
Interfictions

Vom Schreiben im Netz

Roberto Simanowski

edition suhrkamp

SV

edition suhrkamp 2247

Da Computer allgegenwärtig geworden sind und sich das Internet als neues Leitmedium etabliert hat, erstaunt es kaum, daß diese Entwicklung auch von der Suche nach neuen künstlerischen Formen begleitet wird. Roberto Simanowski, als Herausgeber der Internetzeitschrift *dichtung-digital* einer der Pioniere auf diesem Gebiet, zeichnet in *Interfictions* das Porträt einer überaus aktiven Szene, die ihre Geschichte noch vor sich hat. Es geht dabei nicht um Literatur, die ins Internet wandert und schließlich doch auf Papier enden will. Dieses Buch handelt von ›Literatur‹, die im und aus dem Netz des digitalen Codes entsteht, die interaktiv und intermedial ist und die durch die verborgene Befehlssprache unter der Bildschirmoberfläche auf einem Alphabet der Inszenierung beruht, das sie undruckbar macht. Es geht um neue ästhetische Ausdrucksformen und deren ›literarisches Feld‹. Kein Ersatz also für das gute alte Buch, aber ein Konkurrent, so wie Kino und Fernsehen auch.

Roberto Simanowski, geboren 1963, ist zur Zeit Dozent für Geschichte und Ästhetik der digitalen Medien an der FSU Jena. Von ihm liegen vor: *Die Verwaltung des Abenteuers. Massenkultur um 1900* (1998), *Kulturelle Grenzziehungen im Spiegel der Literaturen* (1998, Mitherausgeber), *Europa – ein Salon? Beiträge zur Internationalität des literarischen Salons* (1999, Mitherausgeber), *Digitale Literatur* (Hg., 2001), *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur* (Hg., 2002).

Roberto Simanowski
Interfictions

Vom Schreiben im Netz

Suhrkamp

2. Auflage 2015

Erste Auflage 2002

edition suhrkamp 2247

© Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 2002

Suhrkamp Taschenbuch Verlag

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,
des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung
durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)

ohne schriftliche Genehmigung des Verlages
reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Satz: Jung Crossmedia, Lahnau

Printed in Germany

Umschlag gestaltet nach einem Konzept
von Willy Fleckhaus: Rolf Staudt

ISBN 978-3-518-12247-1

Inhalt

Vorwort	7
---------------	---

1. Einleitung

1. Medienwandel	9
2. Begriffe, Merkmale, Typologie	14
3. Geschichte und Ausblick	23

2. Mitschreibprojekte

1. Kampf der Autoren	27
2. Ästhetik und Demokratie	35
3. Erinnern in der Warteschleife	39
4. Assoziation der Autoren	46
5. Interkulturelle Umschreibungen und gerissene Links ...	53
6. Horror vacui und kooperative Ästhetik	59

3. Hyperfiction

1. Alternativen ohne Folgen	63
2. Hypertext und Mißverständnisse	66
3. Semantik des Links	72
4. Verlinkung als Konzept	78
5. Perspektivenvielfalt	84
6. Russisch Hypertext	91

4. Multimedia

1. Die gesprochenen Dinge	97
2. Visualisierung	99
3. Spektakel und Kritik	102
4. Psychologie des digitalen Bildes	111
5. Zeit als Zeichen	122
6. Konkrete Poesie digital	126

5. *Digitale Ästhetik*

1. Wiedergeburt der Kunst	140
2. Konstellation digitaler Kunst	146
3. Poetologie digitaler Kunst	161
4. Theorie digitaler Kunst	171

Literatur

A: Werke, Online-Journale, Websites	179
B: Literatur (Print und Online)	183

Vorwort

Ein Buch über das Schreiben im Netz kommt nicht ohne Verweise ins Netz aus. Zwar ist der vorliegende Band keine Sammlung von Surftips, zwar versucht er, die besprochenen Phänomene so zu beschreiben, daß sie auch offline plastisch werden. Aber in manchen Fällen reicht der Platz für nicht mehr als zwei, drei Zeilen, und auch in den anderen wird man sich die Dinge schließlich selbst vor Ort anschauen wollen. Nun haben Verweise ins Netz bekanntlich keinen größeren Feind als die Zeit. Websites verschwinden, ändern ihre Adresse oder ihren Inhalt; das Netz ist das unsicherste Archiv, das sich denken läßt. So wird es nicht ausbleiben, daß einige der hier notierten Netzadressen schließlich unbrauchbar werden. Dem kann nur durch eine regelmäßige Kontrolle abgeholfen werden, deren aktuelles Ergebnis dann wiederum auf einer Website einsehbar ist, für deren Dauer der Autor sorgt. Die URL, unter der man ein Update der in diesem Buch aufgeführten Adressen findet, lautet: <http://www.interfictions.com/buch>.

