵⁷ Klaus H. Kiefer: Dada, konkrete Poesie, Multimedia. Bausteine zu einer transgressiven Literaturdidaktik. Frankfurt am Main [u. a.]: Lang 1998. (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft; 19), S. 176.

¹⁵⁸ <http://auer.netzliteratur.net/concrete/> (Stand 03.02.2013).

Concrete_maschine ist nur eines unter vielen Werken der Digitalen Literatur im Internet, die Texte in Bilder oder Klänge übersetzen. Das Prinzip ist einfach. Die Größe und die Farbe der Quadrate im aus dem Text entstandenen Bild hängen von der Anzahl bzw. Häufigkeit der Buchstaben ab. Die Hintergrundfarbe hängt vom Datum ab.



Vollbild

a = 167 / 83*	b = 79	c = 94	d = 152 / 76*	e = 338 / 84*	f = 30
g = 28	h = 118	i = 167 / 83*	j = 9	k = 37	l = 47
m = 66	n = 210 / 105*	o = 44	p = 26	q = 154 / 77*	r = 154 / 77*
s = 183 / 91*	t = 138 / 69*	u = 98	v = 14	w = 40	x = 0
y = 18	z = 12				

Hintergrundfarbe = R (Std * Montagstag / 3) = 24 (Hex: 18)
 G (Min * Monat / 3) = 7 (Hex: 7)
 B (Sek * Jahr / 500) = 120 (Hex: 78)

Größe Quadrate H x B = Buchstabenanzahl in Pixel
 Farbe Quadrate = RGB je (Buchstabenanzahl x 2) hexadezimal

*) > 127,5 = wird durch 2 geteilt (int); > 255 = wird durch 4 geteilt (int)
 > 510 = wird durch 8 geteilt (int); > 1020 = wird durch 16 geteilt (int)
 > 2040 = wird auf 255 / 2 (int) gesetzt

Abb. 3 Johannes Auer: *concrete_maschine*¹⁵⁹

Hinter einem zur Verwandlung angebotenen Text, der über den Link „Pressemitteilung concrete_maschine“ erreichbar ist, verbirgt sich eine Beschreibung des Werks. Die Idee ist, kurz gefasst, sich von dem „herrschenden Code“ zu befreien, indem man die Sprache in Bilder übersetzt. Die folgenden manifestartigen Zeilen sind dem Text vorangestellt:

„Die Sprache ist korrupt!
 Subjekt herrscht über entfremdetes Objekt!
 Die Sprache ist der Code der Macht!“¹⁶⁰

Die zweite Möglichkeit, an dieser Arbeit teilzunehmen, ist, den angebotenen Text durch eine einfache Suchen-und-Ersetzen-Funktion zu manipulieren.

¹⁵⁹ http://auer.netzliteratur.net/concrete/bk_bild_gesamt.php (Stand 03.02.2013).

¹⁶⁰ <http://auer.netzliteratur.net/concrete/maschine1.php> (Stand 03.02.2013).

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Text und Bild haben in dieser Arbeit den gleichen Stellenwert. Texte werden in Bilder übersetzt.

2) Die Quelle. Auch diese Arbeit lebt von den Lesereingriffen, die gespeichert werden. Im Archiv befinden sich von den Nutzern selbst verfasste oder kopierte Texte diverser Provenienz, die allerdings zusätzlich manipuliert wurden. Daneben gibt es vorgegebene Mustertexte, an denen die Funktionen des Programms ausprobiert werden können. Der erste heißt „Die Büchsen des Drecksbubismus“. Der Autor wird hier nicht genannt; allerdings auf einer anderen Unterseite¹⁶¹ von Johannes Auers *Website*: Frieder Rusmann. Hinter diesem Alias-Namen versteckt sich jedoch Johannes Auer selbst. Der zweite Text, die bereits genannte „Pressemitteilung concrete_maschine“, ist ebenfalls vom Autor verfasst. Ein dritter Text, „VW weiht Gläserne Manufaktur ein“, besteht wiederum aus Textschnipseln, die einem oder mehreren Zeitungsartikeln entnommen sind.

3) Aggregation. Die Texte der Leser werden vollständig gespeichert. Bei der Übersetzung in ein Bild werden die Texte nach den einzelnen Buchstaben analysiert. Die Datenbank ist offen, und die Lesereinträge werden gespeichert.

4) Algorithmus/Manipulation. Der Algorithmus zur Umwandlung der Texte in Bilder verwendet als Datenmaterial unter anderem die Häufigkeit einzelner Buchstaben im Text. Die Buchstabenzahl und das Datum ergeben Zahlen, nach denen bestimmte formgebende Werte des Bildes bestimmt werden: etwa die Größe, die Farbe, die Größe der einzelnen Objekte. In jenem Teil der Arbeit, in dem die Leser zum Eingriff in die vorgegebenen Texte eingeladen werden, können frei wählbare Wörter oder Wortteile durch andere ersetzt werden.

5) Präsentation. Dieses Werk wurde zusammen mit Martina Kieningers *der schrank die schranke*, Reinhard Doebls *das buch gertrud*, Oliver Gassners digitales Gedicht *tangor rgb*, Sylvia Eggers *piep-show*, Johannes Auers *Log-Buch* und Beat Suters *cyberfiction.ch* 2003 für das Kunstradio des ORF unter dem gemeinsamen Titel *The Famous Sound of*

¹⁶¹ <http://auer.netzliteratur.net/drecksbubismus.htm> (Stand 03.02.2013).

Absolute Wreaders entworfen. Sie existieren immer noch im Internet als *Website*.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Bei diesem Werk ist der Text vollkommen ersetzbar, die vorgeschlagenen Texte haben nur Beispielfunktion – gerade die Tatsache, dass der Metatext („Pressemitteilung concrete_maschine“) ins Werk hineingenommen und zur Manipulation freigegeben wird, unterstreicht die Idee, dass jegliche Form von Text verwendet werden kann. Entsprechend stammen im Archiv der *Website* viele Texte von den Lesern. Dass diese Texte von den Lesern stammen, wird ausreichend betont, und die Leser können entscheiden, ob sie sich mit ihrem Namen oder einem Pseudonym unterschreiben. Die meisten Einträge stehen unter einem Vornamen.

2) Grad der Übereinstimmung. Die Texte der Leser werden vollständig aufgenommen und geordnet nach ihrer Entstehungszeit in die Datenbank eingetragen.

3) Die Art des Prototexts. Auch diese Arbeit besteht zum größten Teil aus fremdem Text, Dieser entsteht während der Nutzung der *Website*.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Wie bei den vorigen Beispielen spielen einzelne Texte der Leser, die ersetzbar sind, keine Rolle für die Bedeutungskonstitution des Werkes. Es ist nicht wichtig, was für ein Text in ein Bild verwandelt wird, sondern dass sich ein Text zuerst in Zahlenwerte und dann in Bilder übersetzen lässt.

2) Syntaktische Ebene. Die Einträge sind geordnet nach Entstehungszeit archiviert und in einer relativ offenen Hypertextstruktur aufgelistet. Der Leser kann seine Leseppure selbst aussuchen.

3) Pragmatische Ebene. *Concrete_maschine* lebt von der Teilnahme der Leser, daher ist es dem Autor wichtig, dass der Leser die Intention des Werkes versteht und motiviert ist, mitzumachen. Auch hier liegt die Motivation für den Leser in der Möglichkeit, an einer Plattform teilzunehmen und seine eigenen Texte auszuprobieren.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Die Zitate sind beliebig ausgewählt, sie und die Beiträge der Leser haben keine Bedeutung für die Sinnkonstitution des Werks. Im Vordergrund steht die Funktion der Präsentation des Werkes und der digitalen Entwicklung der konkreten Poesie.

Johannes Auer: *Google Snippet-Picture Ad(d) Sense*, 2005

Die „Google-Revolution“ hat etliche digitale Künstler beeindruckt und sie veranlasst, diese Suchmaschine zu benutzen, zu beobachten oder zu kritisieren. So kam es im Jahr 2005 zu der netzpolitischen Aktion der Künstlergruppe Übermorgen namens *GWEI – Google Will Eat Itself*¹⁶², in der eine Strategie entwickelt wurde, nach der *Websites* von dem Profit, den sie durch die Einschaltung der Google-Werbeflächen gewinnen, Schritt für Schritt sämtliche Google-Aktien kaufen und dadurch langfristig dieses Unternehmen übernehmen würden. Für die Digitale Literatur ist diese erfolgreiche Suchmaschine von besonderem Interesse, da man durch sie Zugriff auf eine Art kollektives Bewusstsein gewinnt. Google ist nicht nur eine einfache Suchmaschine, Google macht es auch möglich, mit wenig Aufwand die häufigsten Wortverbindungen und Fragen zu verschiedenen Begriffen zu finden. Es ist in diesem Sinne auch eine Sprachspielmaschine, und als solche wird es von einigen Autoren benutzt. In seiner Arbeit *Google Talk* aus dem Jahr 2001 versucht Douwe Osinga, einen Dialog mit Google zu ermöglichen, indem er die Suchmaschine die vom Leser eingetragenen Sätze durch häufige zufällige Ergebnisse ergänzen lässt. Auch Johannes Auer benutzt in seiner Arbeit *Google Snippet-Picture Ad(d) Sense* Suchergebnisse, das Endprodukt seines Werks ist jedoch eine Art Instant-Konkrete-Poesie. Der Leser soll einen Suchbegriff in ein dafür bestimmtes Feld eintippen, um aus den gefundenen Sätzen in Echtzeit ein „Bild“ zu machen.

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Die Arbeit an sich enthält für den Leser, der die *Website* besucht, auf den ersten Blick nur den Metatext. Erst wenn er einen Begriff eingibt, beginnt das Programm, weiteren Text zu sammeln. Der Text verschiedener Google-Einträge wird auf der entsprechenden *Website* horizontal und vertikal angehäuft, bis er eine unlesbare Dichte erreicht und zu einem Bild wird.

2) Die Quelle. Die in dieser Arbeit verwendeten Texte kommen aus den verschiedensten

¹⁶² <http://gwei.org/> (Stand 03.02.2013).

Websites im Internet, die den eingegebenen Suchbegriff enthalten.

3) Aggregation. Es werden Textfetzen durch das Programm ausgewählt und nebeneinander- und übereinandergestellt, bis aus ihnen ein Text-Bild wird. Die „Suchen“ der Leser werden nicht archiviert.

4) Algorithmus/Manipulation. Das Textbild, das im Rahmen dieser Arbeit entsteht, benutzt den Suchalgorithmus der Suchmaschine Google. Es werden für jede Suche zehn Treffer mit Kurzbeschreibungen ausgewählt. Das Programm von Johannes Auer wählt die Kurzbeschreibungen und generiert in Echtzeit aus dem so gewonnenen Text ein Bild. Die Auswahl und Anordnung wird durch einen Zufallsgenerator gesteuert. Der Leser kann manche Variablen des Bildes wie die Zahl der Reihen oder die Größe des Bildes beeinflussen. *Google Snippet-Picture Ad(d) Sense* ist ein Werk mit einem erklärten Algorithmus.

5) Präsentation. Die *Website*, auf der das Werk seit 2005 benutzt werden konnte, existiert noch, funktioniert aber nicht mehr (14.10.2012):

http://auer.netzliteratur.net/comma/english/snippet_picture.php

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Die Beziehung des Werks zu seinem Prätext wird hier auf keinen Fall verschwiegen. Links neben dem Kästchen, in welches man einen Begriff eintragen soll, um das Werk zu benutzen, befindet sich das Google-Logo.

2) Grad der Übereinstimmung. Aus den von der Suchmaschine angebotenen Resultaten werden nach Zufallsprinzip kleine Textteile ausgewählt. Die Textteile, die in der Arbeit vorkommen, werden dann ohne weitere Manipulationen auf dem Bildschirm dargestellt. Durch die Überschneidungen verschmelzen unterschiedliche Texte jedoch zu Bildern, und die ursprünglich übernommenen Sätze sind nicht mehr erkennbar.

3) Die Art des Prototexts. Hier werden existierende, außerästhetische Texte aus dem digitalen Alltag verwendet. Es handelt sich daher um sogenannte „Zitate des Lebens“.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Das Werk an sich, bevor der Leser aktiv wird, enthält nur den Metatext. Die Texte, die der Google-Suchmaschine entnommen werden, überschreiben einander und werden zu kleinen, zufällig lesbaren Teilchen mit zufälligen Bedeutungen reduziert. Die Teile selbst bestimmen die Sinnkonstitution des Werkes nicht. Sehr wohl tut dies aber die Tatsache, dass hier Google zitiert wird. Die Anhäufung der Texte zu einem Thema, bis sie unlesbar werden und verschwinden (sich in ein Bild verwandeln), lässt sich als eine medienkritische Aussage lesen, als kritische Auseinandersetzung mit den ungefilterten, unüberprüften Datenmengen, mit denen Google-Nutzer auf der Suche nach bestimmten Informationen ringen müssen.

2) Syntaktische Ebene. Die Kurzfassungen der mittels der Google-Suche gefundenen Sites, die *Google-Snippets*, werden von einem Zufallsgenerator ausgewählt und übereinandergelegt. Auch dieses Werk stellt auf der syntaktischen Ebene eine aleatorische Montage oder, da das Endprodukt ein Bild ist, eine Collage dar.

3) Pragmatische Ebene. Auch hier ist die Verwendung des fremden Textes ein wesentlicher Teil der Arbeit, der nicht verheimlicht, sondern in den Vordergrund gestellt wird.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Die Funktion der Präsentation eines fremden Werks spielt hier keinerlei Rolle, das Werk präsentiert in erster Linie sich selbst. Zugleich repräsentiert es aber auch die Internet-Kultur und ihre Bedeutung für die Digitale Literatur.

Julian Palacz, *End Tell*, 2010

Nachdem die Versuche der 1990er-Jahre, eine interaktive oder bewegliche Digitale Literatur zu produzieren, die auf dem Computerbildschirm gelesen wird, zunehmend als mehr oder weniger gescheitert angesehen wurden, schien die Euphorie über die Idee, den Computer für literarische Experimente zu nutzen, nach der Jahrtausendwende langsam zu ersterben. 2009 tauchte in Wien aber ein Verlag auf, der damit begann, *code poetry*, *Augmented-Reality*-Literatur und andere Formen der digitalen Dichtung in Buchform zu veröffentlichen. Einer der Gründer des Trauma Verlags, Julian Palacz, unterwarf sich einem *Reality*-Projekt, das 2010 in Form eines 750-seitigen Buches erschien. Er ließ ein Jahr lang an seinem Computer einen sogenannten *Key-Logger* im Hintergrund mitlaufen. Ein *Key-Logger* ist ein Programm, das sich zwischen das Betriebssystem und die Tastatur schaltet, um alle Tastatureingaben aufzuzeichnen und in einem Textfile zu speichern. Meistens werden *Key-Logger* als Überwachungsmittel benutzt. Julian Palacz benutzt ihn, um sein eigenes Benehmen am Computer zu beobachten. Zum Beispiel könnte man Palacz' Arbeitsweise im Bildbearbeitungsprogramm Photoshop teilweise rekonstruieren. Außerdem tritt der Entstehungsprozess eines Textes in den Vordergrund, da ein vom *Key-Logger* gespeicherter Text auch alle Fehler und vorgenommenen Korrekturen enthält.

Während ein gewöhnliches *Logfile* folgende Form hätte ...¹⁶³

C:\Program Files\PyKeylogger\logs\detailed_log\Keylogger-software-logfile-example.txt - Notepad++

File Edit Search View Encoding Language Settings Macro Run TextFX Plugins Window ?

