

Universität Duisburg-Essen  
Fakultät für Geisteswissenschaften

# Digital Storytelling. Neues Erzählen im Web 2.0?

Eine Untersuchung anhand von *We Are Angry*  
und *The Travel Episodes*

Masterarbeit  
zur Erlangung des akademischen Grades eines  
Master of Arts (M.A.)

vorgelegt von

**Esther Kalb, B.A.**

im Studienfach

**Literatur und Medienpraxis**  
des Zweifachstudiengangs Literatur und Medienpraxis/Französische Sprache  
und Kultur

Matrikelnummer: ES0228683800

Grandweg 174  
22529 Hamburg  
estherkalb@hotmail.com

Erstprüfer: Dr. Thomas Ernst  
Zweitprüfer: Prof. Dr. Rolf Parr

Datum der Einreichung: 13. Mai 2015

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Von Lagerfeuergeschichten zum Digital Storytelling. Eine Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Die Tradition des linearen Erzählens</b>	<b>5</b>
2.1	Geschichte (Histoire) vs. Erzählung (Discours) . . . . .	5
2.2	Die lineare Struktur . . . . .	7
2.2.1	Linearität der Histoire . . . . .	7
2.2.2	Linearität des Discours . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Abkehr von der Linearität durch die Digitalisierung?</b>	<b>10</b>
3.1	Vom Offline-Hypertext zur Netzliteratur . . . . .	11
3.2	Die technischen Eigenschaften der Neuen Medien . . . . .	13
3.3	Eine neue digitale Ästhetik . . . . .	17
3.4	Die ‚Digitale Literatur‘ und ihre Merkmale . . . . .	19
3.4.1	Prozesshaftigkeit/Inszenierung . . . . .	20
3.4.2	Interaktivität . . . . .	23
3.4.3	Intermedialität . . . . .	30
3.5	Problematisierung der Merkmale . . . . .	31
<b>4</b>	<b>Das neue Erzählen im Web 2.0</b>	<b>34</b>
4.1	Vom World Wide Web zum Web 2.0 . . . . .	34
4.2	Digital Storytelling . . . . .	35
4.2.1	Digital short story: <i>We Are Angry</i> . . . . .	37
4.2.2	Scrollytelling: <i>The Travel Episodes</i> . . . . .	39
4.3	Überprüfung der Merkmale . . . . .	40
4.3.1	Von der Prozesshaftigkeit zur rahmenden Linearität . . . . .	41
4.3.2	Von der Interaktivität zur Immersion . . . . .	47
4.3.3	Von der Intermedialität zur Multimodalität . . . . .	53
4.4	Grenzverlust im Web 2.0? . . . . .	58
<b>5</b>	<b>Es lebe die Geschichte! Ein Fazit</b>	<b>60</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>63</b>
	<b>Anhang</b>	<b>73</b>

# 1 Von Lagerfeuergeschichten zum Digital Storytelling. Eine Einleitung

Seit Beginn der Menschheit sind Geschichten Teil unserer Existenz. Wir erzählen, um Wissen und Erinnerung weiterzugeben, um uns unserer selbst und der Sinnhaftigkeit unseres Lebens zu versichern, oder einfach nur, um zu unterhalten.<sup>1</sup> Im Laufe der Zeit wurde das Erzählen als Kulturtechnik von der oralen Präsentation in Stammeskulturen über gedruckte Bücher bis hin zur auditiven und audiovisuellen Vermittlung in Radio und Film mit den verschiedensten Medien realisiert. So führte auch die Erfindung von Computer und Internet zu neuen Möglichkeiten des Erzählens.

Im Jahr 1987 schuf der amerikanische Autor Michael Joyce mit *Afternoon, a story* einen ersten, noch nicht internetbasierten, literarischen Hypertext und damit eine Gattung, die im Folgenden als ‚Offline-Hyperfiction‘ bezeichnet werden soll und den Ursprung der digitalen Literatur<sup>2</sup> darstellt. Von den Vertretern einer computeraffinen Literaturwissenschaft – allen voran die Hypertexttheoretiker George P. Landow, Stuart Moulthrop und der Autor Michael Joyce selbst – wurde diese Literatur aufgrund ihrer Loslösung von der Linearität und der damit verbundenen Emanzipierung des Lesers als die vom Poststrukturalismus verkündete Auflösung der traditionellen Trias Autor – Text – Leser und damit als Grundstein einer neuen Ästhetik gefeiert. Auch in Deutschland formierte sich Mitte der 1990er Jahre eine Avantgarde, die mit einer an die Funktionsweise des Computers gebundenen Vermittlung von Geschichten experimentierte.<sup>3</sup> Wie die verbreitete Genrebezeichnung ‚Netzliteratur‘<sup>4</sup> zeigt, handelte es sich um eine Erweiterung der Offline-Hyperfiction, welche die Vernetzungsmöglichkeiten des Internets einbezog.

Obwohl um das Jahr 2000 vor allem in Deutschland eine zweite Generation von Literaturwissenschaftlern die Euphorie der Hypertexttheoretiker in Bezug auf die Erfüllung poststrukturalistischer Utopien durch die digitale Literatur relativierte, setzte sich der Glaube an die Möglichkeit der Realisierung einer neuen

---

<sup>1</sup>Vgl. beispielsweise Seda, Roman (2008): *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*, Boizenburg: Werner Hülsbusch, S. 24f. oder Erstad, Ola/Wertsch, James (2008): „Tales of mediation: Narrative and digital media as cultural tools“, in Knut Lundby (Hg.) *Digital storytelling, mediatized stories*, New York: Peter Lang, S. 29.

<sup>2</sup>Zur Definition dieses Begriffs siehe Kapitel 3.1.

<sup>3</sup>Vgl. Simanowski, Roberto (2002): *Interfictions*, Frankfurt: Suhrkamp, S. 13f.

<sup>4</sup>Eine Definition dieses Begriffs findet sich bei Winko, Simone (2005): „Vorbemerkung“, in dies./Harro Segeberg (Hgg.) *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, München: Wilhelm Fink, S. 8.

Ästhetik, die das Erzählen durch die verstärkte Einbindung des Rezipienten sowie die Auflösung der abgeschlossenen und linear vermittelten Struktur revolutionieren würde, in der Forschung fest. Diese Arbeit hat sich daher zum Ziel gesetzt, das neue Erzählen im Web 2.0 – auch bekannt als ‚Digital Storytelling‘ – dahingehend zu untersuchen, inwiefern es dieser neuen digitalen Ästhetik verpflichtet ist. Der Fokus liegt dabei auf der Frage, wie weit Narrativität und Linearität zusammenhängen und welche Bedeutung sie im Digital Storytelling einnehmen. In einem ersten methodischen Teil skizziert die vorliegende Arbeit die traditionelle Bedeutung der Linearität des Erzählens. Wie diese im Rahmen der digitalen Literatur aufgelöst wird, soll der nächste Teil klären. Dieser umreißt zunächst die Entstehungsgeschichte der digitalen Literatur, um dann anhand einer Präsentation der Eigenschaften der Neuen Medien nach Lev Manovich die technischen Grundlagen für die Realisierung der neuen Ästhetik verständlich zu machen. Es folgt die Eingrenzung des sehr generellen Begriffs der ‚digitalen Literatur‘. Vor diesem Hintergrund werden danach die von Heibach (2003), Simanowski (2002) und Suter (2005) aufgestellten ästhetischen Kriterien der digitalen Literatur – Prozesshaftigkeit/Inszenierung, Interaktivität und Intermedialität<sup>5</sup> – nachvollzogen, die als Vergleichswert für die Analyse des aktuellen Erzählens dienen sollen. Die Auswahl dieser Quellen liegt darin begründet, dass sie die Forschung zur digitalen Literatur massiv geprägt haben und Grundlage vieler wissenschaftlicher Veröffentlichungen sind. Den Abschluss dieses Teils bildet eine Problematisierung der Merkmale der digitalen Literatur, die den Wandel des Erzählens im Web 2.0 verständlich machen soll und einen Erklärungsversuch wagt, warum weder die Netzliteratur noch die Hypertextliteratur trotz einiger Wettbewerbe wie *Pegasus* oder *Literatur.digital* bisher im Literaturbetrieb Fuß fassen konnte, sondern stattdessen im Stadium des Experiments verhaftete. Außerdem soll die bisherige wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Phänomen der digitalen Literatur kritisch hinterfragt werden.

In einem zweiten analytischen Teil werden zunächst der Überbegriff des neuen Erzählens, das Digital Storytelling, und seine Umgebung, das Web 2.0, genauer eingegrenzt. In Bezug auf das Storytelling folgt diese Arbeit der Analyse, die Bryan Alexander in *The New Digital Storytelling. Creating Narratives with New*

---

<sup>5</sup>Vgl. insbesondere Heibach, Christiane (2003): *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt: Suhrkamp, S. 65; Simanowski (2002), S. 18f. und Suter, Beat (2005): „Literatur@Internet – oder warum die Zukunft des Schreibens längst da ist“, in Simone Winko/Harro Segeberg (Hgg.) *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, München: Wilhelm Fink, S. 202-213.

*Media* (2011)<sup>6</sup> vorgelegt hat. Im Anschluss werden die präsentierten Kriterien der digitalen Literatur am Beispiel eben jener neuen Form des Digital Storytellings auf die Analyse des Geschichtenerzählens im Web 2.0 übertragen und entsprechend bearbeitet. Da das Digital Storytelling sich für die Kombination von fiktionalem und faktuellem Erzählen anbietet und vor allem über dokumentarische Projekte (wie beispielsweise Reisetagebücher auf Blogs oder gefilmte Autobiografien) den Mainstream erreicht hat, sind zwei dokumentarisch geprägte Projekte Gegenstand der Analyse.<sup>7</sup> Das Beispiel *We Are Angry* bezeichnet sich selbst als „digital short story“<sup>8</sup> und thematisiert die Vergewaltigungsskandale in Indien, die im Jahr 2012 die Weltöffentlichkeit in Aufruhr versetzten. Die Multimedia-Produktionsgesellschaft *Digital Fables* profitierte bei diesem Projekt von den zahlreichen schon vorhandenen medialen Verarbeitungen und Dokumenten, die die Produktion einer „360 degree digital fiction“<sup>9</sup> ermöglichten. Obwohl diese Arbeit im Kontext der deutschen Nationalphilologie entsteht, handelt es sich hierbei um ein englischsprachiges Projekt, da das Digital Storytelling ein globales Phänomen ist, bei dem gerade der anglophone Kulturraum dem deutschen in der Entwicklung voraus ist. Das andere Beispiel, *The Travel Episodes*, wurde von *Malik*, einem Imprint des *Piper Verlags*, in Zusammenarbeit mit dem Blogger Johannes Klaus ins Leben gerufen. Es ist ein Experiment, das die journalistische Präsentationsform des Scrollytellings auf die Darstellung von Reiseberichten überträgt, um diese attraktiver zu gestalten.

Um den Besonderheiten des Internets gerecht zu werden, wird in einem letzten Unterpunkt, der die Analyse auf einer Metaebene fortsetzt, das Charakteristikum der Grenzüberschreitung, das der digitalen Literatur im Web 2.0 inhärent zu sein scheint, an der Trennung zwischen Belletristik und Journalismus sowie zwischen dem traditionellen monomedialen Literaturbegriff und dem multimedialen Gaming diskutiert.

---

<sup>6</sup>Alexander, Bryan (2011): *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*, Santa Barbara; Denver; Oxford: Praeger.

<sup>7</sup>Vgl. Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge; London: The MIT Press, S. 252.

<sup>8</sup><http://www.weareangry.net/>, konsultiert am 3.5.2015.

<sup>9</sup><http://www.weareangry.net/read/?page=23>, konsultiert am 3.5.2015.

## 2 Die Tradition des linearen Erzählens

Traditionellerweise wird die Literatur als maßgebendes Medium für das Erzählen von Geschichten angesehen. Seitdem jedoch die Selbstinszenierung von Politikern wie beispielsweise in Obamas Wahlkampagne „yes, we can“ als ‚Political Storytelling‘ bezeichnet wird,<sup>10</sup> die Werbung sich des ‚transmedialen Storytellings‘<sup>11</sup> bedient, und es auch im Journalismus um die erzählwürdige Geschichte geht, zeigt sich, dass das Erzählen nicht der Literatur vorbehalten ist.<sup>12</sup> Um der damit verbundenen Verwässerung des Begriffs entgegenzuwirken, soll zunächst kurz umrissen werden, was das Erzählen bzw. die Geschichte ausmacht.

### 2.1 Geschichte (Histoire) vs. Erzählung (Discours)

Dem Erzähltheoretiker Matías Martínez zufolge ist das Erzählen zuallererst eine Sprachhandlung: Jemand erzählt einem anderen eine Geschichte. Neben dieser pragmatischen Definition benennt er in Anlehnung an die strukturalistische Erzählforschung jedoch eine zweite und dritte Dimension, die sich mit dem Erzählen selbst befassen: den Erzählinhalt und die Erzählweise.<sup>13</sup> Diese Unterscheidung ist seit der Übersetzung russischer Literaturtheoretiker ins Französische durch Tzvetan Todorov<sup>14</sup> mit den Begriffen ‚Histoire‘ (Erzählinhalt) und ‚Discours‘ (Erzählweise) verknüpft. Je nachdem welche Ebene der Erzählung man betrachtet, gibt es eine weite und eine enge Definition des Erzählens. Im weiten Sinn liegt immer dann eine Erzählung vor, wenn eine Histoire vermittelt wird, während im engen Sinn nur dann eine Erzählung vorliegt, „wenn diese Geschichte durch die vermittelnde Rede eines Erzählers präsentiert wird“<sup>15</sup>. Diese Arbeit versteht den Begriff der Erzählung in seiner weiten Bedeutung, da so die Vermittlung von Geschichten in verschiedenen Medien eingeschlossen werden kann.

Was aber macht die Geschichte aus? In „Toward a definition of narrative“<sup>16</sup>

<sup>10</sup>Vgl. Neile, Carmen (2012): „Political Storytelling for the modern world“, in <http://magazines.toastmasters.org/article/POLITICAL-STORYTELLING-FOR-THE-MODERN-WORLD/1140151/121549/article.html>, konsultiert am 1.5.2015.

<sup>11</sup>Vgl. Kippels, David (2013): „Transmedia Storytelling – Die Kunst des multimedialen Erzählens“, in <http://www.corporate-affairs.de/2013/12/09/transmedia-storytelling-die-kunst-des-multimedialen-erzahlens/>, konsultiert am 1.5.2015.

<sup>12</sup>Vgl. Heinen, Sandra/Sommer, Roy (2009): „Introduction: Narratology and Interdisciplinarity“, in dies. (Hgg.) *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, Berlin; New York: De Gruyter, S. 1.

<sup>13</sup>Vgl. Martínez, Matias (2011): „Erzählen“, in ders. (Hg.) *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*, Stuttgart; Weimar: Metzler, S. 1.

<sup>14</sup>Dieser greift auf die Differenzierung zwischen Fabula und Syuzhet nach Shklovsky zurück.

<sup>15</sup>Martínez (2011), S. 2.

<sup>16</sup>Ryan, Marie-Laure (2007): „Toward a definition of narrative“, in David Herman (Hg.) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge u.a.: Cambridge University Press, S. 22-35.

kritisiert die Erzähltheoretikerin Marie-Laure Ryan die verschiedenen Definitionen namhafter Narratologen wie Genette oder Prince aufgrund ihrer Unvollständigkeit und kommt zu dem Schluss, dass es sich bei der Narrativität nicht um ein Merkmal handelt, über das ein Text verfügt oder nicht, sondern dass es verschiedene Bedingungen gibt, deren Erfüllung einen Text mehr oder weniger zu einer Geschichte machen. Sie sieht das Narrative also als graduelles Konzept und fasst die Essenz der analysierten Definitionen in acht Bedingungen für Narrativität zusammen:

**Spatial dimension**

(1) Narrative must be about a world populated by individuated existents.

**Temporal dimension**

(2) This world must be situated in time and undergo significant transformations.

(3) The transformations must be caused by non-habitual physical events.

**Mental dimension**

(4) Some of the participants in the events must be intelligent agents who have a mental life and react emotionally to the states of the world.

(5) Some of the events must be purposeful actions by these agents.

**Formal and pragmatic dimension**

(6) The sequence of events must form a unified causal chain and lead to closure.

(7) The occurrence of at least some of the events must be asserted as fact for the storyworld.

(8) The story must communicate something meaningful to the audience.<sup>17</sup>

Die wichtigsten Kennzeichen einer Erzählung sind folglich, dass sie in Raum und Zeit situiert ist, dass sie über handelnde und emotional reagierende Protagonisten verfügt, dass Ereignisse Veränderungen auslösen, und – für diese Analyse von größter Bedeutung – dass diese Ereignisse eine Kausalkette bilden, die zu einer Auflösung führt. So postuliert auch Nicole Mahne, dass Narrativität an chronologische, kausale, teleologische und thematische Kohärenz gebunden ist.<sup>18</sup> Diese Kausalität spiegelt sich in der Printliteratur in der linearen Struktur der Texte. Hess-Lüttich formuliert dies wie folgt: „Als im traditionellen Sinne linear gelten Texte, deren Materialität eine feste Folge ihrer seriellen Elemente bedingt.“<sup>19</sup> Traditionell geht die Forschung also davon aus, dass Geschichten linear sind, was dem Duden zufolge soviel heißt wie „geradlinig“ oder „einfach und stetig verlaufend“<sup>20</sup>.

---

<sup>17</sup>Ryan (2007), S. 29; Hervorhebung im Original.

<sup>18</sup>Vgl. Mahne, Nicole (2006): *Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum*, Frankfurt u.a.: Peter Lang, S. 108.

<sup>19</sup>Hess-Lüttich, Ernest (1997): „Text, Intertext, Hypertext“, in Klein, Josef/Fix, Ulla (Hgg.) *Textbeziehungen. Linguistische und literaturwissenschaftliche Beiträge zur Intertextualität*, Tübingen: Stauffenburg, S. 132.

<sup>20</sup><http://www.duden.de/rechtschreibung/linear>, konsultiert am 5.3.2015.

## 2.2 Die lineare Struktur

In *Lob der Oberflächlichkeit* erläutert der Medienphilosoph Vilém Flusser, dass die Linearität durch den Übergang von der synchronen Darstellung von Ereignissen im Bild zur aneinandergereihten Darstellung in der Schrift Einzug in unsere Gesellschaft gehalten hat. Dadurch entstand ihm zufolge eine neue Vorstellung der Zeit, die erstmals ein historisches Bewusstsein ermöglichte, wodurch die Linearität zum dominanten Ordnungsprinzip unserer Kultur aufsteigen konnte.<sup>21</sup> Auch Genette betont in seinem *Discours du récit* die „*Linearität* des sprachlichen Signifikanten“<sup>22</sup>:

Die schriftliche literarische Erzählung [...] [kann] nur in einer Zeit ‚konsumiert‘, das heißt aktualisiert werden, nämlich in der Lektüre; deren Sukzessionsordnung kann zwar von einer sprunghaften, repetitiven oder selektiven Lektüre außer Kraft gesetzt werden, aber das führt nie bis zur völligen Analexie [...].<sup>23</sup>

Allerdings ist die Linearität in der traditionellen Printliteratur nicht nur ihrer schriftlichen Darstellung geschuldet, sondern lässt sich auch in der Geschichte selbst festmachen.

### 2.2.1 Linearität der Histoire

Geschichten sind linear, da sie durch ihre Kohärenz zusammengehalten werden. Darunter wird die „satzübergreifende inhaltlich-semantische Konsistenz der im Text dargestellten Welt“<sup>24</sup> verstanden. Diese kann beispielsweise durch ein zeitliches Nacheinander erfolgen. Verstärkt wird die Kohärenz durch zusätzliche kausale Verbindungen, die jedoch nicht im Text explizit vorhanden sein müssen, sondern durch die Aktivierung von ‚Scripts‘ und ‚Frames‘, also schematisierten Handlungs- und Eigenschaftsmustern, beim Rezeptionsvorgang des Leser entstehen können.<sup>25</sup> Obwohl zudem weitere Aspekte wie die Spannung erzeugende Ereignishaftigkeit (‚eventfulness‘) und die Erzählwürdigkeit (‚tellability‘) von Bedeutung sein können,<sup>26</sup> fasst Martínez seine Definition der Erzählung wie folgt zusammen:

Erzählungen stellen Geschichten dar. Eine Geschichte besteht aus einer chronologisch geordneten Sequenz von konkreten Zuständen und/oder Ereignissen, die

---

<sup>21</sup>Vgl. Flusser, Vilém (1995): *Lob der Oberflächlichkeit*, Mannheim: Bollmann, S. 65-70.

<sup>22</sup>Genette, Gérard (1998): *Die Erzählung*, München: Fink, S. 21; Hervorhebung im Original.

<sup>23</sup>Ebd., S. 21.

<sup>24</sup>Martínez (2011), S. 3.

<sup>25</sup>Vgl. ebd., S. 4f.

<sup>26</sup>Vgl. ebd., S. 6f.



kausal miteinander vernetzt sind und tendenziell in Handlungsschemata gefasst werden können.<sup>27</sup>

Schon Aristoteles hat betont, dass eine Geschichte über Anfang, Mitte und Ende verfügen und sich damit in der Zeit ausdehnen muss.<sup>28</sup> Dabei ist ein Problem oder Rätsel der Ausgangspunkt, der das Interesse des Lesers weckt und den Protagonisten zur Handlung anregt. Diesen Aspekt greift auch Bryan Alexander in seiner Definition des Erzählens auf: „For a given audience, a story is a sequence of content, anchored on a problem, which engages that audience with emotion and meaning.“<sup>29</sup> Dabei ist nicht von Bedeutung, ob es sich um eine fiktionale oder nicht-fiktionale Geschichte handelt. So betont der Psychologe Victor Nell in *Lost in a Book*, dass sich narrative Nichtfiktion in Bezug auf die Effekte, die sie beim Leser erzeugt, in keinster Weise von der Fiktion unterscheidet.<sup>30</sup>

### 2.2.2 Linearität des Discours

Obwohl die Geschichte linear aufgebaut ist und ihre Vermittlung über die Schrift eine lineare Rezeption erfordert, gibt es schon in der Darstellung früherer Texte Abweichungen von der linearen Struktur. Genette beispielsweise spricht von Anachronie, wenn der Discours, also der zu rezipierende Text, nicht der Chronologie, also der linearen Ordnung der Histoire, folgt. Ein Beispiel dafür ist die Analepse, die vorliegt, wenn innerhalb der Basiserzählung eine narrativisch untergeordnete Geschichte eingefügt wird, die ein zurückliegendes Ereignis erzählt.<sup>31</sup> Bei der Prolepse, die allerdings sehr viel seltener auftritt, handelt es sich dagegen um eine Vorwegnahme von Ereignissen.<sup>32</sup>

Eine weitere Kategorie Genettes, die hier von Bedeutung ist, ist jene des Modus, die „die Regulierung der narrativen Information“<sup>33</sup> in den Blick nimmt. Mit dem Begriff ‚Distanz‘ bezeichnet Genette dabei die verschiedenen Grade der Informationsvermittlung, die sich in einem Kontinuum zwischen Diegesis und Mimesis abspielen, wobei bei ersterer die Vermittlung durch den Erzähler im Vordergrund steht, während die Mimesis die Welt nachahmen will.<sup>34</sup> Peter Hühn spricht stattdessen vom ‚Telling‘ bzw. ‚Showing‘ und betont, dass der Modus sehr stark mit

---

<sup>27</sup>Martínez (2011), S. 11.

<sup>28</sup>Vgl. Aristoteles (2006): *Poetik*, Stuttgart: Reclam, S. 25.

<sup>29</sup>Alexander (2011), S. 13.

<sup>30</sup>Vgl. Nell, Victor (1988): *Lost in a Book. The Psychology of reading for Pleasure*, New Haven; London: Yale University Press, S. 2.

<sup>31</sup>Vgl. Genette (1998), S. 32f.

<sup>32</sup>Vgl. ebd., S. 45f.

<sup>33</sup>Ebd., S. 115.