Da die Browser Netzadressen inzwischen ohne Voranstellung der Hypertexttransferprotokoll-Ausweisung *http://* verstehen, kann darauf auch in der Quellenangabe verzichtet werden. Mehr noch: Da World-Wide-Web-Adressen jeweils mit einem *www* beginnen, muß auch dies nicht gesondert ausgewiesen werden. Der Nachweis der Online-Quellen wird in diesem Buch auf die wirklich notwendigen Angaben reduziert; im Falle der oben angegebenen URL bedeutet dies: interfictions.com/buch. Da vereinzelt auch Adressen erscheinen, die nicht ins WWW, sondern in andere Gebiete des Internet führen (also kein *www* aufweisen), wird die URL in diesen Fällen ausgeschrieben. Die Adresse des Online-Wörterbuchs *Webopedia* wird somit notiert als: <http://webopedia.internet.com>.

Die URLs der genannten Werke, Wettbewerbe oder Online-Galerien sind unter den kursiv gesetzten Titeln im Quellenverzeichnis A zu finden, das damit zugleich als eine kleine Adressensammlung zum Thema dient. Der Nachweis theoretischer Artikel im Netz erfolgt im Quellenverzeichnis B unter den Namen der Autoren. Sind diese mit nicht mehr als einem Titel vertreten, steht

im Fließtext in Klammern nur der Name. Wurde dieser bereits im Umfeld des Zitats genannt, steht nur die Seitenzahl (bzw. bei mehreren Titeln auch die Jahreszahl), vorausgesetzt natürlich, es handelt sich nicht um ein Online-Dokument (in diesem Fall ersetzt die Suchfunktion des Browsers die Seitenzahl). Online-Adressen für weiterführende Informationen zu einem behandelten Werk oder Ereignis werden an entsprechender Stelle in den Fußnoten angegeben.

I. Einleitung

1. Medienwandel

Ein Gespenst geht um in den Verlagen und Bücherstuben der abendländischen Welt, es ist das Gespenst der digitalen Literatur. Alle Kräfte des traditionellen Literatursystems haben sich zu einem heiligen Kampf gegen die Feinde der Buchkultur verschworen oder sind dabei, sich mit ihnen zu verbünden...

Die Anspielung auf das *Manifest der Kommunistischen Partei* mag völlig unangemessen wirken. Denn man darf einen Technologie- und Medienwandel nicht mit einer Ideologie verwechseln; jener wird gerade wegen seiner Ideologiefierne viel erfolgreicher sein, als diese schließlich war. Die Umwälzung der Eigentumsverhältnisse findet unter der Oberfläche des Computerbildschirms täglich statt, und der entstandene dot-Kommunismus hat nicht nur im Hinblick auf die Musiktaschbörse *Napster* längst die alte Frage aufkommen lassen, inwiefern sich (intellektuelle) Anstrengung auszahlt, wenn medienweit die Formel *jedem nach seinen Bedürfnissen* statt *jedem nach seinen Leistungen* gilt. Die Entwicklung der digitalen Medien und die Etablierung des Internet als neues Leitmedium haben die herrschenden Kulturformen bereits grundlegend verändert und werden damit auch in Zukunft fortfahren.¹

1 Wenn in diesem Buch von den neuen bzw. digitalen Medien die Rede ist, sind die auf dem Prinzip des digitalen Codes basierenden Speicher- und Übertragungstechnologien Computer, Diskette, CD-ROM, DVD und Internet gemeint. Es liegt also zunächst ein technischer Medienbegriff zugrunde (ähnlich wie bei Buch und Telefon), der vom philosophischen (Sprache, Bild, Musik) zu unterscheiden ist. Natürlich beeinflusst die mediale Konstellation (das Gespräch, das Telefonat, der Brief, die Email, der Chat) auch die Verwendung des jeweiligen Symbolsystems (in diesem Fall die Sprache) bis hin zur Hervorbringung neuer Ausdrucksformen (das Hörspiel als Resultat des Radios). Welche Gestalt das im Falle der neuen Medien annimmt und welche neuen Ausdrucksformen die spezifische Existenzform der Digitalität erzeugt, das wird in diesem Buch an vielen Beispielen zu erörtern sein, wobei dann gegebenenfalls auch wieder innerhalb der digitalen Medien zwischen der unidirektionalen CD-ROM und dem bidirektionalen Internet zu unterscheiden sein wird. Eine erste Orientierung zu Geschichte, Theorien und aktueller Diskussion der Medien bieten: Faulstich, Hiebel, Wiegerling, Pias u. a., Faßler/Halbach, Klook/Spahr.