Keylogger-software-logfile-example.txt

```

1 20100326|1239|C:\WINDOWS\Explorer.EXE|327786|SoftwareInstall|Run| Commando in run window
2 20100326|1239|C:\WINDOWS\Explorer.EXE|393322|SoftwareInstall|Run|https
  ://www.gmail.com.[KeyName:Return]
3 20100326|1240|C:\Program Files\Mozilla
  Firefox\firefox.exe|262710|SoftwareInstall|Private Browsing - Mozilla Firefox (Private
  Browsing)|https ://www.gBSgmail.com.[KeyName:Return]
4 20100326|1240|C:\Program Files\Mozilla Firefox\firefox.exe|262710|SoftwareInstall|Gmail:
  Email from Google - Mozilla Firefox (Private Browsing)|accounts Do Not Tell !
5 20100326|1241|C:\Program Files\Mozilla Firefox\firefox.exe|262710|SoftwareInstall|Gmail
  - Compose Mail - accountsn@gmail.com - Mozilla Firefox (Private Browsing)| Hello John
  [KeyName:Home] Dealer Room @wallstreettrade.com Confidential email. Hello,
  BSBS John.[KeyName:Return].[KeyName:Return] PleaseBSBSse buy 1000 stock shares of our
  company.[KeyName:Return] Don't tellBS anyone BS, because it will influence the sto
6 20100326|1242|C:\Program Files\Mozilla Firefox\firefox.exe|262710|SoftwareInstall|Gmail
  - Compose Mail - accountsn@gmail.com - Mozilla Firefox (Private
  Browsing)|ck.[KeyName:Return] And ofcourse it is illegal to trade stock with pre
  knowledge ; _0BSBSBS :- ) [KeyName:Return] Use my credit card number
  : [KeyName:Return] 1234 5678 9123 4567 [KeyName:Return] wich BS
7 20100326|1243|C:\Program Files\Mozilla Firefox\firefox.exe|262710|SoftwareInstall|Gmail
  - Compose Mail - accountsn@gmail.com - Mozilla Firefox (Private Browsing)|BSBSBSwhich
  expires 10/10. [KeyName:Return] The card security code on the back is :
  123. [KeyName:Return] [KeyName:Return] Thanks, [KeyName:Return] Bob
8 20100326|1243|C:\Program Files\Mozilla
  Firefox\firefox.exe|262710|SoftwareInstall|Mozilla Firefox (Private
  Browsing)|www.playboy.com.[KeyName:Return]

```

Nor 1848 chars 1866 bytes 10 lines Ln: 4 Col: 1 Sel: 0 (0 bytes) in 0 ranges Dos/Windows ANSI INS

... übersetzt Palacz Zeichen wie „*Enter*“ und „*Delete*“ in die Symbole, die auf jeder gängigen Tastatur zu finden sind. Auf Seite 37 stößt man etwa nach einigen E-Mails und kurzen Mitteilungen auf einen Absatz, in dem der Autor die Idee seines Buchs beschreibt:

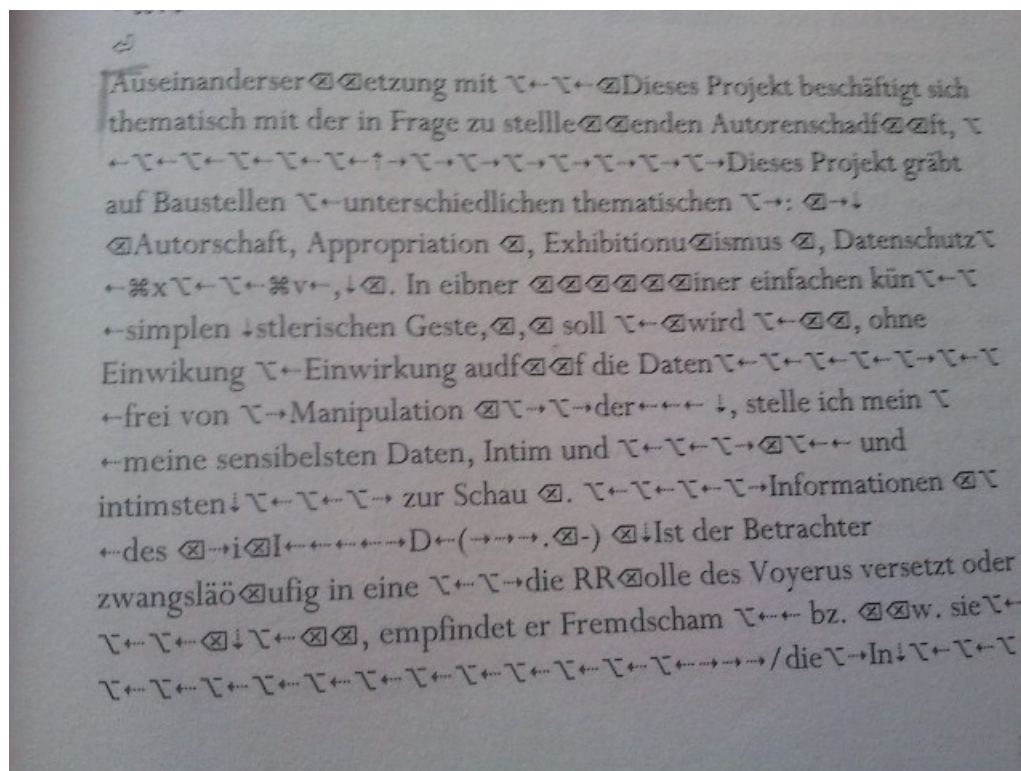


Abb. 5 Julian Palacz: *End Tell*. Wien: Trauma 2010

¹⁶³ <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/Keylogger-software-logfile-example.jpg> (Stand 03.02.2013).

Analyse nach dem Modell der Digitalen Literatur

1) Anteil an Text. Das Buch besteht aus Text sowie aus Tastatursymbolen für „*Enter*“, „*Delete*“, „*Rechts*“, „*Links*“ etc.

2) Die Quelle. Das Buch umfasst alle Anschläge auf der Tastatur eines bestimmten Computers. Die meisten, höchstwahrscheinlich nicht alle Texte stammen vom Autor des Projekts, Julian Palacz.

3) Aggregation. Ein *Key-Logger* speichert alle Tastatureinträge der Reihe nach in eine Textdatei.

4) Algorithmus/Manipulation. Alles, was die Benutzer des Computers, auf dem ein *Key-Logger* eingeschaltet ist, auf der Tastatur tippen, wird gespeichert: Das beinhaltet auch alle Fehler, also den einmal eingegebenen Text genauso wie den Löschvorgang, und das Scrollen mit den Tastaturpfeilen. Das Programm arbeitet unabhängig von Textverarbeitungsprogrammen wie Microsoft Word oder Open Office.

5) Präsentation. Das Buch *End Tell* ist 2010 im Trauma Verlag erschienen. Es umfasst 740 Seiten.

Analyse nach der Typologie des Zitats

1) Signale. Der Autor des Buches *End Tell* benutzt für das Buch seine eigenen, zu unterschiedlichen Zeiten und zu anderen Zwecken geschriebenen Texte. Auch hier gehört das Zitat, das Autozitat, zum Konzept der Arbeit, und der textuelle Hintergrund der Arbeit war früher in einem Text auf der *Website* des Verlags erklärt. Heute ist dieser Text nur noch auf der *Website* des Autors zu finden. Im Buch selbst gibt es keinen Metatext, keine Erläuterungen – weder zum Autor noch zu dem Text. Für einen zufälligen, uninformierten Leser kann der Hintergrund von *End Tell* dunkel bleiben.

2) Grad der Übereinstimmung. Obwohl der Text in *End Tell* hauptsächlich von Julian Palacz verfasst wurde, ist er durch den *Key-Logger* verfremdet. Was wir lesen, ist ein Text, der durch die Verwendung unterschiedlicher Tastatursymbole die Entstehung des Textes darstellen will. Es ist nicht derselbe Text, den der Autor vor sich hatte. Dadurch wird eigener Text zu einem fremden Material.

3) Die Art des Prototexts. Die Texte des alltäglichen Computergebrauchs des Autors sind zum größten Teil außerästhetische Texte: E-Mail-Korrespondenzen, Google-Suchen sowie Tastaturkürzel für die Arbeit in Photoshop und anderen Programmen. Darunter befinden sich auch ein paar literarische Versuche.

Analyse nach dem „zitathaften Viereck“

1) Semantische Ebene. Ein Vorteil wie ein Mangel des Computers im Gegensatz zum Menschen ist, dass ein Computer nicht vergessen kann. Im Fall des *Key-Loggers* wird nicht einmal das, was gelöscht wird, vergessen. So entsteht ein einmaliger Einblick in die Schreibprozesse, aber auch in das Benehmen am Computer im Allgemeinen. Die gesammelten und für unterschiedliche Zwecke verfassten Prätexte des Autors werden hier gesammelt und leicht manipuliert (oder eben im Gegensatz zu den an der Computeroberfläche erscheinenden, makellosen Texten nicht manipuliert). Erst in dieser Form und als ungeordnetes Konvolut entwickeln sie einen neuen Sinn, der ihre jeweiligen Aussagen sprengt.

2) Syntaktische Ebene. Die vom *Key-Logger* gesammelten Einträge werden linear aneinandergereiht. Es entsteht trotzdem der Eindruck, dass der Text unharmonisch zusammengestellt wurde. Die im Buch abgebildeten Zeichen entsprechen nämlich einem nicht-linearen Bewegen durch den Text am Computer.

3) Pragmatische Ebene. Einem Buch ohne Vor- und Nachwort, ohne Lebenslauf des Autors und ohne jeglichen zusätzlichen Metatext scheint der Kontakt mit dem Leser nicht besonders wichtig zu sein. Andererseits ist die Art und Weise, wie der Text in *End Tell* entsteht, wesentlich für dieses konzeptuelle Werk.

4) Ebene der kulturellen Funktion. Die dichotomische Unterscheidung von Tolić kennt nur die fremde und die eigene Kultur, sie berücksichtigt nicht eventuelle Fälle, in denen Autoren derselben Kultur sich gegenseitig zitieren oder, wie hier, sich selbst zitieren. Auf jeden Fall handelt es sich nach dieser Systematik bei *End Tell* um die Funktion der Präsentation des eigenen Werks und der eigenen Kultur.

3. Zusammenfassung und Schlussbemerkung

„c[ru(i)s]he[d]st{[facebook2]
is::|reading.b[l]ooks.that...hurt
is:: {facing.the.truth.of.h[l]um[inosity]ans
is::|cupping.tender.vein[cut]s
is:: {i.mag[ic]ery stitching
is::|trea[d]ting.calm.paths.b.tween.the sparkle + the cusp.“¹⁶⁴

Der Gegenstand dieser Arbeit ist das Zitat und seine Bedeutung für eine der jüngsten literarischen Bewegungen, die Digitale Literatur. Wie sich in den vielen Formen des Zitierens und im Zusammenhang damit im Umgang mit der Tradition Eigenschaften der jeweiligen Kultur oder literarischen Bewegung ausdrücken bzw. wie anhand von zitathaften Beziehungen der Wechsel der literarischen Epochen nachverfolgt werden kann, ist Thema des Buchs *Das Zitat in Literatur und Kunst* von Dubravka Oraić Tolić. In dieser Arbeit wird die Frage nach dem Platz der Digitalen Literatur in Tolić' kategorialem „zitathaftem Viereck“ und unter den zitathaften Bewegungen/Epochen der Literatur gestellt. Gehört die Digitale Literatur mit ihrer Zitathaftigkeit zur Postmoderne oder ist sie eher der letzte verspätete Hauch der Avantgarde? Und anschließend: Was ist die spezifische Denk- und Ausdrucksweise der Digitalen Literatur, die an ihrer Zitathaftigkeit ablesbar ist.

In dieser Arbeit wurden die Modelle, die Tolić benutzt, um das Zitat und zitathafte Beziehungen zu beschreiben, an Werken der Digitalen Literatur angewandt. Im „zitathaften Viereck“ werden die semantische, die syntaktische, die pragmatische Ebene und die Ebene der kulturellen Funktion untersucht. Tolić' Analyse endet mit einer allgemeinen Aufteilung in den illustrativen und den illuminativen Typus der Zitathaftigkeit.

„Der erste grundlegende Typus der Zitathaftigkeit wäre ein Typus, in dem auf der Ebene der Semantik das Prinzip der Mimesis, der Analogie, der Metaphorizität und der Adäquatio (zitathafte Imitation) dominiert, auf der Ebene der Syntaktik das Prinzip der Subordination des Eigenen unter das Fremde, auf der Ebene der Pragmatik die statische Orientierung auf die bekannte Erfahrung des Lesers und auf der Ebene der kulturellen Funktion das Prinzip der Repräsentation des fremden Textes und der fremden Kultur. Der zweite grundlegende

¹⁶⁴ Mez Breeze: *Human Readable Messages*. Mezangelle 2003–2011. Wien: Trauma 2012, S. 266.

Typus wäre die Inversion des ersten und würde auf der Ebene der Semantik das Prinzip der Verfremdung, des Kontrasts oder der Homologie, der Metonymizität und der Kreation neuer Bedeutungen auf der Grundlage alter (...) verwirklichen, auf der Ebene der Syntaktik das Prinzip der Koordination zwischen gleichberechtigten Partnern, auf der pragmatischen Ebene die dynamische Orientierung auf die unbekannte Sicht der kulturellen Tradition durch den Autor, die mit den gängigen Rezeptionsgewohnheiten bricht, und auf der Ebene der kulturellen Funktion das Prinzip der Präsentation des eigenen Textes und der eigenen Kultur ohne Rücksicht auf die fremden Texte und die fremden Kulturen und häufig sogar im Gegensatz zu ihnen.“¹⁶⁵

Im Falle der Digitalen Literatur hat es sich gezeigt, dass es bei vielen nach diesem Modell untersuchten Werken Abweichungen von dieser Grundeinteilung gibt. Bei einem Rückblick auf die Analysen soll deshalb hier die besondere Position der Digitalen Literatur zwischen Tolić' zwei Grundtypen der Zitathaftigkeit näher bestimmt werden. Dabei sollen sich die Antworten auf folgende Fragen herauskristallisieren: ob es sich bei der Digitalen Literatur um eine avantgardistische oder eine postmoderne Bewegung handelt, ob man überhaupt von einer Bewegung sprechen kann, welche Texte auf welche Art und Weise zitiert werden und was uns das über Digitale Literatur (und Kultur) sagt.

Simon Biggs' *The Great Wall of China*, Josh Kopins *The Hypertext Revelation* und Theo Lutz' *Stochastische Texte* haben, was die Verwendung des fremden Textes betrifft, ähnliche Voraussetzungen. Ihre Textschöpfungen bestehen zur Gänze aus dem Material bekannter literarischer Werke, deren Teile dann mehr oder weniger sinnvoll oder grammatisch korrekt zusammengestellt werden. Dem Leser wird außerdem bei allen dreien (im Falle Theo Lutz' ist das zumindest nachträglich der Fall) der Manipulationsvorgang erklärt. So decken sich mehr oder weniger die syntaktische und pragmatische Ebene dieser Arbeiten. Auf der semantischen Ebene und der Ebene der kulturellen Funktion weisen diese Werke jedoch untereinander große Unterschiede auf.

Für Josh Kopin spielt die Bedeutung der von ihm in Stücke zerteilten King-James-Bibel nur insofern eine Rolle, als sie zerstört werden soll. Auf der semantischen Ebene entsteht also durch den Einsatz des Lesers eine neue Bedeutung. Auf der Ebene der kulturellen Funktion wird durch dieses absichtsvoll unvollständige Zitieren die Freiheit, die digitale Kultur und Hypertext mit sich bringen, präsentiert und repräsentiert.

¹⁶⁵ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst. 74–75.

Im Gegensatz dazu wird der Leser von *The Great Wall of China* mit der Lektüre der neu zusammengestellten Wörter aus der Erzählung *Beim Bau der Chinesischen Mauer* von Franz Kafka Probleme haben. Die Bedeutung des Werkes von Simon Biggs entfaltet sich nicht aus dem Text auf dem Bildschirm, sondern aus der Umsetzung einer Interpretation der Erzählung von Kafka. *The Great Wall of China* zieht seine Legitimation als literarisches Werk aus der Verwendung eines Autors, der dem literarischen Kanon angehört. Auf der Ebene der kulturellen Funktion handelt es sich dabei aber dadurch, dass eine Lektüre Kafkas nach einem medientheoretischen Schlüssel im Vordergrund steht, zuallererst um eine Präsentation des eigenen Werkes und der eigenen Kultur der Digitalen Literatur über den Verweis auf den Prätext.

Auch wenn Theo Lutz viel daran liegt, ein zur Zeit der Entstehung neues automatisches Schreibverfahren zu präsentieren, ist seine Entscheidung, den Roman von Franz Kafka *Das Schloß* als Vorlage zu nehmen bzw. die Wörter dieses Romans zu verwenden, keineswegs neutral. Da die Sätze, die durch Theo Lutz' Textautomaten produziert werden, simple, austauschbare und dazu noch zufällige Aussagen sind, schöpft auch dieses Werk sowohl seine Bedeutung als auch seine Legitimation als Literatur aus dem Prätext. Die Texte, die entstehen, evozieren die Atmosphäre des Romans. Daher repräsentiert dieses Werk auf der Ebene der kulturellen Funktion im Grunde seinen Prätext und bestätigt den literarischen Kanon.

Drei weitere hier analysierte Werke der Digitalen Literatur, die Zitate aus der Literatur verwenden, sind Nikolai Vogels *Die Lesbarkeit der Weltliteratur*, Ferdinand Schmatz' und Franz Josef Czernins *POE* sowie Florian Cramers *Plaintext*. Diese Werke unterscheiden sich untereinander in fast allen Analysekatoren des „zitathaften Vierecks“. Gemeinsam ist ihnen, dass sie zumindest zum Teil literarische Texte benutzen. In *Die Lesbarkeit der Weltliteratur* sind die vielen Zitate vollständig und sie sind durch ihre Form markiert. Auf der semantischen Ebene verweisen die Zitate nur auf die Prätexte, berühmte Werke des literarischen Kanons, auf der semantischen Ebene sind sie von dem Rest des Werks zum größten Teil abgegrenzt, und es entsteht ein subordinierendes Verhältnis zwischen dem Prätext und dem zitierenden Text. Auf der pragmatischen Ebene wird der Leser in keinem Moment im Stich gelassen. Der Grundgedanke des Werks ist zwar das Infragestellen des literarischen Kanons, die Umsetzung – die Zitate sind zuerst gut lesbar, in der Masse überlagern sie sich zu einem nicht mehr entzifferbaren Wirrwarr – führt allerdings eher zu einer Affirmation des Kanons. So repräsentiert auf der Ebene der kulturellen Funktion

dieses Werk eindeutig die Prätexte und die Bildungskultur, aus der sie stammen.

Im Gegensatz dazu sind die Texte in *POE* austauschbar. Vorgesehen ist die Benutzung literarischer Meisterwerke, wobei die Ergebnisse deren Klang, Konsonatenaufteilung und andere äußere formale Eigenschaften imitieren sollen. Auf der semantischen Ebene lebt das unvollständige Zitat in *POE* von der Bedeutung des Prätextes. Der Text, der von dem Automaten gedichtet wird, ist jedenfalls nur eine Simulation und meistens sinnlose Aneinanderreihung der Wörter. Auf der pragmatischen Ebene bedient der Text die Erwartungen des Lesers durch ausführliche Erklärungen im Metatext, der auch das Einzige ist, was von *POE* übrig geblieben ist. Auch dieses Werk bestätigt durch seine Imitationen der Eigenschaften berühmter literarischer Texte nur den literarischen Kanon und verweist auf herkömmliche literarische Hierarchien. Auf der Ebene der kulturellen Funktion handelt es sich bei *POE* um eine Repräsentation der kanonischen Texte und der alten Buchkultur.

Cramers *Plaintext* bedient sich neben einem literarischen Text, nämlich Batailles *Die Geschichte des Auges*, der Rohdateien der tieferen Ebenen des Computers und seiner E-Mail-Korrespondenz mit der Code-Poetin Mez. Die Zitate aus diesen Quellen sind jedoch sehr unvollständig und auf der syntaktischen Ebene in einem Chaos der aleatorischen Montage zusammengefügt. Auf der semantischen Ebene verweist das fremde Textmaterial nicht auf die Prätexte, da sie nicht markiert sind. In anderen Worten wird den Erwartungen des Lesers nicht entgegengekommen. Die Zitate werden in einem Metatext zwar bekanntgegeben, dieser ist aber nicht vom Autor selbst verfasst. Auf der Ebene der kulturellen Funktion präsentiert dieses Werk nur sich selbst bzw. die Selbstgespräche der „Menschmaschine“ in einem avantgardeähnlichen Sinnzerstörungsakt.

