

Interactive Fiction und Software-Narration. Begriff und Bewertung digitaler Literatur

Von Roberto Simanowski

Nr. 14 – 29.11.2000

Abstract

Immer noch und immer wieder stellt sich die Frage nach der Begrifflichkeit und nach der Bewertung digitaler Literatur. Roberto Simanowski geht von Richard Ziegfelds Artikel *Interactive Fiction: A New Literary Genre?* von 1989 aus, diskutiert die vielen Begriffe, die seitdem in Umlauf gekommen sind, und erörtert die Aspekte einer wissenschaftlich reflektierten Kritik des Gegenstandes.

Als Ende 1989 die Aufmerksamkeit der Weltöffentlichkeit noch auf den Ereignissen im früheren Ostblock lag, publizierte *New Literary History. A Journal of Theory and Interpretation* einen Beitrag, der von einer ganz anderen Revolution in einem ganz anderen Reich kündete. Richard Ziegfeld machte unter dem Titel *Interactive Fiction: A New Literary Genre?* mit einer Neuerung auf dem Feld der Literatur bekannt, die das literarische Feld schon deswegen gründlich umwälzen sollte, weil sie sich ein Neues in neuen Medien schaffte. (Ziegfeld) Was war mit *Interactive Fiction* gemeint? Wie sah die zu erwartende Revolution aus?

Die kurze Definition, die Ziegfeld liefert, lautet: "Interactive fiction is literature delivered via software rather than print books. Available software permits options of three types: graphic/visual, audio, and those that involve author/reader dialogue." (341) Die eigentliche Interaktion erfolgt unter Typ 3 – "The author responds to reader responses. As authors iteratively anticipate readers response and readers continue to answer, 'dialogue' develops." (347) –, aber auch Punkt 1 und 2 sprechen von neuen Möglichkeiten, die den Autoren im Reich des Digitalen gegeben sind: Die Verbindung von Text mit Bildern und Sound. Ziegfeld listet diese Möglichkeiten pragmatisch und mit Blick auf literarische Texte auf, wobei eine zweiachsige Tabelle (350) zeigt, welche Softwareoption bei welchem literarischem Element angewandt werden kann: Farbmarkierung z.B. für Narration, Setting und Tone,¹ Zeichnungen für

das Setting,² Audio für Character, Setting und Tone,³ Interaction für Plot und Theme.⁴

Die gegebenen Einsatzvorschläge mögen ob ihres buchhalterischen Eifers amüsieren, der vor lauter Anwendungssuche auch schon mal die eigentliche literarische Intention verpasst.⁵ Sie belegen aber recht schön die Visionen, mit denen das literarische Schreiben im Angesicht der Neuen Medien gekoppelt wurde. Dass sich daraus ein neues literarisches Genre entwickeln würde, begründet Ziegfeld mit den Notwendigkeiten neuer Produktionstechniken, neuer ästhetischer Bewertungskriterien und einer entsprechenden Schulung der Rezipienten – allesamt Indizien, so Ziegfelds Argumentation, für ein neues Genre (359). Wie auch immer man die Genrefrage handhaben will,⁶ unstreitbar ist, dass die hier prognostizierte Literatur nicht mehr 'nur' auf die Imagination eines Vorgestellten durch die Kraft des Wortes abzielt. Farben, Bilder und Töne nehmen dem Wort die Arbeit ab, erweitern seine Ausdrucksmöglichkeiten bzw. beschränken diese durch Auslagerung an visuelle und akustische Elemente.

Interaktion ist dabei, wie gesagt, nur ein Teilphänomen, und insofern hätte Ziegfeld besser von *Software-Fiction* sprechen sollen, da Software sowohl der Interaktion wie den audio-visuellen Erweiterungen des Wortes zugrundeliegt. Dass diese Erweiterungen auch der Begriff Literatur problematisch erscheinen lassen, weiß Ziegfeld: "Is interactive fiction a literary or a visual art form?" (370) Die Antwort basiert auf Proportionen: Interactive fiction "addresses language concerns – with visible rather than oral words – that readers can contemplate for so long as they wish and to which they may return for further study. While interactive fiction offers potent possibilities in the visual realm, it presents a proportion of word in relation to graphic device that sharply distinguishes it from the visual electronic media. Thus, interactive fiction is the first *literary* electronic form." (370)

Die Abgrenzung zu den anderen visuellen Formen (Film, TV, Video, Software Adventure Games) ist einsichtig für die Zeit, da sie vorgenommen wird. Zugleich eröffnet das Argument der Anteiligkeit den Weg für eine neuerliche Befragung angesichts veränderter Ausgangsbedingungen. Heute, da die 10. Jahrestage sowohl des Mauerfalls wie der Wiedervereinigung hinter uns liegen und Schlüsselbegriff wie Kommunismus oder Kalter Krieg längst durch *Multimedia* und *Internet* abgelöst wurden, bedarf Ziegfelds Beschreibung einiger Zusätze und Korrekturen. Die Ankunft des Netzes und dessen fortschreitende Multimedialisierung, die Robert Coover, der bücherschreibende Kündler vom Ende des Buches (Coover 1992, vgl. Nuernberg), bereits zum Abgesang auf den *Literary Hypertext* veranlasste (Coover, 2000), führen zu anderen Proportionsverhältnissen und lassen fragen, inwiefern die Bestimmung von interaktiver bzw. Software-Literatur noch medienintern erfolgen kann, wenn der Gegenstand sich längst transmedial verhält. Andere Fragen schließen sich an: Welche Entwicklungen gab es seit Ziegfelds wegweisendem Artikel? Wie steht es mit der wissenschaftlich

reflektierten Kritik des neuen Phänomens, der Ziegfeld bereits 1989 erste theoretische und methodische Ratschläge ins Stammbuch schreibt? Ich will im folgenden die vielen Begriffe, die seit Ziegfelds Artikel entstanden sind und die zu nicht wenigen Missverständnissen führen, erörtern sowie die Aspekte einer wissenschaftlich reflektierten Kritik des Gegenstandes diskutieren.

1. Begriffsdilemma

Dem neuen Phänomen mangelt es keineswegs an umlaufenden Begriffen und Definitionen. Neben *Interactive Fiction* bzw. *Interactive Narratives* (Douglas 2000) und weniger erfolgreichen Begriffsvorschlägen wie *Cybernetic Fiction* (Porush), *Hypernarrative* (Hayles), aber auch *Cybertext* bzw. *Ergodic Literature* (Aarseth), stehen Hypertext, Hypermedia und Netzliteratur hoch im Kurs. Genauer als der von Ziegfeld vorgeschlagene Begriff sind allerdings auch diese nicht. Ist Hypertext nur Text oder auch Bild und wie würde er sich dann von Hypermedia unterscheiden? Ist Hypermedia identisch mit Multimedia und hieße dies, dass schließlich Hypertext gleich Multimedia ist? Und welche Grammatik besteht zwischen den Komposita von *Netzliteratur*: Handelt es sich um Literatur *im* Netz (Dativ), Literatur *für* das Netz (Akkusativ), Literatur *über* das Netz (genitivus objectivus) oder Literatur *durch* das Netz (genitivus subjectivus)? Betrachten wir die drei Hauptbegriffe gesondert.

