

Roberto Simanowski

Digitale Literatur. Begriffsbestimmung und Typologisierung

1999-05-28

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17298>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Digitale Literatur. Begriffsbestimmung und Typologisierung. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 1, Jg. 1 (1999-05-28), Nr. 1, S. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17298>.

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/>

Digitale Literatur. Begriffsbestimmung und Typologisierung

Von Roberto Simanowski

Nr. 1 – 28.05.1999

Abstract

-Das 'digitale Alphabet' der Bits und Bytes ist immer die erste Ebene der Darstellung, auf der die Sprachen der Buchstaben, Bilder und Töne aufbauen.

-Der Begriff >Digitale Literatur< bezeichnet somit die Existenzvoraussetzung seines Gegenstandes, er impliziert zugleich, daß unter Literatur hier nicht mehr allein Text verstanden wird.

-Die digitale Literatur läßt sich in 5 Typen unterteilen:

1. Texte, die linear strukturiert und traditionell verfaßt sind und nicht auf die digitale Existenzweise angewiesen sind (uneigentliche digitale Literatur).
2. Texte, die linear angeordnet sind, die ihre Entstehung aber den Möglichkeiten der Kommunikation im digitalen Medium verdanken (kollaborativ verfaßte Texte).
3. Texte, die ebenfalls linear angeordnet sind, die aber sowohl hinsichtlich der Produktion wie der Rezeption auf die Interaktionsmöglichkeiten des Netzes angewiesen sind (MUDs, MOOs, Chatgroups).
4. Texte, die eine nichtlineare Struktur aufweisen (Hypertexte bzw. Hyperfiction)
5. Texte, die mit Bild-, Ton- und Videoelementen versetzt sind, entweder in linearer oder in nichtlinearer Form (Hypermedia bzw. ebenfalls Hypertext). In diesem Beitrag wird die besondere Bedeutung der Kategorie "Raum" unter folgenden Aspekten diskutiert.

Wovon ist die Rede, wenn von Literatur im Netz die Rede ist? Die Texte, die mit den Begriffen Netzliteratur, Elektroliteratur, Ergodic Literature, Cybertext oder Hypertext bezeichnet werden, unterscheiden sich z.T. völlig voneinander und sind oft mehr oder sogar alles andere als Text. Die Differenzen solcher 'Texte' bestehen im Hinblick auf ihre Medialität, ihre Struktur, ihre Interaktivität. Eines immerhin haben

sie gemeinsam, sie liegen in digitaler Form vor - und an diesem Punkt könnte man zu einer Begriffsbestimmung ansetzen.

Das Medium, in dem diese Literatur geschrieben wird, zeichnet sich dadurch aus, daß es nicht mehr ein bestimmtes Ausdrucksmittel verlangt oder bevorzugt wie etwa das Buch den Text und das Radio den Ton. Diese Medien basieren letztlich alle auf dem Atom und bewahren deswegen klare Grenzen zwischen einander. Das grundlegende Mittel des Computers ist der Strom. Alles muß durchs Nadelöhr des binären Codes, muß erst als An- oder Abwesenheit von Strom definiert werden. Ist dies geschehen, können die einzelnen Sprachen dann relativ einfach miteinander verbunden werden; und die verbesserte Leistungsfähigkeit der Programme und Computer ermöglicht dies inzwischen auch, ohne daß man wegen eines integrierten Videoclips einen Systemabsturz oder eine Viertelstunde Ladezeit befürchten müsste.

Und weil dieses 'digitale Alphabet' der Bits und Bytes immer die erste Ebene der Darstellung ist, egal ob es sich nun um Buchstaben, Bilder oder Töne handelt, ist der Begriff *Digitale Literatur* ein ganz treffendes Wort für das, was es hier zu beschreiben gilt. Die Metapher hält bewußt, daß alles auf dem gleichen Grundmedium basiert. Sie macht damit die Existenzvoraussetzung zum Hauptkriterium und nicht den Existenzort, wie es etwa beim diesbezüglich zu engen Begriff *Netzliteratur* der Fall wäre.