Ein Beispiel dafür ist die Briefkultur, die in der Email einen Nachfolger gefunden hat, der sie zugleich bis zur Unkenntlichkeit verwandelt: spontane, kurze Reaktionen, durchsetzt mit Zitaten aus der Eingangspost und Emoticons, die Ironie graphisch anzeigen, statt sie zwischen den Zeilen wirken zu lassen. Selten findet man die überlegte Antwort, die aus der schließlich gefundenen Mußestunde des Briefes resultiert und nicht das Hier und Jetzt des Moments eingehender Post wie einen Stempel trägt. Ein anderes Beispiel ist der Chat, jene Online-Plaudergruppe, deren geschriebene Echtzeitkommunikation eine Mischung aus Briefschreiben und Telefonieren darstellt und selbst noch Elemente des Theaters aufweist, da die Vervielfältigung von Absender und Empfänger und das übliche Rollenspiel dem Ganzen den Charakter einer Performance geben.

Aber schon der nichtvernetzte, noch ganz auf das Wort reduzierte Computer hat unsere Schriftkultur verändert. Das Copy-und-Paste-Verfahren ermöglicht eine andere Textproduktion, als sie das weiße Blatt Papier auf der Tischplatte oder in der Schreibmaschine verlangt. Die problemlose Korrektur, Umstellung und Vervielfältigung von Textsegmenten verführt zum spontanen Schreiben ohne Konzeption, was den auf diese Weise entstandenen Texten schließlich an Duktus und Gesamtentwurf abzulesen sein mag und ihnen schon die Bezeichnung »fast-food prose« einhandelte (Sandberg-Diment, 124). Daß selbst der Bildschirmrahmen – als Begrenzung der Übersicht des Ganzen – Länge und orthographische Richtigkeit der Texte beeinflusst, haben Untersuchungen bereits Ende der 80er Jahre gezeigt (Hansen/Haas). Die elektronische Sprache verändert den Umgang mit Text, sie macht ihn beweglich, aber auch flüchtig, entfernt ihn vom Konzept der Kontemplation und Verlässlichkeit, den er in der Buchkultur entwickelt hatte (Heim 1987).

Auch in sozialer, psychologischer und ökonomischer Hinsicht bringt das Internet grundlegende Veränderungen mit sich.² Die

2 Zur ersten Orientierung seien hier nur einige Sammelbände empfohlen: Bell/Kennedy, Bollmann/Heilbach, Bollmann, Porter, Baumann/Schwender, Herman/Swiss, Gauntlett; vgl. auch die Einführungen von Bell, Poster, Lévy sowie David Silvers Forschungsüberblick und die annotierte Bibliographie zu Cyberculture (Virtual Communities, Community Network, Virtual Identities) des Online-Journals *Resource Center for Cyberculture*

Stichpunkte lauten demokratische Zugangsbedingungen, Identitätstourismus, Delokalisierung. Die Voraussetzung gleicher Zugangsbedingungen ist freilich nicht nachvollziehbar, wenn man in Betracht zieht, daß nur die erste Welt und selbst hier nicht jeder sich den Zugang zum Netz leisten kann³ oder daß Englischkompetenz sowie Tippschnelligkeit wesentliche Parameter dieser Zugangsbedingungen sind. Dies ändert jedoch nichts daran, daß man in den technologisch entwickelteren Ländern prinzipiell für relativ wenig Geld – an Universitäten und in öffentlichen Bibliotheken auch kostenlos – die Möglichkeit hat, dieses Medium als Ort der eigenen Präsentation und als öffentliches Forum zu nutzen, ohne erst all jene Beschränkungen überwinden zu müssen, die in dieser Hinsicht traditionelle Publikationsmedien wie Buch, Zeitung, Radio und Fernsehen setzen. Einer der größten Skandale in der amerikanischen Präsidentengeschichte beruht auf dieser Freiheit, denn die Information über Clintons Affäre mit Monika Lewinsky wurde ursprünglich von Matt Drudge in dessen Online-Klatsch-Magazin veröffentlicht (Shapiro, 133-141).

