

AN ALLEN ORTEN ZUGLEICH

DIGITALITÄT IN UND DER
ERZÄHLENDE LITERATUR

(SIMON SAHNER, UNIVERSITÄT GREIFSWALD/UNIVERSITÄT FREIBURG)

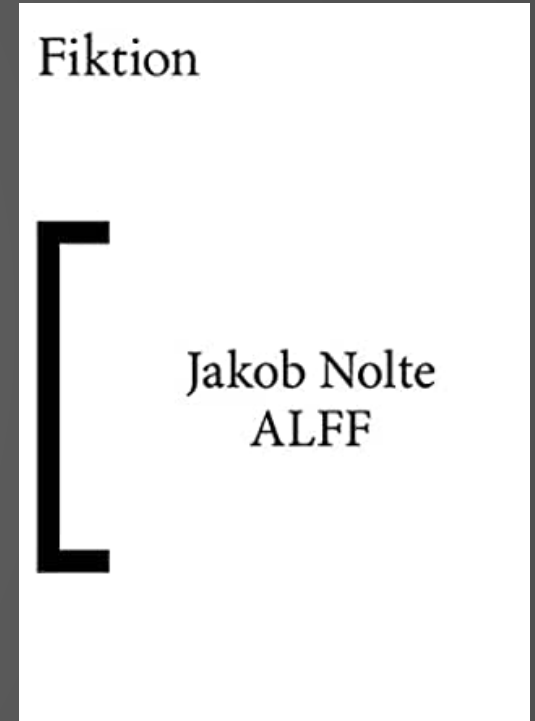
1. Digitalisierung in erzählender Literatur

2. Offener Typ – In Räumen des Digitalen

3. Verdeckter Typ – Assoziative Hyperlinks

4. Fazit

1. DIGITALISIERUNG IN ERZÄHLENDER LITERATUR



1. DIGITALISIERUNG IN ERZÄHLENDER LITERATUR

Wie tritt Digitalität in literarischem Erzählen der Gegenwart auf?

Offener Typ:

- Stark expliziter Bezug auf Digitalität
- Digitalität wird thematisiert
- Digitalität ist inhaltlich konstituierend für die Narration

Verdeckter Typ:

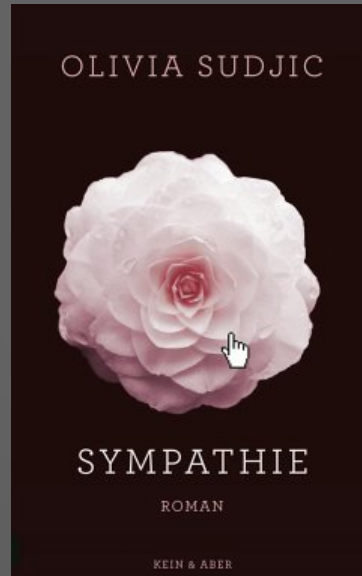
- Narrative Simulation von Digitalität
- Auseinandersetzung findet „im Rahmen der Modi literarästhetischer Gestaltung“ (Karpenstein-Ebbach 1999) statt
- Kommunikationsstruktur einer Kultur der Digitalität (Stalder 2016) wird narrativ genutzt

(Konzept angelehnt an Stephan Brössels offenen und verdeckten Typ des filmischen Schreibens (Brössel 2014))

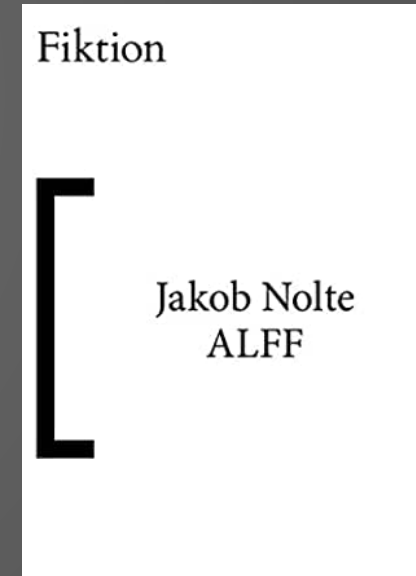
1. DIGITALISIERUNG IN DER LITERATUR

Wie tritt Digitalität in literarischem Erzählen der Gegenwart auf?