Der mit dem Begriff Digitale Literatur bezeichnete Gegenstand bleibt indes different genug. Man kann ihn in mindestens folgende Typen unterteilen:

1. Texte, die linear strukturiert und traditionell verfaßt sind. Sie sind mit Strom geschrieben, aber sie sind nicht auf die digitale Existenzweise angewiesen. Es handelt sich um 'unechte' digitale Literatur, um Schmuggelware gewissermaßen, die das Netz allein seiner besonderen Distributionsform wegen braucht. Dieter E. Zimmer nennt diese Texte Literatur im Netz im Unterschied zur Netzliteratur, die nicht gedruckt werden kann (Text in Tütelchen, DIE ZEIT, 7. 11. 1997).
2. Texte, die linear angeordnet sind, die ihre Entstehung aber den elektronischen Kommunikationsmöglichkeiten verdanken und somit aus produktionsästhetischer Sicht das Netz benötigen. Solche Texte sind kollaborativ verfaßte Texte, wie Beim Bäcker, bei denen jeder den bisher geschriebenen, im Web ausgestellten Text fortsetzen kann, oder Baal lebt, der per E-mail an den nächsten Autor gesandt wird, welcher nicht nur weiterschreiben, sondern das Vorgefundene auch verändern darf. Der Reiz solcher kollektiv verfaßten Texte liegt weniger in ihrer literarischen Qualität als in der abzulesenden Gruppendynamik. So ist es interessant zu beobachten, wie auf den Text des Vorgängers eingegangen wird bzw. eben nicht, wie Machtkämpfe in der weiteren Gestaltung einer etablierten Figur

entbrennen, wie die meisten ihr eigenes Süppchen kochen und schließlich eine gute Seele durch einen moralischen Appell den roten Faden zu retten versucht. Aus soziologischer Perspektive, als Geschichten über das Schreiben von Geschichten, sind diese Texte durchaus spannend.

3. Texte, die ebenfalls linear angeordnet sind, die aber unmittelbar den spezifischen Kommunikationsmöglichkeiten des digitalen Mediums entspringen. Sie sind sowohl hinsichtlich der Produktion wie der Rezeption auf die Interaktionsmöglichkeiten des Netzes angewiesen. Hierzu gehören die Rollenspiele (MUDs) und die Chatgroups. Diese Texte geben noch stärker als Typ 2 Autor- und Werkbegriff auf und zielen auf die totale Immersion des 'Rezipienten'. Obgleich somit am weitesten vom traditionellen Literaturverständnis entfernt und eher dem Spiel zugehörig, wird mitunter hier die eigentliche Zukunft der digitalen Literatur gesehen (so von Janet Murray und von Espen J. Aarseth).
4. Texte, die eine nichtlineare Struktur aufweisen. Diese Hypertexte, wenn es sich um Literatur handelt, auch Hyperfiction genannt, eröffnen dem Leser durch die 'multi-lineare' Anordnung Alternativen der Textzusammenstellung. Die Möglichkeiten der Textgestaltung beschränken sich hier, im Gegensatz zu den Typen 2 und 3, auf dessen Zusammensetzung. Obgleich es Vorformen dieser Texte in der Printliteratur gibt, sind sie zum eigentlichen Strukturmodell des Schreibens erst im Kontext der Digitalität geworden. Die ersten Exemplare - *Afternoon* (1987) von Michael Joyce und *Victory Garden* von Stuart Mouthrop (1991) - erschienen vor der Etablierung des Netzes und wurden von Eastgate Systems auf Diskette vertrieben, was auch heute noch, und bei Eastgate unter dem Slogan *serious hypertext*, für einen Großteil der Texte gilt.
5. Texte, die mit Bild-, Ton- und Videoelementen versetzt sind und eine Art Gesamtkunstwerk darstellen. Sie erscheinen entweder in linearer oder in nichtlinearer Form und werden Hypermedia genannt oder, mit einem erweiterten Textbegriff, ebenfalls HT. Es handelt sich hier um den gegenwärtig vielleicht relevanteste Typ, der das hypertextuelle Erbe seines Vorgängers in die Multimedialität der neuen technischen Möglichkeiten überführt. Hierher gehören Werke wie Mark Amerikas Grammatron, die beiden Preisträger des Pegasus-Wettbewerbs 1998 - Die Aalskorte der Ölig von Dirk Günter und Frank Klötken (vgl. die Besprechung in dichtung-digital) und Trost der Bilder von Jürgen Daiber und Jochen Metzger (vgl. die Besprechung in dichtung-digital) - und Stuart Moulthropps neues Projekt The Tomb Robbers.

