



Der Text des Theseus: Literaturvermittlung zwischen den Medien

Markus Schwarz

In einer digitalisierten Gesellschaft verliert das gedruckte Buch zunehmend an Bedeutung, sowohl im schulischen Kontext als auch in der gesellschaftlichen Wahrnehmung. Die zunehmende Technisierung und die Entwicklung neuer Medienformate haben aber nicht nur Auswirkungen auf die neuen Medien – auch die 'alten' Medien sind davon betroffen. Dieser Beitrag nimmt den Roman Schiff des Theseus der Autoren Doug Dorst und J. J. Abrams als Ausgangspunkt, um das literarische Wechselspiel im Bruch zwischen analogen und digitalen Medien zu thematisieren. Derartige Romane, die transmedial angesiedelt sind, vereinen die Ästhetik des Analogen mit den Erzählmöglichkeiten des Digitalen. Nach einer medientheoretischen Reflexion steht besonders auch die fachdidaktische Fragestellung nach den Möglichkeiten und Chancen eines medienorientierten Literaturunterrichts im Zentrum des Beitrags.

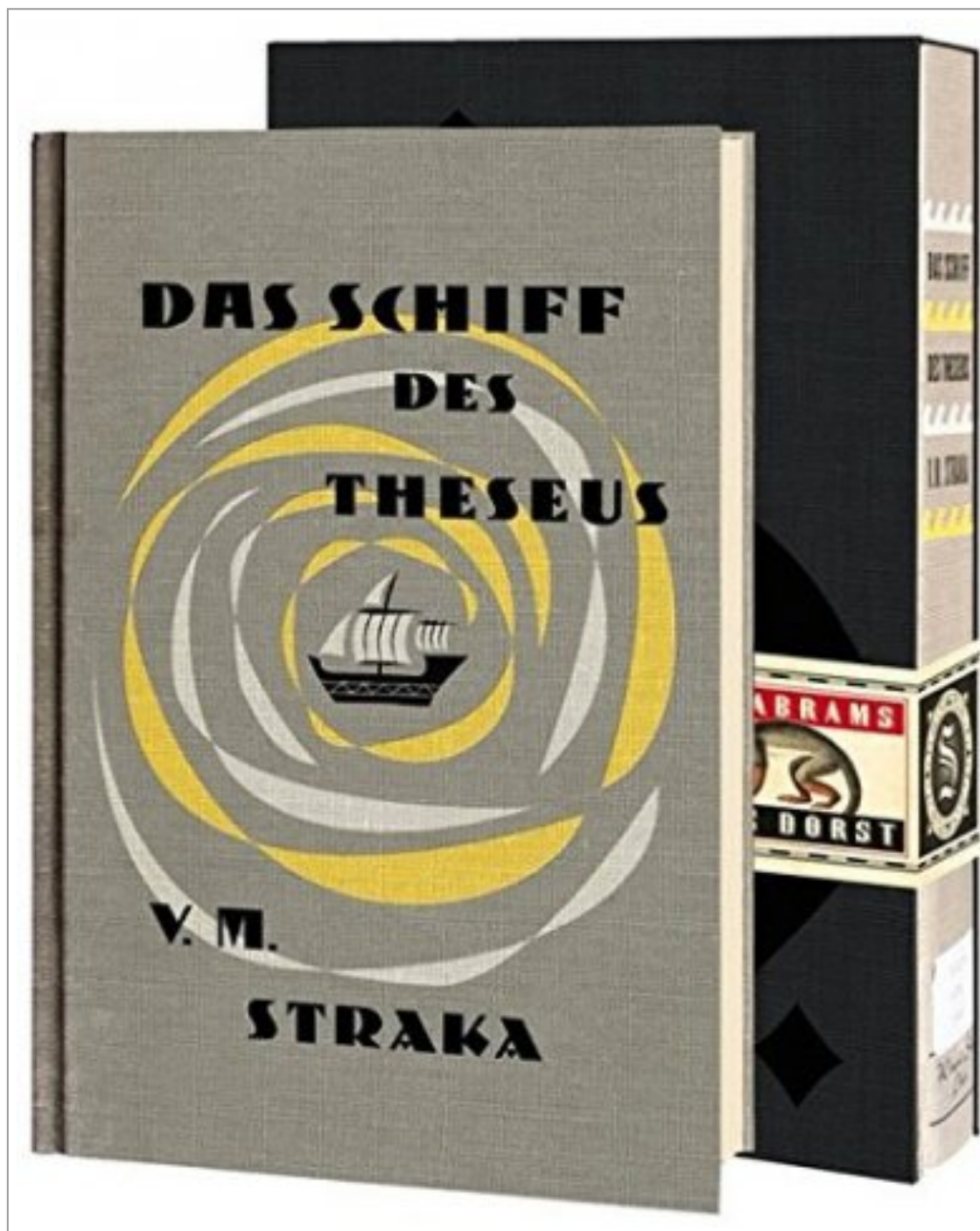
In a digitalized society, printed books lose more and more of their importance, not only in the context of education but also in the public perception. However, the increasing permeation of technology in our society and the development of new media formats do not only influence new media but also the 'old' media. This article takes the novel S. by Doug Dorst and J.J. Abrams as a starting point in order to reflect on the complex interplay between analog and digital media in literature. Novels who operate between various media combine the aesthetics of the analog world with the myriad possibilities of digital storytelling. After outlining the implications of transmedia storytelling, the possibilities and chances of combining literature and media theory in the curriculum will be discussed.

Verlag: Kiepenheuer&Witsch

Erscheinungsort: Köln

Erscheinungsjahr: 2015

ISBN: 978-3462047264



Cover: Schiff des Theseus
von Doug Dorst und J. J. Abrams
Quelle: Kiepenheuer&Witsch

Nähere Informationen online unter: <https://www.kiwi-verlag.de/buecher/specials/j-j-abrams-und-doug-dorst-s-material-und-informationen.html> (letzter Zugriff: 13.09.2018).

I. Einleitung

In einer digitalisierten Welt rückt das Medium Buch im öffentlichen Diskurs immer weiter in den Hintergrund. Die zunehmende Technisierung des Alltags macht auch vor der Literatur nicht halt. Konträr dazu orientieren sich pädagogische Debatten aber nach wie vor am gedruckten Buch als primäres Medium. Genau in diesem Spannungsfeld zwischen digital und analog eröffnet sich eine spannende Fragestellung: Wie wichtig sind die Medialität und die Materialität von Literatur? Der Roman *Schiff des Theseus*, erschienen im Jahr 2013, soll – laut den Autoren Doug Dorst und J.J. Abrams – das Buch als physisches Objekt in einer digitalisierten Welt zelebrieren, eine Liebeserklärung an das gedruckte Buch sein. Damit wird in einer Zeit, die von der Unantastbarkeit digitaler Medien geprägt ist, das bewusste Angreifen und die Materialität des gedruckten Mediums in den Mittelpunkt gerückt. Anhand dieses Buches wird im folgenden Text die Bruchstelle zwischen analog und digital sichtbar gemacht und beschrieben. Was passiert mit einem Text, wenn er sein Medium wechselt? Was passiert mit dem/r LeserIn? Welche Potenziale bietet dieser Zwischenraum für die pädagogische Praxis?

