

**Schreiben am Netz**  
**Literatur im digitalen Zeitalter**

Herausgegeben von  
Johannes Fehr und Walter Grund

Band 1  
Labor – Salon – Symposium

Haymon

Den Bewegungen zwischen Buch und Netz, zu welchen diese Publikation immer wieder einlädt, entspricht es, daß Orthographie und Zeichensetzung, wie sie die Autorinnen und Autoren verschieden verwenden, jeweils beibehalten und nicht vereinheitlicht wurden.

*Schreiben am Netz* war ein Projekt des Collegium Helveticum an der ETH Zürich vom Juni 2001 bis Juni 2002 und wurde, wie die vorliegende Publikation, ermöglicht durch die Unterstützung der Gebert RUF Stiftung.

— GEBERT RUF STIFTUNG —

COLLEGIUM HELVETICUM



AA 523730-1

**Bibliografische Information**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 3-85218-422-3

Umschlaggestaltung: Benno Peter

© Haymon-Verlag, Innsbruck 2003

© der einzelnen Beiträge bei den Autorinnen und Autoren

Alle Rechte vorbehalten / Printed in Austria

Druck und Bindearbeit: Druckerei Theiss GmbH, St. Stefan

## Inhalt

Vorwort	7
<hr/>	
KONTEXT	
Helga Nowotny: <i>Vom Schreiben, Erzählen und Wissen-Produzieren</i>	12
Adolf Muschg: <i>Der literarische Gast.</i> <i>Fortgesetztes Plädoyer für den Fremden im Collegium</i>	17
Elisabeth Tschiemer: <i>Ein wissenschaftlicher Dialog sucht ein Fenster zur Öffentlichkeit</i>	20
<hr/>	
HORIZONTE	
Johannes Fehr: <i>Die Sprache(n) im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit</i>	24
Villő Huszai: <i>Ohne Eigenschaften dank Internet: die Erfüllung eines Menschheitstraums?</i>	38
Beat Mazenauer: <i>Die Utopie eines Weltgehirns</i>	43
Christian Eigner: <i>Wenn Medien zu oszillieren beginnen: (Dann macht es) BLOG!</i>	54
<hr/>	
STRUKTUR	
e-mails, Skizzen, Konzeptpapiere	62
<hr/>	
LABOR	
Johannes Fehr: <i>Ein transdisziplinäres Experiment.</i> <i>Schreibprozesse zwischen Labor und Öffentlichkeit</i>	74
<hr/>	
SALON / SYMPOSIUM	
Anja Eichelberg: <i>Wenn die Zeit ins Hüpfen kommt.</i> <i>Oder: Kommunikation unter erschwerten Bedingungen</i>	86
<i>Willkommen im virtuellen Collegium Helveticum.</i> <i>Ein kurzer Parcours durch sechs Salonsitzungen im MOO</i>	88
<hr/>	
<i>Vom MOO zum Symposium</i>	
Martin Stingelin: <i>Feature / Kommentar I</i>	111
Georg Christoph Tholen: <i>Feature / Kommentar II</i>	118
Klaus Zeyringer: <i>Feature / Kommentar III</i>	123

## SYMPOSIUM

---

### Tag I

*Unser Schreibzeug arbeitet mit an unseren Gedanken*

---

Martin Stingelin: *Vom Eigensinn der Schreibwerkzeuge* 134

---

Beat Suter: *literatur@internet – oder warum die Zukunft des Schreibens längst da ist* 149

---

René Bauer und Joachim Maier: *Schwebendes Schreiben. Vom Schreiben an/in kontextualisierenden Medien wie www.nic-las.com* 164

---

Matthias Politycki: *Digitale Schriftstellerei – der selbstverschuldete Ausgang des Menschen aus seiner Mündigkeit* 172

---

### Tag II

*Zwischen den Medien. Hybride Horizonte*

---

Adi Blum und Beat Mazenauer: *Surf > Sample > Manipulate. Literatur in der Public Domain* 179

---

Ulrike Draesner: *Der neue König Authentizität? Vom Einfluss der digitalen Medien auf die Autorenexistenz* 192

---

Susanne Berkenheger: *Im Taumel der Möglichkeiten ... oder: Literatur im Netz ist eine Zumutung* 195

---

Peter Stamm: *Ein verstandener Text ist immer ein Hypertext. Über Textverständnis und die Ablenkung durch technische Neuerungen* 199

---

### Tag III

*Globale Kulturmatrix. Kriegsspiele und Dialoge*

---

Klaus Zeyringer: *Internetcafé und Sebo* 202

---

Rainer Moritz: *Bier und Bücher. Wie die Globalisierung des Verlagswesens und das Internet die Literatur (nicht) verändern* 210

---

Regula Bochsler: *Toywar: ein kleines s und seine grossen Folgen* 222

---

Tarek A. Bary: *Offen gesprochen. Aus einem e-mail-Wechsel mit Klaus Zeyringer (zwischen Kairo und Angers/F)* 233

---

Elisabeth Tschiemer: *Schreiben zwischen Systemabstürzen. Über Möglichkeiten und Widerstände der Schriftlichkeit im Netz – Ein Rückblick auf drei Symposiumstage* 240

---

Biobibliographien 243

---

Beat Suter

## **literatur@internet – oder warum die Zukunft des Schreibens längst da ist**

Im Hyperfiction-Buch<sup>1</sup> von Anfang 1999, das eine Arbeitsgruppe der Universität Zürich erarbeitet hatte, wurde festgestellt, dass sich »der herrschende Literaturbetrieb vorerst noch schwer tut [...]« mit den literarischen Gruppen, die im Internet experimentieren. »Der unsicheren Einschätzbarkeit des Neuen entsprechend reagiert der Literaturbetrieb zurückhaltend, abwartend oder abwehrend.« Das Buch wurde von einer CD-ROM begleitet, die der literarischen Öffentlichkeit erstmals eine größere Auswahl deutschsprachiger Hyperfictions vorlegte, die in den Jahren 1995 bis 1999 entstanden waren. Seither sind einige Jahre vergangen, die digitale Literatur hat sich mit großen Schritten weiter entwickelt, stets begleitet von einer kleinen Gemeinde wissenschaftlich und literarisch interessierter Beobachter. Die digitale Literatur vermochte jedoch im allgemeinen Literaturbetrieb nicht richtig Fuß zu fassen und ist der Masse nach wie vor unbekannt. So gilt der einleitende Befund der Hyperfiction-Doppelpublikation auch einige Jahre später noch. Die Autoren der digitalen Literatur sind »Außenseiter« geblieben in der literarischen Welt. Ja, einige Protagonisten der neuen Literatur meinen gar eine Verschwörung auszumachen und sind der Überzeugung, dass sich alle Kräfte des traditionellen Literatursystems zu einem heiligen Kampf gegen die »Feinde der Buchkultur« verschworen haben.<sup>2</sup> Obwohl dies etwas hoch gegriffen scheint: Wer am Symposium »Schreiben am Netz« im Collegium der ETH dem Autor Matthias Politycki und seinem Verleger Rainer Moritz zugehört hatte, konnte sich des Eindrucks nicht erwehren, dass dem auch so sei.<sup>3</sup>

Selbst die »Etablierungsversuche« der Solothurner Literaturtage 2001, die Bemühungen des update Verlags mit einer eigenen Cyberfiction-Reihe, die Initiative des dtv-Verlags mit einem neuen jährlich wiederkehrenden Wettbewerb und einer Buch-CD-Veröffentlichung sowie die regelmäßigen Efforts des wissenschaftlichen Online-Magazins Dichtung Digital im universitären Milieu haben daran nichts geändert. Insbesondere die großen Buchverleger und die Buchhändler halten an ihrem Feindbild fest. Die Szene der digitalen Literatur und der Literaturbetrieb sind nach wie vor völlig getrennte Welten mit sehr wenigen Grenzgängern. Ja, es ist gar so, dass die meisten der sogenannten Grenzgänger, die von der Allgemeinheit via alte Medien als solche wahrgenommen werden, im Grunde genommen gar keine sind. Denn die meisten von ihnen lassen sich nicht einmal weiter auf das neue Medium ein, sondern benutzen es lediglich als PR-Instrument (Stephen King, Rainald Götz) oder allenfalls auch als Mittel zur Parodie (Thomas Hettche).