Eine besondere Stelle unter den Analysen nimmt Florian Cramers Projekt *per.m]utationen* ein, in dem nicht (nur) die Texte zitiert werden, sondern auch die Algorithmen, die Anweisungen für die Textproduktion. Die Quellen sind unterschiedliche kombinatorische Werke vom Mittelalter bis zu den 1970er-Jahren des 20. Jahrhunderts. Damit wird das Werk auf der semantischen Ebene in einen literaturgeschichtlichen Kontext gestellt. Es entsteht aus den Verweisen auf die Bedeutungen der Prätexte wie bei *The Great Wall of China* eine Neuinterpretation der Prätexte. Auf der syntaktischen Ebene werden die ganzen Texte in eine Hypertext-Struktur eingebettet und nach Zufallsprinzip abgerufen. Der Leser darf zum Teil die vorhandenen Texte durch eigene ersetzen. Es sind gleichzeitig Elemente der offenen Montage und der subordinierenden zitathaften Beziehung

vorhanden. Dem Leser wird dank dem vom Autor verfassten Metatext auf der *Website*, auf der die Arbeit sich befindet, wenig Interpretationsfreiheit überlassen. Auf der Ebene der kulturellen Funktion handelt es sich wie bei *The Great Wall of China* um eine Repräsentation der zitierten Werke und ihrer kulturellen Kontexte und gleichzeitig um ihre Neuinterpretation und eine Präsentation der eigenen, der digitalen Kultur.

Drei weitere Werke der Digitalen Literatur beziehen ihr Textmaterial aus den Einträgen der Leser. *23:40 Das Gedächtnis* besteht neben dem vom Autor verfassten Metatext und den Anweisungen für die Nutzung der *Website* nur aus Lesereinträgen, die zwar vollständig, aber anonym wiedergegeben werden. Auf der semantischen Ebene verweisen sie auf keine Autoren oder Prätexte, sondern dienen der Arbeit, im Rahmen welcher sie verfasst wurden. Auf der syntaktischen Ebene handelt es sich um eine respektvolle, wenig eingreifende Montage, in der der Autor die Beiträge der Leser nach der Zeit ihrer Entstehung ordnet und veröffentlicht. Auf der pragmatischen Ebene braucht der Autor einen aktiv teilnehmenden Leser und daher auch einen, der die Funktionsweise des Projekts verstanden hat. Auf der Ebene der kulturellen Funktion präsentiert dieses Werk nur sich selbst, unabhängig von den Kontexten einzelner Texteinträge und ihren Autoren. Alvar Freudes und Dragan Espenschieds *Assoziationsblaster* ist auch eine Plattform, die erst durch Lesereinträge einen Inhalt bekommt. Sie werden vollständig wiedergegeben, in eine Hypertext-Struktur eingebettet und Wort für Wort als Stichwörter miteinander verlinkt. Auch hier muss der Autor den Leser durch eine verständliche Erklärung zur Teilnahme motivieren, und auch hier spielen die einzelnen Beiträge für die Sinnkonstitution des Werkes keine entscheidende Rolle. Auf der Ebene der kulturellen Funktion präsentiert dieses Werk sich selbst und die Möglichkeiten der Hypertext-Kultur.

Ähnlich verhält es sich auf allen Ebenen mit Johannes Auers *concrete_maschine*. Auch hier handelt es sich auf der Ebene der kulturellen Funktion eher um eine Präsentation des Werkes und der digitalen Entwicklung der konkreten Poesie als um Repräsentation der Leser und einzelner Beiträge.

Das zweite Werk Johannes Auers, *Google Snippet-Pictures ad(d) Sense*, erforscht ebenso die digitale Erweiterung der konkreten Poesie, diesmal benutzt Auer aber die Texte, die von der Suchmaschine Google zu bestimmten Stichwörtern gefunden werden. Auf der syntaktischen Ebene ist dieses Werk eine Collage, und aus den einzelnen Textteilen entsteht ein Bild mit zum größten Teil nicht mehr erkennbarem Text. Trotzdem spielt auf der semantischen Ebene die Benutzung der Suchmaschine als Quelle der Texte eine

Rolle. Auf der pragmatischen Ebene haben wir auch hier einen Leser, der vom Autor zur Teilnahme eingeladen wird. Und auf der Ebene der kulturellen Funktion präsentiert das Werk sich selbst, repräsentiert aber auch durch den von Google gesammelten Internet-Text die Internet-Kultur als solche.

Das letzte Werk, das in dieser Arbeit analysiert wurde, *End Tell* von Julian Palacz, ist eine von einer Maschine durchgeführte Verfremdung des vom Autor geschriebenen Textes, eines einzigen großen Autozitats. Die Prätexte sind E-Mails, Google-Suchaufträge und andere über die Tastatur eingegebene Texte des Autors. Der Schwerpunkt liegt aber nicht auf dem Inhalt von Palacz' Texten, sondern auf dem vom *Key-Logger* verfremdeten Ergebnis, das einen Einblick in das Schreibverhalten des Autors und die Textgenese ermöglicht. Daher präsentiert dieses Werk auf der Ebene der kulturellen Funktion sich selbst.

Diese Zusammenfassung der Ergebnisse der Analyse nach dem Modell von Dubravka Oraić Tolić zeigt, dass Digitale Literatur auf keinen Fall einem der zwei grundlegenden Typen der Zitathaftigkeit (illustrativ, illuminativ) zugeordnet werden kann. Teilweise lassen sich nicht einmal einzelne Werke auf diese Weise klassifizieren. Sie können gleichzeitig einen Prätext zerstören und auf dessen Bedeutung verweisen, wie das bei *The Great Wall of China* der Fall ist. In den Analysen und durch den Einblick in den Beispielpool im Anhang ist augenscheinlich geworden, wie inhomogen das Feld der Digitalen Literatur ist. Die Autoren gehören unterschiedlichen künstlerischen „Milieus“ an – in den Beispielsammlungen sind sowohl Schriftsteller im klassischen Sinne als auch Programmierer und digitale Künstler vertreten. Ihre Produkte sind, von ihrer Medialität her, nicht unter ein Dach zu bringen. Es fällt schwer, diese bunte Vielfalt eine Bewegung zu nennen, auch wenn in den 1990er-Jahren mit der Entstehung von Sammlungen Digitaler Literatur wie netznetz.net und Wettbewerben wie Pegasus, Junggesellenpreis für Digitale Literatur etc. für eine kurze Zeit eine Art kollektive Aufbruchsstimmung herrschte.

Was trotzdem festgestellt werden kann, ist, dass all diese Werke zumindest ihr Interesse an der Erforschung der Möglichkeiten, die der Computer und die Digitalität der Literatur bieten, vereint. Denn neben dem Interesse für das Kombinatorische, Mathematische und Algorithmische in der Sprachkunst ist ein wesentliches Merkmal der Digitalen Literatur (und in diesem Fall der digitalen Kunst im Allgemeinen) ihre Beschäftigung mit dem „neuen Medium“, dem Computer. Die künstlerische Eroberung der jeweils neuen Medien

war bekanntlich stets die Aufgabe der Avantgarden. Kann man aber heute noch von Avantgarde sprechen? Im Lexikon der Avantgarde¹⁶⁶ befinden sich unter anderem Texte über Netzliteratur, Digitale Literatur, Computerkunst und Hypertext. Ješa Denegri spricht in seinem Artikel über Computerkunst von der „letzten Avantgarde“¹⁶⁷. Andererseits warnt Dubravka Oraić Tolić vor dem leichtfertigen Gebrauch des Begriffes als universaler Kategorie. Die Frage, ob man die Digitale Literatur im Kontext der Avantgarde betrachten kann, hängt auch davon ab, ob man die Avantgarde als eine universale oder eine historische Kategorie versteht.¹⁶⁸ Historisch gesehen ist die gemeinte Epoche längst zu Ende. Die Avantgarde ist für Tolić:

„[...] eine umfassende, irreversible geschichtliche Kultur, die am Anfang des 20. Jahrhunderts entsteht, aggressiv in der Kunst der 10er Jahre auftritt, sich in den 20er Jahren entwickelt, in der Politik der 30er und 40er Jahre tragisch realisiert, kurzfristig in der Philosophie und im avantgardistischen Theater der 50er und 60er Jahre auflebt und mit dem Zusammenbruch der westeuropäischen studentischen Linken und der „Prager Frühlings“ im Jahre 1968 definitiv von der mentalen und semiotischen Szene abtritt.“¹⁶⁹

Auch wenn man die Avantgarde mit Tolić etwas weiter fasst, existiert sie nicht mehr, und man könnte den Begriff der Avantgarde höchstens an die frühe Digitale Literatur ansetzen, wie sie im Rahmen der späten Avantgarde wie der Stuttgarter Gruppe um Max Bense oder OULIPO auf den ersten digitalen Computern wie ZUSE Z 22 entstanden ist.

Trotz Tolić' Abneigung gegenüber dem typologischen Gebrauch des Begriffs „Avantgarde“ halte ich es für sinnvoll, festzustellen, von welchen Eigenschaften und Gesten gesprochen wird, wenn digitale Kunst (und hier insbesondere ihr Blinddarm – die Digitale Literatur) Avantgarde genannt wird. Es handelt sich keinesfalls um einen eindeutigen Begriff mit festen Merkmalen. Die Prämissen des ersten Anlaufs der Avantgarde unterscheiden sich zum Teil von denen ihrer späteren Varianten. Und auch dieser erste Anlauf besteht aus unterschiedlichen Bewegungen und wurde erst später unter einem Sammelbegriff geführt.

Viele Aspekte, die sich gewöhnlich unter dem Begriff der Avantgarde sammeln, spielen in der Digitalen Literatur keine entscheidende Rolle mehr. Einigen, vor allem früheren Bewegungen der digitalen Kultur und Kunst ist das krieglerisch-religiöse Pathos, das sich

¹⁶⁶ Hubert van den Berg, Walter Fähnders (Hg.): Metzler Lexikon Avantgarde. Stuttgart/Weimar: Metzler Verlag 2009.

¹⁶⁷ Ebda., S. 68.

¹⁶⁸ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst, S. 120.

¹⁶⁹ Dubravka Oraić Tolić: Das Zitat in Literatur und Kunst, S. 119.

in der Form eines Manifests äußert, keinesfalls fremd. Verwiesen sei hier etwa auf *The Hacker Manifesto*¹⁷⁰ und das in dieser Arbeit analysierte Werk *concrete_maschine* von Johannes Auer. Trotzdem überwiegen die selbstkritischeren Stimmen, und insgesamt scheint es berechtigt zu sein, von einem Verlust des Pathos im Vergleich zu den frühen Avantgarden zu sprechen. Das liegt schließlich auch daran, dass sich die genannten Bewegungen in einer äußerst selbstironischen/selbstdistanzierten Epoche entfalten.¹⁷¹

Obwohl sich manche Texte der Digitalen Literatur in ihrer Unlesbarkeit kaum von den aleatorischen Montagen der frühen Avantgarde unterscheiden, ist das große Anliegen der Digitalen Literatur nicht die Negation und Zerstörung der Bedeutung und traditioneller Formen. Im Gegenteil, sie ist ständig bemüht, unter ihren spezifischen Umständen, trotz aller Schwierigkeiten, die aus der Begegnung des Menschen mit der Maschine entstehen, Bedeutungen zu produzieren. Dabei bedient sie sich oft kanonisierter Texte als Material, ähnlich wie die Vertreter der späten Avantgarde oder der Postmoderne. Digitale Kultur teilt mit der frühen Avantgarde die Idee des Fortschritts und der Innovation, die in ihrem Fall an der Schwelle von Kunst und Technik stattfinden sollten. Während die Technik die Gestaltungsansprüche der Avantgarde übernimmt, weshalb man den Begriff der Technoavantgarde¹⁷² einführen kann, reagiert Kunst ständig auf die Innovation, um das neue Medium in „den Kontext der bestehenden Kultur zu integrieren“.¹⁷³ Auch Digitale Literatur kann man insofern als einen Versuch der Schrift betrachten, sich mit ihrer digitalen Existenz anzufreunden.

Neben den typisch avantgardistischen Eigenschaften haben die Analysen der Werke auch einige Eigenschaften der Digitalen Literatur gezeigt, die nach Tolić' Aufteilung in illustrative und illuminative Zitathaftigkeit eher auf die Zugehörigkeit der Digitalen Literatur zur Postmoderne verweisen würden. Wenn digitale Autoren die Texte von berühmten Autoren wie Kafka, Borges und Bataille oder Texte aus dem Internet als Quellen für das Textmaterial ihrer Werke nehmen und dies auch markieren, sogar teilweise die Gründe für ihre Verwendung eines bestimmten fremden Textes erklären, dann verhalten sie sich nach

¹⁷⁰ Zum Beispiel *The Hacker Manifesto*: <http://www.mithral.com/~beberg/manifesto.html> (Stand: 03.01.2013).

¹⁷¹ Wolfgang Müller-Funk: Prophetie und Ekstase. Avantgarde als säkulare Erweckungsbewegung. In: Cornelia Klinger, Wolfgang Müller-Funk (Hg.): *Das Jahrhundert der Avantgarden*. München: Wilhelm Fink Verlag 2004, S. 52.

¹⁷² Karin Harrasser: Technoavantgarden – Umbaupläne in ästhetischen, kybernetischen und medientheoretischen Programmatiken. In: Cornelia Klinger, Wolfgang Müller-Funk (Hg.): *Das Jahrhundert der Avantgarden*. München: Wilhelm Fink Verlag 2004, S. 181–196.

¹⁷³ Wolfgang Müller-Funk: Prophetie und Ekstase. S. 42.

den Sitten der postmodernen Literatur, da die postmoderne Kultur nach Tolić „eine neue geschichtliche Kultur der Mimesis und des Wiedererkennens ist.“¹⁷⁴ Selten sind jene digitalen Werke, die den Leser nicht mit einem Metatext, in dem alle Quellen und Verfahren angegeben sind, überfallen. Das passt zu Tolić' Behauptung, dass sich postmoderne Autoren ständig an ihren Lesern und deren Erwartungen orientieren.¹⁷⁵ Viele Texte, die in den Analysen vorkommen (*Stochastische Texte, Die Lesbarkeit der Weltliteratur, The Great Wall of China* etc.), führen keinen wirklich gleichberechtigten Dialog mit ihren Prätexten. Auch der offene, häufige, aber häufig auch oberflächliche Zugriff auf fremdes Textmaterial ist der Ausdruck einer Kultur, die „Goethe nicht liest, ihn aber zitiert“¹⁷⁶.

„Die endlose künstlerische, wissenschaftliche und alltägliche Zitathaftigkeit der Postmoderne ist die Form, in der die europäische Zivilisation häufig unbeholfen und gewaltsam ihre Botschaften in das offene und gleichgültige Gedächtnis der weltweiten massenmedialen Kultur einschreibt.“¹⁷⁷

Gleichzeitig bestehen, wie schon oben erklärt wurde, die formalen Textexperimente, das Interesse an dem Zufälligen und die Faszination gegenüber dem neuen Medium als eher avantgardistische Eigenschaften der Digitalen Literatur. Dazu soll noch einmal betont werden, dass nicht innerhalb der Digitalen Literatur eine Aufteilung in Werke, die eher zur Avantgarde gehören könnten, und diejenigen, die eher postmodern sind, entsteht. Die meisten Werke vereinen die Züge beider Stile/künstlerischen Strategien in sich. Daher kann auch die Frage nach der Zugehörigkeit der Digitalen Literatur zur Avantgarde oder der Postmoderne keine eindeutige Antwort finden.

Das Kopieren als eine der grundlegenden Eigenschaften und Möglichkeiten des digitalen Textes bringt eine rege Verwendung des fremden Textes in der Digitalen Literatur mit sich. Es wird hemmungslos zitiert und modifiziert – von Joyce über Kafka und Georg Philipp Harsdörffer bis zu Google-Suchergebnissen und dem Quellcode. Aber auch in so einem Chaos der Verfahren, Medien und Referenzen konnten einige Gemeinsamkeiten festgestellt werden. Mit Blick auf den Umgang mit dem fremden Text – in der Analyse dieser Arbeit ist das der Blick durch die Brille von Tolić' „zitathafte Viereck“ – wurde klar,

¹⁷⁴ Dubravka Oraić Tolić: *Das Zitat in Literatur und Kunst*, S. 323.

¹⁷⁵ Ebda., S. 323.

¹⁷⁶ Ebda., S. 324.

¹⁷⁷ Ebda., S. 323.

dass die Autoren der Digitalen Literatur die Verantwortung für den textlichen Inhalt ihrer Werke nicht mehr übernehmen wollen. Die Digitale Literatur verunstaltet ihre Texte durch Montage und Zufallsgeneratoren. Es handelt sich aber nicht so sehr um eine Zerstörung als vielmehr um eine Streuung des Sinns. Wenn Maschinen Texte schreiben, entstehen grammatisch mehr oder weniger korrekte, aber semantisch verwirrende Resultate. Bei Hyperfictions besteht zumindest der Versuch, eine Geschichte zu erzählen, wenn auch nicht linear. Im Grunde heißt das aber nur, dass größere Teile des Gesamttextes in einer zufälligen oder für den Leser nicht nachvollziehbaren Ordnung präsentiert werden. Solche montagehaften Konstruktionen, derer sich Digitale Literatur bedient, sind nicht zuletzt Folge einer der wichtigsten Eigenschaften der Digitalen Literatur – der zwischen den Autor bzw. die Texteingabe und die Textausgabe geschalteten Ebene der Maschine. Die Maschine wird zwar vom Menschen programmiert, aber sie hat das letzte Wort. Die Autoren der Textautomaten mischen sich in die Resultate der von ihnen programmierten Dichtungsmaschinen nicht ein. So entstehen Werke mit Texten, deren Lektüre dem Leser wenig bringt und in vielen Fällen für die Werkrezeption gar nicht unbedingt notwendig ist.