Um die Eigenheiten und Ästhetiken des analogen Mediums hervorzuheben, haben Dorst und Abrams das *Schiff des Theseus* besonders konstruiert und die Erzählung auf drei verschiedenen Ebenen angesiedelt:[1] Der klassischste Erzählstrang innerhalb des Buches ist der Roman "Das Schiff des Theseus", verfasst vom fiktiven Autor V. M. Straka. Diese Erzählung bildet auch die Grundproblematik für die zweite Erzählebene, in der die Studentin Jen und der Doktorand Eric im Mittelpunkt stehen. Die beiden Protagonisten lernen sich über Notizen in den Randbemerkungen kennen. Was als eine gemeinsame Recherche über die 'wahre' Identität von V. M. Straka beginnt, wird später

identitätsstiftend für beide und es entwickelt sich eine persönliche Geschichte, dargestellt nicht nur durch die Notizen in den Buchrändern, sondern auch durch Briefe, Postkarten, Restaurantservietten und weitere Memorabilien, die auch für den/die empirische/n LeserIn angreif- und damit erlebbar sind. Erzählebene Nummer drei eröffnet sich schließlich durch die Fußnoten, in denen der ebenfalls fiktive Herausgeber F. X. Caldeira Querverweise zu anderen Werken von V. M. Straka zieht, persönliche Geschichten einstreut und immer wieder erklärend in das Narrativ von der Hauptgeschichte eingreift.

Gleich zu Beginn des Romans stellt sich also eine entscheidende Frage: Wie liest man die verschiedenen Erzählebenen in einem derartigen Buch? Parallel? Nacheinander? Durch diese notwendige Reflexion passiert der Bruch mit dem Medium, die Störung der Illusion, die für eine medientheoretische Betrachtung des Textes zentral ist: Während Medien prinzipiell das Ziel der Immersion verfolgen – der/die geübte LeserIn kann beispielsweise in ein Buch regelrecht eintauchen, weil die Buchstaben nicht mehr entziffert werden müssen, sondern ein Flow möglich ist – verhindert *Schiff des Theseus* dieses schnelle Lesen, erzwingt somit eine Reflexion über die vorhandenen Textebenen und rückt damit die Medialität des Buches in den Vordergrund. Die "Liebeserklärung an das Buch", wie sie Dorst und Abrams genannt hatten, findet also nicht nur auf einer inhaltlichen, sondern auch auf einer formalen Ebene statt. Die Störung dieser Ebene ist dabei essenziell für dieses Buch, denn gerade durch sie wird die Materialität von Medien sichtbar: "als Filmriß oder zerkratztes Magnettonband, als fotochemischer Entwicklungsfehler oder mangelnde Synchronie zweier Geräte" (Kümmel/Schüttpelz 2003: 10) – oder, wie in diesem Fall: als Beschriftungen und Anmerkungen, die das scheinbare zentrale Narrativ, die Geschichte vom *Schiff des Theseus*, zerstören.

Nach der medientheoretischen Betrachtung der Störung ist für die fachdidaktische Betrachtung eine weitere Frage zentral: Wie wird in Zeiten der Digitalisierung mit dem traditionellen Medium Buch gebrochen und welches produktive Potenzial steckt in diesem Bruch mit dem

traditionellen Medienbegriff? Texte und Literatur haben sich verändert, eine Zusatzstudie bei der PISA-Testung hat beispielsweise ergeben, dass Texte zunehmend multimodal werden und immer häufiger (sehr) kurze Texte, die viele Merkmale eines mündlichen Registers aufweisen, rezipiert und produziert werden (Perschak/Hudelist/Böck 2016: 5). Daher soll das fachdidaktische Potenzial des Bruches besonders auch im Hinblick auf das analysierte Werk betrachtet werden.

II. Medienwechsel oder Wechselmedium? – Literatur im digitalen Zeitalter

Viel wurde bereits über den Niedergang des Buches geschrieben: Kinder und Jugendliche würden heute nicht mehr lesen und ihre Zeit ausschließlich mit Smartphone, Computerspielen und im Internet verbringen. Dieser Medienwechsel darf aber nicht mit dem Untergang der Lesekultur verwechselt werden: In Wahrheit wird heute so viel gelesen wie noch nie. Das Surfen im Internet, die Benutzung von Apps, Computerspiele: All diese Dinge, die oft aus einer kulturpessimistischen Perspektive als Begründung für den Verlust der Lesekultur verantwortlich gemacht werden, erfordern Lesekompetenz – und zwar eine erweiterte. Marshall McLuhan (1970: 29) schreibt, dass ein Medium wiederum ein anderes Medium zum Inhalt hat, also beispielsweise der Inhalt eines Films ein Roman sein kann. Diesem Gedanken folgend übernehmen neue Medien die alten Medien und verändern diese. Dementsprechend kann der gleiche Text auf verschiedene Arten gelesen werden, abhängig davon, ob er gedruckt oder in elektronischer Version rezipiert wird (eine These, die besonders gut anhand des im Mittelpunkt dieser Arbeit stehenden Werks erklärt werden kann). Dabei sind verschiedene Lesarten nicht auf einer Skala von gut nach schlecht einzuordnen, sie sind schlicht und einfach unterschiedlich.

Auch die Reflexion des Mediums in der Literatur beginnt nicht erst mit der digitalisierten Gesellschaft, dieses Spannungsfeld wird bereits seit längerer Zeit thematisiert. Für Avantgarden war der technische Fortschritt schon immer eine willkommene Möglichkeit, um aus alten Mustern

auszubrechen: "Techniken wurden zum neuen Paradigma literarischer Produktivität erkoren" (Mecke 2011: 9). Im Gegensatz zur avantgardistischen Hoffnung nach dem Ausweg aus Sackgassen war die gegenteilige Meinung vor allem im öffentlichen Diskurs stark präsent. Neue Medien als Grund für den Niedergang der Literatur verantwortlich zu machen, vergisst jedoch auf eine zentrale Tatsache: Die "Klage über den durch Medien bedingten Bedeutungsverlust [lässt sich nämlich] nur dann bestätigen, wenn man die mediale Bedingtheit von Literatur selbst ausblendet. Und dies war über eine lange Zeit sehr gut möglich" (ebd.: 11). Die nicht stattfindende Reflexion über die mediale Bedingtheit von Texten wird vor allem durch die Unsichtbarkeit von Medien im alltäglichen Gebrauch bedingt: Durch immersive Techniken wird die Materialität der Inhalte selbst ausgeblendet, sie treten in den Hintergrund (ebd.: 14).

Das hat auch damit zu tun, dass wir unser Umfeld nie in seiner Ganzheit wahrnehmen können – die Welt ist brüchig und unser Blickfeld erlaubt uns nur immer einen gewissen Ausschnitt zu sehen: Diese "Brüchigkeit unserer (medialen) Wahrnehmung wird uns jedoch selten bewusst [...] und die mediale Technik unterstützt uns dabei" (Frena 2016: 22). Dabei sind es doch gerade Brüche, die uns dazu anregen, über die Beschaffenheit von Medien nachzudenken. Erst mit der Störung der Immersion wird uns die Medialität unserer Wahrnehmung der Umwelt bewusst: Wenn das Smartphone die App schließt, weil es ein Update durchführt; wenn der Computerbildschirm schwarz wird, weil ein Virus das System lahmlegt; wenn das Kapitel im Buch unterbrochen wird, weil eine Seite fehlt. Um es mit Walter Benjamin (1977: 698) zu sagen: "Die Entdeckung der Zustände vollzieht sich mittels der Unterbrechung der Handlung."

