

Roberto Simanowski

## Interfictions. Vom Schreiben im Netz: Einleitung

2002-07-19

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17546>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Interfictions. Vom Schreiben im Netz: Einleitung. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 24, Jg. 4 (2002-07-19), Nr. 4, S. 1–16. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17546>.

### 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/>

# Interfictions. Vom Schreiben im Netz\*: Einleitung

Von Roberto Simanowski

Nr. 24 – 19.07.2002

## Abstract

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 erste Botschaft des vorliegenden Bandes lautet: Von Interfictions hat das Buch nichts zu fürchten. Denn es handelt sich um Undruckbares, das mit den spezifischen Mitteln der digitalen Medien nach künstlerischem Ausdruck sucht: Als Mitschreibprojekt, das die Leser in Autoren wandelt und das Werk in einen Prozess. Als Hyperfiction, die vom Leser verlangt, sich den Text selbst zusammenzustellen, und im besten Falle den Link zwischen den Textsegmenten zum eigentlichen Text macht. Als multimediales Werk, das Wort, Bild und Ton zu einer neuen Sprache mixt. Dieses Buch handelt nicht von Literatur, die ins Internet wandert und schließlich doch auf Papier enden will. Diese 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 für das gute alte Buch, aber ein Konkurrent, so wie Kino und Fernsehen auch.

## 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 Musikausböhrse *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.<sup>1</sup>

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 Mußstunde 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 mit dem Theater, 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 schon 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.<sup>2</sup> Die 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 kann<sup>3</sup> 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), der 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.<sup>4</sup>

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 Literatur-Portal – wie *gedichte.de* – seine Texte direkt an die Leser bringen. So sehr 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 heißt<sup>5</sup> – 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.<sup>6</sup>

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);<sup>7</sup> 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 gefunden. Die Frankfurter Buchmesse 2 000 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.<sup>8</sup> 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 ästhetische 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.<sup>9</sup>

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 unabgeschlossen 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.<sup>10</sup> 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 Phänomene 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." (0/2) 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 sich für manche Multimedia zu Hypermedia wie die Betrachtung eines Reisefilms zur Reise selbst verhält (Nelson, 12f.). 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.<sup>11</sup> – 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 Präsentation, so lautet die mit dem Begriff *Netzliteratur* betonte Gegenüberstellung online versus offline. Dies scheint das

benutzte Bestimmungswort zumindest in seinem populären Verständnis nahezulegen.<sup>12</sup> 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.<sup>13</sup> 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 Eigenschaft des Internet 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 Literaturwissenschaft 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 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 Kooperation 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 1 440 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 werkimmanent ist, da die Reaktion des Werks auf den Input der Leser vom Autor im Werk vorprogrammiert wurde.

Nach dieser Begriffsdiskussion und Merkmalsbeschreibung kann folgende Definition für digitale Literatur festgehalten werden: Digitale Literatur ist eine künstlerische Ausdrucksform, die der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedarf, weil sie sich durch mindestens eines der spezifischen Merkmale digitaler Medien – Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung – auszeichnet.

Damit sind wir zwar zu einer allgemeinen Bestimmung digitaler Literatur vorgedrungen, haben aber noch nicht alle Begriffsfragen geklärt. Die Definition läßt die schon aufgeworfene Frage offen, ob das erfaßte Phänomen weiterhin als Literatur bezeichnet werden kann, und sie trifft eine Aussage, die zumindest eines Kommentars bedarf: Inwiefern handelt es sich dabei um eine künstlerische Ausdrucksform und wie ist diese von nichtkünstlerischen abzugrenzen.