Dieses Ereignis steht zugleich für die *Disintermediation* (138), den Verlust der Mittelsmänner, der sich mit dem Internet vollzieht. Im Hinblick auf die Informationsvermittlung bedeutet dies unter anderem, daß Nachrichten vor ihrer Veröffentlichung nicht mehr entsprechend geprüft und verifiziert, sondern gegebenenfalls später widerrufen werden. Das Prinzip des »publish now, edit later« (ebd.) ist dabei wiederum der Eigenschaft des Mediums geschuldet, schnell reagieren und dabei entstandene Fehler leicht auch im nachhinein beseitigen zu können. Es führt zu dem sonderbaren Umstand einer umgekehrten Halbwertszeit, wonach der Informationswert eines Online-Beitrages mit dem zeitlichen Abstand von seiner Erstveröffentlichung wächst.⁴

Disintermediation liegt auch vor im Hinblick auf das *literarische Feld* (Bourdieu). Das Internet stellt die Literatur in einen veränderten prozessualen und kommunikativen Rahmen: Jeder kann praktisch über eine Website oder ein entsprechendes Lite-

Studies. Zur Grundlegung einer pragmatischen Medienphilosophie im Zeitalter des Internet vgl. Sandbothe.

3 Vgl. dazu die Berichte der National Telecommunications and Information Administration (NTIA): *Falling Through the Net: Defining the Digital Divide* – ntia.doc.gov/ntiahome/digitaldivide.

4 Zum Disintermediationseffekt in der Wirtschaft vgl. Heuser.

ratur-Portal – wie *gedichte.de* – seine Texte direkt an die Leser bringen. Sosehr man dies als Befreiung von Verlags- und Marktzusammenhängen und -zwängen begrüßen mag, die Ausschaltung des Lektors hat auch Konsequenzen für das Qualitätsniveau der umlaufenden Texte. Die Leser stehen einem Überangebot an mittelmäßigen bis schlechten Texten gegenüber und wünschen sich – wenn der Anbieter nicht gerade Stephen King heißt⁵ – oft Evaluationsformen auch im Internet. Diese nehmen dann durchaus medienspezifische Formen an wie die Bewertung per Klick, Leserkommentare auf Websites von Buch-Anbietern (vgl. *amazon.com*), kritische Bemerkungen in Online-Journalen oder etwa das Projekt *Literaturaktienindex*, das Texte wie Aktien behandelt, deren Wert sich abhängig vom Kommentar der Leser und Juroren entwickelt.⁶

Weitere mit dem Medienwandel verbundene Veränderungen des traditionellen Literaturbetriebs sind Print on Demand und die Publikation von Texten als E-Book. Während Print on Demand das Internet als Durchgangsstation für das schließlich zu erstellende Buch benutzt, zielt das E-Book auf das Lesen am Bildschirm. Dies ist freilich so widersinnig wie »Hörspiele aus dem Handy« – so der Pauschalvorwurf Christian Bennes gegen das Lesen im Internet –, wenn der Text keinerlei ästhetischen Gebrauch vom digitalen Medium macht und nur aus platzökonomischen oder vertriebspolitischen Gründen die Buchseite gegen den Bildschirm tauscht. »Es gibt viele Möglichkeiten, eine neue Technologie in alter Weise zu nutzen«, hält Myron C. Tuman schon 1992 fest (1992b, 57);⁷ das Lesen von Romanen am Bildschirm gehört gewiß dazu, und zwar auch, wenn der digitalisierte Text dann mit einer Suchfunktion und elektronischen Lesezeichen versehen wird.

Die Nutzung des digitalen Mediums aus der Logik des Printmediums hat allerdings durchaus eine finanzstarke Lobby gefun-

5 Stephen King verkaufte 2000 seine Erzählung *Riding the Bullet* online (500000 Downloads binnen weniger Tagen) und bot das Weiterschreiben seines Roman *The Plant* gegen die Überweisung eines Dollars/User an (New York Times, 18. 8. 2000; vgl.: nytimes.com/2000/08/19/technology/19netlibrary-ipo.html sowie Kings Website: stephenking.com).

6 Vgl. dazu den Beitrag unter: dichtung-digital.com/2001/08/20-Simanowski. Zum Einfluß des Internet auf die traditionellen Verfahren der Textherstellung und -verbreitung vgl. Böhler.

7 Die Übersetzungen der Zitate aus englischen Quellen stammen vom Autor.

den. Die Frankfurter Buchmesse 2000 gab Zeugnis davon mit ihrer eBook-Award-Gala in der Alten Oper und den 100 000 Dollar, die Microsoft für das beste eBook zur Verfügung stellte. Die Paradoxie des Unternehmens zeigt sich, wenn Preisträger E. M. Schorb, dessen *Paradise Square* vom Verleger als Wettbewerbsbeitrag eingereicht wurde, nicht einmal weiß, wie ein eBook funktioniert und als erfolgreicher Autor im Printbereich auch gar keine Ambitionen auf ästhetische Experimente im Reich des Digitalen hat.⁸ Das rief den Spott vieler Berichterstatter hervor und gab Anlaß zur Gründung eines *Independent eBook-Award*. Wie sich ein halbes Jahr später zeigte, richtet sich dieser Preis allerdings nur gegen die »New York publishing barons« (Loeffler) und zielt ansonsten ebensowenig wie sein kritisierte Vorgänger auf Werke, die das digitale Medium als Lebensgrundlage brauchen, weil sie sich seiner spezifischen Gestaltungsmöglichkeit in der einen oder anderen Form bedienen.