Das besondere Merkmal von Brüchen ist, dass sie eine Leerstelle eröffnen: Der Riss ist kein leeres Vakuum, sondern ein neuer Raum, der eine Bedeutung hat. Betrachtet man den Medienwechsel von den "alten", analogen Medien zu den "neuen", digitalen Formen als einen Riss in der Geschichte, eine Glitch in der Matrix, dann wird die Reflexion über medientheoretische Phänomene angestoßen:

"Solche Übertragungen von einem Medium in ein anderes haben allerdings den Nebeneffekt, dass Medien selber wahrnehmbar werden, denn sie verändern sowohl das Ausgangs- als auch das Empfängermedium. Eine grundlegende und triviale Art solcher Transformationen ist sicherlich darin zu sehen, dass der Medienwechsel Medien als Formen sichtbar macht und damit auch den medialen Charakter des Empfängermediums in den Vordergrund der Aufmerksamkeit rückt." (Mecke 2011: 16)

In dieser Bruchstelle zwischen den neuen und alten Medien bewegt sich auch dieser Text. Das analoge Buch führt zum E-Book – aber diese Entwicklung bedeutet keinen Schlusspunkt. Somit wird die Mediengeschichte der Literatur nicht nur als chronologisches Kontinuum, sondern auch als Wechselspiel zwischen den verschiedenen Medien lesbar: Mit dem Aufkommen von elektronischen Produktions- und Distributionsmechanismen verändert sich die literarische Praxis in ihrer Ganzheit. Das analoge Buch verändert das E-Book, das E-Book beeinflusst das analoge Buch.

III. Der Text im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit

Dass sich Textproduktion und Textrezeption durch elektronische Medien verändern, ist unbestritten. Vor allem die Verwendung von Hyperlinks ermöglicht ein völlig neuartiges Navigieren durch den immer dichter werdenden Textdschungel. Die bereits früh aufgestellte Definition von Roberto Simanowski erklärt die unendlichen Möglichkeiten der elektronischen Textverarbeitung am aufschlussreichsten:

"Diese Literatur besteht aus Texten, die man nicht von links nach rechts und von vorn nach hinten lesen kann, die der Leser sich erst zusammenstellen, mitunter auch erst schreiben muss. Sie benutzt das digitale Medium nicht in erster Linie als Ort der Distribution oder Diskussion, sie braucht es als Produktions- und Rezeptionsort, weil sie sich in der einen oder anderen Form seiner spezifischen Eigenschaften in ästhetischer Absicht bedient. Diese Literatur besteht aus Wörtern, die sich

bewegen, ihre Farben und Bestandteile ändern und, wie "Schauspieler aus Buchstaben", ihren zeitlich programmierten Auftritt haben. Diese Literatur ist mitunter unabgeschlossen und gleicht eher einer Performance, einem andauernden Ereignis als einem fertigen Werk. Diese Literatur ist hypertextuell, interaktiv und multimedial. Sie besteht aus Texten, die sich mit Ton, Bild und Film verbinden und so schließlich die Frage aufwerfen, inwiefern es sich hier überhaupt noch um Literatur handelt und nicht eher um Text-Bilder oder Schrift-Filme oder einfach um das Gesamtkunstwerk digitaler Provenienz." (Simanowski 2002: 224)

Die Möglichkeiten werden unbegrenzt: Man kann Text immer wieder editieren, neu schreiben, neu einfärben, verändern – die gedruckte Verlässlichkeit verschwindet, das starre Textkonstrukt wird zum dynamischen Produkt, das von dem/der LeserIn ständig neu geschrieben wird. Zumindest in der Theorie: Denn viele Texte, die im Internet publiziert werden, nützen diese Möglichkeiten überhaupt nicht, "neue ästhetische Ausdrucksformen werden hier jedoch kaum erprobt. Aus diesem Grund können diese Projekte schließlich ohne Verlust ins Buch überführt werden und haben dies zumeist ja auch von Anfang an im Sinn." (Simanowski 2002: 223) Damit wird das anfängliche Wechselspiel zwischen digitalem und analogem Text aufgezeigt: Neue Medien sind zwar in ihrer technischen Voraussetzung abgrenzbar von ihren Vorgängern, der wirkliche inhaltliche Bruch ist aber nicht zwingend notwendig. Bevor eigene ästhetische Formen entwickelt werden, kopieren neue Medien zuallererst ihre Vorgänger.

Der Umkehrschluss sieht hingegen anders aus: Angestoßen durch die Konkurrenz der neuen Medien, hat das Wechselspiel weitreichendere Auswirkungen im gedruckten Buch:

"[C]ontemporary works that employ an aesthetic of bookishness present a serious reflection on the book – and the literary book in particular – through experimentation with the media-specific properties of print illuminated by the light of the digital." (Pressman 2009)

Zeitgenössische Werke heben häufig genau die Eigenschaften, die sie zum Buch machen, hervor: Schöne Einbände, besondere Typografien,

Ligaturen, die Wahl des Papiers: All diese Elemente sollen zeigen, welche besonderen Qualitäten das gedruckte Buch auch im digitalen Zeitalter noch hat. Jedoch ist eine derartige Reflexion nur im Zusammenhang mit der Entwicklung und Verbreitung der digitalen Medien denkbar. Erst mit ihnen wurde die Frage nach dem Status und der Funktion des gedruckten Buches eröffnet – mit den digitalen Medien kam also auch eine neue Experimentierfreude und Intermedialität, besonders im gedruckten Roman (Tanderup 2017: 148).

Pressman hebt in ihrem Text ebenfalls die analog-digitale Wechselbeziehung hervor, wenn sie schreibt, dass die Bedrohung, die von den digitalen Medien ausgeht, zu einer Quelle der künstlerischen Inspiration und Experimentierfreudigkeit für die AutorInnen wird (Pressman 2009). In der angloamerikanischen Forschung wurde diese Frage der Beziehung zwischen analogen und digitalen Medien schon oft gestellt, auch Jay Bolter thematisiert sie in seiner Monografie:

"As we look up from our computer keyboard to the books on our shelves, we may be tempted to ask whether this will destroy that. The question does not have a definitive answer. What is characteristic of the late age of print is, rather, that we pose the question." (Bolter 2001: 2)

Die Frage kann also gar nicht endgültig beantwortet werden, es ist nur wichtig, dass sie endlich gestellt wird. Wie sich diese Experimentierfreudigkeit und Intermedialität nun ausdrücken, wie sich Romane genau in dem Bruch zwischen analog und digital positionieren können, wird nun anhand des Romans *Schiff des Theseus* untersucht.

