

## Internationales Literaturfestival BuchBasel 2023 17.–19. November 2023

Kontakt:

Marion Regenscheit, Festivalleitung  
marion.regenscheit@buchbasel.ch  
+41 61 261 29 50  
+41 79 794 73 72

Noemi Parisi, Digitale Literatur  
noemi.parisi@buchbasel.ch  
+41 61 261 29 50

### Digitale Literatur

Von Geschichten in Form von Videospielen oder Bots, die Gedichte schreiben, über virtuelle Realitäten bis hin zu KI-generierten Textsammlungen: Die digitale Literatur ist hybrid, intermedial und vielfältig. Öffentliche Aufmerksamkeit erhält sie aber selten. Warum? Weil niemand so richtig weiss, was digitale Literatur ist? Weil sie ständig im Wandel ist? Weil die Präsentation und Planung von Events mit digitaler Literatur aufwändig und teuer ist?

Am Internationalen Literaturfestival wollen wir diesem Derivat ein Ende bereiten und zusammen mit dem Publikum herausfinden, was digitale Literatur ist, was sie kann, ob sie Freude macht und zum gemeinsamen Nachdenken anregen, darüber, was das haptische und analoge Buch mit digitalem Storytelling gemeinsam hat. Wir schaffen neu auf buchbasel.ch eine Plattform für digitale Literatur.

Anfang des Jahres 2023 lancierte BuchBasel einen Open Call für digitale Werke und erhielt 90 Einsendungen. Diese zeigten, wie vielfältig die Projekte sind, die im Spannungsfeld von Text und Digitalität derzeit entstehen. Und auch, dass das Interesse am Thema gross und deren Sichtbarkeit derzeit noch klein ist.

Von diesen 90 Projekten wurden 7 Projekte ausgewählt, die ab dem 5. Oktober auf buchbasel.ch präsentiert und am Festival vom 17. bis 19. November vor Ort erkundet werden können.

Umsetzen können wir dieses Projekt im Rahmen eines Transformationsprojektes, finanziert durch die Kantone Basel-Stadt, Basel-Landschaft und das Bundesamt für Kultur.

### Diskussionsformate & Live-Coding

Am Freitag (17.11.) schaffen die auf digitale Literatur spezialisierten Literaturwissenschaftler\*innen und -vermittler\*innen Chris Möller und Andreas Bühlhoff den Denkraum Potenzial Digital. Gemeinsam mit Akteur\*innen aus der Szene – und die, die es noch werden wollen – treten sie in einen offenen Dialog über Projekte, Schwierigkeiten, Chancen, Bündnisse und die Bedürfnisse von Digitalkünstler\*innen. Sie, als Medienschaffende, sind herzlich dazu eingeladen, am Denkraum teilzunehmen.

Abends verwandeln wir den Denkraum in einen Tanzraum. Zur Musik von drei DJs kreierte das Kollektiv basel.codes Live-Visuals ganz im Zeichen der digitalen Literatur. Auf P5Live – einer kollaborativen VJ-Umgebung – coden sie digitale Formen, die dynamisch auf die Musik reagieren. Diese werden in Echtzeit an die Wände projiziert und die Besucher\*innen erhalten Einblicke in die Welt des Codings.

Am Samstag (18.11.) findet das Podium Digitale Literatur: Technologie und Stil statt. Adam Schwarz (Basler Autor, Nominiert für den Schweizer Buchpreis 2023), Andreas Bühlhoff (Autor, Literaturwissenschaftler) Katia Sophia Ditzler (Autorin, Medienkünstlerin) und Natasha Sebben (Gamedesignerin) loten im Gespräch das Spannungsfeld zwischen Literatur und Technologie aus. Im Fokus stehen dabei die Gemeinsamkeiten und Unterschiede von literarischen Strategien in verschiedenen Medien – von Roman über konkrete Poesie bis Gaming.

# Interaktive Plattform zum Fokusthema *Ich – Du – Wir*

Im Auftrag der BuchBasel haben Katharina Nejd (Designerin und Webdeveloperin), Lena Hegger (Grafikerin) und Chris Möller (Literaturvermittlerin) die digitale und interaktive Plattform *Gesammelte Wörter* entwickelt. Rund um das diesjährige Fokusthema *Ich – Du – Wir* sind auf der Webseite [gesammeltewoerter.ch](http://gesammeltewoerter.ch) kollektiv geschriebene Prosa, Essays und Textauszüge von Autor\*innen, die am Literaturfestival BuchBasel teilnehmen, vereint. *Gesammelte Wörter* wird am Festival als interaktive Installation ausgestellt.