Der Hypertext ist im Grunde der Vater der hier behandelten Dinge, denn am Anfang aller künstlerischen Aktivität in Computer und Netz war das Wort in seiner multilinearen Erscheinung. Seine Karriere verdankt der Begriff jedoch v.a. seiner *nicht* künstlerischen Bedeutungsvariante: als Bezeichnung einer spezifischen Technologie der Informationsverarbeitung, die heute den meisten durch das Internet, diesem größten aller Hypertexte, bekannt sein dürfte. Kann die Idee dieser Technologie auf Vannever Bushs berühmten Artikel "As we may think" von 1945 zurückgeführt werden, so stammt der Begriff von Theodor Holm Nelson, der bereits in den 60er Jahren damit "non-linear text" bezeichnete (Nelson). Zwei klassische Beispiele literarischer Hypertexte bzw. Hyperfiction sind *Afternoon. A Story* (1987) von Michael Joyce und *Victory Garden* (1991) von Stuart Moulthrop. Beide Werke haben Romanlänge und bieten den Lesern ihre Textteile in nichtlinearer Form an. Beide wurden noch vor der Erfindung des Internet im speziell dafür entwickelten Programm *Storyspace* geschrieben und vom auf "serious hypertexts" spezialisierten Unternehmen  *Eastgate Systems* per Diskette vermarktet.

Nelsons Definition ist nur auf den ersten Blick eindeutig. In seinem später selbst herausgegebenen, inzwischen berühmt gewordenen Buch *Literary Machines* (1984) verwirrt er den Begriff, indem er neben der Nichtlinearität der Nichtdruckbarkeit Definitionsrelevanz zuspricht: "By Hypertext I simply mean non-

sequential writing; a body of written or pictorial material interconnected in such a complex way that it could not be presented or represented on paper. Hypertext is the generic term for any text, which cannot be printed." (Nelson, 1/17) Nichtlinear angeordnete Texte gibt es auch in Papierform, undruckbare Texte können andererseits durchaus linear angelegt sein. Espen Aarseth, der sich in seinem Buch *Cybertext* gegen die undifferenzierte Verwendung des Begriffs Hypertext wandte und den Begriff Cybertext als adäquateren Dachbegriff vorschlug, listet eine Reihe von nichtlinearen Texten im Printbereich auf (Aarseth, 75). Dass andererseits auch lineare Texte undruckbar sein können, zeigen Robert Kendalls *kinetic visual poems* sowie Urs Schreibers Teleskopsätze in *Das Epos der Maschine*, zwei Beispiele einer zwar linearen, aber mit dem Faktor Zeit und Interaktion arbeitenden Textpräsentation.

Während die Nichtlineariät für den Begriff verbindlich bleibt (Kuhlen), steht die Textualität durch die 'Multimedialisierung' der digitalen Medien zunehmend in Frage. Deswegen wird inzwischen oft von Hypermedia gesprochen und zwar synonym zu Hypertext, wobei viele letzteren Begriff, als den traditionelleren, in nun weiter gefasstem Sinne vorziehen (Nielsen, 5; Joyce, 40). Hypermedia ist allerdings wiederum vom Begriff Multimedia zu unterscheiden, der, insofern er nicht für die nonlineare Verknüpfungsstruktur steht, sondern für den Einsatz mehrerer Medien (Negroponte, 27), sich zum Begriff Hypermedia verhält wie die Betrachtung eines Reisefilms zur Reise selbst. In dieser pointierten Form kommentiert Jakob Nielsen den Unterschied zwischen der passiven Rezeption verschiedener Filmclips in vielen Multimediasystemen und der interaktiven Kontrolle der dynamischen Verbindungen zwischen den Informationsteilen in Hypermedia-Projekten (Nielsen, 13).

Norbert Lang, der zunächst Multimedia vom computerexternen Medienmix absetzt, folgt dieser Unterscheidung und bringt sie auf die schlüssige Formel: "Multimedia ist nicht Hypertext, aber aus Multimedia und Hypertext wird 'Hypermedia'." (Lang, 303) Auch hier kommt es allerdings zur Synonymisierung: "Es gibt kaum noch reine Hyper-'Text'-Applikationen, und auch Multimedia ist ausschließlich hyperstrukturiert. Insofern sind Multimedia und Hypermedia inzwischen weitgehend Synonyma und werden in diesem Beitrag auch so verstanden. Der Unterschied ist nur noch ein akzentueller: soll die Medienintegration oder die Hyperstruktur der vordergründige Gesichtspunkt sein." (Lang, 305)

So vollzieht sich nicht nur die Grundwortbesetzung – *Hypertext* oder *Hypermedia* –, sondern auch die Bestimmung des Bestimmungswortes – *Hypermedia* oder *Multimedia* – in einer begrifflichen Grauzone. Insofern Hypertext und Hypermedia synonym verwendet werden und Hypermedia wiederum kaum von Multimedia unterschieden wird, weisen auch Hypertext und Multimedia eine Deckungsgleichheit auf. Um den Sachverhalt noch mehr zu verwirren, sei auf die Gleichsetzung von Hypermedia und Internet bei Ralf Schnell verwiesen (Schnell, 257), was zugleich den Übergang zum dritten großen Begriff bietet.

Zielt der Begriff Hypertext auf die Nicht-linearität bzw. Multilinearität der Präsentation (versus Linearität) und der Begriff Multimedia auf die *Mehrsprachigkeit* der Präsentation, so lautet die mit dem Begriff Netzliteratur akzentuierte Gegenüberstellung *online* versus *offline*. Dies scheint das benutzte Bestimmungswort zumindest nahezulegen. Dass das herkömmliche Verständnis des Begriffs davon bewusst oder implizit abweicht, zeigen recht schnell die Vorschläge, die in der deutschen Mailingliste [Netzliteratur.de](#) in einem Selbstidentifikationsprozess gemacht werden.

Der Begriff Netzliteratur buchstabiert sich demnach einmal als Literatur *im* Netz (das Netz als Präsentationssort), als Literatur *für* das Netz (das Netz als Adressat)⁷, als Literatur *über* das Netz (das Netz als Thema)⁸ und als Literatur *durch* das Netz (das Netz als Technologie). Die erste Variante stellt das populärste und zugleich unglücklichste Verständnis von Netzliteratur dar. Literatur einfach deswegen Netzliteratur zu nennen, weil sie im Netz vorliegt, ist so sinnvoll wie angesichts abgefilmter Lesungen von TV-Literatur oder, um ein schönes Beispiel von [Sven Stillich](#) weiterzuführen, von einer 'Literaturverfilmung' zu reden. Trotzdem hält sich gerade diese Definitionsvariante hartnäckig, nicht zuletzt durch die Praxis der Berichterstattung, wovon noch die Rede sein wird. Spricht man, wie im Falle Hypertext und Hypermedia, dagegen der zugrundeliegenden Technologie und den damit ermöglichten ästhetischen Ausdrucksformen die primäre Definitionsrelevanz zu, ist die letztgenannte Variante die einzig sinnvolle Lesart des Begriffs.

Allerdings sind auch damit die Ungenauigkeiten noch keineswegs ausgeräumt, denn die genuinen Eigenschaften des Netzes sind – dies wird oft und nicht nur durch 'Medienlaien' übersehen – nicht deckungsgleich mit denen der anderen digitalen Medien. Sind die digitalen Medien insgesamt durch mediale Verschmelzung, multimediale Präsentation und Programmierbarkeit der Kommunikationsabläufe gekennzeichnet, so besteht das 'Netze' in der Interaktion der (zugleich oder zeitversetzt) durch das Netz miteinander Verbundenen. [Guido Grigat](#) fordert im Januar 1998 ganz in diesem Sinne, "innerhalb des Begriffes 'Netzliteratur' das 'Netz' nicht zu verwechseln oder verwässern mit 'Computer' oder 'Hyperlink'." Netzliteratur zeichne sich durch die Qualitäten des *Netzes* aus: "Also ist ein Netz nötig, um Netzliteratur zu erschaffen. (Bei der Produktion? Bei der Rezeption? Notwendigerweise bei beiden?)" Die Fragen werden nur im ersten Falle beantwortet; ob das Netz auch für die Rezeption unabdingbar ist, bleibt ungeklärt. Indirekt beantwortet Grigat sie mit Nein, denn er wirbt dafür, auch Literatur, die im Netz entstand, dann aber aus dem Netz entfernt wird, "weiterhin Netzliteratur, nur keine Literatur im Netz mehr" zu nennen.

