

Anja Rau

## **Web/Fiction/Design: Ein kurzer Beta-Test der diesjährigen Preisträgerin des ELO Awards, THESE WAVES OF GIRLS von Caitlin Fisher**

2001-10-31

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17491>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Rau, Anja: Web/Fiction/Design: Ein kurzer Beta-Test der diesjährigen Preisträgerin des ELO Awards, THESE WAVES OF GIRLS von Caitlin Fisher. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 20, Jg. 3 (2001-10-31), Nr. 6, S. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17491>.

### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### **Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# Web/Fiction/Design: Ein kurzer Beta-Test der diesjährigen Preisträgerin des ELO Awards, *These Waves of Girls* von Caitlin Fisher

Von Anja Rau

Nr. 20 – 31.10.2001

## Abstract

Die Verleihung eines (Literatur)Preises ist verbunden mit Publicity und Verantwortung gleichermaßen. Die US-amerikanische Electronic Literature Organization hat dieses Jahr eine Webfiction zur Botschafterin für digitale Literatur gewählt, die vor allem in der technischen Umsetzung weit hinter dem zurückbleibt, was heute im Internet oder auf CD-ROM als Standard gelten kann: Weder die ohnehin veraltete Technologie der Frames noch das Bewegtbild-Programm Flash oder die Einbettung von Sounds werden technisch sinnvoll (über Ästhetik lässt sich ja streiten) oder auch nur weitgehend fehlerfrei eingesetzt. Rund 15 Jahre nach der "Erfindung" der digitalen Literatur (auch über diese Zeitangabe lässt sich streiten) ist die zu verwendende Technik derart anspruchsvoll, dass eine Einzelautorin offensichtlich nicht mehr in der Lage ist, den Anforderungen quasi als einsam schöpferisches Genie gerecht zu werden. Die Qualität selbst preiswürdiger aktueller digitaler Literatur legt den Schluss nahe, dass auf dem Umweg über die Multimedia-Kompetenz die Zukunft bei dem liegt, was "collaborative writing" in Hypertext oder Online-Mitschreibprojekte nicht bewirkt haben, nämlich beim Abschied vom Autor im traditionellen Sinne als textbestimmende Instanz, zugunsten eines mehrstimmigen, pluralen Team-Werks.

## 1. Preise und Publicity

Im Mai dieses Jahres verliehen die Vertreterinnen der Electronic Literature Organization (ELO) Caitlin Fisher für *These Waves of Girls* den Electronic Literature Award in der Kategorie Fiction. Als erster Preisträgerin des nun jährlich zu erwartenden ELO Awards kommt der Webfiction eine besondere Stellung zu: *Waves*

steht zumindest in den Augen der ELO an der Spitze einer mehr als fünfzehnjährigen Entwicklung. Andererseits muss ein preisgekrönter Text aber auch als Trendsetter wirken, richtungsweisend für die elektronische Literatur der nächsten Jahre. An *Waves* werden sich nicht nur die zukünftigen Beiträge zum ELO Award messen (lassen) müssen und wohl auch orientieren.

Dazu kommt, dass eine Preisverleihung immer auch medienwirksam ist. Die Berichterstattung wird und soll zu Erstkontakten mit digitaler Literatur führen, die sich unweigerlich auf die Akzeptanz dieses Genres auswirken werden. Wer einen preisgekrönten Text vorstellt, wirbt damit gleichzeitig für ein Genre. Tatsächlich ist digitale Literatur derzeit noch weder ein Kritiker- noch ein Publikumserfolg. Hier können öffentlichkeitswirksame Maßnahmen helfen - wie ein Literaturpreis. Aber vor allem müssen die Texte für sich selbst sprechen, müssen nicht nur literarisch ansprechend, sondern auch technisch und ergonomisch auf der Höhe der Zeit sein.

Dieser Verantwortung tragen die Bewertungskriterien der diesjährigen Verleihung Rechnung:

- Innovative use of electronic techniques and enhancements.
- Literary quality, understood as being related to print and electronic traditions of fiction and poetry, respectively.
- Quality and accessibility of interface design.