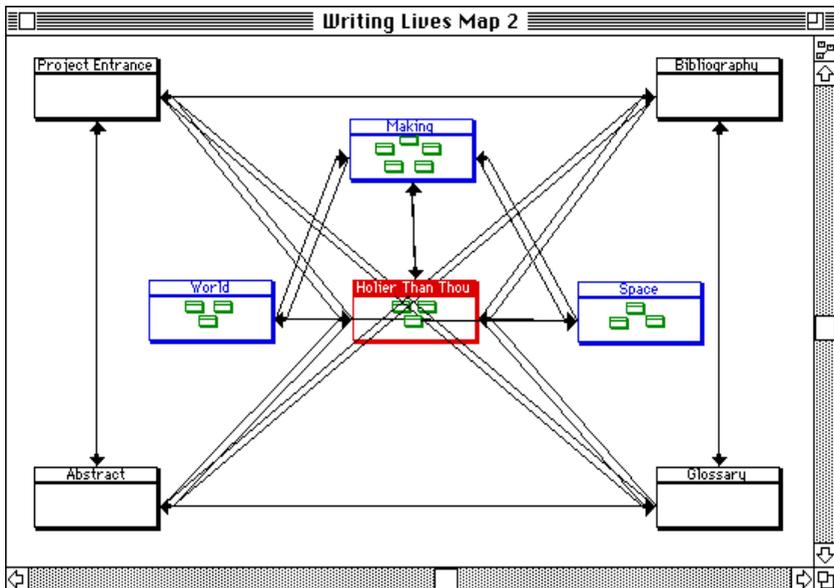
Es bleiben Textformen, die je nach Akzentuierung ihrer Struktur oder ihrer Entsehungsform zuzuordnen sind, wie etwa Die Säulen von Llaqaan, ein kollaborativ

verfaßtes Textgebilde, das zugleich hypertextuell strukturiert ist, indem es Navigationsalternativen anbietet.

Digitales Alphabet

Vor der Sprache des sicht- oder hörbaren Ausdrucksmittel (der Buchstaben, Töne, Formen und Farben) wird die Sprache des Stroms gesprochen, die unter der Sphäre der sinnlichen Wahrnehmbarkeit liegt. Die Farbe *rot* z.B. wird auf der Ebene des Stroms durch eine bestimmte Bitfolge, durch einem bestimmten Wechsel von Strom-an (oder 1) und Strom-aus (oder 0) Zuständen, ausgedrückt. In der Html-Sprache ergibt dies dann den Hexadezimalwert #FF0000, der dafür sorgt, daß der Bildschirm die Farbe *rot* anzeigt. Durch einen alphanumerischen Code wird *rot* auf der Ebene der Farben sichtbar, wo es schließlich, auf der Ebene der Bedeutung, für Liebe oder Tod stehen kann. Bei den Buchstaben ist es, weil vor dem Wort die Tinte kommt, noch schwieriger: das Zeichen, nehmen wie wieder *rot*, muß zunächst durch das entsprechende Material (meistens Tinte, oft auch Blei, mitunter Blut) dargestellt werden, in unserem Falle als Buchstabenfolge r-o-t , bevor es beginnen kann, etwas zu bedeuten. Vor dieser Materialisierung des Zeichens steht nun die Materialisierung durch den Strom: der Buchstabe r, dann o, dann t, wird in der Sprache der Bits erstellt.