## Installation Digitale Literatur

Aus dem Open Call wurden sieben Projekte ausgewählt, die am Festival-Wochenende als Installationen, begehbare virtuelle Realitäten und während Veranstaltungen erlebt, erkundet und entdeckt werden können. Damit buchbasel.ch auch als ein Einstiegsort für die Auseinandersetzung mit digitaler Literatur dienen kann und um die grosse Bandbreite der Projekte zu zeigen, werden ausgewählte Projekte aus dem Open Call als Linkliste veröffentlicht. Zudem wird das Projekt *Displayed Words – Displaced* als Installation im Innenhof des Volkshauses präsentiert.

Die präsentierten Projekte sind:

- *Fäl Project* von Mohsen Hazrati (Medienkünstler)
- *Hôtel des Autrices* von Réseau des Autrices, verantwortlich Delphine de Stoutz (künstlerische Leiterin)
- *In der Hölle sind die Flammen türkis* von Katia Sophia Ditzler (Autorin und Medienkünstlerin)
- *Meet Thy Spirits* von Birgit Kempker (Autorin) und Esther Hunziker (Medienkünstlerin)
- *Palimpsest – all is true* von 3D FUTURESOUNDS: Jakob Lorenz (Komponist und Sounddesigner), Stella Lennert (Bühnen- und Kostümbildnerin), Viv Lennert (Medienkünstlerin)
- *Señor Pulpo* von Kristina Sarli (Hybridkünstler\*in)
- *Teletext WRN1* von Jonas Müller, Nils Lange, Nino Coaz, Stefan Kraft (Gamedesigner)
  
- *Displayed Words – Displaced*, Kuratiert von Fabian Schöneich, in Zusammenarbeit mit Mathias Zeiske und dem Berliner Künstlerprogramm des DAAD sowie dem Bezirksamt Mitte von Berlin.

# Projektübersicht

Sie finden alle Projekte auf unsere Webseite [buchbasel.ch/digitaleliteratur](http://buchbasel.ch/digitaleliteratur)

## Gesammelte Wörter

Lena Hegger, Chris Möller, Katharina Nejd1



*Gesammelte Wörter* ist ein Gedichtgenerator, der rund um das diesjährige Fokusthema *Ich – Du – Wir* einen digitalen Resonanzraum eröffnet. Kollektiv geschriebene Prosa, Essays und Textauszüge von Autor\*innen, die an der BuchBasel teilnehmen, sind auf der Webseite [gesammeltewoerter.ch](http://gesammeltewoerter.ch) vereint. Aus diesen einzelnen Texten wird auf Mausklick ein kollektiver: Eine Auswahl an Wörtern aus den Beiträgen kommt zu immer neuen Kombinationen zusammen – kleine Gedichte, die verändert, remixed und als eigene Sammlung gespeichert und geteilt werden können.