Um so erstaunlicher, dass mit *Waves* ein Text gekürt wurde, der zum Teil auf drei bis vier Jahre alte Techniken zurückgreift, ohne dass es sich dabei etwa um ein Design-Statement handeln würde. Vielmehr wirkt *Waves* von Anfang an buggy. Weder die überholte Technik der Frames noch das zur Zeit beliebte und weit verbreitete Flash werden fehlerfrei und sinnvoll eingesetzt. Statt dessen wird kommentarlos riskiert, dass die Leserinnen schon an der PlugIn-Barriere scheitern.

Ich habe *Waves* mit Netscape 4.7 und 6 sowie IE 5 und 5.5 auf PC und Mac getestet, die auftretenden Probleme blieben dabei auf allen Plattformen weitgehend gleich. Getestet wurde weiterhin mit einer DSL-Verbindung, über die 1 MB in unter einer Minute lädt. Die Ladezeiten in *Waves* wurden mit Hilfe der Anzeige in Netscape 6 / Mac gemessen. Technische Probleme gibt es vor allem bei der Ladezeit, der Verwendung von Frames, dem Einsatz von Flash und dem Umgang mit Sounds.

Ohne die Webstatistiken für *Waves* zu kennen, würde ich schätzen, dass ca. 15% der Besucher auf der Startseite aussteigen, im Rahmen von 50% bevor die erste Content-Seite fertig geladen ist.

## 2. Bug-Report

Laut Netscape 6, braucht die Titelseite von 15 Sekunden, bis das Titelbild geladen ist und nach der Weiterleitung 6 weitere Sekunden bis zur Hauptnavigation. Die erste Kapitel-Startseite benötigt noch einmal 21 Sekunden. Um für die erste Content-Seite einen eigenen Wert zu erhalten, habe ich den Link "Vanessa" in einem eigenen Fenster geöffnet – nach einer knappen Minute war die Seite da. Über 1.5 Minuten bis der Inhalt angezeigt wird: dem durchschnittlichen Surfer genügt ein Drittel, um in den Weiten des Internet zu entschwinden – und sei es, weil die meisten Leser Webfiction minuten- oder megabyteweise bezahlen müssen und lange Wartezeiten oder unproportional große Bilder deshalb nur ungern und selten in Kauf nehmen.

Frames sind eine Technik- und Layoutlösung, für die sich heute immer seltener entschieden wird – weil Frames deutliche Nachteile haben, aber auch wegen der hässlichen Frameborders und vor allem der Scrollbalken, die sich oft nicht vermeiden lassen. Nun kann ein Scrollbalken oder eine sichtbare Border durchaus Sinn tragen: diese Elemente könnten z.B. Brüche und / oder Grenzen symbolisieren. In *Waves* sehe ich eine derartige Verwendung nicht. *Waves* verwendet Frames aus einer technischen Überlegung heraus, um nämlich innerhalb eines Kapitels bei gleichbleibender Navigation und Hintergrundbildern Textblöcke austauschen zu können. Auf diese Weise kann grundsätzlich die Ladezeit einer Site optimiert werden – hier wäre es aber sicher hilfreich gewesen, zunächst die verwendeten Grafiken selbst zu optimieren oder den optischen Overkill ganz zu überdenken.

Angesichts der Menge an Alternativlösungen macht es den Eindruck, als wären Frames als die einfachste Lösung gewählt worden. Umso negativer fällt es auf, dass diese Technik offensichtlich nicht beherrscht wird: Die Tags zur Unterdrückung der Borders sind nicht überall korrekt gesetzt, so dass Borders unregelmäßig auftauchen. Auch Linkfehler in der Framereferenzierung, wie z.B. Roberto Simanowski in seiner Besprechung nachweist, sollten in einer releasefertigen Website nicht mehr zu finden sein.

Sogar die Idee, über die Frames unterschiedliche Hintergrundbilder um den zentralen Textframe herum zu laden, wurde nicht zu Ende gedacht: Die Größen der Hintergrundbilder entsprechen nicht den Framegrößen, können das auch gar nicht, da für die Site keine feste Größe angelegt wurde, so dass die relativ definierten Einzelframes je nach Bildschirmauflösung (oder Wunsch der Leserin) gezogen werden. Selbst wenn das daraus resultierende Tiling, wie z.B. Roberto Simanowski annimmt, zumindest stellenweise intentional ist, wirkt dieser Effekt doch in den meisten Fällen als Defekt. Schlimmstes Beispiel ist sicher kissing girls > Vanessa > way, wo der Mainframe ein animiertes GIF als Hintergrund lädt und darüber hinaus 9 Sounds so eingebettet sind, dass der Player angezeigt wird. Während die AniGIFs ablaufen und die Sounds laden, flackert und blinkt die Seite hektisch auf – als würde man den Hamsterdance auf einem Monitor mit falsch eingestellter Hertzrate

betrachten. Etwaige (web-)ästhetische Überlegungen hinter diesen optischen Effekten kann zumindest ich nicht erkennen.