Offener Typ:



Verdeckter Typ:



2. OFFENER TYP – IN RÄUMEN DES DIGITALEN

Zwei Realisierungen von digitalen Räumen als Handlungsräume der Narration:

1. 3-dimensionale, digital-virtuelle Räume, in denen sich Avatare bewegen können
2. Digitale Sozialräume, die sich allein durch User-Kommunikation konstruieren

Beide Raumvarianten sind digitale Erweiterungen der Realität, die das Internet nutzen, um eine Interaktion zu ermöglichen, sie unterscheiden sich jedoch in ihrer Gestaltung und Nutzung voneinander.

DIGITAL-VIRTUELLE RÄUME

Digital-virtuelle Handlungsräume in Cyberpunkromanen

→ Im Kontext dystopischer Zukunftsvisionen (z.B. William Gibson *Neuromancer*)



Digital-virtuelle Handlungsräume in Gegenwartsliteratur

→ Realistische Erfahrungswelten

Unterscheidung der Räume / Orte nach Thomas Pavel

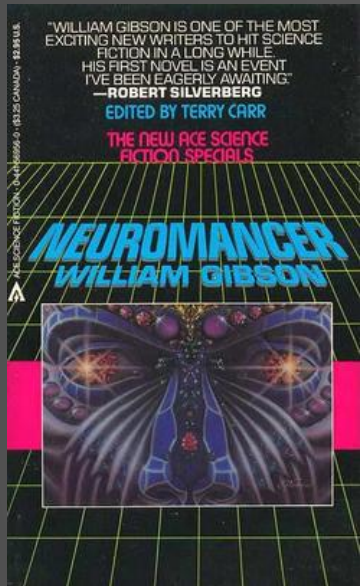
NATIVE OBJECT: erfundener, fiktiver Raum / Ort, ohne Bezug zur außerfiktionalen Realität

SURROGATE OBJECT: erfundener, fiktiver Raum / Ort, der sich auf eine außerfiktionale Realität referiert

IMMIGRANT OBJECT: fiktiver Raum / Ort, der eine konkrete Referenz in der außerfiktionalen Realität hat

DIGITAL-VIRTUELLE RÄUME

NATIVE OBJECT



matrix = erfundener, fiktiver Raum ohne Referenz in der Realität

Phantásien, Wunderland

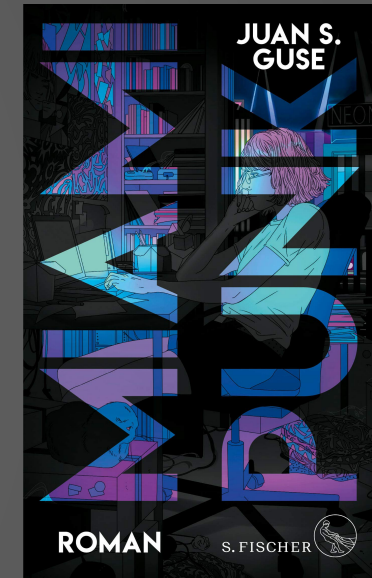
SURROGATE OBJECT



Virtuelle Welt = erfundener, fiktiver Raum, der auf außertionale Realität verweist

Sanatorium Berghof (Zauberberg)

IMMIGRANT OBJECT



Counter Strike Maps = fiktiver Ort, der eine konkrete Referenz in der außertionalen Realität aufweist

Berlin (Berlin Alexanderplatz)

DIGITAL-VIRTUELLE RÄUME

Es kommt zu einer Verschiebung des Status digital-virtueller Räume

→ Einfluss darauf, was es bedeutet realistisch zu erzählen

→ *Ihr Pixelherz* ist eine realistische Erzählung, bei der es zu einer Erweiterung des fiktiven Raums kommt

→ *Miami Punk* ist eine dystopische Erzählung, bei der die digital-virtuelle Welt das *immigrant object* darstellt

Digital-virtuelle Welten sind die ersten Erweiterungen fiktiver Handlungswelten, die auf reale Räume in der außertextuellen Realität verweisen

DIGITALE SOZIALRÄUME

„I'd kept our message thread open, in order to watch her name waxing on- and offline in the grey bar at the top of the screen, pressing it every so often to keep it lit.“

- Digitale Anwesenheit einer anderen Person
- permanente Kommunikation als Versprechen auf Nähe und Sicherheit und Gefahr einer Abhängigkeit

„When I wasn't with her and couldn't follow her, I spent my time watching her go on- and offline.“