Um diese spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten geht es in diesem Buch. Wenn hier von Netzliteratur oder digitaler Literatur gesprochen wird, ist nicht vom Einscannen gedruckter Texte die Rede, sondern vom Herstellen nicht druckbarer. *Schreiben im Netz* bezeichnet nicht die Verlagerung des üblichen Produktionsprozesses in ein neues Präsentationsmedium, es bezeichnet einen Vorgang, der auf den spezifischen ästhetischen Möglichkeiten der digitalen Medien aufsetzt. Dabei ist nicht nur das Internet gemeint, sondern ebenso das Netz an Segmenten, das der Hypertext darstellt, sowie das Netz, das Wort, Bild, Ton und Film untereinander weben. Solche mitunter als Internet-Literatur firmierenden Projekte wie Matthias Polityckis im Netz präsentiertes *work in progress* am Roman *Marietta* oder Rainald Goetz' öffentlich geschriebenes Online-Tagebuch *Abfall für alle* sind nicht Gegenstand dieses Buches, ebensowenig die Web-Anthologien *NULL*, *Forum der Dreizehn* und *Am Pool* – im Netz angesiedelte »Sammelstellen traditioneller Literatur«, in denen vertreten zu sein derzeit als chic gilt (Rotermund). Der Präsentationsort Internet beeinflusst das literarische Produkt zwar genauso wie der Computer als Produktionsort – die genannten Projekte sind unter literatursoziologischem Aspekt auch durchaus interessant –, neue äs-

8 Der eBook Award 2001 stellt in dieser Hinsicht keinerlei Weiterentwicklung dar; auch hier wurden lediglich Printerzeugnisse ins digitale Medium übertragen.

thetische Ausdrucksformen werden hier jedoch kaum erprobt. Aus diesem Grund können diese Projekte schließlich ohne Verlust ins Buch überführt werden und haben dies zumeist ja auch von Anfang an im Sinn.⁹

Die Literatur, die im folgenden vorgestellt wird, zielt nicht auf das Buch als heimliche Endstation. Sie benutzt das digitale Medium nicht in erster Linie als Ort der Distribution oder Diskussion, sie braucht es als Produktions- und Rezeptionsort, weil sie sich in der einen oder anderen Form seiner spezifischen Eigenschaften in ästhetischer Absicht bedient. Diese Literatur besteht aus Texten, die man nicht von links nach rechts und von vorn nach hinten lesen kann, die der Leser sich erst zusammenstellen, mitunter auch erst schreiben muß. Diese Literatur besteht aus Wörtern, die sich bewegen, ihre Farben und Bestandteile ändern und, wie ›Schauspieler aus Buchstaben‹, ihren zeitlich programmierten Auftritt haben. Diese Literatur ist mitunter ungeschlossen und gleicht eher einer Performance, einem andauernden Ereignis als einem fertigen Werk. Diese Literatur ist hypertextuell, interaktiv und multimedial. Sie besteht aus Texten, die sich mit Ton, Bild und Film verbinden und so schließlich die Frage aufwerfen, inwiefern es sich hier überhaupt noch um Literatur handelt und nicht eher um Text-Bilder oder Schrift-Filme oder einfach um das Gesamtkunstwerk digitaler Provenienz.

2. Begriffe, Merkmale, Typologie

Bei dieser Ausgangslage verwundert es nicht, daß der Gegenstand eine ganze Reihe terminologischer und typologischer Unsicherheiten mit sich bringt.¹⁰ Er firmierte und firmiert in seiner recht kurzen Geschichte unter verschiedenen Begriffen, die nicht selten zur Verwirrung beitragen, weil sie bestimmte Merkmale digitaler Literatur herausgreifen und zum Dachbegriff auch für Phäno-

9 *NULL* erschien 2000 im DuMont Buchverlag, *Abfall für alle* erschien im gleichen Jahr bei Suhrkamp, aus *Am Pool* entstand 2001 *The Buch – Leben im pool* bei Kiepenheuer & Witsch. Eine Besprechung zu *Abfall für alle* befindet sich unter: dichtung-digital.de/2001/Simanowski-12-Feb, zu *NULL* vgl. Simanowski 2001b.