Als Richard Ziegfeld 1989 von einem neuen literarischen Genre sprach, konnte er noch problemlos mit dem proportionalen Übergewicht des Wortes argumentieren, durch das er gesichert sah, daß die prognostizierte Literatur auf Imagination durch die Kraft der Sprache abzielt. Auch Christian Köllerer greift 10 Jahre später angesichts der Visualisierung der digitalen Medien auf dieses Argument zurück: "Ein Werk der Netzliteratur wäre demnach ein komplex strukturierter, *überwiegend* sprachlicher ästhetischer Gegenstand." So einleuchtend dieses Kriterium auf den ersten Blick sein mag, es ist kaum praktikabel, denn es fragt sich bald, wie man die Vorrangstellung des Wortes mißt: Nach eingenommenem Platz auf dem Bildschirm oder auf dem Speichermedium? Nach absorbierten Aufmerksamkeit oder nach Informationsmenge gegenüber visuellen Elementen? Und was bedeutet es, wenn durch Inszenierung das Wort vor allem in seiner Materialität als typographisches Zeichen hervorgehoben wird, es also nicht als Text wirkt, sondern als Bild? Wenn von einem neuen literarischen Genre gesprochen wird (Suter 2000), ist nicht nur zu fragen, ob es sich nicht vielmehr um eine neue literarische *Gattung* handelt, sondern auch, ob das neue Phänomen überhaupt noch im System der Literatur anzusiedeln ist oder vielmehr im Klassifikationssystem der Künste eine neue Stelle eingerichtet werden sollte.

Der bereits etablierte Begriff der *digitalen Kunst* bleibt dabei als Dachbegriff so lange problematisch, wie er auf die *bildende Kunst* – einschließlich ihrer modernen Erweiterung *Konzeptkunst* und *Installation* – beschränkt wird und sich nicht durch

einen geschichtlichen Gang zurück vor die Ausdifferenzierung der Künste jene terminologische Gemeinschaftlichkeit der Kunstgattungen wieder aneignet, die er einst in Kants und Hegels Ästhetiken oder in Sulzers *Theorie der Schönen Künste* besaß. Und vielleicht muß die Entdifferenzierung sogar hinter Sulzer zurückgehen, bis hin zum Terminus *Schöne Wissenschaften*, der in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts noch so verschiedene Phänomene wie Geschichte, Poesie und Rhetorik verband. Wahrscheinlich aber muß er sogar soweit zurückgehen, bis auch die *artes mechanicae* wieder eingeschlossen werden, in diesem Falle also die Programmierung auf der Softwareebene. Daß diese Rücknahme der Ausdifferenzierung zugleich die idealistische Systematik der Künste überwinden und sich den neuartigen Synthesen visueller, auditiver und innerlich-vorstellender Ausdrucksformen stellen muß, ist die *conditio sine qua non* des ganzen Unternehmens.

Ein solcher ökumenischer Begriff der digitalen Kunst liegt noch nicht vor. Auch wenn zumeist keine ausdrückliche begriffliche Trennung vorgenommen wird, eine phänomenologische besteht durchaus. Der Gebrauch der Begriffe digitale Literatur und digitale Kunst in Preisausschreiben, Online-Galerien, theoretischen Beiträgen und Selbstverständigungen zeigt, daß digitale Literatur stark im Narrativen verankert bleibt, digitale Kunst – bzw. Netzkunst, elektronisches Medienkunstwerk oder Cyberart – hingegen eher auf interaktive Installationen oder avancierte Sound-Graphik-Projekte zielt als auf Narration und in dieser Weise gegen den Begriff der digitalen Literatur Konturen annimmt.<sup>14</sup>

