

Nicole Alef

## **www.cafe-nirvana.com: Olivia Adlers Netz-Projekt Cafe Nirvana**

2001-02-14

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17446>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

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

Alef, Nicole: www.cafe-nirvana.com: Olivia Adlers Netz-Projekt Cafe Nirvana. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 16, Jg. 3 (2001-02-14), Nr. 2, S. 1–20. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17446>.

### **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/>

# www.cafe-nirvana.com: Olivia Adlers Netz-Projekt Cafe Nirvana

Von Nicole Alef

Nr. 16 – 14.02.2001

## Abstract

<http://www.cafe-nirvana.com> - dies ist die URL eines Webseitennetzes von Olivia Adler. Der Name „Cafe-Nirvana“ führt assoziativ zum Inhalt des Projektes. Mit „Cafe“ lässt sich ein Kaffeehaus, eine Tasse Kaffee, eine gemütliche Atmosphäre und eine Unterhaltung assoziieren. Der Begriff „Nirvana“ verweist auf eine Gegenwelt zur sogenannten „Realität“. Die virtuelle Welt des „Cafe-Nirvana“ ist so eine Gegenwelt, die mit fiktionalen Figuren bevölkert ist, die den Phantasien der physisch existenten Autorin und der Leser/User der „realen“ Welt entspringen. Die beiden Assoziationsketten werden zu einer virtuellen Komposition zusammengeführt, die aus Text, Bild und Ton besteht. Durch die komplexe Anlage in Bezug auf die Struktur und den Inhalt des Websites werden viele Interpretationsmöglichkeiten angeboten. In dieser Arbeit wird der Website anhand der Kommunikationsofferten an den Leser/User interpretiert.

Um eine Orientierung zu gewährleisten wird zunächst ein exemplarischer Leseweg beschrieben. Dieser Leseweg zeigt Linkverbindungen auf, die auf die Struktur des „Cafe-Nirvana“ verweisen und zugleich zu den angebotenen Inhalten, den Literaturangeboten führen. Die Literaturangebote bestehen aus digitaler und digitalisierter Literatur.

Auf dieser Grundlage bewegt sich die zweigeteilte Intention der Autorin /Produzentin, eine Kreuzung aus virtueller, fiktionaler und realer Welt zu schaffen und eine Plattform für Kunst bereitzustellen. Der erste Teil der Intention wird im Hinblick auf die Angebote zur Kommunikation beschrieben und deren Verwebung in den Website analysiert. Der „begehbare Roman“ kennzeichnet in diesem Zusammenhang die Prägung der Kommunikationsofferten durch Virtualität, Fiktionalität und Realität. Da das „Cafe-Nirvana“ keinen abgeschlossenen Werkcharakter besitzt, kommt dem Interpretationsrahmen ein besonderen Stellenwert zu. Ein sich veränderndes Projekt wie das „Cafe-Nirvana“ erhält zuverlässige Interpretationskategorien durch die Einordnung in Typen oder Genres digitaler Literatur. Es fällt unter die Kategorie „webfiction“, die mit den Charakteristika „kollaborativer Schreibprojekte“ durchsetzt ist.

Ein dynamisches Projekt erfordert einen entsprechenden Betreuungsaufwand durch die Autorin/Produzentin. Das wird in dem folgenden Beitrag diskutiert. Olivia Adlers Einfluss auf die angebotene Kommunikation wird aufgezeigt.

Bei der Betrachtung des zweiten Teils der Intention rückt der Leser/User und damit die angebotenen Rezeptionsmöglichkeiten in den Vordergrund. Es wird auf vergleichbare Kommunikationsforen in der Geschichte literarischer Gesellschaften verwiesen. Die Eigentümlichkeiten von E-Mail- und Chat-Kommunikation werden formuliert und unter theoretischen Aspekten als spezielle Ausformung von Kommunikation im Internet herausgestellt. Dabei erweist sich die Annäherung der Schrift an die gesprochene Sprache in den Kommunikationsforen des Internets als zentrales Moment des Vergleichs mit Autorenlesungen der Antike. Die Tradition des literarischen Salons lässt sich durch das Konzept der Geselligkeit mit dem „Cafe-Nirvana“ vergleichen.

Sowohl dem explorativen wie auch dem intensiven Leser/User wird mit dem „Cafe-Nirvana“ ein reichhaltiges, verwobenes Angebot an Kommunikation mit und über textorientierter Literatur, optischen und akustischen Implementierungen und netzspezifischen „Spielereien“ (Fake-Suchmaschine) geboten.

Olivia Adlers „Cafe-Nirwana“ besteht aus einem komplexen Webseitennetz.<sup>1</sup> Es enthält verschiedene Typen digitaler und digitalisierter Literatur. Die vielschichtige Zusammensetzung dieser heterogenen Literaturangebote koppelt Merkmale digitaler Literaturgattungen, hauptsächlich Eigenschaften kollaborativer Schreibprojekte und multimedialer Literatur mit den traditionellen Genres Science Fiction-Roman, Poesie und Kurzgeschichte. Dies hat zur Folge, dass die Rezeption nicht auf ein genreabhängiges Konzept bezogen werden kann, sondern die Wirkung von Verschachtelungen und Wechselwirkungen der Literaturangebote auf den Leser/User in den Mittelpunkt der Diskussion rücken müssen. Da es mehrere Möglichkeiten der Zusammenstellung der einzelnen Angebote gibt, diese aber nicht alle durch ihre Komplexität beschrieben werden können, wird an dieser Stelle ein repräsentativer Leseweg durch das Webseitennetz konstruiert, welcher den Zugang zu unterschiedlichen Literaturbeispielen offen hält. Zudem wird bei der Beschreibung des Leseweges nicht auf interpretierende Elemente verzichtet, da die Entscheidung für einen bestimmten „Pfad“ durch das Webseitennetz wahrnehmungsabhängige Implikationen beinhaltet.

Bevor der Leser/User sich mit den Verflechtungen verschieden angelegter Literaturphänomene auseinandersetzen kann, müssen einige Vorentscheidungen, die per Aktivierung von Links vonstatten gehen, getroffen werden. So muss entschieden werden, ob die deutsche oder die englischsprachige Version bevorzugt wird. Danach werden dem „Neuling“ (erster Besuch des Cafe-Nirwana) und dem

„Stammgast“ (regelmäßiger Besucher) unterschiedliche Wege zum Betreten des „Cafe-Nirwana“ angeboten. „Outet“ der Leser/User sich als Neuling und aktiviert diesen Link, präsentiert sich vor ihm ein Bild mit erläuterndem Text.

Bevor der Leser/User sich mit den Verflechtungen verschieden angelegter Literaturphänomene auseinandersetzen kann, müssen einige Vorentscheidungen, die per Aktivierung von Links vonstatten gehen, getroffen werden. So muss entschieden werden, ob die deutsche oder die englischsprachige Version bevorzugt wird. Danach werden dem „Neuling“ (erster Besuch des Cafe-Nirwana) und dem „Stammgast“ (regelmäßiger Besucher) unterschiedliche Wege zum Betreten des „Cafe-Nirwana“ angeboten. „Outet“ der Leser/User sich als Neuling und aktiviert diesen Link, präsentiert sich vor ihm ein Bild mit erläuterndem Text.