Natürlich sind nicht alle Werke der Digitalen Literatur Textautomaten. Wie unterschiedlich die Ideen und Ausgangspositionen des breiten literarischen Phänomens Digitale Literatur auch sein mögen, in fast allen Werken kommt ein Moment, in dem der Autor die Verantwortung für den Inhalt des Textes in seinem Werk abgibt. Auch die Autoren, die in ihren Werken Leser schreiben lassen, verzichten darauf, einen letzten sinnstiftenden Eingriff in ihr Werk vorzunehmen. So entstehen große rhizomatische Textauswüchse, die weder von ihrem Autor – der Person, welche die Arbeit unterschreibt – noch von dessen Rezipienten gelesen werden wollen/können.

In den ersten Kapiteln war die Rede davon, dass die Autoren der Digitalen Literatur ihre Werke gerne als Umsetzung strukturalistischer und poststrukturalistischer Ideen sehen. Die Abgabe der Kontrolle und des Überblicks über das eigene textbasierte literarische Werk kann als eine Übertragung des von Roland Barthes (und Michel Foucault) aus der literaturwissenschaftlichen Perspektive heraus propagierten Konzepts vom Tod des Autors¹⁷⁸ in die Perspektive des Textproduzenten gelesen werden. Man kann dies durchaus als ein Missverständnis ansehen. Schon bei der Textproduktion (und nicht erst

¹⁷⁸ Roland Barthes: Der Tod des Autors. In: Fotis Jannidis, Gerhard Lauer [u. a.]: Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart: Reclam 2000 (= Universal Bibliothek Bd. 18058), S. 185

der Interpretation) verweigern die Autoren der Digitalen Literatur eine „Fixierung des Sinns“¹⁷⁹ und indentifizieren sich mit der Rolle des machtlosen Autors:

„Der Text ist ein Gewebe von Zitaten aus unzähligen Stätten der Kultur. Wie die ewigen, ebenso erhabenen wie komischen Abschreiber Bouvard und Pécuchet, deren abgrundtiefe Lächerlichkeit *genau* die Wahrheit der Schrift, bezeichnet, kann der Schreiber nur eine immer schon geschehene, niemals originelle Geste nachahmen. Seine einzige Macht besteht darin, die Schriften zu vermischen und sie miteinander zu konfrontieren, ohne sich jemals auf eine einzelne von ihnen zu stützen.“¹⁸⁰

In den stets wuchernden Texthaufen rechnen die Autoren der Digitalen Literatur insgeheim mit dem sinnstiftenden Eingriff des Lesers oder mit einem Meta-Leser¹⁸¹ und einer Rezeption, die nicht mehr unbedingt mit der Lektüre verbunden ist.

Literaturwissenschaftliche Arbeiten, die sich mit den Problemen der Lektüre der Digitalen Literatur beschäftigen (zu solchen Problemen gehören das ständige Gefühl, etwas übersehen zu haben¹⁸², Frustration und Orientierungslosigkeit¹⁸³, Unmöglichkeit, das vollständige Werk zu rezipieren¹⁸⁴), untersuchen Strategien, die der Leser anwenden soll, um den „Grad seiner Zufriedenheit“¹⁸⁵ zu steigern. Die Verantwortung des Lesers wächst in dem Maße, in dem sich der Autor, der angesichts der vielen möglichen Kombinationen, die aus der zufälligen Anordnung des Inhalts entstehen, meistens sein Werk selbst nicht „kennt“ und nicht unter Kontrolle hat, zurücklehnen kann, um das Benehmen des Lesers zu beobachten. Die Aufmerksamkeit bewegt sich weg vom Inhalt des in einem Werk entstandenen Textes hin zum Konzept, zu einer nicht selten in einem Satz zusammenfassbaren Idee. In der Begeisterung des Übergangs zum digitalen Medium entwarfen die Vorreiter der Digitalen Literaten tausende Sprach-Applikationen, ohne sich näher mit der Sprache des Computers (dem Code) und der Sprache des Menschen zu beschäftigen, was nicht zuletzt eine Enttäuschung unter den Rezipienten der Digitalen

¹⁷⁹ Roland Barthes: Der Tod des Autors, S. 190.

¹⁸⁰ Ebda., S. 190

¹⁸¹ Philippe Bootz: The Problem of Form. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007, S. 89–103.

¹⁸² Norbert Bachleitner: Hypertext als Herausforderung der Literaturwissenschaft. Probleme der Rezeption einer Form Digitaler Literatur. In: Herbert Foltinek, Christoph Leitgeb (Hg.): Literaturwissenschaft. Intermedial – Interdisziplinär. Veröffentlichungen der Kommission für Literaturwissenschaft Nr.22. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften 2002 (= Österreichische Akademie der Wissenschaften. Philosophisch-historische Klasse. Sitzungsberichte Bd. 697), S. 249.

¹⁸³ Ebda., S. 251

¹⁸⁴ Ebda., S. 253

¹⁸⁵ Ebda., S. 256

Literatur hervorgerufen hat. Man kann diesen Vorgang durchaus analog zur Dot-com-Blase in der Wirtschaft sehen, die aufgezeigt hat, dass eine unkundige Gesellschaft in ihrer Euphorie über etwas Neues nicht sofort in der Lage ist, eine diesbezüglich brauchbare Urteilsfähigkeit zu entwickeln. Die kurze Geschichte des Internetunternehmertums und der Internetkultur ist daher genauso von aus heutiger Sicht bemerkenswerten Irrwegen besiedelt wie die der Digitalen Literatur.

So gibt es, wenn man neuere Entwicklungen der Digitalen Literatur betrachtet, Anzeichen dafür, dass diese freiwillige Selbstabschaffung des Autors teilweise wieder zurückgenommen wird. Dazu zählen jene Künstler, die in ihrer Beschäftigung mit dem Internet und dem Quellcode sich vom Rest der Digitalen Literatur genau dadurch unterscheiden, dass sie sich als die letzte Instanz der Textproduktion verstehen und die Textproduktion nicht dem Zufall überlassen. Ihre Texte – zum Beispiel die nur durch eine langsame Lektüre und nur mit der Kenntnis von Programmiersprachen entzifferbaren fiktiven Codes von mez – verlangen zwar einem potenziellen Leser sehr viel ab, aber sie heben sich von der sonst in der Digitalen Literatur herrschenden Beliebigkeit des Textes ab.

4. Anhang

Werke mit Zitaten aus der Literatur

Auer, Johannes: *worm applepie for doehl*, 1997

Worm applepie for doehl ist eine GIF-Animation, ein Remix des konkreten Gedichts *Apfelgedicht* von Reinhard Döhl aus den 1960er-Jahren. Während in Döhls Version mitten in einem aus dem Wort „Apfel“ konstruierten Textbild in Apfelform das Wort „Wurm“ steckt, bewegt sich bei Johannes Auer das Wort „Wurm“, wächst mit der Zeit und frisst schließlich den Apfel auf. Die neuere, animierte Version des Gedichts übernimmt die Absicht Döhls, eine Anspielung auf den sprichwörtlichen Wurm, der in etwas steckt, mit Assoziationen zur Paradiesgeschichte und zum Trojanischen Krieg zu verbinden. In ihr wird das, was der Leser beim Gedicht in Papierform selbst ergänzen muss, nämlich die Entwicklung, dass der „Eindringling“ den Apfel auffressen wird, auf dem Bildschirm umgesetzt.

<http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm>

(13.10.2012)

Auer, Johannes; Döhl, Reinhard: *Poemchess*, 1997

In *Poemchess* folgen auf jeden Klick zufällige Ausschnitte aus Gedichten in mehreren Sprachen. Unter anderem auch Zitate aus poetischen Korrespondenzen von Carmen Kotarski und Reinhard Döhl.

<http://auer.netzliteratur.net/poemchess/d8.htm>

(10.09.2012)

Auer, Johannes; Döhl, Reinhard: *Der Tod eines Fauns*, 1997

Hier handelt es sich um die digitale Umsetzung des gleichnamigen Gedichts aus dem Jahr 1991 von Reinhard Döhl. *Der Tod eines Fauns* ist eine kombinatorische Dichtung als Hypertext. Einzelne Wörter können angeklickt werden und werden dadurch an den Anfang des Gedichts gesetzt, in der Folge entstehen immer wieder überraschende

Sinnwendungen aus unterschiedlichen Kombinationen.

<http://auer.netzliteratur.net/faun/kraehen.htm>

(10.09.2012)

Baldwin, Sandy: *New Word Order: Basra*, 2003

In einer modifizierten Umgebung aus dem berühmten *Ego-Shooter*-Spiel *Half-Life* bewegt sich der Leser durch den Raum und „tötet“ die Wörter des Gedichts *Introduction to poetry* des amerikanischen Dichters Billy Collins.

http://collection.eliterature.org/2/works/baldwin_basra/basra.mov

(31.10.2012)

Beiguelmann, Giselle: *The Book after the Book*, 1999

Die Autorin beschreibt *The Book after the Book* als „einen visuellen und hypertextuellen Essay (...) über die Lese- und Schreib- und Netzbefindlichkeiten“. Neben dem theoretischen Teil enthält die Arbeit Textbilder und -animationen. Die *Website* ist verlinkt mit anderen Quellen, die für Hypertextliteratur von Interesse sind. Der Leser ist passiv und klickt sich durch die *Website*.

<http://www.desvirtual.com/thebook/index.htm> (02.09.2012)

Biggs, Simon: *The Great Wall of China*, 1996

The Great Wall of China ist eine Arbeit des Medienkünstlers Simon Biggs aus dem Jahr 1996. Es handelt sich um einen Textgenerator, der ausschließlich mit dem sprachlichen Material der englischen Übersetzung von Franz Kafkas Erzählung *Beim Bau der Chinesischen Mauer* arbeitet. Die Arbeit wurde 1996 als *Website*, 1997 als CD-Rom und 1999 als eine interaktive Installation im Netz realisiert. Nach den Worten des Autors handelt es sich um eine interaktive Echtzeit-Sprachmaschine, welche die Metapher der Chinesischen Mauer in ein Navigationsprogramm übersetzt und dadurch ein System bekommt, das einen endlosen Datenstrom sich ständig verändernder Texte produziert.

<http://www.littlepig.org.uk/wall/wall.htm> (02.09.2012)

Bringsjord, Selmer: *Brutus 1*, 1999

Brutus war ein Textautomat in der Tradition der „Künstlichen Intelligenz“, dessen Ziel es nicht war, Literatur zu schreiben, sondern das literarische Schreiben möglichst nachzuahmen.

Nicht mehr im Netz (02.09.2012)

Bulhak, Andrew C.: *The Postmodernism Generator*, 1996

The Postmodernism Generator ist ein Textgenerator, der Unsinnstexte im Jargon der postmodernen Theorie generiert. Dafür benutzt der Autor die sogenannte Dada-Maschine (*Dada Engine*), die anhand von ein paar Regeln grammatikalisch korrekte Texte generiert. „Using the Dada Engine, a system for generating random text from grammars, it generates disturbingly plausible yet meaningless postmodern-speak as academic texts.“ Text: Zusammengestellt aus einer Datenbank, zu der es keine Informationen gibt, woraus sie besteht.

<http://www.elsewhere.org/pomo/> (31.10.2012)

Clifford, Alison: *The sweet old Etcetera*, 2006

Eine animierte Adaption der Ausschnitte aus E. E. Cummings' Gedichten. Die Autorin setzt die Gedichte Cummings' in eine kitschige imaginäre Landschaft und lässt die Textausschnitte sich ohne erkennbaren Sinn zur Form eines Baumes ordnen oder wie Blätter fallen.

http://collection.eliterature.org/2/works/clifford_sweet_old_etcetera/sweetweb/info.html
(31.10.2012)

Cotten, Ann: *Glossarattrappen*, 2008

Glossarattrappen ist ein Hypertext, der in der Zusammenarbeit der Autorin mit dem AusnahmeVerlag entstand. Von den möglichen 508 Texteinträgen und 600 Bildern ruft der Leser eine Zufallskombination auf. Eine Stichwortsuche ist auch möglich. Die Aufrufe werden gesammelt und als ein schmales (50-seitiges) Buch veröffentlicht. So kann sich jeder Leser seine einmalige Version des Buches zulegen. Zitat von der *Website*: „Es ist gedacht, sich in das Chaos der Welt chaotisch einzuklinken. Die Fotos sind eine Auswahl

aus allem, was vorliegt. Die Zeichnungen sind gezeichnet. Es gibt Zitate.“

<http://www.glossarattrappen.de/site/index.php#>

(03.09.2012)

Cramer, Florian: *plaintext.cc*, 2005

Das Werk Cramers, das 2005 den 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur bekam, besteht auf mehreren Ebenen aus Zitaten und Verweisen. Die *plaintext.cc*-Software ist ein Versuch, Georges Perecs *Die Maschine* nach den Manuskripten des Autors umzusetzen. Statt des Texts von Goethe (wie bei Perec) benutzt Cramer Textausschnitte aus Batailles *Geschichte des Auges* sowie aus seiner E-Mail-Korrespondenz mit der australischen Netzdichterin Mez. „Die Maschine besteht aus drei Spalten, denen eine Nummer zugeschrieben wird. Durch Anklicken einer der drei Nummern lädt die Seite neu, und aus den drei Quelltexten wird nach bestimmten Parametern ein neuer Text generiert“¹⁸⁶

<http://pleintekst.nl/>

(23.10.2012)

Cramer, Florian: *per.m]utationen*, 1996–2000

per.m]utationen ist eine *Website*, die sprachliche Algorithmen und bekannte Beispiele der Permutations-Poesie als Computerprogramme (in der Programmiersprache Perl) umsetzt. Dadurch verwirklicht Cramer die von unterschiedlichen Autoren der Literaturgeschichte nur theoretisch konzipierten Poesie-Automaten (z. B. Harsdörffer). Cramer nennt sein Projekt selbst „Textpataphysik“ und bestreitet für das Werk jeden philologischen Wert.

„Die Transposition vor-digitaler kombinatorischer Dichtungen in Computerprogramme ist zugegebenermaßen philologisch unkorrekt; auch verwischt sie potentiell die Differenzen zwischen einem theologisch und hermetisch geprägten, antinominalistischen Sprachdenken der Frühneuzeit einerseits und der Auffassung von Sprache als einem arbiträr referenzierbaren Material in den modernen Avantgarden andererseits. Indem die ‚per.m]utationen‘ beide Diskurse nebeneinander stellen, zeigen sie jedoch auf, daß auch die älteren Texte heute nolens volens nicht mehr lesbar sind ohne die perzeptive Vorprägung durch Avantgardedichtung, Computerlyrik und zeitgenössische Texttheorie.“¹⁸⁷

¹⁸⁶ http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Poesie#Florian_Cramer:_plaintext.cc_.282004.29

¹⁸⁷ Florian Cramer: Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur.

Hier werden vor allem Algorithmen und Permutationskonstruktionen zitiert, der Text ist zum Teil ersetzbar und kann von den Lesern geschrieben werden.

<http://permutations.pleintekst.nl/index.cgi>

(24.10.2012)

Czernin, Franz Josef; Schmatz, Ferdinand: *POE*, 1990

POE ist ein Poesieautomat, der neben der Generierung von Gedichten Einblicke in literarische Schaffensprozesse und eine Analyse des poetisch Wertvollen bieten soll. Die Idee war, eine *Software* zu bauen, die – ähnlich wie Musik-*Software* Musikern – Autoren in ihrer Arbeit helfen würde, ohne sie gänzlich zu ersetzen. Die *Software* konnte mit jeder beliebigen Texteingabe arbeiten. Das Projekt wurde aber bald wegen der unbefriedigenden Textprodukte und des Scheiterns der Autoren bzw. ihrer *Software*, auf der semantischen Ebene sinnvolle Ergebnisse entstehen zu lassen, eingestellt.

Gassner, Oliver: *kwadrant c/y*, 1997

Kwadrant c/y ist ein Hypertext über das Schreiben und Lesen im Internet, über MUDs¹⁸⁸, IRC¹⁸⁹ und *Cyberspace*. Oliver Gassner zitiert den ersten Satz von William Gibsons *Neuromancer* und permutiert seine Buchstaben. Er wendet Markow-Modelle an Bibeltextausschnitten aus der Genesis und dem Evangelium nach Johannes an. Der Leser klickt sich durch den chaotischen Hypertext.

http://oliver-gassner.de/textratouren/kwadrant/kcy_13.htm (03.09.12)

Hunziker, Esther: *NORD*, 2004

NORD ist eine Hyperfiction nach dem (offenbar unveröffentlichten) Roman *Nord* von Felix Zbinden. Zahlreiche audiovisuelle Effekte sind in diesem Werk sinnvoll eingesetzt. Das Ergebnis ist eine Bewusstseinsstrom-Krimigeschichte, die gegen Ende und im zweiten und dritten Teil immer mehr in Beliebigkeit verfällt.

<http://www.xcult.org/nord/>

(10.09.2012)

http://www.netzliteratur.net/cramer/kombinatorische_dichtung.html (Stand 03.02.2013).

¹⁸⁸ Multi User Dungeons (MUDs) sind vor allem textbasierte Rollenspiele am Computer

¹⁸⁹ Internet Relay Chat (IRC) ist ein rein textbasiertes Chat-System

Jelinek, Elfriede; Hüngsberg, Gottfried; Franz, Hannes: *Trigger your Text*, 1993

Als Vorlage für diese Arbeit diente Elfriede Jelineks Text *Wolken.Heim* aus dem Jahr 1988, der selbst ein Gewebe aus Zitaten von Hegel, Hölderlin, Heidegger, Kleist, Fichte und von Briefen der Mitglieder der RAF ist und den Deutschnationalismus zum Thema hat. Für die Ars Electronica 1993 wurde dieser Text aufgeteilt und mit einem Fliegenklatschen-Computerspiel gekoppelt, sodass der Spieler nach jedem erfolgreich absolvierten Level ein Kapitel aus dem Text zu lesen bekam.¹⁹⁰

http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8712

(25.10.2012)

Kenner, Hugh; O'Rourke, Joseph P.: *Travesty*, 1984

Travesty ist ein Perl-Programm, das Texte leicht manipuliert und dabei die Frequenz der Wortpaare aus dem Originaltext nachahmt. Das Resultat ist eine seltsame, gewissermaßen parallel verlaufende Parodie des Texts. 1998 benutzte Plagiarist.org eine modifizierte Version dieses Programmes, um *Plagiarist Manifesto* zu „schreiben“, einen Text aus unterschiedlichen berühmten Manifesten. „The Plagiarist Manifesto has nothing new to say, but it does say it with conviction.“¹⁹¹

<http://art.runme.org/1041198507-28022-0/travesty.txt>

<http://runme.org/project/+infomixer/>

(30.10.2012)

Kopin, Josh: *The Hypertext Revelation*, 2008¹⁹²

The Hypertext Revelation ist der Text der Offenbarung des Johannes (*King James Bible*), in einzelne Worte zerstückelt und in einer Hypertextstruktur miteinander verlinkt, so dass der Leser mit der Reihenfolge der Wörter spielen kann und aus den Elementen des bestehenden Textes einen neuen Text bauen kann.