Um das Zuordnungsdilemma zu lösen, wurden allgemeine Begriffe wie *New Media Writing* benutzt,<sup>15</sup> dessen Allgemeinheit allerdings allein eine technologische und keine ästhetische Bestimmung des Gegenstandes zuläßt. Vor diesem Verzicht auf Abgrenzungsschärfe gegen Phänomene des New Media Writing wie Online-Shops, Multimedia-Lexika, Erotik-Chats und Lieschen Müllers Homepage warnt – aus dem Lager der digitalen Literatur – Friedrich Block (2001, 97f.), und auch von seiten der Netzkunst-Theorie ist der Wunsch nach Differenzierung zwischen Webkunst und Webdesign zu hören (Kuni, 6). Eine Unterscheidung zwischen Kunst und dem, was nicht Kunst ist, scheint schon deswegen geboten, weil das Internet zum Teil nur noch aus der Perspektive kommerzieller und konsumtiver Nutzung wahrgenommen wird. Gerade angesichts der zu beobachtenden Ästhetisierung des Kommerziellen und der "gentrification" der digitalen suburbia" (Lovink/Schultz, 357) sollte die Differenzierungsarbeit hier nicht aussetzen. Der kritische Zugriff wird schließlich doch unterscheiden wollen zwischen einer auf Unternehmenspräsentation und Verkauf zielenden Website und etwa Fevci Konuks Projekt *Brainwash* (Kap. 4.3), das eine solche kommerzielle Website imitiert und auf diese Weise sowohl die Entwicklung im Internet wie die damit etablierte Epistemologie problematisiert. Dieser Impetus ist als Differenzkriterium der Kunst gegenüber dem Kommerz bzw. der neutralen Kommunikation festzuhalten: eine

Reflexion dessen, was ist; eine Sprache, die etwas Alltägliches in ungewohntem Licht zeigt – sei es die besondere Perspektive eines Gedichts, sei es das Readymade im Museum, sei es die parodistische Imitation einer kommerziellen Website. Da diese besondere Qualität sich auch terminologisch niederschlagen sollte, sind Begriffe wie *New Media Writing* ungeeignet für das, was hier in Absetzung zur traditionellen Literatur, in Absetzung zur digitalen Kunst und in Absetzung zur Nicht-Kunst bezeichnet werden soll.

Als Begriff schlage ich das Wort vor, das den Titel dieses Buches stellt und das mir in seiner Komposition am geeignetsten scheint, die hier besprochenen begrifflichen Fehlbesetzungen und Mißverständlichkeiten zu vermeiden: Interfictions. Das Grundwort grenzt zunächst ab vom Nichtfiktionalen, es betont das künstlerische Moment, ohne daß der problematische Begriff Netzkunst benutzt werden muß. Der Ausdruck Fiction beabsichtigt die konzeptuelle Absetzung von der Netzkunst und ist als medienübergreifendes Merkmal – Fiction umfaßt Text gleichermaßen wie Film, Bild und Ton – willkommen. Das Bestimmungswort verweist auf einige der Eigenschaften, die oben als wesentlich für die digitalen Medien festgehalten wurden – Interaktivität, Intermedialität – und assoziiert zugleich das populärste dieser Medien: das Internet.

Der Begriff Interfictions findet bereits verschiedentlich Verwendung. Er bezeichnet die interdisziplinäre Sektion des Kasseler Dokumentarfilm- und Videofestes und steht seit 1995 für Fachtagungen, auf denen die Integration der traditionellen medialen Ausdrucksformen in den digitalen Medien sowie deren sozio-ästhetische Auswirkungen debattiert werden.<sup>16</sup> Ich knüpfe im Gebrauch des Begriffs an *diese* Perspektive an und nicht an die Reduktion des Begriffs auf digitalisierte literarische Texte im Internet, die natürlich auch zu finden ist.<sup>17</sup>

### 3. Geschichte und Ausblick

Die Geschichte der Interfictions beginnt nicht erst mit der Erfindung des Computers. Ihre spezifischen Merkmale wie Kombinatorik, Multilinearität, Intermedialität und kollaboratives Schreiben haben eine lange Tradition in den experimentellen Versuchen der literarischen Avantgarde, die herkömmlichen Grenzen des Wortes und der literarischen Produktion zu überschreiten. Die verschiedenen Gruppen der Interfictions bleiben ihren Vorbildern in dieser Hinsicht verbunden: der kombinatorischen Dichtung des Barock, der *écriture automatique* der Surrealisten, der konkreten Poesie der 60er und 70er Jahre oder dem multilinearen Lexikonroman von Milorad Pavić Mitte der 80er.<sup>18</sup> Die Geschichte der Interfictions im engeren Sinne beginnt freilich per Definition erst mit den digitalen Medien und ist