Bild 1: „Willkommen in Cyberia“

Das Bild dokumentiert die Möglichkeit eines Eintrittes in eine ungewisse Welt (die auf dem Bild zu sehende Tür ist noch geschlossen). Der darauf folgende Text benennt diese als „Cyberia“, konkretisiert also das Ziel. „Cyberia“ als Eigenname erinnert an „Cyberspace“ als Synonym für die durch die elektronische Datenverarbeitung und -vermittlung entstehenden virtuellen Räume, die zwischen Präsenz und Abwesenheit der sie mehr oder weniger kontrollierenden „realen“ User anzusiedeln sind.

Der Text ist mit Signalwörtern versehen, die vom Leser/User aktiviert werden können, um den Eintritt in „Cyberia“ zu vollziehen.

Aktiviert der Leser/User das Signalwort „Foyer“ wird er durch eine Linkverbindung zu einer weiteren Graphikdatei geführt, die sich dem Leser/User als Bild eines klassizistisch gestalteten Raumes, in dem eine Standtafel steht, auf der Bildschirmoberfläche präsentiert.<sup>2</sup>



Bild 2: Das Foyer

Erst, wenn der Leser/User diesen Raum „betreten“ hat und die in diesem Raum befindliche Standtafel „anklickt“, hat er Zugang zu einem Inhaltsverzeichnis. Die Standtafel wird dem Leser/User wie im Film durch einen Zoom vergrößert dargestellt, so dass die Informationen überhaupt lesbar werden.



Bild 3: Standtafel Cafe-Nirvana

Das Foyer ist nicht nur optisch als Entree konzipiert, sondern auch formal. Ausdruck dafür ist eine Stehtafel. Diese Stehtafel enthält eine Auflistung der einzelnen Räume des Cafe-Nirvana und kann so als Einladung zum Besuch der anderen Räume und als Inhaltsverzeichnis genutzt werden. In diesem Zusammenhang kann getrost von „Räumen“ die Rede sein, da alle Verzeichnisse zu graphisch gestalteten Räumen führen.

Wird das Kaffeehaus „Cafe – Nirwana“ besucht, kann der Leser/User von dort zum Chat übergehen. Damit wird ein Kommunikationsangebot gemacht, dass bei Annahme für Geselligkeit sorgen kann.<sup>3</sup>



Bild 4: Der Raum zum Chat

Welche Bedeutung der Chat für das gesamte Webseitenetz hat, wird später noch erläutert.

In der Bibliothek steht eine Auswahl der unterschiedlichen Lektüremöglichkeiten zur Verfügung. Die Bibliothek umfasst die Kategorien Lyrik, Cartoons, Science-Fiction, Märchen / Fantasy, Kurzgeschichten, Essays, Humor / Grotteske und Rezepte. In der Kunstgalerie ist eine kleine Ausstellung von Bildern zu sehen (Mona Lisa, Baum-Allee, Raumschiff Enterprise u. v. m.). Im Konzertsaal kann bei Musik entspannt werden (z. B. Ragtimes mit John Roache u. v. m.). In der Kapelle können Gebete schriftlich niedergelegt werden. Dieses Angebot wird ausgiebig genutzt. Vor allem Fans von Kurt Cobain und seiner Band „Nirvana“ veröffentlichen Gebete oder Bitten in der Kapelle. „Nirwana“ lässt zwar die Assoziation: „Kurt Cobain und seine Band Nirwana“ zu, aber dies ist nach Aussage der Autorin/Produzentin ein unbeabsichtigter Nebeneffekt der Namensgebung. Das Büro zeigt einen virtuellen Arbeitsplatz, der dem Leser-/ User durch „Anklicken“ des virtuellen Bildschirms Zugang zum „begehbaren Roman“ verschafft. Doch dazu noch später.

Der Website „Cafe-Nirwana“ kann als virtuelles Ausflugsziel oder Urlaubsort benutzt werden, denn es bietet dem „realen“ Besucher „virtuelle Gästezimmer“ an, die er für eine Zeit „mieten“ kann. Doch anders als in der realen Welt, kann das Gästezimmer

im „Cafe-Nirwana“ selbst gestaltet werden. Die Einrichtung mit verschiedenen Gegenständen (Bilder) nutzen einige Bewohner, um durch die Bilder referenzierte Links zu platzieren. Fährt ein Leser/User mit der Maus über einen der Gegenstände, werden Linkverbindungen angezeigt (sogenannter Rollover Effekt). Wählt der Leser/User diese, wird er zu unterschiedlichen literarischen Texten, Bild- und Musikinstallationen oder zu weiteren Webservern mit umfassenden Webseiten geführt.

Im Postamt stehen mannigfaltige Möglichkeiten zur Verfügung, eigene Postkarten zu gestalten oder Briefe zu verschicken. Der Kompass auf jeder Side bietet eine Orientierungshilfe für das gesamte Webseitennetz an. Er leitet zu einer Übersichtskarte, anhand der der Leser/User seinen eigenen Standpunkt bestimmen, aber auch zu neuen Lesewegen durchs Netz aufbrechen kann.

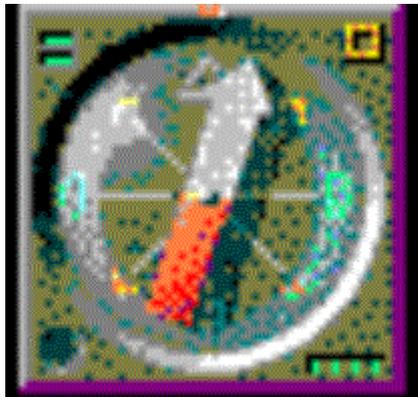


Bild 5: Der Kompass

In der vorangehenden Darstellung wurde ein typischer Leseweg und damit Implementierungen von Text, Bild und Ton zu einer virtuellen Komposition in dem Webseitennetz beschrieben. Dieser Leseweg soll exemplarisch für eine Fülle weiterer Lesewege stehen.

## 2. Die Intention des Autors/Produzentin

In diesem Kapitel wird die Intention der Autorin im Hinblick auf die Kommunikationsofferten des Cafe-Nirwanas beschrieben und deren Verwebung in das Webseitennetz analysiert. In Bezug auf die Autorin/Produzentin wird das Augenmerk auf ihre inhaltliche Intention gelegt, aber auch auf die Betreuung des Projektes, da dieses Auswirkungen auf die für den Leser bereitgestellten

Kommunikationsmöglichkeiten hat. Das „Cafe-Nirwana“ stellt mit seinen statischen Graphiken der Räume einen Ort des Ruhens dar. Im Gegensatz zu den hektischen Informationssuchen in Netz handelt es sich beim Cafe-Nirwana durchaus, wie die Autorin / Produzentin es in den Einführungstexten beschrieben hat, um „Einen Ort, an dem sich Menschen aus aller Welt treffen und miteinander reden, einen Ort mit vielen Stammgästen, ein Stück Heimat in den Weiten von Cyberia, der virtuellen Welt.“<sup>4</sup>

Unterstützt wird die Gemeinschaft der Besucher des Cafe-Nirwana durch die Möglichkeit der direkten Kommunikationsaufnahme über den 3-D-Chat und der Mailingliste. Alle Komponenten des Cafe-Nirwana haben das Ziel, virtuelle Elemente mit realen Elementen des Besuchererlebnisses des Leser/Users so zu kombinieren, dass die Grenzen zwischen Virtualität und Realität verschwimmen, so dass sie unmittelbar nicht mehr zu unterscheiden sind. Olivia Adler bei einem E-Mail-Austausch dazu: „Die Vision war immer eine Kreuzung zwischen virtueller Welt, Begegnungsstätte, Computerspiel und ständig mutierender und sich selbst verselbstständigender Erzählung.“<sup>5</sup> Durch die Verflechtung von fiktionalen Figuren, die auf Personen der „realen“ Welt treffen, entstehen neue Kombinationsmöglichkeiten von realer und virtueller Kommunikation. Durch die entstehenden virtuellen Räumlichkeiten des Cafe-Nirwana und den Möglichkeiten zur direkten Kommunikation durch den Chat und die Mailingliste wird der Eindruck der Verflechtung von fiktionalen Elementen und deren ihnen nahe stehenden virtuellen Elementen mit der realen, physischen Präsenz der Leser/User des Cafe-Nirwana verstärkt.