Grigats Ansatz ist durchaus plausibel, denn warum sollten unmittelbar aus dem Netz entstandene kollaborative Geschichten wie z.B. "Beim Bäcker" nach ihrer Fertigstellung nicht offline gelesen werden? Folgt man dieser Bestimmung von Netzliteratur, fallen freilich die klassischen Hypertexte ebenso wie sämtliche

Preisträger der 1996 bis 1998 von der ZEIT und IBM veranstalteten Pegasus-Wettbewerbe für Literatur im Netz nicht unter den bezeichneten Gegenstand, denn all diese benötigen das Netz nicht und werden ja auch auf Diskette oder CD-ROM vertrieben. Das konstitutive Merkmal von Netzliteratur wäre die Benutzung kommunikativer Protokolle des Netzes (Email, File Transfer, Chat etc.), der Lackmustest hieße CGI, denn das Common Gateway Interface – und nicht HTML oder JavaScript – ist das netzspezifische Programm des Client-Server-Transfers bzw. des Transfers der Clients via Server.⁹

Erweist sich die Begrifflichkeit als äußerst verwirrend, so wird sie noch komplizierter, wenn man den in den meisten Fällen zugrundeliegenden Literatur- bzw. Textbegriff betrachtet. Wie bereits angesprochen, haben sich die Proportionsverhältnisse seit Ziegfelds Artikel verändert; dem Wort kommt in vielen Fällen nicht mehr die unangefochtene Priorität zu. Man begegnet einer zunehmenden Überlagerung der verschiedenen 'Erzähl'-Strategien von Text, Bild, Ton und Film und es stellt sich die Frage, ob angesichts der zu beobachtenden konzeptionellen und quantitativen Unterordnung des Textes unter die visuellen und akustischen Sprachen nicht besser von *Kunst* zu sprechen sei, wie immer auch dann das Bestimmungswort lauten mag: Netz, interactive, digital oder Software.

Auch dieser Begriff ist allerdings nicht unproblematisch angesichts der Assoziation "bildende Kunst", womit die Textkomponente nach ihrer Akzentuierung nun wieder unterdrückt würde.¹⁰ Der Begriff Kunst eignet sich nur dann, wenn er durch einen geschichtlichen Gang zurück vor die Ausdifferenzierung der Künste wieder jene terminologische Gemeinschaftlichkeit der Kunstgattungen herstellt, die er noch in Sulzers "Theorie der Schönen Künste" (1784) besaß und die die Entdifferenzierung in den digitalen Medien heute wieder nahelegt.

Vielleicht muss die Entdifferenzierung sogar hinter Sulzer zurückgehen, bis hin zum Terminus *Schöne Wissenschaften*, der im ersten und zweiten Drittel des 18. Jahrhunderts noch so verschiedenen Phänomene wie Geschichte, Poesie und Rhetorik verband. Wenn die von [trAce/Alt-X](#) 1998 durchgeführte *International Hypertext Competition* (1998) im zweiten Durchgang (2000) in *Competition for New Media Writing* umbenannt wurde, zeigt dies bereits an, dass die Bezeichnungsnot durch die Aufgabe der begrifflichen Differenzierung zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion zugunsten eines neutralen Dachbegriffs zu lösen versucht wird. Ganz in diesem Sinne hatte auch Espen Aarseth in einem Interview *cybermedium* als neuen Begriff vorgeschlagen und, mit Verweis auf den ästhetischen Avantgardismus ambitionierter Werbung, die Unterscheidung von Kunst und Nicht-Kunst bzw. künstlerischen und kommerziellen Websites abgelehnt: "I find the distinction between fiction and non-fiction rather fictional. But these are not really distinctions, merely cultural prejudices."

Konzentriert man sich, wie es hier bisher getan wurde, auf die neuen ästhetischen Darstellungsformen der digitalen Medien und nicht auf den Inhalt des Dargestellten, dann rücken in der Tat auch die kommerziellen Projekte ins Zentrum der Aufmerksamkeit, bei denen sich oft professionelle Konzeptionierung mit professioneller Programmierung paart. Unternehmenspräsentationen wie die von Ford oder ihres Webdesigners EYE 40 sind beeindruckende Beispiele einer Umgestaltung des Geschäftlichen zum audiovisuellen Pop-Ereignis.¹¹

Diese Ästhetisierung des Kommerziellen verträgt sich im übrigen sehr gut mit der Tendenz zur Event-Ästhetik (in den digitalen Medien, aber natürlich auch und zuallererst in den elektronischen) und stärkt damit eine Entwicklungstendenz, die nur mit der Attitüde einer zynischen oder unbedarften, jedenfalls um ihr skeptisch-ironisches Potential entleerten Postmoderne begrüßt werden kann.¹² Der kritischer Zugriff auf diese Sachlage wird schließlich doch inhaltlich zu perspektivieren sein, um z.B. unterscheiden zu können zwischen der auf Unternehmenspräsentation und Verkauf zielenden Website von Ford und etwas Fevci Konuks gleichermaßen mit Flash arbeitendem Projekt *Brainwash*, das eine solche kommerzielle Website imitiert und auf diese Weise sowohl die Entwicklung im Internet wie die damit etablierte Epistemologie problematisiert.¹³ Diese Unterscheidung zwischen Kommerz und Kunst als kritischer Reflexion dessen, was geschieht, sollte sich auch terminologisch niederschlagen. Da solch neutrale Begriffe wie *New Media Writing* oder *Digital Writing* dies nicht leisten, operiere ich mit dem Begriff *digitale Literatur*.

Der Begriff *digitale Literatur* – der inhaltlich dem von Ziegfeld leider nicht ausgebauten Begriff *Software Literatur* entspricht, sich durch seine größere Popularität jedoch eher als jener empfiehlt – nimmt zum einen nicht die Akzentuierungen vor, die mit den oben erwähnten Begriffen entweder auf die Hypertextstruktur, auf die Multimedialität oder auf den Netzcharakter gelegt werden. Der Vorsatz *digital* verweist vielmehr ganz allgemein darauf, dass es sich um Phänomene handelt, die sich in irgendeiner Form der genuinen Eigenschaften der digitalen Medien bedienen wie: Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung. Der Begriff *digital* mag in diesem Sinne zugleich als Abgrenzung gelten zur *digitalisierten* Literatur, die allein auf die besonderen Distributionseigenschaften der Neuen Medien zugreift, ansonsten aber ebenso im Printbereich funktioniert und dort zumeist ja auch ihren zweiten und eigentlichen Auftritt hat. Die Begriffe Hypertext, Hypermedia und Netzliteratur sind als Subkategorien zu verstehen, die auf eine bestimmte Verfasstheit digitaler Literatur zielen. Dabei ist freilich zu betonen, dass diese Subkategorien ineinander verschmelzen, wenn etwa ein Mitschreibprojekt hypertextuell strukturiert ist und sowohl Text- wie Bild- und Tondateien aufnimmt.