– von frühen aleatorischen Experimenten abgesehen (Döhl 2000) – nicht viel älter als ein Dutzend Jahre.<sup>19</sup>

Eine wichtige Rolle in dieser Geschichte spielt der von Mark Bernstein geleitete Verlag *Eastgate Systems*, der sich nicht nur als Publikationsort *seriöser Hyperfiction* versteht, sondern auch als wertvoller Informationspool (*Hypertext Kitchen*) und Diskussions-Organisator (*eNarrative*) auftritt. Hier veröffentlichte Michael Joyce 1990 seinem Text *Afternoon, a Story* und "öffnete das elektronische Neuland für ernsthafte Schriftsteller" (Kendall). Dieser Text von Romanlänge – inzwischen ein Klassiker der Hyperfiction und ihrer Wissenschaft – verkörpert die erste Generation der Hyperfiction, die allein aus Text und Links bestand und auf Diskette vertrieben wurde. Mit der Ankunft des World Wide Web änderten sich sowohl Präsentationsort wie Produktionsweise. Selbst 'Klassiker' wie Michael Joyce und Stuart Moulthrop (*Victory Garden*, 1991) setzten nun verstärkt Images, Videoclips und Sounds ein.

Im englischsprachigen Raum fand der neue Gegenstand bald Beachtung in Online-Journalen (*Alt-X*, *Postmodern Culture*), Linksammlungen (*Hyperizons*, *Wordcircuits*), themengebundenen Sammelbänden (Delany/Landow, Landow 1994), Monographien (Bolter 1991, Landow 1992, Lanham, Tuman 1992b) und Sondernummern von Print-Magazinen (Hayles 1997a). In Deutschland war es der von ZEIT und IBM erstmals 1995 ausgerufene *Internet-Wettbewerb*, der dem Thema größere Aufmerksamkeit erbrachte und wesentlich die Entstehung einer deutschen Szene der Netzliteratur förderte. Nach ersten informellen Symposien (*Softmoderne*, *Hartmoderne*, *Digitaler Diskurs*, *Interszene*) und Sammelbänden (Klepper/Mayer/Schneck, Matejovski/Kittler, Suter/Böhler) finden Interfictions mit verschiedenen Dissertationen (Suter 2000, Heibach 2000a, Rau 2000, Porombka 2001)<sup>20</sup>, Sonderheften (Schlobinski/Suter, Simanowski 2001), Konferenzen (*Ästhetik digitaler Literatur*, *Literarische Hypertexte*, *Poetics of Digital Text*), DFG-Projekten (*Interaktive Literatur*) und speziellen Online-Journalen (*dichtung-digital*) inzwischen auch breitere akademische Beachtung.<sup>21</sup>

Diese kurze Übersicht zeigt, daß die Geschichte der Interfictions keineswegs mehr am Anfang steht. Was die Hyperfiction betrifft, rief Robert Coover sogar schon ihr Ende aus, da sie vom lauten, bunten World Wide Web nichts Gutes zu erwarten habe (2000). Während Coover in der um sich greifenden Ersetzung des geschriebenen Wortes durch Bild und Ton das Abgleiten ins oberflächliche Spektakel fürchtet, sehen andere darin allerdings den lang erwarteten Schritt zur Entwicklung des digitalen Gesamtkunstwerks. Neue Programme wie *Flash* bieten hier vielversprechende Möglichkeiten. So befinden wir uns am Ende und zugleich am Anfang der Geschichte der Interfictions.