Um die eben beschriebene Intention zu veranschaulichen, sei hier auf ein Beispiel verwiesen. Es ist in das Webseitenetz des „Cafe-Nirwana“ integriert, hat aber bis jetzt noch keine Erwähnung gefunden.

Es handelt sich um den „begehbaren Roman“. Dieser Website ist aus einem ursprünglich linear, auf Papier verfassten Science-Fiction-Roman „Allianz Eirene“ (1997) entstanden.<sup>6</sup> Dem Leser/User werden zwei Angebote gemacht, das Leseerlebnis des begehbaren Romans zu erfahren: Er kann die erzählte Geschichte verfolgen, oder die Weiterführung selbst mitgestalten.<sup>7</sup> Die aktuelle Version (Stand: 11/2000) des Romans enthält neben der Textfassung auch multimediale Elemente. Sie sind mit der Textfassung durch Linkverbindungen verbunden und können als Bestandteil der fiktionalen Welt des Romans interpretiert werden. Dies ist der Fall, wenn der Leser/User hauptsächlich an der Textfassung als Strukturelement des Romaninhaltes und dessen Weiterführung interessiert ist. Die multimedialen Elemente enthalten aber auch die Anlage, sich unabhängig von der Textbasis zu einer selbstständigen Parallelgeschichte zu entwickeln. Das Potenzial für eine eigenständigen Entwicklung bieten die Charaktere des Romans an. Für sie sind eigene Homepages eingerichtet worden und sie sind per E-Mail für den Leser/User erreichbar.<sup>8</sup> Der Leser/User hat so direkt die Möglichkeit, nicht nur in seiner

Phantasie und durch Abdeckung von „Leerstellen“ in der Textfassung, sondern auch ganz plastisch mit den Figuren des Romans in der virtuellen Umgebung des Cafe – Nirwanas zu kommunizieren.<sup>9</sup> Diesen möglichen, geschriebenen „Gesprächen“ ist kein Thema und kein Rahmen vorgegeben. Dadurch können sie sich unabhängig vom Text entwickeln und bilden den Grundstock für eine weitere Dimension des begehbaren, interaktiven Romans, die sich inhaltlich ganz von ihm lösen kann.

Da von vielen Seiten des gesamten Websites (von vielen Räumen des „Cafe-Nirwanas“) auf den Text des Romans zugegriffen werden kann, wird der Begriff „begehbare Roman“ verständlich. Er ist trotz optischer Abwesenheit in jedem Raum mehr oder weniger durch eine direkte oder indirekte Linkverbindung (Kompass) präsent und „begebar“.

### **3. Interpretationsrahmen des Cafe-Nirwana**

Dass es sich bei dem „Cafe-Nirwana“ um ein Projekt handelt, welches ein Konglomerat aus digitalisierter und digitaler Literatur bildet, wurde eingangs schon erwähnt. Traditionelle Textbausteine werden mit multimedialen Elementen und Angeboten zur Mitgestaltung gekoppelt. Die Multimedialität, die noch bei Hautzinger ausschlaggebendes Kriterium für die Beurteilung von digitaler Literatur auf der Suche nach einem hypermedialen Gesamtkunstwerk darstellte, ist bei diesem Projekt zwar feststellbar, aber sie ist nicht als uniformes Element für die Interpretation anzusehen.<sup>10</sup> Dieser Weg zur Beurteilung von digitaler Literatur, der die Problematisierung der Erstellung eines Gesamtkunstwerkes enthält, scheint in der bestehenden Diskussion um digitale Literatur seinen Stellenwert verloren zu haben. Verschiedene Autoren und Rezensenten distanzieren sich von dieser Diskussion, um andere wissenschaftliche Fragestellungen in den Vordergrund zu rücken.<sup>11</sup> Vor allem die spezielle Art und Weise der Kommunikationsmöglichkeiten, die die Produktion, Rezeption und Distribution von digitaler Literatur im Internet bereitstellt, rückt in den Vordergrund der aktuellen Debatte.

Das „Cafe-Nirwana“ bietet durch die netzspezifischen Kommunikationsofferten einen reichhaltigen Diskussionsstoff. Ausgehend von der These, dass durch diese Angebote zur Kommunikation der Charakter manifestiert wird, werden im Folgenden die Kommunikationsangebote dargestellt und deren Verwebung mit der Textbasis erläutert.

Ausgangspunkt für den gesamten Produktionsprozess des „Cafe-Nirwana“ war der Roman, der bisher in drei Kapiteln vorliegt.<sup>12</sup> Er ist als kollaboratives Schreibprojekt konzipiert. Die Einbindung des Romans in das Website „Cafe-Nirwana“ stellt spezielle Kommunikationsofferten für den Leser/User zur

Verfügung. In der aktuellen Form (Stand: Nov./2000) integriert er ein den kollaborativen Schreibprojekten zuzuordnendes Charakteristikum, das Angebot den Roman weiter zu entwickeln und seine Geschichte zu vervollständigen, in einen multimedialen Rahmen. Die Intention des „Cafe-Nirwana“ „(...) eine Kreuzung zwischen virtueller Welt, Begegnungsstätte, Computerspiel und ständig mutierender und sich verselbständigender Erzählung.“ ist demgemäß anders ausgerichtet als bei den meisten Schreibprojekten.<sup>13</sup> Die Dynamik der Kommunikation zwischen den Lesern/Users untereinander und die zwischen ihnen und der Autorin/Produzentin ist bei den meisten Schreibprojekten vorgegeben. Der Autor/Produzent stellt einen Rahmen zur Verfügung, in den der Leser/User seine eigenen Beiträge, meist als linearer Text verfasst, stellen kann. Dies ist im „Cafe-Nirwana“ auch möglich.<sup>14</sup> Der Clou sind die zusätzlichen Kommunikationsofferten des Cafe-Nirwana, die Mailingliste und der Chat und die Möglichkeit der Integration von fiktionalen Figuren des Romans in den Kommunikationsablauf durch fiktionale E-Mailadressen, Homepages und Gästebücher.<sup>15</sup>