Michael Charlier, Mitinitiator der Zeit-Wettbewerbe von 1996 bis 1998, resümierte die Situation in einem Referat bei der Pegasus-Veranstaltung im ZKM 1998

bereits folgendermaßen: »Die Suche nach dem Neuen in den Netzen leidet immer noch darunter, dass viele, die ihr nachgehen, Ausschau halten nach dem, was sie kennen und in dem neuen Medium und im Gewand der neuen Technik wieder erkennen können. Sie suchen also in Wirklichkeit nach etwas Altem.«<sup>4</sup> Auch dieser Befund gilt heute noch vollumfänglich. Die einen suchen nach guten literarischen Geschichten in bewährten Mustern, die andern suchen nach dem Lyrischen und dem Konkreten, die dritten suchen nach der neuen Avantgarde, die vierten nach der Videokunst, die fünften nach dem perfekten Designergedicht, die sechsten nach dem multimedialen Gesamtkunstwerk, und alle erwarten sie, der ultimativen Bildschirmkunst zu begegnen, die ihnen aus dem Bildschirm entgegenspringt – auch wenn es genau umgekehrt sein sollte und sie eigentlich »in den Bildschirm hineinschlüpfen« müssten.

Doch gerade an den literarischen Formen der Internetliteratur und Hyperfiction zeigt sich deutlich eine Entwicklungstendenz, die das Suchen vertrauter Abläufe im Neuen obsolet macht. Der Soziologe Gerhard Schulze bezeichnet diese Entwicklungstendenz als »kulturelle Segmentierung« und »Entvertikalisierung der Alltagsästhetik«. Er stellt fest, dass unsere Gegenwartskultur nicht mehr lediglich aus »High- und Low-Culture« besteht, sondern in unterschiedlichste Kulturmilieus zerfällt, die nicht mehr hierarchisch aufeinander bezogen sind und deren Produktionen damit auch nicht mehr in ihrem Verhältnis zu anderen Kulturprodukten als avanciert oder rückständig etc. beurteilbar sind. Ganz im Gegenteil, diese Milieus pflegen und entwickeln ihre eigenen kontingenten Ästhetiken und Geschmackskulturen.<sup>5</sup> Das heißt also, eine neue Kunst- oder Literaturpraxis wird nicht mehr notwendig in ein bestehendes Kulturmilieu integriert als deren »Neues« – als Fortschreibung eines Alten mit neuen Mitteln –, sondern sie bildet ein neues Kulturmilieu, beziehungsweise ein neues kulturelles Segment. Dies liefert nicht zuletzt auch eine Erklärung für das einleitend erwähnte Außenseitertum von digitaler Literatur, das sich in den letzten Jahren nicht verändert, sondern eher stabilisiert hat. Diese Tendenz zur Segmentierung lässt sich in und zwischen verschiedenen Disziplinen beobachten, so zeigen Pop-Musik und Jugendkultur äußerst deutlich, wie sich unterschiedliche Stile und Szenen nebeneinander zu autonomen Kulturmilieus ausbilden können. Sie zeigen allerdings auch, dass ein solches Kulturmilieu durchaus sein »Massenpublikum« finden kann. Dabei müssen neue literarische Milieus durchaus nicht abseits stehen wie etwa das amerikanische Genre des »Cyberpunk« mit Autoren wie William Gibson, Neal Stephenson oder Rudy Rucker beweist.<sup>6</sup> In diesem Zusammenhang ist auch ein Hinweis auf die Bewegung der »Poetry-Slams« angebracht, die sich nicht nur als neue Präsentationsform für Texte von zumeist »popsozialisierten« Schriftstellern versteht, sondern ein neues Verständnis von Literatur dokumentiert<sup>7</sup> und sich in den letzten zehn Jahren ein eigenes Milieu geschaffen hat.

In einem nächsten Schritt stellt sich also nun nicht die Frage, was an den »neuen« literarischen Formen in der Differenz zu traditioneller Literatur denn so neu ist,

sondern es stellt sich vielmehr die Frage nach den prägenden Elementen digitaler Literatur als Kennzeichnung einer eigenen und eigenständigen Literaturpraxis.

Im Folgenden werden die wichtigsten Merkmale digitaler Literatur je mit einer knappen Umschreibung sowie anhand eines konkreten Beispiels erläutert. Ein einzelnes digitales literarisches Projekt verfügt stets über mehrere dieser Merkmale. Die wenigsten der folgenden Aspekte sind für die Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften wirklich neu, doch ihre freie Verfügbarkeit und kombinatorische Anwendung vermag vor allem auf der Leserseite, aber auch auf Autoreseite, neue Erfahrungs- und Verhaltensmuster zu generieren. Eine strikte Trennung in mediale, kommunikative und ästhetisch/literarische Merkmale lässt sich nicht konsequent durchsetzen. Jedoch ist es möglich unterschiedliche Merkmalsgruppen auszumachen. Einmal sind da die notwendigen allgemeinen Merkmale der Transfugalität und Transversalität, die aller digitaler Literatur eigen sind. Die zweite Gruppe umfasst die relationalen Aspekte Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung, die bei Simanowski als »die eigentlichen« Voraussetzungen für digitale Literatur genannt werden.<sup>8</sup> Die dritte Gruppe umfasst die Merkmale Experiment, Rhizomatik/Multilinearität, De- und Reterritorialisierung, Performanz, Immersion, Oraliteralität und Konkreativität und womöglich noch weitere Merkmale, die hier nicht angedeutet werden.<sup>9</sup>

#### Grundsätzliche Merkmale digitaler Literatur

##### [ *Transversalität* ]

Die beiden Begriffe Transfugalität und Transversalität umschreiben das neue Kultur- und Literaturmilieu der digitalen Literatur ausgezeichnet. Den Begriff »Transversalität« verwendet Wolfgang Welsch in seiner Philosophie der zeitgenössischen Vernunftkritik zur Bezeichnung allgemeiner Denk- und Gestaltungsformen der Gegenwartsgesellschaft. Schreiben und Denken im Netz, bzw. im World Wide Web kann man als praktische Vollzüge transversaler Vernunft sehen, die im Kontext von Internetliteratur strukturbildenden Charakter haben. Denn Schreiben und Denken im Netz sind nicht zu trennen von der kreativen und ästhetischen Gestaltung einzelner Projekte. Konkret heisst Schreiben und Denken im Netz für einen Autor: kreatives Installieren von Hyperlinks, ästhetisches Gestalten des Designs von Webseiten, geschickter und einfallsreicher Umgang mit Bildbearbeitungsprogrammen wie Photoshop und multifunktionalen Editoren wie Go Live oder Dreamweaver beziehungsweise geschicktes Programmieren mit HTML, DHTML, XML, JavaScript, Applets, Flash, Director, ASP, SQL, PHP etc. Der Künstler hat also keine Wahl, er muss sein Spektrum erweitern und sich gewisse Programmierer- und Gestalterqualitäten erarbeiten. Und diese praktischen, handwerklichen Vollzüge reißen den Schreibenden aus der Position eines reinen Beobachters heraus und binden ihn in konkrete Handlungszusammenhänge ein.