Diese Doppelposition wiederholt sich im Feld der Forschung. Viele Mißverständnisse und Fehldeutungen der 90er Jahre vor allem in der amerikanischen Literatur sind als solche erkannt und verabschiedet, vor allem in der

stärker werdenden skandinavischen und deutschen Forschung. Zugleich gibt es innerhalb der jungen, noch recht überschaubaren scientific community nach wie vor kontroverse Diskussionen um die richtige Terminologie, effektive Beschreibungsmethoden und angemessene Bewertungskategorien. Die Forschung hat ihren eigentlichen Gegenstand bisher weder phänomenologisch umrissen, noch begrifflich genau gefaßt und ist, was konkrete Fallanalysen betrifft, kaum die ersten Schritte gegangen.

Auch die ausgeschriebenen Wettbewerbe für digitale bzw. elektronische Literatur – zuletzt *Electronic Literature Organisation* und *Literatur.digital 2001* – vermitteln eher den Eindruck des Aufbruchs als der Ankunft. Man begegnet einer ganzen Reihe spannender Experimente, die in sehr unterschiedlicher Weise die spezifischen Eigenschaften der digitalen Medien nutzen. Während im Feld der Netzkunst Künstler aus dem traditionellen Bereich der bildenden Kunst recht erfolgreich mit den neuen ästhetischen Möglichkeiten arbeiten, fällt im Bereich der Interfictions ins Gewicht, daß noch kaum Autoren auftreten, die schon intensiv durch beide Schulen – die der Technik und die des Schreibens – gegangen sind. Die erwiesenen Meister des Wortes bleiben bei ihren Leisten, selbst – wie *NULL* oder *Abfall für alle* zeigen – auf ihren Ausflügen in das neue Medium. Diejenigen aber, die schon in die digitalen Medien hineingewachsen sind und gleich mit dessen ästhetischen Möglichkeiten zu schreiben anfangen, müssen zunächst die Mühen und Fallen des Anfangs überstehen, sowohl im Hinblick auf Text- wie im Hinblick auf Programmierqualität.

Wenn aber auch der Online-"Ulysses", wie Hermann Rotermund, Juryvorsitzender des Pegasus 1998, festhielt, noch nicht erschienen ist – und inzwischen steht die Frage, ob man nicht eher auf einen Picasso oder Christo der digitalen Medien wartet –, so gibt es doch ein breites Spektrum von Ansätzen, das auf die Entwicklung der nächsten Jahre gespannt macht. Daß DTV und T-Online ihren Wettbewerb *Literatur.digital 2001* mit einer entsprechenden Publikation begleiten (Simanowski 2002) und als jährliches Ereignis zu installieren beabsichtigen, könnte wichtige Impulse für diese Entwicklung bringen. Welche Richtung die Interfictions nehmen werden, bleibt dabei völlig offen. Welche Wege überhaupt zur Auswahl stehen und mit welchem Erfolg sie bisher beschritten wurden, wird in diesem Buch vor Augen geführt.

Die Beschreibung und Diskussion vorliegender Werke erfolgt in drei thematischen Kapiteln, die jeweils auch theoretische Überlegungen einschließen: Mitschreibprojekte, Hyperfiction und Multimedia. Dabei handelt es sich um idealtypische Differenzierungen, die sich zwar durchaus auch in der Realität der digitalen Medien finden lassen – das textbasierte Mitschreibprojekt, der klassische Hypertext, das lineare Multimediaprojekt –, denen aber ebenso und zunehmend Werke zur Seite stehen, die zwei oder allen drei Gruppen zugeordnet werden können – der multimediale Hypertext oder das mit Bild, Ton und Text arbeitende, multilinear erzählende Mitschreibprojekt. Die hier vorgenommene Gruppierung dient vor allem