Sowohl die Mailingliste als auch der Chat sind für den Leser/User virtuelle Institutionen, die einen Informationsaustausch über das „Cafe-Nirwana“ ermöglichen. Das Fehlen eines Moderators ist zum Einen eine Garantie für zensurlose Diskussionen, zum Anderen aber auch eine Behinderung. Der Moderator einer Mailingliste kann durch interessante Themenvorgaben und Kommentare, die Diskussionen unter den Teilnehmern lebendig halten. Durch den Wegfall jeglicher Moderation stirbt das durch spontane Reaktionen gekennzeichnete E-Mail Gespräch oft ab und die Teilnehmer verflüchtigen sich. Dies scheint auch beim „Cafe-Nirwana“ der Fall zu sein. Olivia Adler kennt das Problem: „Wo Unterstützung leicht möglich wäre (...), ist die Mailingliste, die derzeit ein Stiefkinddasein fristet. (...) Wenn da mal jemand Interesse hätte, in der Mailingliste ein bisschen als Moderator tätig zu sein und gerade das Gebiet VR ( Virtual Reality) mit etwas mehr Hintergrundwissen abzudecken, das wäre natürlich eine tolle Sache.“<sup>16</sup>

Durch die Verschränkung der Kommunikationsinstanzen Mailingliste und Chat in einen umfassenderen Website, in dem auch fiktionale Figuren des Romans mit „realen“ Besuchern des Cafes durch Mailkontakte kommunizieren können, verwischen, wie es von der Autorin gewollt ist, die Konturen von „realen“, fiktionalen und virtuellen, durch das digitale Medium charakterisierte, Kommunikationssituationen. Sobald das Interesse des Lesers/Users für das „Cafe-Nirwana“ geweckt ist und er sich durch die Linkverbindungen „klickt“, wird er in die virtuelle Welt „Cyberia“ hineingesogen. „Hineingesogen“ kennzeichnet die Unfreiwilligkeit dieses Ereignisses. Indem er E-Mails an fiktionale Figuren des Romans schickt, eine Suchmaschine aktiviert, die nur ein Fake<sup>17</sup> ist, in E-Mail Korrespondenzen der fiktionalen Figuren schnüffelt und zum „Lurker“<sup>18</sup> wird, allein durch seine Neugierde getrieben, ohne eine Kontrolle über diese Vorgänge auszuüben, wird er Bestandteil des von ihm „begangenen Romans“.<sup>19</sup> Während viele

kollaborative Schreibprojekte, die auch auf die Zuarbeit ihrer Leser/User angewiesen sind, eine scharfe Trennung zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Elementen aufweisen und damit auch ihre Struktur begründen, wird diese Trennung vom Cafe-Nirwana, aufgehoben. Fiktionalität und Realität verwischen zu einer virtuellen Komposition, die durch die Kommunikation gesteuert wird. Diese Kommunikation wird allein durch die Leser/User des „Cafe-Nirwana“ getragen. Christiane Heibach spricht in diesem Zusammenhang von „kommunikativer Prozeduralität“ als „Kern dieses Projektes“.<sup>20</sup>

Die Weiterentwicklung des Projektes „Cafe-Nirwana“ steht damit, wie jedes auf Kommunikation ausgelegte Internetprojekt, unter der Restriktion von Beteiligung. Gibt es keine Besucher des Cafes, entwickelt es sich nicht und die kommunikative Prozeduralität kann sich nicht entfalten. Dies eröffnet die Frage nach dem Autor/Produzenten und seiner Einflussnahme auf Projekt und den potenziellen Leser/User.

#### **4. Der Autor/Produzent des multimedialen Projektes „Cafe-Nirwana“ auf der Technik- und auf der Präsentationsebene**

Olivia Adler, in diesem Fall als Autorin/Produzentin, steht, wenn das „Cafe-Nirwana“ kommunizierende Leser/User aufweist (Idealfall), hinter der Prozeduralität der Kommunikation zurück. Olivia Adler stellt zwar die virtuellen Räumlichkeiten zur Verfügung: „Ich mache das Konzept, die Grafik, den Inhalt und die Technik.“, aber die Besucher sind dazu aufgerufen, den von der Autorin / Produzentin ausgelegten Pfaden zu folgen und das Projekt mit Sinn zu füllen.<sup>21</sup> Doch nicht nur die Unbeständigkeit der Besucherzahlen stellt ein Problem für die Entwicklung des „Cafe-Nirwana“ dar. Auch die Aktualisierung der Leser-/User-Beiträge. Olivia Adler dazu: „So würde ich den Gästen die Updates ihrer Sektionen gern selber überlassen, muss mir aber einen Kontrollmechanismus vorbehalten, wegen der Haftung für Inhalte (...)“. Auch die Erweiterungen der Kommunikationsangebote und der virtuellen Räume stellen immer wieder neue Anforderungen an die Autorin, sowohl die technischen Konstrukte (im folgenden „Tech“), wie auch die Präsentation neuer Inhalte (im folgenden „Desk“) betreffend.<sup>22</sup> Deswegen hat sie sich schon mehrmals um Co-Autoren/Produzenten bemüht. Olivia Adler dazu: „Es gab auch schon mal ein Angebot zur Mithilfe, allerdings meldete sich der nicht wieder, und ich bin da auch etwas wählerisch, weil das Kaffeehaus doch so etwas wie ein geistiges Kind von mir ist und ich sehr genaue Vorstellungen habe, wie das alles ablaufen sollte.“<sup>23</sup>

Die Anforderungen an den Autor nicht nur als Produzenten eines Produktes, das prozedural angelegt ist, sondern auch als Betreuer desgleichen, sind demnach weder zeitlich begrenzt, noch von ihm selbst steuerbar. Dies gilt selbstverständlich nur dann, wenn das Projekt nicht als „Webleiche“ enden soll. Dieses Schicksal erleiden nicht aktualisierte, prozedural angelegte Projekte. Das „Cafe-Nirwana“ ist in diesem Zusammenhang besonders gefährdet. Das Erleben (Verschmelzung der realen und virtuellen Anteile) eines Websites verliert seine Dynamik, wenn nicht gleichzeitig verschiedene Leser/User vorhanden sind, die den Kommunikationsprozess in Gang halten. Olivia Adler kennt die Schwierigkeiten des Projektes, welches sie nun seit 1988 (Entstehung des Science-Fiction-Romans „Allianz Eirene“, 1997 Einführung des Eigennamens „Cafe-Nirwana“) weiterentwickelt und betreut.<sup>24</sup> Der zu bewältigende Arbeitsaufwand veranlasst sie dazu, eine Korrektur ihrer ursprünglichen Intention vorzunehmen, die keine Aufgabe, aber einen weiteren Rückzug der Autorin aus dem Projekt bedeutet.

Olivia Adler in einer Mail: „Mittlerweile sehe ich die Zukunftschancen des Cafe-Nirwana eher in der Bereitstellung einer virtuellen Umgebung für diejenigen, die sich darin darstellen wollen (ähnliche Tendenzen finden sich im Kunstbereich, etwa unter „United Muses“, die Künstler ermöglichen wollen, in einer 3D Umgebung im Web auszustellen und zu verkaufen), (...).“<sup>25</sup>

Die Erstellung einer Plattform für ein kunst- oder spezieller formuliert, literaturbegeistertes Publikum lässt die Frage nach den Lesern/Usern des „Cafe-Nirwana“ zwangsläufig aufkommen.

