

# **Experimentierräume** **in der österreichischen Literatur**

*Alexandra Millner / Dana Pfeiferová / Vincenza Scuderi*  
(Hrsg.)



© Brigitta Falkner. Aus: *Populäre Panoramen I*. Wien: Klever, 2010.

Germanistenverband der Tschechischen Republik  
Westböhmisches Universität Pilsen

# **Experimentierräume in der österreichischen Literatur**

*Alexandra Millner / Dana Pfeiferová / Vincenza Scuderi  
(Hrsg.)*

Westböhmisches Universität Pilsen  
2019

 **Bundesministerium**  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung



 **Franz  
Werfel  
Stipendium**  
Finanziert durch die Republik Österreich

## **Experimentierräume in der österreichischen Literatur**

Herausgeberinnen:

Alexandra Millner / Dana Pfeiferová / Vincenza Scuderi

Review:

Dr. habil. Attila Bombitz

Dr. habil. Sławomir Piontek

Grafische Gestaltung des Covers und typografisches Layout:

Jakub Pokorný

Erschienen bei

Westböhmisches Universität Pilsen

Univerzitiní 2732/8, 301 00 Pilsen, Czech Republic

Gedruckt von

PREKOMIA s.r.o.

Západní 1322/12, 323 00 Pilsen, Czech Republic

Erste Ausgabe, 345 Seiten

Auflage: 300

Pilsen 2019

ISBN 978-80-261-0901-3

© Westböhmisches Universität Pilsen, 2019

AutorInnen, 2019

# Hypertext. Code. Literatur. Vom Experimentieren im medialen Erzählen

*Zdeněk Pecka*

## **Abstract**

Das literarische Internet lässt sich auch als ein Raum des experimentellen Storytelling bezeichnen. Die Verlinktheit der digitalen Welt und ihre Möglichkeiten sowie Gefahren wurden zur Inspiration oder zum Thema von Experimenten, die untersuchten, welche Geschichten, Stories dadurch entstehen und wie sie digital erzählt werden können, beziehungsweise wie die RezipientInnen an dem Erzählen auch teilnehmen können.

## **Schlüsselwörter**

Internet-Literatur, Hypertext-Literatur, mediale Literatur, digitales Storytelling, Medien-Aktionismus, Blog-Literatur

## **1. Digitales Erzählen**

Beim Lesen diverser populärer Literaturartikel oder Blogs stößt man gelegentlich auf Kommentare, die behaupten, dass sich die Literaturbranche in der Gegenwart in einer Krise befinde. Gleichzeitig beobachtet man Phänomene, die den traditionellen Literaturverkehr stören, verkehren oder – wenn man will – erweitern. Die meisten Leute verbringen täglich viele Stunden vor dem Bildschirm, sie arbeiten am Laptop, lesen an Tablets, Smartphones oder diversen Lesegeräten und in E-Book-Readers. Auch viele AutorInnen sehen das Internet als einen Raum, der zum Publizieren von Texten und zur Selbstpräsentation gut geeignet ist. Hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang die Nobelpreisträgerin Elfriede Jelinek, die ihre Werke seit ihrem demonstrativen Rückzug aus der Öffentlichkeit ausschließlich auf ihrer Website veröffentlicht und sich dadurch auch zum experimentellen Geist der frühen digitalen Literatur bekennt.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Vgl. Pecka, 2018.

In diesem Beitrag, der als eine anfängliche Überlegung zu einem längerfristigen Forschungsvorhaben verstanden werden kann, werden Beispiele und auffallende Experimente angeführt sowie neue Konzepte oder sogar Aktionismus und Provokationen in dem Feld der Internetliteratur und des digitalen Storytelling vorgestellt. Es stellt sich die Frage, welche Möglichkeiten die neuen Medien als solche nicht nur den LeserInnen, sondern auch den kreativen AutorInnen selbst in den letzten 20 bis 25 Jahren gebracht haben. Ausgewählte Beispiele sollen den Experimentcharakter einiger Projekte unterstreichen. Diese Projekte markieren vereinfacht und symbolisch den heutigen digitalen Raum, in dem sich sowohl die deutschsprachige Internetliteratur befindet, als auch das fiktionale digitale Erzählen in Österreich beziehungsweise dem deutschsprachigen Raum erfolgt.