Flash ist ein beliebtes und weitverbreitetes Mittel zur Darstellung bewegter Bilder im Internet. Das Programm ist in seinen Grundfunktionalitäten relativ einfach zu bedienen und kann über die Technik des Vor- und Nachladens von Dateien größere Animationen ohne Streaming anzeigen und ohne dass ein Breitbandanschluss unbedingt vonnöten wäre. *Waves* verwendet Flash für den Splashscreen, für die Hauptnavigation und für visuelle Effekte im Text. Dabei ignoriert die Autorin, dass es sich bei Flash um ein Programm zur Manipulation von Vektorgrafiken handelt: Fisher animiert verfremdete Fotografien. Dadurch werden die Grafiken unnötig groß, was sich wiederum negativ auf die Seitenladezeiten auswirkt. An den Stellen, an denen Flash technisch Sinn machen würde, wird auf andere Lösungen zurückgegriffen, was den Eindruck erweckt, dass hier eine nur halb beherrschte Technologie als Selbstzweck eingesetzt wird.

Als multimedialer Text verwendet *Waves* neben animierten Grafiken auch Sounds. WAV-Dateien werden stellenweise als Sound-Teppich eingesetzt; daneben bietet der Text der Leserin auf manchen Seiten eine Vorlesefunktion an. Auf loopende Musik wird angenehmerweise verzichtet. Leider funktionieren die Sounds nicht zuverlässig: So startet *Waves* mit einem Mädchenlachen als Hintergrundklang – manchmal. Auf den unterschiedlichen Plattformen konnte ich das Lachen mal hören, mal nicht, manchmal auch nur beim ersten Laden der Startseite.

An anderen Stellen sind Tondateien so eingebettet, dass die Player sichtbar sind. Diese zerschießen dann wiederum das Layout. Besonders ärgerlich werden die Sound-Dateien, wenn sie z.B. in einer Seite geladen werden, von der aus sie aber nicht direkt abgespielt werden können. Dabei scheinen die Sounds, vor allem die Vorlese-Dateien, nicht als sinnstiftende Elemente im Text zu fungieren. Das sich im Zusammenhang mit digitalem Text und Women's Writing gleichermaßen anbietende Motiv der Spannung zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit zum Beispiel wird nicht ausgelotet. Die Tonelemente verbleiben auf dem Level technischer Spielereien, die aufgrund der fehlerhaften Einbettung vor allem überflüssig erscheinen.

Alles in allem wirkt *Waves* nachlässig programmiert. Die oben beschriebenen unregelmäßigen Frameborders tauchen zum Beispiel auf, obwohl im Code weitgehend der Versuch unternommen wird, Borders zu unterdrücken. Die wenigsten Einzelseiten haben einen eigenen Titel. Der Quelltext der meisten Seiten enthält jedoch den TITLE-Tag "Untitled Dokument". Es scheint, als wäre die Site zunächst in einem Generator entwickelt, die Generator-Information dann per Hand entfernt worden. Die Mühe, die Dokumente einzeln zu benennen, z.B. mit dem Datei- oder Link-Namen, wurde sich nicht gemacht. Der Font der Navigation, besonders der besuchten Links, hebt sich oft nur unzureichend von den bunten Hintergründen

ab, ohne dass aber z.B. besuchte Links generell aus- oder abgeblendet werden. All dies macht es schwer, die augenfälligen Designmängel als gewollt zu lesen: als Design-Kritik, ironische Brechung oder modischer Trash-Stil. Ich stelle ungern Vergleiche zwischen Print und digitaler Kultur an, die das gedruckte Buch als Standard setzen. Dennoch: Buch- und Zeitungsverleger sorgen gewöhnlich dafür, dass ihre Druckerzeugnisse der gültigen Orthografie entsprechen, die Seiten aufgeschnitten sind, die Bindung stimmt. Warum mutet mir digitale Literatur, zumal preisgekrönte, fehlerhaften Code zu? Welches Qualitätsverständnis steht dahinter? Wenn selbst diejenigen, denen die digitale Literatur am engsten am Herzen liegt, AutorInnen und Interessenverbände, unordentliche Arbeiten für ihre beste halten, wie soll da eine noch zu gewinnende Leserschaft überzeugt werden?