## **5. Der Leser/User des „Cafe-Nirwana“ auf der Kommunikations-Ebene**

Die nachfolgende Untersuchung orientiert sich an den für das digitale Projekt auffällig vielen und miteinander verschränkten Kommunikationsofferten. Ausgehend von der Intention der Autorin/Produzentin, das „Cafe-Nirwana“ zunächst als Erlebniswelt zu konstruieren, in der Virtualität und Realität zusammenfallen und zudem eine Plattform für Autoren/Produzenten zu schaffen, die ihre Arbeiten dort vorstellen und diskutieren, sind die Angebote zur Kommunikation ein zentrales Mittel, das Projekt für den Leser/User attraktiv zu gestalten und seine Kreativität einzufordern. In den vorhergehenden Kapiteln wurde der erste Teil der Intention diskutiert. Hier sollen nun einige Aspekte angesprochen werden, die die Rezeptionsumgebung von Literatur im „Cafe-Nirwana“ betreffen, Stichwort: Plattform für Literatur. Dabei werden die Veränderungen in den

Kommunikationssituationen, wie auch Identitäten mit vergleichbaren Interaktionssituationen zwischen Autor und Leser ausschnittshaft aufgezeigt.

Die direkte Kommunikation über Chat und Mailingliste bestimmen die Dynamik der Kommunikationsofferten des Cafe-Nirwana.<sup>26</sup>

Durch diese scheinbar unvermittelte Möglichkeit der Reaktion auf künstlerische oder literarische Produkte, rücken diese Kommunikationssituationen in die Nähe von vergleichbaren Rezeptionssituationen in der Geschichte. Die Ähnlichkeiten zwischen historischen und gegenwärtigen Rezeptionssituationen sollen punktuell aufgezeigt und erläutert werden. Ungefähr zwanzig Jahrhunderte vor dem jetzigen Datum, zur Lebenszeit des Gaius Plinius Caecilius Secundus (Plinius, der Jüngere), fanden Autorenlesungen statt, die Ähnlichkeiten mit den Diskussionsforen „Mailingliste“ und „Chat“ haben. Sie gründeten ein modisches Gesellschaftsritual, in dem der Autor als Vorleser und die Zuhörer als Rezensenten auftraten. Diese Autorenlesungen der Antike unterlagen einer bestimmten Etikette, der sich beide Seiten zu fügen hatten. Vom Autor wurde verlangt, dass er geeignete Räumlichkeiten zur Verfügung stellte (Auditorium), seinen Platz auf dem Podium einnahm und vorlas. Die Zuhörer waren angehalten, dem Vortrag des Autors vom Anfang bis zum Ende zu verfolgen, was nicht immer einfach war, da manche Vorträge sich über Tage erstreckten. Zudem war es üblich, kritische Bemerkungen zu den verfassten Texten zu machen. Der Autor unterzog sich diesen kritischen Bemerkungen und wurde veranlasst, sie konstruktiv umzusetzen und somit seinen Text zu „verbessern“.<sup>27</sup>

Die direkte Kommunikation mit den Lesern/Zuhörern dient dem Autor, indem er sich nochmals mit seinem Werk/Projekt konfrontiert.

Dem Leser vermittelt jede Art von Lesung eine Unmittelbarkeit mit dem Autor als Produzenten des Werkes/Projekt und eine Authentizitätserfahrung in Bezug auf sein Werk/Projekt, indem die Teilnahme am künstlerischen Schaffensprozess zumindest durch die Möglichkeit der Einbringung von Kritik suggeriert wird.<sup>28</sup> Die Möglichkeit direkt nach der Veröffentlichung, sich einer unmittelbaren Kritik eines Publikums zu unterziehen, bieten sogenannte Chatrooms oder Mailinglisten ebenso wie die Lesungen des Plinius.

Das Cafe-Nirwana stellt den Autoren und Rezipienten mit dem Chat-Room ein „virtuelles scriptorium“ (in Anlehnung an „auditorium“) zur Verfügung, in dem Texte oder Projekte in räumlicher Abwesenheit, aber zeitgleicher Anwesenheit besprochen werden können. Dieses scheinbare Paradoxon der Abwesenheit und Anwesenheit im Gespräch löst sich nur unter Berücksichtigung der Teilnahme der Gesprächspartner an der elektronischen Datenverarbeitung des Kommunikationsmediums auf. Ähnlich wie die Luft die Schallwellen der Laute, der gesprochene Sprache transportiert, sind es im Chat die elektronischen Schaltkreise, die das sprachliche Zeichen vermitteln. Physikalisch gesehen, gibt es bei beiden

Kommunikationssituationen keine Gleichzeitigkeit.<sup>29</sup> Lediglich unsere Wahrnehmung lässt uns eine Gleichzeitigkeit annehmen. Die Relativität der Verbindung von Zeit und Raum tritt in den virtuellen Kommunikationsumgebungen deutlicher hervor als in den gewöhnlichen Sprechakten und verändert somit Wahrnehmungsweisen. Als ein Beispiel für die Veränderungen der Wahrnehmung in virtuellen Kommunikationssituationen ist die Schrift zu nennen. In der virtuellen textorientierten Kommunikation ähnelt die Verwendung von Schrift als Transportmittel für Semantiken der Art und Weise des Gebrauchs der gesprochenen Sprache. Sandbothe beschreibt eine Transformation von semiotischen Merkmalen der geschriebenen und der gesprochenen Sprache in vier Richtungen. Hier werden davon zwei aufgegriffen, um eben Genanntes zu verdeutlichen, nämlich die „Verschriftlichung der Sprache“ und die „Versprachlichung der Schrift“.<sup>30</sup>

Über die zuerst genannte Transformationstendenz schreibt Sandbothe: „Es ist dieses performative Schreiben eines Gesprächs, indem Sprache interaktiv geschrieben, statt gesprochen wird, das ich als Verschriftlichung der (gesprochenen - Anm. des Autors) Sprache bezeichne.“

Sandbothe bezieht sich hierbei auf die Wahrnehmung einer direkten, unvermittelten Interaktion durch elektronische Kommunikation, zum Beispiel in der Umgebung eines Chats. Nonverbale Sprachzeichen, wie Mimik oder Gestik werden in diesen Umgebungen durch Abkürzungen und Symbole, ähnlich der Emoticons in den Mailinglisten ersetzt.<sup>31</sup>

Die „Versprachlichung der Schrift“ vollzieht sich nach Sandbothe an derselben Stelle. Er schreibt: „ (...), dass die aus dem Vis-à-Vis-Gespräch bekannten Interaktivitätsmomente im Modus der Schrift auf eine medial entfremdete Weise neu inszeniert werden.“<sup>32</sup> Damit bekommt die Schrift einen anderen Status, als es traditionell der Fall ist. Traditionell wird die Schrift nach Sandbothe als Verbreitungstechnologie benutzt. Durch die Benutzung der Schrift zwischen zwei Buchdeckeln wird die direkte Interaktion zwischen dem eindeutig definierten Sender (Autor) und Empfänger (Leser) ausgeschlossen. Diese strikte Trennung wird durch den Einsatz textorientierter, elektronischer Kommunikationsumgebungen aufgehoben. Sender- und Empfängerstatus wechseln in diesen permanent, wie in Gesprächen unter Verwendung gesprochener Sprache. Text im Chat entwickelt sich demnach analog zur gesprochenen Sprache. Die Schrift wird in elektronischen Kommunikationsumgebungen, Sandbothe zufolge, von einer Verbreitungstechnologie zu einem Interaktionsmodus erweitert.<sup>33</sup>

Werden diese Ausführungen auf das Projekt „Cafe–Nirwana“ übertragen, bedeutet die Integration eines Chat-Rooms in das Projekt die Reaktivierung der Rezeptionsumgebung des klassischen Altertums unter den Bedingungen der textorientierten Kommunikation im Internet. Durch die Analogie der direkten

Interaktionsmöglichkeiten der Autoren und Leser in beiden Kommunikationsumgebungen lassen sich die Aussagen, die zu Plinius' Rezeptionsumgebung gemacht worden sind, auf den Chat im Cafe-Nirwana, mit einer Ausnahme, übertragen. Beim Chat kann die Anonymität des Teilnehmers erhalten bleiben. Durch den Einsatz von Pseudonymen kann sogar spielerisch mit der Kommunikationssituation umgegangen werden. Welche Auswirkungen dies auf die Rezeption und den aktuellen Sprachgebrauch hat, ist derzeit von der Wissenschaft nicht geklärt.