<sup>34</sup>Vgl. ebd., S. 116.

dem jeweiligen Medium der Vermittlung zusammenhängt.<sup>35</sup> Laut Genette ist dem Text das Showing beispielsweise unmöglich, sofern es nicht um die Vermittlung eines zur Sprache gehörenden Gegenstandes, wie einem Dialog o.Ä. geht.<sup>36</sup> Bei einer schriftlichen Erzählung wird also hauptsächlich diegetisch vermittelt. Da der Rezipient dennoch das Gefühl einer Wirklichkeitsnachahmung hat, spricht Genette hier in Anlehnung an Barthes vom Wirklichkeitseffekt.<sup>37</sup>

Ein anderer Aspekt des Modus ist die Perspektive, die sich in verschiedenen Erzählsituationen widerspiegelt. Genette führt dafür den Begriff der Fokalisierung ein. Eine unfokalisierte Erzählung liegt vor, wenn der Erzähler mehr weiß (und sagt), als irgendeine der Figuren. Wenn der Erzähler genau so viel weiß, wie die Figur, spricht man von einer internen Fokalisierung. Leistet der Erzähler keinen Einblick in das Innenleben der Figuren, liegt eine externe Fokalisierung vor.<sup>38</sup> Diese verschiedenen Fokalisierungen können im Laufe einer Erzählung vermischt werden. Zusammen mit der Instanz der Stimme, die die zeitliche Situierung der Erzählsituation, die narrative Ebene sowie die Person des Erzählers umfasst, machen sie die Vermittlung aus. Von Bedeutung für die spätere Analyse ist dabei hauptsächlich die Frage nach der narrativen Ebene. Genette unterscheidet hier zwischen einer extradiegetischen, einer intradiegetischen und einer metadiegetischen Ebene. Die intradiegetische Ebene stellt die Haupterzählung dar, während die extradiegetische Ebene eine mögliche Rahmenhandlung bezeichnet, die die Basiserzählung umschließt, und die metadiegetische Ebene eventuelle Binnen-erzählungen umfasst. Analog differenziert Genette zwischen einem heterodiegetischen Erzähler, der nicht Teil der erzählten Welt ist, und einem homodiegetischen Erzähler, der Teil der erzählten Welt ist. Ein Sonderfall des homodiegetischen Erzählers ist der autodiegetische Erzähler, der Erzähler und Protagonist zugleich ist.<sup>39</sup>

Genette nimmt in seine Theorie auch Beispiele auf, die keine chronologische Beziehung zwischen Histoire und Discours aufweisen. Er bezeichnet diese Fälle als Achronie.<sup>40</sup> Es gibt also viele Möglichkeiten, die Linearität der Histoire auf der Ebene des Discours zu umgehen. Dabei muss jedoch unterstrichen werden, dass es hier immer nur der Autor ist, der zu einem bestimmten Zweck, wie beispielsweise

---

<sup>35</sup>Vgl. Hühn, Peter (2011): „Erzähltexte im Verhältnis zu anderen Textsorten“, in Matías Martínez (Hg.) *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte* Stuttgart; Weimar: Metzler, S. 12; siehe auch Grishakova, Marina/Ryan, Marie-Laure (2010): „Editors’ preface“, in *Intermediality and Storytelling*, Berlin: De Gruyter, S. 2f.

<sup>36</sup>Vgl. Genette (1998), S. 116f.

<sup>37</sup>Vgl. ebd., S. 118.

<sup>38</sup>Vgl. ebd., S. 134f.

<sup>39</sup>Vgl. ebd., S. 174-176.

<sup>40</sup>Vgl. ebd., S. 57.

der Spannungserzeugung, die Linearität durchbricht.

Neben den Ebenen der Histoire und des Discours gibt es noch die dritte Ebene der Rezeption. Henriette Herwig weist darauf hin, dass das Lesen auch in traditionellen Texten nicht linear sein muss:

Linearität bestimmt die materielle Manifestation gedruckter Texte, nicht aber die Funktionsweise der Zeichen und der Bedeutungskonstitution. Auch die Leser konventioneller Literatur gehen konkret oder in Gedanken vor und zurück, machen Sprünge, bilden Hypothesen und verwerfen sie wieder, ziehen andere Texte zum besseren Verständnis mit hinzu.<sup>41</sup>

Allerdings ist durch die Fixierung des abgeschlossenen Werks, die Seymour Chatman auch als Plot („the story as discoursed“<sup>42</sup>) bezeichnet, eine deutliche lineare Struktur vorgegeben, die gerade bei narrativen Texten von den Lesern häufig unhinterfragt befolgt wird.

### 3 Abkehr von der Linearität durch die Digitalisierung?

In der Kunst und Philosophie zeichneten sich schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts Versuche ab, den Leser als handelndes Subjekt einzubeziehen und die Linearität zu überwinden. Dieser Wunsch nach der Abkehr vom linearen Denken, der sich in der Literatur ausdrückt, spiegelt die Abkehr vom newtonschen Weltbild in den Naturwissenschaften und die dadurch entstehende kritische Wahrnehmung wider:

Part of the impetus behind the growth of the multiform story is the dizzying physics of the twentieth century, which has told us that our common perceptions of time and space are not the absolute truths we had been assuming them to be.<sup>43</sup>

Eine wichtige Theorie zu Texten, die das lineare Denken in Frage stellen, präsentierte der Computerspieltheoretiker Espen Aarseth mit seiner Analyse der ergodischen Literatur, deren Hauptkennzeichen darin liegt, dass der Leser den Text nur mit erhöhter Anstrengung durchqueren kann, seine Reaktion auf den Text also nicht nur in den Gedanken (und durch das rein technische Umblättern der

---

<sup>41</sup>Herwig, Henriette (2001): „Wendepunkte der Mediengeschichte“, in Ernest Hess-Lüttich (Hg.) *Autoren, Automaten, Audiovisionen*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 46.

<sup>42</sup>Chatman, Seymour (1980): *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca; London: Cornell University Press, S. 47.

<sup>43</sup>Murray (1997), S. 34.

Seiten) geschieht, sondern in dem er auch auf andere Weise aktiv werden muss.<sup>44</sup> Beispiele dafür sind unter anderem die experimentellen Texte, die in den sechziger Jahren des 20. Jahrhunderts von Autoren wie Arno Schmidt, Julio Cortázar oder Vertretern der französischen Gruppe Oulipo (Ouvriers de la littérature potentielle) wie Georges Perec und Raymond Queneau verfasst wurden. Diese unterlaufen die Linearität der Printliteratur, indem der Leser sich frei durch nebeneinander gestellte Textsequenzen bewegen kann, oder sich aus verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten seinen eigenen Text basteln muss.<sup>45</sup> Durch die technischen Möglichkeiten der Digitalisierung und der damit verbundenen Entwicklung des Hypertextes konnten diese literarischen Experimente auf eine neue Ebene gehoben werden. Aus diesem Grund vertritt George Landow in *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* die Meinung, dass die Erfindung des Hypertexts, also der assoziativen Vernetzung von Dokumenten, eine ebensogroße Bedeutung für die Gesellschaft haben wird, wie die Einführung des Buchdrucks.<sup>46</sup>

### 3.1 Vom Offline-Hypertext zur Netzliteratur

Die Idee eines Textes, der das Geflecht menschlicher Gedanken abbildet, wurde erstmals 1945 von Vannevar Bush in dem Artikel „As we may think“ geäußert, in dem er das Konzept einer Maschine (*Memex*) vorstellt, bei der die Textspeicherung dem Prinzip der Assoziation nachempfunden ist.<sup>47</sup> Obwohl diese Maschine nie gebaut wurde, hinterließ die Idee bleibende Bedeutung, indem sie beispielsweise den Erfinder des Begriffs ‚Hypertext‘, Ted Nelson, zur Schaffung des Docuverse (eine Zusammensetzung aus den englischen Begriffen ‚document‘ und ‚universe‘) *Xanadu* inspirierte.<sup>48</sup> Der Begriff Hypertext bezeichnet also ursprünglich ein technisches Konzept, das zur Organisation und Speicherung von Information gedacht war und sich dadurch auszeichnet, dass verschiedene abgeschlossene Texte

---

<sup>44</sup>Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: John Hopkins University Press, S. 1.

<sup>45</sup>Eine gute Zusammenfassung zu weiteren Vorläufern der digitalen Literatur findet sich neben jener bei Aarseth (1997), S. 7-13 bei Fendt, Kurt (2001): „Hypertext und seine literarisch-ästhetischen Vorbilder“, in Heinz Ludwig Arnold (Hg.) *Text & Kritik*, Heft 152: *Digitale Literatur* mit Gastredakteur Roberto Simanowski, München: Boorberg, S. 87-98.

<sup>46</sup>Vgl. Landow, George (1992): *Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, S. 19.

<sup>47</sup>Vgl. Bush, Vannevar (1945): „As We May Think“, in *The Atlantic Monthly*: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/1/>, konsultiert am 30.01.2015.

<sup>48</sup>Vgl. Yoo, Hyun-Joo (2007): *Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität*, Würzburg: Königshausen und Neumann, S. 40f.

durch Linkstrukturen miteinander verknüpft werden können. In der Literaturwissenschaft verweist dieser Begriff jedoch auf eine ganz bestimmte Textsorte. Heibach definiert diese als „genuin elektronische Textform, deren Kern die Verknüpfungsmöglichkeiten einzelner Elemente bilden“<sup>49</sup>. Präziser formuliert Sven Sager:

Hypertext besteht nicht mehr aus einem einheitlichen sukzessive zu rezipierenden, eben linearen Text, sondern aus einem Konglomerat oder Komplex von Texten, zwischen denen sogenannte Referenzverknüpfungen (links) [sic!] bestehen.<sup>50</sup>

Ihren Höhepunkt erreichte die Idee des Hypertextes, als Tim Berners-Lee vorschlug, auf der Basis der Hypertext Markup Language (HTML) ein globales Computernetzwerk zu errichten. Schon bevor er jedoch um das Jahr 1989 die Grundlagen für das World Wide Web (WWW)<sup>51</sup> erdachte, schuf Michael Joyce 1987 mit *Afternoon, a story* mithilfe der Software *Storyspace* einen ersten literarischen Hypertext, der 1991 von *Eastgate Systems* auf Diskette veröffentlicht wurde. Die spezielle Form des literarischen Hypertexts wird im Folgenden als ‚Hyperfiction‘ oder ‚Hypertextliteratur‘ bezeichnet.<sup>52</sup> Wenn der Text ebenfalls Töne oder Bilder einschließt, ist der Begriff ‚Hypermedia‘ gebräuchlich.

Die ersten Hypertexttheoretiker George Landow, Michael Joyce, Jay Bolter und Stuart Moulthrop sahen die Hyperfiction als „Fortführung der avantgardistischen Tendenz zur narrativen Delinearität“<sup>53</sup> und meinten in ihr die Erfüllung der Forderungen poststrukturalistischer Theoretiker wie Jacques Derrida, Roland Barthes und Michel Foucault zu finden. Daher vertraten sie die These, dass das Geschichtenerzählen per Computer eine neue Ästhetik etabliert, die eine Loslösung von wichtigen Konzepten der klassischen Ästhetik – wie Autorsouveränität, Werkautonomie und Originalcharakter – erfordert:

Certainly, [...] this new information technology has the power to reconfigure our culture's basic assumptions about textuality, authorship, creative property, education and a range of other issues.<sup>54</sup>

---

<sup>49</sup>Heibach, Christiane (2000): *Literatur im Internet: Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, Berlin: dissertation.de, S. 213.

<sup>50</sup>Sager, Sven (1997): „Intertextualität und Interaktivität von Hypertexten“, in Josef Klein (Hg.) *Textbeziehungen. Linguistische und literaturwissenschaftliche Beiträge zur Intertextualität*, Tübingen: Stauffenburg, S. 116.

<sup>51</sup>Für die Öffentlichkeit wurde das WWW erst 1991 freigegeben.

<sup>52</sup>Vgl. Runkehl, Jens/Schlobinski, Peter/Siever, Torsten: *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*, Opladen; Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 159.

<sup>53</sup>Heibach (2000), S. 215.

<sup>54</sup>Landow, George (1994): „What's a Critic to Do?: Critical Theory in the Age of Hypertext“, in ders. (Hg.) *Hyper/Text/Theory*, Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, S. 32; vgl. auch Simanowski (2002), S. 140f.

Bezeichnenderweise waren viele Hypertexttheoretiker gleichzeitig Autoren und Pädagogen. Dadurch erklärt sich, dass die Hypertextliteratur zunächst eine stark akademisierte Strömung war, die sich – auch aufgrund der zu Beginn noch eingeschränkten Zugänglichkeit zu Computern – hauptsächlich in Schreibseminaren an amerikanischen Universitäten formte.

Nach der Einführung des World Wide Web und seiner Ausweitung zum Massenmedium aufgrund der Entwicklung des ersten graphischen Browsers im Jahr 1993 entstanden in Deutschland mehrere Projekte, die großen Wert auf die Einbeziehung der Charakteristika des Internets legten und sich deshalb unter dem Schlagwort ‚Netzliteratur‘ zusammenfanden.<sup>55</sup> Im Gegensatz zur auf Diskette veröffentlichten Offline-Hyperfiction ist die Netzliteratur geprägt durch eine vernetzte kommunikative Struktur, eine textuelle Offenheit sowie die metamedialen Fähigkeiten des Computers.<sup>56</sup> Dies äußert sich laut Heibach beispielsweise in der Abwendung vom autonomem Autorgenie und der Hinwendung zur kollektiven Autorschaft. Weiterhin wird die Trennung verschiedener semiotischer Systeme von einer multimedialen Darstellung abgelöst und die Statik des Textes durch eine Performanz der Buchstaben, also durch inszenierte Schrift, ersetzt. Obwohl der Literaturbetrieb gleichzeitig noch an vielen Strukturen und Konzepten einer klassischen Ästhetik festhält – beispielsweise kommt es zu einer Stärkung der Autorposition durch Vermarktung und Erweiterung des Copyrights sowie zu einer strengen Eingrenzung des Literaturbegriffs als reine Textkunst, um sich von Multimedialität und Performanz abzusetzen<sup>57</sup> – sind hier deutliche Zeichen einer neuen digitalen Ästhetik zu sehen. Da die technischen Eigenschaften der Neuen Medien die Basis für diese neue Ästhetik bilden, sollen sie im Folgenden dargestellt werden.

## 3.2 Die technischen Eigenschaften der Neuen Medien

Dem Medientheoretiker Lev Manovich zufolge ist die Entstehung der Neuen Medien zwei parallel verlaufenden Entwicklungen geschuldet: Auf der einen Seite steht das Aufkommen von immer leistungsfähigeren Rechenmaschinen. Die Besonderheit des Computers, dessen Erfindung auf die Vordenker Charles Babbage und Alan Turing zurückgeht, liegt darin, dass er als Universalmaschine nicht nur

---

<sup>55</sup>Vgl. Suter, Beat/Böhler, Michael (1999): „Hyperfiction – ein neues Genre? Einleitung“, in dies. (Hgg.) *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 11-14.

<sup>56</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 229.

<sup>57</sup>Vgl. ebd., S. 258f.

eine bestimmte Operation, sondern je nach Programmierung verschiedene Aufgaben ausführen kann. Voraussetzung hierfür war eine Trennung von Hardware und Software, also von Speicher und Prozessor einerseits und andererseits dem Programm (den Handlungsanweisungen). Bei dem 1941 von Konrad Zuse entworfenen Rechenautomaten Z3 wurde der Input noch per Lochkarte eingegeben, woraufhin die Maschine den per Algorithmen festgelegten Rechenprozess befolgte und der Nutzer am Ende einen Output erhielt. Da der Rechenprozess selbst nicht einsehbar war, etablierte sich der Begriff der Blackbox. Um den Rechenprozess jederzeit durch Befehle in den neu entstehenden Programmiersprachen verändern und optimieren zu können, führte John von Neumann Software und Hardware im Rahmen der Von-Neumann-Architektur in einer einzigen Maschine zusammen.<sup>58</sup> Auf der anderen Seite spielte die Verbesserung der Speicherung von Bildern und Tönen eine wichtige Rolle, die in ihrer Umwandlung in numerische Daten – also ihrer Digitalisierung – kulminierte.<sup>59</sup> Somit konnten die Rechenmaschinen nun auch graphische und akustische Zeichen verarbeiten und es entstand das Meta-medium Computer, das verschiedene semiotische Systeme darstellen und damit auch kombinieren konnte.

Um die Neuen Medien genauer zu beschreiben, führt Manovich in *The Language of New Media* fünf Eigenschaften auf, die sie von traditionellen Medien unterscheiden: „numerical representation, modularity, automation, variability, and cultural transcoding“<sup>60</sup>.

### *Numerische Repräsentation*

Als erste und grundlegendste Eigenschaft der Objekte der Neuen Medien führt Manovich die Tatsache auf, dass sie sich des digitalen Codes bedienen, also Darstellungen sind, die auf Zahlen beruhen. Sie können folglich durch mathematische Funktionen beschrieben und daher auch manipuliert beziehungsweise programmiert werden. Dies bedeutet, dass die Algorithmen, die die Maschine durchläuft, um bestimmte Aufgaben zu lösen, verändert werden können, weshalb Computer auch als Universalrechner bezeichnet werden. Zur Steigerung der Effizienz werden dabei in Anlehnung an die industrielle Revolution viele Prozesse standardisiert und in sequentielle Arbeitsschritte unterteilt, die der Arbeitsteilung unterliegen.<sup>61</sup>

---

<sup>58</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 173-175 und Yoo (2007), S. 75-77.

<sup>59</sup>Vgl. Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*, Cambridge; London: The MIT Press, S. 20.

<sup>60</sup>Ebd., S. 20

<sup>61</sup>Vgl. ebd., S. 27-30.

## *Modularität*

Diese Eigenschaft beschreibt die fraktale Struktur der Neuen Medien. Die Digitalisierung führte dazu, dass alle Objekte der Neuen Medien aus kleineren Elementen – wie beispielsweise graphische Darstellungen aus Pixeln – zusammengesetzt sind. Die einzelnen Objekte können dann zusammen wieder größere Einheiten bilden, bei deren Kreation jedes Element jedoch individuell manipuliert werden kann. So können beispielsweise verschiedene Text-, Bild- und Tonelemente zu einem Hypermediaprojekt zusammengefasst werden. Diese Eigenschaft spiegelt sich also in der Multimedialität der digitalen Literatur wider. Auch die Hyperlinkstruktur im Allgemeinen ist ein gutes Beispiel für die Modularität der Neuen Medien, da sie für die Verbindung abgeschlossener Segmente steht. Das wichtigste Beispiel hierfür ist das Internet selbst, bei dem verschiedene abgeschlossene Seiten per Hyperlinkstruktur miteinander verknüpft sind.<sup>62</sup>

## *Automatisierung*

Die beiden genannten Eigenschaften führen zu einem dritten Spezifikum, und zwar der Automatisierung vieler Vorgänge, also der Möglichkeit (kreative) Prozesse ohne menschliche Eingriffe ablaufen zu lassen. Simanowski greift diese Eigenschaft mit dem Merkmal der Inszenierung<sup>63</sup> auf, das darauf beruht, dass Zeichen so programmiert werden können, dass sie ihre Größe ändern oder sich bewegen, wenn der Rezipient mit dem Cursor eine bestimmte Position einnimmt, oder dass Sätze durch das Klicken des Lesers in einer vorbestimmten Reihenfolge erscheinen oder verschwinden, wie beispielsweise bei *Kill the poem* (1997)<sup>64</sup>. Aber auch Software verfügt meist über automatisierte Anwendungen wie beispielsweise den Farbfilter oder die Kontraststärkung bei Bildbearbeitungsprogrammen. Ein weiterer Schritt in diese Richtung ist die Arbeit an der Entwicklung artifizierlicher Intelligenz, also beispielsweise von Chatterbots wie dem Dialogprogramm *Eliza*<sup>65</sup>, die selbstständig – natürlich nur mit begrenzter Satzvielfalt – mit dem Nutzer kommunizieren können. Der nächste Schritt, der durch die schiere Größe und Unübersichtlichkeit des Internets nötig wurde, war die Automatisierung der Suche durch Suchmaschinen wie Google.<sup>66</sup>

---

<sup>62</sup>Vgl. Manovich (2001), S. 30f.

<sup>63</sup>Vgl. Simanowski (2002), S. 19.

<sup>64</sup><http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm>, konsultiert am 14.4.2015.

<sup>65</sup><http://www.masswerk.at/elizabot/>, konsultiert am 1.5.2015.

<sup>66</sup>Vgl. Manovich (2001), S. 32-36.



### *Variabilität*

Ebenso ergibt sich aus den ersten beiden Eigenschaften die Variabilität der Objekte Neuer Medien. Sie existieren nicht in einer fixierten Form, sondern in immer verschiedenen – potenziell unendlich vielen – Versionen. Dies hängt damit zusammen, dass nicht mehr jedes Exemplar von Hand hergestellt werden muss, sondern stattdessen viele automatisierte Prozesse Teil der Kreation sind und das Ergebnis auf verschiedenen Datenträgern materialisiert werden kann. So wird beispielsweise eine Website je nach Browser des Benutzers unterschiedlich dargestellt. Auch die Einbindung des Nutzers in Formen der Interaktivität führt zu unterschiedlichen Versionen. Weitere Arten der Versionierung sind beispielsweise regelmäßige Updates oder Skalierungseffekte.<sup>67</sup> In dieser Eigenschaft, die sich im Kriterium der Prozesshaftigkeit digitaler Literatur wiederfindet, liegt die aktuell vehement geführte Diskussion über den Verlust des Originals begründet.

### *Transkodierung*

Diesen Punkt, der aus allen vorherigen hervorgeht, hält Manovich für den wichtigsten. Er bezieht sich dabei auf die Beeinflussung der Kultur durch den Kosmos und die Sprache des Computers. So ruft beispielsweise die Darstellung eines Bildes auf dem Computerbildschirm bei der Betrachtung verschiedene in unserer Kultur verankerte Kunstdiskurse auf, tritt jedoch gleichzeitig durch seine Manifestation in Form von technischen Daten in Dialog mit anderen Computerdaten. Neue Medien bestehen also aus einer kulturellen Schicht und einer Computerschicht, wobei diese sich gegenseitig beeinflussen.<sup>68</sup>

Auch viele andere Wissenschaftler entwerfen Eigenschaftenkataloge der Neuen Medien, die jedoch in den wichtigsten Punkten meist mit jenen Manovichs übereinstimmen. Der numerischen Repräsentation entspricht bei Ryan beispielsweise die „Algorithmic or procedural nature“, die Modularität lässt sich mit den „Kaleidoscopic abilities“ gleichsetzen, wobei Ryan ein zweites Merkmal mit mehr Bezug auf die Intermedialität „Hypermediacy“ nennt. Auch die „Interrupt structure“ ist Teil der Modularität, da sie auf die Verwandlung des Textes zur Datenbank durch die Linkstruktur verweist, die das Surfen im Internet ermöglicht. Mit der Automatisierung hängen die Kriterien „Mobility of the text“ und „Animation and

---

<sup>67</sup>Vgl. Manovich (2001), S. 36-39.

<sup>68</sup>Vgl. ebd., S. 45-48.

dynamic display“ zusammen, die auf die Inszenierung der Schrift eingehen. Zu guter Letzt nennt Ryan noch die „Exploitation of temporality“, also das Spiel mit der Einschränkung der Lese- bzw. Spielzeit, das allerdings erst durch die Kombination von numerischer Repräsentation und Automatisierung ermöglicht wird.<sup>69</sup> Es zeigt sich, dass eine eindeutige Abgrenzung der Eigenschaften Neuer Medien schwer fällt, da viele Konzepte aufeinander aufbauen oder sich überschneiden. Als generelle Tendenz lässt sich dennoch feststellen, dass die technischen Eigenschaften der Neuen Medien auf eine Abkehr von der linearen Struktur des Erzählens hindeuten:

The digital is granular, molecularized, particular. Narrative, on the other hand, has an arching, linear trajectory that pulls us along with it. The two are at war with each other as the drive for fragmentation threatens to shatter the rhythmic ebb and flow of the narrative impulse.<sup>70</sup>

Es entsteht also eine neue Ästhetik, die im Folgenden genauer gefasst werden soll.

### 3.3 Eine neue digitale Ästhetik

Die neue digitale Ästhetik bringt zwei grundlegende Veränderungen mit sich, die Beat Suter als „Transversalität“<sup>71</sup> und als „Transfugalität“<sup>72</sup> bezeichnet. Das Konzept der Transversalität stammt aus der Philosophie der zeitgenössischen Vernunftkritik Wolfgang Welschs, der eine Verschiebung von der linearen Kausalität zu einer neuen Denkstruktur der Vernetzung und Verflechtung, eben jener Transversalität, feststellt. Zweitens ist die digitale Ästhetik laut Suter von Transfugalität, also von Flüchtigkeit und Prozesshaftigkeit geprägt.<sup>73</sup>

Auch Christiane Heibach stellt diese zwei Punkte ins Zentrum ihrer Dissertation *Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, in der sie nach einer intensiven Auseinandersetzung mit den Medientheorien Marshall McLuhans, Vilém Flussers, Jean Baudrillards und Paul Virilios zu dem Schluss kommt, dass ein „Paradigmenwechsel von der Linearität und Kausalität zur De-

---

<sup>69</sup>Der Kriterienkatalog findet sich bei Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore/London: Johns Hopkins University Press, S. 214-217.

<sup>70</sup>Guertin, Carolyn (2007): „Handholding, Remixing, and the Instant Replay: New Narratives in a Postnarrative World“, in Ray Siemens/Susan Schreibmann (Hgg.) *A Companion to Digital Literary Studies*, Malden u.a.: Blackwell, S. 233.

<sup>71</sup>Hier bedient sich Suter bei Welsch, Wolfgang (1995): *Vernunft. Die zeitgenössische Vernunftkritik und das Konzept der transversalen Vernunft*, Frankfurt: Suhrkamp, S. 774.

<sup>72</sup>Suter (2005), S. 203.