- Form der digitaler Nähe
- Digitaler Sozialraums, der in den physischen Raum hineinwirkt



DIGITALE SOZIALRÄUME

Joshua Meyrowitz – *The Rise of Glocality* (2005)

- Erfahrung von Lokalität im 21. Jahrhundert beeinflusst durch eine „interconnected global matrix.“
- nicht mehr an eine „place defined identity“ gebunden
- „dissociation between physical place and experiential space ist durch internetfähige, mobile Kommunikationsgeräte für viele Menschen eine selbstverständliche Erfahrung geworden

→ Durch die digitalen Sozialräume in *Sympathy* wird dieses Gefühl von *GLOCALITY* narrativ umgesetzt

RÄUME DES DIGITALEN IN REALISTISCHER FIKTION

„Die verschiedenen Verfahren der Raumdarstellung [tragen] maßgeblich dazu bei[...], dass fiktionale Erzähltexte den Eindruck von Welthaftigkeit evozieren und einen ‚Realismuseffekt‘ (sensu Roland Barthes) hervorrufen.“

Nünning, Ansgar: Formen und Funktionen literarischer Raumdarstellung, S. 33.

Das betrifft konkret realistisches Erzählen im 21. Jahrhundert

3. VERDECKTER TYP – ASSOZIATIVE HYPERLINKS



Erstveröffentlichung
auf der Plattform
fiction.cc als
fließender Text

Fiktion

Jakob Nolte
ALFF

- Daraus entsteht ein Erzählen, das an diese Form des Lesens angepasst ist
- Im E-book und Print ist diese Verbindung aufgelöst, zeigt sich aber dennoch weiterhin in der Narration
- Der Text bleibt fragmentiert und arbeitet stark mit bestimmten Denk-/Rezeptionsstrukturen

3. VERDECKTER TYP – ASSOZIATIVE HYPERLINKS

Alff bildet narrativ eine Wahrnehmungsstruktur ab, die sich eine „Kultur der Digitalität“ bezieht

Stalder spricht von einer „Hybridisierung und einer Verfestigung des Digitalen“ und erkennt eine „Präsenz der Digitalität jenseits der digitalen Medien,“ die sich in Noltes Roman ausmachen lässt.

Stalder, Felix: Kultur der Digitalität, Berlin 2017, S. 20.

Referentialität als Paradigma der Kultur der Digitalität

- alles kann mit allem verbunden werden
- Digitalisiertes Wissen

Fiktion



Jakob Nolte
ALFF

3. VERDECKTER TYP – ASSOZIATIVE HYPERLINKS

Alff macht sich diese Referentialität narrativ zunutze durch

- online-erlernte Rezeptionsstrukturen
- einen Fundus, der sich auf disparate Wissensfelder bezieht
- einen kollektiven Wissensschatz des online sozialisierten Teils der Gesellschaft bezieht

- Handlungszeit des Romans in den 1990er Jahren
- der genrebezogene Verweishorizont mit High-School-Movies, Slasher-Horror und amerikanischen Mysteryserien (insbesondere *Twin Peaks*)
- Musikkultur der 90er Jahre

→ signifikanter Teil des kulturellen Referenzrahmens für die Generation der ersten Digital Immigrants und Natives dar, die Generation, die das Internet in ihrer Kindheit und Jugend kennenlernte.

Fiktion



Jakob Nolte
ALFF

3. VERDECKTER TYP – ASSOZIATIVE HYPERLINKS

Grundlage: *Rhetoric of the Hyperlink* von Rao Venkatesh

- Hyperlink implementiert Informationen, die zunächst nicht direkt zugänglich sind

Beispielsatz: „[Amitabh](#) stared down grimly from a ratty old [Sholay](#) poster.“

→ Informationen verbergen sich im Hyperlink

→ Ermöglicht eine Narration, die bestimmte Informationen auslagern kann

Ohne diese Informationen bleibt eine „unsettling, fragmented experience that is still comprehensible in the sense that a David Lynch movie is comprehensible“

(Venkatesh, Rao: *The Rhetoric of the Hyperlink*. Unter:

<https://www.ribbonfarm.com/2009/07/01/the-rhetoric-of-the-hyperlink/>)