Reinhard Döhl ist der erste Schriftsteller, dessen Lebenswerk offiziell online archiviert und publiziert wird. Die Akademie der Künste in Berlin hat sich Döhls Gesamtwerk angenommen, archiviert es akribisch und macht es damit übers Internet allen Lesern frei zugänglich. Transversalität heißt in diesem Falle: Döhl spiegelt wie keiner zuvor die Denkformen der Vernetzung, Verflechtung und Verkreuzung, dies in mehrfachem Bezug, vor allem aber auch in der Verkreuzung des nichtdigitalen und des digitalen dichterischen Werks.<sup>10</sup>

#### [ *Transfugalität* ]

Das Grundprinzip der Transfugalität digitaler Literatur braucht wenig Erklärung: Die Werke bestehen alle aus binären Daten, welche sich durch Flüchtigkeit auszeichnen. Sie werden zwar den Festplatten eingebrannt und immer wieder über die Netzwerke verschickt, wo sie sich dann temporär auf dem Bildschirm eines Users wieder zu einem Schema des Textes zusammensetzen. Doch wer kein Backup seiner Daten macht, der sieht sich unweigerlich der Gefahr eines Wipeouts ausgesetzt. Doris Köhlers frühes Musterprojekt einer Treefiction unter der Bezeichnung »Inter-story« (1996 – 1998) bewies diesen Umstand unfreiwillig.<sup>11</sup> Es ging bei einem Serverwechsel an der Universität Hamburg vollständig verloren. Der Begriff der »Transfugalität« umschreibt den Tatbestand der transitorischen Flüchtigkeit, der die neue Literaturform in mehrfacher Hinsicht bestimmt. Transitorische Flüchtigkeit heisst: Jeder Autor kann sein eigener Herausgeber sein; beschreibt die relative Flüchtigkeit des materialen Datenträgers und der binären Datenspeicherung auf unterschiedlichsten, schnell veraltenden Datenträgern; zeigt den Umstand an, dass ein Datenwerk lediglich temporäre Bildschirmgestalt annimmt; meint die unbegrenzte Eingriffsmöglichkeit über die Funktionen »Speichern«, »Löschen« und »Verändern«<sup>12</sup>; und beschreibt die beliebige Transportierbarkeit in Teilmengen und auf unterschiedlichsten Wegen über elektronische Netzwerke.

Transfugalen Charakter auf der Inhaltsebene beweist zum Beispiel Frank Klötgens »Aaleskorte der Ölig« (1997)<sup>13</sup>. Sie besteht aus 20 wählbaren Szenen, die der Geschichte mit ihren 6,9 Milliarden möglichen Narrationen einen wahrhaft flüchtigen Charakter vermitteln.

#### Relationale Merkmale

##### [ *Asynchron/synchrone Interaktivität* ]

Jegliche Interaktivität im Internet ist mediatisiert. Sie findet nicht direkt zwischen Mensch und Mensch statt, sondern führt von Mensch zu Maschine zu Mensch. Die Verwendung des Begriffs Interaktivität für digitale Literatur muss also relativiert werden. In zahlreichen Hyperfictions ist das, was Interaktivität genannt wird, nicht mehr als die Auswahl eines Pfades, die der Leser vornehmen kann, also ein Minimum an Partizipation. In Mitschreibeprojekten kann der Leser mit dem Text interagieren, der nächste Leser, der sich beteiligt, interagiert asynchron. Das



ist auch beim bekannten Projekt von Alvar Freude und Dragan Espenschied, dem Assoziations-Blaster<sup>14</sup> so: Die Leser kreieren hier mit assoziativen Textbeiträgen ein interaktives Text-Netzwerk – dies geschieht in vollkommen asynchroner Interaktivität. Außergewöhnlich ist, dass sich alle eingetragenen Texte mit »nicht-linearer Echtzeit-Verknüpfung« automatisch miteinander verbinden, die Maschine also leistet ihrerseits synchrone Interaktivität. Doch wirkliche synchrone Interaktivität gibt es in literarischen Projekten äußerst selten. Eines der wenigen Beispiele eines synchronen Projektes war die SMS-Story-Night des Medienforums München vom 27. April 2002, in welcher während sechs Stunden mit den TJs Susanne Berkenheger und Gisela Müller live interagiert und Geschichten geschrieben werden konnte.<sup>15</sup>

#### [ *Intermedialität* ]

Wenn Intermedialität als Merkmal digitaler Literatur genannt wird, so ist damit ein konzeptuelles Miteinander verschiedener Elemente gemeint, also etwa eine konzeptuell-integrative Verbindung von Sprache, Bild und Musik.<sup>16</sup> Der Text ist in der digitalen Literatur wie im Internet längst nicht mehr unangefochtener Sinnträger, sondern reiht sich gleichrangig als Spielelement neben Ton, Bild und Animation ein. Sie alle sind gleichermaßen in binären Daten beschreibbar und haben also in der Digitalität eine gemeinsame »materielle« Basis gefunden, welche nicht zuletzt auch die Grenzbereiche zwischen Kunst, Literatur, Musik und Film durchlässig macht. Einer, der an der Grenze von Poesie und Kunst arbeitet, ist Johannes Auer alias Frieder Rusman. Seine Projekte zeigen anschaulich, wie die Prinzipien von konkreter Poesie und Pop Art in Verbindung mit dem neuen Medium eine neue Dimension gewinnen können. In »worm applepie for doehl«<sup>17</sup> gebraucht Auer den Apfel, den Reinhard Döhl bereits in den 60er Jahren zu einer Ikone der Konkreten Poesie gemacht hatte. Er ergänzt ihn mit einem animierten Wurm in der Form des Wortes »Wurm«, der einerseits die Redewendung »da ist der Wurm drin« aufnimmt, andererseits aber auch durch den Vorgang des Aufressens des Apfels und immer größer werdens des Wurms sowie der endlosen Wiederholung dieses Vorgangs auf verhängnisvolle Folgen der Apfel/Schlange-Mythologie aufmerksam macht.<sup>18</sup>