<sup>73</sup>Vgl. Suter/Böhler (1999), S. 9f. und Suter (2005) S. 203f.

linearität“<sup>74</sup> vorliegt und eine neue Ästhetik entsteht. Diese dreht sich ihr zufolge „um die durch Kommunikation mit den anderen angeregte und darin umgesetzte ephemere Handlung“<sup>75</sup>. Neben dem sozialen Moment der vernetzten Kommunikation und dem technischen Moment der Flüchtigkeit betont sie die neue Bedeutung des Prozesses:

An die Stelle der Vorstellung statischer, durch Eigenschaften beschreibbarer Objekte, die auf verschiedene Art repräsentiert werden (durch Wahrnehmung im Gehirn oder in der Sprache) und die Realität abbilden, ist der Primat des Prozesses und der dynamischen Relationen getreten.<sup>76</sup>

Durch diesen Verlust des festen Standpunkts erlangt die Perspektive des Beobachters Bedeutung und die Wahrnehmung wird Grundlage der Ästhetik.<sup>77</sup> Für die Kunst bedeutet dies, dass

[n]icht mehr das Kunstwerk [...] im Mittelpunkt [steht], sondern der Prozeß des Schaffens, einerseits des Schaffens der Welt in der Wahrnehmung des Menschen, andererseits der schöpferischen Tätigkeit des Menschen in der Kommunikation mit anderen.<sup>78</sup>

Auch Dirk von Gehlen betont in Anlehnung an Anaïs Hostettler, dass durch die im Zuge der Digitalisierung wertlos bzw. unmöglich gewordene Unterscheidung zwischen Kopie und Original der Wert von Kunst nicht mehr in ihrem abgeschlossenen Werkcharakter zu suchen ist, sondern im Miterleben des Schaffensprozesses und der damit verbundenen Zuschreibung von Originalität.<sup>79</sup>

Da heutzutage jeder Einzelne durch die technischen Möglichkeiten des Internets selbst Realität schaffen, also zum Prosumer (eine Wortzusammensetzung aus dem englischen ‚producer‘ und ‚consumer‘)<sup>80</sup> werden kann, wird die Konstruiertheit der Realität spürbar.<sup>81</sup> Mit der Formel „creo, ergo sum“<sup>82</sup> (ich schaffe, also bin ich) bringt Heibach diese Entwicklung in Anlehnung an Descartes auf den Punkt. Das Internet hat also Einzug in unseren Alltag gehalten, fungiert aber gleichzeitig als Ort der Kunst. Seine daraus resultierende Doppelrolle zeugt von einem

---

<sup>74</sup>Heibach (2000), S. 158.

<sup>75</sup>Ebd., S. 364.

<sup>76</sup>Ebd., S. 162.

<sup>77</sup>Vgl. ebd., S. 162-168.

<sup>78</sup>Ebd., S. 164.

<sup>79</sup>Vgl. Gehlen, Dirk von (2011): *Mashup. Lob der Kopie*, Berlin: Suhrkamp, S.171-174; siehe auch Chaouli, Michel (2001): „Was bedeutet: Online lesen?“, in *Text & Kritik*, Heft 152, München: Boorberg, S. 66f.

<sup>80</sup>Vgl. <http://www-05.ibm.com/de/media/news/medienstudie-28-04-08.html>, konsultiert am 20.3.2015.

<sup>81</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 167f.

<sup>82</sup>Ebd., S. 168.

„Ausbruch aus einem spezifisch als künstlerisch gekennzeichneten Rahmen“<sup>83</sup>. Die Besonderheit der digitalen Ästhetik liegt Roberto Simanowski zufolge daher in ihrer technisch begründeten Immaterialität:

Ihm [dem digitalen Kunstwerk] fehlt der besondere Ort des Ereignens als Kunst, und sein reales Ereignen ist schließlich so temporär und immateriell wie alles, was sich im digitalen Medium präsentiert.<sup>84</sup>

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass alle drei Theoretiker die Entstehung einer digitalen Ästhetik an Vernetzungsphänomenen und technisch basierter Flüchtigkeit beziehungsweise Prozesshaftigkeit festmachen. Die Transfugalität ist dabei eng mit der Funktionsweise des Computers verknüpft, während die Transversalität sich in der Erweiterung des Computers durch das Internet wiederfinden lässt.<sup>85</sup> Wie lässt sich aber nun die digitale Literatur definieren?

### 3.4 Die ‚Digitale Literatur‘ und ihre Merkmale

Unter ‚digitaler Literatur‘ im weitesten Sinne lässt sich alles Geschriebene subsumieren, das in digitaler Form vorliegt. Zur Praktikabilität muss dieser Begriff daher im Folgenden präzisiert werden. Unter dem allgemeinen Begriff der Literatur werden Projekte verstanden, die narrative, dramatische oder lyrische Strukturen aufweisen. Allerdings wird keine strikte Beschränkung auf geschriebenen Text vorgenommen sowie auf eine Trennung zwischen fiktiven und dokumentarischen Erzählformen verzichtet, da sonst die besonderen ästhetischen Möglichkeiten des Computers, wie die Kombination verschiedener semiotischer Systeme, nicht berücksichtigt werden könnten. In Hinblick auf die Digitalität wird zwischen Projekten unterschieden, die das Internet nur als Distributionsort nutzen – wie beispielsweise das Projekt Gutenberg<sup>86</sup> –, und solchen, denen es als Produktions- und Rezeptionsort dient. Gegenstand dieser Arbeit sind ausschließlich Projekte letzterer Kategorie, also solche, „die von den medienspezifischen Eigenschaften und Potentialen des Computers Gebrauch mach[en] und nur innerhalb des Dispositivs rezipiert werden [können]“<sup>87</sup>.

---

<sup>83</sup>Heibach (2003), S. 239.

<sup>84</sup>Simanowski (2002), S. 141.

<sup>85</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 172; Interessant ist dabei die Feststellung, dass die Transversalität der Transfugalität gleichzeitig entgegenwirkt, da die Möglichkeit der schnellen Verbreitung, die sich aus der Trennung von Content und Datenträger ergibt, aus dem vernetzten Internet einen Multiplikator macht, der es erschwert, Dokumente komplett zu löschen.

<sup>86</sup>[https://www.gutenberg.org/wiki/DE\\_Hauptseite](https://www.gutenberg.org/wiki/DE_Hauptseite), konsultiert am 15.3.2015.

<sup>87</sup>Backe, Hans-Joachim (2011): „Computergestütztes Erzählen“, in Matías Martínez (Hg.) *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*, Stuttgart; Weimar: Metzler, S. 50.

Das hier unter dem Begriff der digitalen Literatur definierte Konzept wird häufig auch anders betitelt, da die Forschungsliteratur eine Vielfalt an Termini zur Bezeichnung der neuen Formen des Erzählens entwickelt hat. Ein guter Überblick über das Begriffschaos, das beispielsweise ‚Interactive Fiction‘, ‚Cyberfiction‘, ‚Webfiction‘ und ‚Literatur im elektronischen Raum‘ umfasst, findet sich sowohl bei Heibach als auch bei Simanowski.<sup>88</sup> Die Terminologie dieser Arbeit verwendet mit der Argumentation Simanowskis den Überbegriff der ‚digitalen Literatur‘, da er im Gegensatz zu anderen Begriffen, bei denen der Entstehungsort oder prominente Kennzeichen Namenspaten sind, die Existenzvoraussetzung, also den binären Code als Materialbasis, in den Mittelpunkt stellt.<sup>89</sup> Beispiele für digitale Literatur sind neben der Hypertextliteratur, auf die sich der frühe Forschungsdiskurs konzentriert, unter anderem Blogs, Computerspiele oder Literatur- bzw. Social Media Plattformen.

Trotz der Vielfalt der Projekte der digitalen Literatur tauchen in der Forschungsliteratur immer wieder ähnliche Kriterien zu ihrer Beschreibung auf. Eine wichtige Rolle spielt dabei häufig die Nicht-Linearität der Hypertextliteratur, die eine sehr deutliche Trennung von der Printliteratur markiert. Ihr großer Einfluss hängt mit der Vorbildfunktion der amerikanischen Hyperfictions zusammen, die die ersten Projekte der digitalen Literatur waren und deshalb auch Grundlage ihrer wissenschaftlichen Beschreibung sind.<sup>90</sup> Obwohl Piestrak-Demirezen betont, dass die „Hypertextualität [...] eine strukturelle Grundlage für alle Digitalen Literatur-Projekte narrativen Charakters“<sup>91</sup> bildet, gehört sie nicht zu den allgemeinen Merkmalen der digitalen Literatur, da sie nur in den Projekten eines bestimmten Genres ästhetisch genutzt wird. Im Folgenden sollen daher nur die wichtigsten Kriterien – Prozesshaftigkeit/Inszenierung, Interaktivität und Intermedialität – daraufhin näher untersucht werden, wie sie die technischen Eigenschaften der Neuen Medien nach Manovich ästhetisch umsetzen.

### 3.4.1 Prozesshaftigkeit/Inszenierung

Das Kriterium der Prozesshaftigkeit, das hauptsächlich auf die Verdopplung der Textebenen Bezug nimmt, ist der Transfugalität nach Beat Suter zuzuordnen. Da es sich hierbei um ein eminent technisches, also in der Besonderheit des Mediums

---

<sup>88</sup>Vgl. Heibach (2003), S. 20 und Simanowski (2002), S. 15.

<sup>89</sup>Vgl. Simanowski, Roberto (1999): „Digitale Literatur. Begriffsbestimmung und Typologisierung“, in *www.dichtung-digital.de*: <http://www.dichtung-digital.de/Simanowski/28-Mai-99-1/typologie.htm>, konsultiert am 30.1.2015.

<sup>90</sup>Vgl. Piestrak-Demirezen, Dorota (2008): *Hypermediale Fiktionen*, Frankfurt u.a.: Peter Lang, S. 45-49.

<sup>91</sup>Ebd., S. 41.

liegendes Kriterium, handelt, soll im Folgenden noch einmal auf die besondere Beschaffenheit des Mediums Computer eingegangen werden.

Zur leichteren Bedienbarkeit setzt sich inzwischen jeder Computer aus drei Ebenen zusammen: Hardware, Software und Interface, wobei per Interface und Software die Hardware gesteuert werden kann. Das Interface, also die graphische Benutzeroberfläche, ermöglicht es auch technisch nicht versierten Personen, einen Computer zu bedienen. Der Benutzer hat so allerdings nur sehr geringe Einflussmöglichkeiten und ist darauf beschränkt, vorprogrammierte Prozesse auszulösen, die für ihn zum Großteil nicht nachvollziehbar sind.<sup>92</sup> Hier kommen also die Eigenschaften der numerischen Repräsentation und der Automatisierung nach Manovich zum Tragen. Yoo spricht in diesem Sinne von der „Benutzerillusion“<sup>93</sup>, die Erzähltheoretikerin Marie-Laure Ryan bezeichnet den Glauben des Benutzers an seine eigene Macht als „virtual reality effect“<sup>94</sup>. Das Schreiben am Computer beruht demnach auf Prozessen „reiner selbstaufführender Schriftlichkeit“<sup>95</sup>, also auf der „immaterielle[n], apparativ-prozedurale[n] Schrift der Programmierung“<sup>96</sup>. So liegt „der Bildschirm-Performanz [der elektronischen Schrift] eine Ebene von algorithmischen Prozessen zugrunde“<sup>97</sup>, die durch den Text der Softwareprogramme gesteuert wird. Auf diesen Punkt bezieht sich Simanowski mit seinem Kriterium der Inszenierung, das darauf beruht, dass auf einer tiefer liegenden Textebene – jener der Programmiersprachen – Textelemente so programmiert werden, dass sie zu einem bestimmten Zeitpunkt auftreten oder sich in bestimmten Situationen, beispielsweise, wenn der Leser an eine bestimmte Stelle klickt, verändern.<sup>98</sup>

Die im Laufe der Zeit zur leichteren und schnelleren Handhabung der binären Maschinensprache entwickelten Programmiersprachen sind abstrakte Sprachen, die per Compiler in den Binärcode übersetzt werden.<sup>99</sup> Dieses ständige Übersetzen zwischen verschiedenen Systemen, die jeweils nur in Form elektrischer Impulse vorliegen, verdeutlicht die Trennung des Textes von seinem materiellen Medium: „A central fact about the digital word lies in its intrinsic separation of text from

---

<sup>92</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 178f.

<sup>93</sup>Yoo (2007), S. 85f.

<sup>94</sup>Ryan (2001), S. 57.

<sup>95</sup>Grether, Reinhold (1999): „Versuch über Welttexte“, in Beat Suter/Michael Böhler (Hgg.): *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 86.

<sup>96</sup>Heibach (2000), S. 180.

<sup>97</sup>Ebd., S. 171.

<sup>98</sup>Vgl. Simanowski (2002), S. 19.

<sup>99</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 177f.

the physical object by means of which it is read.“<sup>100</sup>

Heibach geht sogar noch weiter und erklärt, dass Computertexte niemals miteinander identisch sind, da sie auf rekursiven Prozessen beruhen. Die Tatsache, dass sie also der Eigenschaft der Variabilität nach Manovich entsprechen, kann mithilfe des Heraklit zugeschriebenen Aphorismus ‚panta rhei‘ (übersetzt: alles fließt) erläutert werden, demzufolge man nicht zweimal in den gleichen Fluss steigen könne, da sich dieser ständig aus anderen Wassertropfen zusammensetze. Heibach schließt aus ihrer Aussage, dass sich die neue Ästhetik von der fixierten Ästhetik des analogen Zeitalters unterscheidet.<sup>101</sup> Simanowski folgert im Sinne von Heim:

Die elektronische Sprache verändert den Umgang mit Text, sie macht ihn beweglich, aber auch flüchtig, entfernt ihn vom Konzept der Kontemplation und Verlässlichkeit, den er in der Buchkultur entwickelt hatte.<sup>102</sup>

Als ästhetisches Mittel äußert sich die Bedeutung des Prozesses wie bei den Vorgängerkünsten Happening und Fluxus häufig durch die Integration des Zufalls wie beispielsweise bei der *Maquina poetica*<sup>103</sup> von Stephan Karsch.<sup>104</sup> Durch diese Komponente der Ungewissheit liegt hier eine klare Abwendung vom abgeschlossenen Werkbegriff vor und damit ein „Ausbruch [...] aus dem Kunstsystem, das auf vermarktbar Produkte ausgerichtet ist“<sup>105</sup>.

Im Kontext der Hypertextforschung wurde die Offenheit des Werks häufig auch durch die Möglichkeit zur expliziten Intertextualität, also der Einbindung von Links zu textexternem Material, begründet<sup>106</sup>, die gleichzeitig eine Schwächung der Autorposition beinhaltet:

Entgrenzt weitergedacht führt diese Möglichkeit zur Aufgabe der Autoridentität als genuiner Schöpfermacht (im Sinne der Autorenfunktion Foucaults) und der ästhetischen Kategorie der inhaltlichen und strukturellen Kohärenz des Werkes – Autor und Werk im traditionellen Sinn werden eliminiert.<sup>107</sup>

---

<sup>100</sup>Landow (1994), S. 3f.

<sup>101</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 200.

<sup>102</sup>Simanowski (2002), S. 10.

<sup>103</sup><http://www.maquina-poetica.net/>, konsultiert am 9.5.2015.

<sup>104</sup>Dies ist bei der Computerliteratur jedoch nicht immer einfach, da der Rezipient trotz der Bezeichnung des Computers als Black Box an die Konventionen des Programms beziehungsweise des Interfaces gebunden ist. Allerdings waren auch die Happenings von den Vorgaben und Ideen der Künstler abhängig.

<sup>105</sup>Heibach (2003), S. 111.

<sup>106</sup>Vgl. Landow (1994), S. 1; siehe auch Heibach (2000), S. 210 und Heibach (2003), S. 48f.

<sup>107</sup>Heibach (2000), S. 217; Vgl. auch ebd., S. 308f.

Voraussetzung dafür ist allerdings die Segmentierung des Textes in „lexias“<sup>108</sup>, also abgeschlossene Einheiten, die in einer ahierarchischen Textstruktur nebeneinander existieren, aber durch eine Linkstruktur verbunden sind.<sup>109</sup> Dies wird von der zweiten Forschergeneration kritisch gesehen, da ein solcher Text keine offenen Gedankengänge präsentieren könne.<sup>110</sup>

Auch die Einbeziehung des Rezipienten, die im folgenden Kapitel zur Interaktivität behandelt wird, trägt zur Öffnung des Werks bei und stellt somit den auf Linearität und Abgeschlossenheit beruhenden Werkcharakter in Frage.

### 3.4.2 Interaktivität

Das Merkmal der Interaktivität kann sowohl der Transfugalität als auch der Transversalität zugeordnet werden, da durch die Vernetzung im Rahmen der Kommunikation zugleich die Prozesshaftigkeit des Textes in den Vordergrund gerückt wird. Mithilfe der Definitionen und Unterteilungen Simanowskis, Heibachs und Ryans soll es im Folgenden genauer herausgearbeitet werden. Simanowski beschreibt Interaktivität als „die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werks“<sup>111</sup> und unterscheidet ganz prinzipiell zwischen programmierter Interaktivität (Mensch-Software), die beispielsweise bei der Hypertextliteratur zum Tragen kommt, und netzgebundener Interaktivität (Mensch-Mensch via Software), die das Internet als narrativen Raum sieht, in dem verschiedene Nutzer miteinander kommunizieren können.<sup>112</sup> Das Kriterium der Interaktivität deckt also zwei wesentliche Punkte ab: einerseits die soziale Vernetzung und Kommunikation und andererseits die wachsende Bedeutung des Lesers, die in der Hypertextforschung mit der Multilinearität der Texte und dem darin enthaltenen Zwang zur Entscheidung begründet wird. Diese Arbeit trennt dieses Merkmal daher in zwei Unterkategorien – Konkreativität und Performanz – auf, die nach einer allgemeinen Darstellung der Interaktivität gesondert betrachtet werden.

Auch Heibach vertritt die Position, dass Interaktivität durch die Frage nach der Integration der Rezipienten definiert werden sollte.<sup>113</sup> Am Beispiel der Installationskunst unterscheidet sie zwischen verschiedenen Graden der Interaktivität: Bei initialer Interaktivität löst der Rezipient einen Prozess aus, den er im Folgenden jedoch nicht mehr beeinflussen kann. Dies erinnert an die Inszenierung nach Simanowski. Bei reaktiver Interaktivität kann der ausgelöste Prozess zusätzlich

---

<sup>108</sup>Heibach (2000), S. 216f.

<sup>109</sup>Vgl. Simanowski (2002), S. 67 und 80-82.

<sup>110</sup>Vgl. ebd., S. 67.

<sup>111</sup>Ebd., S. 18.

<sup>112</sup>Vgl. ebd., S. 18; siehe auch Yoo (2007), S. 99-101.

<sup>113</sup>Vgl. Heibach (2003), S. 69.



verändert werden. Der Rezipient kann jedoch die vom Autor vorher festgelegten Pfade nicht verlassen. Die kreative Interaktivität zeichnet sich dadurch aus, dass der Besucher „die Prozesse in unvorhersehbarer Weise verändern kann“<sup>114</sup>.

Auch Marie-Laure Ryan präsentiert verschiedene Interaktivitätsgrade, allerdings basieren diese auf einem sehr weiten Narrativitätsbegriff und gehen weit über jene Heibachs hinaus. Der erste ist die „Peripheral Interactivity“<sup>115</sup>, bei der die Geschichte zwar durch eine interaktive Benutzeroberfläche ausgezeichnet ist, die Interaktivität aber weder die Geschichte an sich noch die Reihenfolge ihrer Darstellung beeinflusst. Dies entspricht dem Merkmal der Inszenierung nach Simanowski und erinnert damit auch die initiale Interaktivität nach Heibach. An zweiter Stelle steht die „Interactivity Affecting Narrative“<sup>116</sup>: Der Leser kann dabei die Ebene des Discours, also die Präsentation der Geschichte, beeinflussen, nicht aber jene der Histoire. Diese Art der Interaktivität liegt bei den meisten Hyperfictions vor. Die dritte Art ist die „Interactivity Creating“<sup>117</sup>. Der Rezipient ist in diesem Fall Teil der erzählten Welt und kann innerhalb einer vorgegebenen Umgebung frei handeln. Dabei verfolgt er allerdings meist – beispielsweise im Computerspiel – ein vorgegebenes Ziel:

On this level the user plays the role of a member of the storyworld, and the system grants him some freedom of action, but the purpose of the user’s agency is to progress along a fixed storyline, and the system remains in firm control of the narrative trajectory.<sup>118</sup>

Noch freier ist die „Real-Time Story Generation“<sup>119</sup>. Dabei entstehen die Geschichten aus dem Handeln der Leser in Kooperation mit ihrer Umgebung beziehungsweise dem System. Celia Pearce bezeichnet diese Art der Narrativität als „emerging narrative“<sup>120</sup>. Hierbei ergibt sich allerdings ein Paradox, das Ruth Aylett und Sandy Louchart als „narrative paradox“ bezeichnen.<sup>121</sup> Ryan formuliert dieses folgendermaßen: „How can the freedom of the user be reconciled with the

---

<sup>114</sup>Heibach (2003), S. 74.

<sup>115</sup>Ryan, Marie-Laure (2011): „The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts“, in Page, Ruth/Thomas, Bronwen (Hgg.) *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*, Lincoln; London: University of Nebraska Press, S. 37.

<sup>116</sup>Ebd., S. 40.

<sup>117</sup>Ebd., S. 44.

<sup>118</sup>Ebd., S. 44.

<sup>119</sup>Ebd., S. 48.

<sup>120</sup>Pearce, Celia (2004): „Towards a Game Theory of Game“, in Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hgg.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge; London: The MIT Press, S. 149.

<sup>121</sup>Louchart, Sandy/Aylett, Ruth (kein Jahr): „Solving the narrative paradox in VEs – lessons from RPGs“, in <http://www.macs.hw.ac.uk/~ruth/Papers/narrative/IVA03-Louchart-Aylett.pdf>.

need to produce a well-formed, aesthetically satisfactory story?“<sup>122</sup>

Als fünfte Art der Interaktivität führt Ryan die „Meta-Interactivity“<sup>123</sup> ein, die die Veränderung des Codes durch den Rezipienten einschließt. Dies ist in der Welt der Computerspiele durchaus üblich, kann in Bezug auf literarische Projekte jedoch vernachlässigt werden.

## Performanz

Die von den Hypertexttheoretikern proklamierte Emanzipierung des Lesers durch die Interaktivität war stark an die Nicht- bzw. Multilinearität<sup>124</sup> der Texte gebunden. Unter nicht-linearen Texten werden hier im Sinne Aarseths Texte verstanden, deren Discours nicht vom Autor fixiert wurde, weshalb er sich bei jeder Lektüre verändern kann:

A nonlinear text is an object of verbal communication that is not simply one fixed sequence of letters, words, and sentences but one in which the words or sequence of words may differ from reading to reading because of the shape, conventions, or mechanisms of the text.<sup>125</sup>

Dieser These zufolge steigt die Macht des Lesers, da er durch die Verzweigung möglicher Erzählstränge die Präsentationsreihenfolge der Geschichte mitbestimmen kann, beziehungsweise in den Worten Bolters eine Performanz des Textes schafft.<sup>126</sup> Simanowski spricht in diesem Fall von der kombinatorischen Offenheit des Werks, also der Möglichkeit, seine Ordnung zu verändern, im Gegensatz zur konnotativen Offenheit, die die Interpretation durch den Leser meint.<sup>127</sup> Gunnar Liestøl formuliert die Emanzipierung des Lesers folgendermaßen:

---

<sup>122</sup>Ryan (2011), S. 48. Zu diesem Thema siehe auch Domsch, Sebastian (2012): „Freiheit oder Erzählung – oder beides? Zu Konzepten von Erzählung und Spielerfreiheit im Computerspiel“, in Ansgar Nünning u.a. (Hgg.) *Narrative Genres im Internet: Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag, S. 201-203 und Miller, Carolyn (2008): *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*, Amsterdam u.a.: Focal Press, S. 57.

<sup>123</sup>Ryan (2011), S. 59.

<sup>124</sup>Zur Unterscheidung zwischen Nicht-Linearität und Multilinearität siehe Aarseth (1997), S. 43-47. In dieser Arbeit werden die Begriffe synonym verwendet, da es in der Literatur so Gang und Gäbe ist, obwohl eigentlich der Begriff der Multilinearität geeigneter wäre, da im Kopf des Rezipienten immer eine lineare Version der Geschichte entsteht und es vielmehr um eine Vielfalt potentieller Linearitäten geht, als um die komplette Abwesenheit derselben. (Vgl. Yoo (2007), S. 16f.)

<sup>125</sup>Aarseth, Espen (1994): „Nonlinearity and Literary Theory“, in George Landow (Hg.) *Hypertext/Text/Theory*, Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, S. 51.

<sup>126</sup>Vgl. Bolter, Jay (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale: Erlbaum, S. 158f.

<sup>127</sup>Vgl. Simanowski (2002), S. 9.

In reading hypertext fiction the reader not only recreates narratives but creates and invents new ones not even conceived of by the author. In hypertext fiction the key principles of narrative structuring, and thus the basic operations of authorship, are transferred from author to reader, from primary to secondary author.<sup>128</sup>

Wirth betont in Anlehnung an Umberto Eco und Wolfgang Iser, dass moderne Texte sogar nur durch die Mitarbeit eines Lesers funktionieren können:

Der Text ist kein fertiges Gewebe, sondern eine Webmaschine, die es nicht kümmert, wer webt. Jeder Leser bringt sozusagen sein eigenes Garn – und wenn er hat, einen roten Faden – mit.<sup>129</sup>

So tritt selbst in den Hyperfictions, die auf einer CD-Rom, also in einem geschlossenen System, vorliegen eine „open-endedness“<sup>130</sup> zutage, also die Tatsache, dass die Netzstruktur des Hypertextes kein festes Ende vorschreibt.<sup>131</sup> Da hier also keine narrative Abgeschlossenheit besteht, liegt es in der Hand des Lesers zu bestimmen, wann der Text zu einem Ende kommt.<sup>132</sup> Laut Douglas ist dieser Endpunkt erreicht, wenn es dem Leser gelungen ist, trotz der Nichtlinearität des Discours die Linearität der Histoire wiederherzustellen:

Our sense of arriving at closure is satisfied when we manage to resolve narrative tensions and to minimize ambiguities, to explain puzzles, and to incorporate as many narrative elements as possible into a coherent pattern – preferably one for which we have a script gleaned from either life experience or encounters with other narratives.<sup>133</sup>

Die Hypertextforschung postuliert daher, dass die Hypertextliteratur aufgrund der Emanzipation des Lesers durch seine Einbeziehung in die Konstruktion eines Textes die traditionelle Ästhetik ablöst<sup>134</sup> und daher auch ein neues Wahrnehmen erforderlich wird. Sie ist der Meinung, dass es zu einer

---

<sup>128</sup>Liestøl, Gunnar (1994): „Wittgenstein, Genette, and the Reader’s Narrative in Hypertext“, in George Landow (Hg.) *Hyper/Text/Theory*, Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, S. 98.