10 Zur ausführlichen Diskussion der verschiedenen Begrifflichkeiten und ihrer akademischen Reflexion vgl. Simanowski 2001e.

mene erheben, die sich diesem Merkmal gar nicht zuordnen lassen. Der von Richard Ziegfeld 1989 vorgeschlagene Begriff *Interactive Fiction* ist durch sein vages Interaktionsverständnis dabei ebenso problematisch wie *Hypertext*, dem Theodor Nelsons Definition zugrunde liegt: »unter ›Hypertext‹ verstehe ich *nicht sequentielles Schreiben* [...] eine Serie von Textstücken, verbunden durch Links, die dem Leser unterschiedliche Pfade anbieten.« (o/2)¹¹ Daß sich digitale Texte nicht auf die multilineare Anordnung der Textsegmente reduzieren lassen, hatte Espen Aarseth 1997 in einer ersten systematisch theoretisierenden Arbeit, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, ausführlich diskutiert. Allerdings zielte auch der alternativ angebotene Begriff *Cybertext* – »Cybertext ist eine Maschine für die Produktion einer Vielfalt von Äußerungen« (3) – nur auf den Teil digitaler Literatur, der kombinatorisch arbeitet, und Aarseth selbst sieht den Begriff inzwischen durchaus kritisch als »ideological construct« gegen die vormalige Überbetonung des Hypertext (1999).

Der Begriff Hypertext wiederum wird heute größtenteils synonym zu *Hypermedia* benutzt, der den Faktor der Nichtlinearität um den der Multimedialität erweitert (Landow 1997, 3; Nielsen, 5; Joyce 1995, 40). Man spricht nicht mehr – wie Nelson einst, als der Computer noch ein reines Textmedium war – von einer »Serie von Textstücken«, sondern allgemeiner entweder von Lexias, Nodes – also Knoten im Netz – oder einfach von Segmenten, die jeweils sowohl Texte wie Images und inzwischen auch Sound- und Video-Elemente enthalten können.

Hypermedia ist allerdings vom Begriff *Multimedia* zu unterscheiden, für den Nicholas Negroponte die simple Erklärung parat hat: »Diese Mischung von Audio, Video und Daten wird *Multimedia* genannt: der Begriff klingt kompliziert, beschreibt aber im Grunde nichts anderes als gemischte Bits.« (27) In diesem Begriffsverständnis ist jedoch keine Multilinearität, also keine Navigationsalternative für den Leser bzw. User enthalten, weshalb

11 Neben Nelsons Bestimmung des Begriffs als *Kombination* hat Gérard Genette einen Hypertext-Begriff entwickelt, der auf *Transformation* beruht: »Als Hypertext bezeichne ich also jeden Text, der von einem früheren Text [d. i. Hypotext] [...] abgeleitet wurde.« (18) Aus dieser Perspektive sind faktisch alle Werke Hypertexte (20), wobei die für Nelson und in unserem Zusammenhang relevante Organisationsstruktur des Textes keine Rolle spielt.

sich für manche Multimedia zu Hypermedia wie die Betrachtung eines Reisefilms zur Reise selbst verhält (Nelson, 12 f.). Andere greifen die Sequentialität als Unterscheidungskriterium auf und lösen die terminologische Not durch Addition: »Multimedia ist nicht Hypertext, aber aus Multimedia und Hypertext wird ›Hypermedia«.« (Lang, 303)

Gegen solche Vereinfachungen wird zuweilen der Begriff der *Intermedialität* ins Spiel gebracht, der gegenüber dem multimedialen Nebeneinander auf das konzeptuelle Miteinander medialer Elemente setzt (Müller 1996, 83). Die Trennschärfe dieses Ansatzes bleibt jedoch fraglich. Zum einen wird der Begriff Intermedia in der wissenschaftlichen Diskussion recht unterschiedlich verstanden (vgl. Block 1999, 180ff.) und, wie Titel jüngerer Publikationen zeigen, auch zur bloßen Anzeige des Medienwechsels und der inhaltlichen Befruchtung unter den Medien – Literatur im Film, Literatur in der Malerei usw. – eingesetzt (Zima, Eicher/Bleckmann). Zum anderen fehlt Müllers Forderung nach einer konzeptuellen Fusion die Bestimmung von Konzeptualität. Wann geht das Nebeneinander in das Miteinander über? Wie lässt sich diese Frage zum Beispiel bei einer einfachen Fernsehdokumentation beantworten, die Bild und Ton verbindet und mit einer geschickten Kameraführung das Gesagte kommentiert und dekonstruiert? Und eine solche Spannung kann natürlich auch zwischen Text und Bild auf dem Papier oder auf einer Website bestehen. Die Entscheidung, ob eine Fernsehdokumentation oder ein Fotoroman – ein beliebtes Genre des Schreibens im Netz – intermedial oder nur multimedial ist, hängt letztlich vom Betrachter ab. Für unseren Zusammenhang empfiehlt sich also, die wenig hilfreiche Unterscheidung zwischen Multimedialität und Intermedialität nicht weiter zu verfolgen, sondern ganz allgemein mit dem Begriff der Multimedialität – als Integration von Text, Bild, Ton usw.¹² – zu operieren, wenn nicht der Faktor des konzeptuellen Miteinanders besonders betont werden soll.