#### [ *Inszenierung* ]

Das Merkmal der Inszenierung lässt sich ausgezeichnet anhand von Susanne Berkenhegers Texten zeigen. Sie nutzt die Elemente des neuen Mediums ganz direkt zur dramaturgischen Inszenierung eines Textes. In »Hilfe! ein Hypertext aus vier Kehlen«<sup>19</sup> werden kleine Browserfensterchen programmatisch als Figuren genutzt, die Dialoge miteinander führen. Die Fensterchen reden. Sie trinken und plaudern, genießen ihre Unverfrorenheit. Sie quälen sich, hintergehen einander, kloppen und lieben sich. Das große Fenster, das jeweils den Hintergrund für die vier kleinen Fenster bildet, wird dabei zur eigentlichen Bühne, welche dem Leser in einigen Sätzen eine situative Szenenbeschreibung gibt. Die vier kleinen Fenster

verschieben sich mit den Dialogen ihrer Figuren und bieten dadurch eine eigentliche Performance, die vom Leser geleitet werden kann. Ebenso deutlich zeigt sich dieser inszenatorische Bildschirmbühneneffekt in Berkenhegers neuerem Projekt der »Schwimmeisterin«<sup>20</sup>. Die schrille Fiktion spielt im Kontrollraum der Schwimmeisterin und verbildlicht zahlreiche Geschehnisse mit minimaler Inszenierung. So ist das eigentliche Hauptfenster des Browsers identisch mit dem Schwimmbadbecken (– und stellt also die Bühne dar). Das Becken selbst und sein Wasser werden mittels eines sich hin- und her schwappenden blauen Kachelmusters dargestellt. Die einzelnen Schwimmer starten ihre Züge außerhalb des großen Browserfensters und durchqueren das Becken, sie sind als kleine mit Namen gekennzeichnete Browserfenster dargestellt, die sich mehr oder weniger schnell über den Bildschirm bewegen. Ihre Kurse können vom Leser nicht beeinflusst werden. Denn er arbeitet als Praktikant der Schwimmeisterin auf der andern Seite der Unterwasserbullaugen, durch welche die Schwimmer überwacht werden.

#### Weitere Merkmale

##### [ *Experiment* ]

Viele Projekte digitaler Literatur haben experimentellen Charakter. Das ist nicht verwunderlich, stoßen die Autoren und Herausgeber hier doch in mehrfacher Hinsicht an Grenzen ihrer herkömmlichen literarischen oder künstlerischen Erfahrungen und müssen sich in neues Territorium vorwagen. So setzt sich beispielsweise Mark Amerika in jedem neuen Projekt mit einem oder mehreren Merkmalen digitaler Literatur ganz direkt auseinander. Peter Berlich nutzt in »Zwischen den Zeilen«<sup>21</sup> die damals gerade eingeführte Layer-Technik zur Konstruktion einer Kurzgeschichte, in welcher der Leser wirklich zwischen den Zeilen lesen muss. Und Susanne Berkenheger erfindet neue textimmanente Verhaltensweisen für uns mittlerweile bekannte Elemente des Mediums Internet und stellt sie in ihren eigenen Dienst. Unter den dem allgemeinen Literaturbetrieb gut bekannten Autoren findet sich lediglich einer, der sich mit Haut und Haaren auf das neue Medium eingelassen hat. Reinhard Döhls Beschäftigung mit Computern und elektronischen Textexperimenten reicht bis in die 50er und 60er Jahre zurück. Zusammen mit Johannes Auer nahm er ab 1994 einen neuen Anlauf und stieß weiter ins digitale Medium vor: Dabei, so sagt er selbst, sei ihm »stets der bewusste Verzicht auf technischen Overkill vorrangig zu Gunsten präziser experimenteller Reflexion der grundlegenden Möglichkeiten von Computer, Netz und Literatur gewesen.« Reinhard Döhl führt seine Experimente konkreter Literatur im Internet weiter, dabei benutzt er als Material oft frühere Werke wie das »Buch Gertrud« von 1965/66 oder Mail-Art-Projekte und stellt daraus ein neues digitales Werk mit neuen Dimensionen her. Die Umsetzung findet dabei nie 1:1 statt, das Material erfährt stets eine grundsätzliche neue Bearbeitung. Das Beispiel des Pietistentangos<sup>22</sup> zeigt dies deutlich. Ursprung war wie für das ganze »TanGo-Projekt« eine

Mail-Art-Aktion, die anlässlich der Projektvorstellung im Dezember 1998 im Goethe-Institut in Montevideo dokumentiert wurde. Die Karten von Reinhard Döhl an Johannes Auer erhielten alle möglichen sinnvollen Buchstabenkombinationen des Wortes »Pietisten«: z.B. »ist, piste, pisten, stein, steine, niest, nest, pest, pein, pst, psi, sein, ein, nie, ei, nieta«. Diese Buchstabenkombinationen treten in der Realisation in 6 Spielfeldern, die den 6 Silben des Wortes »Pietistentango« entsprechen, zu wechselnden Konstellationen zusammen, und zwar in einem Rhythmus, der dem »Schritt, Schritt, Wiegeschritt« des Tango in etwa entspricht. Gleichzeitig sind die 6 zwischen Schwarz und Weiß wechselnden Spielfelder aber besetzt mit den Wörtern »urbs« (2mal), »niger, umbra, umbrae« und »vitae«, so dass beim Pietistentango im Prinzip zwei kinetische Texte gegeneinander laufen, die sich kommentieren.<sup>23</sup>

[ *Rhizomatik/Multilinearität* ]

Die Strukturen mancher digitaler literarischer Werke sind multilinear und rhizomatisch. Das heißt nun nicht, dass sämtliche digitale Literatur rhizomatisch wäre. Die Herausgeber von Mitschreibeprojekten wählen normalerweise eine Baumstruktur für ihre Geschichtenkreationen, während multimediale Gedichte häufig linear (und transient) oder in einer einfachen Tentakelstruktur daherkommen. Mit Rhizom ist eine unregelmäßig wuchernde, multilineare Struktur gemeint, die sich nach allen Richtungen ausbreiten kann und/ oder in der jeder Punkt mit jedem verbunden sein kann. Anfang und Ende sind nicht mehr klar definierbar, dafür erscheint die Mitte unüberblickbar gross. Der Leser wird so mit einer gewissen Übersichts- und Grenzenlosigkeit konfrontiert.

Die Metapher Rhizom wurde von Deleuze und Guattari<sup>24</sup> für eine mögliche Struktur des Denkens verwendet, ein nomadisches Denken, das sich in jede beliebige Richtung mit beliebig variierenden Strukturen ausdehnen kann. Für den rhizomatischen Text heisst dies, es gibt jeweils mehrere Entscheidungsmöglichkeiten; Schlaufen und Wiederholungen sind möglich, ja sehr häufig, da es oft schwierig ist, die Struktur zu durchschauen. Der Leser tastet sich vorsichtig voran wie in einem Labyrinth. Einzelne Orte wird er mehrmals passieren, bis er realisiert, welcher der Wege zu einer neuen Teilgeschichte führt. Michael Joyce hat dies in seiner frühen Hyperfiction »Afternoon, a story«<sup>25</sup> bereits exemplarisch ausgeführt, indem er den Leser eine bestimmte Stelle (»White Noise«) nicht passieren lässt, bevor dieser nicht auch bestimmte andere Pfade der Geschichte beschritten hat. Gleiches findet sich in zahlreichen Adventure-Games. Die Multilinearität hat zur Folge, dass die narrative Kohärenz in einem Rhizom nicht gewährleistet ist. Der Text verliert sozusagen die Kontrolle über den Leser, denn der kann durch seine Pfadwahl die Handlungsabfolge selbst zusammenstellen und wird somit vom reinen Leser zu einem »Akteur«.