<sup>129</sup>Wirth, Uwe (1999): „Wen kümmert’s, wer spint? Gedanken zum Lesen und Schreiben im Hypertext“, in Beat Suter/Michael Böhler (Hgg.) *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 31.

<sup>130</sup>Page, Ruth/Thomas, Bronwen (2011): „Introduction“, in dies. (Hgg.) *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*, Lincoln; London: University of Nebraska Press, S. 10.

<sup>131</sup>Vgl. Ryan, Marie-Laure (2004): „Will New Media Produce New Narratives?“, in dies. (Hg.) *Narrative across Media. The languages of Storytelling*, Lincoln; London: University of Nebraska, S. 340.

<sup>132</sup>Vgl. Douglas, J. Yellowlees (1994): „How Do I Stop This Thing?: Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives“, in George Landow (Hg.) *Hyper/Text/Theory*, Baltimore; London: John Hopkins University Press, S. 160, 164f.

<sup>133</sup>Douglas, J. Yellowlees (1994), S. 185.

<sup>134</sup>Vgl. Landow (1994), S. 33.

neue[n] Aisthesis [kommt], die mit Ersetzen und Ergänzen, Bewegung und Transformation arbeitet und nie zu einem endgültigen Ende kommt, weil die Prozeduralität und die Interaktion des wahrnehmenden Benutzers dies verhindern<sup>135</sup>.

Auch in diesem Punkt wird die Euphorie der Hypertexttheoretiker von der zweiten Welle der Forschung um das Jahr 2000 gedämpft, in der die Meinung vertreten wird, dass die Emanzipation des Lesers nur auf der Oberfläche erfolgt, da dieser durch die vom Autor vorgegebenen Linkstrukturen eingeschränkt bleibt und somit nur innerhalb einer von einem Autor geschaffenen Umgebung kreativ werden kann.<sup>136</sup> Kritisiert wird auch, dass Hyperfictions trotz ihrer angeblichen Offenheit und Assoziationsstruktur im Endeffekt linear rezipiert werden und es nicht schaffen, über ihre Struktur Bedeutung zu konstituieren.<sup>137</sup> Dem ist insofern zuzustimmen, als die Rezeption immer in der Zeit und damit linear erfolgt, allerdings kann der Leser zumindest die Reihenfolge der einzelnen Segmente steuern. Gleichzeitig droht durch den Verlust einer strukturgebenden Linearität des Discours jedoch die Überforderung des Lesers durch die Vielfältigkeit der möglichen Leserouten:

Dabei kann er [der Leser] sich leicht verirren im Labyrinth der Texte, Knoten und Verweise, was gern mit dem Ausdruck ‚lost in Hyperspace‘ charakterisiert zu werden pflegt. Die Freiheit im Umgang mit Texten ist also erkaufte mit der Gefahr der Orientierungslosigkeit und der Überinformation („Datenmüll“), die letztlich die Aktivität des Lesers in dessen völlige Passivität umschlagen zu lassen droht.<sup>138</sup>

Statt ihren individuellen Interessen nachzugehen und bei der Lektüre ihre eigene lineare Geschichte zu entwickeln, verspüren viele Leser die Angst etwas zu verpassen, die dazu führt, dass sie versuchen jedes Wort des Textes zu lesen. Aus diesem Grund kritisiert Porombka am Beispiel von *Afternoon. A story*, dass durch die ständigen Entscheidungen und Wahlmöglichkeiten kein linearer Lesefluss eintritt.<sup>139</sup> Der Leser verfällt stattdessen häufig in eine „rein zufällig gesteuerte

---

<sup>135</sup>Heibach (2000), S. 300

<sup>136</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 219f.; Heibach (2003), S. 50f.; Wenz, Karin (2001): „Eine Lese(r)reise: Moving text into e-space“, in Heinz Ludwig Arnold (Hg.) *Text & Kritik*, Heft 152: *Digitale Literatur* mit Gastredakteur Roberto Simanowski, München: Boorberg, S. 44. und Suter, Beat (2006): „Der Hyperlink in der Lektüre: Pause, Leerstelle oder Flucht“, in Axel Dunker/Frank Zipfel (Hgg.) *Literatur@Internet*, Bielefeld: Aisthesis, S. 71f. und Murray (1997), S. 133 & 152.

<sup>137</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 228 und Heibach (2003) S. 220, S. 259-266 bzw. 270.

<sup>138</sup>Hess-Lüttich (1997), S. 137.

<sup>139</sup>Vgl. Porombka, Stephan (2001): *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos*, München: Wilhelm Fink, S. 338.

Klicktätigkeit“<sup>140</sup>, weshalb Dirk Schröder auch von der „Klickeratur“<sup>141</sup> spricht. Viele Leser sind also mit der Nichtlinearität der Hypertextliteratur überfordert und verlieren so den Spaß am Entdecken und Experimentieren:

Instead of being gently initiated into point-and-click interactivity, readers were intimidated by the forbidding complexity of a maze that they had no fair chance of mastering. With the arrogance typical of so many avant-garde movements, hypertext authors worked from the assumption that audiences should be antagonized and stripped of any sense of security, rather than cajoled into new reading habits.<sup>142</sup>

Aus den genannten Gründen wird deutlich, dass die Abkehr von der Linearität der Erzählung als einer der Hauptgründe für die marginale Bedeutung der Hypertextliteratur im Literaturbetrieb, der aufgrund seines hauptsächlich kommerziellen Interesses zu großen Teilen durch die Macht der Konsumenten geprägt ist, angesehen werden kann.

### **Konkreativität**

Deutlicher wird der Vernetzungscharakter der Transversalität, wenn die Funktionsweise und Bedeutung des Internets miteinbezogen werden. So können Computer mittels verschiedener Protokolle – wie beispielsweise dem Hypertext Transport Protocol (HTTP) – innerhalb des WWW miteinander kommunizieren. Es entsteht also eine Kommunikationssphäre.<sup>143</sup> Nun kann man einwenden, dass Literatur immer schon Kommunikation war, aber durch das Internet gibt es plötzlich direkte Rückkopplungsmöglichkeiten zwischen Autor und Leser bzw. Leser und Leser. Dieser soziale Aspekt der digitalen Literatur wird durch die „fast instantanen Kommunikationsmöglichkeiten über Zeit- und Raumdifferenzen hinweg“<sup>144</sup> unterstützt. Beispielsweise entstehen kollektive Literaturprojekte (auch bekannt als Mitschreibprojekte), in denen der Leser als Mitautor neue Macht bekommt. Heibach unterscheidet je nach Art der Kooperation verschiedene Projektformen.<sup>145</sup>

---

<sup>140</sup>Heibach (2000), S. 221.

<sup>141</sup>Schröder, Dirk (1999): „Der Link als Herme und Seitensprung. Überlegungen zur Komposition von Webfiction“, in Beat Suter/Michael Böhler (Hgg.) *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 50.

<sup>142</sup>Ryan (2001), S. 265.

<sup>143</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 6.

<sup>144</sup>Ebd., S. 201.

<sup>145</sup>Bei ‚kooperativen Projekten‘ arbeitet ein geschlossener Personenkreis gemeinsam an einem Projekt. Diese Art der Interaktion ist nicht netzspezifisch, wird aber durch die distanzübergreifenden Kommunikationsmöglichkeiten des Internets erleichtert. Bei ‚partizipativen Projekten‘ stellt ein Initiator einen Projektrahmen bereit, in den Beiträge individueller Autoren eingefügt werden können. Ein Beispiel dafür ist das Mitschreibprojekt

Um dieser Emanzipation des Lesers gerecht zu werden, führt George Landow die inzwischen weit verbreitete Wortneuschöpfung des „wreader“<sup>146</sup> (aus den englischen Wörtern ‚writer‘ und ‚reader‘) ein. Simanowski betont in diesem Sinne den Verlust der Disintermediation, also das Verschwinden einer Vermittlerrolle. So kann jeder Laie nun im Internet ohne Einbezug eines Gatekeepers wie einem Verlag Texte veröffentlichen, wodurch die Freiheit steigt, aber häufig die Qualität leidet.<sup>147</sup> Die Bedeutung der vernetzten Kommunikation und der Wandlung vom Rezipienten zum Prosumenten hat (neben den im Kapitel zur Prozesshaftigkeit behandelten technischen Gründen) zur Folge, dass digitale Texte zu Prozessen werden und nicht mehr als abgeschlossene Werke gesehen werden können.<sup>148</sup> Bei interaktiver digitaler Literatur geht es also nicht um das Schaffen eines abgeschlossenen Werks, sondern vielmehr um den kommunikativen Prozess. So ist es bei Mitschreibprojekten wie beispielsweise *Beim Bäcker*<sup>149</sup> nicht das Ziel, einen kohärenten Text mit Spannungsbogen zu schaffen, sondern jeder Mitwirkende schreibt – inspiriert von anderen Texten des Projekts – einen in sich abgeschlossenen Text, der dann zu der stetig wachsenden Textsammlung hinzugefügt wird. Auch hier wird klar, dass wichtige Aspekte der traditionellen Ästhetik überdacht werden müssen. Noch deutlicher zeigt sich diese Entwicklung bei den partizipativen Kommunikationsumgebungen, also virtuellen Welten, bei denen die einzelnen Autoren nicht mehr identifizierbar sind und es um die momentane, nicht fixierbare Kommunikation geht. In diesem Sinne betont Heibach:

Kunst als Kommunikation wird hier in radikalster Form umgesetzt – um den Preis des Verlusts der Individualität und Einmaligkeit von Autor und Werk zugunsten der vernetzten Kreativität und inhaltlich ephemeren Prozeduralität.<sup>150</sup>

---

23:40 von Grigat (<http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/index-phase1.html>, konsultiert am 26.4.2015). ‚Kollaborative Projekte‘ entstehen aus Gruppendynamik, weshalb keine identifizierbaren Einzelleistungen erkennbar sind. Ein Beispiel hierfür ist *The World’s First Collaborative Sentence* (<http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>, konsultiert am 26.4.2015). Aufgrund der meist chaotischen Form leidet häufig die Narrativität dieser Projekte. Bei ‚dialogischen Projekten‘ hingegen liegt eine direkte Kommunikation zwischen den Teilnehmern vor. (Diese Kategorisierung folgt Heibach (2003), S. 60-62 sowie 171-197.)

<sup>146</sup>Landow (1994), S. 14.

<sup>147</sup>Vgl. Simanowski (2002), S. 11f; siehe auch Zipfel, Frank (2006): „Hyperfiction, Adventures und MUDs – Neue Formen literarischer Fiktion?“, in ders./Axel Dunker (Hgg.) *Literatur@Internet*, Bielefeld: Aisthesis, S. 45-50.

<sup>148</sup>Vgl. Heibach (2003), S. 55-59.

<sup>149</sup><http://www.claudia-klinger.de/archiv/baecker/index.htm>, konsultiert am 25.2.2015 [Inzwischen läuft das Projekt leider nicht mehr, sondern existiert nur noch als Archiv].

<sup>150</sup>Heibach (2000), S. 338.

### 3.4.3 Intermedialität

Ein weiteres Charakteristikum der digitalen Literatur ist die Intermedialität. In der literaturwissenschaftlichen Forschung existieren viele Begrifflichkeiten, die ein Zusammenwirken verschiedener Medien ausdrücken. Unter Multimedialität versteht man beispielsweise die generelle Koexistenz verschiedener Medien, während unter dem Begriff Hypermedialität die assoziative Kopplung verschiedener Medien per Linkstruktur verstanden wird. In der Forschung zur digitalen Literatur, der diese Arbeit ihre Kriterien entlehnt, wird allerdings vermehrt der Intermedialitätsbegriff des Fluxuskünstlers Dick Higgins bemüht, der auf die „konzeptuelle Integration“<sup>151</sup> verschiedener Medien, beziehungsweise Kunstformen, verweist, also von ihrer kompletten Verschmelzung ausgeht.

Aufgrund der Möglichkeit verschiedene semiotische Systeme zu vernetzen, ist auch die Intermedialität der Transversalität nach Welsch zuzuordnen. Obwohl der Computer ursprünglich ein textbasiertes Medium war und es hinter der Oberfläche immer noch ist, könnte man ihn als eine Art „Metamedium“<sup>152</sup> bezeichnen, in dem alle anderen gängigen Medien zusammengeführt werden können. Er bietet somit die Möglichkeit, „neue Funktionen traditioneller Zeichensysteme zu generieren und kulturell zu etablieren“<sup>153</sup>:

Alles, was dem Computerbenutzer durch die alten Medien bekannt war – Schrift, Bilder, Töne, Zahlen – wird auf dem Bildschirm darstellbar, weil es zuvor aus Binärzeichen generiert wurde – oder im Fall von digitaler Bearbeitung analoger Medien [...] – in den Bit-Code umgewandelt und so dem Computer ‚verständlich‘ gemacht wird.<sup>154</sup>

Das traditionelle Medium der Literatur, der Text, kann nun also mit anderen semiotischen Systemen konfrontiert und ergänzt werden, wodurch synästhetische Sprachkunst entsteht.<sup>155</sup> Durch diese Vermischung der semiotischen Systeme wird die vom Medium abhängige Gegenüberstellung von ‚Showing‘ und ‚Telling‘ verstärkt, gleichzeitig lassen sich nun beide jedoch auch verknüpfen. Während Lessing in *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie* in der Hierarchie des (sukzessiv präsentierten) Textes und des (simultan dargestellten) Bildes noch den Text in der Überhand sieht,<sup>156</sup> erklärt sich die schwere Stellung rein text-

<sup>151</sup>Simanowski (2002), S. 18. Simanowski bezieht sich an dieser Stelle auf den folgenden Aufsatz: Higgins, Dick/Higgins, Hannah (2001): „Intermedia“, in *Leonardo*, Volume 34, Number 1, February, S. 53.

<sup>152</sup>Heibach (2000), S. 6.

<sup>153</sup>Heibach (2003), S. 232.

<sup>154</sup>Heibach (2000), S. 176.

<sup>155</sup>Vgl. ebd., S. 7.

<sup>156</sup>Vgl. Yoo (2007), S. 176-181.

basierter Hyperfictions dadurch, dass diese auf der Seite des ‚Telling‘ verhaftet sind, während das hypermediale Erzählen ‚Telling‘ und ‚Showing‘ verknüpfen kann.<sup>157</sup> So argumentieren auch Suter und Böhler, dass der Text „keine prioritäre Stellung im elektronischen Medium mehr ein[nimmt] [...] [und] sich nun als ein Spielelement gleichrangig neben Bild, Ton und Animation ein[reicht]“<sup>158</sup>. Auch die Intermedialität wirkt also der Linearität des Erzählens entgegen, da der lineare Textfluss durch die – meist durch deutliches Framing wie Ränder oder große Zwischenräume abgesetzten – Repräsentationen anderer semiotischer Systeme wie Bilder oder Tonelemente unterbrochen werden kann. Dennoch stand die immer noch starke Orientierung der digitalen Literatur an der Printliteratur bei der zweiten Forschergeneration im Fokus der Kritik. Heibach prognostizierte aus diesem Grund ein Zusammenwachsen von Semiosphäre und Vernetzungssphäre – also steigende Intermedialität und soziale Kommunikation.<sup>159</sup> Tatsächlich scheint sich ihre Vorhersage zu bewahrheiten, wie man an der vermehrten Entstehung von narrativen Computerspielen oder Storyworlds wie *Pottermore*<sup>160</sup> sehen kann: „Literatur als Text verschwindet also, Text als Kommunikationsform wird im Gegensatz dazu verstärkt.“<sup>161</sup> Aufgrund dieser schwindenden Bedeutung von literarischem Text im Internet, muss der traditionelle Literaturbegriff überdacht werden.

### 3.5 Problematisierung der Merkmale

Die vorgestellten Kriterien haben gezeigt, dass es in der digitalen Literatur zu einer Abkehr von der Linearität kommt. Durch die technischen Möglichkeiten des Computers, zu denen vor allem auch die Vernetzung über das Internet gehört, konnte die Vorstellung einer neuen Ästhetik, die sich durch Vernetzung und Prozesshaftigkeit auszeichnet, zumindest teilweise umgesetzt werden. Allerdings stellte sich auch heraus, dass die Emanzipation des Lesers in vielen Punkten nur eine scheinbare war oder der Leser andernfalls mit den Möglichkeiten überfordert war, da seine Emanzipation auf Kosten der Narrativität erreicht wurde. In dieser schwierigen Rezeption und der schlechten Vermarktbarkeit liegt die marginale Bedeutung der digitalen Literatur im Literaturbetrieb begründet.

Auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Phänomen der digitalen Literatur birgt einige Probleme. Fragwürdig sind beispielsweise die meist unge-

<sup>157</sup>Vgl. Liestøl, Gunnar (1994), S. 117f.

<sup>158</sup>Suter/Böhler (1999), S. 20.

<sup>159</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 334.

<sup>160</sup><https://www.pottermore.com/de>, konsultiert am 26.4.2015.

<sup>161</sup>Heibach (2000), S. 361.



nau definierten Bezeichnungen der vorgestellten Merkmale, die häufig mehrere Phänomene umfassen,<sup>162</sup> sowie die Vermischung der drei Ebenen Heibachs: der technischen, der sozialen und der ästhetischen.<sup>163</sup> So ist das Kriterium der Prozesshaftigkeit der technischen Ebene, also jener, die sich auf die Funktionsweise des Computers bezieht, zuzuordnen. Obwohl diese auch ästhetisch fruchtbar gemacht werden kann, liegt hier kein ästhetisches Kriterium im engeren Sinn vor. Beim Kriterium der Interaktivität liegt das Problem in der definitorischen Weite, der in dieser Arbeit durch die Unterteilung in zwei Unterkategorien bereits Rechnung getragen wurde. Das Kriterium der Intermedialität ist missverständlich, da es sich bei dem Computer nur um ein einziges Medium handelt, das allerdings verschiedene Zeichensysteme integrieren kann. Heibach plädiert deshalb auch für die Kategorie der Intersemiozität, bei der die Betonung auf der ästhetisch genutzten Vermischung verschiedener semiotischer Systeme liegt.<sup>164</sup>

Zudem weist die große Vielfalt an Kategorisierungen und Typologisierungen der digitalen Literatur auf eine erhebliche definitorische Unsicherheit hin. Beispielsweise bleibt meist unklar, inwiefern die beschriebenen Merkmale (Interaktivität, Intermedialität und Prozesshaftigkeit) als Kriterien zur Abgrenzung von der nicht digitalen Literatur, als rein ästhetische Merkmale oder als Kriterien zur Einteilung verschiedener Gattungen gedacht sind. Daraus folgt, dass häufig unklar bleibt, ob es sich bei der Forschungsliteratur um (1.) Versuche zur Definition der digitalen Literatur, (2.) ästhetische Kriterien, die zur Beschreibung von Eigenschaften einzelner Projekte dienen sollen, wie Intermedialität und Interaktivität, oder (3.) Entwürfe zur Typologisierung, also der Unterteilung und Einordnung von Projekten in bestimmte Genres wie Mitschreibprojekte oder Hypertextliteratur handelt. Simanowski beispielsweise definiert in der Einleitung seines Werks *Interfictions* die Kriterien Intermedialität, Interaktivität und Inszenierung, untersucht in den folgenden Kapitel dann jedoch Mitschreibprojekte, Hyperfiction und Multimedia. Teilweise nutzt er die konkreten Merkmale also zur Einteilung in idealtypische Gattungen, nimmt das Kriterium der Inszenierung aber nie wieder auf und führt stattdessen den Hypertext als neue Gattung ein. Heibach hingegen

---

<sup>162</sup>Simanowski und Heibach erklären die Tatsache, dass häufig auch verwandte Begriffe, wie beispielsweise Multimedialität oder Hypermedialität anstelle von Intermedialität, fallen, dadurch, dass die genannten Kriterien im Lauf der Zeit in verschiedenen Medien mit verschiedenen Definitionen belegt wurden. Dies zeugt von der Unsicherheit der Literaturwissenschaft, die sich vor das Problem der Hybridität der digitalen Literatur gestellt sieht, in der die innovative Struktur des neuen Mediums mit den traditionellen Strukturen, die über den Literaturbegriff transportiert werden, verknüpft wird. (Vgl. Simanowski (2002), S. 14-17 und Heibach (2003), S. 42, 65-67 und 141.)

<sup>163</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 233.

<sup>164</sup>Vgl. Heibach (2003), S. 96f.

trennt in *Literatur im elektronischen Raum* die Ebenen sehr deutlich wenn sie in der Analyse auf die Vernetzung als Produktionsästhetik, die Epistemologie als Darstellungsästhetik und die Ontologie als Medienästhetik eingeht. Beat Suter unterscheidet zumindest zwischen den grundsätzlichen Merkmalen der Transversalität und Transfugalität und den „relationalen Merkmalen“, die er in Anlehnung an Simanowski Intermedialität, Interaktivität und Inszenierung nennt, es folgt jedoch im Kapitel zu den weiteren Merkmalen eine Ansammlung von Begriffen, die vom „Experiment“ über die „Deterritorialisierung“ und „Immersion“ bis hin zur „Konkreativität“ reichen.<sup>165</sup> Zudem lässt sich eine Vermischung von den technischen Eigenschaften der Neuen Medien wie dem Vernetzungscharakter und der Prozesshaftigkeit mit den ästhetischen Merkmalen feststellen.

Um diesen Schwierigkeiten entgegenzutreten, schlägt Piestrak-Demirezen ein neues Kategorisierungsmodell vor, bei dem ein Projekt in fünf verschiedenen Kategorien auf diverse Eigenschaften geprüft wird. In Hinblick auf die Technologie unterscheidet sie zwischen netzgebunden und nicht-netzgebunden, in Bezug auf das Medium zwischen monomedial und multimedial, bei der Struktur zwischen hypertextbasiert und nicht-hypertextbasiert, im Rahmen der traditionellen literarischen Gattungstypologie zwischen narrativ-orientiert und lyrik-orientiert und bei der Art der Autorschaft zwischen individuellen und kollaborativen Projekten.<sup>166</sup> Auch diese Kategorisierung ist schwierig, da hier immer noch verschiedene Aspekte vermischt werden (wie die Frage nach dem Genre mit der Frage nach der Struktur). Dennoch bietet dieses Modell eine gute Grundlage zur Einordnung verschieden gearteter Projekte. Es scheint jedoch sinnvoll, sich von der Idee einer präzisen Typologisierung zu verabschieden, die aufgrund des steten Wandels im Bereich der digitalen Literatur nie vollständig sein kann, und stattdessen nur bestimmte Konzepte zu untersuchen, die sich nicht gegenseitig ausschließen müssen, sondern durch ihr Überlappen Neues schaffen können.

---

<sup>165</sup>Alle Zitate aus Suter (2005), S. 207-212.

<sup>166</sup>Vgl. Piestrak-Demirezen (2008), S. 52-57.

## 4 Das neue Erzählen im Web 2.0

Durch die Weiterentwicklung des Internets hat sich auch die Art des Schreibens und Erzählens verändert. Im Folgenden soll daher untersucht werden, ob diese neuen Arten des Erzählens die von den Poststrukturalisten und Hypertexttheoretikern prognostizierte neue Ästhetik vorantreiben. Dazu wird überprüft, inwiefern die im Rahmen der Forschung zur digitalen Literatur hervorgehobenen Merkmale noch auf das Erzählen im Web 2.0 zutreffen.

### 4.1 Vom World Wide Web zum Web 2.0

Das Schlagwort ‚Web 2.0‘ ist eng mit dem Softwareentwickler Tim O’Reilly verknüpft, der es 2005 mit seinem Artikel „What is Web 2.0?“ weltweit verbreitete. Der Begriff soll eine Differenzierung zwischen den im Rahmen der New Economy gehypten Netunternehmen und den neuen Entwicklungen nach dem Dot-Com-Kollaps im Jahr 2000 ermöglichen. Das Platzen der Dot-Com-Blase führte dazu, dass nach der anfänglichen Begeisterung eine Distanz zum Internet eingenommen und dieses erstmals kritisch hinterfragt wurde. Damit einher gingen eine steigende Professionalisierung und die Abkehr vom „Laborcharakter“<sup>167</sup>. O’Reilly hält die Unterscheidung zwischen dem WWW und dem neuen Web 2.0 für notwendig, da die neuen bzw. überlebenden Firmen einige Gemeinsamkeiten aufweisen, die wegweisend für die zukünftigen Anwendungsmöglichkeiten des Internets sind. Grundlegend ist dabei die starke Einbindung der Nutzer. O’Reilly formuliert sieben Kernkompetenzen des Web 2.0:

1. Services, not packaged software, with cost-effective scalability
2. Control over unique, hard-to-recreate data sources that get richer as more people use them
3. Trusting users as co-developers
4. Harnessing collective intelligence
5. Leveraging the long tail through customer self-service
6. Software above the level of a single device
7. Lightweight user interfaces, development models, AND business models<sup>168</sup>.

An Beispielen wie Google erläutert O’Reilly, dass es nicht darum geht etwas abgeschlossenes zu verkaufen, sondern vielmehr darum, einen Service anzubieten, der stetig verbessert wird und daher in immer neuen Versionen vorliegt. Weiterhin

<sup>167</sup>Hartz, Jochen (2012): *Digitale Transformationen. Erzählen im Internet zwischen Hypertext und virtueller Realität*, o. Verlag, S. 178.