IV. Das Schiff des Theseus

Ein derartig aufwändig gestaltetes analoges Buch wie *Schiff des Theseus* fällt in einer digitalisierten Gesellschaft auf. Bereits beim ersten Betrachten werden alle Charakteristiken, die man mit der Materialität des Mediums verbinden könnte, sichtbar: Das Buch hat einen Bibliotheksaufkleber und einen harten Leineneinband; darin finden sich Bibliotheksstempel, Spuren von Personen, die das Buch bereits vorher in

der Hand gehabt haben könnten; außerdem gibt es Notizen und Unterstreichungen zu entdecken, Briefe, Zeitungsartikel, Landkarten und Postkarten zwischen den Seiten. Trotz dieser nostalgischen Eigenschaften ist das Buch dennoch tief in der digitalen Kultur verankert, eine Ambivalenz, die besonders in neuen Formen avantgardistischer Literatur zu finden ist: Einerseits heben derartige Werke die Qualität des gedruckten Buches hervor, andererseits hinterfragen sie diese Qualität durch formale Experimente (Tanderup 2017: 149).

Dass das Buch in einer Zeit erscheint, in der die Popkultur süchtig nach ihrer eigenen Vergangenheit ist, hat natürlich zum Erfolg beigetragen: Apps wie Instagram, welche die Optik von analogen Sofortbildern entstehen lassen, oder der Aufschwung der Plattenverkäufe in den letzten Jahren sind nur Beweis dafür, dass Retro nicht mehr uncool, sondern genau am Puls der Zeit ist. Der Medientheoretiker Jussi Parikka (2012: 3) behauptet sogar, Retrokulturen "seem to be as natural a part of the digital-culture landscape as high-definition screening technology and super-fast broadband". *Schiff des Theseus* reiht sich in diese Reihe der Analogisierung des Digitalen ein: Denn trotz des analogen Erscheinungsbilds und der handschriftlichen Randnotizen hat das Buch dennoch mehr mit digitalen Medien zu tun als es anfänglich erscheint. Das Narrativ entfaltet sich transmedial, die Rätsel und die Geschichte hören nicht zwischen den Buchdeckeln auf, sondern werden verlagert: in Audiodateien, Blogs, YouTube-Trailern und Twitter-Accounts.

Dieser Bruch mit dem Medium, die Öffnung hin zu neuen Medienformaten, beeinflusst auch die Erzählweise des Buches, sowohl aus produktions- als auch rezeptionsästhetischer Sichtweise. Obwohl Dorst und Abrams die Intention hatten, ein Buch zu veröffentlichen, das ein Loblied auf das angreifbare Produkt sein sollte, operiert es doch in einem digitalen Modus. Dies wird bereits in der materiellen Gestaltung offensichtlich: Der Bibliotheksstempel, der fiktionale Autor, die Notizen – all diese kleinen visuellen Details sind ein weiterer Puzzleteil in der Geschichte. Dementsprechend passiert der erste Bruch bereits auf einer oberflächlichen Ebene: Die Grenzen zwischen dem Text und dem Kontext

verfließen, das Medium wird zum Inhalt, es transportiert bereits einen wesentlichen Teil der Erzählung (Tanderup 2017: 151).

"S. is thus a book about reading, interpreting and interacting – with and through the book. First of all, the physical interaction with the book is emphasized. Eric and Jen not only read the text, they also write in it and leave objects in it for each other (and for the empirical reader) to find. The marginalia and ephemera in this way draw attention to the tangible, material, and visual aspects of writing, which are also stressed within the narrative itself." (Tanderup 2017: 151)

Die Haptik, die Interaktion mit der Geschichte wird in den Mittelpunkt gestellt. Somit kann das Buch als direkte Antwort auf einen erweiterten 'material turn' der Literaturgeschichte gelesen werden: Dabei bezieht sich der Terminus auf ein Mehr an Bewusstsein über die Materialität von Dingen und Texten. Der 'material turn' ist somit eine kulturelle Reaktion auf die Dominanz von digitalen Medien, die eher mit Immaterialität in Verbindung gebracht werden.

Interessanterweise illustriert *Das Schiff des Theseus* zeitgleich auch das Potenzial von E-Books, da es in seiner elektronischen Version auch neue Möglichkeiten einer digitalen Ästhetik aufzeigt. Ein problematischer Punkt bei der digitalen Version von Büchern ist nämlich schnell gefunden: Sie sind eine Spiegelung des analogen Textes und sie machen keinen Gebrauch von den neuen Möglichkeiten des elektronischen Mediums. Um es mit Myron Tuman (zit. nach Simanowski 2002: 222) zu sagen: "Es gibt viele Möglichkeiten, eine neue Technologie in alter Weise zu nutzen." Wenn die wirkliche Neuigkeit von E-Book-Readern nämlich nur die Möglichkeit der Speicherung einer gesamten Bibliothek auf kleinem Raum wäre, ist die Innovation gar nicht so groß, wie vielleicht angenommen. *Schiff des Theseus* hingegen zeigt auf, wie sich die gedruckte und elektronische Version eines Textes unterscheiden können. In der E-Book Fassung ist es nicht nur möglich, über 'echte' digitale Hyperlinks im Buch zu navigieren, sondern es besteht sogar die Möglichkeit, die verschiedenen Schichten des Textes ein- und auszublenden. Somit kann

der/die Leser/in aktiv die Ästhetik des Buches beeinflussen und den Text zu seinem/ihrer eigenen machen.

Die visuellen Details spielen aber nicht nur für die oberflächliche Wahrnehmung des Buches eine wesentliche Rolle, sie sind ein wesentlicher Teil der Fiktionalität. Somit wird die Grenze zwischen Text und Kontext, zwischen Inhalt und Form brüchig. Das Narrativ von *Schiff des Theseus* wird auch in den Paratexten erzählt, man kann die Geschichte nur verstehen, wenn man zwischen den Zeilen und in den Seitenrändern liest, nicht linear, sondern kreuz und quer durch das Buch manövriert (Tanderup 2017: 151). Das beste Beispiel für eine derartige Lesart ist die handschriftliche Konversation zwischen Jen und Eric, vor allem da die Bedeutung der Handschrift in diesem Kontext relevant ist. Die Medienwissenschaftlerinnen José van Dijck und Sonja Neef (2006: 9) beziehen sich auf Jacques Derrida, wenn sie schreiben:

"Handwriting is traditionally regarded as an autography, as an unexchangeable, unique and authentic 'signature' that claims to guarantee the presence of an individual writer during a historically unique moment of writing. This claim for authenticity distinguishes handwriting from its cultural opposite, mechanical writing, in the sense of print or typed writing."

Es geht also um Authentizität, um eine Individualität und – im Buch durch die verschiedenen farblichen Ebenen hervorgehoben – die Identität, die sich im Lauf der Zeit verändert. Handschriftlichkeit wird als eine Form der Authentizität verstanden, als ein individuelles Merkmal, fast wie ein Fingerabdruck. Trotzdem können die handschriftlichen Texte in *Schiff des Theseus* nicht als authentisch betrachtet werden. Zuerst sind es fiktive Personen, die Handschrift ist ein Werk von Menschen, die von DesignerInnen extra für das Buch gecastet wurden. Zum anderen ist sie technisch reproduziert – die Handschrift wurde digitalisiert, in Massenproduktion gedruckt und somit zur mechanischen Schrift. Diese Reproduktion steht kontrastiv zur Idee der Einzigartigkeit von Handschrift. Analog wird digital, digital ist nun analog.