Der Begriff *Literatur* hält andererseits am Fiktionalen fest und verortet das Gemeinte in Neben- oder Gegenposition zu nicht-künstlerischen Ereignissen. Dass der Begriff durch seine Akzentuierung der Literatur definitionstheoretisch nicht unproblematisch ist, wurde oben eingeräumt. Da der Konkurrenzbegriff *Kunst*

ähnliche Mängel aufweist und das Wort in der Tat Ausgangspunkt der hier abzudeckenden Phänomene war, sei an diesem Begriff, im angesprochenen Sinne der Allianz des Wortes mit Bild und Ton, vorerst festgehalten. Da andererseits alles, was in den digitalen Medien geschieht, auf alphanumerischen Codes basiert und der Buchstabe noch in Bild und Ton enthalten ist, kann man freilich auch auf dieser Argumentationsebene das Festhalten am Begriff *litteratura* rechtfertigen.¹⁴

2. Bewertung

Wichtiger als der Essentialismus in terminologischen Fragen ist wohl die Frage, wie man sich den damit bezeichneten Phänomenen aus einer kritischen, um Wertung bemühten Position nähert. In dieser Hinsicht ist festzuhalten, dass auch zehn Jahre nach Ziegfelds diesbezüglichem Aufruf keine elaborierten Kriterien der Bewertung dieser neuen Phänomene vorliegen.¹⁵ Und im Grunde steht ja selbst die ausführliche Beschreibung dieser Phänomene noch aus. Die akademische Literaturwissenschaft zögert, sich dem neuen Genre zu nähern, was zunächst sicher auch daran liegt, dass viele Literaturwissenschaftler gar nicht wissen, wie sie diese Näherung rein praktisch vollziehen sollen (und wie sollte, wer sich seine Emails von der Sekretärin ausdrucken lässt, von Texten, die bestimmte Browser, Plugins und Zusatzprogramme benötigen, nicht überfordert fühlen). Grund mangelnden Engagements sind nicht nur Technikphobie und natürlicher Konservatismus an universitären Bildungseinrichtungen, ein Grund ist auch der Mangel an Kriterien, die bei dieser Begegnung mit dem Ungewohnten anzulegen wären.

Das Problem der Bewertung beginnt allerdings mit der Rechtfertigung des Unternehmens an sich. Als Sabrina Ortmann sich 1998 in einer Seminararbeit dem Thema Netzliteratur nähert und das Ergebnis schließlich auch ins Netz stellt (Ortmann), meldet sich ein 'Betroffener' im Forum des Mitschreibprojekts "Die Säulen von Llacaan" unter dem Titel "Kleines Fundstück: Wir in der germanistischen Wissenschaft :o)" wie folgt zu Wort: "Die gute Sabrina schwingt heftig den Theoriehammer, manchmal etwas trocken, aber ich fands trotzdem spannend, weil einem doch einiges davon vertraut ist. :o) Aber hättet ihr gewußt, daß Llacaan kollaborative Hyperfiction ist???*grins* Oder daß Roger demzufolge nach der Theorie einer gewissen Ruth Nestvold eine Parallele zu James Joyce und Alfred Döblin darstellt? ;oP (Jaaaa, Roger, Du - oder eigentlich wir alle - wirst jetzt nämlich richtig wissenschaftlich erforscht!) ... Jedenfalls, wer sich mal voll die Germanistikdröhnung geben will, kann es ja gern mal lesen. Ich fand es interessant. :o)"

Roger lässt mit seiner Antwort nicht lange warten: "Ja klar kenne ich das. Der Vergleich ist übrigens gar nicht so weit hergeholt. "Ulysses" und "Berlin

Alexanderplatz" waren frühere Zweige von Llaacaan. Als die Imagemap zu kompliziert wurde habe ich sie rausgetrennt und unter einem Pseudonym veröffentlicht..."

Das klingt wie der Beginn einer wunderbaren Freundschaft. Die Begegnung beider Parteien könnte problematischer ablaufen, denn wissenschaftlich erforscht zu werden mag einem ja ganz recht sein, auch wenn man die Genugtuung, derart ernst genommen zu werden, hinter Frotzeleien verbirgt. Was aber passiert, wenn dabei mehr als Vergleiche mit großen Dichtern der Vergangenheit herauskommen? Was, wenn die Kritzeleien beginnen? Zieht dann der Dichter dem mäkelnden Germanisten wieder den nichtlesenden vor?

Der Literaturwissenschaftler weiss natürlich, dass der kritische Kommentar, der das künstlerische Genie zwingt, seine Kreativität poetologisch zu reflektieren, mehr hilft als eine Menge gutgelaunter Ignoranz. Im vorliegenden Falle sieht er seine Aufgabe sogar als doppelte Mission der Aufklärung: gegen das voreilige und gegen das mangelnde Wissen.

1. Das Thema Internet ist seit einiger Zeit *hip* und so bleibt den alten Medien, wollen sie ihr Publikum halten, nichts weiter übrig, als über das neue zu berichten. Da das Interesse der Reporter (bzw. die Zeit, sich wirklich mit dem fremden Gegenstand zu beschäftigen) oft nur mäßig vorhanden ist, werden die immer wieder gleichen Klischees und Vorurteile voneinander abgeschrieben, wobei der Wunsch des Chefredakteurs, den Lesern einige bekannte Namen anzubieten, ein übriges für gründliche Fehlinformationen tut. So firmieren denn unter dem Titel Netzliteratur Phänomene wie das mit einigen berühmten Namen gradliniger Literatur besetzte Schreibprojekt *NULL* (vgl. Besprechung) oder Reinhold Goetz Tagebuch *Abfall für alle*, Projekte, die als Aneignungsversuche des Internet durchaus interessant sind, aber als Vorstufen zu Buchausgaben (denn sie brauchen das Neue Medium nicht wirklich) etwas zu Unrecht diesen schillernden Begriff besetzen. Wen wundert es da, dass das Publikum unter Netzliteratur nur alten Wein in neuen Schläuchen versteht und Sprücheklopfern zunickt wie Christian Benne, der Lesen im Internet mit dem Widersinn von Hörspielen aus dem Handy vergleicht.¹⁶

2. Die zweite Seite der Aufklärung richtet sich gegen das *mangelnde* Wissen. Das Problem der digitalen Literatur ist ihr besonderes distributives Verfahren: Der Autor ist zugleich der Verleger. Während manche dies als Befreiung der Poesie aus institutionellen Zwängen feiern, formulieren es andere eher kritisch als Verlust der Qualitätskontrolle, der meist weder dem Autor und noch weniger dem Publikum bekommt. Sollte man, um die digitale Literatur vom Generalverdacht des Hobbydichtertums zu befreien, nicht wenigstens post festum Aussagen über ihre Qualität treffen? Sollte man nicht die Spreu vom Weizen trennen und den Skeptikern zeigen, was digitale Literatur ästhetisch vermag? Dies klingt um so vermessener, als hier einer noch gar nicht entwickelten künstlerischen Ausdrucksform schon mit

akademischen Interessen zu Leibe gerückt werden soll. Wer ist es, der da mit Steinen werfen will? Und vor allem mit welchen Steinen?