### 3. Debugging

Die oben angeführten Punkte sind kritisch. Es kann nicht davon ausgegangen werden, dass eine Surferin, die bereit ist, sich auf einen literarischen Text einzulassen, auch bereit ist, ihr Online-Leseverhalten weitgehend umzustellen. Vor allem kann ein Genre nicht erwarten ernstgenommen zu werden, dessen "beste" Vertreterin offenbar die Grundlagen ihrer Kunst nicht beherrscht. Ich sage bewusst Grundlagen, denn keiner der oben aufgeführten Bugs ist schwer zu beheben – vorausgesetzt, die Programmiererin versteht ihr Handwerk.

Wir sind es nicht gewohnt, auf den ersten Seiten eines gedruckten Buches eine Gebrauchsanweisung zu finden. Der Buchdruck ist ein "durchsichtiges" Medium, das keinen Fremdkörpereffekt hervorruft und gewöhnlich keine Reflektion vom Leser fordert. Mit dem Computer ist das anders. Lesen am Bildschirm und mit der Tastatur ist neu – und die Existenz und Lesbarkeit des Textes sind ganz entschieden vom Trägermedium abhängig. Es ist keine Frage der Höflichkeit, wenn ein Web-Text auf der Startseite erklärt, welche Hard- und Software-Voraussetzung erfüllt sein müssen. Statt eines Splash-Screens mit automatischer Weiterleitung, wie bei *Waves*, sollten auf der Startseite die optimalen Browser, der Bildschirmauflösung und die erforderlichen Plugins sowie Download-Möglichkeiten aufgelistet sein. Bei einer automatischen Weiterleitung sollte zumindest eine Weiche die Systemgegebenheiten abfragen und gegebenenfalls, wenn z.B. ein Plugin fehlt, auf eine Service-Seite verlinkt werden, die diesen Sachverhalt erklärt und Lösungen vorschlägt.

Für die Fenster sollte eine feste Größe gewählt werden – das hat den Effekt, grafische Defekte wie unkontrollierbares Tiling des Hintergrundbildes nur dann zuzulassen, wenn sie gewollt sind und Bedeutung tragen. Auch von Frames ist abzuraten – und wenn sie denn nun sein müssen, sollte man auch auf die Border-

Tags achten. *Waves* nutzt Frames, um den Content austauschen zu können, ohne jedesmal die Navigation und die durchaus nicht kleinen Hintergrundgrafiken nachladen zu müssen. Dies verursacht, genau wie der Verzicht auf eine feste Seitengröße, häßliche, störende Scrollbars. Abhilfe schafft PHP. Und wenn der Inhalt nicht in bildschirmoptimierte Abschnitte unterteilt werden kann oder soll, schafft ein wenig JavaScript Scrollfunktionen, die nicht aussehen wie meine erste Homepage anno 1997.

Im Gegensatz zu reinen Informations- oder Transaktionsseiten kann es sich eine Webfiction durchaus leisten, schon für die Hauptnavigation auf Flash zu setzen – auch eine alternative No-Flash-Seite macht für einen Text, der zum Teil aus interaktiven Bildern besteht, wenig Sinn (auch wenn man im vorliegenden Fall über die ästhetische Qualität dieser Bilder und den Beitrag, den sie zum Text leisten, durchaus streiten kann). Flash wäre vor allem in Bezug auf die Sound-Problematik die bessere Wahl gewesen: Mit Hilfe eines 1-Pixel-Flash-Films, transparent oder in der Farbe des Hintergrunds, kann Sound in einer Website einfach vorgeladen und abgespielt werden. – Letztendlich, warum nicht die gesamte Site in Flash programmieren? So könnte man auf einen Schlag die ärgerlichen Probleme mit Hintergründen, Sounds und Ladezeiten lösen.