Betrachtet man nun die textinhärenten Details dieser Konversation, die in den Buchrändern stattfindet, so wird außerdem klar, was Nancy Katherine Hayles (2008: 162) meint, wenn sie behauptet, dass zeitgenössische experimentelle Romane einerseits elektronische Textualität imitieren und dabei zugleich die Traditionen von Printliteratur intensivieren. Die Buchränder sind unüblich breit und die Konversation zwischen Eric und Jen findet in diesen Rändern statt. Gerade dadurch positioniert sich das Buch in der seit Jahrhunderten bestehenden Tradition von Marginalien (Jackson 2001: 44). LeserInnen haben schon immer ihre eigenen Notizen in die freien Stellen geschrieben, um den Text zu interpretieren. Die ersten gedruckten Bücher, die sich am Layout von Manuskripten orientiert haben, ließen sogar extra mehr Platz zwischen den Zeilen und an den Rändern, um Interlinear- und Marginalglossen zu ermöglichen (Jackson 2001: 46). *Schiff des Theseus* führt auch diese Traditionslinie fort und verpasst ihr dabei ein modernes Update: Die handschriftlichen Notizen von Eric und Jen erinnern an Kurznachrichten und erwecken die Illusion von sofortigen Antworten. Obwohl sich Eric also kritisch über digitale Kommunikation äußert, erinnert sein Austausch mit Jen an ein digital geführtes Gespräch, das gleichzeitig stattfindet, und es wird auch von den LeserInnen derartig rezipiert.

V. Zwischen den Medien

Durch derartige Techniken positioniert sich *Schiff des Theseus* im Endeffekt genau in der Bruchstelle zwischen analogen und digitalen Medien: Das produktive Potenzial beider Pole wird zu einem hybriden Narrativ verschmolzen – wie eben in den Buchrändern, die zur analogen Version von sozialen Netzwerken werden, zu Orten, an denen man neue Freunde treffen kann. Das Buch wird also gewissermaßen zum *Facebook* (Tanderup 2017: 163). Die an Instant Communication erinnernde Konversation zwischen Jen und Eric ist aber nicht das einzige Merkmal, das das Buch zwischen den Medien positioniert. *Schiff des Theseus* ist nicht nur eine Reflexion über den Medienwechsel von analog zu digital, sondern thematisiert auch den Status des gedruckten Buches im Wandel der Zeit.

Der Versuch, die Authentizität von alten Büchern, die bereits durch ihre Verschleißerscheinungen eine Geschichte erzählen, zu kopieren, wird mit einer derartigen Perfektion durchgeführt, dass ungeübten LeserInnen die Immersion sicherlich erschwert wird, was wiederum der Bruch sein kann, der die Reflexion über die Charakteristiken von Medien anstößt. Dabei ist besonders auch die analoge Form der Hypertextualität interessant, die den/die LeserIn vor eine große Herausforderung stellt. Bereits durch die drei verschiedenen Erzählstränge ist es notwendig, während des Lesens Entscheidungen zu treffen, wann welcher Teil gelesen wird und in welcher Reihenfolge. In Internetforen wird diese Frage auch heiß diskutiert und in den verschiedensten Foren werden Ratschläge an neue LeserInnen bereitgestellt, um die erste Navigation im *Schiff des Theseus* zu erleichtern. [2]

Wie ist es nun möglich, dass ein analoges Buch sich ein eigentlich digitales Merkmal zu eigen macht und damit den Medienwechsel reflektiert? Die Möglichkeit, auf ein Wort zu klicken und zu einem anderen Teil der Geschichte weitergeleitet zu werden, ist nicht direkt auf die gedruckte Seite übertragbar, aber durch die besondere Erzählweise kann Hypertextualität auch im analogen Medium gespiegelt werden: "S. mirrors such hypertextual connections as indicated by the use of footnotes, ephemera, and marginalia. The readers have to navigate in the text as if it were a hypertext, with different stories and 'links' to other texts and times." (Tanderup 2017: 164) Somit positioniert sich *Schiff des Theseus* in einer Reihe von Romanen, die die Wirkungskraft von gedruckten Seiten ausnützen, um auf die Multimedialität des Buches aufmerksam zu machen – beeinflusst von digitalen Technologien (Pressman 2009).

Aber nicht nur die gedruckte Buchseite illustriert den Medienwechsel und die verschiedenen Medienformate, die bei der Herstellung und Distribution des Buches eine wichtige Rolle spielten. Bereits vor der Veröffentlichung des Buches wurde ein Video auf YouTube hochgeladen, das die Geschichte des Buches erzählte, aber keine direkte Verbindung zur Form der Geschichte machte. Aufgrund der Popularität von J.J. Abrams als Regisseur wurde viel spekuliert, worauf dieser Trailer

hindeuten könnte. Ein derartiges Medienecho bei der Veröffentlichung eines Buches zu generieren, war wohl eine Neuheit am Literaturmarkt im 21. Jahrhundert. Das Video war aber nicht der einzige intermediale Beitrag zu dem Buch: Die beiden Protagonisten Jen und Eric bekamen einen Twitter-Account,[3] auf dem sie die Geschichte weiterführten und Hinweise gaben; Doug Dorst veröffentlichte ein alternatives Ende;[4] und manche Videos, die Jen und Eric im Laufe ihrer Recherche entdecken, sind auch für den/die empirische/n LeserIn auf YouTube verfügbar.[5] Dieser Bruch mit dem klassischen Medium Buch ist also auch vor allem als Aufbruch in eine intermediale Literatur zu lesen, die sich eben zwischen den Medien positioniert und ihre statische Form verlässt.

VI. Digitale Bücherwürmer

In einer hochtechnisierten Welt, die sich rapide entwickelt und in der somit die Entwicklung von heute Morgen schon wieder veraltet ist, ist es essenziell, das Spannungsfeld zwischen alten und neuen Medien im Unterricht zum Thema zu machen. Durch die Verwendung von transmedialen Erzählungen wie das *Schiff des Theseus* wird es möglich, die Zusammenhänge und Unterschiede der verschiedenen Medien sichtbar zu machen und die SchülerInnen in eine aktive Reflexion über diesen Medienwechsel miteinubeziehen. Mithilfe von Literatur wird es möglich, Medienkritik anhand von medialem Wechsel und von Brüchen zwischen Medien für SchülerInnen verständlich zu erklären und sie dabei aktiv in die Gestaltung des Unterrichts miteinzubeziehen. Gerade aufgrund der Tatsache, dass im digitalen Umfeld jede/r KonsumentIn auch potenzielle/r ProduzentIn von Inhalten ist, ist ein produkt- und handlungsorientierter Medienunterricht zentral für eine Auseinandersetzung mit derartig schwellenüberschreitender Literatur wie *Schiff des Theseus*. Das Spannende an der Didaktisierung eines solchen Buches ist die Möglichkeit, die Lebensrealität der SchülerInnen einzubinden: Das Buch verbindet die gedruckte Geschichte mit Blogs, Videoplattformen und sozialen Netzwerken und erschafft so eine interdisziplinäre Möglichkeit des Medienunterrichts.