Hier nimmt der Literaturwissenschaftler am besten Zuflucht in der Geschichte und verweist auf einen Dichter, der im deutschen Kontext so gut als Vorläufer der Hyperfiction gelten kann wie im englischen sein bewundertes Vorbild Laurence Sterne. Die Rede ist von Jean Paul, Zeitgenosse und Gegenspieler Goethes, der den klassischen Stil der Harmonie und genauen Linienführung mit seinen Abschweifungen und Patch-Work-Texten radikal unterlief. Jean Paul war, mit dem Titel eines Hypertextmagazins gesagt, ein *Writer on the Edge*¹⁷. Zugleich schrieb er jedoch eine *Ästhetik*, mit der er die poetische Arbeit rational zu fassen suchte.

Ein Kernpunkt seiner Aussagen war, dass die Literaturkritik nicht dogmatisch alte Kategorien auf neue Werke anwenden dürfe, sondern sich auf die ästhetische Eigenlogik des Werkes einlassen und am jeweiligen Gegenstand eine je eigene „neue Dichtkunst“ entwickeln müsse. Zu einer Rezension gehöre "eine Zurückführung des Urteils auf bekannte oder auf neue Grundsätze, daher eine Rezension leicht eine Ästhetik im kleinen wird". Jean Paul nennt dies "Liebe für Wissenschaft und für Autor zugleich". (Jean Paul, 368)

Diese Doppelliebe sei der Ausgangspunkt einer akademischen Betrachtung; sie verlangt, sich auf das einzelne Werk und seine Details einzulassen, sie verlangt andererseits, es nach bestimmten Grundsätzen zu beurteilen. Genau diese Grundsätze aber sind das Problem: Es gibt sie kaum. Die Doppelklage der Jury des Pegasus-Wettbewerbs ist da bezeichnend: Eine Klage nicht nur über die mangelhafte Qualität der Einsendungen, sondern auch über den Mangel an Kriterien, mit denen dies beschrieben werden könnte. Dieser Mangel wird um so akuter, wenn die Jury dann die getroffene Entscheidung mit mehr als dem gemeinsamen Votum begründen muß. Spätestens da braucht man klare Kriterien, denn spätestens da wollen auch die Dichter - die *ohne* Preis - wissen, was an dem preisgekrönten Werk eigentlich preiswürdig ist.

Die Versuche, allgemeine ästhetische Kriterien zu bestimmen, kommen auch von den Dichtern selbst. Was auch immer man vom Pegasus-Wettbewerb halten und was auch immer man über die Rolle der ZEIT als Adoptivmutter eines dann doch nicht mit viel Liebe bedachten Kindes denken mag, diesem Unternehmen gebührt der Verdienst, viele Aktivisten der Netzliteratur erst zu solchen gemacht und damit eine deutsche Szene der Netzliteratur geschaffen zu haben.¹⁸ Diese Szene diskutiert, v.a. im Umfeld der Wettbewerbe, natürlich eifrig, was Internet-Literatur eigentlich sei bzw. sein solle. So heisst es z.B. unter dem Namen ELBEHNON in der [Website-Diskussion](#) der Pegasus-Teilnehmer am 20.10.98 zur Frage, ob Interaktivität ein notwendiger Bestandteil von Internet-Kunst ist: "ich glaube ja, da ich der meinung bin, dass jede kunstform ihre spezifischen, nicht in andere formen

transportierbaren eigenschaften hat und jedes kunstprodukt, das diese spezifischen eigenschaften nicht reflektiert, sein thema verfehlt."

Das klingt nach einem tragfähigen Kriterium: Jede Kunstform hat ihre spezifischen Möglichkeiten, etwas auszudrücken, das Medium führt seine eigene Ästhetik mit sich und ELBEHNON sieht sie für das Internet in der Interaktivität begründet. Aber die Interaktivität, auf die es ELBEHNON ankommt (nicht die vorprogrammierte des Hypertextes, sondern die unmittelbare Interaktion zwischen Personen), ist, wie oben bereits angesprochen, exklusives Merkmal des Netzes, und wie oben auch angesprochen wurde, zielt der Begriff Netzliteratur in seiner gebräuchlichen Unschärfe zumeist auf die digitalen Medien an sich, sei es nun das Netz oder die CD-ROM.¹⁹ Bleiben wir beim vorgeschlagenen Dachbegriff *digitale Literatur*, dem sich spezifische Netzliteratur ebenso unterordnet wie Hyperfiction oder Hypermedia, dann sind einige Eigenschaften mehr als nur die der Interaktivität zu nennen. Ich hatte oben neben Interaktivität bereits Intermedialität und Inszenierung erwähnt. Ich will im folgenden diese drei Kategorien näher erläutern und noch einmal differenzieren.

Interaktivität

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). Unter die programmierte Interaktivität zählt auch die Nonlinearität. In dieser Hinsicht ist allerdings besser von Kombinatorik zu sprechen, denn zum einen führt die Kombination der Textsegmente schließlich zu einem linear rezipierbaren Ergebnis²⁰, zum anderen werden solche Kombinationsstrukturen wie in den Beiträgen des 1998er Pegasus-Wettbewerbs *Die Aaleskorte der Ölig* und *Das Epos der Maschine* mit dem herkömmlichen Begriff nicht abgedeckt. Mit Blick auf die Nonlinearität bzw. Kombinatorik gibt es oft den Einwand, dass auch Printwerke ein solches Merkmal aufweisen können. Das ist zwar richtig, andererseits ist aber gerade die Kombinatorik konstitutiv für die digitalen Medien insgesamt und setzt sich als Produktions- und Rezeptionsweise auch erst in diesem Zusammenhang durch. Betrachtet man den Umstand des medienüberschreitenden Merkmals unter der Perspektive der *medien-spezifischen* und *medien-untypischen* Merkmale, ist leicht einsichtig, dass hypertextuelle bzw. kombinatorische Phänomene im Printbereich als Ausnahme eher die Regel bestätigen, die diese Phänomene in den digitalen Medien darstellen.

Die Mensch-Maschine-Interaktion geht freilich über den Aspekt der alternativen Navigation hinaus. Ein Beispiel hierfür ist *Solitaire* (Besprechung), wo der Leser verschiedene Möglichkeiten hat, aus Text-Karten-Haufen mit vorgegebenen Sätzen, aber auch mit Jokern, die die Eingabe eines eigenen Satzes ermöglichen, eine Geschichte zusammenzustellen. Ein anderes Beispiel wäre die Verwandlung eines eingegebenen Textes in eine Tondatei durch ein zwischengeschaltetes Programm – *Digital Troja* –, ein drittes ist die Multiple-Choice-Befragung in *Trost der Bilder*, die die Reihenfolge der angebotenen Geschichten bestimmen soll.

Die netzgebundene Interaktion ist jene zwischen Menschen unter Vermittlung einer Maschine. Beispiele hierfür sind die MUDs und v.a. die kollektiven Schreibprojekte, bei denen die Maschine bzw. das Programm den (von den Projektleitern gesetzten) Rahmen stellt, in dem Interaktion zwischen Netzbesuchern stattfindet. Im Falle *Beim Bäcker*, wo das Programm selbst nur als Präsentationsvehikel fungiert, sind die Reaktionen der Beteiligten aufeinander unmittelbar nachvollziehbar. Beim *Assoziatens-Blaster*, wo dem Programm ein gewisses Eigenleben zugestanden wird, verschwimmen diese durch die Zufallsgenerierung der Verlinkung wieder.