## Fäl Project

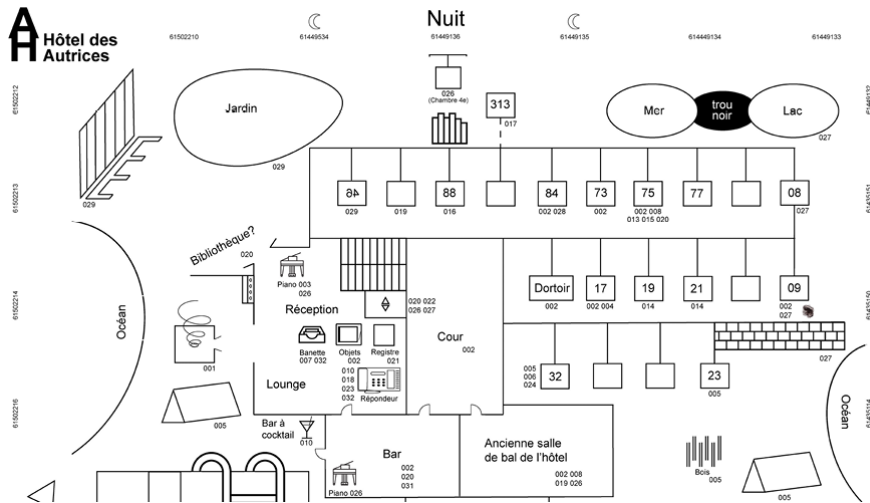
Mohsen Hazrati



*Fäl Project* verbindet künstliche Intelligenz, virtuelle und erweiterte Realitäten mit der Tradition der Bibliomantie, einer Technik der Wahrsagung. Diese Tradition basiert auf Texten von kultureller Bedeutung wie der Ilias, der Bibel oder die Texte des Dichters Hafiz (1325–1390) im Iran. Mit *Fäl Project* tastet sich der Medienkünstler Mohsen Hazrati an die Magie der virtuellen Welt heran, in dem er die Fähigkeit einer KI, Vorhersagen zu machen, mit dem Potenzial der Literatur verbindet. Das KI-System enthält eine umfassende Datenbank mit Gedichten von Hafiz und macht Vorhersagen über die Zukunft durch die Interpretation zufällig ausgesuchter Passagen dieser Gedichte. Die gewählten Worte übersetzt die KI in Code und sucht online nach Bild-, Audio- und Textdaten basierend auf dem analysierten Inhalt.

# Hôtel des Autrices

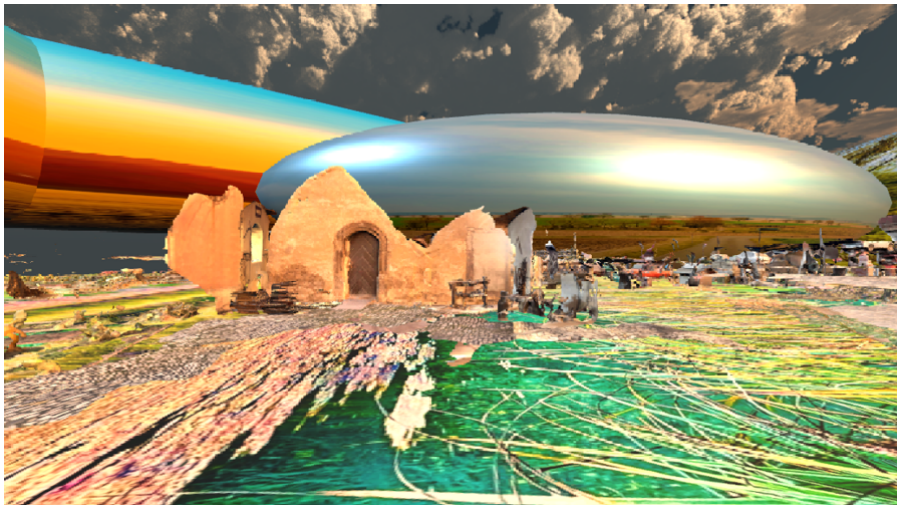
## Réseau des Autrices



Das *Hôtel des Autrices* ist ein digitales Residenzprogramm, eine experimentelle Plattform für Literatur und ein kreativer Denkort für Autorinnen. Mittlerweile sind es über 30 Autorinnen, die mit ihren Beiträgen mehr Raum für Frauen schaffen und diesen auf neuartige Weise sichtbar machen: Jeder produzierte Text ist dabei Material für die Erarbeitung des gemeinsamen mentalen Raumes, der als virtuelles Hotel ständig neu erfunden wird. Hinter Türen, Fenstern, Hyperlinks und Poolleitern öffnen und verzweigen sich Zimmer und Gänge und bieten Spielraum für individuelle Leserouten.

## In der Hölle sind die Flammen türkis

Katia Sophia Ditzler



*In der Hölle sind die Flammen türkis* ist ein begehbares Gedicht in einer virtuellen Realität. Die Betrachter\*innen dieser VR finden sich zunächst in einer idyllischen Landschaft wieder. Doch der erste Eindruck ist trügerisch. Zunehmend entpuppt sich diese Welt als grotesk und alpträumhaft: Diffuse Klänge finden sich neben Textfetzen, Ruinen und unheimlichen Wesen. Aus verfremdeten Alltagsobjekten und Audioaufnahmen von realen Orten in Deutschland und der Schweiz hat die Künstlerin Katia Sophia Ditzler ein Gesamtkunstwerk geschaffen, das Text, Bild und Sound miteinander verwebt.