Methodologisch bleibe ich bei diesen Überlegungen sowie bei weiteren ähnlich orientierten Beiträgen einerseits in der traditionellen Literaturwissenschaft mit ihren hermeneutischen, strukturalistischen, poststrukturalistischen und dekonstruktivistischen Diskursen. Andererseits sollen hier natürlich auch die aktuelle Leseforschung, Rezeptionsästhetik, Transfer- und Medienwissenschaften, Internet Studies und Digital Humanities Berücksichtigung finden.

Mit der Ankunft des World Wide Web Ende der 1990er Jahre gab es eine erste euphorische Welle der Hypertextliteratur – einer Online-Literatur, die über Links und nicht über das Umblättern funktioniert: nichtlinear, interaktiv, experimentell animiert. Die Hypertextliteratur verschwand jedoch nach wenigen Jahren wieder. Ein Bildschirm scheint eine feindliche Umgebung zum Lesen von Literatur zu sein. Die gegenwärtige digitale Literatur scheint ein Widerspruch in sich zu sein, der von der Literatur bereits wieder wegführt. Texte werden zwischen den Geräten beweglich, online verfügbar, alles in ihnen kann kopiert, kombiniert und umformatiert werden, sie werden verschickt und in den sozialen Netzwerken kommentiert oder sogar mitgeschrieben. Dies bietet neue Möglichkeiten für die AutorInnen nicht nur bei der Genese und in der Gestaltung ihrer Werke, sondern auch in deren Vermarktung, was auch für die Verlage und andere Vermittler von Belang ist. Im Internet selbst, im Hypertext wie im Code, gibt es viel Potenzial. Literarische Werke werden dort veröffentlicht und verkauft, in den Social Networks dann durch die Statusmeldungen und in den literarischen Blogs durch die Blog-Beiträge besprochen beziehungsweise

kritisiert. An der literarischen Qualität der Texte, die oft auch durch das sogenannte „unkreative Schreiben“<sup>2</sup> entstehen, lässt sich mit Recht zweifeln. Den Begriff „*uncreative writing*“ hat der amerikanische Dichter und Hochschullehrer Kenneth Goldsmith 2011 (dt. 2017) durch seine gleichnamige Schrift eingeführt. Damit soll die maschinell bedingte Arbeit mit bereits vorhandenen Texten und Textfragmenten bezeichnet werden, die in (nicht nur) sozialen Netzwerken und Blogs über ‚unkreatives‘ Textrecycling entstehen. Diese Arbeitsweise scheint für die digital entstandenen postmodernen Texte sehr symptomatisch zu sein.

## 2. Hypertext

Von den gegenwärtigen Bedingungen in der literarischen Blogosphäre, die in vielerlei Hinsicht schon den Mainstream repräsentieren, bleibt der Hypertext als Zeuge der ‚einst‘ experimentellen Literatur. Johannes Auer, Proponent der Avantgarde in der medialen Kunst und Literatur, verstand den Hypertext schon in seinen Anfängen als „die programmierte Form der poststrukturalistischen Intertextualität“ und den Hyperlink klickenden Leser als „Mitautor des Textes“.<sup>3</sup> Die Pioniere und Pionierinnen des Hypertextes in den 1990er Jahren haben sich die literarische Interaktion so vorgestellt, dass eine immer wieder einzigartige Mitgestaltung des Textes erfolgt, indem die LeserInnen im Internet die Links, die eine Bewegung im Text ermöglichen, anklicken und ihn dadurch auch zu einer Art Collage machen. Die innere Kohärenz des Textes verschwindet, und ein solcher (Hyper-)Text ist auch nur schwierig interpretierbar. Der erste deutschsprachige Hypertext, der Ende der 1980er Jahre noch offline seinen Anfang nahm, war wahrscheinlich Heiko Indensens *Imaginäre Bibliothek*:

Sie ist sozusagen eine Geschichte, eine Enzyklopädie des nichtlinearen Schreibens als nichtlinearer Text. Eine hypertextuelle Enzyklopädie, die mit ihren 460 Hypertextknoten und 2635 Hyperlinks den Leser mit einem scheinbar unüberschaubaren Material konfrontiert und beim Lesen viel großartige Information[,] aber gleichzeitig eine, recht willkürliche scheinende, oft wenig zusammenhängende Lektüreerfahrung vermittelt.<sup>4</sup>

<sup>2</sup> Vgl. Goldsmith, 2011.

<sup>3</sup> Auer, 2015.

<sup>4</sup> Ebd.