<sup>168</sup>O’Reilly, Tim (2005): „What is Web 2.0?“, <http://www.oreilly.de/artikel/web20.html>, Hervorhebung im Original, konsultiert am 5.3.2015.

geht es um die Kontrolle von Datenbanken, die wertvoller werden, je mehr User sie benutzen, also um die Einbindung der breiten Masse. Um diese User einbindung zu ermöglichen, die durch die gleichzeitig stattfindende Öffnung des WWW ermöglicht wurde und eine hohe Zunahme der Kommerzialisierung auslöste, wird das Web 2.0 immer benutzerfreundlicher:

Where once the ability to create online text would have entailed specialist knowledge of programming techniques, the advent of what are popularly known as Web 2.0 technologies in the late 1990s has enabled users with relatively low technical skills to upload and manipulate text with unprecedented ease.<sup>169</sup>

Diese hohe Wertschätzung des User Generated Contents bewirkte eine Veränderung des Schreibens und Mitschreibens im Netz, die unter anderem die Entstehung von Weblogs und Social Networks herbeiführte.

## 4.2 Digital Storytelling

„Digital Storytelling“ ist ein Begriff, der in verschiedenen Kontexten mit verschiedenen Bedeutungen verwendet wird. Sehr allgemein gehalten kann Digital Storytelling als „telling stories with digital technologies“<sup>170</sup> definiert werden und somit im Sinne Nünning und Rupp als Oberbegriff für Geschichten im Internet – beispielsweise auf verschiedenen Plattformen wie Youtube, Twitter und Facebook, in Form von Blogs, Wikis und Computerspielen oder sogar Augmented Reality – dienen.<sup>171</sup> Am Ende der Einleitung seiner sehr aufschlussreichen Analyse des Digital Storytellings, grenzt Alexander diese sehr generelle Definition etwas ein, indem er von „digitally native stories“<sup>172</sup> spricht, also von Geschichten, die digital geschaffen und zur digitalen Rezeption intendiert sind. Dieser Fokus auf die digitale Präsentation ist von Bedeutung, um eine Abrenzung zum Storytelling, wie es beispielsweise im Marketing oder von der Politik benutzt wird, zu schaffen. Auch diese Arten des Storytellings können sich im Internet manifestieren, sind jedoch nicht zwangsläufig daran gebunden.

Ursprünglich kommt der Begriff aus dem erzieherischen Bereich, wo er für die laienhafte mediale Erzählung persönlicher Geschichten genutzt wird. Diese vornehm-

---

<sup>169</sup>Page/Thomas (2011), S. 2.

<sup>170</sup>Alexander (2011), S. 3.

<sup>171</sup>Vgl. Nünning, Ansgar/Rupp, Jan (2012): „The Internet’s New Storytellers‘: Merkmale, Typologien und Funktionen narrativer Genres im Internet aus gattungstheoretischer, narratologischer und medienkulturwissenschaftlicher Sicht“, in dies. u.a. (Hgg.) *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 5.

<sup>172</sup>Alexander (2011), S. 15.

lich dokumentarische Art des Digital Storytellings geht zurück auf das *Center for Digital Storytelling*, das Mitte der 90er Jahre von Joe Lambert in Kalifornien gegründet wurde.<sup>173</sup> Carolyn Miller findet einen Mittelweg zwischen dieser sehr engen und sehr generellen Definition, wenn sie Digital Storytelling als „the use of interactive digital technology to tell immersive and participatory stories“<sup>174</sup> definiert und betont, dass es sich bei den Geschichten sowohl um fiktionale als auch um nicht-fiktionale Texte handeln kann, denen allerdings eine erzählende und unterhaltsame Komponente gemeinsam sein muss.<sup>175</sup> Allerdings setzt sie mit dieser Definition voraus, dass es sich um interaktive Projekte handelt, was in der Analyse jedoch erst noch untersucht werden soll.

Werner Früh definiert das Digital Storytelling wiederum in sehr spezifischer Weise, wenn er schreibt, dass es sich um eine „journalistische Narrationsvariante“<sup>176</sup> handelt, die die Verständlichkeit und Attraktivität der Beiträge erhöhen und die Möglichkeiten der Präsentationsmedien voll ausnutzen soll.<sup>177</sup> Auch Simon Sturm vertritt die These, dass das Digital Storytelling mit seinen spezifisch an den Charakteristika des Web 2.0 orientierten Funktionsweisen eine Bereicherung für den Qualitätsjournalismus darstellt und betont deshalb die Bedeutung von Multimodalität und Interaktivität.<sup>178</sup> Diese rein journalistischen Definitionen sind für diese Arbeit allerdings zu eingegrenzt. Aus diesem Grund folgt sie jener Alexanders für das neue Storytelling im Web 2.0, derzufolge Digital Storytelling sich auf „the broader world of computer-mediated narrative“<sup>179</sup> bezieht, dessen Besonderheit Alexander in der Vermischung von Storytelling, Social Media und Gaming sieht. Obwohl diese Definition eine Vielfalt von Projekten einschließt, sollen textbasierte Projekte im Vordergrund stehen, da es sich bei der vorliegenden Arbeit um eine literaturwissenschaftliche handelt. So wird der komplette Bereich der Computerspiele ausgeblendet, bei dem stark umstritten ist, ob er mit den Methoden der Literaturwissenschaft untersucht werden kann. Celia Pearce beispielsweise vertritt die Meinung, dass die Narratologie den Computerspielen nicht gerecht werden kann:

And although there is much to be learned from traditional narratives, and a great value in drawing comparisons between the two, without understanding the funda-

---

<sup>173</sup>Vgl. <http://storycenter.org/history/>, konsultiert am 12.3.2015; siehe auch Lundby (2008).

<sup>174</sup>Miller (2008), S. XI.

<sup>175</sup>Vgl. ebd., S. XI.

<sup>176</sup>Früh, Werner (2014): „Narration und Storytelling“, in ders./Felix Frey (Hgg.): *Narration und Storytelling. Theorie und empirische Befunde*, Köln: Halem, S. 74.

<sup>177</sup>Vgl. ebd., S. 86.

<sup>178</sup>Vgl. Sturm, Simon (2013): *Digitales Storytelling. Eine Einführung in neue Formen des Qualitätsjournalismus*, Wiesbaden: Springer, S. 25-31.

<sup>179</sup>Alexander (2011), S. 40.

mental differences, the discourse becomes ultimately irrelevant because it entirely misses the fundamental point of what games are about.<sup>180</sup>

Wie – beziehungsweise ob – die Kriterien der digitalen Literatur auf das Digital Storytelling übertragen werden können und was das über das neue Erzählen im Web 2.0 aussagt, soll an zwei Beispielen untersucht werden, die als Neuerungen des digitalen Erzählens gefeiert werden. Über die *Travel Episodes* schreibt *Buchreport* beispielsweise: „The Travel Episodes‘ ist ein schönes Beispiel dafür, wie Geschichten online und digital völlig neu erzählt werden können.“<sup>181</sup> Ebenso lobt *The Guardian* die Plattform *We are angry* als „interactive ‚born digital‘ story [...] which fuses fact and fiction, prose, audio and video in a devastatingly powerful way“<sup>182</sup>. *We are angry* ist zudem der Gewinner des *Digital Book Award 2015* in der Kategorie ‚Transmedia‘<sup>183</sup> und war nominiert für den *Webby Award 2015* in der Kategorie ‚Activism‘.<sup>184</sup>

#### 4.2.1 Digital short story: *We Are Angry*

*We are angry* bezeichnet sich selbst als digitale Kurzgeschichte, präsentiert sich jedoch in Form einer multimedialen Plattform. Diese wurde von Lyndee Prickitt und der Produktionsgesellschaft *Digital Fables* kreiert, um die Vergewaltigungsskandale in Indien vom Dezember 2012 mithilfe einer Diskussionsplattform zu verarbeiten. Die Plattform vermischt multimedial dargestellte Fiktion mit realen Berichten und Statistiken, wobei sie von vielfältigem Dokumentationsmaterial und künstlerischen Aufarbeitungen des Themas profitieren konnte.

Der Leser kann selbst entscheiden, ob er die Geschichte lesen oder erfahren möchte. Der Link „Read“ führt zu einem weiß hinterlegten Bildschirm, in dessen linker oberer Ecke das Logo abgebildet ist, das stets die Möglichkeit bietet sich zwischen Lesen und Erfahren zu entscheiden. Die rechte Seite (ca. zwei Drittel des Bildschirms) nimmt ein der Buchform nachempfundenes Feld ein, in dem der Text des ersten Kapitels abgebildet ist. Je nach Kapitellänge kann man innerhalb des Textfeldes nach unten scrollen. Über Pfeilsymbole an beiden Seiten des Textfeldes kann man in der Kapitelreihenfolge, die man auch durch einen Klick auf

---

<sup>180</sup>Pearce (2004), S. 144.

<sup>181</sup>[http://www.buchreport.de/nachrichten/verlage/verlage\\_nachricht/datum/2014/11/26/wie-storytelling-buecher-neu-definieren-kann.htm](http://www.buchreport.de/nachrichten/verlage/verlage_nachricht/datum/2014/11/26/wie-storytelling-buecher-neu-definieren-kann.htm), konsultiert am 25.4.2015.

<sup>182</sup><http://www.theguardian.com/books/2015/mar/15/ebooks-the-new-reading-we-are-angry-lyndee-prickitt-jyoti-singh>, konsultiert am 25.4.2015.

<sup>183</sup>Vgl. <http://www.digitalbookworld.com/2015/winners-of-the-2015-digital-book-awards-announced-at-gala-hosted-by-ira-wolfman/>, konsultiert am 3.5.2015.

<sup>184</sup>Vgl. <http://www.webbyawards.com/winners/2015/websites/general-website/activism/>, konsultiert am 3.5.2015

ein Feld an der oberen rechten Ecke des Textfeldes in Listenform einsehen kann, navigieren. Ein Klick auf ein bestimmtes Kapitel führt direkt an die jeweilige Textstelle. Einige Worte im Text sind als Links markiert. Beim Anklicken öffnet sich auf der linken Seite unter dem Logo ein Feld, das Zusatzinformationen und teilweise auch audiovisuellen Content zeigt. Die Unterkante des Bildschirmes verweist mit Home, About, Afterword, Contact, etc. auf die üblichen paratextualen Merkmale, also die Navigationsleiste, eines Blogs bzw. einer Internetseite.

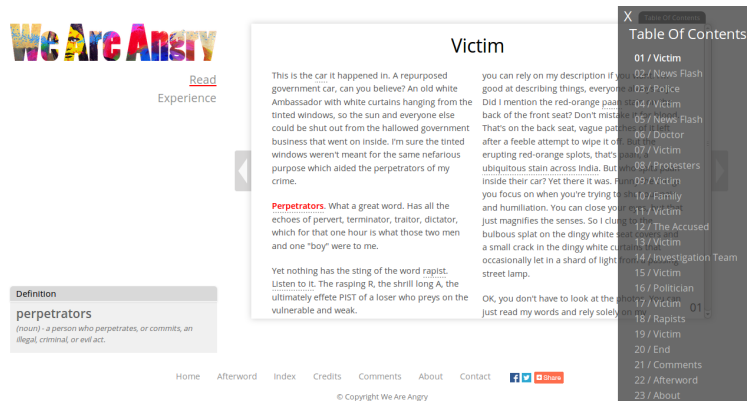


Abbildung 1: Screenshot: *We are angry* „Read“

Klickt man stattdessen auf „Experience“, gelangt man auf einen Bildschirm, dessen Aufteilung der des Read-Modus entspricht, dessen Hintergrund jedoch mit einer bunten Fotocollage gefüllt ist. Zudem ist das Textfeld nicht mehr in Anlehnung an traditionelle Bücher in zwei Seiten unterteilt. Stattdessen ist es von einem großflächigen Bild eines verschwommenen Autos und der Anweisung „Scroll down to see content“ ausgefüllt.

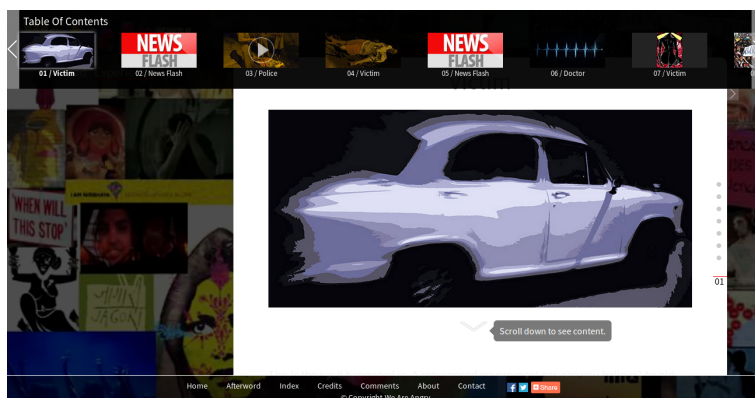


Abbildung 2: Screenshot: *We are angry* „Experience“

Kommt man dieser Aufforderung nach, tauchen sukzessive (teilweise bewegte) Texte, Bilder, Videos und Audiosequenzen auf. Auch hier gibt es im Text verlinkte Begriffe, die zur Einblendung von Zusatzinformationen in dem Fenster unter

dem Logo führen. Die unterschiedlichen Kapitel sind wie in der Read-Version per Pfeilsymboltasten zu erreichen und auch zur Kapitelübersicht gelangt man auf die gleiche Art. Diese wird nun jedoch in Form von Bildern an der Oberkante des Bildschirms dargestellt.

Da beide Ansichten ähnlich strukturiert sind, aber die Experience-Ansicht weniger stark am traditionellen Buch orientiert ist, soll diese im Zentrum der Analyse stehen.

#### 4.2.2 Scrollytelling: *The Travel Episodes*

Eine weitere Form des digitalen Geschichtenerzählens, ist das aus ‚Storytelling‘ und ‚Scrolling‘ zusammengesetzte ‚Scrollytelling‘, das teilweise auch einfach nur als Multimedia Storytelling bezeichnet wird. Das Projekt, das diese Art des hauptsächlich im Journalismus verwendeten Erzählens populär gemacht hat, war *Snow Fall* (2012)<sup>185</sup> von der *New York Times*. Die Projekte dieser Art zeichnen sich dadurch aus, dass der Leser sich per Scrollen in einer Geschichte vorwärts bewegt, die jedoch nicht nur über reinen Text, sondern über eine mediale Vielfalt vermittelt wird. In dieser Arbeit soll ein Projekt untersucht werden, das zudem Fakten und Fiktion vermischt: *The Travel Episodes* wurde 2014 von *Malik*, einem Imprint des *Piperverlags*, in Zusammenarbeit mit dem durch seine – mit dem *Grimme Online Award 2011* ausgezeichneten – *Reisedepeschen*<sup>186</sup> bekannten Blogger Johannes Klaus zur attraktiveren Präsentation von Reisedokumentationen ins Leben gerufen. Die Texte werden in der Selbstbeschreibung als Multimedia-Reportagen bezeichnet. Ziel ist es dabei, die Möglichkeiten des Internets auszunutzen, ohne die Geschichte aus den Augen zu verlieren.<sup>187</sup>

Die Startseite ist von einem ganzseitigen Bild dominiert, auf dem Titel und Untertitel der aktuellsten Reise prangen. Ein weißer Kreis lädt ein, die Reise zu beginnen, direkt darunter wird per Pfeil darauf hingewiesen, dass Scrollen zur nächsten Reise führt. Kommt man dieser Aufforderung nach, präsentiert sich ein gleich strukturierter Bildschirm, der zu einer anderen Reise einlädt. Rechts oben kann die Sprache ausgewählt werden, ein Klick auf den Link Menü in der linken oberen Ecke, verschiebt das Bild nach rechts und zeigt die für Blogs übliche Navigationsleiste inklusive Sprachwahl, Verweis auf die Episoden- und Autorenübersicht sowie About und Impressum.

<sup>185</sup><http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>, konsultiert am 25.3.2015.

<sup>186</sup>Vgl. <http://www.reisedepeschen.de/author/johannes-klaus/>, konsultiert am 3.5.2015.

<sup>187</sup>Vgl. <http://bedouinwriter.com/gesprach-mit-johannes-klaus-the-travel-episodes/>, konsultiert am 25.3.2015.





Abbildung 3: Screenshot: Startbildschirm *Travel Episodes*

Scrollt man weiter nach unten, wird zunächst ein Überblick über die vorhandenen Episoden gegeben, man erhält eine Einladung zum Newsletter, erreicht dann die Biographien und Fotografien der Autoren und zu guter Letzt ein „About“ sowie Links zum Impressum und zur Datenschutzerklärung.

Zum Zeitpunkt dieser Analyse lagen sechs Reiseberichte – jeweils auf Deutsch und Englisch – vor. Da diese sich von der Struktur stark ähneln, werden die meisten nur oberflächlich betrachtet.

### 4.3 Überprüfung der Merkmale

Die Präsentation der Merkmale der digitalen Literatur hat gezeigt, dass diese allesamt einen Angriff auf die Linearität des Erzählens darstellen. Im Folgenden soll anhand der Beispiele überprüft werden, ob auch die Projekte des Digital Storytellings eine Abkehr von der Linearität vertreten.

Gleichzeitig soll auch die Analyse des „new digital storytelling“<sup>188</sup> von Bryan Alexander zum Vergleich herangezogen werden. Dieser stellte im Jahr 2011 einen Katalog mit fünf Prinzipien auf, die das Storytelling auszeichnen: „Serial Structure“, „Personal Presence“, „Social Framework“, „Multiple Proscenia“ und „Platform Affordances“<sup>189</sup>. Unter ‚Serial Structure‘, also der seriellen Struktur, versteht er die Tatsache, dass Inhalte häufig aus abgegrenzten Einheiten zusammengefügt werden. Damit kann genauso eine episodenhafte Darstellung wie auch die Bereitstellung von Zugriffen auf zusätzlichen Content gemeint sein. Dieser Punkt nimmt also Bezug auf den fragmentarischen Charakter des Storytellings und entspricht somit der Anwendung von Manovichs Modularität. Die ‚Personal Presence‘ bezieht sich auf die Erzeugung eines immersiven Umfelds. Beispielsweise dienen

<sup>188</sup>Alexander (2011), S. 40.

<sup>189</sup>Alle Bezeichnungen der Kernpunkte stammen aus Alexander (2011), S. 41-43.

fiktive oder historische Charaktere als Identifikationsfläche für den Rezipienten. Hinzu kommt allerdings die Option, den Leser als „second-person character“<sup>190</sup> durch direkte Ansprache und Präsenz der Umgebung in die Geschichte einzubeziehen. Es handelt sich also um ein der Interaktivität ähnliches Kriterium. Die Tatsache, dass im Web 2.0 jede Geschichte Teil der sozialen Medien ist, hebt Alexander mit dem Punkt des ‚Social Framework‘ hervor. Dies geschieht schon dadurch, dass die meisten Plattformen Links, Kommentare, das Teilen und andere konkreative Aktivitäten unterstützen. Wir haben es hier also mit dem Kriterium der Konkreativität zu tun, das immer auch den Aspekt einschließt, dass die Grenzen digitaler Geschichten häufig schwer zu bestimmen sind. Hinter dem Punkt ‚Multiple Proscenia‘ verbirgt sich die Möglichkeit, Geschichten auf einer Vielzahl von Plattformen zu verteilen – häufig wird in diesem Zusammenhang in Anlehnung an Henry Jenkins vom transmedialen Storytelling gesprochen. In eine ähnliche Richtung weist der letzte Punkt, also die ‚Platform Affordances‘, die darauf anspielen, dass jede Plattform ihre eigenen Spezifika bietet und eine Nutzung daher daran angepasst werden sollte.

#### **4.3.1 Von der Prozesshaftigkeit zur rahmenden Linearität**

Da die Prozesshaftigkeit ein dem Computer inhärentes Merkmal ist, bestimmt sie alle Texte der digitalen Literatur. Interessant ist jedoch die Frage, wie dieses Merkmal ästhetisch genutzt wird. Während die Beispiele in der Netzkunst hauptsächlich durch die Einbeziehung des Zufalls geprägt sind, der meist mithilfe eines Zufallsalgorithmus – also durch die Integration der Maschine in den Schaffensprozess – erreicht wird, äußert sich die Prozesshaftigkeit beim Digital Storytelling vermehrt durch die Offenheit des Werks. Dies entspricht dem Prinzip der Serial Structure nach Alexander, da beispielsweise auf textexterne Informationsquellen verlinkt wird. Teilweise nimmt dieses Prinzip aber auch nur Bezug, auf das stetige Wachsen einer Textsammlung, wie beispielsweise bei einem Weblog.

##### *We are angry*

Die Geschichte *We are angry* ist in 19 Kapitel unterteilt, die mit der jeweiligen Perspektive – Victim (mehrfach), News Flash, Police, Doctor, Protesters, Family, The Accused, Investigation Team, Politician und Rapists – betitelt sind. Dies entspricht der Aussage Murrays, dass nichtlineare Erzählungen sich häufig dadurch auszeichnen, dass sie mehrere Blickwinkel auf das gleiche Ereignis darstellen und

---

<sup>190</sup>Alexander (2011), S. 41.

verschränken.<sup>191</sup> In den Opferkapiteln spricht ein autodiegetischer Erzähler den Leser direkt an („can you believe?“). Das Opfer erzählt dabei jedoch nicht direkt, was passiert ist, sondern macht den Leser auf viele Kleinigkeiten aufmerksam, die in dessen Kopf das Bild der Vergewaltigung entstehen lassen. Beispielsweise reflektiert es über den Klang der Worte „perpetrator“ und „rapist“. Das zweite Beispiel wird auch akustisch dokumentiert. Der Tatort, ein ausrangiertes Regierungsfahrzeug, wird durch Fotos der Außen- und Innenansichten visualisiert. Diese Kombination, die an Zeitungsberichte oder auch Texte von Sebald erinnert, ruft die Vorstellung hervor, dass die Plattform einen Realitätsanspruch hat. Auch im Text selbst wird die Bedeutung dieser extratextuellen Ergänzungen hervorgehoben, indem das Opfer zwar zunächst betont, dass es gut beschreiben kann, das Kapitel aber mit den Worten „Only, how do you know I’m telling the truth?“ endet. Dass diese Worte langsam nacheinander eingeblendet werden, ist zudem ein explizites Beispiel für die Inszenierung nach Simanowski, die durch die Eigenschaften der numerischen Repräsentation und der Automatisierung nach Manovich ermöglicht wird.

Verstärkt wird der scheinbare Realitätsanspruch in Kapitel zwei und drei. Kapitel zwei ist mit „News Flash“ betitelt und verlinkt auf einen fiktiven Artikel, der berichtet, dass ein von Studenten aufgenommenes Video, das zeigt wie die zur Hilfe geholten Polizisten ein ohnmächtiges Mädchen als Prostituierte bezeichnen, sich im Internet viral verbreitet hat. Da hier auf eine einbettende Erzählstimme verzichtet wird, und der fiktive Artikel in der Gestaltung einem realen Zeitungsartikel nachempfunden ist, liegt hier eine mimetische Darstellung vor. Kapitel drei beginnt unter dem Titel „Police“ mit einem Video, das vom Inhalt jenes sein könnte, über das im vorherigen Kapitel berichtet wurde. Es folgt eine detailliert beschriebene Dialogszene, in der der Polizeichef zwei Polizisten dafür verantwortlich macht, den Ruf der Polizei in Mitleidenschaft gezogen zu haben. Im Gegensatz zu den vorigen Kapiteln lässt sich hier eine externe Fokalisierung feststellen, die hauptsächlich zur Visualisierung der Umgebung genutzt wird. Die Szene ist durchsetzt mit Hindi-Vokabular, das in einem Extrakasten erläutert wird und die Authentizität weiter steigert.

Das nächste Kapitel ist wieder aus der Perspektive des Opfers geschildert. Es beginnt mit einem aus dem Video entnommenen verschwommenen Bild, das das am Boden liegende Opfer zeigt. Dieses weist alle Schuld an der Vergewaltigung von sich, indem es erklärt, dass es keinen Minirock getragen habe, sondern dass ihm die Vergewaltiger seine Jeans ausgezogen hätten und dass jeder Mensch mit

---

<sup>191</sup>Murray (1997), S. 36f.

gesundem Menschenverstand dies hätte folgern können. Es klagt über die Polizisten im Allgemeinen, die teilweise selbst Vergewaltiger seien, oder zumindest mit diesen unter einer Decke steckten. Dieses Kapitel ist gespickt mit Links zu realen Artikeln, die diese Vorwürfe untermauern. Es folgt eine knappe Beschreibung der Vergewaltigung mit explizitem Hinweis auf den Vergewaltigungsskandal am 16.12.2012, der zur Gründung der Plattform führte. Das Kapitel endet erneut mit einer Frage, die erst nach und nach sichtbar wird: „Maybe I am a whore. Does that make you less sympathetic?“.

Kapitel fünf und sechs ähneln in ihrer Struktur Kapitel zwei und drei, beschreiben nun jedoch die Krankenhausumgebung. Kapitel fünf ist wieder ein ‚News Flash‘, diesmal mit zwei Artikeln, die von einer Nachtwache vor dem Krankenhaus berichten, in dem sich das Opfer aufhält. diesen Aufenthaltsort konnten die filmenden Studenten per Facebook und Twitter herausfinden, nachdem sie vergeblich versucht hatten, den Polizisten, die das Opfer in ein Auto verfrachtet hatten, zu folgen. In Kapitel sechs folgt einer Darstellung eines Elektrokardiogramms eine erneute Dialogszene. Diese spielt sich diesmal zwischen Junior- und Chefarzt ab, wobei ersterer seinem Chef mitfühlend die Umstände erklärt, dieser sich jedoch als typischer Vertreter der indischen Gesellschaft zeigt, indem er die Schuld auf die Opfer statt auf die Vergewaltiger schiebt.