## 4. Die (hyper)literarische Tradition

Bleibt noch das Kriterium der (hyper-)literarischen Qualität. Immerhin begründet Larry McCaffery, Haupt-Juror der ELO-Awards für den Bereich "fiction", seine Entscheidung vor allem inhaltlich und ästhetisch:

"I was consciously seeking out fiction that somehow managed to grab my attention and kept it, that amazed or amused or bewildered or disturbed me, and above all that moved me in some way. ... I found myself hooked on *Waves* from the moment I first logged on and watched [the] gorgeous graphic interface [...]."

*Waves* ist – und das macht McCaffery in seiner Laudatio auch deutlich – eine assoziative Hyperfiction. Eine hypertextuelle Struktur für einen assoziativen Text zu verwenden ist aber weder innovativ (weil eben naheliegend) noch besonders neu – auch wenn ein assoziativer Text sich dem Anfänger vielleicht leichter erschließt als ein Textgenerator oder ein adaptiver, gar "robotischer" Hypertext. An dieser Stelle mag *Waves* zumindest dem Anspruch gerecht werden, mithilfe einer Preisverleihung Publikumsinteresse zu erzeugen und neuen Lesern dann mit einem zugänglichen Text entgegenzukommen. Die Tradition der "electronic fiction" wird hier jedoch höchstens in der *imitatio veteris* berücksichtigt.

Leider fällt auch das Sujet durch: Lesbische "Confessions", Berichte einer Selbstfindung (oder zumindest Selbstsuche) mit "Consciousness Raising"-Effekten hatten ihre Hochzeit in der ersten Hälfte der 1990er Jahre, in der feministischen Literatur haben derartige Texte eine noch längere Tradition. Darüber hinaus erinnert *Waves* (nicht nur in der Episode mit dem Schuhverkäufer) zu sehr an Alice Munros "Lives of Girls and Women" – die Übertragung von einem kanadischen auf ein lesbisches Leben bringt keinen Innovationsschub. Nun ist Hypertext ausgesprochen geeignet, die Spannung zwischen marginaler und Dominanzkultur nicht nur zu thematisieren sondern auch strukturell zu spiegeln, eine Spannung, die typisch ist für fiktionale und reale Biografien junger Lesben im ausgehenden 20. Jahrhundert. Auch der Zwang zu einsträngigen Identitäten und Lebensentwürfen, die ein Coming Out bis in die späten 90er Jahre mit sich brachte und zum Teil immer noch bringt und die daraus entstehende Konflikte, ließen sich in Hypertext fassen. *Waves* ist sich dieser Möglichkeiten offenbar nicht bewusst, kennt auch die VorgängerInnen, gar die Tradition homoerotischer und vor allem lesbischer (Sub)Texte in Hyperfiction, von *Victory Garden* über *Patchwork Girl* bis *Desert Mauve* nicht.

## 5. Vom Werk zum Team-Work

Caitlin Fishers *These Waves of Girls* scheint das alte Vorurteil zu bestätigen, dass online nur veröffentlicht, wer keinen Print- oder Digital-Verleger gefunden hat. Gerade im Zusammenhang mit dem ELO Award und der Botschafterfunktion, die einem preisgekürten Text zukommt, ist das mehr als schade. Wenn das alles ist, was wir zu bieten haben, wird digitale Literatur auf lange Sicht nicht aus ihrem Nischendasein erlöst werden – es ist sogar anzunehmen, dass mit intelligenten Computerspielen, einem Genre das gerade mit seiner Zielgruppe erwachsen wird, die Entwicklung der digitalen Literatur an dem, was wir zur Zeit noch darunter verstehen, vorbeigehen wird. Anders als Hyperfictions haben Computerspiele nämlich ein Publikum und damit einen Markt. – Der finanzielle / kommerzielle Aspekt des Marktes ist dabei nicht zu unterschätzen. Wenn es um digitale Texte geht, stellt sich nicht nur die Frage, ob eine Autorin vom Schreiben leben kann. Das nötige Equipment zur Erstellung gerade multimedialer Texte ist teuer und schnell veraltet. Hier müssen Wege gefunden werden, digitale Kunst auf dem technischen Stand kommerzieller digitaler Produkte möglich zu machen.

