

Beat Suter: Digitales Schreiben und Archivierbarkeit von Elektronischer Literatur

Während eine grosse Gemeinschaft von Video Game Fans und Entwicklern seit Jahren an der Emulation alter Spiele auf immer neue Plattformen arbeitet und damit den Transfer des Wissens und die Zugänglichkeit zu den alten Produkten garantiert, gibt es nichts Vergleichbares für Elektronische Literatur. Die Community ist zu klein, sie besteht vorwiegend aus Autoren und akademischen Rezipienten und kennt keine programmiergewandte Fan-Gemeinschaft wie die Video Games. Die Folge daraus ist, dass selbst browser-basierte Projekte, die gerade einmal fünf Jahre alt sind, nicht mehr funktionieren. Kern der Problematik des Archivierens ist ein stetiger Anstieg an interaktiven, kollaborativen und dynamischen Elementen in neueren Projekten Elektronischer Literatur.

Der Beitrag erörtert die Auswirkung des digitalen Schreibens und seiner zunehmenden Komplexität auf kreative digitale Werke und beurteilt die Situation der Elektronischen Literatur und der Elektronischen Poesie in Bezug auf die Probleme und Möglichkeiten ihrer Archivierbarkeit. Er sortiert die Projekte in archivalisch einfach repräsentierbare Werke, in Werke, die eine Adaption oder Emulation benötigen und in Projekte, die in ihrer originalen Form sehr schwierig bis unmöglich zu archivieren sind. Mit dieser simplen Kategorisierung versucht der Beitrag auch die nötigen Schritte zu skizzieren, die es brauchen würde, um Elektronische Literatur aus Vergangenheit und Gegenwart für künftige Leser zugänglich zu halten.