<http://jbk.millbridge.de/hypertext/> (01.09.2012)

¹⁹⁰ Peter Weibel (Hg.): Im Buchstabenfeld. Die Zukunft der Literatur, Graz: Droschl 2001, S. 239.

¹⁹¹ <http://runme.org/project/+infomixer/>

¹⁹² 2008: Upload auf runme.org.

Lutz, Theo: *Stochastische Texte*, 1959

Es handelt sich um ein Programm, das Theo Lutz 1959 für den Röhrenrechner ZUSE Z 22 geschrieben hat, und das mithilfe einer Textdatenbank und eines Zufallsgenerators grammatisch korrekte Sätze erzeugen konnte. Als Vorlage für die Textdatenbank benutzte Lutz den Text aus Kafkas unvollendetem Roman *Das Schloß*, den er in Gruppen von Subjekten, Prädikaten etc. aufteilte, um einfache Sätze wie „Kein Dorf ist spät“ zu bilden.

Die nachprogrammierte Version in der Programmiersprache PHP stammt von Johannes Auer.

http://auer.netzliteratur.net/0_lutz/lutz_original.html

(24.10.2012)

Montfort, Nick: *ppg256*, 2008

Ein minimalistisches Perl-Programm („ppg“ steht für *Perl Poetry Generator*) in 256 Zeichen, in dem alle Regeln und die Datenbank dieses Poesiegenerators enthalten sind. Das Resultat sind englischartige Wörter, die sich zu sich ewig aneinanderreihenden Gedichten mit jeweils – samt Titel – neun Reihen formen. Inzwischen hat der Autor sechs weitere derartige Programme geschrieben und auf seiner *Website* veröffentlicht.

Das erste sah so aus:

```
perl -le'sub w{substr("cococacamamadebapabohamolaburatamihopodito",2*int(rand
21),2).substr("estsnsllsckregpsstedbsnelengkemsattewsnrtarshnknnd",2*int(rand 25),2)}
{$l=rand 9;print "\n\nthe ".w."\n";{print w." ".substr("atonof",rand 5,2)." ".w;redo if $l--
>0;}redo;}' | perl -pe'sleep(1);'
```

<http://nickm.com/poems/ppg256.html>

(31.10.2012)

Nadeau, Bruno; Lewis, Jason: *Still standing*, 2005

Eine Textinstallation, in der sich die Leser ruhig vor eine Leinwand stellen sollen, um lesen zu können, der Text versammelt sich innerhalb der Umriss des Körpers. Der Text, der zu lesen ist, ist ein Gedicht mit dem Titel *Seeking sedation* ohne Angabe eines Autors.

http://collection.eliterature.org/2/works/nadeau_stillstanding.html (31.10.2012)

textz.com/Project GNUtenberg (i.e. Sebastian Lütgert): *walser.php*, 2002

Walser.php ist eine urheberrechtskritische *Software*, die sich in den literarischen Skandal um Martin Walsers Buch *Der Tod eines Kritikers* einmischt, um eine ganz andere Pointe zu treffen. Während sich die Literaturkritiker und Leser darüber stritten, ob der Roman antisemitisch sei oder nicht, entlässt Project GNUtenberg ein Perl-Programm, aus dessen zehnzeiligem Code eine ASCII-Version des Romans generiert werden kann. Die *Software* an sich war keine *Copyright*-Verletzung, da sie nur den Code enthielt, erst bei der Ausführung würden die Benutzer eine Erlaubnis vom Suhrkamp-Verlag brauchen. Inzwischen ist die *Software* aus dem Netz verschwunden (falls sie überhaupt jemals existiert hat).

„Project GNUtenberg can't be held liable if somebody executes its beautiful sourcecode poems into some ugly anti-semitic novel.“¹⁹³

<http://runme.org/project/+walserphp/>

(31.10.2012)

Servin, Jacques: *BEAST*™, 1999

Ein chaotischer, medienreflektierender (ironischer) Hypertext mit Audio- und Video-Effekten. Neben den von Jacques Servin selbst verfassten Sätzen besteht das Werk aus vielen Zitaten, unter anderen von Walter Benjamin und Gottfried Benn. Es wird immer wieder mit den Erwartungen des Lesers gespielt.

<http://www.netzaesthetik.de/Servin/Beast/>

(10.09.2012)

Shaw, Jeffrey: *The Legible City*, 1988–1991

The Legible City ist eine interaktive Installation, in der die Leser sich auf einem stationären Fahrrad sitzend durch die in Computerspielgrafik nachgebauten Straßen von Manhattan, Amsterdam und Karlsruhe bewegen können. Die Architektur der Stadt wurde durch

¹⁹³ <http://runme.org/feature/read/+walserphp/+6/>

computergenerierte Buchstaben und Wörter ersetzt. Dirk Groeneveld hat den gesamten Text geschrieben bzw. zusammengestellt. Indem der Leser seinen Weg durch die Stadt selbst wählt, stellt er den Text ähnlich wie bei einer Hypertext-Struktur fertig. Der Manhattan-Text besteht aus Texten von Frank Lloyd Wright, Donald Trump, einem Reiseleiter, einem Taxifahrer etc. Die Monologe sind in unterschiedlichen Farben dargestellt, sodass der Leser ihnen folgen kann. In Amsterdam und Karlsruhe entsprechen die Buchstaben der tatsächlichen Form (Höhe, Tiefe und Breite) der Gebäude, die sie ersetzen, die Texte stammen aus den Stadtarchiven und erzählen lokale historische Ereignisse.

<http://www.youtube.com/watch?v=s5wEuclfnN0>

(09.10.2012)

Vogel, Nikolai: *Die Lesbarkeit der Weltliteratur*, 2002

Ein Hypertext mit Textanimationen. Die Arbeit besteht zunächst aus Zitaten der bekanntesten Werke der Weltliteratur (Platon, Foucault, Joyce, Homer, Rilke, Kafka, Proust, Hoffman, Nabokov, Perec, Flann O' Brian etc.), die langsam auf dem Bildschirm auftauchen. Wenn der Leser die Geschwindigkeit „auf eigene Gefahr“ ändert, wird das Tempo der auftauchenden Zitate schneller, sie überlagern sich, und bald ist es unmöglich, noch etwas zu entziffern. Die Seite bietet außerdem die Möglichkeit an, die Zitate samt Quellenangabe auftauchen zu lassen. Wenn man die Felder „Nobel“, „Kanon“ oder „Lesbarkeit“ auswählt, öffnen sich unterschiedliche *Pop-up*-Fenster mit Zitaten, Textspielen oder Meinungen des Autors zum Literaturkanon etc.

<http://www.literatursuche.de/lwl/> (02.09.2012)

Vogel, Nikolai: *Olimpia*, 2005

Ein Hypertext, der sich, inspiriert durch die Automatenfigur Olimpia in E.T.A. Hoffmans Erzählung *Der Sandmann*, mit dem Thema Mensch–Maschine befasst. Zum Teil selbst verfasst, bilden den anderen Teil Zitate aus berühmten medientheoretischen Texten und Beispielen aus der Literatur und Musik. Der Leser ist hier, trotz der scheinbaren Kontrolle über die Reihenfolge der Texte per Mausklick, passiv.

<http://www.literatursuche.de/olimpia/>

Waterson, Sarah; Knox, Elena; Davies, Cristyn: *Trope*, 2008/2009

Eines der literarischen Experimente in der *Virtual-Reality*-Umgebung *Second Life*. Die Besucher der „Insel conVerge“ hören die Texte, während sie durch unterschiedliche Landschaften spazieren, sehen die Verse, die in der Luft schweben. Diejenigen, die sich in *Second Life* nicht zurechtfinden, können immer noch die aus diesem Projekt resultierenden Videos (Maschinima) ansehen.

http://collection.eliterature.org/2/works/waterson_trope/trope_MACHINIMA-MPEG-4-800KbpsStreaming.mp4

Werke mit außerästhetischen Zitaten

Auer, Johannes: *Google Snippet-Picture Ad(d) Sense*, 2005

Die kleinen Textabschnitte, die bei einer Google-Suche nach einem bestimmten Stichwort auftauchen, werden vertikal und horizontal positioniert, sodass aus ihrer Verflechtung ein Bild aus Text entsteht. Dies ist eines von vielen Google-Projekten, eine Art *Instant-Konkrete-Poesie*. Der Leser kann das Stichwort und manche Variablen des Bildes bestimmen. Die Zwischenresultate werden nicht gespeichert. Der Text entstammt der Google-Suche.

http://auer.netzliteratur.net/comma/english/snippet_picture.php

(14.10.2012 = die Seite funktioniert nicht mehr)

Auer, Johannes: *Logbuch*, 2002

Logbuch ist eine Art Mitschreibprojekt. Der Autor lädt dazu ein, auf der Reise durch das Internet kurze Pausen einzulegen, um uns die Spuren, die wir hinterlassen, anzusehen. Der Besuch von Auers *Website* macht die Informationen, die wir beim Besuch jeder *Website* säen, sichtbar: die IP-Adresse des Computers, den verwendeten Browser, die letzte besuchte *Website* und die jeweilige Sprache. Außerdem konnte jeder Benutzer einen Kommentar schreiben.

http://auer.netzliteratur.net/logbuch/abfrage_logbuch.php (01.09.2012)

Benda, Christoph: *Senghor on the Rocks*

Senghor on the Rocks ist eine Buchsimulation im Internet. Während auf der rechten Seite der Text, die Romanhandlung wie üblich linear auf einem simulierten Blatt Papier verläuft, werden auf der linken Seite die Schauplätze des Geschehens auf einer eingebetteten Google-Maps-Applikation verfolgt.

<http://www.senghorontherocks.net/>

Bertram, Nika: *KahunaMUD*, 2001

Ein parallel zum 2001 erschienenen Roman *Der Kahuna Modus* von Nika Bertram als MUD nach dem Vorbild des MUDs zu Douglas Adams' *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Die Charaktere und Orte des Romans wurden auch im Spiel übernommen, der Spieler schlüpft in die Rolle eines der angebotenen Romanprotagonisten.

<http://kahunamodus.de/>

(25.10.2012)

Bernhard, Hans (Upload und Beschreibung), 2004 / Autor unbekannt: *Notepad minus*, o. J.

Eine Text-*Software*, die damit wirbt, noch weniger zu können als das Windows-Programm NOTEPAD.EXE, unter anderem kann dieses Programm nicht einmal den Text, den man geschrieben hat, speichern. Was bleibt, ist ein extrem kleines Programm, das nicht installiert werden muss.¹⁹⁴

„This beautiful ‚object trouvee‘ was found by accident on some shareware site, most probably tucows. this formalist, trivial, manipulating, contemporary parody code is a piece of art of tomorrow totally forgotten and almost fully rotten.“¹⁹⁵

<http://www.softpedia.com/get/Office-tools/Text-editors/Notepad-Minus.shtml>

¹⁹⁴ <http://www.softpedia.com/get/Office-tools/Text-editors/Notepad-Minus.shtml>

¹⁹⁵ <http://runme.org/feature/read/+notepadminus/+83/>

Blum, Adi; Mazenauer, Beat: *Encyclopedizer*, 2003

Der *Encyclopedizer* ist ein eigenwilliges, gemeinschaftlich verfasstes Lexikon. Ursprünglich war er als eine Museumsinstallation mit acht Monitoren gedacht, bei der die Besucher unterschiedliche Begriffe eingeben und dann verfolgen können, woher die Daten abgerufen werden. Inzwischen wird der *Encyclopedizer* auf einer *Website* präsentiert. Von den Benutzern hängt ab, welche Inhalte generiert werden, und die Resultate werden als *Book On Demand*, das sich ständig ändert, angeboten. Es handelt sich um ein Programm, das gewöhnliche Suchmaschinen zu vermeiden sucht und das Wissen über alternative Suchmaschinen findet. Die Ergebnisse werden nach Wichtigkeit und Ort sortiert, im Anschluss werden grammatisch korrekte Sätze und Bilder in der entsprechenden Größe generiert. Auf der *Website* findet sich auch die Erklärung der Funktionsweise des *Encyclopedizers* und das Versprechen, den Programmcode so bald wie möglich offenzulegen.

http://www.encyclopaedizer.net/v_1/site/ (01.09.2012)

Cooper, Shane: *Remote Control*, 2000

Remote Control ist eine sprachbezogene Medienkunstarbeit. Diverse Nachrichten werden aus dem Internet in Echtzeit aufgerufen und in gesprochene Sprache umgewandelt, gleichzeitig aber mit einer Sprach-*Software* geändert. Der Autorin geht es um die Fiktionalität der Informationswelt.

<http://www.shanecooper.com/RemoteControl/index.html>

(24.10.2012)

Ćosić, Vuk; ASCII Art Ansemler: *History of Moving Images*, 1998

Hierbei handelt sich um mittels ASCII-Zeichen umgesetzte Animationen bzw. Ausschnitte aus Klassikern der Filmgeschichte: den Filmen der Brüder Lumière, von Sergej Eisenstein, aus *King Kong*, *Star Trek*, *Blow up* etc. Eine der bekanntesten Arbeiten aus Vuk Ćosić' 3D-ASCII-Reihe *History of Moving Images* ist *Deep Troath*, das Zitat eines Porno-Films in der bekannt düsteren Ästhetik der frühen Computer. Der Autor sieht diese Arbeit als Weiterführung der Konkreten Poesie, Verehrung der alten Computertechnologien und einen Versuch, durch nutzlose bzw. zweckfreie Computerkunst ein Statement zu setzen.

<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

(10.09.2012)

Davis, Ted: *Text2Image*, o. J.

Bei *Text2Image* geht es, wie der Name schon sagt, um eine digitale Übersetzung des eingespeisten Textes in Bilder. Im digitalen Medium können Text, Klang und Bild zu demselben gemeinsamen Nenner (dem binären Code) geführt werden. Diesem Aspekt der Digitalität widmet sich diese Arbeit, die den Leser in einen Spielenden verwandelt.

<http://www.teddavis.org/text2image>

(10.09.2012)

etoy: *digital hijack*, 1996

Digital Hijack war eine Internetaktion im Jahr 1996, über die man heute auf der *Website* von Etoy–Digital Hijack lesen kann. Die Aktion lief einige Monate im Jahr 1996. In diesem Zeitraum (vom März bis August 1996) generierten die „Software-Agenten“ (hijack.org) tausende Fallen-*Websites*, die durch die Verwendung von begehrten Suchwörtern eine Reihung weit vorne in den Suchmaschinen bekamen. Das Opfer wurde auf der *Website* festgehalten, ohne irgendetwas tun zu können, zumindest bis zu einem Browser-Restart. Die Idee war, auf die tieferen Schichten des Internets und des Computers und die Konsequenzen, die aus ihrer Unsichtbarkeit folgen, zu verweisen, und für eine neue Generation der „Code-Hacker“ zu plädieren.

hijack.org

(10.09.2012)

Holzbauer, Siegfried: *Quadratur der Worte*, 1997

Quadratur der Worte ist ein Programm, das Wörter in verschiedenfarbige Bilder übersetzt, indem es die Zahlen, die für den Computer für Farben stehen, durch Buchstaben ersetzt.

„die farben der felder einer quadratischen 3x3 matrix werden durch einen 6-stelligen code aus ziffern und/oder buchstaben definiert. setzt man dafür die buchstaben eines wortes ein, so läßt sich ein wort als farbmuster bzw. hell-dunkel struktur darstellen, die oft interessante optische zusatzinformationen bieten.“

Die Arbeit wurde 1997 beim Gmundner Symposion für visuelle Poesie präsentiert.

<http://www.advancedpoetx.com/INFO/sq00i.html>

(09.10.2012)

Jaromil: :(){ :|:& };; *ascii forkbomb*, 2002

Dieser Text, den der Künstler als einen „poetischen Virus“ bezeichnet, bringt bei der Eingabe in die Befehlszeile den Computer zum Absturz, indem er sich selbst schnell kopiert und ausbreitet, bis das System überfordert ist. Zitat von der *Website*: „Durch die Betrachtung des Quellcodes als Poesie werden die Viren zur ‚verfluchten Poesie‘, zu Jamben, die gegen jene revoltieren, die das Netz als einen sicheren und bourgeoisen Ort zu verkaufen versuchen.“

http://www.digitalcraft.org/?artikel_id=292

(30.10.2012)

jodi (*ohne Titel*), 2001

Die Netzkünstlergruppe jodi aus Barcelona verschickte 2001 über die *Mailing*-Liste Rhizom einen Text, der die Syntax einer Programmiersprache imitierte, um einen Kriegsbefehl darzustellen. In dem zitierten Text Florian Cramers heißt es, dass dieser Text eine Antwort auf die „Mazedonien-Krise“ gewesen sei. Der Text imitiert die Programmiersprache C und enthält Zitate aus dem Quellcode des Computerspiels *Quake*¹⁹⁶, ohne ihre Herkunft anzugeben. Der Text ist ausführbar.

http://www.netzliteratur.net/cramer/schrift_selbst_ausfuehrt.html

(30.10.2012)

Lialina, Olia: *Anna Karenina Goes to Paradise*, 1996

Anna Karenina Goes to Paradise ist eine medien- und selbstkritische Arbeit, die den bekannten umfangreichen Roman von Lew Tolstoi in eine kleine Hypertext-Geschichte übersetzt. Das Werk besteht aus vier Teilen: „Anna looking for love“, „Anna looking for

¹⁹⁶ Florian Cramer: Wenn Schrift sich selbst ausführt. Über Codes und ihre Reflexion in Literatur und digitalen Künsten. http://www.netzliteratur.net/cramer/schrift_selbst_ausfuehrt.html

train“, „Anna looking for paradise“ und „Epilogue“. Mit einem Klick auf den ersten Link findet sich der Leser auf einer Seite wieder, die die Resultate einer Suchmaschine zeigt, die benutzt wurde, um nach dem Begriff „Love“ zu suchen, aber vor allem erotische und Pornoseiten auflistet. Hinter dem zweiten Link befinden sich die Resultate einer Suche nach Zugverbindungen, hinter dem dritten Link die Resultate der Suche nach dem Wort „Paradise“. Im Kapitel „Epilogue“ finden sich Suchmaschinen- und Browserlogos und Fotos der Autorin. So wird ein Roman zu einer ausführbaren Datei.