Es gibt anderer Ansätze, die gemeinsame Basis der verschiedenen Elemente begrifflich festzuhalten. Das Multimedia-Programm *Macromedia Director* z.B. tut dies in Analogie zu Theater und Film und versammelt die Vertreter der verschiedensten Sprachen in *einer* Besetzungsliste. Dort stehen Sounddateien neben Images und Texte neben Videoclips. Die Basis dieser Einheit des Verschiedenen ist, dass alle ihren Part auf der Ebene der Performance spielen; das Bild tritt dort genauso auf wie der Text oder die Musik. Aber auch Zeit und Bewegung werden als Darsteller definiert, auch das Script (das das Verhalten eines Darstellers oder des ganzen Films bestimmt) wird in der Besetzungsliste geführt. Wenn etwa bei Aktivierung eines Links eine bestimmte Handlung eines bestimmten Darstellers ausgelöst werden soll, steht in der Besetzungsliste ein Script mit einem entsprechenden Onclick-Befehl. Diese Handhabung bei *Macromedia Director* schärft den Blick dafür, dass Animation bzw. Information, die auf der sichtbaren Ebene des Ausdrucks nur in der Dimension der Zeit wahrnehmbar ist, mit zum 'Text' der digitalen Literatur gehört.



Die Links ermöglichen aber nicht nur Verbindungen zwischen unterschiedlichen Ebenen. Sie verbinden auch nach draußen: als externe Links führen sie aus dem jeweiligen Hypertext-Gebilde fort in die Weiten des Netzes. Das ist nicht schwieriger, als intern zu verbinden, denn bei korrekter Adressierung des Links erreicht man die Website in einem Computer am anderen Ende der Welt so sicher wie mit der richtigen Telefonnummer den Präsidenten von Neuseeland. Regel Nr. 1: man weiß nie, wohin man abspringt, wenn man den Link klickt.

Ein Hypertext ist also eine Einheit relativ unabhängiger Texteinheiten, sprich: eins ist viele. Die zweite Verwirrung heißt: a ist ungleich a, denn Hypertext ist nicht gleich Text. Als Ted Nelson den Begriff Hypertext in den 60er Jahren prägte, war der Computer keineswegs so bild- und tontauglich wie heute. Inzwischen vermischen sich die Medien gnadenlos. Deswegen sprechen einige lieber von Hypermedia als von Hypertext. Auch dieser Begriff ist allerdings mißverständlich, da zu viele dabei eher an den gemeinsamen Einsatz verschiedener Medien denken - an einen Videorecorder, der mit einem Computer verbunden ist, der als Fernseher genutzt wird - als an die nonlineare Verknüpfungsstruktur, auf die es ankommt. Eingeweihte wissen diesbezüglich natürlich zwischen *Multimedia* und *Hypermedia* zu unterscheiden, womit der Begriff Hypermedia gegenüber Hypertext wieder als der genauere erscheint. Zumeist werden die Begriffe jedoch synonym gebraucht, wobei dem letzteren, als dem traditionellen, der Vorzug gilt.

Im online Online-ABC heißt es zum Hypertext:

Ein sauber strukturierter Hypertext läßt beim Leser («Anwender») gar nicht erst den Eindruck aufkommen, er habe es mit einem zusammenhängenden Text zu tun. Er besteht statt dessen aus einzelnen Texteinheiten, die man völlig zusammenhanglos und dennoch mit Gewinn lesen kann. Dem Leser werden maximale Bequemlichkeit und Unterstützung geboten er darf zur nächsten Texteinheit blättern, eine oder zwei logische Ebenen höher springen, einen Index aufrufen, eine Volltextsuche starten, vielleicht sogar einen Zufallsprung ausführen

Der Gewinn der Zusammenhangslosigkeit liegt hier darin, daß der Hypertext wie ein Lexikon funktioniert. Es gibt relativ abgeschlossene Einheiten, nach denen man sich diesem oder jenem Stichwort auf der gleichen oder anderen logischen Ebene widmen kann, sprich: vom Panther zum Tiger oder zum Löwen oder eben zur Großkatze oder zum Säugetier (oder auch, denn im Hypertext ist immer noch ein Link übrig, zu *Rilkes* Panther oder zum *Grünen* Panther). Das alles kennt man schon irgendwie, eine flexible Organisation des Wissens, die nicht auf eine bestimmte Reihenfolge der Aufnahme angewiesen ist. Aber es gibt einen Unterschied zwischen jenen Hypertexten, die Informationen miteinander verbinden, und jenen, die eine Geschichte erzählen wollen und die zur Unterscheidung Hyperfiction genannt werden.