dazu, Akzente in der Besprechung zu setzen. So wird es im Kapitel zu den Mitschreibprojekten um das Phänomen der Kollaboration und der daraus folgenden *sozialen Ästhetik* gehen. Im Kapitel zu den Hypertexten sind das aus der Multilinearität resultierende spezifische Machtverhältnis zwischen Autor und Leser sowie die Folgen des Verlusts einer klaren Erzählstruktur zu besprechen. Im Kapitel Multimedia stehen vor allem die Verbindungen zur Diskussion, die Text, Bild und Ton sowie ihre Inszenierung untereinander eingehen. Im abschließenden Kapitel werden die Überlegungen zur medialen Konstellation und ästhetischen Praxis zusammengefaßt, die ableitbaren Poetologien einer ambitionierten digitalen Kunst diskutiert und die Kriterien einer wissenschaftlichen Behandlung des Gegenstandes skizziert.

## Anmerkungen

---

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.
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 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](http://ntia.doc.gov/ntiahome/digitaldivide)
4. Zum Disintermediationseffekt in der Wirtschaft vgl. Heuser.
5. Stephen King verkaufte 2000 seine Erzählung *Riding the Bullet* online (500 000 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](http://nytimes.com/2000/08/19/technology/19netlibrary-ipo.html) sowie Kings Website: [stephenking.com](http://stephenking.com)).
6. Vgl. dazu den Beitrag unter: [dichtung-digital.com/2001/08/20-Simanowski](http://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.
8. Der eBook Award 2001 stellt in dieser Hinsicht keinerlei Weiterentwicklung dar; auch hier wurden lediglich Printerzeugnisse ins digitale Medium übertragen.
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](http://dichtung-digital.de/2001/Simanowski-12-Feb), zu *NULL* vgl. Simanowski 2001b.
10. Zur ausführlichen Diskussion der verschiedenen Begrifflichkeiten, ihrer akademischen Reflexion und zu den verschiedenen Typologien digitaler Literatur vgl. Simanowski 2001e.
11. 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."
12. Zum oben benutzten erweiterten Begriff der Netzliteratur im Sinne des (hypertextuellen) Netzwerks an Dateien vgl. Suter 2001.
13. Vgl. die Selbstidentifikationsversuche der Mailingliste *Netzliteratur.de* ([netzliteratur.de/muster.htm](http://netzliteratur.de/muster.htm)) sowie die Dokumentation *Was ist Netzliteratur? Eine Diskussion der Mailingliste netzliteratur.de*. [dichtung-digital.de/2000/Mailinglist](http://dichtung-digital.de/2000/Mailinglist).
14. Zur Phänomenologie und Differenz digitaler Literatur und Kunst vgl. Simanowski 2002a.
15. TrAce/Alt-X änderte den Titel seiner 1998er *Hypertext Competition* 2000 in *Competition for New Media Writing*.
16. [filmladen.de/dokfes](http://filmladen.de/dokfes) und [interfiction.net/interf.html](http://interfiction.net/interf.html)

17. [interfiction.de](http://interfiction.de); [interfiction.com](http://interfiction.com)
18. Näheres dazu jeweils in den Kapiteln 1 bis 3.
19. Zur Geschichte der Interfictions im deutschsprachigen und anglo-amerikanischen Raum vgl. ausführlich Simanowski 2002a.
20. Die erste eigenständige Publikation zum Thema – Nina Hautzingers *Vom Buch zum Internet?* (1999); Besprechung unter: [dichtung-digital/Rau/13-Juli-99/Rau\\_Hautzinger.htm](http://dichtung-digital/Rau/13-Juli-99/Rau_Hautzinger.htm) – entstand bezeichnenderweise aus einer Magisterarbeit.
21. Für weitere Hinweise zu Autoren, Veranstaltungen, Publikationen vgl. Reinhold Grethers äußerst verdienstvolle Linkliste [netzwissenschaft.de](http://netzwissenschaft.de). Für Informationen zur Geschichte der digitalen *Kunst* vgl. Simanowski 2002a.

*\*Einleitung aus: Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt am Main: Edition Suhrkamp: 2002*