<http://www.teleportacia.org/anna/epilogue.htm>

(10.09.2012)

mez: *Viro.Logic Condition 1.1*, 2001; *Human Readable Messages Mezangelle*, 2003–2011. Wien: Trauma 2011

Dieser Text der australischen Netzkünstlerin mez – eigentlich Mary-Anne Breeze; mez ist nicht ihr einziger Künstlername – wurde am 24.6.2001 an verschiedene Netzkunst-E-Mail-Verteiler verschickt¹⁹⁷. Das E-Mail-Format, versandt über einschlägige *Mailing*-Listen, hat sich teilweise als eine sehr simple Publikationsform der *Hacking*-Künstler und Code-Poeten etabliert. Mez' Arbeiten stechen durch ihre sehr individuelle Kunstsprache heraus, die Codes von Programmiersprachen mit Sprachspielen, einschlägigem Jargon, Chat-sowie E-Mail-Kürzeln und literarischem Text verbindet. Die Künstlerin etikettiert diese Art zu schreiben selbst mit dem Verb „mezangelle“ (aus „mez“ und engl. „mangle“ – zerfleischen, durch die Mangel drehen). Der Text ist in der Form eines Programmes konstruiert, allerdings in keiner technisch ausführbaren Programmiersprache. In dem oben zitierten Vortrag von Florian Cramer wird das Werk minutiös analysiert – denn „mezangelle“ setzt beim Leser sehr viel Vorwissen voraus, doch ermöglicht dieser Stil eine extreme Verdichtung bei gleichzeitiger Streuung der Bedeutung. Cramer nur zum Titel:

„So kann die Titelzeile als ‚Virologic Condition‘ (‚virologischer Zustand‘) gelesen werden, als ‚Logic Condition‘ (‚logische Bedingung‘), ‚Logic Conditioning‘ (‚logische Konditionierung‘) oder ‚Virologic Conditioning‘ (‚virologische Konditionierung‘). Auch als imaginäre Software ist die mezangelle also selbstaufzuführender Code, denn sie kreiert aus einem verdichteten Quelltext eine Vielzahl möglicher Outputtexte.“

¹⁹⁷ Florian Cramer: TEXTVIREN. METONYMIE UND ANSTECKUNG IN *VIRO.LOGIC CONDITION*[[ING]] 1.1_VON MEZ (MARY ANNE BREEZE). http://cramer.pleintekst.nl/all/textviren_-_mez/textviren_mez.pdf

Napier, Mark: *Digital Landfill*, 1998

Mark Napier ist fasziniert von den Ähnlichkeiten zwischen Kunst und Müll und lädt die Benutzer ein, ihren Textmüll und HTML-Müll (kleine Informationsfetzen aus dem E-Mail-Posteingang, von *Websites* etc.) auf seiner Textdeponie zu entsorgen. Die Leser können den Müllhaufen teilweise erforschen.

<http://potatoland.org/landfill/>

(10.09.2012)

Osinga, Douwe: *Google Talk*, 2001

Eines der vielen Programme, die Anfang 2001 aufgetaucht sind und in denen die Google-Suchmaschine benutzt wird. Hier schreibt der Leser das erste Stichwort, worauf eine rekursive Suche gestartet wird, sodass das resultierende Wort immer in der nächsten automatischen Suche als Suchwort fungiert. So bekommt man einen Einblick in die Art und Weise, wie Google „denkt“.

<http://douweosinga.com/projects/googlechatbot>

(24.10.2012)

Palacz, Julian: *End Tell*, Trauma 2010

Dieses Buch besteht aus dem Protokoll eines *Key-Loggers*, den Julian Palacz zwischen 2008 und 2010 auf seinem Computer installiert hatte. In diesem Protokoll sind mehr als Sätze und Buchstaben enthalten, der *Key-Logger* zeichnet alle Tastatureinträge des Autors während des erwähnten Zeitraums auf und liefert dadurch Einblicke in die „Paarbeziehung zwischen Computer und Mensch“¹⁹⁸.

<http://palacz.at/work/end-tell/>

Plewe, Daniela Alina: *GeneralNews*, 2004

GeneralNews war ein interaktiver Metabrowser, der in Echtzeit Wörter auf verschiedenen *Websites* durch Synonyme bzw. abstraktere oder konkretere Wörter vertauschen konnte. Die Idee war ein kleiner, subtiler Eingriff in die durch die Medien vermittelte „Realität“ und

¹⁹⁸ <http://palacz.at/work/end-tell/>

ein Verweis auf ihre Flüchtigkeit. Die *Website* funktioniert nicht mehr.

<http://www.generalnews.de/>

(10.09.2012)

Übermorgen: *Amazon Noir. The Big Book Crime*, 2006

Eine *Copyright*-Aktion der Netzkünstlergruppe Übermorgen. Ein vorgetäuschter Amazon-*Hack* (hat niemals so stattgefunden), verpackt als eine Krimi-Geschichte. Im Jahr 2006 wurden angeblich 3.000 digitale Bücher von der Onlineplattform amazon.com gestohlen, indem die „*Search inside the Book*“-Funktion *gehackt* wurde. Die gestohlenen Bücher wurden dann über *Peer-to-Peer*-Netzwerke¹⁹⁹ weiterverteilt. Die Aktion wurde als eine Noir-Geschichte stilisiert. Eines der angeblich gestohlenen Büchern ist *Steal this book* von Abbie Hoffman.

<http://amazon-noir.com/index0000.html> (10.09.2012)

Zalewski, Michael: *Evil Twin Blog Drone*, 2004

Der Autor entwickelte für *Evil Twin Blog Drone* eine *Software* namens Catty v3, die die Daten aus DiaryLand.com und blog.pl sammelt, um für den Benutzer Blogseinträge automatisch zu generieren. *Evil Twin Blog Drone* stellt die Blog-Einträge aus Resultaten aus der Datenbank zu bestimmten Stichwörtern zusammen.

<http://lcamtuf.coredump.cx/b3.shtml> (23.10.2012)

Werke mit Lesereinträgen

***A Million Penguins*, 2007**

A Million Penguins war ein durch den Erfolg von Wikipedia inspirierter, vom Verlag Penguin Books geleiteter Mitschreibroman, der schon nach einem Jahr wieder geschlossen wurde. Die Probleme waren Vandalismus, Orientierungslosigkeit der Geschichte und zu großer Aufwand für die Studenten der De Montford University, die für

¹⁹⁹ *Peer to peer*: Datenaustausch in einem Netzwerk zwischen jeweils gleichberechtigten Teilnehmern (*peers*)

die Aufsicht der *Website* zuständig waren. *A Million Penguins* wurde laut dem zum Projekt erstellten Blog, der unten zitiert ist, zum „vielleicht nicht meistgelesenen, aber auf jeden Fall meistgeschriebenen Roman“ der Geschichte.

http://thepenguinblog.typepad.com/the_penguin_blog/2007/03/a_million_pengu.html

(01.09.2012)

Auer, Johannes: *concrete_maschine*, 2003

Noch ein Beispiel einer *Software*, die verbale Daten in ein Bild übersetzt. Jedem Buchstaben wird ein Bildwert zugeschrieben, ein Quadrat in verschiedenen Farben, die Größe des Quadrats hängt von der Häufigkeit des Buchstabens im Text ab. Die Einträge der Leser werden unter „History“ gespeichert. Teilweise haben die Leser ihre literarischen Versuche hier hinterlassen.

<http://auer.netzliteratur.net/concrete/english/maschine.php> (13.10.2012)

Auer, Johannes: *Kill the poem*, 1997

In *Kill the poem* werden durch eine Suchen-und-Ersetzen-*Software* bestimmte Wörter eines wenig aussagenden Permutationsgedichts durch leere Stellen ersetzt. Durch Bilder und Klangeffekte wird der Eindruck erweckt, dass der Leser die Wörter mit einer Pistole erschießt, woraufhin sie aus dem Gedicht verschwinden. Mit neuen Wortkonstellationen entstehen neue Bedeutungen. Der Leser kann die Reihenfolge der „abzuknallenden“ Wörter bestimmen – und dadurch auch die Zwischenstadien des Gedichts.

<http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm> (14.10.2012)

Badr, Andrew: *Your World of Text*

Das Mitschreibprojekt *Your World of Text* besteht aus einem endlosen Schreibblatt bzw. einem *Open-Source*-Programm, das eine solche Schreibfläche simuliert. Auf dem endlosen Blatt kann sich jeder Besucher als Leser oder Schreiber in alle Richtungen bewegen. Jeder Besucher kann den Text verändern, Text löschen oder Text hinzufügen, und alle Eingriffe sind sofort sichtbar auf dem Bildschirm. Die offene und demokratische Struktur dieses Programms lässt darauf schließen, dass der Autor eine praktische Umsetzung des „offenen Textes“ im Sinne hatte. Da sein durchschnittlicher Besucher

anonym und minderjährig ist, ist der momentane Zustand des Werks eher eine Welt des *Spam*.

<http://www.yourworldoftext.com/> (01.09.2012)

Berry, Josephine; Flor, Micz: *Snowfields*, 1997

Snowfields war eine Mischung aus einem computergenerierten Text, einer Mitschreibplattform und einer Hyperfiction. Der interaktive Teil des Programms funktioniert nicht mehr. Über das Werk erfährt man ausschließlich aus der Beschreibung der Autoren. Auf einen Mausklick des Lesers hin öffnete sich ein Fenster mit einem zufälligen Text. Die Elemente wurden mit Hilfe der Programmiersprache Java nach bestimmten Regeln aus dem Internet gesammelt und zusammengestellt. Der Leser konnte den Text, der sich vor ihm öffnete, verändern, löschen oder neu schreiben. Auch diese Eingriffe wurden in die Datenbank aufgenommen. „This text tells you a story about something happening, people interacting, or a situation in which you are thrown.“ Das Ziel war eine unbestimmte Großstadtgeschichte, die in Ostberlin stattfand und vom Leser fertiggedacht und fertiggeschrieben wurde. Bei jedem neuen Aufruf änderten sich die Situation und der Text.

<http://www.art-bag.org/snowfields/> (01.09.2012)

Biggs, Simon: *Tower*, 2011

Tower ist eine interaktive Installation, bei der ein Computer dem Leser „zuhört“, daraus lernt und mittels seiner Datenbank „vermutet“, was als Nächstes gesagt wird. Der Computer lernt mit jeder neuen Eingabe. Obwohl die Initialdatenbank aus jeder beliebigen Quelle schöpfen hätte können, entschied sich Simon Biggs bei der Premiere des Projekts auf der Ausstellung *Poetry Beyond Text* (<http://www.poetrybeyondtext.org/index.html>) für eine Mischung der Textsamples aus James Joyce' *Ulysses* und Homers *Odyssee*. Auf der Projektion erscheinen neben den Vermutungen des Computers auch die durch eine Spracherkennungs-*Software* erkannten Texte. Der Autor nennt das Resultat die „Archäologie der Sprache“: Es entsteht ein Text, der neben dem tatsächlich Gesagten auch das Mögliche enthält. Es bestimmt aber nicht nur der Benutzer den Text. Seine Sprache wird an die Situation und die Interaktion mit dem Computer angepasst.

<http://www.littlepig.org.uk/tower/tower2.htm> (10.09.2012)

Böttcher, Bastian: *Looppool*, 1998

Looppool ist ein multimedialer Hypertext. Texte sind auf sich immer wieder kreuzenden Bändern in einer Ornamentstruktur grafisch dargestellt, es handelt sich um unterschiedliche Stichwörter wie „Gedanken kreisen“, „Nie mehr zum Studium“, „Alles dreht sich“, „Verknüpft“, „Soda“ oder „Titanic“. Mit einem Klick auf den *Play*-Knopf beginnt ein *Rapper* in Musikbegleitung den Text vorzutragen. Der Leser kann, wie oft in der Hypertext-Literatur, seinen Weg unter mehreren möglichen aussuchen, das heißt, der Leser kann sich immer wieder zwischen zwei Stichwörtern entscheiden und diese kommen dann auch im gerappten Text vor. Die Idee des Autors, dass der *Looppool* in Echtzeit durch Leser-Einträge vergrößert und verbreitert wird, ist bis heute unverwirklicht geblieben.

<http://looppool.de/>

(14.10.2012)

Freude, Alvar; Espenschied, Dragan: *Assoziationsblaster*, 1999

Mit über 900.000 Einträgen ist *Assoziationsblaster* wahrscheinlich das populärste Mitschreibprojekt im deutschsprachigen Raum. *Assoziationsblaster* ist ein „interaktives Text-Netzwerk, in dem sich alle eingetragenen Texte mit nicht-linearer Echtzeit-Verknüpfung miteinander verbinden“. Alle in einem Satz vertretenen Wörter verbinden sich mit entsprechenden (gleichen) Wörtern in anderen Sätzen, oder sie können als neue Stichwörter dienen: Auf diese Weise entsteht ein rhizomatisches Assoziationssystem – offen, verlinkt und mit Bewertungsmöglichkeiten. Die Plattform ist heute noch aktiv.

<http://www.assoziations-blaster.de/> (01.09.2012)

Gehl, Günter: *Poetron*, ca. 1995

Poetron ist ein Gedichtgenerator, der nach Zufallsprinzip und geleitet durch Stichwörter der Leser Wörter und Satzstruktur auswählt. Leider erfährt der Leser nicht, aus welcher Datenbank die Wörter und Sätze stammen. Der Autor bezeichnet sein Werk als Spaßkunst und unseriös.

<http://www.poetron-zone.de/poetron.php> (02.09.12)

Grigat, Guido: 23:40 Das Gedächtnis, 1997

23:40 Das Gedächtnis ist eine Mitschreibplattform, die es den Benutzern erlaubt, für jede Minute des Tages einen Beitrag zu verfassen oder einen um diese Uhrzeit verfassten Beitrag zu lesen. Die Idee ist, einen Tag vieler Menschen, eine Art anonymer kollektiver Erinnerung zu produzieren. Der Autor beschränkt sich hier auf die Rolle des Projektleiters. Die Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen, sind beliebig, jeder erscheint nur einmal pro Tag für eine Minute.

<http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/index-phase1.html> (01.09.2012)

Hight, Jeremy; Knowlton, Jeff; Spellman, Naomi: *Right as Rain*

Die *Website* zu *Right as Rain* funktioniert nicht (mehr). Die Idee war, eine Geschichte zu schreiben, bei der der Leser den Ort und die Zeit auswählt. Danach werden die aktuellen Daten wie Temperatur, Luftdruck etc. berücksichtigt. Abhängig von diesen Werten bekommen die Leser unterschiedliche Geschichten. Der Luftdruck kann die Laune der Protagonisten beeinflussen und dadurch die Konflikte verschärfen. Von dem Wetter hängt auch ab, ob sich die Handlung im geschlossenen Raum abspielt etc.

<http://thepharmakon.org/RightAsRain/RAR07.dcr>

(03.09.2012)

Holzer, Jenny: *Please change beliefs*, 1995

Please change beliefs ist ein Teil der bekanntesten Arbeit der amerikanischen Künstlerin Jenny Holzer, *Truisms*, die seit 1979 in unterschiedlichen Formen ihren Ausdruck findet – auf Straßenplakaten, auf Hausfassaden, auf LED-Leuchttafeln und im Internet. *Truisms* sind von Holzer gesammelte Behauptungen und Aphorismen, die in der Internetversion des Werkes von den Lesern verändert werden können. Die neu entstandenen *Truisms* tauchen danach auf einer Liste auf. Diese Mitschreibplattform ermöglicht es dem Leser, in die Sätze einzugreifen und die Machtverhältnisse, Stereotype und starren Gedanken in Frage zu stellen.

<http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi> (01.09.2012)

Landwehr, Hartmut: *DADADATA*, o. J.

Ein Textgenerator, der anhand einer Datenbank mit unterschiedlichen Texten (Zeitungsartikeln, Gedichten, Collagen des Autors etc.) es dem Leser ermöglicht, kleine Eingriffe in schon bestehende Texte zu machen oder kleine Wortspiele zu probieren. Die Interventionen basieren auf einfachen Suchen-und-Ersetzen- oder Permutationsprogrammen. Die Texte sollen zum Teil vom Leser eingegeben werden.

<http://www.dadadata.de/>

(24.10.2012)

LaCook, Lewis: *sondheim.exe*, 2003

Inspiziert durch ein Gespräch mit dem New Yorker Netzkünstler Alan Sondheim, der in den 1970ern ein Textprogramm geschrieben haben soll, das den Text noch während des Eintragens umwandelte, entwickelte Lewis LaCook eine *Software* in der Programmiersprache Basic, die die Einträge des Lesers änderte, indem sie die Textschöpfungen von Sondheims Programm und jene des Autors in unterschiedlichen (einstellbaren) Intervallen einfügte.

Nicht mehr im Netz (24.10.2012)

Seaman, Bill: *Passage Sets*, 1995

Passage Sets ist eine Installation und Teil der Dauersammlung des Zentrums für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe. Es ist ein generatives visuelles und interaktives Gedicht. Die Benutzer können durch die Änderung ihrer Position im Raum bestimmte Wörter aus den vom Autor vorgegebenen Wortgruppen auswählen und dadurch das Werk gestalten. Die ausgewählten Wörter tauchen auf dem Bildschirm auf und werden Teil des ständig mutierenden Textes. Die Installation wird auf einer Bildschirmwand ausgestrahlt, mit 48 Computermonitoren, die von einem Netzwerk gesteuert wird. Die Bewegungen des Benutzers werden durch die Kameras, die von der Decke hängen, beobachtet.