[ *Deterritorialisierung/Reterritorialisierung* ]

Frank Klötgens neuer Krimi »Spätwinterhitze«<sup>26</sup> macht beinahe exemplarisch

deutlich, was Entgrenzung und Verortung heißt. »Spätwinterhitze« ist ein Krimi, der mit verschiedenen Medien arbeitet (Bild, Text, Ton, Film), sich aber einer äußerst einfachen und effektiven Verwendung dieser Medien verschreibt. »Spätwinterhitze« ist ein multimedialer Krimi, der mit unserer Bild- und Texterwartung und den informationellen und narrativen Mustern, die wir aus Film, Radio, Fernsehen und Buch haben, arbeitet und spielt. Entgegen zahlreicher anderer multimedialer Texte fühlen wir uns augenblicklich vertraut mit der Bilder- und Zeichensprache von Klötgens Geschichte. Sie arbeitet größtenteils mit aus Film, Comic und Malerei bekannten Stilisierungen und Montagen, der Darstellung von Brüchen und erfindet Figuren, die sich ihre eigenen Fluchtlinien schaffen. So kreierte die Geschichte ähnlich einem Film jeweils neue signifikante Räume, in welchen sich die Sequenzen des Krimis erzählen lassen, bevor diese dann wieder (ab)gebrochen werden, um wortwörtlich voranschreiten zu können und einem neuen stilisierten Raum Platz zu machen.

### [ *Performanz* ]

Pauschal formuliert begegnen wir heute in der digitalen Literatur, insbesondere in Hyperfictions, einem Sender als Herausgeber oder Produzenten, der mittels Schreiben und Programmieren das Regelwerk und die narrativen Möglichkeiten des virtuellen Fiktionsraumes entwickelt, und einem Empfänger, der als »Performer« eine aktive Rolle einnimmt und eine (von vielleicht mehreren) Geschichte(n) »nachscreibt«. Die Rollen von Autor und Leser werden also leicht verschoben. Nimmt man an, der Autor stellt ein Regelwerk zur Verfügung – und mutiert zum Herausgeber<sup>27</sup> –, das der Leser als »Performer« benutzen oder bedienen kann, so stellt sich die Frage nach der Performanz des Lesers, also nach den interaktiven Vorgängen sowie allgemein nach der Veränderung der Position des Lesers. Wohl gemerkt, es geht nicht um eine »Perfomance« (Inszenierung) des Autors, wie das traditionell bei einer Lesung geschieht und in manchen Texten bereits bewusst vom Autor angelegt wurde (z.B. in Jandls Lautpoesie), sondern um eine Partizipation des Lesers. Der Leser wird vom Autor ins Stück miteinbezogen und kann eine mehr oder weniger aktive Rolle annehmen. Auf dem Theater ist dieser Umstand selbstverständlich nichts Neues, in einer Literaturinszenierung auch nicht, in der 1:1-Beziehung zwischen Text und Leser schon eher. Denn die Beteiligung des Lesers an einem Text spielt sich normalerweise im eigenen Kopf ab. Man liest und imaginiert das Gelesene und knüpft dabei die Fäden im eigenen Kopf zusammen. Der Leser von Hyperfictions dagegen muss seine Rolle wahrnehmen, indem er handelt. Die Handlung kann auch nur das Anklicken eines Links sein, denn ein Anklicken verlangt vom Leser die Entscheidung, einen Link anzuwählen und einen andern sein zu lassen. Wählt er keinen Link an, so entwickelt sich auch die Story nicht weiter. Berkenhegers »Hilfe!« zeigt dies stellvertretend für viele Werke digitaler Literatur. Die einzelnen Text- bzw. Bühnensequenzen enthalten lediglich einen oder zwei Links, diese findet man allerdings nur, indem man aktiv in die vorhandenen Figurenfensterchen klickt. Sowohl das Aufdecken der Aussage

einer Figur durch das Anwählen ihres Fensterchens als auch das spätere Anklicken des gefundenen Links verlangt von uns eine Handlung. Uwe Wirth spricht in diesem Zusammenhang vom Link als einem performativen Akt.<sup>28</sup> Andere Werke digitaler Literatur machen eine umfassendere Performanz möglich, so etwa konkreative Werke wie der »Assoziations-Blaster«, der den Leser zur Eingabe von Text auffordert, der an ein vorhandenes Stichwort anknüpfen soll.

[ *Immersion* ]

Virtuelle Realität ist ein Medium, dessen Zweck es ist zu verschwinden. Maus und Zeichenstift erlauben uns unmittelbare Manipulationen, die der Realität relativ nahe kommen. Zumindest die Designer und Programmierer streben ein interfaceloses Interface an. Der User soll also möglichst nicht mehr merken, dass ein Medium dazwischen geschaltet wurde, er soll sich direkt in Beziehung zum Inhalt des Mediums wähen. Das heisst nun, dass der virtuelle Raum es darauf anlegt, dem Imaginären im Kopf des Lesers oder Users zu entsprechen. Der Leser findet nun also einen Raum vor, in dem er mehr oder weniger eingeschränkt entscheiden, handeln, mitschreiben, sich bewegen oder spielen kann. Der Leser wird zum Mitarbeiter am Text – und diese Mit-Arbeit findet in einem eigens dafür konstruierten fingierten Raum statt. Dieses Prinzip lässt sich am besten an jenen Abenteuer- und Simulationsspielen zeigen, die mit eher traditionellen Erzählmustern in einer immersiven Umgebung arbeiten. Ein gutes Beispiel gibt das Spiel »Riven«<sup>29</sup> ab. Wer »Riven« spielt, wird unweigerlich in die Geschichte hineingesogen. Er befindet sich als Ich-Person – die Welt wird aus der Perspektive einer Person wahrgenommen, die der Spieler als »ich« identifiziert – in einer neuen Umgebung, einer simulierten Weltumgebung. Im Falle von »Riven« ist das eine Inselwelt mit diversen unbekanntem und geheimnisvollen Inseln, die über seltsame Transportsysteme miteinander verbunden sind. Der Spieler kann sich nun als Ich-Person, die zu Anfang von »Atrus« direkt angesprochen wird und einen Auftrag erhält, sich ganz realistisch durch diese Umgebung zu bewegen und mit jedem Schritt die Geschichte weiterzuentwickeln. Die Narration wird in »Riven« nicht durch Lesen und Interpretieren vollzogen, sondern durch das Navigieren, durch das konkrete Beschreiten eines Pfades im virtuellen Inselwelten-Raum. Diese vollständige Immersion ist es, die auch andere Hyperfictions auszeichnet: eine Immersion des Lesers in das Imaginäre, das ihm ganz real in einer fingierten Welt oder Weltumgebung begegnet.