Printvorläufer

Robert Coover benennt in seinem berühmten Artikel *The End of Books* in der *New York Time Book Review* (21. 6. 1992) einige der historischen Vorläufer der Hyperfiction benannt: Laurence Sterne, James Joyce, Raymond Queneau, Julio Cortazar, Italo Calvino und Milorad Pavic. Es lassen sich weitere Autoren hinzufügen und es wäre auf die Literatengruppe Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle) zu verweisen, die sich 1960 um François Lionnais sammelte, um traditionelle Literaturformen experimentell aufzubrechen. Sie alle stehen für Versuche einer Auflösung der Linearität und Texthierarchie. Während dabei der Lexikonroman *Das Chasarische Wörterbuch* (1984), *Das* von Milorad Pavic den Link durch graphische Verweise auf mögliche Anschlußstellen im Textgebilde verkörpert, überlassen Raymond Queneaus *Cent mille milliards de poèmes* (1961) die Verlinkung gänzlich dem Leser.

Man kann jedoch weiter zurückgehen und auf die Poetikmaschinen des Barock verweisen. Berühmt ist Georg Philipp Harsdörffers (1653) *Wechselsatz*, berühmt ist Quirinus Kuhlmanns *Libes-Kuß* (1671), der einem Wechselspiel von 50 Wörtern in vier Versen die Alternativenzahl von $3,4 \times 10$ hoch 17 berechnet (=77stellige Zahl). Im Appendix zu seinem Gedicht „Wechsel menschlicher Sachen“ (1671) legt Kuhlmann

zugleich den philosophischen Grund dieser kombinatorischen Dichtkunst offen: „Alles wechselt; alles libet; alles scheineth was zu hassen: Wer nur disem nach wird denken/ muß di Menschen Weißheit fassen“.

Die kombinatorische Dichtung hat mit ihren Experimenten nicht auf die Ankunft des Hypertextes gewartet, sie erlebt durch ihn aber gewiß ein Revival.

Hyperfiction

Was bedeutet es für literarische Hypertexte, wenn man nach Belieben von Textsegment zu Textsegment springen kann? Erstens, daß der Leser den Text erst fertig schreiben muß, zweitens, daß der Autor seinen Text nicht kennt (denn er kann meistens nicht all die ermöglichten Wege durch das Textgeflecht vorher selbst abschreiten), was drittens heißt, daß es den Text, bzw. *den* Text, gar nicht mehr gibt. Das bedeutet viertens, daß der Autor keine Geschichte mehr aufbauen kann, wie man sie von linearen Texten kennt, wo die verschiedenen Teile der Story eine Reihenfolge erhalten, auf die es ankommt. Der Leser einer linearen Geschichte mag mit dem Ablauf nicht immer einverstanden sein, er wird dem Autor trotzdem für die Mühe der Strukturierung dankbar sein. Man hätte vielleicht das eine oder andere Gewürz anders eingesetzt und vielleicht Butter statt Öl oder Huhn statt Rind genommen, insgesamt ist man indes froh, daß der Koch einem die Dinge nicht lose und im rohen Zustand an den Tisch bringt. Wer also sollte Freude daran haben, ins Restaurant zu gehen, wenn er dort selber kochen muß?! Mit Laura Miller, Herausgeberin des Online-Magazins *Salon* gesagt: "Its hard enough putting life in order without the chore of organizing someone else's novel."

Das Bild stimmt nur zur Hälfte. Hypertext ist zwar nicht fertig, aber er ist auch kein Korb unverarbeiteter Rohlinge. Im Gegensatz zu seinen gedruckten Vorbildern wie Marc Saportas Roman *Composition No. 1* (1962), einem Karton mit 150 losen, unpaginierte Blättern, kommt die Hyperfiction nicht als Blattfolge. Die spontane Kombinationsmöglichkeit mag eine Hoffnung der Zukunft sein und war gewiß eine Vision der Vergangenheit, als Vannevar Bush 1945 seine Vision der Memex entwickelte. Die heutigen Hyperfiction arbeiten indes mit 'precooked' Links und stehen für eine 'programmierte Intertextualität', die man eher als Bevormundung denn als Befreiung des Lesers interpretieren muß.