<http://vimeo.com/38180854>

(10.09.2012)

Wardrip-Fruin, Noah: *The Impermanence Agent*, 1999

Diese Arbeit ist schon vor Jahren aus dem Internet zurückgezogen worden, aber ihre Beschreibung und die *Website* sind geblieben. Es handelt sich um ein Programm, das die Aktivitäten des Benutzers im Internet verwendet (indem es mit seinem Browser interagiert), um dessen eigene Geschichte zu erzählen, „eine Geschichte der Impermanenz“. In anderen Worten zeichnet das Programm die Texte der besuchten *Websites* auf und benutzt sie, um den schon gegebenen Text der Ausgangsgeschichte des *Impermanence Agents* zu ändern.

<http://www.impermanenceagent.org/agent/essay2/>

(15.10. 2012)

Weibel, Peter: *Zur Rechtfertigung der hypothetischen Natur der Kunst und der Nicht-Identität in der Objektwelt (Text-Welt)*, 1992

Dieses Werk ist eine interaktive Installation aus vier „Welten“ (Textwelt, Welt der Objekte, Architekturwelt, Welt der Gaswolken). In der Textwelt können die Benutzer über eine Bodentastatur Buchstaben und Sonderzeichen auf einer Leinwandprojektion auswählen und sie dadurch dazu bringen, sich zu bewegen oder in dreidimensionale Skulpturen zu verwandeln. Später bilden die Buchstaben die Wörter aus Weibels theoretischen Texten. „Sie bezeichnen die Voraussetzungen ihrer eigenen Konstruktion im Medium der Digitalschrift: SCHNITTSTELLE, BEOBACHTERSTANDPUNKT, CODE, ENTROPIE, SYMBOL usw.“²⁰⁰

<http://www.sprachmedien.at/de/medienreflexivitaet/weibel.php>

(09.10.2012)

²⁰⁰ Aus der Beschreibung von Katharina Gsöllpointner. http://www.sprachmedien.at/downloads/weibel_loop.pdf, 10.10.2012

Werke ohne Zitat

Abrahams, Annie: *Separation*, 2001

Ein Hypertext, dessen Text während eines Aufenthalts im Krankenhaus von der Autorin selbst verfasst wurde und den Körper des Lesers thematisiert bzw. die häufigsten Leiden jener Menschen, die viel Zeit vor dem Computer verbringen (*Repetitive Strain Injury*). Der Leser wird zu einem gewissen Klickrhythmus gezwungen und zu gewissen Bewegungen und Übungen vor dem Computer aufgefordert.

http://collection.eliterature.org/2/works/abrahams_separation/separation/index.htm

(02.09.12)

Amerika, Mark: *Filmtext*, 2003; *Grammatron*, 1998

„Narrative Umgebungen“, computerspielähnliche Hyperfictions mit vielen Animationen und Klänge, die düstere Zukunftsvisionen des *Cyberspace* zeigen (agoraphobische Gesellschaft, *Cybersex* etc.)

<http://www.markamerika.com/filmtext/>

<http://www.grammatron.com/about.html> (02.09.12)

Berkenheger, Susanne: *Zeit für die Bombe*, 1997

Zeit für die Bombe ist eine Hyperfiction, eine Geschichte, die auf mehreren Pfaden zu demselben Ende gelangt. Die Autorin kommentiert zum Teil die Entscheidungen der Leser („Ihr würdet wirklich die Polizei holen? Schämt euch!“).

<http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/index1.htm>

(03.09.2012)

Borsuk, Amaranth; Bouse, Brad: *Between Page And Screen*, Siglio Press, 2012

Ein *Augmented-Reality*-Buch, auf dessen gedruckten Seiten sich kein Text, sondern nur Code befindet, erst vor der Computerkamera und mit der richtigen *Software* springen die Texte als eine Art Hologramm aus dem Buch heraus. Das Buch erzählt eine Liebesgeschichte in Briefen zwischen P. und S. (page und screen), vermutlich von den

Autoren selbst verfasst. Mit dem leeren Buch in der Hand, vor dem Computer, muss der Leser „Read the book“ anklicken. So „passiert“ dieses Buch zwischen dem Computer und dem Menschen und zwischen dem Buch und dem Bildschirm.

<http://betweenpageandscreen.com/>

(31.10.2012)

Buchanan, Oni: *The Mandrake Vehicles*, 2006

Animierte konkrete Poesie in Flash. Die Autorin hat den Text wahrscheinlich selber geschrieben (keine Hinweise auf Zitate), die Animation stammt von Betsy Stone Mazzoleni.

http://collection.eliterature.org/2/works/buchanan_mandrake_vehicles.html (02.09.12)

Carpenter, J. R.: *Entre Ville, In Absentia*, 2008

Ein multimedialer Hypertext der Autorin über ihren Bezirk in Montreal. Durch amateurhafte Videos, Skizzen und handgeschriebene Notizen sowie autobiografische Texte und Gedichte schafft es die Autorin, einen atmosphärischen und sehr persönlichen Ton zu erzeugen.

http://collection.eliterature.org/2/works/carpenter_entreville/index.html (02.09.12)

Chang, Young-Hae: *The Struggle Continues*, 2007/11

The Struggle Continues ist eine Flash-Animation mit Jazz-Musik im Hintergrund. Der Leser bleibt passiv. Er wird von bildschirmfüllenden Parolen mit ironischen gesellschafts- und medienkritischen Inhalten bombardiert. Die Größe der Buchstaben und das Tempo, mit dem sich die Wörter abwechseln, verleihen dem vom Autor geschriebenen Text eine aggressive, schreiende Note.

<http://www.yhchang.com/struggle.html>

(09.10.2012)

Crain, Liz: *Blue Rooms*, 2000

Blue Rooms ist eine hypertextuelle, selbst verfasste Erinnerung der Autorin an ihre

verstorbene Großmutter. Sie ermöglicht den Blick in die Datenbank:

<http://faculty.vassar.edu/mijoyce/LCrain/>

http://faculty.vassar.edu/mijoyce/LCrain/lady_in_waiting.html

(03.09.2012)

Daiber, Jürgen; Metzger, Jochen: *Trost der Bilder*, 1998

Trost der Bilder ist ein Hypertext mit Flash-Animationen zum Thema Psychographie. Der Leser klickt sich hindurch. Die Arbeit befindet sich nicht mehr im Internet.

http://www.uni-regensburg.de/Fakultaeten/phil_Fak_IV/Germanistik/daiber/pegasus98/index2.htm

(zuletzt 01.09.2011)

Egger, Sylvia; Röggl, Kathrin: *Nach Mitte*, 1999

Nach Mitte ist ein Hypertext, dessen Thema die Missstände des Kapitalismus waren – inzwischen ist er aus dem Netz verschwunden.

<http://new.heimat.de/home/softmoderne/SoftMo99/roeggla/index.htm>

(10.09.2012)

Egger, Sylvia: *Piep-Show*, 2002

Piep-Show ist eine das Medium Hypertext reflektierende Arbeit, in der der Leser wie durch ein Schlüsselloch Ausschnitte aus dem gesamten Text für eine kurze Zeit ansehen kann. Er kann an den Texten auf keinen Fall festhalten, da sie sich nicht kopieren lassen. Eine Orientierung im Text ist schwer möglich, weil die Textstellen sich beim zweiten Besuch der gleichen Stelle nicht wiederholen.

<http://serner.netzliteratur.net/piep/start.html>

(10.09.2012)

Enzensberger, Hans Magnus: *Einladung zu einem Poesie-Automaten*. Suhrkamp, Frankfurt/M., 2000.

Eine Poesiemaschine, ähnlich wie *POE* und andere frühe Poesieautomaten, deren Programm auf Markow-Ketten basiert. Der Text des Automaten und eine ausführliche

Beschreibung stammen vom Autor, der das Projekt, das schon 1974 gestartet wurde, nach 2000, als der Automat gebaut wurde, nicht weiter verfolgt hat.

<http://jacketmagazine.com/17/enz-robot.html>

(25.10.2012)

Gassner, Oliver: *noise*

Was zunächst wie eine typische Hyperfiction aussieht, ist eine Täuschung. Die Textfetzen wechseln sich auf dem Bildschirm automatisch ab, ohne dass der Leser Tempo oder Reihenfolge beeinflussen kann. *Noise* ist eine Mischung aus Alltagsbeobachtungen, Überlegungen über die Hypertextliteratur und das Schreiben im Internet sowie Kommentaren und praktischen Überlegungen zu dem Projekt.

<http://oliver-gassner.de/textratouren/n99/ss1.html> (02.09.12)

Günther, Dirk; Klötgen, Frank: *Die Aaleskorte der Ölig*, 1998

Die Aaleskorte der Ölig ist eine Hyperfiction, der Leser wählt die Reihenfolge und die Perspektive des Erzählens zum Teil aus. Der Text wurde von den Autoren verfasst. Jedem Textteil wird ein Bild, das die Erzählung ergänzt und nicht nur bebildert, zugeordnet. Der Leser trifft die Wahl im Voraus, ohne zu wissen, wohin das führt. Anhand seiner Auswahl wird eine von angeblich 6,9 Milliarden möglichen Versionen ausgeführt.

<http://www.aaleskorte.de/start.htm>

(03.09.2012)

Idensen, Haiko; Krohn, Matthias: *Die imaginäre Bibliothek*, 1990

Die imaginäre Bibliothek ist eine ältere, Medien- und Textgeschichte nacherzählende und reflektierende Hypertext-Arbeit über Textautomaten und andere Maschinen. Die Hälfte der Links funktioniert nicht mehr.

<http://netlern.net/hyperdis//pool/>

(03.09.2012)

Joyce, Michael: *Twelve Blue*, 1990

Twelve Blue ist eine frühe Hyperfiction, eine sprunghafte Geschichte, in der der Leser wenigen Links folgen kann. Textabschnitte wechseln sich nach Zufallsprinzip ab.

http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html

(02.09.12)

Kieninger, Martina: *Der Schrank, die Schränke*, 1990

Der Schrank, die Schränke ist eine Mischung aus ASCII-Kunst, *codework* und Hyperfiction. Der Text ist in der Form eines Theaterstücks (rund um eine belanglose Bühnensituation mit einem sprechenden Schrank) geschrieben, mit Links versehen und mit ASCII-Illustrationen bebildert. Am Rande befinden sich Kommentare der Autorin, die Hypertext als Medium reflektieren. Trotz der (wenigen) Links bietet das Werk meistens eine klassische Lesesituation. Benutzt auch die Codesprache als Erzählmittel.

<http://kieninger.netzliteratur.net/schrank/s2.htm#1b> (02.09.12)

Kieninger, Martina (mit Johannes Auer): *TanGo*, 1997

TanGo ist ein Mitschreibprojekt – die Autorin lud andere Autoren ein, Texte zu kulturübergreifenden Themen zwischen Spanisch und Schwäbisch zu schreiben. Das Etikett „Mitschreibprojekt“ heißt aber nicht, dass auch die Leser sich einbringen können. Es wurden lediglich die einzelnen Texte, über eine Grafik mit vielen Tangotänzern verlinkt und jeweils audiovisuell gestaltet – teilweise sind es schlicht Links auf andere Werke der Digitalen Literatur. Johannes Auer sagte in einem Vortrag dazu: „Was hier aufgefächert wird, ist bunter Strauß von Assoziationen und neu montierten Stereotypen, was genau dem Funktionsprinzip dieses Projektes entspricht.“²⁰¹

<http://www.netzliteratur.net/tango/>

(10.09.2012)

Klötgen, Frank: *Endlose Liebe – Endless Love*, 2005

Endlose Liebe – Endless Love, eine Hyperfiction mit Audioeffekten, oder, in der Selbstbeschreibung, ein „Trashical“, erzählt selbstironisch eine Liebesgeschichte. Der Leser klickt sich hindurch.

²⁰¹ <http://auer.netzliteratur.net/dj.htm>

<http://hirnpoma.de/trashical/>

(03.09.2012)

Maskiewicz, Stefan: *Quadrego*, 2001

Quadrego ist eine Hyperfiction, eine psychodramatische Geschichte aus der Perspektive von mehreren Protagonisten. Die Reihenfolge der Dialoge kann zum Teil vom Leser beeinflusst werden.

<http://www.leeon.de/showroom/Quadrego/start.htm>

(02.09.2012)

Munroe, Jim: *Everybody Dies*, 2008

Ein interaktives Text-Abenteuer mit literarischem Anspruch. Der Leser bewegt sich durch den Text mit aus Text-Adventures bekannten Befehlen wie „go east“ „examine“ „jump“ etc.

http://collection.eliterature.org/2/works/munroe_everybodydies.html (02.09.12)

Nelson, Jason: *Game, game, game and again game*, 2007

Der Autor nennt sein Werk einen Hybrid zwischen Computerspiel, Gedicht und Netzkunst. Indem er auf herkömmliche Designregeln verzichtet und das Computerspiel mit selbst geschriebenen Texten über verschiedene „fehlerhafte“ Weltansichten versieht, schafft Jason Nelson ein warmes, persönliches Computerspiel.

<https://mail.google.com/mail/u/0/?shva=1#inbox> (02.09.12)

Ohler, Norman: *Die Quotenmaschine*, 1995

Die Quotenmaschine wird oft als der erste Hypertext-Roman im deutschsprachigen Raum beschrieben. Es handelt sich um eine Krimigeschichte, die in der Tradition der *Cyber-Romane* steht. Die Protagonisten Maxx Rutenberg und sein Alter Ego Ray versuchen mit dem Leser zusammen und anhand von wie in einem Kaleidoskop verstreuten Textfetzen eine (Identitäts-)Geschichte zusammenzustellen. Der Roman erschien auch in Buchform 1997 bei Hoffman und Campe.

<http://web.archive.org/web/19991013191009/http://www.icf.de/qm/online/karte.html>

(02.09.2012)

Piringer, Jörg: *Soundpoems*

Die sechs *Soundpoems*, die der in Wien lebende Medienkünstler Jörg Piringer auf seiner *Website* versammelt, sind kleine browserbasierte Programme, in denen der Leser interaktiv mit Klängen der menschlichen Sprache spielen kann. Diese sind typografisch visualisiert (ü, x, ch, dü etc.), aber nicht wie in einem klassischen „*poem*“ vom Autor fixiert. In *Soundpoem 1* können mehrere Laute per *drag and drop* in vier Quader gezogen werden, woraufhin sie raumklanglich getrennt vorne links oder rechts bzw. hinten links oder rechts erklingen. *Soundpoem 2* ist ein aus der elektronischen Musikproduktion bekannter *Sequencer*, die *Samples* aber sind einzelne menschliche Laute. In manchen *Soundpoems* sind die Bewegungen der Buchstaben programmiert und reagieren auf die Interaktion, in anderen bringt erst die Interaktion des Lesers über Mausklicks das audiovisuell-poetische Geschehen in Gang. Piringers *Soundpoems* sind ein Hybrid aus Kunst, Musik und Literatur in der Tradition der konkreten Poesie. Anders als in Letzterer wird aber niemals die morphologische oder syntaktische Ebene berührt, es geht ausschließlich um die Ebene der Laute.

<http://joerg.piringer.net/index.php?href=soundpoems/soundpoems.xml&mtitle=projects>

(02.09.12)

Schreiber, Urs: *Epos der Maschine*, 1998

Epos der Maschine ist ein Hypertext, eine düstere Zukunftsvision mit vielen audiovisuellen Effekten. Der Leser navigiert sich durch verborgene Textabschnitte und durcheinandergeratene Handlungsstränge. Für diese Arbeit wurde eine *Software* namens *Narrator* entwickelt und jedem zur Verfügung gestellt.

(<http://kunst.im.internett.de/epos-der-maschine/nardoc.html>)

<http://kunst.im.internett.de/epos-der-maschine/> (02.09.12)

Zeitgenossen (Ursula Hentschläger, Zelko Wiener): *Fernwärme* 1999, *Yatoo* 2001

Beide Werke sind von den Autoren verfasste Hypertexte, mit Animationen und Klängen.

Während *Fernwärme* die Vorgänge in einer von Angst, Schuld etc. gequälten Seele darstellt und die Erzählung mit Animationen aus Buchstaben bereichert, lässt *Yatoo* den Leser aus angebotenen Elementen (gesprochenen Wörtern) eigene Kombinationen machen bzw. vorgegebene Sätze entdecken.

<http://www.zeitgenossen.com/fernwaerme/>

<http://www.zeitgenossen.com/yatoo/>

Wilks, Christine: *Fitting the pattern*, 2008

Ein Hypertext mit Klängen und Animationen, der die Metapher des Schreibens als ein Weben wörtlich und zum Programm nimmt und dazu eine problematische Mutter-Tochter-Beziehungsgeschichte erzählt. Der Leser erforscht die Textteile, indem er die interaktiven Werkzeuge (Schere, Nadeln etc.) benutzt.

http://collection.eliterature.org/2/works/wilks_fittingthepattern.html (02.09.12)

***Wunderland*, 1997**

Ein beliebtes MUD, ein Text-Abenteuer ohne literarischen Anspruch nach der *Wunderland*-Buchreihe von Alexander Wolkow. Durch Sprachbefehle („nimm“, „schau“, „töte“, „sag“) aktiviert man neue Textpassagen und bewegt sich so durch eine nur durch Text dargestellte Landschaft. Auf dem Weg trifft man andere Spieler und kann mit ihnen *chatten* und Erfahrungen austauschen.