[ *Oraliteralität* ]

Die dramaturgische Inszenierung in Susanne Berkenhegers beiden Hyperfictions »Hilfe!« und »Die Schwimmeisterin« verändert nicht zuletzt auch durch die Wahl der Elemente die Sprache: Die Dialoge erhalten einen ausgesprochen mündlichen Charakter, was dem Charakter der Sprachverwendung in Chaträumen sehr ähnlich ist. Dieses Phänomen ist weit verbreitet und prägt sowohl einzelne Anwendungsdienste des Internets als auch den Sprachgebrauch vieler regelmäßiger Internet-User. Besonders Chat, Bulletin-Boards und News-Groups sind geprägt von

einem neuen Verständnis von individualisierter oraler Kommunikation. Sie kann mit Blick zurück auf Walter Ong<sup>30</sup> als eine »sekundäre Oralität« bezeichnet werden: Eine partizipatorische Kommunikation, die sich einer hybriden Form zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit bedient, um die Distanz der in losen Gruppen organisierten Kommunikationsteilnehmer möglichst schnell und effizient zu überbrücken, die Informationen ans Ziel zu bringen, Feedback zu erhalten, Gespräche zu führen und Diskurse zu starten. Der Chatraum mit seiner simplen Echtzeit- und Beteiligungsstruktur löst einen Akt aus, den man am ehesten als einen schriftlichen Sprechakt bezeichnen könnte. In einem E-Mail-Dialog mit Walter Grond und Susanne Berkenheger formuliert Tilman Sack diesen Umstand folgendermaßen: »In einem Chat wird im Prinzip ein miteinander Sprechen simuliert, das aber insofern nicht mehr funktioniert, als die Beteiligten auf ihre Tastatur und den ASCII-Zeichensatz beschränkt sind. Sie müssen sich also schreiben. Im Gegensatz zum Erstellen von Büchern oder dem Schreiben von Briefen hat ein Chatter aber nicht mehr die Möglichkeit, Gedanken zu strukturieren, um diese in lange überlegte, gezielte Sätze umzuformulieren, sondern muss sehr schnell schreiben und wird auf seinen Beitrag auch in kürzester Zeit eine Reaktion erhalten. Dadurch verändern sich Grammatik und Vokabular (nicht umsonst werden im Internet pro Tag mehrere tausend neue Wörter erfunden). Die Form ist im Chat immer die Dialogform. Diese kurz skizzierten Besonderheiten haben auf das Schreiben so große Auswirkungen, dass man von einer neuen Form sprechen kann [...]«<sup>31</sup>

#### [ *Konkreativität* ]

Mitschreibprojekte im Internet werden allgemein entweder mit dem Begriff kollaborativ oder kooperativ zu fassen gesucht. Judith Mathez stellt in ihrer Untersuchung zu konkreativer Jugend- und Kinderliteratur<sup>32</sup> den Begriff der »konkreativen Literatur« zur Diskussion und betont damit die gemeinsame Kreation eines neuen Projektes. Damit sind Mitschreibprojekte im Internet gemeint wie »The Neverending Tale« oder »Der Assoziations-Blaster«. Unter »konkreativer Literatur« versteht Judith Mathez literarische Texte, die in Zusammenarbeit produziert wurden: »Die Autoren (bzw. die mitarbeitenden Leser) müssen dabei einen kreativen Beitrag ans Gesamtprodukt leisten, aber nicht zwingend gleichwertig an der Text- und Narrationsproduktion beteiligt sein. Indem der Begriff zu »Konkreativität« ausgeweitet wird, können auch andere Formen der künstlerischen Zusammenarbeit darunter gefasst werden, beispielsweise die Arbeit von Textautor und Illustrator bei einem Bilderbuch oder einem Comic, oder die Arbeit von Grafiker, Musiker, Programmierer und anderen bei multimedialer Netzkunst.« Ein beliebtes Beispiel für konkreative Literatur ist das Projekt »The Neverending Tale«, das mittlerweile mehrere zehntausend Seiten stark ist.<sup>33</sup> Die 1996 begonnene Hyperfiction ist für Kinder und Jugendliche zwischen acht und sechzehn Jahren konzipiert. Konkreation heisst hier, die Teilnehmer arbeiten miteinander, nacheinander, nebeneinander, füreinander und oft auch gegeneinander. Es finden

sich klar ablaufende Geschichtsstränge, in denen die Geschichtenerzähler jeweils sehr genau an die Narration des Vorgängers anzuknüpfen vermögen und linear weiter erzählen, es findet sich manches Widersinnige, es finden sich aber auch Handlungsabläufe, die bewusste Verweigerungen eines glatten Geschichtenablaufs sind und völlig neue Fahrten legen. Die Herausgeber sorgen dafür, dass keine beleidigenden Texte im System hängen bleiben. Heute ist »The Neverending Tale« eine Sammlung von 14 Geschichten in Baumstruktur. An beinahe jedem Knotenpunkt kann der Leser weiterschreiben. Er kann also fast überall aktiv eingreifen und einen neuen Erzählstrang generieren. Die einzelnen Beiträge sind als Geschichtssequenzen auf einzelnen »Seiten« untergebracht und variieren in der Größe stark. Das Weiterschreiben und Einfügenübten kann der Leser in einem speziellen »Grand Testing Tale«. Die beliebtesten konkreativen Geschichten des »Neverending Tale« sind »The Magical Scroll« mit etwa 200 Beiträgen im Monat sowie »The Haunted Castle« mit ungefähr 150 neuen Beiträgen im Monat.<sup>34</sup>

Welches Schreibwerkzeug?

Eine neue Art von Literatur ist also bereits da – auch wenn sie von der Masse nicht wahrgenommen wird. Wie sieht es aber nun mit dem Schreiben selbst aus? Digitale Literatur verlangt wie jede Literatur ein kompetentes Verwenden des entsprechenden Produktions- bzw. Schreibwerkzeugs sowie ein sicheres Beherrschen der entsprechenden Schreib- und Entwicklungsprozesse. Die Voraussetzungen dazu müssen bereits vorhanden sein. Das neue Schreiben begegnet uns denn auch allerorten im Alltag.

Der Computer? Das Netz? Virtuelle Tools?

Unser wichtigstes Schreibwerkzeug ist heute nicht die Feder, nicht der Bleistift, nicht die Schreibmaschine, sondern der Computer. 90 Prozent aller Texte werden mittels Computer erfasst. Die Eingabe geschieht vorwiegend über die Tastatur, die Ausgabe via Bildschirm-Interface. Der Rechner wird seit Anfang der 1960er Jahre als Produktionstool benutzt – wenn auch von der Masse erst ab Anfang der 1980er Jahre mit dem Aufkommen der IBM- und Apple-Terminals – in den 1990er Jahren hat er sich zu einer universalen Medienmaschine gewandelt.<sup>35</sup>

Wir können damit viel mehr machen als nur schreiben. Wir können Bilder, Töne, Filme und vernetzte Texte und Multimedia kreieren, wir können plaudern, Gespräche führen, Konferenzen leiten, wir können auf unterschiedlichste Arten kommunizieren. Dies beeinflusst den Schreib- bzw. Arbeitsprozess enorm, auch wenn dies der Einzelne nicht immer gleich stark zu spüren bekommt. Und mit der Einbindung des Computers in ein weltweites Netzwerk werden alte mediale und lebensweltliche Grenzen niedergerissen, es öffnen sich uns neue Räume, die enorme Informationsmengen zur Verfügung stellen – und alle Informationen

befinden sich plötzlich in Reichweite unserer Fingerspitzen. Wir müssen lediglich damit umgehen können.

Dieser Umgang mit den neuen Produktionsmöglichkeiten und -prozessen ist für diejenigen selbstverständlich, die damit aufgewachsen sind (ca. ab Jahrgang 1975). Der Rest hat mit zunehmendem Alter und abnehmender Flexibilität mehr Probleme, sich zurechtzufinden, währenddessen die Jüngeren sich das Schreibtool bereits einverleibt haben und ihre Denkprozesse sich automatisch an die neuen Gegebenheiten angepasst haben. Die Jüngeren werden sich also die Frage nach dem Widerstand des Schreibens durch Schreibwerkzeuge bzw. durch die Materialität des Schreibens gar nicht stellen müssen.