### 3. Medienaktionismus

Die Möglichkeiten des Hypertextes und insbesondere eines mit dem Netz verbundenen Computers lockten die ExperimentatorInnen und AvantgardistInnen, die in ihm eine Textmaschine gesehen haben und in den unterschiedlichen Schichten der Programme, Protokolle und Codes den symbolischen Text selbst, um diesen zu gestalten und zu unterschiedlichen v. a. provokativen Zwecken zu nutzen.

Im Jahre 1999 wurde in Wien von Iizvlx und Hans Bernhard das Künstlerduo *UBERMORGEN.COM* gegründet. Das Duo stammt zwar aus Wien, widmet sich jedoch mit seinen im Hintergrund wirkenden MitarbeiterInnen einem internationalen Medien- und digitalen Aktio-nismus, der aktuelle gesellschaftlich relevante Diskurse eröffnet. Ge-nauso wie die digitale Welt und die größten SpielerInnen in ihr keine Grenzen kennen, begrenzen sich auch die Projekte des Duos nicht nur auf den deutschsprachigen Raum, sondern wirken global. Ihre Aktio-nen ähneln meist einer öffentlich perfekt vermittelten Performance oder einem medial weiterkommunizierten Happening, durch das eine vielschichtige Narration in realer Zeit entsteht.

Das erste und wegen des politischen Inhalts international großes Auf-sehen erregende Projekt war die Website *vote-auction.com* während der amerikanischen Präsidentenwahl 2000. Die Idee war, Wählerstim-men durch eine Plattform auf der Website zu sammeln und weiter in Form von Auktionen zu vermitteln. Die Aktion erreichte durch die größten amerikanischen Nachrichtensender ein weltweites mediales Echo. Somit hat sich *UBERMORGEN.COM* zu einer Gruppe profiliert, welche die Kommunikation in den gegenwärtigen Massenmedien im Speziellen und in den digitalen Medien im Allgemeinen als ein form-bares Material versteht, mit dem man in einem offenen digitalisierten Prozess immaterielle Kunstwerke schaffen kann. Das nächste Projekt *Google will eat itself*<sup>5</sup> (2005) bestand darin, dass durch Google-Instru-mente für Werbung Einnahmen generiert wurden, die dann wieder zum Kauf von Aktionen der Firma dienten.

Mit dem Projekt *Amazon Noir – the Big Book Crime*<sup>6</sup> (2008) entfernte sich *UBERMORGEN.COM* von der medialen Kommunikation und näherte

<sup>5</sup> Die Website des Projektes ist immer noch unter [www.gwei.org](http://www.gwei.org) abrufbar.

<sup>6</sup> Auch die Website des Projekts von *UBERMORGEN.COM* liefert Informationen auf [www.amazon-noir.com](http://www.amazon-noir.com).



sich dem globalen Literaturbetrieb an. Die AktionistInnen nutzen die Funktion ‚Search Inside the Book‘ des amerikanischen Online-Versandhaus *amazon.com* dazu, durch entsprechend viele vorprogrammierte Suchanfragen den gesamten Inhalt eines Buches ‚herauszulesen‘ und erneut zum Download anzubieten. *UBERMORGEN.COM* untersucht die Grenzen des geistigen Eigentums und im breiteren Sinne die Grenzen der Demokratie in der globalisierten digitalen Welt, in der die meiste Macht in einigen wenigen Konzernen konzentriert ist.<sup>7</sup> Es ist eine neue Form, wie Fiktion entstehen und erzählt werden kann. Johannes Auer formuliert es prägnant, wenn er behauptet: „Medienaktionismus erzählt Geschichten in Medien über Medien durch Medien.“<sup>8</sup>

#### 4. Games und Bots

Eine ähnliche und doch andere Weise, wie man im Internet Geschichten erzählen kann, ohne sich unbedingt mit einem traditionellen linearen Text beschäftigen zu müssen, besteht in virtuellen Realitäten, in denen in Rollenspiel-Communitys bekannte Film-, TV-Seriengeschichten sowie Geschichten der Sci-fi- und Fantasy-Literatur weitergespielt werden. „Viele der Indie Games mischen gekonnt literarische Strukturen von Text, gesprochener Sprache und Imagination mit spielerischen, regelbasierten Strukturen“, behauptet der Zürcher Linguist, Literaturwissenschaftler und Game Designer Beat Suter, der weiter ergänzt:

Die elektronische Literatur ist mittlerweile mindestens im deutschen Sprachraum wieder weg. Nachdem sie sich jahrelang engagiert hatte, aber ignoriert wurde, ist sie jetzt, wo sie wohl eher Anerkennung finden könnte, bereits verschwunden. Oder amalgamiert. Sie wird archiviert. Die Experimente waren noch nie beliebt. [...] Die Zukunft der Literatur findet sich in den Games.<sup>9</sup>

Der Wiener Multimediakünstler Marcus Hinterthür beschreibt näher, wie in der Zusammenarbeit mit dem Wiener Verlag Traumawien einige an Literatur gebundene Game Projekte entstehen:

Die Szenarien muss sich der unkundige Leser vorstellen wie die Szenen in einem Theaterstück. Wobei die auftretenden, handelnden

<sup>7</sup> Vgl. Sollfrank, 2009.

<sup>8</sup> Auer, 2015.

<sup>9</sup> Suter, 2015.

Charaktere die Avatare selbst sind (also die Spieler), und – in unserem speziellen Fall – natürlich die **Bot's** [sic].

Einige Charaktere sind bekannte, engagierte Cyberpunk-Aktivist\*innen und Virtual-Worlds-Künstler\*innen, andere sind Vorbeikommende im öffentlichen, virtuellen Raum; Newbies; Passanten; Explorer; Griefer...<sup>10</sup>

Die in den teilweise literarisch basierten Games auftretenden Avatare und Bots versteht Hinterthür als eine Fortsetzung der uralten Tradition des künstlichen Menschen in Mythen, Sagen sowie schließlich in der neueren Literaturgeschichte:

Den künstlichen Menschen (resp. die Idee einer künstlichen oder selbstgeschaffenen Lebensform) finden wir schon in den Überlieferungen aus der Antike. In der Griechischen Mythologie den aus Bronze gebildeten **Talos** des Hephaestus zum Beispiel, oder die ins Leben [sic] gerufene **Galatea**, die Skulptur des Pygmalion. In der Renaissance spukt der **Homunkulus**, der Mann aus Lehm. Im 18. und 19. Jahrhundert erschienen in der Literatur menschenähnliche Automaten, beispielsweise [sic] in E. T. A. Hoffmanns „**Der Sandmann**“ und Jean Pauls „**Die Automaten**“, und in der frühen neuzeitlichen **Science-Fiction** wird der künstliche Mensch vollends populär [sic].<sup>11</sup>

Diese komplexen Systeme bieten eine fiktive Welt, die anders fiktiv ist als traditionelle literarische Texte, gleichzeitig aber interaktiv sind, und zwar in einer anderen Art als die üblichen *social tools* in sozialen Netzwerken oder in der literarischen Blogosphäre. Die durch programmierte Roboter erreichte Automatisierung einiger Erzählprozesse wirft jedoch Fragen auf, die nicht leicht zu beantworten sind: Was passiert, wenn LeserInnen/NutzerInnen/SpielerInnen diese Systeme nicht gleich als Automaten erkennen? Wie sollen die RezipientInnen mit dieser neuen Fiktionalität umgehen? Wann wird man selbst Teil dieser Systeme, oder wie hält man als KonsumentIn die eigene Integrität und Autonomie aufrecht?

Einer der Versuche, auf diese und ähnliche Fragen Antworten zu finden, sind z. B. Aktionen der Gruppe Traumawien. Im Projekt *Kindle'Voke Ghost Writers*, das 2012 präsentiert wurde,<sup>12</sup> sammelte Traumawien durch Programme Kommentare zu YouTube-Videos, die automatisiert

<sup>10</sup> Hinterthür, 2015, S. 6.

<sup>11</sup> Ebd.

<sup>12</sup> Eine Zusammenfassung des Projekts ist abrufbar unter: <http://traumawien.at/ghostwriters>.

zu Mini-Dramen gemacht wurden. Diese thematisch zusammenhängenden dramatischen Texte wurden dann auf der Website von Amazon online gestellt und dort im Kindle Store für zwei Dollar angeboten. Luc Gross, ein Mitglied von Traumawien, betont die Zugehörigkeit der Gruppe zur (nicht nur) österreichischen avantgardistischen Tradition, die Poesie und Literatur in unerwarteten Bereichen der Sprache und Textproduktion sucht und findet: „Der YouTube-Slang entwickelt sich zu einem digitalen Esperanto, es bildet sich eine internationale Community von Acht- bis 14-Jährigen, die echte Poesie machen.“<sup>13</sup> Auf der anderen Seite bringt die Gruppe breitere Gesellschaftsthemen zum Ausdruck, die einen aktuellen digital-medialen Diskurs darstellen.