<http://wunderland.mud.de/> (02.09.12)

Bibliographie

1. Aarseth, Espen J.: Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins University Press 1997
2. Allen, Graham: Intertextuality. 4. Aufl. New York: Routledge 2003
3. Auerochs, Bernd und Engel, Manfred (Hg.): Kafka-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. Stuttgart-Weimar: Verlag J.B. Metzler, 2010
4. Azuma, Ronald T.: Augmented Reality. Approaches and Technical Challenges. In: Woodrow Barfield (Hg.): Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates 2001
5. Bachleitner, Norbert: Hypertext als Herausforderung der Literaturwissenschaft. Probleme der Rezeption einer Form Digitaler Literatur. In: Herbert Foltinek, Christoph Leitgeb (Hg.): Literaturwissenschaft. Intermedial – Interdisziplinär. Veröffentlichungen der Kommission für Literaturwissenschaft Nr. 22. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften 2002 (= Österreichische Akademie der Wissenschaften. Philosophisch-historische Klasse. Sitzungsberichte Bd. 697)
6. Barthes, Roland: S/Z. 2. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994 (=stw 687)
7. Barthes, Roland: Der Tod des Autors. In: Fotis Jannidis, Gerhard Lauer [u. a.]: Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart: Reclam 2000 (= Universal Bibliothek Bd. 18058)
8. Basting, Barbara: Noch kein Ulysses in Sicht.
<http://www.xcult.org/texte/basting/00/idensen.html> (Stand: 31.08.2011)

9. Benjamin, Walter: Wahlverwandtschaften. Aufsätze und Reflexionen über deutschsprachige Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007 (= stw 1840)
10. Bolter, Jay David: Writing Space. Computers, Hypertext and the Remediation of Print. 2. Aufl. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates 2001
11. Borges, Jorge Luis: Spiegel und Maske. Erzählungen 1970–1983. 4. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer 1993 (= Jorge Luis Borges Werke in 20 Bänden hrsg. v. Gisbert Haefs und Fritz Arnold. Bd. 13), S. 182–184.
12. Bootz, Philippe: The Problem of Form. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007
13. Borsuk, Amaranth u. Bouse, Brad: Between Text and Screen. New York: Siglio Press 2012
14. Bush, Vannevar: Wie wir denken werden. In: Karin Bruns, Ramón Reichert (Hg.): Reader neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld: transcript 2007
15. Cramer, Florian: Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur http://www.netzliteratur.net/cramer/kombinatorische_dichtung.html (Stand 03.02.2013)
16. Cramer, Florian: TEXTVIREN. METONYMIE UND ANSTECKUNG IN_VIRO.LOGIC CONDITION][ING][1.1_ VON MEZ (MARY ANNE BREEZE) http://cramer.pleintekst.nl/all/textviren_-_mez/textviren_mez.pdf
17. Cramer, Florian: Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt. Neun Thesen. http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html (Stand: 03.01.2013)
18. Cramer, Florian: Wenn Schrift sich selbst ausführt. Über Codes und ihre Reflexion

in Literatur und digitalen Künsten.

http://www.netzliteratur.net/cramer/schrift_selbst_ausfuehrt.html (Stand: 03.01.2013)

19. Cramer, Florian: Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination.
<https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/71142994/wordsMadeFlesh.pdf>, S. 112 (Stand 03.02.2013)
20. De Sousa, Maria Clara Paixão: Digital Text. Conceptual and Methodological Frontiers. In: Amelia Sanz and Dolores Romero (Hg.): Literatures in the Digital Era. Theory and Praxis. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing 2007
21. Dobler, Heinz u. Pomberger, Gustav: Algorithmen und Datenstrukturen. Eine systematische Einführung in die Programmierung. Pearson Studium, 2008
22. Dümbgen, Lutz: Stochastik für Informatiker, Springer-Verlag 2003
23. Fähnders, Walter u. Van den Berg, Hubert (Hg.): Metzler Lexikon Avantgarde. Stuttgart/Weimar: Metzler Verlag 2009
24. Fürtwängler, Frank: Human Practice. How the Problem of Ergodicity Demands a Reactivation of Anthropological Perspectives in Game Studies In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hg.): The Aesthetic of Net Literature. Writing Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007 (= Medienumbrüche Bd. 16)
25. Gendolla, Peter und Schäfer, Jörgen: Playing With Signs. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hg.): The Aesthetic of Net Literature. Writing Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007 (= Medienumbrüche Bd. 16)
26. Genette, Gérard: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993 (= es Bd. 1683)
27. Gervais, Bertrand: Is There a Text on This Screen? Reading in an Era of Hypertextuality. In: Susan Schreibman and Ray Siemens (Hg.): A Companion to

Digital Literary Studies. Oxford: Blackwell 2008, S 183

[http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?](http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-3&toc.id=0&brand=9781405148641_brand)

[docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-](http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-3&toc.id=0&brand=9781405148641_brand)

[3&toc.id=0&brand=9781405148641_brand](http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-3&toc.id=0&brand=9781405148641_brand)

28. Goetz, Rainald: Abfall für alle – der Roman eines Jahres. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999

29. Grüttemeier, Ralf: Über Markierung, Zitat und Zitatbereich als literarhistorische Parameter. In: Klaus Beekman, Ralf Grüttemeier (Hg.): Instrument Zitat. Über den literarhistorischen und institutionellen Nutzen von Zitaten und Zitieren. Amsterdam/Atlanta: Editions Rodopi B.V. 2000 (Avant Garde. Critical Studies Bd. 13)

30. Harrasser, Karin: Technoavantgarden – Umbaupläne in ästhetischen, kybernetischen und medientheoretischen Programmatiken. In: Cornelia Klinger, Wolfgang Müller-Funk (Hg.): Das Jahrhundert der Avantgarden. München: Wilhelm Fink Verlag 2004

31. Hartling, Florian: Wo ist der Online-Ulysses? Kanonisierungsprozesse in der Netzliteratur. <http://www.netzliteratur.net/hartling/hartling-online-ulysses.pdf> (Stand: 07.01.2013)

32. Heibach, Christiane: Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003 (=stw Bd. 1605)

33. Heibach, Christiane: Literatur im elektronischen Raum, CD-ROM: http://www.netzaesthetik.de/LIER_Web/index.html (Stand 03.02.2013)

34. Horstmann, Susanne: Text. In: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Hrsg. v. J.-D. Müller. Bd. 3. Berlin/New York: de Gruyter 2003

35. Joyce, James: Ulysses. Übers. v. Hans Wollschläger. Frankfurt am Main: Suhrkamp

2004

36. Kafka, Franz: Beim Bau der Chinesischen Mauer
<http://gutenberg.spiegel.de/buch/167/1> (Stand 03.01.2013)
37. Kafka, Franz: Das Schloß. Roman. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006 (= Suhrkamp Taschenbuch 3825)
38. Kafka, Franz: Das Schloß. Kapitel 3: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/159/3> (Stand 03.02.2013)
39. Kafka, Franz: Urteil und andere Erzählungen. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003 (= Suhrkamp Basisbibliothek Bd. 36)
40. Kammer, Stephan und Lüdeke, Roger: Texte zur Theorie des Textes. Stuttgart: Reclam 2005 (=Universal-Bibliothek. Bd. 17652)
41. Kattenbelt, Chiel: „Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien. In: Henri Schoenmakers (Hg.): Theater und Medien. Grundlagen – Analysen Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: transcript 2008
42. Kiefer, Klaus H.: Dada, konkrete Poesie, Multimedia. Bausteine zu einer transgressiven Literaturdidaktik. Frankfurt am Main [u. a.] :Lang 1998. (Bayreuther Beiträge zur Literaturwissenschaft. Bd. 19)
43. Lachmann, Renate: Ebenen des Intertextualitätsbegriffs. In: K.-H. Stierle und R. Warning (Hg.): Das Gespräch. München: Wilhelm Fink Verlag 1984. Bd. XI Poetik & Hermeneutik
44. Landow, George P.: Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an era of globalisation. Maryland: The John Hopkins University Press 2006

45. Lutz, Theo: Stochastische Texte http://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm (Stand 03.02.2013)
46. Mortensen, Audun: Surf's Up (2010). Wien: Trauma 2010
47. Müller-Funk, Wolfgang: Prophetie und Ekstase. Avantgarde als säkulare Erweckungsbewegung. In: Cornelia Klinger, Wolfgang Müller-Funk (Hg.): Das Jahrhundert der Avantgarden. München: Wilhelm Fink Verlag 2004
48. Nelson, Ted: „Transclusion: Fixing Electronic Literature“, 29. Januar, 2007
<http://video.google.com/videoplay?docid=-8329031368429444452> (Stand: 31. Aug. 2011)
49. Nicolson, Adam: Das Buch des Königs: Die King James Bible.
<http://www.nationalgeographic.de/reportagen/das-buch-des-koenigs-die-king-james-bible?page=2> (Stand 03.02.2013)
50. Oraić Tolić, Dubravka: Das Zitat in Literatur und Kunst. Versuch einer Theorie. Aus dem Kroat. übers. v. Ulrich Dronske. Wien/Köln/Weimar: Böhlau 1995
51. Pfister, Manfred: Konzepte der Intertextualität. In: Ulrich Broich u. Manfred Pfister (Hg.): Intertextualität. Formen, Funktionen. Tübingen: Niemeyer 1985 (= Konzepte der Sprach- und Literaturwissenschaft. Bd. 35)
52. Schmatz, Ferdinand u. Czernin, Franz Josef: Anmerkungen zum Dichtungsprogramm POE.
http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8950 (Stand 03.02.2013)
53. Segeberg, Harro und Winko, Simone: Vorbemerkung. In: Harro Segeberg, Simone Winko (Hg.): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München: Wilhelm Fink Verlag 2005
http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/segeberg_winko/vorbemerkung.html (Stand: 31. Aug. 2011)

54. Simanowski, Roberto: Autorschaften in digitalen Medien. In: Digitale Literatur. TEXT+KRITIK. Heft 152. Oktober 2001, S. 4
55. Simanowski, Roberto: Digitale Literatur. Begriffsbestimmung und Typologisierung <http://www.dichtung-digital.de/homepage/28-Mai-99-1/typologie.htm>. (05.01.2013)
56. Simanowski, Roberto: Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002 (= edition suhrkamp Bd.2247), S. 18
57. Simanowski, Roberto: Interview mit Alvar C. H. Freude und Dragan Espenschied. 6. Nov. 2000. <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/Interviews/Espenschied-Freude-6-Nov-00/index2.htm> (Stand 1. Sept. 2011)
58. Simanowski, Roberto: Lesen, Sehen, Klicken. Die Kinetisierung Konkreter Poesie. http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/simanowski/kinetisch_konkret_poesie.html#fnverweis3 (Stand 08.01.2013)
59. Stierle, Karlheinz: Werk und Intertextualität. In: Wolf Schmid u. Wolf-Dieter Stempel: Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität. Wien: Gesellschaft zur Förderung slawistischer Studien 1983 (= Literarische Reihe hrsg. v. A. Hansen-Löwe, Sonderband 11)
60. Ueding, Gert (Hg.): Historisches Wörterbuch der Rhetorik. Bd. 5 Tübingen: Max Niemeyer Verlag 2001
61. Van den Berg, Wim: Autorität und Schmuck. Über die Funktion des Zitates von der Antike bis zur Romantik. In: Klaus Beekman, Ralf Grüttemeier (Hg.): Instrument Zitat. Über den literarhistorischen und institutionellen Nutzen von Zitaten und Zitieren. Amsterdam/Atlanta: Editions Rodopi B.V. 2000 (Avant Garde. Critical Studies Bd. 13)

62. Weibel, Peter: Algorithmus und Kreativität. In: unSICHTBARes. Algorithmen als Schnittstellen zwischen Kunst und Wissenschaft. Hrsg. v. Barbara Könchens und Peter Weibel. Bern: Benteli Verlag 2005
63. Weibel, Peter (Hg.): Im Buchstabenfeld. Die Zukunft der Literatur, Graz: Droschl 2001
64. Winko, Simone: Literatur-Kanon als „invisible hand“-Phänomen. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Literarische Kanonbildung. Edition text + kritik München: Richard Boorberg Verlag 2002
65. Yoo, Hyun-Joo: Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshausen und Neumann 2007

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Abstract

Kopieren und Einfügen fremder Texte, in anderen Worten, das Zitieren, spielt eine wichtige Rolle für die Digitale Literatur. Viele Werke der Digitalen Literatur nehmen Prätexte aus dem literarischen Kanon als Vorlage für oft bis zur Unkenntlichkeit manipulierte oder sogar nur klanglich ähnliche Textschöpfungen. Das Ziel dieser Arbeit ist eine Annäherung an die Digitale Literatur durch die systematische Beobachtung ihres Umgangs mit dem fremden Text.

Wie sich in den vielen Formen des Zitierens und im Zusammenhang damit im Umgang mit der Tradition Eigenschaften der jeweiligen Kultur oder literarischen Bewegung ausdrücken bzw. wie anhand von zitathaften Beziehungen der Wechsel der literarischen Epochen nachverfolgt werden kann, ist Thema des Buchs *Das Zitat in Literatur und Kunst* von Dubravka Oraić Tolić. In dieser Arbeit wird die Frage nach dem Platz der Digitalen Literatur in Tolić' kategorialem „zitathaftem Viereck“ und unter den zitathaften Bewegungen/Epochen der Literatur gestellt. Gehört die Digitale Literatur mit ihrer Zitathaftigkeit zur Postmoderne oder ist sie eher der letzte verspätete Hauch der Avantgarde? Und anschließend: Was ist die spezifische Denk- und Ausdrucksweise der Digitalen Literatur, die an ihrer Zitathaftigkeit ablesbar ist.

Curriculum Vitae

1980 in Belgrad geboren.

2002–2004 Noch während des Germanistikstudiums in Belgrad im Verlagshaus Rende als Übersetzerin, Lektorin und Korrekturleserin tätig. Zusammen mit Vladimir Arsenijevic Gestaltung der Edition Farenhajt 451, in welcher die Bücher von Leonhard Frank, Franz Werfel, Alfred Döblin etc. erschienen sind.

2003 CEEPUS-Stipendium und Einsemesterstipendium an der Wiener Universität, erster Aufenthalt in Wien.

2005 Im letzten Jahr des Belgrader Germanistikstudiums das Buch „Izlaženje“ (Ausgehen) verfasst, eine eigensinnige Übersetzung und ein Remix von Thomas Bernhards Novelle „Gehen“. Inskription an der Wiener Universität und Umzug nach Wien. Der Suhrkamp Verlag erlaubt, nach längerem Zögern, die Veröffentlichung von „Izlaženje“ in 500 Exemplaren bei Verzicht auf weitere Auflagen und Übersetzungen: „Die Autorin sollte sich in Zukunft von solchen Projekten fernhalten.“

2006–2008 Schweres und typisches Nicht-EU-Studenten-Leben in Wien, während in Belgrad der Roman „Izlaženje“ von den Kritikern gelobt wird und in die engere Auswahl für den NIN-Preis kommt.

2008 Mascha Dabić übersetzt das Buch trotz schlechter Aussichten auf eine Erscheinung. Als Resultat vieler Zufälle wird schließlich das Manuskript der Übersetzung an den Suhrkamp Verlag geschickt.

2009 „Ausgehen“ erscheint im Suhrkamp Verlag. Erste Lesungen, daneben weiterhin das schwere und typische Nicht-EU-Studenten-Leben in Wien.

2010 Im Schauspiel Köln wird das Stück „1-2-3 Ausgehen“ von Robert Borgmann aufgeführt, Barbara Schäfer produziert ein „Ausgehen“-Hörspiel, das in Radio Bremen und

WDR mehrmals ausgestrahlt wird. Die ersten Auftragsgeschichten für „Der Standard“, WDR, Sarajevske Sveske, Odgovor, MOLE, die Anthologie „Wienzeilen“, Die Comic-Anthologie „Balkan Twilight“ etc.

2011 „Ausgehen“, die Stückfassung, und Teilnahme an der Regie für das Theater Garage X. Die ersten auf Deutsch verfassten Texte für „Der Standard“, Lesungen auf Deutsch, Geschichten für die Anthologie „Porno“ im Czernin Verlag und für „Putevi“ aus Banja Luka. Writer in Residence in Sarajevo. Danach Stadtschreiberin in Graz.

2012

– Das Buch: „Graz, Alexanderplatz“, Leykam 2012

– Stadtbeschreibungen im Stück „Graz, Alexanderplatz“ vom Grazer Theater im Bahnhof

– „Stadt abschreiben“ – ein Hörstück für das ORF-„Kunstradio“ mit Lucas Cejpek

http://www.kunstradio.at/2012A/08_07_12.html

– Im Laufe des Jahres 2012 Material für das Projekt „Städte abschreiben“ (Arbeitstitel) gesammelt in Graz, Wien, Berlin, Belgrad, Zagreb und Sarajevo

– Gestaltung (Auswahl der Texte und Projektleitung) der Literaturzeitschrift „Lichtungen“ Nr. 130 unter dem Titel „Das geteilte Belgrad“. In dieser Nummer wurden zwei Pole Belgrads der 1990er-Jahre vorgestellt. Auf der einen Seite die nationalistische „Turbofolk-Propaganda“ und auf der anderen Seite die zum ersten Mal übersetzten Texte von serbischen Underground-Schriftstellern wie Biljana Jovanović, Uroš Filipović etc.

– Zusammenarbeit mit dem Forum Stadtpark in Graz. Texte für „The Last Chance Saloon“ und Lesungen

– „Tup, Tup“ mit Dragan Rijovic Originalov für die Comicanthologie „Distorted Mirror“

– Kolumnen für die „Kleine Zeitung“ und Beiträge für „Megaphon“, „Lichtungen“ sowie für das Festival „Pimp my integration“ in der Garage X

– Das Computerspielprojekt: „Die Talktroughs“ („Wunderknabe“ in der Anthologie der Literaturzeitschrift „Podium“, eine Performance im Rahmen des „Lockstoff“ im Dschungel Wien, eine Lese-Spiel-Performance gemeinsam mit Clemens Setz „Tetris & Co.“, bücherseigel, Graz)

– Geschichten für die Anthologien: „Riots im gläsernen Käfig“, Edition Aramo 2012; „Unsterblich“, Podium 163/164, 2012; „Mit allen Wassern“, Sonderzahl 2012; Putevi 14–

15, „Ein Regenbogen kennt kein Heimweh“, edition kieper

– „Mars eins“, Text + Tonstück mit dem Musiker und Komponisten Burkhard Stangl für das Festival Hoergerede in Graz

– „Phil und ich“, Text + Tonstück für MQ-Spaziergänge mit den Elektronikklangkünstlern a-d-a-p-t-e-r, Textfeld Südost für BUCHWIEN 2012

– „Kratzen und Beißen“, ein Workshop bei der Buchmesse BUCHWIEN 2012 (23. November 2012)

– Förderungspreis der Stadt Wien für Literatur 2012