Zielt der Begriff Hypertext auf die Nonsequentialität und der Begriff Multimedia auf die mediale Mehrsprachigkeit der Präsen-

12 Zum Multimediabegriff im Einzugsbereich der digitalen Medien vgl. das Online-Lexikon *Webopedia*: »Der Gebrauch des Computers, Text, Graphik, Video, Animation und Sound in einer integrierten Weise zu präsentieren.«

tation, so lautet die mit dem Begriff *Netzliteratur* betonte Gegenüberstellung online versus offline. Dies scheint das benutzte Bestimmungswort zumindest in seinem populären Verständnis nahezulegen.¹³ Das Kasusverhältnis beider Wörter wird allerdings so unterschiedlich verstanden, daß das Bestimmungswort neben dem Distributions- oder Produktionsort mitunter auch einfach das Thema der Literatur bezeichnet: Literatur *im* Netz, *durch* das Netz oder *über* das Netz.¹⁴ Legt man wieder den ästhetischen Gestaltwandel der Literatur durch das digitale Medium als Definitionskriterium zugrunde, können Variante eins und drei leicht ausgeschlossen werden. Netzliteratur ist demnach das, was sich der spezifischen Eigenschaften des Internet – also der Konnektivität – in ästhetischer Absicht bedient.

Die begrifflichen Probleme sind damit noch keineswegs gelöst. Denn das Netz ist nur eines der digitalen Medien und hat den anderen – Computer, Diskette, CD-ROM – allein die Vernetzung und damit die unmittelbare Mensch-Mensch-Interaktion voraus. Die technische Grundlage der Programmierung kann dagegen ebenso offline erfolgen, Hyperfiction und multimediale Werke können genauso gut – und angesichts der mitunter langen Ladezeiten audio-visueller Dateien zumeist besser – mittels CD-ROM präsentiert werden. Christiane Heibach unterscheidet daher völlig zu Recht »zwischen vernetzter und unverbundener digitaler Literatur« (2001, 33), wobei mit *digitaler Literatur* zugleich der Terminus benutzt wird, der sich in den letzten Jahren als tragfähiger Dachbegriff herausgebildet hat. Dieser Begriff unterscheidet sich von dem der *digitalisierten* Literatur – wie sie Stephen Kings ins Netz gestellte Texte darstellen – durch Medienechtheit: Nicht der Tatbestand, sondern die Notwendigkeit der Existenz, und zwar nicht im Netz, sondern umfassender in den digitalen Medien, ist definitionsrelevant. Diese Bedingung kann verschiedentlich erfüllt werden – und es gibt mit Sicherheit viele Grenzfälle, die den »taxonomischen Skandalen« (Nies, 327) in Literaturwis-

13 Zum oben benutzten erweiterten Begriff der Netzliteratur im Sinne des (hypertextuellen) Netzwerks an Dateien vgl. Suter 2001.

14 Vgl. die Selbstidentifikationsversuche der Mailingliste *Netzliteratur.de* (netzliteratur.de/muster.htm) sowie die Dokumentation *Was ist Netzliteratur? Eine Diskussion der Mailingliste netzliteratur.de*: dichtung-digital.de/2000/Mailinglist.

senschaft und Ästhetik gerade im Hinblick auf Gattungsbestimmung und -zuordnung vergleichbar sind. Ich sehe drei wesentliche Merkmale digitaler Literatur: Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung.