## 5. Social Networks

Im Milieu der sozialen Netzwerke gibt es Experimente mit Schreiben und Erzählen in chronologischer Abfolge und in kollaborativen Verfahren, die sich der konventionellen (Tagebuch-)Literatur annähern, der die gegenwärtige Blog-Literatur ähnelt. Als Beispiel dafür kann der – wie er sich im Untertitel selber nennt – „1. Facebookroman“ *Zwirbler* (in Buchform 2014) genannt werden. Eigentlich handelt es sich um kein richtig partizipativ und kollaborativ entstandenes literarisches Projekt. Der ungarisch-österreichische Autor Gergely Téglásy initiierte sein Projekt im sozialen Netzwerk Facebook. Die Handlung wurde durch die regelmäßig publizierten Statusmeldungen fortgeführt, wobei den LeserInnen nur eine beschränkte Kommentarmöglichkeit zur Verfügung stand. In diesem Sinne handelt es sich um kein revolutionäres Werk, es ähnelt vielmehr den weit verbreiteten Autorenblogs. Der Autor macht auf diese Tatsache ohnehin schon in der Anleitung aufmerksam:

Es besteht kein Anspruch darauf, dass Ihr Input, Links [sic], etc. die Geschichte oder *Zwirblers* Entscheidungen beeinflussen. Aber sehr wohl die starke Möglichkeit – schließlich ist genau dies ausdrücklich gewünscht: die Beeinflussung der Geschichte durch Ihren Beitrag.<sup>14</sup>

In diesem Sinne handelt es sich bei *Zwirbler* weniger um ein literarisches Experiment als um ein mediales. Die absolute, also auch

<sup>13</sup> Kuhn, 2012.

<sup>14</sup> Téglásy, 2010.

redaktionelle, Kontrolle über die Gestaltung des Inhalts, der Fabel sowie des Sujets bleibt allein dem Verfasser vorbehalten. Der Grund ist eindeutig: Neben der Kontrolle des Projektgedankens wären die kollaborativ entstandenen Postings juristisch bedenklich. Denn auch Téglásy war es wichtig, den auf Facebook publizierten Roman in Form eines gedruckten Buchs beziehungsweise Hörbuchs veröffentlichen und dadurch vermarkten zu können. Innovative Literaturprojekte, die echte Formen des Schreibens im Netz darstellen, sind ausgerechnet in sozialen Netzwerken, wie sie heute gestaltet sind, kaum zu erwarten.

## 6. Blogs

Eine der überlebensfähigen medialen Plattformen nach der ‚Hypertext-Euphorie‘ scheint der interaktive literarische Blog zu sein. Der Blog ermöglicht dank der Kommentarfunktion bidirektionale Kommunikation und damit eine synchrone sowie zeitversetzte Produktion und Rezeption der multimodalen Texte. Der Blog-Interaktion liegt eine mehrfache unterschiedliche Adressierung zugrunde; die Interaktion ermöglicht eine mehrschichtige sowohl öffentliche als auch private, immer jedoch massenmedial geprägte Kommunikation. In der literatur- und medienwissenschaftlich orientierten Hypertextforschung entstehen auch literatursoziologische Fragen, besonders wenn man sich mit der Rezeption oder Vermittlung von Literatur beschäftigt. Laut dem Potsdamer Literaturwissenschaftler Peer Trilcke führen etwa

[...] die Wörterbuchfunktionen, die in einigen Ebook-Readern wie *Amazons Kindle* implementiert sind, und mehr noch die Option, zu ausgewählten Textstellen Webrecherchen (*Google- oder Wikipedia-Suchanfragen*) durchzuführen, faktisch zu einer Hypertextualisierung des Ebooks selbst dann, wenn der ‚Text‘ des Ebooks ursprünglich nicht in Form eines Hypertexts vorliegt. Und die Integration von Social Reading- und Social Cataloging-Komponenten in die Software von Ebook-Readern [...] öffnen die Rezeption von Ebooks hin zum Raum digital vernetzter Kommunikation.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Trilcke, 2013.