Intermedialität

Intermedialität markiert Allianzen zwischen den traditionellen Medien, in welcher Form und zu welchen Anteilen auch immer, wobei das Cover-Image vor einem reinen Text hier kaum hinzugezählt werden kann. Schwerer entscheidbar ist dies, wenn ein Image als Navigationskarte genutzt wird und dabei z.B. wesentlich zur Dynamik des Textes beiträgt²¹ oder dessen Aussagen in gewisser Weise komplementiert²². Beispiele für eine ausgeprägte Verbindung von Text, Bild und Ton sind wiederum *Trost der Bilder* und *Digital Troja*.

Inszenierung

Inszenierung steht für die Programmierung einer werkimmanenten bzw. rezeptionsabhängigen Performance. Dem digitalen Werk können auf seinen unsichtbaren Textebenen²³ Aspekte der Aufführung eingeschrieben werden, so dass die Worte und Bilder ihren 'Auftritt' haben wie etwa im schon erwähnten *Epos der Maschine*, wo die Wörter in Form von "Teleskopsätzen" auf bestimmte Inputs der Leser hin erscheinen, oder in Susanne Berkenhegers *Hilfe!*, wo der Bildschirm zur Bühne wird, auf der verschiedene Personen in Form eigener JavaWindows auftreten. Ihren Auftritt haben auch die Texte im Mitschreibprojekt *23:40*, 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. In anderen Werken erfolgt ein automatischer Ablauf der Dateien (Mark Amerikas Grammatron und Susanne Berkenhegers Zeit für die Bombe), was den Lesern ein bestimmtes Tempo der Rezeption vorgibt und in gewisser Weise eine *Verfilmung des 'Textes'* darstellt.

Während im letzteren Fall und bei *23:40* die Programmierung des Werks den Rezeptionsprozess bestimmt und die *Syntax der Zeit* zur zusätzlichen Ausdrucksebene wird, bestimmt in den zuvor genannten Fällen der Rezeptionsprozess die konkrete Realisierung des Werks. Einmal kann von werkimmanenter Performance gesprochen werden, das andere Mal von rezeptionsabhängiger, wobei diese letztlich ebenfalls werkimmanent ist, da die Reaktion des Werks auf die Inputs der Leser vom Autor im Werk vorprogrammiert wurde.

Diese drei Haupteigenschaften digitaler Literatur stecken das Spektrum an Phänomenen ab, mit denen eine Bewertung digitaler Literatur zu tun hat. Es dürfte deutlich geworden sein, dass zum einen die Spezifik digitaler Literatur sich nicht in ihrem Netzcharakter erschöpft, zum anderen angesichts dieser Spezifika alte Bewertungskriterien nicht viel weiterhelfen. Ziegfeld hielt dazu fest: "If individualisation renders 'work' and 'text' indeterminate, how might this fact change *aesthetic* standards for evaluating a literary artefact? The most obvious change is that evaluation becomes far more complicated, subjective, and difficult because we add new evaluation categories, such as the individual branch, the branching scheme taken as a whole, the transitions, and how well authors master the software technology." (Ziegfeld, 364f.) Damit sind zumindest einige neue Kategorien ins Spiel gebracht. Ich greife diese auf und schlage folgende Kategorien vor, die bei einer Analyse und Bewertung digitaler Literatur in Anschlag zu bringen sind:

- *Multimedialität*. Hier wäre das Verhältnis der zugrundgelegten Ausdruckssprachen (Wort, Bild, Ton, Video) sowie die entstprechende Autor(en)-Kompetenz in diesen Sprachen zu erörtern. *Technikästhetik*: Hier sind die Technikkompetenz des Autors sowie die Semantik der technischen Effekte zu diskutieren: Wie elegant (und angesichts der erforderlichen technischen Ausrüstung für die Rezipienten zugänglich) sind die technischen Lösungen, die der Autor für seine Intentionen findet; welche Bedeutung besitzen die technischen Elemente über den Effekt ihrer Existenz hinaus.
- *Performance*. Wie und mit welchem Ziel (z.B. der Immersion, der Distanzierung, der Aktivierung, Ironisierung) wird der Rezeptionsvorgang durch das Werk konditioniert.

- *Navigation und Links*: Wie ist die Beteiligung der Leser an der Organisation des Textes geregelt; in welcher Beziehung steht die programmierte Link-Struktur zur Intention des Textes, wie verhält sich die kombinatorische Offenheit des Textes zu seiner konnotativen Offenheit.
- *Bildschirmästhetik*: Wie verhalten sich Gestalt und Organisation des Werkes zum Bildschirm, als dem Präsentationsrahmen der ästhetischen Begegnung (z.B. Positionierung der Elemente, Textlänge und -verteilung, Navigation innerhalb oder außerhalb des Browserfensters).

Diese Kategorien können als Anhaltspunkte einer kritischen Betrachtung digitaler Literatur dienen. Es ist klar, dass neben diesen spezifischen Aspekten der digitalen Medien entsprechend dem Einsatz der traditionellen Ausdrucksmittel wie Foto, Film, Text und Musik auch deren traditionelle Kategorien Anwendung finden. Handlungsaufbau und Charaktergestaltung sind ebenso wichtig wie Bildaufbau, Filmschnitt, Melodieführung sowie der Einsatz stilistischer Mittel (Metaphern, Zitate, Analogien) auf allen Ausdrucksebenen. Ebenso behalten allgemeine Kriterien wie Hermetik, Redundanz oder Kitsch ihre Geltung, nur zeigen sie sich hier in anderer Form (Ausdruck des *digitalen Kitsches* z.B. ist die Gestimmtheit des Technischen, die sich in verspielten, der Aussage des Werkes nicht verbundenen Effekten äußert).

Es sei abschließend auf ein weiteres Problem hingewiesen, dem sich eine wissenschaftliche Beschäftigung mit digitaler Literatur, und zwar vor allem im Hinblick auf deren kombinatorische Seite gegenübersteht. Ziegfeld verweist darauf in seinem Artikel:

"Yet another question to consider: If branching renders texts indeterminate, how does this fact change the *method* for evaluating a literary work? The major change is that we must explore several paths through a work, seeking at some point routes that others are likely to choose. In short, because we must get hold of what the author creates, scholars must not settle for a single 'reading' when they are studying a 'work' that offers several paths. Next change: we have to state what version of the 'work' we have read. This is, we have to keep notes on what branches we took and then announce our path.²⁴ Another change: given the demands that the new medium places on the writer, we must learn enough about producing software to be able to judge accurately how well the author performed. Because of the swift changes in the technology, this will be an ongoing task." (Ziegfeld, 365)²⁵

Diesen Forderungen an die Kritik digitaler Literatur ist im Grunde nichts hinzuzufügen. Außer vielleicht Skepsis, dass allzuvielen Kritikern dem Aufwand der Mehrfach-Lektüre und der Notwendigkeit, auch technische Kompetenz zu erwerben, Folge leisten werden. Angesichts der zunehmenden Aktivitäten von Literaten im Netz wird schon gemunkelt, es handle sich um eine Emanzipationshandlung der jüngeren Schriftstellergeneration, die sich im Netz ihr

eigenes "literarisches Feld" (Bourdieu) schafft, wo die etablierten Meinungsträger schon des erschwerten Zugangs wegen keine Deutungshoheit mehr besitzen (Kahlenfeldt).