Fiktion



Jakob Nolte
ALFF

3. VERDECKTER TYP – ASSOZIATIVE HYPERLINKS

Der letzte wirklich schöne, ehrliche und zutiefst kindliche Moment in Chesleys Leben beginnt. Die große Essensschlacht. Sie bindet sich einen roten Schal um, während ihr Bruder sich ein Suppensieb über den Kopf schnallt. Sie jagen sich durch das Haus, in den Keller, in die Speisekammer, ein gefrorenes Paket Butter, eher ein Ziegelstein aus Fett, trifft Joseph an der Schläfe und es erklingt ein Läuten, wie das französischer Schulglocken. Mit letzter Kraft zieht er sich zurück, studiert die Taktiken Shermans, Pattons und die des Cheruskerfürsten Arminius, gräbt eine Grube im Flur aus, füllt diese mit Reis und Nudeln, legt einen Teppich darüber und wartet. Chesley will ihn mit einem Donnerschlagangriff überraschen, fällt aber tatsächlich in die hinterhältige Falle.

Nolte, Jakob. ALFF (German Edition). Fiktion. Kindle-Version.

Fiktion



Jakob Nolte
ALFF

3. VERDECKTER TYP – ASSOZIATIVE HYPERLINKS

Der letzte wirklich schöne, ehrliche und zutiefst kindliche Moment in Chesleys Leben beginnt. Die große Essensschlacht. Sie bindet sich einen roten Schal um, während ihr Bruder sich ein Suppensieb über den Kopf schnallt. Sie jagen sich durch das Haus, in den Keller, in die Speisekammer, ein gefrorenes Paket Butter, eher ein Ziegelstein aus Fett, trifft Joseph an der Schläfe und es erklingt ein Läuten, wie das französischer Schulglocken. Mit letzter Kraft zieht er sich zurück, studiert die Taktiken Shermans, Pattons und die des Cheruskerfürsten Arminius, gräbt eine Grube im Flur aus, füllt diese mit Reis und Nudeln, legt einen Teppich darüber und wartet. Chesley will ihn mit einem Donnerschlagangriff überraschen, fällt aber tatsächlich in die hinterhältige Falle.

Nolte, Jakob. ALFF (German Edition). Fiktion. Kindle-Version.

Assoziative Hyperlinks = Sprunghafte (intertextuelle) Verweise auf einen digitalen Wissensschatz, die Rezeptionsstrukturen einer Kultur der Digitalität nutzen

→ Online-erlernte Rezeptionsstrukturen ermöglichen ein fragmentiertes und parataktisches Erzählen, bei dem durch assoziative Hyperlinks Lücken automatisch gefüllt und Szenen assoziativ bebildert werden

Fiktion



Jakob Nolte
ALFF

3. VERDECKTER TYP – ASSOZIATIVE HYPERLINKS

Assoziative Hyperlinks = Sprunghafte (intertextuelle) Verweise auf einen digitalen Wissensschatz, die Rezeptionsstrukturen einer Kultur der Digitalität nutzen

→ Online-erlernte Rezeptionsstrukturen ermöglichen ein fragmentiertes und parataktisches Erzählen, bei dem durch assoziative Hyperlinks Lücken automatisch gefüllt und Szenen assoziativ bebildert werden

Zwei Optionen:

- Die assoziativen Hyperlinks rufen Bilder und entsprechende Assoziationen hervor
- Die disparaten Verweise werden akzeptiert und erzeugen eine „unsettling, fragmented experience that is still comprehensible in the sense that a David Lynch movie is comprehensible“

Fiktion



Jakob Nolte
ALFF

4. FAZIT

Jan Fischers *Ihr Pixelherz*, Juan S. Guses *Miami Punk*, Joshua Groß' *Flexen in Miami* , Lisa Krusches *Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere*

→ Trend zu einem realistischen Schreiben in und über virtuelle(n) Welten.

Olivia Sudjics *Sympathy*, Berit Glanz' *Pixeltänzer*, *Park* von Marius Goldhorn

→ Digitale Sozialräume als erweiterte Kommunikationsräume der Fiktion

Jakob Noltes *Alff*

→ Narrative Übernahme von Denkstrukturen einer Kultur der Digitalität

Der Einfluss digital-virtueller Welten, Sozialer Medien und kultureller Praktiken des Digitalen offenbart sich somit zunehmend auf mehreren Ebenen des literarischen Erzählens, das selbst nicht zwingend im digitalen Raum stattfindet oder davon handelt, sondern sich auch digitale Kultur literarisch aneignet.