Man kann die fortwährende Macht des Autors über den Text und dessen Leser im Namen der Qualität der Texte allerdings auch begrüßen. Die Vorgabe der Links stellt für den Autor eine zusätzliche Aussageebene dar, insofern der Link bestimmte Organisationsmöglichkeiten des Textes vorgibt und andere unterläßt. Die Labelung des Links, die explikativ, komplementär, additiv oder dekonstruktiv zum Text in den

Nodes erfolgen kann, ist dabei eine weitere Bedeutungsebene, die der Interpretation offensteht. Die Sache ist mühsam, gewiß, und nicht immer weiß man, ob sie sich auch lohnt, denn oft genug ist es der Fall, daß Links und deren Namen wahllos gesetzt wurden und somit nicht mehr repräsentieren als sich selbst. Die Semantisierung der Links ist wohl das ästhetische Hauptproblem der Hyperfiction. Gerade die Möglichkeiten, die hier liegen, machen aber auch einen besonderen Reiz dieser Literatur aus.

Dieser Reiz kann mitunter recht zwiespältiger Natur sein und den Tatsbestand der Zumutung erfüllen. Micheal Joyce schreibt in seiner Hyperficion *Afternoon* folgende Zeilen über den Lektüreprozeß und dessen Ende: "Closure is, as in any fiction, a suspect quality, although here it is made manifest. When the story no longer progresses, or when it cycles, or when you tire of the paths, the experience of reading it ends." Jenen, die wirklich enden wollen, ruft Joyce allerding hinterher: "there are likely to be more opportunities than you think there are at first. A word which doesn't yield the first time you read a section may take you elsewhere if you choose it when you encounter the section again, and sometimes what seems like a loop, like memory, heads off again in another direction [...]" Diese Passage beschreibt einen Hauptaspekt der Hyperficion: so wie es keinen eigentlichen Anfang gibt, gibt es kein klares Ende. Das Textgeflecht ist immer wieder neu zu erkunden und zeigt, entsprechend der Navigation immer wieder neue Gesichter. Das Hauptwort der Lektüre ist Oder: die Geschichte kann so sein oder, wenn man einen anderen Weg nimmt, so oder so oder so. Das führt in der Konsequenz zu zwei Zumutungen: Reintensivierung der Lektüre und Betrug ums Happy End.

1. Der Trick der Hyperfiction ist ihr Konservatismus mit modernsten Mitteln. Aus der Perspektive des äußeren Design scheint sie durchaus im Einklang mit dem Signum unserer Zeit zu sein. Die Gestik des Mausclicks spiegelt das Informationsbombardement und die Kommunikationsästhetik von MTV, womit wir zu leben gelernt haben. In der Hyperficion fungiert die Gestik des Klicks allerdings als trojanisches Pferd. Indem der Text zu wiederholter Lektüre mit anderen Navigationspfaden einlädt, führt er mehr als zwei Jahrhunderte nach der Leserevolution und der Entwicklung der extensiven Lektüre zur intensiven zurück. Dies ist gewiß einer der Gründe, warum die Hyperfiction so wenig Freunde findet.

2. Ein andere ist der Betrug ums Happy End, bei dem es nicht um Hollywood und den guten Ausgang geht, sondern um die Erlösung, die jeder Ausgang bringt: die endlich gegebene Antwort auf all die entstandenen Fragen, die Erklärung, ob unsere Annahmen über den Text richtig waren oder nicht. Michael Joyce's Vorschlag, den Text zu verlassen, wenn er sich wiederholt und man der Meinung ist, genug gelesen zu haben, zielt nicht auf Vollendung, sondern Erschöpfung und unterschätzt die rezeptionspsychologischen Voraussetzungen der Lektüre. So überraschend und offen manches Ende textueller oder filmischer Geschichten auch sein mag, man hat zumindest Gewißheit, am Ende angekommen zu sein. Man hat einen Punkt, von

dem aus die Dinge nun noch einmal überdacht werden können. Die Hyperfiction verwehrt diese Gewißheit, und zwar nicht in erster Linie, weil man nicht all ihre Textbestandteile lesen könnte - man kann die einzelnen Dateien ausdrucken und hintereinander durchgehen -, sondern weil man nicht all ihre Kombinationsmöglichkeiten erfassen kann.