Digitale Literatur kann es sich nicht leisten, aktuelle Standards des Web- und CD-ROM-Designs zu ignorieren – allein um die vier bis fünf unterschiedlichen gängigen Plattformen zu bedienen, bedarf es einiger Erfahrung. Wie in der bildenden Kunst die Entscheidung für ein Material sollte in der digitalen Welt die Entscheidung für



eine Technologie immer eine bewusste Entscheidung sein – und sie hat weitaus größere Konsequenzen als eine Vorliebe für Bleistifte, Tintenfüller oder qwerty-Tastaturen. Breitband, minimales Design, Retro-Look – es gibt unzählige, gleichwertige Design- und Technologieentscheidungen, aber auch ein HTML 2.0 Code muss fehlerfrei sein, jedes JPG in einem Online-Text weboptimiert. Anders als Schreiben, Malerei oder Bildhauerei fordert ein Multimedia-Projekt Meisterschaft in unterschiedlichen, nämlich allen beteiligten Disziplinen gleichzeitig: Text, Bild, Ton und Programmierung. Wer sich für das digitale Medium entscheidet, muss sich dieser Herausforderung stellen.

Kann man nun ein Versagen gegenüber der Technik einer Autorin wie Caitlin Fisher anlasten, die mit Print-Vorbildern aufwuchs und sich dem Computer als aufregendem neuen Environment zuwendet? Die Zeit der handgestrickten Webseiten ist vorbei, moderne, kommerzielle Websites werden heute von fünf und mehr -köpfigen Spezialisten-Teams gebaut, nicht selten in monatelanger Arbeit. Einzelne Autorinnen können den so aufgestellten Standards allein nicht mehr gerecht werden – und das bedeutet, unserem 200 Jahre alten Konzept vom einsam schöpferischen Genie Lebewohl zu sagen.

Über das Verschwinden des Autors als Autoritätsperson im digitalen Text und über "kollaboratives Schreiben" zu reden, wie es die frühe Hypertext-Theorie in oft euphorischer Weise tat, ist aus der Mode gekommen. Kryptische, schwerzugängliche Hyperfictions haben die Position des Autors gegenüber dem Leser eher bestärkt als zurückgenommen und die einige Jahre lang florierenden Online-Mitschreib-Projekte werden gemeinhin als gescheitert angesehen. Wir wollen Texte von Autorinnen lesen (und Bilder von Malerinnen betrachten), die wissen, was sie tun und Zeit und Erfahrung in ihre Werke stecken. Ob das Ergebnis ihrer Arbeit uns geschlossen und ex cathedra gegenübertritt oder die Künstlerin ihr Werk öffnet und ein von Pluralität und Diversity geprägtes Weltbild durchscheint, ist eine ganz andere Frage. Und wer schließlich vom Schreiben leben will, kann auf das noch immer gültige Konzept der Autor- oder Urheberschaft nicht verzichten.

Trotzdem ist wahrscheinlich, dass Projekte, an denen mehr als eine Autorin, mehr als ein Autor beteiligt waren, die unterschiedlichen Kulturen, Sozialisationen und Überzeugungen, welche die Beteiligten mitbringen, als Offenheit und Mehrstimmigkeit in sich tragen. Digitale Literatur, multimediale Kunst, die von Spezialisten-Teams geschaffen und als solche auch präsentiert werden, könnten zu dem vieldiskutierten Ende des traditionellen Verständnisses von Autorschaft beitragen. Ein Nebeneffekt wäre eine deutliche Steigerung vor allem der technischen Qualität digitaler Literatur / Kunst – "art with an attitude" könnte mit den Produkten mithalten, mit denen mainstreamorientierte Unterhaltungsmultis das Internet und den Markt fluten. Ein gewisser finanzieller Erfolg ist schon für die einsame Dichterin an ihrer Reiseschreibmaschine überlebensnotwendig – erst recht im hochpreisigen Multimedia-Umfeld. Die Sell-Out Frage nach Abhängigkeit

von Sponsoren, Preisgeldern, Verlagsprogrammen muss sich jede Künstlerin stellen. Und letztlich kann es der vom Return of Interest getriebenen Multimedia-Branche nur guttun, wenn ein paar Literary People zu den Global Players in den Ring steigen.