Trilcke unterscheidet dabei die primäre und sekundäre literarische Kommunikation im Netz. In diesem Sinne versteht er vor allem die gegenwärtigen literarischen Blogs im Internet, also, wie er schreibt – die Blogosphäre – als „eine im Prinzip ähnlich wie die Massenmedien operierende, nur eben niedrigschwellige und meist geringere Rezipientenkreise erreichende Publikationstechnik“<sup>16</sup>. Die literarischen Blogs scheinen in der Gegenwart am ehesten eine überlebensfähige Publikationsplattform zu sein, die über Ähnlichkeiten zur traditionell herausgegebenen Literatur verfügt, gleichzeitig aber alle Möglichkeiten der vernetzten Literaturwelt nutzt. Sie haben den augenblicklichen Kontakt zum Lesepublikum, ermöglichen ihm eine sekundäre Interaktion mit den AutorInnen oder anderen RezipientInnen, sind verlinkt zu anderen Inhalten, Texten oder sogar Produkten und bieten eine chronologische, lineare Kontinuität des Publizierens. Damit gelangen wir direkt in die Soziologie des Internets, denn

es scheint angebracht, bei der Analyse der sekundären literarischen Kommunikation im Netz und insbesondere in der Blogosphäre wesentlich stärker, als dies bisher geschehen ist, auch die soziale Einbettung zu berücksichtigen, in der und vor deren Hintergrund diese Kommunikation erfolgt. [...] Vielmehr stellt das Setzen eines Links auch einen sozialen Akt dar, eine Handlung, die soziale Beziehungen generieren und dokumentieren kann.<sup>17</sup>

Nicht alle literarischen Texte in den Blogs, die zur Zeit im Internet zu finden sind, basieren in ihrer Gestalt auf einer komplizierteren Hypertext-Infrastruktur des Internets, viele bleiben primär und ermöglichen nur eine einseitige Kommunikation, praktisch sind sie jedoch ohne die webbasierte Struktur des Hypertextes nicht vorstellbar.

## 7. Fazit

Die oben genannten Beispiele wurden gewählt, um den Raum zu markieren, in dem sich das österreichische experimentelle Storytelling im digitalen Raum in den letzten 20 Jahren befunden hat. Die besprochenen Projekte überschreiten jedoch die traditionelle literarische Narration. Sie bleiben literarisch im Sinne der überlieferten

---

<sup>16</sup> Ebd.

<sup>17</sup> Ebd.

textuellen Form, die ein fiktives oder fikionalisiertes Geschehen vermittelt. Hinzu kommt die neue experimentelle Form der vernetzten digitalen Medialität. Sie verhilft der erzählten Fiktion – der literarischen Welt – zum Überbau eines völlig neuen Zeichensystems, das spezifische Einstellungen, Haltungen und Deutungen ermöglicht.

Die Verlinktheit der digitalen Welt und ihre Möglichkeiten sowie Gefahren wurden zur Inspiration und zugleich zum Thema der Aktionen, wobei untersucht wurde, welche Geschichten, welche Stories dadurch entstehen und wie sie einem Publikum digital erzählt werden können, beziehungsweise wie sich die RezipientInnen selbst am Akt der Textgenese sowie des Erzählens beteiligen können.

## Literaturverzeichnis

- AUER, Johannes, 2015. *Vom Web 1.0 zum Postinternet* [online]. (*Fast*) *alles über Netzliteratur in 3 1/2 Kapiteln* [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: [https://www.netzliteratur.net/auer/Vom\\_Web\\_1.0\\_zum\\_Postinternet.pdf](https://www.netzliteratur.net/auer/Vom_Web_1.0_zum_Postinternet.pdf)
- BARTHES, Roland, 2000. Der Tod des Autors. In: Fotis JANNIDIS u. a., Hrsg. *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam, S. 185–197. ISBN 9783150180587
- DERRIDA, Jacques, 2003. *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. ISBN 9783518277775
- FOUCAULT, Michel, 2000. Was ist ein Autor? In: Fotis JANNIDIS u. a., Hrsg. *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam, S. 198–232. ISBN 9783150180587
- GOLDSMITH, Kenneth, 2011. *Uncreative Writing*. New York: Columbia University Press. ISBN 9780231149914
- HEIBACH, Christiane, 2003. *Literatur im elektronischen Raum*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. ISBN 9783518292051
- HINTERTHÜR, Marcus, 2015. Bot's vs. Man. In: *ST/A/R* [online]. 04.11.2015, Nr. 45, S. 6 [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: [https://issuu.com/marcus.hinterthuer/docs/star\\_literatur\\_38\\_55](https://issuu.com/marcus.hinterthuer/docs/star_literatur_38_55)
- KUHN, Johannes, 2012. YouTube-Dialoge als Mini-Dramen Und Jesus sagte \*LOL\*. In: *Süddeutsche Zeitung* [online]. 24.06.2012 [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: <https://www.sueddeutsche.de/digital/youtube-dialoge-als-mini-dramen-und-jesus-sagte-lol-1.1389682>
- LORENZ, Ann-Kathrin, 2013. Der Hypertext ist tot! Ein Interview mit der Internet-Literatin Susanne Berkenheger. In: *literaturkritik.de* [online]. (4)