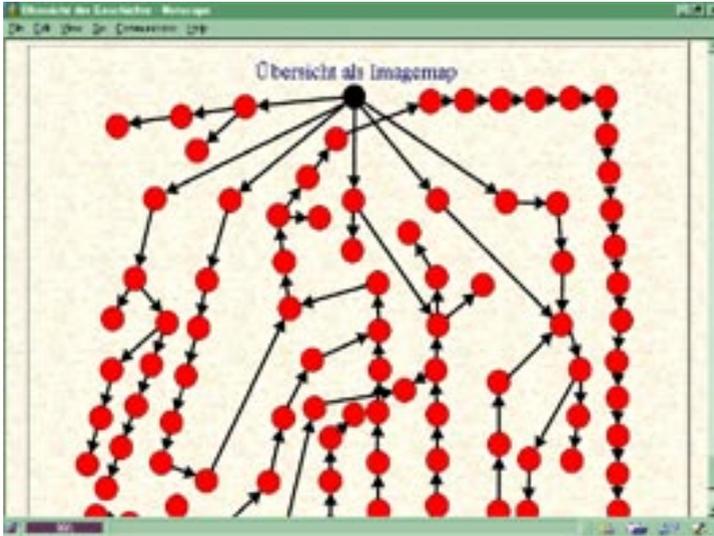
Damit wird dieser Art von Literatur zunächst nicht viel Vergnügungspotential zugetraut. Der technische Reiz des Klick-Response-Spiels und des willkürlichen Zusammenfügens der Nodes wird nicht allzu lang vorhalten, zumal es sich nicht um ein Puzzle handelt, das am Ende mit dem richtigen Bild belohnt. Die Frage ist letztlich, inwiefern die Navigationsalternativen eine zusätzliche Bedeutung des Gesamttextes produzieren, kompliziert gesagt: inwiefern die kombinatorische Offenheit des Textes dessen konnotative unterstützt.

Das Beispiel "Lacaan"

Im "ersten interaktiven Netznroman" Die Säulen von Lacaan - als Organisator und Verwalter gibt sich ein von Roger Nelke zu erkennen - kann jeder Teilnehmer die Einstiegspunkte seiner Fortsetzung selbst wählen und damit auch alternative Fortsetzungen neben bereits bestehende setzen, womit eine Art Hypertextstruktur entsteht. In den Spielregeln heißt es:

Alles ist erlaubt. Wer sich allerdings auf ungewöhnliche Pfade begibt muss damit rechnen allein zu bleiben. Schreibt also einfach Eure Fortsetzung, und mailt sie mir zu. Wichtig ist nur, daß Ihr mir mitteilt, an welcher Stelle Ihr Euren Text angehängt haben wollt. Dafür steht bei jedem Teil rechts oben ein Kürzel, welches Ihr angeben könnt. Wenn Ihr wollt, dann könnt Ihr auch eine Seite angeben, auf die am Ende des Teiles verwiesen werden soll. Auch dies erfolgt mit dem erwähnten Kürzel. Bleibt diese Angabe aus, so bildet Euer Teil ein offenes Ende, welches andere fortsetzen können, um dann vielleicht an einen schon bestehenden Knoten anzuknüpfen. Sowohl den Anfang als auch das Ende könnt Ihr an ein beliebiges Kapitel anhängen. Hier gibt es keinerlei Einschränkung. Nur die Angabe eines Anfanglinks ist zwingend notwendig.

Die Struktur des Ganzen sieht dann so aus:



The copyright for the picture used here is probably held by roger.nelke. Should you be the holder of this copyright, please [mail](#) me if you want the picture removed or your ownership acknowledged.