Wenn sich da Autoren geheimbündlerisch unter dem Namen "Das Treffen der Dreizehn" vereinen, die traditionellen Bewertungskriterien literarischer Texte in Frage stellen und auch noch ihren eigenen Literaturpreis vergeben, erweckt dies durchaus den Eindruck, das Neue Medium diene dem Ziel, sich vom alten Kulturbetrieb zu trennen.²⁶ Betrachtet man nun nicht die *Literatur im Netz*, sondern die *digitale Literatur*, verstärkt sich dieser Eindruck natürlich, denn hier werden durch die technologische Grundlage weitere Hürden errichtet. Die mit Kombination und netzgebundener Interaktion arbeitende Spielform der digitalen Literatur geht noch einen Schritt weiter: Sie bietet nicht einmal ein abgeschlossenes Werk an, auf das sich die Besprechung konzentrieren könnte. Damit hat sich die Literatur, so will es scheinen, auf geschickte Weise vor der Literaturkritik gerettet.

Es bleibt die Frage – und da gibt es durchaus auch Gründe, das Gegenteil anzunehmen – ob die Pioniere digitaler Literatur über diesen Schachzug wirklich so erfreut wären. Hoffen sie nicht vielmehr, dass die Literaturkritik ihnen folgt, weil nur, was kritisiert wird, öffentlich existiert – auch im Netz und vielleicht, Stichwort Aufmerksamkeitsökonomie (Florian Rötzer), dort erst recht? Wollen sie im Innersten ihres Herzens nicht, dass die Kritiker ihnen mit ihren alten Bezügen folgen und dafür neue Adressaten suchen (Roger, der Impresario von *Die Säulen von Llaqaan*, als James Joyce oder Alfred Döblin des Internet)? Wie dem auch sei: Lassen wir uns überraschen, wohin es die Aktivisten digitaler Literatur in den nächsten Jahren treiben wird, und versuchen wir in jedem Fall, ihnen dabei auf den Fersen zu bleiben.

Bibliographie

Espen J. Aarseth: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 1997

Christian Benne, Lesen, nicht klicken, in: *DIE ZEIT* 37/1998

Robert Coover: The End of Books. In: *New York Times Book Review* (21. 6. 1992: 1, 11, S. 24-25).

Robert Coover: Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age. Februar 2000 in: FEED online magazine for media and culture (www.feedmag.com/document/do291_master.html?alert).

J. Yellowlees Douglas: *The End of Books or Books without End? Reading Interactive Narratives*, University of Michigan Press, 2000

Katherine Hayles: *Technocriticism and Hypernarrative* (*Modern Fiction Studies* 43/3 (Fall 1997)).

Michael Joyce: *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*, University of Michigan Press 1995.

Nils Kahlenfendt: *Der Club der vernetzten Dichter*, in: *Börsenblatt* 71 / 5. September 2000.

Rainer Kuhlen: *Hypertext. Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank*, Berlin: Springer Verlag 1991.

Norbert Lang: *Multimedia*, in: *Grundwissen Medien*, hg. v. Werner Faulstich, München 1998 (3. Aufl.), S. 296-313.

Theodor Holm Nelson: *Getting it Out in Our System*, in: *Information Retrieval. A Critical Viwe*, hg. v. Georg Schechter, Washington, DC: Academic Press, 1967.

Nicholas Negroponte: *Total Digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder: Die Zukunft der Kommunikation*, München 1997 [New York 1995]

Jakob Nielsen: *Multimedia, Hypertext und Internet. Grundlagen und Praxis des elektronischen Publizierens* (übersetzt von Karin Lagrange und Marc Linster), Braunschweig/Wiesbaden: Vieweg 1996 (*Multimedia and Hypertext: The Internet and Beyond*, Academic Press 1995)

Geoffrey Nurnberg (Ed.): *The Future of the Book*, Los Angeles: University of California Press 1996.

Sabrina Ortmann: *Literatur im Netz und Netzliteratur*, in: *Germanistik im Internet, Eine Orientierungshilfe*, hg. v. Franz-Simon Ritz (*Informationsmittel für Bibliotheken, Beiheft 8*, Deutsches Bibliotheksinstitut), Berlin 1998, online: <http://www.berlinerzimmer.de/eliteratur/netzautoren/referat2.html>

Jean Paul, *Werke*, hg. v. Norbert Müller, München 1963, Bd. V.

David Porush: *Cybernetic Fiction and Postmodern Science* in: *New Literary History* 20/2, S. 373ff.

Ralf Schnell: *Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen*, Stuttgart, Weimar 2000.

Beat Suter: *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*, Zürich 1999.

Richard Ziegfeld: *Interactive Fiction: A New Literary Genre?*, in: *New Literary History. A Journal of Theory and Interpretation*, 20/2 (Winter 1989), S. 341-372.

Anmerkungen

1. "Recent color research suggests that color influences our moods, so authors could use color to modulate tone. Allusion: Poe could have used darker hues to set an ominous tone. Writers interested in character studies could use color symbolism to signal readers about a character's mood shift." (352)
2. "Authors can develop maps to illustrate locations and thereby enrich their settings. Allusion: Faulkner could have provided numerous geographical maps to keep readers oriented in his Yoknapatawpha saga." (351)
3. "Thomas Mann could incorporate Schoenberg pieces in Doctor Faustus" (354).
4. "Authors might give readers random bits of dialogue to assign to characters. The author could determine the order (or logic) for the dialogue. This option would let readers help 'write' for the dialogue. If readers were 'stumped' by the dialogue challenge, they could request a solution that reveals the author's idea about how the dialogue should progress." - "... A prime example is the European journal tradition represented by Max Frisch's Sketchbook, 1966-1971, where Frisch asks the reader probing questions. Now, with software, he could pose the questions and then respond with individualized feedback tailored to that response." (355)
5. So im Falle von Max Frisch, wo alle Antwort-Sammlung und Antwort-Beantwortung dem Witz der gestellten Fragen abträglich wäre.
6. Im Deutschen wird man fragen müssen, wie eng oder weit der Genre-Begriff angewandt wird und ob nicht von einer neuen Gattung oder gar Kunstrichtung zu sprechen sei. Vgl. Beat Suter, der Hyperfiktio und interactive Fiction schon im Titel seiner Dissertation als neues Genre vorstellt (Suter) Hyperfiktio und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre, Zürich 1999.
7. So schreibt Claudia Klinger: "Internetliteratur ist von und für Netizens geschrieben, bzw. computiert, also von und für Leute, die die spezifischen Formen des Cyber-Life wahrnehmen und thematisieren, bzw. zum Ausdruck bringen."
8. Vgl. Dirk Schröder am 3. 11. 99 in der Mailingliste Netzliteratur.de: "Netzliteratur: werden 'Netzsaen' erzaehlt? Finde ich hier eine Sprache, die einer aufbrechenden 'Realitaet' zur Bruecke taugt?" Die Folge dieser Perspektive ist, dass "'Literatur ueber das Netz' sehr wohl Netzliteratur heissen darf, selbst in Gestalt eines Sachbuchs - wenn das nur die Aura (ein besseres Wort fehlt mir hier) des Netzes in die Regallagerkoepfe zu tragen vermag." (ebd., am 3.11.99).
9. Vgl. Oliver Gassners "Thesen zur Netzliteratur" von August 1997. Auch für Gassner ist dabei letztlich nicht der Präsentationsort definitionsrelevant, sondern die

benutzte kommunikative Technologie: "ein literarischer Papiertext, der massiv von Netzkommunikation beeinflusst ist, waere nach dieser Definition ebenfalls 'Netzliteratur'."