Die Voraussetzung jeder direkten, scheinbar unvermittelten Interaktion – in diesem Fall die Rezeption von Literatur-, bleibt wie schon zur Zeit des Plinius, die Verabredung. Finden sich keine Kommunikationsteilnehmer im Chat-Room ein, kann keine Kommunikation stattfinden. Deswegen ist die Lebendigkeit des Projektes von der aktiven Teilnahme der Besucher des „Cafe-Nirwana“ uneingeschränkt abhängig.

Eine weitere parallele Rezeptionssituation zur Literaturplattform „Cafe-Nirwana“ kann in den literarischen Salons des 18.-20. Jahrhunderts gesehen werden.

Auch literarische Salons waren wie die Autorenlesungen zur Zeit des Plinius modische Einrichtungen. Sie dienten der Geselligkeit, sind aber von trivialen, hauptsächlich dem „Klatsch“ zugeneigten Salons zu unterscheiden. Wesensmerkmale der literarischen Salons waren zum einen, dass der Urheber eine Dame war, und dass es feste Verabredungen und Empfangstage (jours fixes) gab.<sup>34</sup> Die erste Bedingung wird von Olivia Adler als Produzentin des Cafe-Nirwana erfüllt. Die „jours fixes“ wären eine Konstruktion, die den Leser/User in seiner Kommunikationsbereitschaft, indem sie virtuelle Treffen leitet, unterstützt, ist aber beim „Cafe-Nirwana“ nicht gegeben. Da physische Zusammentreffen Räume und Zeiten erfordern, um miteinander kommunizieren können, ist dies bei der Kommunikation per Internet nicht unbedingt nötig. Dieser Sachverhalt erschwert das geordnete zeitliche Zusammentreffen verschiedener Akteure in der digitalen Kommunikation.

Der literarische Salon stand für eine bestimmte „gesellige Praxis“. Diese gesellige Praxis umschloss Lesungen aller Art. Dies konnten Lesungen bereits publizierter, sowie noch in Arbeit befindlicher Texte sein. Implizit ist damit auch die Literaturkritik schon als Bestandteil erwähnt worden. Darüber hinaus wurden Gespräche ( Berichte, Erzählungen, Anekdoten, etc.) über vielfältige nicht thematisch einzugrenzende Bereiche geführt und vorläufige Textfassungen erstellt. Der Salon der Johanna Schopenhauer in Weimar übte sich sogar in gemeinsamen Zeichnen, Porträtieren und anderen ästhetischen Praktiken, die teilweise auch über den Raum des Salons hinauswiesen.<sup>35</sup>

Die gesellige Praxis der Salons bediente, neben den auf Produktions- und Rezeptionsebenen liegenden Bereichen des Literaturbetriebs, auch wirtschaftliche

Belange der Autoren. Die Verbreitung von Literatur und die Vermittlung von Kontakten wurden von den Salons unterstützt und teilweise auch eingeleitet. Als Beispiel sei hier Mme de Stael genannt, die einen entscheidenden Beitrag zur Verbreitung des Gedankengutes der deutschen Romantik, vor allem der Schriften August, Wilhelm Schlegels, beigetragen hat.<sup>36</sup>

Mit der Ausdifferenzierung des Kulturverlegers oder Individualverlegers als neuer Verlegertypus des deutschen Buchhandels zur Jahrhundertwende (19./20. Jh.), übernahmen die Verlagshäuser zunehmend auch Aufgaben, die vorher durch die literarischen Salons bedient wurden. Der Verleger lebt als Partner, Freund und Gleichgesinnter unter den Autoren. Er finanziert sie, regt sie an, fördert und vermarktet sie und, was nicht unerheblich ist, er vertritt sie in urheberrechtlichen Streitfällen. Damit wird der Verleger zu einem aktiven Teilhaber an dem jeweils aktuellen Literaturgeschehen.<sup>37</sup> Einige dieser Bereiche des Literaturbetriebs hatten die literarischen Salons bedient. Die Verlagshäuser mit ihren programmatischen Maximen und der Autorbindung als Grundsatz konkurrierten mit dem literarischen Salons.

Der literarische Salon als gesellige Gemeinschaft von Autoren und Rezipienten, kann durch das „Cafe-Nirwana“ reaktiviert werden. Dies gilt natürlich für den Bereich der im Internet veröffentlichten digitalisierten und digitalen Literatur. Die dargebotenen Texte, die Diskussionsforen „Mailingliste“ und „Chat“ und die Angebote zur eigenen künstlerischen Tätigkeit bieten die Voraussetzungen dafür. Auch die Räumlichkeiten wären sogar optisch erfassbar gestellt (Graphiken), doch fehlt es an der nötigen Organisation.

Diese Organisation setzt die Bereitschaft voraus, Zeit und Arbeit in die ständige Aktualisierung des Webseitenetztes zu investieren, die Verwaltung (Management) der Mailingliste und des Chats zu übernehmen und schließlich, Einladungen auszusprechen, die einen Reiz enthalten, diesen zu folgen.

Es wird sich im Laufe der Zeit überprüfen lassen, ob das „Cafe-Nirwana“ diesen Anforderungen standhalten kann. Ohne Beteiligung anderer Co-Produzenten scheint es eher unwahrscheinlich. Die Diskussionen, die das „Cafe-Nirwana“ als Literatur- oder Kunstplattform bräuchte, finden an anderer Stelle statt, so zum Beispiel in der Mailingliste „Netzliteratur“.<sup>38</sup> Hier werden Themen theoretischer und praktischer Natur rund um „digitale Literatur“ erörtert. In diesem Zusammenhang kann von Organisation kommunikativer literarischer Kontakte gesprochen werden, die sich als Geselligkeitsform in der bestehenden Gesellschaft etablieren könnten.