Die 'Literale Praxis' der Jugendlichen hat sich seit der Digitalisierung von Texten stark verändert – im Editorial zur gleichnamigen Ausgabe des *ide*-Magazins für Deutschdidaktik schreiben Margit Böck und Gabriele Fenkart:

"Nicht nur im Internet, in Zeitungen und Zeitschriften, auch in Schulbüchern werden immer mehr Inhalte visualisiert vermittelt und durch schriftliche Informationen ergänzt. Die Digitalisierung von Schrift und die Kommunikationspotenziale digitaler Technologien führen zu einer neuen Vielfalt von literaler Praxis, Texten und ihrer Vermittlungswege. [...] Schrift als verbaler Modus der Kommunikation und Lesen und Schreiben als kommunikative Kompetenzen haben mit dem literalen Wandel noch an Bedeutung gewonnen, und sie sind und bleiben Basiskompetenzen des Lernens." (Böck/Fenkart 2013: 5)

Die Basiskompetenzen verlieren also nicht an Bedeutung, sie gewinnen sogar noch an Bedeutung dazu. Genauso wie sich Texte verändern und weiterentwickeln, kann und muss sich auch die Didaktik verändern und Medien in den Literaturunterricht als zentrales Element integrieren. Jan Boelmann schreibt in seinem Buch *Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen*:

"Hauptmedien im Deutschunterricht sind seit jeher Bücher. Mit dem Aufkommen jedes neuen Mediums wird aufgrund der sozio-kulturellen Entwicklung diskutiert, welche Medien in den Kanon des Unterrichts aufgenommen werden und welche nicht geeignet oder würdig sind, Gegenstand des Unterrichts zu sein. [...] Dadurch, dass die Lehrpläne weniger auf Inhalte und Gegenstände verweisen, können Medien an zahlreichen Stellen des Deutschunterrichts zur Entwicklung von Kompetenzen eingesetzt werden." (Boelmann 2015: 19)

Diese grundsätzliche Freiheit der LehrerInnen sollte genutzt werden, um nicht nur verschiedene Medien nebeneinander einzusetzen, sondern sie auch miteinander in Verbindung zu bringen. Neue Medien sind für die SchülerInnen nämlich meist nicht mehr neu: Sie können sich ein Leben vor Smartphone, Internet und YouTube gar nicht mehr vorstellen. Somit

ergibt sich im Unterricht eine seltsame Konstellation: Für die SchülerInnen sind die alten, analogen Medien die Neuigkeit – oft haben sie sich noch nie mit ihnen befasst oder sie für längere Zeit in die Hand genommen. Daher ist die Multimodalität von Texten ein geeigneter Einstiegspunkt, um die Verbindungen und Differenzen im Medienwechsel aufzuzeigen.

"Ein wichtiges Charakteristikum neuer literaler Praktiken besteht in der zunehmenden Multimodalität von Texten (digital wie auch, wenngleich deutlich eingeschränkt, gedruckt), d. h. der Kombination von sprachlichen, visuellen, gestischen, auditiven, räumlichen etc. Modi der Repräsentation. Ein am realen Kommunikationsalltag orientiertes Verständnis von Literalität, das sich auf die Produktion (das Schreiben und Gestalten) und Form von Inhalten und auf die Rezeption und Nutzung von Texten bezieht, kann sich – bis auf die genannten Ausnahmefälle – nicht (mehr) auf die verbalen Repräsentationsmodi der Schrift und der gesprochenen Sprache beschränken. Dasselbe gilt für den Unterricht, der vermitteln muss, wie multimodal geschrieben, gestaltet, gelesen bzw. genutzt werden kann, um den SchülerInnen größtmögliche Partizipation an der Gesellschaft zu ermöglichen [...]" (Böck 2016: 14)

Um den SchülerInnen die größtmögliche Partizipation in der Gesellschaft zu ermöglichen, ist ein handlungsorientierter und schülerzentrierter Unterricht notwendig. Dazu benötigt man Anknüpfungspunkte in Form und Inhalt des literarischen Textes. Die wohl relevanteste Verknüpfung zum Alltag der SchülerInnen findet sich auf der zweiten Erzählebene in *Schiff des Theseus*, in der Konversation zwischen Jen und Eric in den Randnotizen, die an eine SMS-Konversation erinnert. Ein Genre elektronischer Literatur, das im schulischen Kontext nur selten beachtet wird – und wenn dann oft mit einem abwertenden Kommentar, was problematische Folgen haben kann, wie Böck weiter schreibt:

"Abgesehen davon, dass diese Haltung an sich mehr als fragwürdig ist, weil sie ein Ausblenden konkreter gesellschaftlicher Veränderungen der letzten Jahre sowie ein Absolut-Setzen von traditionellen Normen signalisiert, ist davon auszugehen, dass sie stellvertretend steht für einen

Diskurs, der im Deutschunterricht zum Teil nach wie vor präsent ist und den SchülerInnen eine Abwertung (zumindest eines Teils) ihrer außerschulischen literalen Praxis kommuniziert." (Böck 2016: 11)

Dieser präskriptive Zugang zu Textlichkeit ist oft mit einem konservativen Verständnis von Literatur verbunden. Für eine zielgerichtete, zukunftsweisende Didaktik ist also auch ein Paradigmenwechsel von Seiten der LehrerInnen erforderlich.

VII. Analoge Nostalgie, digitale Ästhetik

Die analoge Nostalgie, die vorher bereits angesprochen wurde, eignet sich auch als Einstiegspunkt für eine ausgiebige Medienreflexion: Obwohl das Buch in einem digitalen Kontext operiert, wurde doch ein riesiger Aufwand betrieben, um das fertige Produkt so alt wie möglich aussehen zu lassen. Es soll den Anschein erwecken, als sei es bereits benutzt worden.

Damit kann eine weitere Verbindung zur Lebensrealität der SchülerInnen gezogen werden: Instagram ist eines der erfolgreichsten sozialen Netzwerke weltweit. Die Technologie hinter der Software ist denkbar einfach: Über Bilder wird ein Filter gelegt, der die Optik eines Sofortbildes erschaffen soll. Kratzer, Risse und Verblassungen werden über perfekte Fotografien gelegt und das Originalbild damit verfremdet. Durch diesen Bruch mit der perfekten Aufnahme soll auch eine Intimität, der Anschein einer authentischen Momentaufnahme erweckt werden. Der Riss im Bild kann aber auch wieder als Anstoß über Autorschaft, Echtheit und Inszenierung verwendet werden.