# Meet Thy Spirits

Birgit Kempker & Esther Hunziker



Zeichnungen und Texte überlagern und schichten sich zu neuartigen Konstellationen. Elemente verschieben sich, Figuren beginnen zu sprechen und Texte lösen sich auf. Aus dem Off ertönt die Stimme der Autorin und Künstlerin Birgit Kempker. Zusammen mit der Medienkünstlerin Esther Hunziker entwickelte sie aus dem Fundus ihrer Skizzenbücher das interaktive, multi-mediale eBook *Meet Thy Spirits*. Das Konzept dahinter: Innerhalb der jeweiligen Kapitel kann individuell navigiert und dabei Birgit Kempker beim Bilden ihrer Gedanken zugesehen werden.

## Palimpsest – all is true

3D FUTURESOUNDS



Durch die Virtual-Reality-Produktion *Palimpsest – all is true* werden die klassischen Theatertexte Orpheus in der Unterwelt, Der Besuch der alten Dame und Warten auf Godot zu interaktiven Welten, in die Besucher\*innen als ganzkörperliche Erfahrung eintauchen können. Zu den altbekannten Figuren der Dramen kommen die Visuals und Sounds der Künstler\*innen Jakob Lorenz, Viv und Stella Lennert als weitere Akteure hinzu. Sie kommentieren und interpretieren Handlung und Motivation der literarischen Figuren und lassen zugleich individuelle Rückschlüsse offen.



# Señor Pulpo

Kristina Sarli



Getrieben von seiner langjährigen Liebe, taucht ein Oktopus aus dem Meer auf. Doch die Geschichte nimmt kein gutes Ende: Das noch lebende Tier wird grausam zur Mahlzeit verarbeitet und von der geliebten Frau verspeist. Das multimediale Buch mit erweiterter Realität (Augmented Reality) ist in zwei Teile gegliedert: Der erste Teil besteht aus visuellen Interpretationen von acht der 73 Haikus aus Gabriel Rosenstocks poetischem Band *The Naked Octopus* (2013). Im zweiten Teil werden in einem AR-Comic der Fang und die grausame Zubereitung des noch lebenden Tieres aus Sicht des Octopus erzählt. Durch das Scannen der Bilder mit der App «INKA AR» kann die zuvor verborgene inhaltliche Ebene, bestehend aus Sprechblasen, animierten 3D-Schriftzügen und gesprochenem Text, entdeckt werden. Je nach Uhrzeit der Interaktion erleben die Leser\*innen die Geschichte in einer Tages- oder Nachtversion. *Señor Pulpo* ist in Kooperation zwischen Kristina Sarli (Text, Bild) und André Selmanagić (Development) im Rahmen des Projekts AURORA School for Artists an der HTW Berlin entstanden.

# Teletext WRN1

Nino Coaz, Stefan Kraft, Nils Lange, Jonas Müller



WRN1 ist ein multi-/nichtlinearer narrativer Raum im Teletext. Mittels Fernbedienung erforschen die Leser\*innen den Teletext des fiktiven Fernsehsenders WRN1, um Antworten auf das mysteriöse Verschwinden des Sendesignals zu finden – oder neue Bekanntschaften im SMS-Flirt-Chat zu knüpfen. Verschiedene narrative Stränge führen sowohl durch vertraute Teletext-Seitenformate als auch durch solche, die sich dessen Einschränkungen entziehen. WRN1 ist eine Hommage an die Obsoleszenz, den Teletext, seine eigenartigen Inhalte und die Menschen, die ihn frequentieren.

## Displayed Words – Displaced



*Displayed Words – Displaced* ist ein Experiment im Umgang mit Sprache, Text und Poesie durch digitale Formate. In der LED-Installation werden verschiedene Textfragmente der Autor\*innen Don Mee Choi, Athena Farrokhzad, Volha Hapeyeva, Quinn Latimer, Rike Scheffler, Yasmine Seale und Hajra Waheed im Innenhof des Volkshauses präsentiert. *Displayed Words – Displaced* geht mit der digitalen Installation der Frage nach, in welchen Kontexten Literatur, Poesie und Sprache wahrgenommen oder verstanden werden können. Kuratiert wurde das Projekt von Fabian Schöneich, in Zusammenarbeit mit Mathias Zeiske und dem Berliner Künstlerprogramm des DAAD sowie dem Bezirksamt Mitte von Berlin. Die Videos und die Webseite [displayedwords.org](http://displayedwords.org) wurden von Ronnie Fueglistner und Yves Graber gestaltet.