Inwieweit die Konzepte „virtueller literarischer Salons“ sich mit den historischen Pendanten decken, ist weitgehend noch nicht erforscht. Hier konnten deswegen auch nur grundsätzliche Gemeinsamkeiten oder Differenzen aufgezeigt werden. Roberto Simanowski bietet in seinen Aufsatz „Die virtuelle Gemeinschaft als Salon der Zukunft“ einige richtungsweisende methodologische Orientierungspunkte an.<sup>39</sup>

Doch weisen nicht nur historisch entfernte literarische Gemeinschaften Parallelen zu den Intentionen Olivia Adlers mit ihrem Cafe-Nirwana und auch anderen Websites auf. Plattformen für Literatur und des literarischen Lebens lassen sich auch in der jüngeren Vergangenheit finden. Die Gruppe 47 ist eine auch in der breiten Öffentlichkeit wahrgenommene Plattform. Sie hatte sich 1947 konstituiert und die Teilnehmer tragen bekannte Namen, wie unter anderen: Enzensberger, Hubert Fichte, Martin Walser, Alexander Kluge, Reich-Ranicki und Ingeborg Bachmann. Auch hier wurden Autorenlesungen abgehalten, Verbindungen geknüpft, die den beruflichen Werdegang maßgeblich beeinflussten, und in den sechziger Jahren auch politisch agitiert.<sup>40</sup>

Ob das Cafe-Nirwana, oder auch ein anderes digitales Projekt sich in die Reihe von bedeutenden geselligen Literatursalons oder -plattformen einordnen lässt, bleibt abzuwarten. Das strukturelle Potenzial und die notwendigen Kommunikationsumgebungen sind vorhanden. Die einzige Restriktion liegt in der schon erwähnten Beteiligung und in der wissenschaftlichen Erfassung dieses Phänomens.

## 6. Schlussbemerkung

Wie in den vorhergehenden Erläuterungen zu lesen ist, bietet der Website „Cafe-Nirwana“ vielfältigen Diskussionsstoff für die Literaturwissenschaft und benachbarte wissenschaftliche Disziplinen an. Der Website als Konglomerat verschiedener Kunsttechniken, Präsentationen und Genres gesehen, ist nicht mehr mit den Klassifikationen hauptsächlich literarisch orientierter Projekte zu fassen, obwohl einzelne Beiträge in der Form identifizierbar sind. Das „Cafe-Nirwana“ müsste eine eigenständige Kategorie in der rechnergestützten Kunstproduktion erhalten. Dirk Schröder schlägt den Begriff „Webfiction“ vor. „Für webpublizierte, für das Web geschaffene und dort möglichst lebendige (z.B. wachsende) Werke, möchte ich den Begriff Webfiction vorschlagen.“<sup>41</sup>

Gelingt der digitalen Literatur (inklusive webfiction) die Etablierung in das Kunstsystem und die damit verbundene Herauslösung aus dem Nischendasein, stellt sie das Material par excellence für interdisziplinäre wissenschaftliche Arbeiten dar. Wird dieser Gedanke weiter gesponnen, ist es durchaus vorstellbar, dass nicht nur wie in den vorhergehenden Kapiteln aufgezeigt worden ist, die Produktion und die Distribution Konvergenzströmungen der einzelnen Wissenschaftsdisziplinen unterliegen, sondern auch die Rezeption. Die Diskussion um digitale Literatur hat das Potenzial, die Diskrepanzen zwischen Naturwissenschaften, Technik und den philologischen Wissenschaften aufzubrechen.

## Anmerkungen

---

1. „Nirwana, aus dem Sanskrit = erlöschen, verwehen. Das Nirwana im Buddhismus die völlige seelige Ruhe als erhoffter Endzustand.“, aus Duden. Fremdwörterbuch, Bibliographisches Institut Mannheim, Wien / Zürich, 3. völlig neu bearb. u. erweiterte Aufl., 1974.
2. Anm. des Autors: Diese Formulierung ist so gewählt, um die Wechselwirkungen von technischen Handwerk (Tech-Ebene), an dieser Stelle vergleichbar mit den Stilmitteln des literarischen Textes, w. z. B. „Verfremdung“, „Metapher“, Metonymie“, „Denotation“ und „Konnotation“ zu verdeutlichen. Die im oberen Text benutzte Graphikdatei, kann als „Verfremdung“ interpretiert werden. Zunächst plakativ, aufgrund der Verwendung sprachlicher Zeichen, deren Signifikat nicht, wie auf den ersten Blick anzunehmen ist, auf einen „Sinn“ oder „Inhalt“ verweist, sondern lediglich auf weitere Signifikanten, nämlich auf die Interpretation der Zeichen durch das Graphikprogramm. „Verfremdung von Sprachzeichen jeder Art bezeichnen wir als literarische Verfremdung“, Link, Jürgen: „Literaturwissenschaftliche Grundbegriffe. Eine programmierte Einführung auf strukturalistischer Basis“, München, 1985, S.100). Zudem kann eine Verfremdung, auf der Basis des Erwartungshorizontes des Lesers / Users durch die Aktivierung des Links (Anklicken des Signalwortes) im vorausgegangenen Text als Materialbasis, konstatiert werden. Die Erwartungshaltung des Lesers/Users auf eine Erläuterung wird zwar auf der Desk – Ebene durch das Bild auf der Bildschirmoberfläche bestätigt und doch durch die Manifestation eines bestimmten Bildes auch enttäuscht. Sprachzeichen werden durch die technische Führung eines Links zur Manifestation eines bestimmten Bildes, und so ihrem eigentümlichen Charakter entführt (Link, S.100).

Inwieweit literarische Verfremdungen für die Interpretation von digitaler Literatur fruchtbar gemacht werden können, kann hier nicht weiter verfolgt werden. Durch die Anmerkungen kann auf mögliche Forschungsrichtungen verwiesen werden.

3. „Geselligkeit“ wird in diesem Zusammenhang bewusst gewählt, um nachfolgende Erklärungen zum „virtuellen, literarischen Salon“ schon an dieser Stelle anzudeuten. (Anm. des Autors)
4. Online verfügbar : <http://www.cafe-nirvana.com/general/welcome1.htm>
5. ]Siehe E-Mail vom 11.08.00 von Olivia Adler, S.1 von 14.
6. Im Folgenden wird „der“ Website in Anlehnung des Begriffes an die lateinische Ursprungsform „situs“ verwendet. Das maskuline grammatische Geschlecht der lateinischen Ursprungsform wird benutzt, um Verwechslungen der Semantik des Begriffs „der Website“ und „die Seite“ zu vermeiden. Der „Website“ ist ein

Gebilde aus mehreren Seiten. Die „Seite“ ist ein Synonym für „Datei“ oder auch „Dokument“. Im alltäglichen Sprachgebrauch werden diese Begriffe oft vertauscht und nicht exakt verwendet. Siehe dazu: Zimmer, Dieter E.: „Die Bibliothek der Zukunft. Text und Schrift in den Zeiten des Internet“, Hamburg, 2. Aufl., 2000, S.197-198