Das folgende Kapitel ist wieder aus der Perspektive des Opfers geschildert und beginnt mit einem Bild von Ankur Sharma, einem Mitglied des *Fearless Collective*<sup>192</sup>, das sich in Reaktion auf die Gruppenvergewaltigung im Dezember 2012 gegründet hat, und der Aussage, dass sich das Opfer nicht als Prostituierte sieht. Sie räumt ein, dass sie zwar schon mehrere feste Beziehungen und auch Geschlechtsverkehr vor der Ehe gehabt habe, betont jedoch, dass das für eine Vertreterin des modernen Indiens üblich sei. Sie sieht sich als Teil dieser Gruppe, da sie (im Ausland) studiert hat, kurze Haare trägt – hier folgen Verweise auf die Tradition langer Haare, die teilweise auch politischer Dimension sind – und zu Hause lebt, obwohl sie eine erfolgreiche Karrierefrau ist und einen lebenslustigen Freundeskreis hat: „I could be a poster girl for Emerging India“. Dieses Kapitel endet mit der Frage, ob ihre Zukunft jetzt verdorben sei, weil kein Mann sie mehr heiraten wolle, gefolgt von einem Video, in dem verschiedene Menschen gefragt werden, ob sie eine vergewaltigte Frau heiraten würden.

In Kapitel acht und neun wird der Fokus auf die indische Gesellschaft gelenkt. Kapitel acht wird mit einer Bildershow von Protestplakaten eingeleitet, die akustisch mit den Protestchören echter Demonstrationen untermalt wird. Die anschlie-

---

<sup>192</sup><http://fearlesscollective.tumblr.com/>, konsultiert am 20.3.2015.

bende Szene verzichtet auf eine Erzählerstimme und funktioniert stattdessen als reines Interview eines Reporters mit Vergewaltigungsgegnern, die die fehlende Wertschätzung von Frauen in der indischen Gesellschaft mit Verweisen auf Statistiken untermauern. Kapitel neun beginnt mit einer Illustration der Künstler Laila Borrie und Rumi Banerjee. Im Anschluss wird die Sicht des Opfers auf die Missstände der indischen Gesellschaft dargestellt. Das Opfer verweist zunächst auf viele gebildete Männer, die zusammen mit den Frauen gegen deren Missachtung kämpfen. Dadurch sei das Problem jedoch noch lange nicht behoben, da das Problem des Frauenhasses tief in der indischen Gesellschaft verwurzelt sei, wie der Baum der Geringschätzung von Spiritnoise (mit weiterführenden Links) und die Graphik „To be used“ von Siddharth Sarathi zeigen. Das Opfer folgert (teilweise in externen Denkblasen), dass es nicht helfen wird, die Todesstrafe für Vergewaltiger einzuführen, sondern dass sich stattdessen die indische Gesellschaft verändern müsse. Es folgt eine genauere Beschreibung der Vergewaltigung mit erneuten Verweisen auf reale Vergewaltigungsfälle.

Kapitel zehn und elf exemplifizieren die Kritik der Gesellschaft an der Familie des Opfers. Das zehnte Kapitel beginnt mit dem verschwommenen Bild einer in einem Krankenhaus liegenden Person. Akustisch unterlegt von einem regelmäßigen Piepen folgt der Dialog der Eltern. Während der Vater sich Vorwürfe macht, seine Tochter zu einer solchen Unabhängigkeit erzogen zu haben, äußert die Mutter erste Verdächtigungen, indem sie von einem gefeuerten Mitarbeiter erzählt, der die Tochter bedrängt habe und der mutmaßliche Täter sei. Schließlich mischt sich der Bruder ein, um seine Schwester vor der Auseinandersetzung der Eltern zu beschützen. In Kapitel elf beruhigt das Opfer unter einem Bild der *Delhi University street art initiative* zunächst mental seine Eltern und setzt sich dann selbst mit der Frage auseinander, ob es vielleicht doch Schuld hat, da sie die Toleranz der indischen Gesellschaft überschätzt hat, obwohl selbst ihr Bruder in gewissen Vorurteilen verhaftet ist.

Kapitel zwölf bis sechzehn widmen sich der polizeilichen Ermittlung und ihrer Folgen. Kapitel zwölf zeigt ein verschwommenes Bild gefolgt von einer rein mimetischen Verhörszene. Den Aussagen des Polizisten ist zu entnehmen, dass es sich bei dem Angeklagten um den gefeuerten Mitarbeiter handelt, von dem die Mutter berichtet hatte. Dieser beteuert allerdings seine Unschuld. In Kapitel dreizehn, das mit einem Bild der *Delhi University street art initiative* eingeleitet wird, befasst sich das Opfer erneut mit der Schuldfrage. Es stellt klar, dass es immer Sicherheitsvorkehrungen getroffen hat und beispielsweise bei komplizierten Angelegenheiten im Büro immer ein Sicherheitsmann präsent war. Ein Video am Ende

des Kapitels zeigt mit ironischem Unterton, dass immer die Frauen schuld an ihrer Vergewaltigung sind. In Kapitel vierzehn folgt der Rezipient einem hauptsächlich mimetischen Dialog des Untersuchungsteams, in dem es um den Fund von Papierschnipseln im Tatauto geht, die darauf hinweisen, dass der Täter nicht der gefeuerte Mitarbeiter, sondern ein geschäftlicher Konkurrent ist, der die Vergewaltigung allerdings nur in Auftrag gegeben hat. Belegt werden die Untersuchungsergebnisse für den Rezipienten mithilfe der Aufnahmen einer Sicherheitskamera und Fotos von den Papierschnipseln. Im folgenden Kapitel erzählt das Opfer den rekonstruierten Tatablauf aus seiner Sicht. Kapitel sechzehn ist einer Talkshow nachempfunden, in der hauptsächlich eine Verfechterin weiblicher Rechte zu Wort kommt, die argumentiert, dass der Geschäftskonkurrent angeklagt werden müsse, selbst wenn er die Tat nicht eigenhändig ausgeführt habe.

Kapitel siebzehn wird mit einem weiteren Bild des *Fearless collective* eingeleitet, diesmal von der Künstlerin Melita Stell D'Souza. Untermalt von Klaviermusik werden die Gedanken des Opfers in Hinblick auf den Tod erzählt. Kapitel achtzehn ist mit „Rapists“ übertitelt. Der Text unter einem farbenfrohen abstrakten Bild der Künstlerin Nivedita Siddhartharn besteht nur aus zwei Wörtern: „Silence. Why?“.

Auch das letzte Kapitel wird von einem Bild des *Fearless collective* (Künstler: Pragya Gupta) eingeleitet. Das Opfer äußert in einem gebetsartigen Text seine Wut, die Wut der Betroffenen und der Verfechter einer modernen Gesellschaft – daher der Titel *We are angry* – und verspricht, aktiv gegen die Unterdrückung der Frauen zu kämpfen, sofern es am Leben bleibt:

I promise, God, I promise, I will not be ashamed. I promise I will not run and hide. I promise I will funnel all this anger into something useful. I will go back to work and I will show other women they can do it on their own too. Because we can.

Hat man bis ans Ende gescrollt, werden die Bilder im Hintergrund lebendig und eine gewaltige Welle des Protests ertönt, bis im Textfeld die Worte „The End“ auftauchen.

Da die Kapitel trotz verschiedener Perspektiven inhaltlich aufeinander eingehen und sich thematische Blöcke erkennen lassen, liegt hier eindeutig Kohärenz und damit eine lineare Geschichte vor. Zudem sind die beiden Rezeptionsrichtungen des Lesers, also das vertikale Scrollen und das horizontale Umblättern zwischen den Kapiteln, stark an jene im traditionellen Buch angelehnt. Auch in Bezug auf den Discours liegt eine starke Linearität vor, da die Chronologie der Handlung trotz ausschweifender Reflexionen über die indische Gesellschaft weitestgehend

eingehalten wird. So liegt einerseits eine Beziehung zwischen der Vergewaltigung am Anfang und der Verschlechterung des Zustands am Ende vor, andererseits folgt auch die Untersuchung des Vergewaltigungsfalls von polizeilicher Seite einer logischen Reihenfolge von der Entdeckung des Opfers über das Verhör mutmaßlicher Täter bis hin zur Aufklärung des Falls. Allerdings ist der (lineare) Text mit vielen multimedialen Elementen angereichert, die nur teilweise die Geschichte voranbringen. Auch textexterne Elemente werden per Linkstruktur und in Gedankenblasen aufgenommen. Folgt der Leser diesen Möglichkeiten, verlässt er die durch einen eindeutigen Anfang und ein sogar explizit genanntes Ende gekennzeichnete Textstruktur. Die Offenheit des Werks wird also mit einer linearen Struktur verknüpft, die dem Leser eine Orientierung anbietet, die dieser nach Belieben wahrnehmen kann. Dieser hat also die Wahl zwischen einer traditionell linear aufbereiteten Geschichte und dem Stöbern in realen Zeitungsartikeln, Statistiken, Bildern etc. Wie in der Hypertextliteratur gibt die explizit genannte Autorin also einen Rahmen vor, den der Leser jedoch selbstbestimmt verlassen kann, wenn er per Link neue Tabs öffnet. Geschickt ist dabei das Spiel mit verschiedenen Textfeldern, so dass meist sofort klar ist, was Teil der Geschichte ist und was Zusatzinformation. Die Autorin nimmt den Leser also an die Hand, wodurch die Überforderung, die ein Grund für die schwere Stellung der Hypertextliteratur war, verhindert werden kann. In diesem Kontext macht auch die Auslagerung der Paratexte in eine blogähnliche Fußleiste Sinn, da sie den Konventionen des Mediums entspricht und den Leser dadurch nicht überfordert.

### *The Travel Episodes*

Bei den *Travel Episodes* gibt es zwei verschiedene Strukturebenen. Auf der Makroebene ist die Seite wie ein Blog strukturiert. Nach Morrison zeichnen sich Blogs durch folgende Merkmale aus:

the discrete post as fundamental organizing unit; date- and time-stamping of posts; the appearance of posts in reverse chronological order; hyperlinking to external sites; the archiving of posts and references to posts with permalinks and trackbacks; the reference to other likeminded or otherwise interesting blogs through the provision of a blogroll; the capacity for reader comments on posts; and the organization of posts by keywords into separate browsable categories.<sup>193</sup>

---

<sup>193</sup>Morrison, Aimée (2007): „Blogs and Blogging: Text and Practice“, in Ray Siemens/Susan Schreibman (Hgg.) *A companion to digital Literary Studies*, Malden u.a.: Blackwell, S. 370.

Auch die *Travel Episodes* sind durch einzelne, jeweils abgeschlossene, Episoden strukturiert, die allerdings nicht mit einem Datum versehen sind. Genau wie in einem Blog sind sie in umgekehrter Reihenfolge angeordnet, weshalb sich oben immer die aktuellste Reise befindet. Da sich die Zahl der Reiseberichte jeden Monat vergrößert und dementsprechend auch immer mehr Autorenbeschreibungen hinzukommen, haben wir es hier eindeutig mit einer un abgeschlossenen Form zu tun, die typisch für die Prozesshaftigkeit der Formen im Internet ist. Dieser Aufbau entspricht dem Kriterium der ‚Serial Structure‘ nach Alexander. Die einzelnen Episoden sind allerdings durchaus abgeschlossen und können auch bestimmten Autoren zugeordnet werden. Jede Episode ist in mehrere Kapitel unterteilt, die untereinander angeordnet sind und jeweils durch eine Überschrift und eine Unterüberschrift vor einer ganzflächigen atmosphärischen Videoaufnahme eingeleitet werden, und weist somit eine quasi-lineare Struktur auf, die der Leser per Scrollen verfolgt. Nur an wenigen Stellen wird diese vertikale Struktur durch horizontale Foto-Slideshows, animierte Landkarten oder Videosequenzen unterbrochen. Diese funktionieren ähnlich wie Analepsen im Discours, da es kleine Binnenerzählungen sind, die die Geschichte jedoch nicht verlassen. Es zeigt sich also, dass auch hier primär eine lineare Struktur vorliegt, die nur minimal durchbrochen wird.

Verlinkungen liegen nur außerhalb der Geschichten vor, wie beispielsweise bei den Autorenbiographien, und dienen hauptsächlich zu deren Werbezwecken. Auch auf eine Blogroll wird verzichtet. Die Möglichkeit einzelne Posts zu kommentieren beziehungsweise die Ausgliederung von Diskussionen auf Facebook und Twitter, die auf das Vorhandensein des ‚Social Framing‘ nach Alexander hinweist, soll unter dem Punkt Interaktivität betrachtet werden.

#### **4.3.2 Von der Interaktivität zur Immersion**

Die Interaktivität war eines der wichtigsten Merkmale der Hypertextliteratur, da sich diese dadurch von der Printliteratur absetzen konnte. In der Tradition der Forschung zur digitalen Literatur steht sie im direkten Gegensatz zur Linearität von Texten. Pearce beispielsweise vertritt die Meinung, dass lineare Geschichten nicht interaktiv sein können.<sup>194</sup> Dennoch gibt es verschiedene Vorschläge zur Vereinigung dieser Konzepte. Dabei geht es meist um die Frage der Immersion, also der Frage, wie stark der Leser in den Text eintaucht und dadurch seine eigene Linearität schafft.

Ryan stellt fest, dass es zwei unterschiedliche Konzeptionen von Narrativität gibt: Für Literaturwissenschaftler und Vertreter der Avantgarde sei die Vorstellung ty-

---

<sup>194</sup>Vgl. Pearce (2004), S. 152.



pisch, dass das Erzählen eine Darstellungsform ist, die sich je nach Epoche und Gesellschaft verändert, während kognitive Psychologen und Gamedesigner der Meinung seien, dass das Erzählen ein universelles kognitives Modell ist, das dazu dient, das menschliche Handeln und damit die Wirklichkeit nachvollziehbar zu machen.<sup>195</sup> Erstere wollen das Erzählen also immer wieder erneuern, während für Letztere das gelungene Erzählen immer gleich bleibt und sich durch die Immersion des Rezipienten auszeichnet.<sup>196</sup> Beide Konzepte lassen sich in der digitalen Literatur wiederfinden. Die von den Merkmalen der Avantgarden geprägte Hypertextliteratur beispielsweise zieht die Sichtbarkeit des Mediums („Telling“) – in Form einer selbstreflexiven Ausnutzung all seiner Möglichkeiten – seiner Transparenz („Showing“) vor und zeichnet sich durch den Verzicht auf immersive Qualitäten aus,<sup>197</sup> während Computerspiele gerade durch ihr Immersionspotential so erfolgreich sind.

Es findet also eine Spaltung statt, die sich in der großen Diskussion darum wiederfindet, ob die Analyse von Computerspielen Gegenstand der Narratologie sein soll, oder ob es einer eigenen Disziplin, der Ludologie, bedarf. Obwohl Computerspiele eindeutig narrative Merkmale aufweisen – so war laut Murray der Wettbewerb gleichzeitig die früheste Art der Erzählung, da die Überwindung von Hindernissen und das Erreichen eines Ziels der Ausgangspunkt von Geschichten wie auch von Computerspielen ist<sup>198</sup> –, werden diese in dieser Arbeit vernachlässigt. Allerdings liegen auch bei den analysierten Projekten eindeutige immersive Tendenzen vor. So betont Wolfe, der sich in seiner Analyse allerdings auf den realistischen Roman bezieht, dass die Macht des Narrativen auf der emotionalen Einbeziehung des Rezipienten beruht. Diese wird ihm zufolge auf vier Wegen erreicht: Erstens fallen verbindende Textelemente zwischen einzelnen Szenen weg, zweitens werden ausführliche Dialogszenen wiedergegeben, drittens liegt die personale Erzählsituation, also die interne Fokalisierung nach Genette, vor und viertens werden alle symbolischen Details der Statusdarstellung der Protagonisten präsentiert.<sup>199</sup>

---

<sup>195</sup>Vgl. Ryan (2001), S. 242f.

<sup>196</sup>Vgl. ebd., S. 243.

<sup>197</sup>Vgl. ebd., S. 5, 57, 159.

<sup>198</sup>Vgl. Murray (1997), S. 145.

<sup>199</sup>Vgl. Nell (1988), S. 53f.

## *We are angry*

Bei der digitalen Kurzgeschichte *We are angry*, kann der Leser zunächst zwischen den zwei Ansichten „Read“ und „Experience“ auswählen. Innerhalb der Geschichte kann er zudem entscheiden, ob er sich bestimmte Materialien, wie beispielsweise die durch Links in einem externen Textfeld aufgerufenen Informationen – beispielsweise Übersetzungen, zusätzliche Fotos, oder Verweise auf werkexterne Zeitungsartikel – anschauen will oder nicht. Allerdings zeigt die Tatsache, dass es ein Menü gibt, dass das vorliegende Projekt in einer vorgefertigten Struktur verhaftet ist. Dies weist auf eine starke Kontrolle durch den Autor hin.<sup>200</sup> Auch die befehlsartigen Anweisungen („Scroll down to see content“) verdeutlichen, dass hier nur eine eingeschränkte Interaktivität mit einem vom Produzenten vorgegebenen Rahmen vorliegt. Da der Leser keinen Einfluss auf den Discours hat, ist dieser Rahmen sogar noch enger als bei der Hypertextliteratur. Die Interaktivität entspricht daher am ehesten der ‚Peripheral Interactivity‘ nach Ryan, selbst wenn nur an sehr wenigen Stellen inszenierte Schrift zu entdecken ist. Da Interaktivität nur in sehr geringem Maße zum Einsatz kommt und ihre Analyse deshalb nicht sehr aussagekräftig ist, ist es sinnvoll, die verschiedenen Interaktivitätsgrade an dieser Stelle zu vernachlässigen und stattdessen die Immersion zu untersuchen. Im vorliegenden Beispiel werden die einzelnen Szenen eindeutig nicht durch verbindende Textblöcke verknüpft, da jede neue Szene ein neues Kapitel eröffnet und zudem kontinuierlich zwischen den Perspektiven und Fokalisierungen hin und her gesprungen wird. Auch die Existenz ausführlicher Dialogszenen ist unübersehbar, da diese jedes Kapitel außer den Opfer- und den Newskapiteln prägen. Die Opferkapitel sind inneren Monologen nachempfunden und zeichnen sich durch die direkte Ansprache des Lesers aus. So werden teilweise intime Themen so vermittelt, dass der Leser das Gefühl bekommt, mit einer vertrauten Person zu sprechen. Als es in Kapitel sieben beispielsweise darum geht, inwiefern sich Prostitution und ein feste Beziehung vor der Ehe unterscheiden, schafft das Opfer einen solchen intimen Raum, indem es betont, dass nur wenige Menschen die Wahrheit kennen: „This is not general knowledge but I want to be frank with you.“ Auch im ersten Kapitel wird der Leser direkt angesprochen, wenn das Opfer ihn dazu auffordert, sich selbst eine Meinung zu bilden und Stellung zu beziehen:

You're not looking at the pictures of the car. [Fotoshow: Außenseite des Autos]  
Did you really look? You wanna see inside? [Fotoshow: Autoinneres] I mean you

<sup>200</sup>Vgl. Schechner, Richard (2004): „Response to the article of J. Yellowlees Douglas and Andrew Hargadon“, in Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hgg.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge; London: The MIT Press, S. 194.

can rely on my description if you want. I'm good at describing things, everyone always says. [...] OK, you don't have to look at the photos. You can just read my words and rely solely on my description. Only, how do you know I'm telling the truth?

Passend dazu muss der Leser in den „News Flash“-Kapiteln zwei und vier die Überschriften der Zeitungsartikel anklicken, wenn er mehr Informationen möchte, da erst dann der komplette (fiktive) Artikel sichtbar wird. Es wird allerdings auch auf reale Quellen verwiesen. So sind im dritten Kapitel, in dem sich das Opfer über die unzuverlässigen Polizisten beschwert, kritische Textstellen als Link gekennzeichnet und verweisen auf reale Referenzen außerhalb von Geschichte und Plattform.

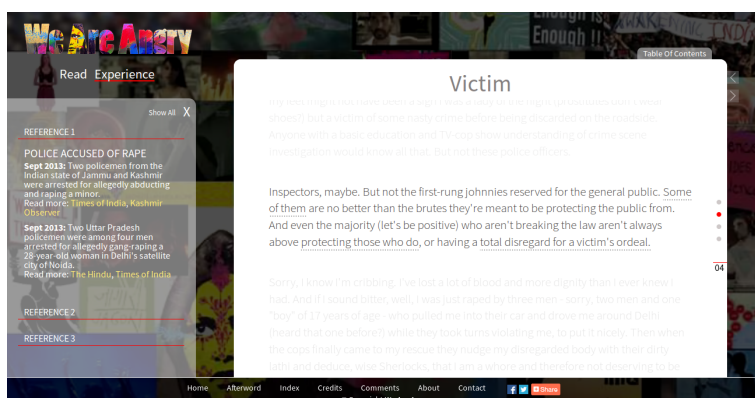


Abbildung 4: Screenshot: Verweis auf externe Artikel

Brüche mit der Immersion finden beispielsweise in Kapitel acht und neun statt, in denen (animierte) Bilder innerhalb der Geschichte den Leser auffordern, Begriffe anzuklicken, um mehr Information zu erhalten. An dieser Stelle kann sich der Leser entscheiden, sich von der Geschichte zu entfernen und sich stattdessen in die Recherche zum Thema Frauenrechte in Indien zu vertiefen, für welche die Plattform viele Ausgangs- und Anknüpfungspunkte anbietet. Als Beispiel soll hier der *Tree of Disregard* dienen, bei dem man die verschiedenen Früchte anklicken kann, was meist zu einem schwarzen Bildschirm mit Text oder einer Statistik führt, sowie zu einem Link mit der Option zum Weiterlesen, der den Leser aus dem Werk herausführt. Die Abbildungen fünf und sechs zeigen die Vielfalt der Rechercheoptionen, die sich durch Klicken erreichen lassen, im Gegensatz zur unberührten Graphik.

Besonders vielfältig sind die Optionen aus der Geschichte auszubrechen und sich für das Eintauchen in die Recherche zu entscheiden im neunten und elften Kapitel, in denen sich das Opfer mit den Missständen in der indischen Gesellschaft

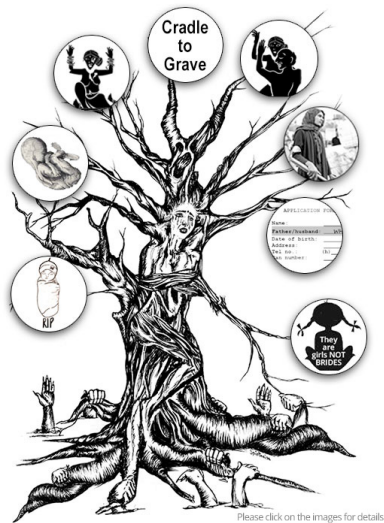


Abbildung 5: Tree of disregard

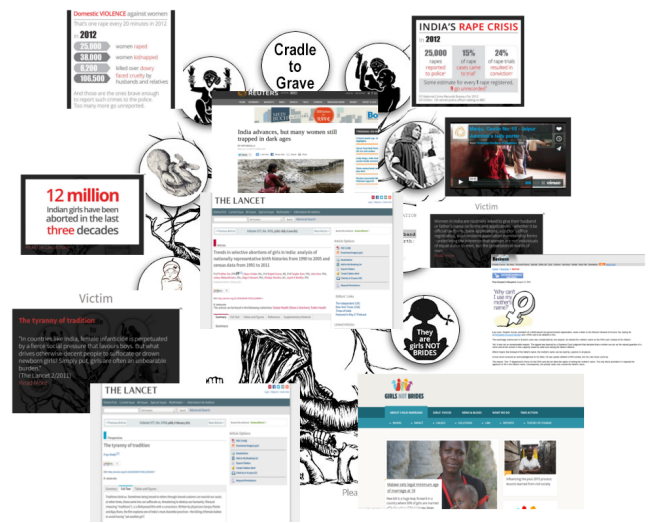


Abbildung 6: Tree of disregard mit Links

befasst. Hier tauchen auch Gedankenblasen an der Seite des Fließtextes auf. Es scheint, als ob die Autorin den Leser hier explizit dazu bringen möchte, sich der Recherche zu widmen. Dies erklärt sich dadurch, dass die Plattform nicht nur als literarisches Experiment, sondern vielmehr als Diskussionsanregung auf der Basis von Fakten und als politischer Widerstand gedacht ist.

Die Kommentarfunktion ist aus der Geschichte ausgegliedert, da es eine Community bei *Disqus* gibt. Leider wird diese Diskussionsplattform seit einigen Monaten nicht mehr aktiv genutzt. Eine weiterführende Bedeutung hat allerdings die Präsenz des Projekts bei Facebook. Dort werden weiterhin Artikel zur Anregung gepostet, was zur Wiederbelebung der Diskussion auf einer anderen Plattform führt.<sup>201</sup> Dies entspricht dem Prinzip des Social Framings nach Alexander. Diese Ausgliederung der Kommunikation verstärkt die Immersion, da der Leser seine Meinung zwar nicht direkt äußern kann, aber der Werkcharakter der Digital Short Story verstärkt wird, weshalb die Plattform dazu einlädt, sich in die Geschichte zu vertiefen.

