

**Jürgen Schäfer, Peter Gendolla (Eds.): Beyond the Screen.
Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres**

Bielefeld: transcript 2010 (Reihe Medienumbrüche – Media Upheavals – Volume 44), 568 S., ISBN 978-3-8376-1258-5, € 44,80

Die Erforschung von digitaler Literatur, ihrer ästhetischen Bedingungen, historischen Vorläufer und literatursoziologischen Folgen ist im deutschsprachigen Raum noch immer recht wenig institutionalisiert. Ein deutschsprachiges Pendant zur international einflussreichen ‚Electronic Literature Organization‘ (ELO) sucht man vergeblich. Auch gibt es kaum ausgewiesene Forschungsplätze wie etwa die Brown University in Providence (USA), an der seit den 1980er Jahren intensiv zur elektronischen Literatur geforscht, gearbeitet und diese gelehrt wird. Eine Ausnahme bildet das Siegener Forschungsprojekt ‚Literatur in Netzen/Netzliteratur‘, das seit 2002 den ‚Nukleus‘ der deutschsprachigen Forschung zum Thema bildet, und mit dem vorliegenden Band die mittlerweile vierte einschlägige Publikationen zum Thema publiziert hat. Das Projekt ist eingebettet in das kulturwissenschaftliche Forschungskolleg ‚Medienumbrüche‘ und betreibt seit 2006 eine intensive akademische Kooperation sowohl mit der Brown University als auch mit der ELO. Der englischsprachige Band ist im Rahmen dieser internationalen Kooperation entstanden; er enthält überarbeitete Beiträge einer Konferenz, die unter dem gleichen Titel im November 2008 an der Siegener Universität stattgefunden hat. Dazu wurden weitere thematisch passende Beiträge von einschlägig arbeitenden Forschern gewonnen. Bei den Autoren handelt es sich um einige der bekanntesten und einflussreichsten internationalen Wissenschaftler im Feld, was den Band zu einer wertvollen Sammlung aktueller Themen und Ansätze werden lässt.

Sein Titel *Beyond the Screen* adressiert den Fakt, dass digitale Literatur zwar vor allem als ästhetische Anordnung ‚auf dem Bildschirm‘ zu existieren scheint, stets aber auf dem erzeugenden Code ‚dahinter‘ beruht. Seine Zielstellung wird in der Einleitung recht weit gefasst, was mit den thematisch breiten Konzeptionen von Konferenz und Band zusammenhängen mag: „The aim of this book is outlining the most significant developments from within the wide field of literary projects resulting from the technological possibilities of the most current computer-aided, space oriented and orienting artistic practices, providing important examples.“ (S. 18) Mit 25 Artikeln auf 568 Seiten, die zudem zahlreiche – auch farbige – Abbildungen enthalten, sowie einer sehr sorgfältig editierten Typographie geht das Buch optisch wie haptisch weit über den normalen Konferenzband hinaus. Seine Gliederung ist etwas ungewöhnlich: Der überwiegende Teil der Aufsätze ist dem Großthema „Beyond the Screen: Reconfiguring Space and Time in Literature“ zugeordnet und widmet sich den ästhetischen Veränderungen digitaler Literatur. Noch einmal geteilt in drei Unterkapitel werden zunächst der Zusammenhang zwischen performativen Charakteristika und Sinn diskutiert, dann die Bedeutung von virtuellen, realen und poetischen Räumen für die Literatur analysiert sowie

schließlich *locative narratives* behandelt, also Literatur, die mit realen Orten und Bewegungen der Leser ästhetisch arbeitet. Sehr interessant sind dabei die Artikel von Cayley und Wardrip-Fruin im zweiten Unterabschnitt, die detailliert das ‚Cave‘-Laboratorium an der Brown University diskutieren. Dort ist es möglich, an drei Seitenwänden und am Boden Informationen zu projizieren, womit das so genannte ‚cave writing‘ realisierbar wird und sich eine faszinierende neue Literaturform herausbildet.

Die Beiträge im zweiten große Abschnitt „Beyond Genre: Perspectives of Literariness in Computer-Based Media“ diskutieren Fragen der Definition und Typologisierung von digitaler Literatur. Hier werden noch keine Lösungen für definitorische Probleme gefunden, die die Forscher seit über 15 Jahren umtreiben. So hat die ELO für ihre ‚Electronic Literature Collection Volume 1‘ insgesamt 56 verschiedene Grund-Charakterista ermittelt, die von den verschiedenen Genres unterschiedlich kombiniert werden. Es kann daher nicht verwundern, dass es eine extreme Herausforderung für Forscher ist, diese Menge und deren Kombinationsmöglichkeiten zu systematisieren. Im dritten Teil „Beyond the Library: Preservation, Archiving and Editing of Electronic Literature“ verändert sich der Blickwinkel von den eher ästhetischen Fragen zu Problemen ihrer Archivierung für zukünftige Generationen. Durch die enorme Abhängigkeit digitaler Literatur von den zu ihrer Produktion eingesetzten Betriebssystemen, Browsern und Plugins sowie darüber hinaus den je avisierten Hardwareplattformen, sind digitale Werke enorm flüchtig. Trotzdem gibt es seit einigen Jahren intensive Bestrebungen, allen voran von der ELO, hervorragende Arbeiten auszuwählen und für eine Archivierung aufzubereiten. Entsprechende Erfahrungen werden vom letzten ELO-Präsidenten Joseph Tabbi diskutiert; in den anderen Artikeln des vorliegenden Bandes wird dies durch weitergehende strategische Überlegungen ergänzt.

In der Zusammenschau ergibt sich ein insgesamt positiver Eindruck des vorliegenden Buches. Zwar driften die Beiträge thematisch teilweise recht stark auseinander, was dem Konferenzband-Charakter geschuldet sein mag und sich etwa in den ungleich großen Hauptteilen widerspiegelt. Ein roter Faden wird hier durch die Literaturform hergestellt, trotzdem wäre eine stärkere Verbindung der Beiträge wünschenswert. Allerdings – und das ist ein wertvolles Verdienst – versammelt der Band vor allem eine vortreffliche Zusammenstellung der derzeit am tiefsten diskutierten Themen im internationalen Diskurs um digitale Literatur. *Locative narratives* schälen sich damit als wichtiges zukünftiges Thema heraus, was mit den intensiven Diskussionen der ‚Cave‘-Installationen nachdrücklich dokumentiert wird. Probleme von Definition/Typologisierung sowie der Archivierung werden als Hauptherausforderungen der Zukunft thematisiert und teilweise bereits mit Lösungsvorschlägen unteretzt. Damit sei der Band allen wärmsten ans Herz gelegt, die sich für digitale Literatur im Besonderen und für digitale Kunst im Allgemeinen interessieren.