10. In diesem Zusammenhang ist bemerkenswert, welche Begriffe auf der institutionellen Ebene der Wettbewerbe mit welchen konkreten Beiträgen verbunden werden. Der NYU Press Prize for Hyperfiction ging 1999 an zwei reine Textbeiträge, der Saarbrückener "net_award" bleibt im Titel neutral, tendiert mit Jury (v.a. ProfessorInnen der HBKsaar) und Preisträgern (jeweils ehemalige Studentinnen der HBKsaar) allerdings deutlich zu den visuellen Künsten.
11. Vgl. <http://www.ford.com/experiential/boot.html> sowie <http://www.eye4u.com>. Auch die von EYE 40 gestaltete Website der Peter Hielscher Film- und Videoproduktion GmbH ist ein plastisches Beispiel nicht nur für die Suggestivkraft der Flash-Rhetorik, sondern auch dafür, wie die Präsentation der Präsentationen (d.i. der Hielscher-Produkte) diesen die Show stehlen kann, die Aufbereitung des Contents in der vorliegenden medialen Situation somit zum größeren Ereignis als der Content selbst wird (klick im Hauptmenu den auf die Filmrolle gesetzten Link 'Referenzen und Projekte'). Als Beispiel für die Ästhetisierung des Banalen vgl. die Website Lumicon, als Sammlung weiterer Flash-Websites vgl. <http://www.greg.ch/flash>.
12. Die Ästhetik des Events setzt einen doppelten Akzent auf Animation: des Rezipierten und des Rezipienten. Das Dabeisein, das Einbezogensein überspielt dabei oft den nicht selten vorliegenden Mangel an Qualität. Talkshows mit Publikumsbeteiligung sind ein bekanntes Beispiel aus dem Rundfunkbereich; Mitschreibprojekte sind ein, wenn auch differenzierteres aus dem Bereich der Neuen Medien, wo generell der Gestus des Klicks und der Interaktion das Ereignis bewegter Bilder und Wörter begleitet.
13. Mit dem Begriff der Epistemologie des Internet bzw. seiner Flash-Variante wäre an die Medienkritik von Günter Anders oder Neil Postman anzuknüpfen, freilich ohne deren Verkürzungen und bildungsbürgerliches Pathos zu wiederholen.
14. Vgl. Florian Cramers daraus entwickelten, bis zur Poesie des selbstmodifizierenden Codes eines Computervirus erweiterten Literaturbegriff.
15. "Can we evaluate or study this kind of literature using nothing more than existing criteria and tools? The obvious answer is 'no.' This genre requires new production techniques, necessitates a new aesthetic for dealing with interaction and branching, requires training for users who would evaluate interactive fiction, leads to unique collaborative experiences (author/reader and reader/reader), and prompts questions that literary scholars have not yet adressed." (Ziegfeld, 367)

16. Vgl. Benne. Auch Berichte wie der Spiegel Spezial *Vom Buch zum Internet. Die Zukunft des Lesens* (Oktober 1999) werden dem neuen Phänomen nicht gerecht, wenn sie ihre Pointen darin suchen, dass sich Kafkas Prozess am Bildschirm des Rocket eBooks nicht so gut liest wie im Hardcover, oder wenn sie die Bekenntnisse namhafter Schriftsteller zum Medium Buch auflisten, unter dem Stichwort Literatur im Netz aber nur auf *NULL* und *Abfall für alle* eingehen und von den vielfältigen Formen digitaler Literatur schweigen. Wenn der Spiegel 2/10. 1. 2000 Enzenbergers Essay *Das digitale Evangelium* völlig zu Unrecht unter der Headline Cybersex, um den es im Essay nur am äußersten Rande geht, präsentiert, zeigt sich einmal mehr, wie schwer sich die alten Medien tun, sachgerecht über die neuen zu berichten und wie sehr sie dabei den eigenen Dispositiven (in diesem Falle sex sells) verhaftet sind (vgl. dazu den Kommentar in dichtung-digital).
17. Inwiefern Jean Paul auch durch seine Erziehungslehre, sein Witzkonzept und sein Antisystemdenken die Technologie des Hypertextes vorwegnahm dazu vgl. Abschnitt 3 in meinem Aufsatz "McDonald's of Education" oder: Technologie einer konstruktivistischen Weltsicht. Hypertext im Sprach- und Literaturunterricht.
18. Dass die Pegasus-Ausschreibung eigentlicher Anlass ästhetischer Experimente im Reich des Digitalen war, bestätigen sowohl Urs Schreiber wie Susanne Berkenheger, Preisträgerin des Pegasus 1997 und des Ettlinger Netzliteraturwettbewerbs 1999 und seitdem 'Hypertext-Handlungsreisende'.
19. Dies trifft auch für den Pegasus-Wettbewerb zu, der in der Ausschreibung 1996 nicht nur zur Aufnahme der Ausdrucksformen und technischen Möglichkeiten der Computernetze ermunterte, sondern ebenso zum genaugenommen ja netzunabhängigen "Spiel mit den Grenzen zwischen Schrift, Datensatz, Bild und Graphik" einlud. Alle preisgekrönten Werke der drei Wettbewerbe funktionieren denn auch ohne das Internet und tun dies, sofern es sich um Werke mit Byteintensiven Images handelt, sogar besser ohne es.
20. Diese Unhintergebarkeit der linearen Rezeption auch im Hinblick auf den Hypertext versteht sich zwar von selbst, führt in der Diskussion aber trotzdem immer wieder dazu, dass dem Hypertext Nonlinearität als Eigenschaft abgesprochen wird. Durch den Begriff Kombinatorik kann dieses Missverständnis wohl eher vermieden werden.
21. So in der Hyperfiction *Mass Trans*, wo die räumliche Bewegung der Figuren aufeinander zu ihren nachgezeichneten Spuren in einer Karte von Manhattan entnommen werden kann (vgl. dazu www.dichtung-digital.de/Simanowski/vorge stellt/15-Nov-99).

22. So ist in Deena Larsens kleiner Hyperfiction *Ferris Wheel* die Grafik eines Riesenrades nicht nur Link-Verzeichnis, sondern besitzt durch den hier angezeigten Handlungsort des jeweiligen Textsegments auch eine semantische Funktion, wenn z.B. somit deutlich wird, dass die beiden Liebenden sich das Heiratsversprechen gerade dann geben, als sich ihre Gondel wieder dem Boden nähert und nicht, als sie die höchste Stelle erreicht hat - was einen semantischen Mehrwert bedeutet, wenn man dies intertextuell mit der fatalen Höhen-Topik in Ingeborg Bachmanns "Der gute Gott von Manhattan" koppelt.
23. Das sind z.B. die Ausführungsbefehle in der HTML-Source oder in JavaScripts, die das sichtbare Geschehen im Browser bestimmen, selbst dort aber nicht erscheinen.
24. Hier wäre hinzuzufügen, dass auch das Datum der Lektüre vermerkt werden muss, da nicht nur die Struktur des Werkes variieren kann, sondern auch dessen Bearbeitungsstatus: Veröffentlichung bedeutet im Netz nicht Endstadium. Der Autor kann jederzeit und auch ohne Mitteilung Veränderungen an seinen Dateien vornehmen.
25. Vgl. Robert Coover, der in seiner Besprechung zu Stuart Moulthropps *Victory Garden* (Hyperfiction: Novels for the Computer) in der New York Times Book Review am 29. 8. 1993 fragt: "Is it even possible to describe this nonlinear interactive art here in the implacably linear medium of printed text?"
26. Vgl. *Das Forum der Dreizehn* (ursprünglich "Das Treffen der Dreizehn"), das alle zwei Jahre unter Ausschluss der traditionellen Medien den mit 4 000 DM dotierten "Autorenpreis der Dreizehn" vergibt, der 2000 an Stefan Beuse ging.