Mit *Interaktivität* ist die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes gemeint. Dies kann erfolgen in Reaktion auf Eigenschaften des Werkes (programmierte Interaktivität: Mensch-Software) oder in Reaktion auf Handlungen anderer Rezipienten (netzgebundene Interaktivität: Mensch-Mensch via Software). Zur netzgebundenen Interaktivität gehören die Mitschreibprojekte, die alle auf eine Website kommende Leser auffordern, zu Autoren des vorgestellten Projekts zu werden. Unter die programmierte Interaktivität zählt zunächst die Multilinearität im Hypertext, die den Leser auffordert, den Text durch Navigationsentscheidungen selbst zusammenzustellen. Ein klarerer Begriff ist Cybertext (Aarseth 1997) oder einfach Kombinatorik, der zugleich Phänomene der userbestimmten Generierung eines Werkes abdeckt, die jenseits der Multilinearität des klassischen Hypertext liegen, wie etwa in *Die Aaleskorte der Ölig* und *Das Epos der Maschine* (vgl. Kap. 2.4 und 4.6). Was den Einwand betrifft, daß Kombinatorik auch im Printbereich zu finden ist und deshalb nicht Digitalität bezeichnen könne, ist der Beobachtung zuzustimmen, der Schlußfolgerung aber entgegenzuhalten, daß es sich dabei im Hinblick auf das Buch um ein medienuntypisches Merkmal experimenteller Grenzüberschreitungen des einen Mediums in Richtung des anderen handelt, in dem diese Ausnahmen dann zur medienspezifischen Regel werden.

Intermedialität als weiteres Wesensmerkmal digitaler Literatur markiert die (konzeptuell-integrative) Verbindung zwischen den traditionellen Ausdrucksmedien Sprache, Bild, Musik. Daß sich diesbezüglich Verhaltensnuancen in Begriffsvarianten niederschlagen – Multimedialität, Hypermedialität, Intermedialität –, wurde schon angesprochen. Ich gebe in der Merkmalsbestimmung dem Begriff der Intermedialität den Vorzug, um in Absetzung zum bloßen Nebeneinander von Text, Bild und Ton zumindest nominell die konzeptuelle Integration zu betonen. Der Begriff der Hypermedialität scheint wiederum ungeeignet wegen seines Akzents auf Multilinearität, die sicher in vielen Beispielen der medialen Kooperation zu finden ist, die aber kein unabdingbares Element einer solchen Kooperation darstellt. Daß die Ko-

operation der verschiedenen semiotischen Systeme im digitalen Bereich gerade in Verbindung mit den anderen beiden Merkmalen Interaktivität und Inszenierung durchaus andere Formen annimmt als im Printbereich oder im elektronischen Medium Film, wird an den diskutierten Beispielen in Kapitel 3 deutlich werden.

Inszenierung steht für die Programmierung einer werkimmanenten oder rezeptionsabhängigen Performance. Dem digitalen Werk können auf seinen unsichtbaren Textebenen Aspekte der Aufführung eingeschrieben werden, so daß die Worte und Bilder ihren ›Auftritt‹ haben. Eine solche unsichtbare Textebene findet man zum Beispiel in einer Bildanimation, der das Verhalten ihrer Einzelbilder eingeschrieben wurde. Was von außen als Veränderung des Bildaufbaus wahrnehmbar ist, wurde zumeist in einem entsprechenden Animationseditor dem Bild als Text eingegeben und kann innerhalb eines solchen Editors auch wieder aufgedeckt werden: die Pause zwischen dem Ablauf der Bilder, die Anzahl der Loops, die Hintergrundfarbe. Eine andere unsichtbare, aber viel leichter zugängliche Textebene ist die HTML-Source mit ihren Ausführungsbefehlen und JavaScripts, die das Geschehen im Browser bestimmen, dort aber nicht als Text, sondern eben als Handlung erscheinen. Das Stichwort dieser Inszenierung kann entweder vom Programm ausgehen oder vom Rezipienten. Ein simples Beispiel für die erste Möglichkeit sind Onload- oder Refresh-Tags, d. h. die Ausführung einer Aktion beim Laden der Site oder der Austausch der Site gegen eine andere nach einer gesetzten Zeit – das ›automatische Umblättern‹ bzw. die ›Verfilmung‹ des Textes. Ein Beispiel für die vom Rezipienten ausgelöste Aktion gibt *Das Epos der Maschine* (Kap. 3.6), wo die Wörter auf bestimmte Inputs der Leser hin erscheinen und sich als »Teleskopsätze« über den Bildschirm ausbreiten. Ihren Auftritt haben auch die Texte im Mitschreibprojekt 23:40 (Kap. 3.3), wo das Programm dafür sorgt, daß alle auf die 1440 Minuten eines imaginären Tages verteilten Texte auch nur zu der ihnen zugeeigneten Minute und nur diese Minute lang lesbar sind. Während bei 23:40 die Programmierung des Werkes den Rezeptionsprozeß bestimmt und die Syntax der Zeit zur zusätzlichen Ausdrucksebene wird, bestimmt beim *Epos der Maschine* der Rezeptionsprozeß die konkrete Realisierung des Werks. Einmal kann von werkimmanenter Performance gesprochen werden, das andere Mal von rezeptionsabhängiger, wobei diese letztlich freilich ebenfalls