*[ Beweglicher Text ]*

Die Texte werden heute alle elektronisch erfasst und gespeichert, sie bleiben beliebig abruf- und veränderbar und sind materiell nicht mehr fassbar. Mehr noch: Schriften und Texte existieren nicht mehr in wahrnehmbaren Räumen, sondern in den Speicherzellen der Computer. Was dabei entsteht, sind Inschriften, die mittels Elektronenlithographie in Silizium eingebrannt und somit gespeichert werden. Der Computer liest uns diese Inschriften vor, bzw. erzeugt mittels Elektrizität ein Schema des Textes. Der Leser befasst sich mit dem Lesen des Schematextes, der ihm in der Gestalt leuchtender Bildpunkte begegnet, die auf dem Bildschirm erscheinen und wieder verschwinden können.<sup>36</sup> Er hat nun die Möglichkeit, diesen Schematext beliebig zu verändern, der dann in seiner veränderten Form über den Befehl »Speichern« wiederum eine neue Mikro-Inschrift in der Transistorzelle erzeugt.

Der neue Text ist demzufolge nur noch ein Schema des Textes. Eine seiner wichtigen Eigenschaften ist, dass er beweglich ist, ja fluktuierend. Da er nur mit einem Muster arbeitet, hat der Autor die Möglichkeit, Textabschnitte zu kopieren, beliebig zu verschieben, zu vergleichen, zu löschen und mit dem erneuten Abspeichern neue Inschriften zu erzeugen. Veränderung wird zur Regel, Stabilität zur Ausnahme. Die Gedanken können direkt auf den Bildschirm überfließen, sie können als Notizen gespeichert oder wieder gelöscht werden. Es kann beliebig kommentiert und annotiert werden. Das digitale Schreiben ist beinahe reibungslos, es besteht nicht mehr die Notwendigkeit, die Gedanken vor dem Schreiben vollkommen ausformuliert zu haben oder Anfang, Mitte und Ende des Textes exakt vor auszuplanen. Struktur- und Detailplanung des Textes können in einem zweiten oder dritten Schritt geschehen – je nach Belieben des Textbearbeiters.

Dieser Prozess ist für die meisten von uns heute selbstverständlich. Ja, mehr noch, viele von uns sind sich in der Funktion eines Lesers als Internet-User mittlerweile gewohnt, Textabschnitte in loser Folge selbst zu vernetzen, denn einzelne Abschnitte eines Textes können genau so gut mit vielen andern Abschnitten auf andern Seiten zusammenpassen. Textblöcke können beliebig untereinander verschoben und verknüpft werden, Linearität wird zu Multilinearität, rhizomatische



Strukturen erhalten Übergewicht – der Schreibprozess wird neu belebt. Diese Überlegungen machte sich auch der amerikanische Autor Michael Joyce in den 80er Jahren. Er half in der Folge, eine Software mitzuentwickeln, die dem Leser die gleichen Freiheiten wie dem Autor gestatten sollte. Seine Hyperfiction »Afternoon, a Story«, die mit dieser Software erstellt wurde, ist mittlerweile ein Klassiker der digitalen Literatur. Doch der damalige Anspruch war wohl doch etwas zu hoch, denn weder die Software Storyspace noch die wenig später entwickelten Auszeichnungssprachen des World Wide Web lassen dem Leser wirklich so viel Spielraum, wie man sich das ausgedacht hatte. Immerhin aber bieten unterschiedlichste Internet-Dienste zumindest die Möglichkeit, auf ihre Plattform weitergehende Tools aufzusetzen und in eine entsprechende Richtung zu experimentieren. So gibt es denn bereits einige konkreative Schreibtools, die den »beweglichen Text« noch einige Spuren beweglicher machen. Diese neuen Tools, ihre erstaunlichen Funktionen und Anwendungen könnte man unter dem Stichwort »Schwebendes Schreiben« zusammenfassen, wie das René Bauer und Joachim Maier, die Entwickler des Schreibtools »nic-las«, tun.<sup>37</sup>

[ *Schwebendes Schreiben* ]

*nic-las*<sup>38</sup> ist ein konkreatives Mediensystem, das ein direktes Schreiben online erlaubt. Aus dem Gedanken entstanden, einen multifunktionalen elektronischen Zettelkasten zu bauen, sind seit der Geburt des Schreibtools 1999 bereits zahlreiche neuartige mediale Funktionen entwickelt und integriert worden: Anders als in anderen konkreativen Systemen kann jeder eingegebene Text von jedem (neuen) Besucher bearbeitet, ergänzt, neu verknüpft, verändert, kommentiert und gelöscht werden. Diese grundsätzlichen Bearbeitungsfunktionen gelten aber nicht nur für Text, sondern für eine große Menge von Formaten, die den medialen Elementen Text, Ton, Bild und Animation entsprechen. Außerdem können auch Hyperlinks sowie downloadbare Dateien von Besuchern gesetzt oder verändert werden. Stichworte und Zitate werden vom autopoietischen System automatisch verknüpft. Dieses Tool bietet also Leuten, die geographisch nicht am gleichen Ort arbeiten, ganz neue Möglichkeiten unmittelbarer Zusammenarbeit. So kann ohne weiteres ein Dutzend Wissenschaftler mittels *nic-las* gemeinsam einen Text oder ein Projekt ausarbeiten, ohne sich real treffen zu müssen – so geschehen mit einer ersten Version des Schreibtools durch die Herausgebergruppe der eingangs erwähnten Hyperfiction-Doppelpublikation.

Aus dem fluktuierenden Text des Computers an sich wird in einem System wie *nic-las* ein »fluktuierendes Konkreatisieren«, wobei Autor, Herausgeber und Leser in ihren Rollen ebenso fluktuieren wie die einzelnen Text- und Medienelemente. Begrifflich könnte dieser Prozess mit den Ausdrücken »schwebendes Schreiben« oder »schwebendes Kreieren« gefasst werden. Die einzelnen Texte, Bilder, Töne und Animationen »konkreatisieren« sich im ständigen fluktuierenden Austausch zwischen den Mitgliedern einer meist thematisch ausgerichteten Community. Notizen

können sich zu Texten verflüssigen, Ansammlungen von Bildern und Links wachsen und verdichten sich zu Web-Projekten. Dass jeder Besucher jedes mediale Element löschen oder verändern kann, hat sich bis anhin als irrelevant erwiesen. Trotzdem steht es jedem Teilnehmer offen, Autoritätsstrukturen einzuführen und zum Beispiel seine eigenen Texte vor dem Löschen oder Bearbeiten anderer zu schützen und lediglich Kommentare zu erlauben. Einzelne Text- und Projektelemente können innerhalb des Systems auch frei herumgeschoben bzw. mehrfach mit Labels versehen werden etc. Erweiterungen, sog. »Extensions« ergänzen das lebendige System in ungeahnter Weise: So erlaubt das »Looking Glass«, Kommentare auf fremden Webseiten zu setzen und von dorthin thematische Vernetzungen zu anderen Sites sichtbar zu machen. Die Subvisuals liefern jeweils ungefragt assoziative Treffer aus dem Internet zum gerade gewählten Stichwort: Dies als Verweis auf einen Text im Internet oder aber als Bild. Außerdem thematisiert das konkreative Schreibtool seine eigenen Möglichkeiten des Speicherns, Manipulierens und Löschens einerseits mit einem »freudschen« Unterbewussten, das dafür sorgt, dass bereits gelöschte Daten zufällig wieder ins Bewusstsein gespült werden und andererseits mit einem »deleuzeschen« Unterbewussten, das Daten aus dem gesamten gesammelten Informationspool wieder zufällig ans Tageslicht holt.