- [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: [https://literaturkritik.de/public/rezension.php?rez\\_id=17767&ausgabe=201304](https://literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=17767&ausgabe=201304)
- PECKA, Zdeněk, 2018. Alte und neue Medialität an der Schwelle zur digitalen Wende. Das mediale Echo Thomas Bernhards und die Selbstinszenierung Elfriede Jelineks. In: *Brünner Beiträge zur Germanistik und Nordistik*. (2), S. 111–124. ISSN 18037380
- SOLLFRANK, Cornelia, 2009. „the genius of übermorgen“. In: Hans BERNHARD, LIZVLX und Alessandro LUDOVICO, Hrsg. *Übermorgen.com. Media Hacking vs. Conceptual Art*. Basel: Christoph Merian, S. 192–195. ISBN 9783856164607. Auch digital verfügbar unter: [http://ubermorgen.com/books/UBERMORGEN\\_lores.pdf](http://ubermorgen.com/books/UBERMORGEN_lores.pdf) [Zugriff am: 15.04.2019]
- STOCKER, Günther, 1994. *Ein rebellisches Fossil. Die fiktionale Literatur im Zeitalter der modernen Kommunikationstechnologien*. Aachen: Alano. ISBN 3893992014
- SUTER, Beat, 2015. *Was wird Literatur? Wird (digitale) Literatur zu Spiel? Oder Spiel zu Literatur?* [online]. [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: [https://www.netzliteratur.net/suter/Suter\\_Was\\_wird\\_Literatur.pdf](https://www.netzliteratur.net/suter/Suter_Was_wird_Literatur.pdf)
- SUTER, Beat, 2012. *Von Theo Lutz zur Netzliteratur* [online]. *Die Entwicklung der deutschsprachigen elektronischen Literatur* [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: [https://www.netzliteratur.net/suter/Geschichte\\_der\\_deutschsprachigen\\_Netzliteratur.pdf](https://www.netzliteratur.net/suter/Geschichte_der_deutschsprachigen_Netzliteratur.pdf)
- TÉGLÁSY, Gergely, 2014. *Zwirbler. Der erste Facebookroman*. Pfaffenweiler: Kladde Buchverlag. ISBN 9783945431047
- TÉGLÁSY, Gergely, 2010. *Zwirbler* [online]. *Der erste Facebookroman* [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: <https://www.facebook.com/Zwirbler.Roman>
- TRAUMAWIEN, 2012. *Kindle'Voke Ghost Writers* [online]. [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: <http://traumawien.at/ghostwriters>
- TRILCKE, Peer, 2013. Ideen zu einer Literatursoziologie des Internets. Mit einer Blogotop-Analyse. In: *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* [online]. (7/2) [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/peer-trilcke-literatursoziologie-des-internets>
- UBERMORGEN.COM, 2008. *Amazon Noir – the Big Book Crime* [online]. [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: [www.amazon-noir.com](http://www.amazon-noir.com)
- UBERMORGEN.COM, 2005. *Google will eat itself* [online]. [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: [www.gwei.org](http://www.gwei.org)
- UBERMORGEN.COM, 2000–2004. *[V]ote-auction – Bringing democracy and capitalism closer together* [online]. [Zugriff am: 15.04.2019]. Verfügbar unter: <http://www.ubermorgen.com/vote-auction.net>

**Abstract**

The literary internet can also be described as a space of experimental storytelling. The linkedness of the digital world, both its possibilities and dangers, have become the inspiration or the subject of experiments analyzing which stories can be created by them and how they can be digitally narrated and how the recipients may participate in the narration.

**Keywords**

Internet literature, hypertext literature, media literature, digital storytelling, media activism, blog literature