Die aktive Einbindung der LeserInnen in die Narration sowie die Möglichkeit der Verbindung von Literatur- und Mediendidaktik sind die zentralen Elemente, die das *Schiff des Theseus* und ähnliche Romane so wertvoll für den Unterricht machen. Christian Dawidowksi (2015: 255) schreibt, dass Medien im Deutschunterricht immer in zweierlei Hinsicht interessant sind: einerseits als mediale Mittler, andererseits als Gegenstand des Unterrichts. Eine Behandlung dieses Buches würde diese

beiden Pole miteinander verbinden – durch den Medienwechsel würden einerseits verschiedene Medien im Unterricht eingesetzt, andererseits könnten dabei auch die Wechselbeziehungen zwischen den Medien aufgezeigt werden. Die Verankerung von *Schiff des Theseus* in digitalem Storytelling, der gedruckte Hypertext, der eine aktive Partizipation der LeserInnen erfordert, würde auch handlungs- und produktionsorientierte Ansätze forcieren, die im Falle der Mediendidaktik besonders wichtig sind: "Aktiver und produktiver Umgang mit Medien ist dabei nicht nur rezeptionsästhetischen Vorstellungen geschuldet, sondern konstitutiv, müssen die Schülerinnen und Schüler doch aktiv und selbstbestimmt mit Medien umgehen lernen, um gemäß demokratischen Prinzipien an der Gesellschaft partizipieren zu können." (Dawidowski 2015: 264)

Margit Böck (2016: 8) thematisiert Schreiben und Lesen im schulischen Kontext und versteht den Umgang mit Schrift als "soziales und situiertes Handeln". Ein derartiges Verständnis hat weitreichende Konsequenzen: "Literale Praxis im Deutschunterricht als *soziales Handeln* zu verstehen, eröffnet insofern wichtige Perspektiven, als damit nicht nur die Subjekthaftigkeit der SchülerInnen mit ihren eigenen Perzeptionen und Bedeutungszuweisungen, sondern auch der soziale Kontext der Unterrichtssituation in den Vordergrund rückt." (Böck 2016: 8–9) Damit lässt sich die Literaturvermittlung im Unterricht als handlungsorientiert begreifen und es kann die Verbindung zur Theorie einer *ergodischen Literatur* gezogen werden: Gerade weil es sich bei der Literaturvermittlung um eine soziale Praxis handelt und die SchülerInnen als Subjekte begriffen werden, besteht die Möglichkeit, sie dazu zu motivieren, ihre eigene Lebensrealität im Umgang mit Literatur einzubinden.

VIII. Kunst im Kollektiv: Ergodische Literatur

Roger Chartier (2004: 143) beschreibt elektronische Textualität vor allem durch ihre Hypertextualität: Texte sind nicht mehr linear, müssen keiner Logik folgen – sie sind offen, fragmentiert und verlangen vom Lesenden eine aktive Auseinandersetzung mit ihnen. Diese Beschreibung von elektronischen Texten lässt sich auch auf *Schiff des Theseus* beziehen:

Wegen der Fußnoten, der Randnotizen und der Beilagen muss sich der/die LeserIn durch den Text bewegen, als wäre es ein Hypertext – es ergeben sich verschiedene Stories, verschiedene Leseweisen und intertextuelle Links. Diese Links hören, wie bereits erwähnt, aber nicht im Buch auf, sondern verlagern sich auf andere Medien: Twitter, YouTube, Blogs. Dementsprechend passt das folgende Zitat aus einem Text von Elisabeth Bauer über einen französischen Hypertextroman perfekt auf das hier besprochene Buch:

"Die etablierten Rollen von Autor, Leser und Werk werden aktualisiert, streckenweise gar auf den Kopf gestellt. Der User-Leser hat eine praktische Umsetzung des Barthes'schen Diktums vom 'Tod des Autor' durchexerziert. Nicht der Autor stirbt aus, auch löst der Leser ihn nicht in seiner Schöpfungsleistung ab, sondern es ist vielmehr die gemeinsame konstruierende und dekonstruierende Lektürepraxis, die dem Leser die tieferen Dimensionen des literarischen Werks zugänglich macht." (Bauer 2011: 272)

Gerade wegen dieser Transmedialität wird nicht nur der/die AutorIn nach Barthes noch einmal umgebracht, sondern viel eher der/die LeserIn zum/zur AutorIn erhoben. Diese Interaktivität, die neue Rolle der Lesenden, ist auch genau das, was den Roman und die durch neue Medien hervorgebrachten Formen der Narration aus fachdidaktischer Perspektive so spannend macht. Derartige Literatur "kann zum Beispiel auch Medien- und Technologiekompetenzen erfordern, die dem klassischen Lesen auf den ersten Blick weit entfernt scheinen." (Wagner 2006: 2)

Espen J. Aarseth theoretisierte derartig neue literarische Formen und definierte dafür das Konzept der *ergodischen Literatur*. Diese "erfordert eine nicht unerhebliche Anstrengung, die es der/dem LeserIn erst erlaubt, den Text zu durchqueren." (Aarseth 2007: 204) Im Unterschied zu non-ergodischen Texten sind die Entscheidungen, die der/die LeserIn trifft, ein wesentlicher Prozess der Textkonstitution: "Jede Entscheidung macht einige Teile des Textes mehr und andere weniger zugänglich, und man wird vielleicht niemals genau um die Folgen der eigenen Entscheidungen wissen – denn das ist genau das, was man ausgelassen hat." (Aarseth

2007: 205) In ergodischer Literatur wird also nicht nur eine Geschichte erzählt, sondern es handelt sich um eine Geschichte, die es ohne den/die LeserIn überhaupt nicht gäbe. Somit wird der/die LeserIn als SpielerIn begriffen, als aktive Figur im Verlauf der Geschichte.

Mit einem derartigen Verständnis von Textlichkeit wird es auch möglich, Computerspiele in den Literaturunterricht einzubinden: Sie erzählen auch eine Geschichte, jede Aktivität des Spielers/der Spielerin führt zu einer neuen Zeile, immer weiter weg vom Ausgangspunkt. Was als das Buch *Schiff des Theseus* begonnen hat, kann so zum unendlichen Spiel werden: Es sind kein Anfang und kein Ende vorgegeben, es gibt keine medialen Grenzen – wann die Geschichte beginnt und wann sie aufhört, entscheidet ganz allein der/die LeserIn. Romane wie *Schiff des Theseus* bieten somit die Möglichkeit, viele verschiedene Aspekte der Medien- und Literaturdidaktik miteinander zu verbinden und so gesellschaftlich relevante Diskussionen anzustoßen. Durch die intermediale Erzählform kann auf die Lebensrealität der SchülerInnen Rücksicht genommen werden. Außerdem haben so auch außerliterarische Fragen Platz im Unterricht und eine Möglichkeit der kritischen Medienbildung wird eröffnet.

Neben diesen Erkenntnissen aus der Analyse ist außerdem noch ein Schlusspunkt anzumerken: Die angloamerikanische Literatur war in den letzten Jahrzehnten für derartige literarische Experimente und Spielarten des Romans offener als dies im deutschsprachigen Raum der Fall war. Möglicherweise liegt ein Grund dafür in der Übersetzung des Begriffs 'Roman': "By definition, the novel is a genre that pursues newness by incorporating the popular and contemporary in new, novel ways; finding new ways to remain novel and relevant is what makes it what it is." (Pressman 2009) Die stetige Neuerfindung ist im englischen Terminus also schon eingeschrieben, die *novel* bleibt nur neu, wenn sie sich weiterbewegt. Im deutschsprachigen Raum wirkt es zumindest so, als ob derartige formale Experimente seltener gewagt werden. Es überwiegt die Angst vor der Übermacht der neuen Medien, vor allem im Verlagswesen – dabei ist das Buch mit Sicherheit noch kein Auslaufmodell, wenn man die

besonderen Merkmale des Mediums in den Mittelpunkt rückt und ihm erlaubt, sich zu verändern.