7. Olivia Adlers Science-Fiction-Roman „Allianz Eirene“ von 1997 bildet den Grundstock des Webseitennetzes „Cafe-Nirwana“. Online verfügbar: <http://www.users.aol.com/lskywa/library.htm> „1992 machte ich dann eine Mailbox auf und stellte ihn da auch hinein, und schließlich landete er auf einer Homepage, zusammen mit ein paar anderen Sachen, die ich geschrieben habe“, so Olivia Adler in einer Mailkorrespondenz, die sie mir zur Verfügung gestellt hat. Der Anfang für die Nutzung des Internets als einer Kommunikations- und Distributionsplattform begann mit einer traditionell verfassten Geschichte. Die Kommunikationsangebote wurden zu dem Zeitpunkt nach Olivia Adlers Aussage nicht genutzt. „Und da kommen wir gleich zur ersten nüchternen Erfahrung: Feedback gleich Null.“ Diese Erfahrung wurde nach Adlers Angaben nur durch den Kontakt von E-Maill-Freunden kompensiert, die auch immer wertvolle Anregungen oder Ratschläge gaben.
8. Homepage von Sokrates Kaltis, online verfügbar: <http://www.geotics.com/ResearchTriangle/Lab/7947>
9. Kleiner Exkurs zu Wolfgang Iser: Für den zwischen Text und Leser ablaufenden Kommunikationsprozess wirken die Leerstellen eines Textes prägend. Sie befinden sich an den Schnitten, die im Text durch die Anordnung verschiedener schematisierter Ansichten angelegt sind. Die Leerstellen ordnet Iser zwischen den bestimmten schematisierten Ansichten. Leerstellen sind demnach unbestimmte Stellen. Sie stellen durch ihre und mit ihrer Unbestimmtheit einen Steuerungsmechanismus dar. Dieser Steuerungsmechanismus ist in der Struktur des Textes verarbeitet. Durch die Struktur des Textes ist so auch die Füllung der Leerstellen bis zu einem gewissen Grad vorgegeben. Der Leser ist demnach nicht völlig frei in der Besetzung der Leerstellen, z. B. durch eigene Projektionen. Vgl.: Iser, Wolfgang: „Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung“, München, 4.Aufl., 1994, S.280-314.
10. Hautzinger, Nina: „Vom Buch zum Internet? Eine Analyse der Auswirkungen hypertextueller Strukturen auf Text und Literatur, St. Ingberg, 1999, S. 87 „Kriterien zur Auswahl und Interpretation von Netzliteratur“
11. Siehe dazu: verschiedene Beiträge, z. B. v. Simanowski, Roberto: „Perspektiven einer Ästhetik der digitalen Literatur“, in [dichtung-digital](#) oder Heibach, Christiane: „Creamus ergo sumus“. Ansätze zu einer Netzästhetik, in: Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur, Basel/Frankfurt am Main, 1999, S. 101-112.

12. Online verfügbar: <http://www.cafe-nirvana.com/roman>
13. Siehe E-Mail von Olivia Adler vom 11.08.2000, S, 1 von 14
14. Leser/User-Beiträge: [http://www.cafe-nirvana.com/general/guest\\_d.htm](http://www.cafe-nirvana.com/general/guest_d.htm)
15. Siehe dazu: [http://www.cafe-nirvana.com/roman/yippieh/yip\\_sea.htm](http://www.cafe-nirvana.com/roman/yippieh/yip_sea.htm) + Bedienung der „Fake-Suchmaschine“
16. E-Mail mit Olivia Adler vom 11.08.2000, S. 11 von 14.
17. Fake = Imitation, Fälschung
18. (Lurk = lauern) Ein „Lurker“ ist jemand, der an Newsgroups oder Mailinglisten teilnimmt, die schriftlichen „Gespräche“ verfolgt, ohne sich selbst zu Wort zu melden.
19. Die Einstiegsseite für: Homepage, E-Mail Adressen, Fake-Suchmaschine, E-Mail Korrespondenzen, etc. online verfügbar: [http://www.cafe-nirvana.com/roman/yippieh/yip\\_sea.htm](http://www.cafe-nirvana.com/roman/yippieh/yip_sea.htm)
20. Heibach, Christiane: „Literatur im Internet: Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik, online verfügbar: <http://www.dissertation.de/PDF/ch267.pdf> , S.332
21. E-Mail vom 11.08.2000, S.11 von 14.
22. Vgl. E-Mail. Vom 11.08.2000, S.11 von 14.
23. E-Mail vom 11.08.2000, S.11 von 14.
24. E-Mail vom 11.08.2000, S. 4 u. 5 von 14.
25. E-Mail vom 11.08.2000, S.1 von14.
26. Chat: Ein Chat ( Internet Relay Chat, IRC) ist technisch gesehen ein rein textbasiertes, aber in das WWW integrierbares Protokoll. Es ermöglicht den Usern von Chats eine direkte, relativ zeitgleiche schriftliche Kommunikation unabhängig von den Standorten der benutzten Rechner. Chat-Room: Ein Chat-Room bezeichnet die Einrichtung von bestimmten Kanälen für die Kommunikation. Diese werden von Internet Service Providern auf ihren Servern eingerichtet.  
  
Mailingliste: Bei Mailinglisten handelt es sich um schriftliche Diskussionsplattformen. Die Anmeldung zu einer Mailingliste erfolgt bei einem elektronischen Listenverwaltungsprogramm. Dieses gewährleistet, dass alle Mails , die an die Liste geschrieben werden, auf die einzelnen Listenteilnehmern verteilt werden. Für die Regelung des Mailverkehrs ist das SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) zuständig.
27. Vgl.: Manguel, Alberto: „Eine Geschichte des Lesens“, Hamburg, 2000, S. 289-293.

28. Vgl. ebd.
29. Gerthsen, Kneser, Vogel: Physik. Ein Lehrbuch zum Gebrauch neben Vorlesungen, Berlin, Heidelberg, New York, 14. neubearb. u. erw. Aufl., 1982, S.739-742.
30. Sandbothe, Mike: „Theatrale Aspekte des Internet“ online verfügbar: <http://www.dichtung-digital.de/Interscene/Sandbothe/index1.htm> , S.5 von 8.
31. "Emoticon" ist eine Wortschöpfung aus den englischen Termini „Emotion“ und „Icon“. „Emotion“ verweist auf „Gefühle“ in Verbindung mit Icon=„Zeichen“ als Ersatz von nonverbalen Gesten. Eine Liste von Emoticons ist online unter <http://www.level-9.net/ilexicon/L9-Emoticon.html> verfügbar
32. Sandbothe, Mike: „Theatrale Aspekte des Internet“, wie Anm. 5, S.6.
33. Ebd., S.6-7.
34. Vgl. Dollinger, Petra: „Die internationale Vernetzung der deutschen Salons“, in: „Europa - ein Salon“, hrsg. v. Simanowski, Roberto u. Turk, Horst u. Schmidt, Thomas, Göttingen 1999, S.41.
35. Vgl. Köhler, Astrid: „Welt und Weimar: Geselligkeitskonzeptionen im Salon der Johanna Schopenhauer (1806-1828), in: „Europa - ein Salon“, wie Anm. 9, S.153.
36. Vgl. Fohrmann, Jürgen: „Das Projekt der deutschen Literaturgeschichte. Entstehung und Scheitern einer nationalen Poesiegeschichtsschreibung zwischen Humanismus und deutschem Kaiserreich, Stuttgart, 1988, S.76-78.
37. Vgl. Wittmann, Reinhard: „Geschichte des deutschen Buchhandels“, München 1991, S. 279.
38. Online verfügbar: <http://www.netzliteratur.de>
39. Simanowski, Roberto u. Turk, Horst u. Schmidt, Thomas (Hrsg.): „Europa - ein Salon, Göttingen, 1999, S.368-369.
40. Siehe dazu: Reich-Ranicki, Marcel: „Mein Leben“, Stuttgart/München, 12.Aufl., 2000, S.404-417.
41. Schröder, Dirk: „Der Link als Herme und Seitensprung“, in: Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur, hrsg. v. Suter, Beat u. Böhler, Michael, Basel/Frankfurt a Main, 1999, S. 48.