### *The Travel Episodes*

Auch dieses Beispiel zeichnet sich nicht durch eine besonders starke Interaktivität aus. Zwar wird der Leser direkt am Anfang zum Handeln aufgefordert („Beginne die Reise“), danach hat er jedoch nicht mehr viel Einfluss. Die Interaktivität wird ihm also vorgegaukelt, obwohl er durch das Scrollen die Lesegeschwindigkeit steuern und so beispielsweise eingeschobene Videos bis zu ihrem Ende schauen

<sup>201</sup>Vgl. <https://www.facebook.com/weareangry.net?fref=ts>, konsultiert am 10.5.2015.

oder abbrechen kann. Zudem kann er entscheiden, ob er die angebotenen Foto-Slideshows verfolgen will, oder nicht. Bis hierhin unterscheidet sich der Interaktivitätsgrad allerdings nicht sonderlich von dem eines gedruckten Buchs.

Am Ende jeder Episode gibt es bei den *Travel Episodes* unter dem Titel „Leserpost“ jedoch zusätzlich eine Kommentarfunktion. Diese ist deutlich von der erzählten Geschichte abgegrenzt. Dadurch leidet deren literarische Qualität nicht, die Leser können den Fortgang der Geschichte aber auch nicht beeinflussen. Dies wäre im vorliegenden Beispiel allerdings auch nicht denkbar, da real erlebte Dinge berichtet werden, die Ereigniskette also nicht verändert werden kann. Die Kommentare bestehen daher meist aus Lob oder Kritik, teilweise auch bestückt mit einem Link zu eigenen Reiseblogs, und der Antwort des Autors, der eindeutig gekennzeichnet ist und im unteren Bereich des Blogs sogar mit Foto vorgestellt wird. Da allerdings nur äußerst selten die Leser untereinander diskutieren, kann hier nicht von einer Netzstruktur gesprochen werden.

Neben der Möglichkeit, einen Newsletter zu abonnieren, sind die *Travel Episodes* auch auf Facebook, Twitter und Google+ präsent. Von Verlagsseite wird dies hauptsächlich zur Ankündigung neuer Episoden und zur Veröffentlichung kleiner Appetithäppchen genutzt, während die User auch hier hauptsächlich Lob und Kritik äußern.<sup>202</sup> So lauten Kommentare auf Twitter beispielsweise „The Travel Episodes website: beautiful example of storytelling“ (@yoann\_lc) oder „Beautiful and inspiring #travel reports <http://en.travelepisodes.com/> This is what storytelling should look like“ (@ReitzLucie).<sup>203</sup>

Da die sonstigen Eingriffsmöglichkeiten des Lesers allerdings begrenzt sind, bietet es sich auch hier an, stattdessen die Immersion zu untersuchen. Interessant sind hierbei die atmosphärischen Videosequenzen, die dem Leser einen hautnahen Eindruck von den beschriebenen Ländern geben. Ein paradoxes Beispiel ist das Hintergrundvideo zum ersten Kapitel von „Happy Antarctica“, da die gute Qualität des Videos und die starke Bewegung der Kamera dem Leser einerseits das Gefühl geben, auf dem Schiff zu stehen – also immersive Qualitäten haben –, gleichzeitig jedoch die Wassertropfen auf dem Bildschirm die Transparenz des Mediums auflösen.

Eine weitere wichtige Frage in Bezug auf die Immersion ist jene nach der Präsenz und Bedeutung der Protagonisten, die Alexander durch das Kriterium der ‚Personal Presence‘ abdeckt. Diese sind in den meisten Episoden auf Fotos zu sehen und kommen teilweise – beispielsweise bei „Welcome in Somalia“ oder „Das Ende

---

<sup>202</sup>Vgl. <https://www.facebook.com/travelepisodes?fref=ts>, konsultiert am 10.5.2015.

<sup>203</sup><https://twitter.com/travelepisodes>, konsultiert am 20.4.2015.

einer Reise“ – in Videosequenzen selbst zu Wort. Während die atmosphärischen Videosequenzen den Leser in das beschriebene Land eintauchen lassen, muss sich der Rezipient bei den narrativen Videosequenzen auf eine Auseinandersetzung mit den Meinungen der Autoren einlassen. Da der Leser sich quasi automatisch mit den Meinungen und Handlungen der Autoren vergleicht, entsteht eine emotionale Einbeziehung, die zusammen mit der visuellen Existenz ein großes Identifikationspotential bietet. Dies wird auch durch den meist sehr persönlichen Sprachstil, der durch die interne Fokalisierung entsteht, unterstützt. Häufig vermittelt dieser den Eindruck von tagebuchartigem Schreiben:

Später beim Essen sitzen wir zusammen und schmücken uns die Geschichten aus.  
Und sind fröhlich. Nein, wir sind glücklich. Die Natur schenkt uns Momente des Glücks.<sup>204</sup>

In Verbindung mit der Möglichkeit die Autoren direkt zu kontaktieren schwindet die Distanz, die häufig zwischen professionellen Printautoren und ihrem Publikum herrscht und der Autor wird als ebenbürtig angesehen. Dabei vergisst man leicht, dass die meisten Autoren der *Travel Episodes* mehrere eigene Blogs betreiben und teilweise auch schon Bücher veröffentlicht haben.<sup>205</sup>

Durch die lineare Präsentation des Textes, die durch die Aufforderung zum Scrollen betont wird, hat der Leser keine Schwierigkeiten, die Geschichte zu verfolgen und wird durch die mediale Unterstützung sogar noch stärker in die Geschichte hineingezogen. Wie dies geschieht, soll im Folgenden genauer untersucht werden.

#### 4.3.3 Von der Intermedialität zur Multimodalität

Auch die Intermedialität in Hypermediaprojekten steht im Widerspruch zu ihrer Linearität. Zwar macht die präsentierte Definition von Intermedialität als „conceptual fusion“<sup>206</sup> deutlich, dass in der digitalen Literatur versucht wurde, die verschiedenen Medien verschmelzen zu lassen. Aus heutiger Perspektive zeigt sich jedoch, dass die auf Hypertext basierenden Projekte stattdessen aufgrund ihrer Fragmentarisierung als Prototyp der Multimodalität gelten können.<sup>207</sup> Kress und van Leeuwen zufolge kann jene wie folgt beschrieben werden:

<sup>204</sup><http://www.travelepisodes.com/reise/antarktiskreuzfahrt-antarctica-cruise/>, konsultiert am 10.5.2015.

<sup>205</sup>Stefan Ort hat beispielsweise das Buch *Couchsurfing im Iran* bei Malik veröffentlicht.

<sup>206</sup>Higgins/Higgins (2001), S. 53.

<sup>207</sup>Vgl. Hallet, Wolfgang (2009): „The Multimodal Novel: The Integration of Modes and Media in novelistic Narration“, in Sandra Heinen/Roy Sommer (Hgg.) *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, Berlin; New York: De Gruyter, S. 140.

We have defined multimodality as the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event, together with the particular way in which these modes are combined – they may for instance reinforce each other [...], fulfil complementary roles [...] or be hierarchically ordered [...].<sup>208</sup>

Unter ‚Modes‘ werden dabei verschiedene semiotische Systeme verstanden, die zur Informationsvermittlung genutzt werden. John A. Bateman formuliert dies in Bezug auf die visuelle Informationsvermittlung folgendermaßen:

Within such documents, it was traditionally the ‚written text‘ that played the central role, serving as the principle carrier of information. But things have changed: nowadays that text is just one strand in a complex presentational form that seamlessly incorporates visual aspects as *modes* of information presentation.<sup>209</sup>

Um die Unterscheidung zwischen der Multimodalität und der Multimedialität zu exemplifizieren, nutzen Kress und van Leeuwen das Beispiel des Radios. So sei dieses in seiner Beschaffenheit multimodal, da es die Stimme, Musik und andere Geräusche einbezieht, aber monomedial, da es ein bestimmtes Kommunikationsmittel sei, das nur auditiv wahrgenommen werden könne.<sup>210</sup> Der Begriff ‚Medium‘ wird hier also in seiner ursprünglichen Bedeutung als Vermittlungswerkzeug gebraucht.

Obwohl in multimodalen Dokumenten verschiedene semiotische Systeme als etablierte Medienformen prinzipiell für sich stehen und häufig durch explizites Framing<sup>211</sup> voneinander abgegrenzt sind, konstituiert sich die Bedeutung aus ihrer Kombination.

We move away from the idea that the different modes in multimodal texts have strictly bounded and framed specialist tasks, as in a film, where images may provide the action, sync sounds a sense of realism, music a layer of emotion, and so on [...]. Instead we move towards a view of multimodality in which common semiotic principles operate in and across different modes, and in which it is therefore quite possible for music to encode action, or images to encode emotion.<sup>212</sup>

Dieses Zusammenspiel der verschiedenen Modes gab es auch schon vor der Erfindung des Computers, beispielsweise in Zeitschriften. Allerdings war das Zusammenfügen der verschiedenen medialen Darstellungen, die von verschiedenen

---

<sup>208</sup>Kress, Gunther/van Leeuwen, Theo (2001): *Multimodal discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*, London: Arnold, S. 20.

<sup>209</sup>Bateman, John (2008): *Multimodality and Genre. A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*, Hampshire: Palgrave Macmillan, S. 1, Hervorhebung im Original.

<sup>210</sup>Vgl. Kress/van Leeuwen (2001), S. 67.

<sup>211</sup>Vgl. Bateman (2008), S. 42.

<sup>212</sup>Kress/van Leeuwen (2001), S. 2.

Spezialisten geschaffen wurden, Aufgabe eines Herausgebers. Erst durch die Digitalisierung wurde es Einzelpersonen ermöglicht, multimodale Dokumente zu erstellen. Diese vereinfachte Handhabung, die durch das Verschmelzen von Produktion und Distribution in einem einzigen Medium, dem Computer, möglich wird, führt allerdings auch zu einem Verlust, da durch die Umwandlung in technische Daten immer Information des Originals – wie der Raumklang von Livemusik oder die Farbdicke eines Bildes – verloren geht. Allerdings wird mit den Fortschritten der Technik versucht, dem entgegenzuwirken, selbst wenn die Nutzer der hohen Qualität häufig eine leichter transportierbare, also mit Qualitätsverlust komprimierte Speicherungsart (wie beispielsweise mp3) vorziehen. Es kommt also zu einem Verlust der Körperlichkeit, der jedoch anderen Verluste, die durch den Übergang von der oralen zur schriftlichen Präsentation hervorgerufen wurden, entgegenwirken kann. Kress und van Leeuwen formulieren dies folgendermaßen:

The new technologies' emphasis on multimodality, three-dimensionality and interactivity can be seen as a return of many of the things that were lost in the transition from ‚orality‘ to ‚literacy‘, as a ‚secondary orality‘, in other words (Ong, 1977). But the search for immersion, 3D virtual reality and interactivity, and the advent of ‚cyberculture‘, may also signify the most profound loss of embodiment we have seen yet [...].<sup>213</sup>

### *We are angry*

*We are angry* zeichnet sich durch die Fülle der verwendeten semiotischen Systeme beziehungsweise Modes aus: Neben fiktivem Text, der mit Audio-, Video- sowie fotografischem und künstlerischem Bildmaterial angereichert ist, bietet die Plattform Zugriff auf eine Art Wörterbuch, reale Artikel und Webseiten. Zudem gibt es eine Vielfalt an Graphiken und Gedankenblasen im Comicstil. Dabei ist festzustellen, dass die Variationsbreite der semiotischen Darstellung zu vier verschiedenen Zwecken genutzt wird. Erstens verweisen viele Links und Videos auf werkexterne Quellen und laden so zu Recherchen außerhalb der Geschichte ein. Interessant ist dabei, dass die Definitionen und Vokabelangaben alle im abgetrennten Textfenster auftauchen, also als Hintergrundinformation gekennzeichnet sind. Bei den Zeitungsartikeln tauchen jene im Extrafenster auf, die Beweise für die in der Geschichte aufgestellten Behauptungen bieten, während der Geschichte selbst viele Graphiken zugeordnet sind, die dann jedoch auch auf externe Quellen verweisen und somit die Immersion durchbrechen. Bei allen genannten Dokumenten steht jedoch der Erkenntnisgewinn im Vordergrund und die Immersion wird

---

<sup>213</sup>Kress/van Leeuwen (2001), S. 92.



vernachlässigt, beziehungsweise aus der Geschichte heraus transportiert. Ein zweiter Zweck ist die Dekoration. Ein Großteil der Bilder, wie beispielsweise jene am Kapitelbeginn, ist für den Verlauf der Geschichte nicht notwendig. Umso mehr, da diese meist weniger informativen als künstlerischen Wert haben (wie beispielsweise die Bilder des *Fearless Collective*). Dem gegenüber stehen die Bilder und Tonsequenzen, die – drittens – zur Illustration und Vertiefung des Textes dienen wie beispielsweise die Fotos des Wageninneren und die akustische Darstellung des Wortes „Rapist“ im ersten Kapitel oder das Video der Polizisten im dritten Kapitel sowie die Aufnahmen der Überwachungskamera in Kapitel vierzehn. Der vierte Zweck ist die Vertiefung der Immersion. Dies geschieht hauptsächlich durch atmosphärische Erweiterungen des Textes, wie das Piepen, das das Krankenhauskapitel untermalt, oder die Protestchöre im achten Kapitel.

Es stellt sich heraus, dass eine Verschmelzung von verschiedenen Medienformen zu etwas Neuem nur selten stattfindet. Meist sind die Bilder und Videosequenzen durch eindeutiges Framing vom Text abgegrenzt. Ausnahmen sind hier die Tonsequenzen, die eine atmosphärische Hintergrundkulisse schaffen. Allerdings ist auch deren Darstellung im Text durch Framing abgegrenzt. Es liegt also eine modulare Struktur vor. Dennoch wirkt die Geschichte linear, was zu einem großen Teil an ihrer räumlichen Struktur liegt. Wie im traditionellen Buch erfolgt das Lesen zunächst von oben nach unten und wird durch das Blättern zwischen den Kapiteln von links nach rechts strukturiert. Dies ist um so wichtiger, da die zeitliche Chronologie durch die ständigen Perspektivwechsel nur ungefähr eingehalten wird.<sup>214</sup>

### *The Travel Episodes*

Auch die *Travel Episodes* warten mit einer Vielfalt an semiotischen Systemen auf. Dadurch erklärt sich auch, dass das Format häufig als multimediale Reisereportage bezeichnet wird. Von Bedeutung ist hierbei die gute graphische Leistung, die der Entwicklung der Technik zur Zeit des Web 2.0 geschuldet ist. Beispiele für die verwendeten semiotischen Systeme sind Text, Fotos, Videosequenzen, Musik und animierte Landkarten. Obwohl der Text im Prinzip linear angeordnet ist, stellt sich die Frage, ob es durch diese Vielfalt an Formaten zu einer veränderten Rezeptionslenkung kommt, wenn der Blick des Lesers zuerst auf die Videos und Fotos fällt, und sich erst danach dem traditionelleren – und dadurch langweiligeren – Medium des Textes zuwendet. Man könnte dies als erneuten Angriff auf die

---

<sup>214</sup>Vgl. Bateman (2008), S. 275.

Linearität interpretieren, der sich jedoch allein in der Wahrnehmung und nicht in der Struktur äußert.

Auffällig bei der Verwendung des Materials ist, dass teilweise die Grenzen zwischen den verschiedenen Systemen verschwimmen, ihre Kombination dann aber als Gesamtwerk wieder deutlich vom restlichen Text getrennt ist. Beispiele für solche multimodalen Kombinationen sind großflächige Fotos, über die der Leser den Text durch Scrollen bewegt, animierte Landkarten, die visuelle Informationen mit Ton kombinieren, und natürlich die audiovisuellen Formate. Bei diesen kann man zwischen atmosphärischen und narrativen – also mimetischen und diegetischen – Formaten unterscheiden. Sobald man sich beispielsweise für eine Reise entschieden hat, wird das Hintergrundbild des ersten Kapitels (so bei jedem Kapitel) lebendig und verleiht dem Leser durch Ton- und Videoaufnahmen die Möglichkeit, sich an einen anderen Ort transportiert zu fühlen. Dies ist auch der Fall beim atmosphärischen Hintergrundvideo, das an ein erweitertes Foto erinnert, oder bei den Kombinationen von Bildmaterial mit scrollbarem Text. Diese atmosphärischen Elemente unterstützen die Immersion und unterbrechen die Linearität der Erzählung nicht, führen sie allerdings auch nicht fort.

Die narrativen Videosequenzen funktionieren wie metadiegetische Binnenerzählungen nach Genette. Dabei verstärken die Bilder und der Ton die Immersion des Lesers, gleichzeitig wird jedoch auch eine eigene Handlung dargestellt, die die Geschichte fortführt. Dies ist beispielsweise der Fall bei den beiden Autofahrten in Kapitel eins und drei der Episode „Welcome to Somalia“. Ein ganz anderes Beispiel für Videosequenzen als Fortführung der Geschichte, liegt bei „Couchsurfing im Iran“ vor, wo der Fließtext immer wieder von Videosequenzen unterbrochen wird, die bei einer Lesung des zur Episode gehörigen Buchs aufgenommen wurden und den Text direkt weiterführen. Andere Videosequenzen, wie das Musikvideo in „Welcome in Somalia“, dienen hingegen nur zur Dekoration.

Bei anderen Formaten wie den Fotostrecken, durch die man sich als Leser selber klicken muss, oder den Interviews mit Einheimischen, wird eine aktivere Haltung des Lesers eingefordert. Hier dient das zusätzliche Material zum Erkenntnisgewinn des Lesers. Den Hauptteil macht jedoch traditioneller Text vor weißem Hintergrund aus, dessen Linearität durch vielfältige abgeschlossene mediale Elemente unterbrochen wird. Diese eindeutige Trennung bestätigt, dass eine Modularisierung vorliegt.

## 4.4 Grenzverlust im Web 2.0?

Diese literaturwissenschaftliche Arbeit hat zwei multimodale Werke untersucht, die Fakten mit Fiktion vermischen. Es drängt sich also die Frage auf, wie der Literaturbegriff im Web 2.0 definiert werden kann.

Schon die Vertreter der zweiten Forschergeneration haben sich intensiv mit dieser Frage auseinandergesetzt. So plädiert Heibach für die Untersuchung von „Sprachkunst“<sup>215</sup>, um das Problem der Abgrenzung zwischen Literatur und Kunst zu umgehen, die aufgrund der Weite und Vielfalt der Möglichkeiten des Internets unsinnig erscheint.<sup>216</sup> Stattdessen propagiert sie eine Offenheit, um auch Phänomene wie beispielsweise die Interaktivität, die durch die Buchkultur aus dem Bereich der Sprachkunst verdrängt wurde, zu umfassen:

Es geht derzeit um eine Rückbesinnung auf Aspekte, die in der Sprachkunst schon immer vorhanden waren, durch die Dominanz des Buches aber in den Hintergrund gerückt wurden.<sup>217</sup>

Aber es gibt auch Gegenstimmen, denen zufolge Literatur nur als linearer Text bestehen kann. So meint Rolf Todesco: „Wer ‚wahre Literatur‘ erzeugen will, hüte sich vor Hypertext.“<sup>218</sup>

Heutzutage liegt das Problem der Abgrenzung eher zwischen Literatur und Gaming.<sup>219</sup> Viele Narratologen argumentieren, dass es medienübergreifende Definitionen für Begriffe wie ‚Narrativität‘ oder ‚Fiktionalität‘ gibt.<sup>220</sup> Sie sehen Computerspiele daher als Gegenstand der Literaturwissenschaft. Dem gegenüber stehen die Vertreter der Ludologie wie beispielsweise Espen Aarseth und Markku Eskelinen, denen zufolge das Analysepotential von Computerspielen nicht auf die Frage der Narrativität reduziert werden sollte.

Neben der Grenze zwischen Text und anderen semiotischen Systemen wird auch die Grenze zwischen Fakten und Fiktion im Internet häufig überschritten. Dies wird beispielsweise durch die multimodale Struktur ermöglicht, deren Segmentierung sich hervorragend dazu eignet, Fakten und Fiktion zu kombinieren<sup>221</sup>,

---

<sup>215</sup>Heibach (2003), S. 24.

<sup>216</sup>Vgl. ebd., S. 249.

<sup>217</sup>Ebd., S. 61.

<sup>218</sup>Rolf Todesco (1994): „Hyperkommunikation“, in Beat Suter/Michael Böhler (Hgg.) *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 121.

<sup>219</sup>Vgl. Yoo (2007) S. 129.

<sup>220</sup>Beispiele sind Marie-Laure Ryan oder Zipfel, Frank (2014): „Fiction across Media. Toward a Transmedial Concept of Fictionality“, in Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon (Hgg.) *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln; London: University of Nebraska Press, S. 103-125.

<sup>221</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 217.

wie die Analyse von *We are angry* gezeigt hat. Weitere Beispiele sind einerseits die Durchdringung virtueller Welten mit dokumentarischen Informationen, da es dem Leser in bekannten – oder zumindest realitätsnahen – Umgebungen leichter fällt, einen Halt in der virtuellen Welt zu finden. Andererseits führt die räumliche Distanz, die bei der Kommunikation per Computer besteht, dazu, dass die Grenze zwischen Wahrheit und Lüge häufig nicht so ernst genommen wird, da der Urheber sich hinter einem Pseudonym oder Avatar verstecken kann. Bei den Projekten *Tyrell.Hungary*<sup>222</sup> oder dem *Toywar* der Künstlergruppe *Etoy*<sup>223</sup> haben Netzkunstprojekte sogar den Cyberraum verlassen, indem sie reale Firmen angegriffen oder nachgebildet haben.<sup>224</sup> In solchen Beispielen kommt jedoch auch immer ein politischer Aktivismus zum Tragen.

Es zeigt sich also, dass die Schwierigkeiten einen eindeutigen Literaturbegriff zu definieren im Zeitalter der Digitalisierung noch stärker geworden sind, da den technischen Möglichkeiten des Computers eine Verschmelzung der Grenzen zwischen verschiedenen Modes, aber auch zwischen Realität und Virtualität oder Fiktion inhärent ist. Daher reicht eine Überarbeitung der Kriterien nicht aus. Stattdessen müssen neue Fragen bei der Analyse gestellt werden. Diese sind: (1.) Wer ist der Autor? Handelt es sich um einen Laien, der über sein persönliches Leben berichtet, oder um einen Profi, der sich literarischer Strategien bedient, um die Immersion des Lesers zu unterstützen? Haben wir es mit einem einzelnen Autor zu tun oder mit einem Kollektiv? Sind die Mitglieder des Kollektivs identifizierbar oder schreiben sie unter Pseudonymen? (2.) Wird die fragmentarische Struktur, die digitalen Projekten inhärent ist, betont oder verdeckt durch die Schaffung einer scheinbaren Linearität? Wird dabei auf die Besonderheiten der jeweiligen Präsentationsplattform eingegangen? Nehmen die einzelnen Bestandteile der Plattform Bezug aufeinander? (3.) Werden verschiedene semiotische Systeme verknüpft? Zu welchem Zweck geschieht dies? Mögliche Gründe sind die Illustration, die Ironisierung, die Dekoration oder eine verstärkte Immersion. Verschmelzen die Modes dabei, oder liegt ein deutliches Framing vor? (4.) Wie ist der Text mit seiner Umgebung vernetzt (Social Framing)? Kann der Leser Kommentare abgeben oder sogar anderweitig aktiv werden? Trägt die Aktivität des Lesers zur Immersion bei?

---

<sup>222</sup><http://tyrell.hu/>, konsultiert am 10.5.2015.

<sup>223</sup><http://www.eto.com/projects/toywar/>, konsultiert am 10.5.2015.

<sup>224</sup>Vgl. Heibach (2000), S. 312-314.

## 5 Es lebe die Geschichte! Ein Fazit

Die vorliegende Arbeit ist der Frage nachgegangen, inwiefern das neue Erzählen im Web 2.0 die im Rahmen des Poststrukturalismus erdachte und mithilfe der technischen Neuerung des Computers möglich gewordene neue digitale Ästhetik realisiert und sich dementsprechend vom traditionellen Erzählen unterscheidet. Besonders stark wurde dabei die Frage nach der Linearität in den Fokus genommen.

In einem ersten Kapitel wurde dargelegt, dass Geschichten traditionellerweise auf allen Ebenen linear sind. Während sich die Histoire durch Kohärenz, also Chronologie und Kausalität, auszeichnet, kann die Ebene des Discours Abweichungen von der Chronologie aufweisen, beispielsweise um Spannung zu erzeugen. Durch die vom Autor festgelegte Erscheinungsform, also den Plot, gibt es jedoch eine eindeutige lineare Orientierung für die Rezeption durch den Leser.

Im zweiten Kapitel wurde anhand der Entstehung der digitalen Literatur in der Nachfolge der Hypertextliteratur und der ihr zugeschriebenen Merkmale – Prozesshaftigkeit, Interaktivität und Intermedialität – festgestellt, dass diese durch eine Abkehr von der linearen Struktur geprägt ist. Allerdings stellten schon Vertreter einer zweiten Forschergeneration fest, dass die von der Hypertextforschung verkündete Überwindung der traditionellen Ästhetik nur bedingt zutrifft und die Anfänge der digitalen Literatur nur schwer die an sie gestellten Erwartungen erfüllen konnten. Kritikpunkte waren beispielsweise, dass die Emanzipation des Lesers nur oberflächlich stattfindet oder dass verschiedene semiotische Systeme nur selten zu einem Neuen verschmelzen. Es wurde zudem deutlich, dass die Kriterien der Forschung meist sehr ungenau definiert waren und eine Vermischung zwischen den Eigenschaften der neuen Medien und den daraus resultierenden ästhetischen Merkmalen digitaler Literaturprojekte stattfand.