Das philosophische Problem vom Schiff des Theseus, das auch titelgebend für den besprochenen Roman war, stellt in diesem Zusammenhang die richtige Frage: Wenn man alle Einzelteile austauscht, hat man am Ende noch den gleichen Gegenstand? Diese Frage kann man ähnlich auch für den Roman im Zwischenraum von analoger und digitaler Welt stellen: Bleibt ein Text ein Text, wenn er seiner gedruckten Buchstaben beraubt wird? Aus einer oberflächlichen Betrachtung ist die Antwort auf diese Frage natürlich Ja. Dennoch ist der neue Text ein ganz anderes Konstrukt: Durch die unendlichen Möglichkeiten der digitalen Textgestaltung kann er sich jederzeit wandeln und verändern. Aber genau in dieser Unsicherheit liegt das produktive Potenzial: In den Abzweigungen vom gewohnten Weg, in den Brüchen in der Geschichte besteht die Möglichkeit, den als bekannt geglaubten Text noch einmal neu zu entdecken. Und bei der kommenden virtuellen Wanderung ist der/die LeserIn zumindest mittendrin und interaktiv dabei.

Anmerkungen

[1] Dieses formale Spiel mit verschiedenen narrativen Ebenen hat in der nordamerikanischen Literatur bereits eine längere Tradition. Paradigmatisch dafür sei der Roman *House of Leaves* von Mark Z. Danielewski genannt. Das Buch, das bereits im Jahr 2000 erschien, verwendet ebenfalls typografische Abhebungen, um die verschiedenen Ebenen – die miteinander in Beziehung stehen – zu kennzeichnen und ist damit gewissermaßen die Blaupause für *Schiff des Theseus*. Während *House of Leaves* aber noch in unbekannte Dimensionen innerhalb des Buches vorgedrungen ist, sprengt *Schiff des Theseus* den medialen Rahmen und erschafft somit ein analog-digitales Verwirrspiel.

[2] Ein Beispiel von einem bekannten Blog: <https://whoisstraka.wordpress.com/the-ship-of-theseus-by-v-m-straka-a-beginners-guide-to-reading-s/> (letzter Zugriff: 13.09.2018).

[3] Der Twitter Account von Eric: <https://twitter.com/erichusch>; der Twitter Account von Jen: <https://twitter.com/JenTheUndergrad> (letzter Zugriff: 13.09.2018).

[4] Das alternative Ende wurde auf einem Tumblr-Blog veröffentlicht, der ebenfalls auf den Namen der fiktiven Jen läuft. Auf dem Blog finden sich noch weitere Hinweise und Weiterführungen des Rätsels: <https://jenheyward.tumblr.com/> (letzter Zugriff: 13.09.2018).

[5] Zum Beispiel die "Summersby Confession": https://www.youtube.com/watch?v=_L-THM1VxHE (letzter Zugriff: 13.09.2018).

Literatur

Abrams, J. J./Dorst, Doug (2015): S. Das Schiff des Theseus. Aus dem amerikanischen Englisch von Tobias Schnettler und Bert Schröder, Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Benjamin, Walter (1991): Der Autor als Produzent, in: Gesammelte Schriften, Bd. II/2, hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 683–701.

Böck, Margit/Fenkart, Gabriele (Hg.) (2013): Literale Praxis von Jugendlichen = ide. Informationen zur Deutschdidaktik 1/2013, 35.

Böck, Margit (2016): New literacies. Digitale Texte, deren VerfasserInnen und "LeserInnen" aus einer soziokulturellen Perspektive, in: ide. Informationen zur Deutschdidaktik, 4/2016, 40, 11-18.

Boelmann, Jan M. (2015): Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen, München: kopaed.

Bolter, Jay David (2001): Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print, London: Routledge.

Bolter, Jay David/Grusin, Richard (2000): Remediation. Understanding New Media, Cambridge, MA: MIT Press.

Bruns, Karin/Reichert, Ramón (Hg.) (2007): Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation, Bielefeld: transcript.

Chartier, Roger (2004): Languages, Books, and Reading from the Printed Word to the Digital Text, in: *Critical Inquiry* 1/2004, 31, 133–152.

Dawidowski, Christian (2015): *Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung*, Paderborn: UTB.

Frena, Bernhard (2016): Perspektiven des Bruches. Ein Blick auf Unstetigkeiten anhand des Webcomics *YU+ME: dream*, in: Brizsak, Cornelia/Keller, Christian/Pachschwöll, Kerstin (Hg.): *SYN. entgrenzt. Lösungen der Synthese*, Wien: LIT, 21–32.

Hayles, Nancy Katherine (2008): *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame, Ind.: University of Notre Dame Press.

Hill, Logan (2013): A Long Time Ago, in a Universe More Analog. J. J. Abrams and Doug Dorst Collaborate on a Book, 'S', in: *The New York Times Online*, 27. Oktober 2013, online unter: <http://www.nytimes.com/2013/10/28/books/j-j-abrams-and-doug-dorst-collaborate-on-a-book-s.html> (letzter Zugriff: 13.09.2018).

Jackson, H. J. (2001): *Marginalia. Readers Writing in Books*, New Haven: Yale University Press.

Kümmel, Albert/Schüttpelz, Erhard (Hg.) (2003): *Signale der Störung*, München: Wilhelm Fink.

McLuhan, Marshall (1970): *Das Medium ist die Botschaft*, in: *Die magischen Kanäle. Understanding Media*, Düsseldorf/Wien: Econ-Verlag.

Mecke, Jochen (Hg.) (2011): *Medien der Literatur. Vom Almanach zur Hyperfiction. Stationen einer Mediengeschichte der Literatur vom 18. Jahrhundert bis zur Gegenwart*, Bielefeld: transcript.

Neef, Sonja/van Dijck, José (2006): *Sign here! Handwriting in the age of new media*, Amsterdam: Amsterdam University Press.

Parikka, Jussi (2012): *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity.

Perschak, Katharina/Hudelist, Andreas/Böck, Margit (Hg.) (2016): New Literacies im Deutschunterricht = ide. Informationen zur Deutschdidaktik, 4/2016, 40.

Pressman, Jessica (2017): The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature, in: Michigan Quarterly Review, 4/2017, 48, online unter: <http://hdl.handle.net/2027/spo.act2080.0048.402> (letzter Zugriff: 13.09.2018).

Simanowski, Roberto (2002): Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Tanderup, Sara (2017): "A scrapbook of you + me." Intermediality and Bookish Nostalgia in J. J. Abrams and Doug Dorst's *S*, in: *Orbis Litterarum*, 2/2017, 72, 147–178.

Wagner, Michael (2006): Die Gesellschaft der digitalen Immigranten. Über die Relativität von Begabungen in einer technologisierten Gesellschaft, in: ÖZBF Newsletter 13, April 2006.