#### Anmerkungen

- 1 Vgl. Suter, Beat und Böhler Michael (hgg.): *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*. Basel und Frankfurt a.M.: Stroemfeld 1999, S.7ff.
- 2 Vgl. Simanowski, Roberto. *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2002, S. 9ff.
- 3 Vgl. die Beiträge in diesem Band von Matthias Politycki: »Digitale Schriftstellerei – der selbstverschuldete Ausgang des Menschen aus seiner Mündigkeit.« Und: Rainer Moritz: »Bier und Bücher. Wie die Globalisierung des Verlagswesens und das Internet die Literatur (nicht) verändern.«
- 4 Suter/Böhler 1999, S.9.
- 5 Vgl. Suter/Böhler 1999, S.9
- 6 Vgl. Butler, Andrew M.: *Cyberpunk. Harpenden: Pocket Essentials 2000*.
- 7 Vgl. Neumeister, Andreas und Hartges, Marcel (hgg.): *Poetry! Slam! Texte der Pop-Fraktion*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1996.
- 8 Allerdings muss digitale Literatur bei Simanowski lediglich eines der drei genannten Merkmale aufweisen. Dies scheint eine etwas minimalistische Definition, sind doch die meisten Werke von zwei oder drei Merkmalen geprägt. Vgl. Simanowski 2002.
- 9 Die Website des »Cyberfiction Diskurs« bietet unter der URL <http://diskurs.cyberfiction.ch/show.asp?diff=nxref&nxref=collegium%20eth&area=develop> Material zur Erarbeitung der Merkmale »digitaler Literatur«. Das der Website zu Grunde liegende Schreibtool nic-las (<http://www.nic-las.com>), lässt Kommentare, Veränderungen und Ergänzungen der Texte durch sämtliche Besucher und mittels verschiedener Medien zu. Es steht Ihnen also offen, dort ein Feedback auf die hier geäußerten Gedanken zu hinterlassen, bzw. eine Diskussion anzuzetteln.
- 10 Vgl. Döhl, Reinhard: »Reinhard Döhl.« *Dito*. 2000. <<http://www.reinhard-doehl.de>> (19.09.2002).

- 11 Vgl. Suter, Beat: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. Zürich: update Verlag 2000, S. 16.
- 12 Vgl. auch Fußnote 9.
- 13 Klötgen, Frank, Günther, Dirk: »Die Aaleskorte der Ölig.« *Internetkrimi*. 1997. <<http://www.internetkrimi.de/aaeskorte/>> (19.09.2002).
- 14 Freude, Alvar, Espenschied, Dragan: »Der Assoziations-Blaster.« *Dito*. 1999. <<http://www.assoziations-blaster.de>> (01.10.2002).
- 15 Medienforum München (Hg.): »SMS-Story-Night« (mit Susanne Berkenheger und Gisela Müller). *Medienforum*. 2002. <<http://www.medienforum.org/longstory/>> (01.10.2002).
- 16 Vgl. Simanowski 2002, S.18.
- 17 Auer, Johannes: »worm applepie for döhl.« *Homepage Johannes Auer*. 2000. <<http://www.s.netic.de/auer/worm/applepie.htm>> (01.10.2002).
- 18 Vgl. Döhl, Reinhard und Auer, Johannes: Text – Bild – Screen // Netztext – Netzkunst. *Netzliteratur.net*. 2001. <<http://www.netzliteratur.net/solothurn/solothurn.html>> (05.10.2002).
- 19 Berkenheger, Susanne: Hilfe! Ein Hypertext aus vier Kehlen. Zürich: update Verlag 2000. Vgl. <http://www.cyberfiction.ch/hilfe.html>. Testversion unter: <http://www.update.ch/beluga/hilfe/>.
- 20 Berkenheger, Susanne: »Die Schwimmeisterin.« *Dito*. 2002. <<http://www.schwimmeisterin.de>> (01.10.2002).
- 21 Berlich, Peter: »Zwischen den Zeilen.« In: Suter/Böhler 1999, S. 210. bzw. in: Suter/Bauer 1999 (CD-Rom).
- 22 Döhl, Reinhard: »Pietistentango.« *Homepage Johannes Auer*. 2000. <<http://www.s.netic.de/auer/pietist/ptango.htm>> (02.10.2002).
- 23 Vgl. Döhl/Auer 2001.
- 24 Vgl. Deleuze, Gilles und Guattari, Félix: Rhizom. Berlin: Merve Verlag 1977. Und: Deleuze, Gilles und Guattari, Félix: Tausend Plateaus. Berlin: Merve Verlag 1994, S. 19 – 46.
- 25 Vgl. Joyce, Michael: Afternoon, a story. Watertown: Eastgate 1991.
- 26 Vgl. Klötgen, Frank: »Spätwinterhitze. Ein Internetkrimi.« (Beta-Version). *Cyberfiction*. 2001. <<http://www.cyberfiction.ch/spaetwinter.html>> (02.10.2002).
- 27 Vgl. Wirth, Uwe: »Der Tod des Autors als Geburt des Editors.« In: Simanowski, Roberto (hg.): Text und Kritik, Digitale Literatur, Heft 152, 2001, S.54-64.
- 28 Vgl. Wirth, Uwe (hg.): Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften. Suhrkamp: Frankfurt a.M. 2002, S. 414ff.
- 29 Cyan Productions (hg.): Riven. The Sequel to Myst. Spokane: Brøderbund und Red Orb 1997.
- 30 Vgl. Ong, Walter J.: Orality and Literacy. The Technologizing of the Word. London und New York: Routledge 1982, S.11ff.
- 31 Grond, Walter: »Über das Internet, die Kommunikation und die Literatur. E-Mail-Dialog von Susanne Berkenheger, Walter Grond und Tilman Sack.« *house salon* 2001 <<http://www.house-salon.net/verlag/reportagen/schreibnetz/set/5.htm>> (02.10.2002).
- 32 Vgl. Mathez, Judith: »Wie soll die Geschichte weitergehen?« Konkreative Kinder- und Jugendliteratur. CD-ROM. Lizentiatsarbeit Universität Zürich 2000 (unveröffentlicht).
- 33 Prescient Code Solutions: »The Neverending Tale.« *Coder.com*. 1996. <<http://www.coder.com/creations/tale/stacks.html>> (02.10.2002).
- 34 Vgl. Mathez 2000 (Korpus).
- 35 Vgl. Manovich, Lew: The Language of the New Media. Cambridge, Massachusetts and London, England: MIT Press 2001, S.4ff.
- 36 Vgl. Suter 2000, S. 120ff.
- 37 Vgl. den Beitrag von Bauer, René und Maier, Joachim in diesem Band.
- 38 Bauer, René und Maier, Joachim: »Nic-las.« *Dito*. 1999 – 2002. <<http://www.nic-las.com>> (05.10.2002).