Aufgrund dieser Probleme stellte sich die Frage, ob die im Rahmen der Forschung zur digitalen Literatur hervorgehobenen Merkmale noch auf das Erzählen im Web 2.0 zutreffen oder ob neue Konzepte gefunden werden müssen. Dazu wurde die Unterscheidung zwischen dem Web 1.0 und dem Web 2.0 nach Tim O'Reilly nachvollzogen, der zufolge das Web 2.0 sich besonders durch die Einbindung des Users auszeichnet. Im Anschluss wurden verschiedene Definitionen für den verbreiteten Begriff des Digital Storytellings vorgestellt und jene Alexanders, nach der es sich um im digitalen Kontext beheimatete Geschichten handelt, zur Grundlage der Analyse erklärt. Dabei wurde deutlich, dass es im Digital Storytelling eine Aufspaltung zwischen zwei grundsätzlich verschiedenen Bereichen gibt. Auf der einen Seite tritt die von Heibach prognostizierte Verschmelzung von Interme-

dialität und Interaktivität zu virtuellen Welten in Computerspielen ein, die die Immersion zum Hauptziel jeder Form von Narrativität erklärt. Auf der anderen Seite steht die Rückkehr zur mehr oder minder linearen Geschichte, die als Reaktion auf das Scheitern der Hypertextliteratur an ihrer Multilinearität und dem damit verbundenen Verlust der Narrativität zu verstehen ist. Die Multilinearität wird dabei von einer rahmenden Linearität abgelöst, die der Leser selbstbestimmt verlassen kann.

Die Analyse der Projekte *We are angry* und *The Travel Episodes* hat ergeben, dass die Kriterien der digitalen Literatur den neuen Arten des Erzählens im Web 2.0 nur noch bedingt gerecht werden. Neben oberflächlichen Problemen, wie der Feststellung, dass die Prozesshaftigkeit vordergründig ein Merkmal des Mediums Computer und kein ästhetisches Merkmal ist, haben sich auch andere Probleme gezeigt. So stellte sich die Interaktivität, die in dieser Arbeit in den Unterpunkten Performanz und Konkreativität untersucht wurde, nicht als erkenntnisbringendes Kriterium für die Analyse der ausgewählten Projekte heraus, da ihr jeweiliger Interaktivitätsgrad niedrig bis nicht vorhanden ist. Stattdessen macht es Sinn, die Immersion, also die Bedingungen für das Eintauchen des Lesers in den Text, zu untersuchen. Hilfreich ist dabei beispielsweise das Merkmal der ‚Personal Presence‘ nach Alexander, also die Existenz eines Protagonisten, der viel Identifikationspotenzial bietet. Der unter dem Unterbegriff der ‚Konkreativität‘ gefasste Bereich der Interaktivität wird abgelöst vom ‚Social Framework‘ (nach Alexander), also der Tatsache, dass Projekte des Digital Storytellings immer in einen größeren kommunikativen Raum der sozialen Medien eingebettet sind. Ein weiteres Kriterium in dieser Richtung ist jenes der ‚Platform Affordances‘, also der Tatsache, dass jede Plattform andere Möglichkeiten hat und auch je nach Bedarf genutzt werden sollte. In diesen Bereich fällt auch die inszenierte Schrift nach Simanowski.

Bei dem Kriterium der Intermedialität sind die definitorischen Schwierigkeiten offensichtlich geworden, da die Forschung zur digitalen Literatur dieses Kriterium nutzte, um die Verschmelzung verschiedener Medien zu bezeichnen. Aus heutiger Sicht ist klar, dass der Computer ein einziges Kommunikationsmittel – also ein einziges Medium – ist, das nur verschiedene semiotische Systeme kombinieren kann. In den analysierten Projekten wurde deutlich, dass teilweise eine Verschmelzung von verschiedenen semiotischen Systemen vorliegt, wie beispielsweise bei Videosequenzen, dass sich die so entstehenden Kombinate jedoch als Ganzes vom Rest abgrenzen. In dieser Tatsache liegt die Einführung des Kriteriums der Multimodalität begründet, das auf der Eigenschaft der Modularität nach

Manovich beruht. Auch ein weiteres Merkmal wäre ohne die Modularität nicht denkbar: jenes der ‚Serial Structure‘ nach Alexander, das aussagt, dass aus verschiedenen Fragmenten mit zeitlichem Abstand ein Projekt entsteht. Ein drittes Kriterium in dieser Richtung ist jenes der ‚Multiple Proscenia‘ also dass jede Geschichte in Fragmente aufgesplittet auf verschiedenen Plattformen weitergeführt werden kann. Konzepte, die für die Untersuchung des Digital Storytellings eine Rolle spielen, sind also die Immersion, das Social Framework, die Multimodalität, die als Oberbegriff über den Platform Affordances steht, und die Serial Structure, die mit dem Multiple Proscenia zusammengefasst werden kann.

Das letzte Kapitel hat diese beiden Bereiche, also das quasi-lineare Storytelling und die virtuelle Welt der Computerspiele, wieder zusammengeführt und dabei festgestellt, dass es im Zeitalter der Digitalisierung und des Internets besondere Schwierigkeiten bei der Suche nach einem angemessenen Literaturbegriff gibt, da dem Internet die Grenzüberschreitungen inhärent sind. Der Literaturbegriff bleibt also eine offene Frage. Fest steht nur, dass sich eine Rückkehr zur Linearität – sei es die durch den Prozess des Spielens vom User hervorgerufene Narrativität in Computerspielen oder die vom Autor vorgegebene Linearität in den untersuchten Projekten – herausbildet und somit das Erzählen der Geschichte wieder in den Mittelpunkt rückt.

Unmittelbar aus der Analyse ergeben sich einige Forschungsdesiderata. Dazu gehört die Notwendigkeit, die Forschung zur digitalen Multimodalität auszubauen, da das Werk von Kress und van Leeuwen sehr oberflächlich und stark an analogen Texten orientiert ist. Gleiches gilt für die Analyse Batemans, die sich zudem nur auf den visuellen Aspekt und auf das Seitenlayout konzentriert. In Hinblick auf das flexible Layout je nach Abspielmedium muss die Theorie deshalb erweitert werden. Auch die Frage, ob es einen kontinuierlichen Übergang zwischen Digital Storytelling und Gaming gibt oder ob ein Bruch feststellbar ist, ergibt sich direkt aus der vorliegenden Analyse.

Leider konnten zudem aufgrund der vielfältigen Ausprägungen des Erzählens im Web 2.0 wichtige Beispiele nicht behandelt werden. Interessant wäre beispielsweise im Kontext des transmedialen Storytellings eine Untersuchung der Autorinszenierung über verschiedene Medien hinweg oder die Verwendung von Social Media Plattformen wie Facebook oder Twitter als Literaturplattformen. Hierbei sollte in Hinblick auf die Interaktivität untersucht werden, wieso Twitter- und Facebookromane nur für wenige Leser von Interesse sind. Außerdem wäre die Frage nach dem Social Reading im vernetzten Buch, das die Einbindung des Leser außerhalb der Idee des Co-Autors bewegt, ein interessantes Forschungsprojekt.

## Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen (1994): „Nonlinearity and Literary Theory“, in George Landow (Hg.) *Hyper/Text/Theory*, Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, S. 51-86.
- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: John Hopkins University Press.
- Alexander, Bryan (2011): *The new digital storytelling: creating narratives with new media*, Santa Barbara; Denver; Oxford: Praeger.
- Aristoteles (2006): *Poetik*, Stuttgart: Reclam.
- Backe, Hans-Joachim (2011): „Computergestütztes Erzählen“, in Matías Martínez (Hg.) *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*, Stuttgart; Weimar: Metzler, S. 49-52.
- Bateman, John (2008): *Multimodality and Genre. A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Bolter, Jay (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale: Erlbaum.
- Chaouli, Michel (2001): „Was bedeutet: Online lesen?“, in Heinz Ludwig Arnold (Hg.) *Text & Kritik*, Heft 152: *Digitale Literatur* mit Gastredakteur Roberto Simanowski, München: Boorberg, S. 65-74.
- Chatman, Seymour (1980): *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca; London: Cornell University Press.
- Domsch, Sebastian (2012): „Freiheit oder Erzählung – oder beides? Zu Konzepten von Erzählung und Spielerfreiheit im Computerspiel“, in Ansgar Nünning u.a. (Hgg.) *Narrative Genres im Internet: Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 195-207.
- Douglas, J. Yellowlees (1994): „How Do I Stop This Thing?: Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives“, in George Landow (Hg.) *Hyper/Text/Theory*, Baltimore; London: John Hopkins University Press, S. 159-188.



- Erstad, Ola/Wertsch, James (2008): „Tales of mediation: Narrative and digital media as cultural tools“, in Knut Lundby (Hg.) *Digital storytelling, mediated stories*, New York: Peter Lang, S. 21-39.
- Fendt, Kurt (2001): „Hypertext und seine literarisch-ästhetischen Vorbilder“, in Heinz Ludwig Arnold (Hg.) *Text & Kritik*, Heft 152: *Digitale Literatur* mit Gastredakteur Roberto Simanowski, München: Boorberg, S. 87-98.
- Flusser, Vilém (1995): *Lob der Oberflächlichkeit*, Mannheim: Bollmann.
- Früh, Werner (2014): „Narration und Storytelling“, in ders./Felix Frey (Hgg.): *Narration und Storytelling. Theorie und empirische Befunde*, Köln: Halem, S. 63-119.
- Genette, Gérard (1998): *Die Erzählung*, München: Fink.
- Grether, Reinhold (1999): „Versuch über Welttexte“, in Beat Suter/Michael Böhler (Hgg.): *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 85-100.
- Grishakova, Marina/Ryan, Marie-Laure (2010): „Editors’ preface“, in *Intermediality and Storytelling*, Berlin: De Gruyter, S. 1-7.
- Guertin, Carolyn (2007): „Handholding, Remixing, and the Instant Replay: New Narratives in a Postnarrative World“, in Ray Siemens/Susan Schreibmann (Hgg.) *A Companion to Digital Literary Studies*, Malden u.a.: Blackwell, S. 233-249.
- Hallet, Wolfgang (2009): „The Multimodal Novel: The Integration of Modes and Media in novelistic Narration“, in Sandra Heinen/Roy Sommer (Hgg.) *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, Berlin; New York: De Gruyter, S. 129-153.
- Hartz, Jochen (2012): *Digitale Transformationen. Erzählen im Internet zwischen Hypertext und virtueller Realität*, kein Ort: kein Verlag.
- Heibach, Christiane (2000): *Literatur im Internet: Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, Berlin: dissertation.de.
- Heibach, Christiane (2003): *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt: Suhrkamp.

- Heinen, Sandra/Sommer, Roy (2009): „Introduction: Narratology and Interdisciplinarity“, in dies. (Hgg.) *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*, Berlin; New York: De Gruyter, S. 1-10.
- Herwig, Henriette (2001): „Wendepunkte der Mediengeschichte“, in Ernest Hess-Lüttich (Hg.) *Autoren, Automaten, Audiovisionen*, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, S. 35-56.
- Hess-Lüttich, Ernest (1997): „Text, Intertext, Hypertext – Zur Texttheorie der Hypertextualität“, in Josef Klein/Ulla Fix (Hgg.) *Textbeziehungen. Linguistische und literaturwissenschaftliche Beiträge zur Intertextualität*, Tübingen: Stauffenburg, S. 125-148.
- Higgins, Dick/Higgins, Hannah (2001): „Intermedia“, in *Leonardo*, Band 34, Nummer 1, Februar, S. 49-54.
- Hühn, Peter (2011): „Erzähltexte im Verhältnis zu anderen Textsorten“, in Matías Martínez (Hg.) *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*, Stuttgart; Weimar: Metzler, S. 12-16.
- Kress, Gunther/van Leeuwen, Theo (2001): *Multimodal discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*, London: Arnold.
- Landow, George (1992): *Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimore; London: The Johns Hopkins University Press.
- Landow, George (1994): „What’s a Critic to Do?: Critical Theory in the Age of Hypertext“, in ders. (Hg.) *Hyper/Text/Theory*, Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, S. 1-52.
- Liestøl, Gunnar (1994): „Wittgenstein, Genette, and the Reader’s Narrative in Hypertext“, in George Landow (Hg.) *Hyper/Text/Theory*, Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, S. 87- 120.
- Lundby, Knut (2008): *Digital Storytelling, mediatized stories. Self-representations in New Media*, New York u.a.: Peter Lang.
- Mahne, Nicole (2006): *Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum*, Frankfurt u.a.: Peter Lang.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*, Cambridge; London: The MIT Press.

- Martínez, Matías (2011): „Erzählen“, in ders. (Hg.) *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*, Stuttgart; Weimar: Metzler, S. 1-12.
- Miller, Carolyn (2008): *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*, Amsterdam u.a.: Focal Press.
- Morrison, Aimée (2007): „Blogs and Blogging: Text and Practice“, in Ray Siemens/Susan Schreibman (Hgg.) *A companion to digital Literary Studies*, Malden u.a.: Blackwell, S. 369-387.
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge; London: The MIT Press.
- Nell, Victor (1988): *Lost in a Book. The Psychology of reading for Pleasure*, New Haven; London: Yale University Press.
- Nünning, Ansgar/Rupp, Jan (2012): „The Internet's New Storytellers': Merkmale, Typologien und Funktionen narrativer Genres im Internet aus gattungstheoretischer, narratologischer und medienkulturwissenschaftlicher Sicht“, in dies. u.a. (Hgg.) *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 3-50.
- Page, Ruth/Thomas, Bronwen (2011): „Introduction“, in dies. (Hgg.) *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*, Lincoln; London: University of Nebraska Press.
- Pearce, Celia (2004): „Towards a Game Theory of Game“, in Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hgg.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge; London: The MIT Press, S. 143-153.
- Piestrak-Demirezen, Dorota (2008): *Hypermediale Fiktionen. Zu einem Phänomen der Digitalen Literatur*, Frankfurt u.a.: Peter Lang.
- Porombka, Stephan (2001): *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos*, München: Wilhelm Fink.
- Runkehl, Jens/Schlobinski, Peter/Siever, Torsten: *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*, Opladen; Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore; London: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2004): „Will New Media Produce New Narratives?“, in dies. (Hg.) *Narrative across Media. The languages of Storytelling*, Lincoln; London: University of Nebraska, S. 337-360.
- Ryan, Marie-Laure (2007): „Toward a definition of narrative“, in David Herman (Hg.) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge; New York u.a.: Cambridge University Press, S. 22-35.
- Ryan, Marie-Laure (2011): „The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts“, in Ruth Page/Bronwen Thomas (Hgg.) *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*, Lincoln; London: University of Nebraska Press, S. 35-62.
- Sager, Sven (1997): „Intertextualität und Interaktivität von Hypertexten“, in Josef Klein/Ulla Fix (Hg.) *Textbeziehungen. Linguistische und literaturwissenschaftliche Beiträge zur Intertextualität*, Tübingen: Stauffenburg, S. 109-123.
- Schechner, Richard (2004): „Response to the article of J. Yellowlees Douglas and Andrew Hargadon“, in Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hgg.) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge; London: The MIT Press, S. 192-196.
- Schröder, Dirk (1999): „Der Link als Herme und Seitensprung. Überlegungen zur Komposition von Webfiction“, in Beat Suter/Michael Böhler (Hgg.) *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 43-60.
- Seda, Roman (2008): *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*, Boizenburg: Werner Hülsbusch.
- Simanowski, Roberto (2002): *Interfictions – vom Schreiben im Netz*, Frankfurt: Suhrkamp.
- Sturm, Simon (2013): *Digitales Storytelling. Eine Einführung in neue Formen des Qualitätsjournalismus*, Wiesbaden: Springer.

- Suter, Beat/Böhler, Michael (1999): „Hyperfiction – ein neues Genre? Einleitung“, in dies. (Hgg.) *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 7-25.
- Suter, Beat (2005): „Literatur@Internet – oder warum die Zukunft des Schreibens längst da ist“, in Simone Winko/Harro Segeberg (Hgg.) *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, München: Wilhelm Fink, S. 199-220.
- Suter, Beat (2006): „Der Hyperlink in der Lektüre: Pause, Leerstelle oder Flucht“, in Axel Dunker/Frank Zipfel (Hgg.) *Literatur@Internet*, Bielefeld: Aisthesis, S. 57-74.
- Todesco, Rolf (1994): „Hyperkommunikation“, in Beat Suter/Michael Böhler (Hgg.) *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 113-124.
- von Gehlen, Dirk (2011): *Mashup. Lob der Kopie*, Berlin: Suhrkamp.
- Welsch, Wolfgang (1995): *Vernunft. Die zeitgenössische Vernunftkritik und das Konzept der transversalen Vernunft*, Frankfurt: Suhrkamp.
- Wenz, Karin (2001): „Eine Lese(r)reise: Moving text into e-space“, in Heinz Ludwig Arnold (Hg.) *Text & Kritik*, Heft 152: *Digitale Literatur* mit Gastredakteur Roberto Simanowski, München: Boorberg, S. 43- 53.
- Winko, Simone (2005): „Vorbemerkung“, in dies./Harro Segeberg (Hgg.) *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, München: Wilhelm Fink.
- Wirth, Uwe (1999): „Wen kümmert’s, wer spinnt? Gedanken zum Lesen und Schreiben im Hypertext“, in Beat Suter/Michael Böhler (Hgg.) *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt: Stroemfeld, S. 29-42.
- Yoo, Hyun-Joo (2007): *Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität*, Würzburg: Königshausen und Neumann.
- Zipfel, Frank (2006): „Hyperfiction, Adventures und MUDs – Neue Formen literarischer Fiktion?“, in ders./Axel Dunker (Hgg.) *Literatur@Internet*, Bielefeld: Aisthesis, S. 15-55.
- Zipfel, Frank (2014): „Fiction across Media. Toward a Transmedial Concept of Fictionality“, in Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon (Hgg.) *Storyworlds*

*across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln; London: University of Nebraska Press, S. 103-125.

## Internetquellen

Auer, Johannes: *Kill the Poem*: <http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm>, konsultiert am 14.4.2015.

Bedouinwriter, Gespräch mit Johannes Klaus über die *Travel Episodes*: <http://bedouinwriter.com/gespraech-mit-johannes-klaus-the-travel-episodes/>, konsultiert am 25.3.2015.

Buchreport: „Wie Storytelling Bücher neu definieren kann“: [http://www.buchreport.de/nachrichten/verlage/verlage\\_nachricht/datum/2014/11/26/wie-storytelling-buecher-neu-definieren-kann.htm](http://www.buchreport.de/nachrichten/verlage/verlage_nachricht/datum/2014/11/26/wie-storytelling-buecher-neu-definieren-kann.htm), konsultiert am 25.4.2015.

Bush, Vannevar (1945): „As We May Think“, in *The Atlantic Monthly*: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/1/>, konsultiert am 30.1.2015.

Center for Digital Storytelling: <http://storycenter.org/history/>, konsultiert am 12.3.2015.

Digital Book Award 2015: <http://www.digitalbookworld.com/2015/winners-of-the-2015-digital-book-awards-announced-at-gala-hosted-by-ira-wolfman/>, konsultiert am 3.5.2015.

Duden online: <http://www.duden.de/rechtschreibung/linear>, konsultiert am 5.3.2015.

Eliza: <http://www.masswerk.at/elizabot/>, konsultiert am 1.5.2015.

Facebook, *We are angry*: <https://www.facebook.com/weareangry.net?fref=ts>, konsultiert am 10.5.2015.

Facebook, *The Travel Episodes*: <https://www.facebook.com/travelepisodes?fref=ts>, konsultiert am 10.5.2015.

Grigat, Guido: *23:40*: <http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/index-phase1.html>, konsultiert am 26.4.2015.

- Karsch, Stephan: *Maquina poetica*: <http://www.maquina-poetica.net/>, konsultiert am 9.5.2015.
- Kippels, David (2013): „Transmedia Storytelling – Die Kunst des multimedialen Erzählens“, in <http://www.corporate-affairs.de/2013/12/09/transmedia-storytelling-die-kunst-des-multimedialen-erzahlens/>, konsultiert am 1.5.2015.
- Klaus, Johannes: *Reisedepeschen*: <http://www.reisedepeschen.de/author/johannes-klaus/>, konsultiert am 3.5.2015.
- Klinger, Claudia: *Beim Bäcker*: <http://www.claudia-klinger.de/archiv/baecker/index.htm>, konsultiert am 25.2.2015 [Inzwischen läuft das Projekt nicht mehr, sondern existiert nur noch als Archiv].
- Louchart, Sandy/Aylett, Ruth (kein Jahr): „Solving the narrative paradox in VEs – lessons from RPGs“, in <http://www.macs.hw.ac.uk/~ruth/Papers/narrative/IVA03-Louchart-Aylett.pdf>, konsultiert am 26.4.2015.
- Medienstudie: <http://www-05.ibm.com/de/media/news/medienstudie-28-04-08.html>, konsultiert am 20.3.2015.
- Neile, Carmen (2012) „Political Storytelling for the modern world“, in [http://magazines.toastmasters.org/article/POLITICAL\\_STORYTELLING\\_FOR\\_THE\\_MODERN\\_WORLD/1140151/121549/article.html](http://magazines.toastmasters.org/article/POLITICAL_STORYTELLING_FOR_THE_MODERN_WORLD/1140151/121549/article.html), konsultiert am 1.5.2015.
- New York Times: „Snowfall. The avalanche at Tunnel Creek“: <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>, konsultiert am 25.3.2015.
- O’Reilly, Tim (2005): „What is Web 2.0“: <http://www.oreilly.de/artikel/web20.html>, konsultiert am 5.3.2015.
- Pottermore: <https://www.pottermore.com/de>, konsultiert am 26.4.2015.
- Projekt Gutenberg: [https://www.gutenberg.org/wiki/DE\\_Hauptseite](https://www.gutenberg.org/wiki/DE_Hauptseite), konsultiert am 15.3.2015.
- Simanowski, Roberto (1999): „Digitale Literatur. Begriffsbestimmung und Typologisierung“, in *www.dichtung-digital.de*: <http://www.dichtung-digital.de/homepage/28-Mai-99-1/typologie.htm>, konsultiert am 30.01.2015.

The Fearless Collective: <http://fearlesscollective.tumblr.com/>, konsultiert am 20.3.2015.

The Guardian: „Outrage in India: rape and misogyny exposed – new ebooks“: <http://www.theguardian.com/books/2015/mar/15/ebooks-the-new-reading-we-are-angry-lyndee-prickitt-jyoti-singh>, konsultiert am 25.4.2015.

The Travel Episodes: [www.travelepisodes.com](http://www.travelepisodes.com), konsultiert am 26.4.2015; die einzelnen Episoden finden sich unter:

1. Johannes Klaus: „Welcome to Somalia“: [www.travelepisodes.com/reise/welcome-to-somalia/](http://www.travelepisodes.com/reise/welcome-to-somalia/), konsultiert am 10.5.2015.
2. Philipp Laage: „Lost in Vietnam“: <http://www.travelepisodes.com/reise/lost-in-vietnam/>, konsultiert am 10.5.2015.
3. Martin Schacht/Ken Schluchtmann: „Road to Mandalay“:<http://www.travelepisodes.com/reise/burma-road-to-mandalay/>, konsultiert am 10.5.2015.
4. Susanne Baade/Dirk Lehmann: „Happy Antarctica“: <http://www.travelepisodes.com/reise/antarktis-kreuzfahrt-antarctica-cruise/>, konsultiert am 10.5.2015.
5. Aylin Berktaş/Stefan Krieger: „Das Ende einer Reise“: <http://www.travelepisodes.com/reise/das-ende-einer-reise-heimkehren-nach-weltreise/>, konsultiert am 10.5.2015.
6. Stephan Orth: „Couchsurfing im Iran“: <http://www.travelepisodes.com/reise/couchsurfing-im-iran/>, konsultiert am 10.5.2015.

The Webby Awards 2015: <http://www.webbyawards.com/winners/2015/websites/general-website/activism/>, konsultiert am 3.5.2015.

The World's first collaborative sentence: <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>, konsultiert am 26.4.2015.

Toywar der Künstlergruppe *Etoy*: <http://www.eto.com/projects/toywar/>, konsultiert am 10.5.2015.

Twitter: <https://twitter.com/travelepisodes>, konsultiert am 20.4.2015].

Tyrell.Hungary: <http://tyrell.hu/>, konsultiert am 10.5.2015.



We Are Angry: [www.weareangry.net](http://www.weareangry.net), konsultiert am 3.5.2015; die einzelnen Kapitel sind in der URL nach folgenden Schemata durchnummeriert:

1. Read: <http://www.weareangry.net/read/?page=1#>; statt 1 die jeweilige Kapitelzahl einfügen.
2. Experience: <http://www.weareangry.net/exp/1.php>; statt 1 die jeweilige Kapitelzahl einfügen.

# Anhang

## Abbildungsverzeichnis

**Abbildung 1:** Screenshot: *We are angry* „Read“, URL: <http://www.weareangry.net/read/#pe-01-0>, konsultiert am 17.2.2015.

**Abbildung 2:** Screenshot: *We are angry* „Experience“, URL: <http://www.weareangry.net/exp/1.php>, konsultiert am 17.2.2015.

**Abbildung 3:** Screenshot: Startbildschirm *Travel Episodes*, URL: <http://www.travelepisodes.com/>, konsultiert am 17.2.2015.

**Abbildung 4:** Screenshot: Verweis auf externe Artikel, URL: <http://www.weareangry.net/exp/4.php>, konsultiert am 17.2.2015.

**Abbildung 5:** Tree of disregard, Screenshot, URL: <http://www.weareangry.net/exp/9.php>, konsultiert am 17.2.2015.

**Abbildung 6:** Tree of disregard mit Links, von der Autorin anhand von Abbildung 5 und Screenshots der verfügbaren Links erstellt.