Philipp Ohnesorge

„nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig“

Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses *Miami Punk*

1 Halluzinationen und Erscheinungen: Glitches in *Miami Punk*

Als ich dann hörte, wie meine Mutter wütend Geschirr abstellte, weil ich noch immer nicht zum Frühstück gekommen war, da stieß ich hektisch den Kater von mir, der gegen die in der Konsole steckende ISS64-Kartusche stieß u. damit etwas in Gang setzte, das meine Augen versteinern ließ: Die Spieler verwandelten sich in epileptische Streifen. Das Bild war nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig. Wie durch ein schwarzes Loch in die Länge gezernte Wesen sahen die Figuren aus. Auch der Sound war gestört. Statt der üblichen Publikumsrufe hörte man nur ein kratzendes, synthesizerartiges Lärmen, während die Spieler ihrerseits scheinbar wahllos verschwanden, nur um dann in sich selbst gefaltet wieder zu erscheinen, wobei sich ihre Missgeburtlichkeit bei jeder Aktion veränderte, sodass der gesamte Bildschirm durchzogen war vom Aufblitzen der langgestreckten Extremitäten der Gestalten in bunten Hemdchen. Lang u. dünn wie die zitterigen Beine eines Weberknechtes, kurz bevor er vom Staubsauger eingesogen wird, so habe ich sie in Erinnerung. Da saß ich nun u. hörte meine Mutter, wie sie den Flur heruntergelaufen kam, u. sah wie die verkrüppelten Spieler schreckliche Deformationen durchliefen, die mir bereits vertraut waren, denn das war ja im Grunde das Grausame daran, dass ich das alles irgendwie schon kannte, von den Tagträumen, die mich heimsuchten. Jedenfalls dachte ich: Gleich wird meine Mutter mich erreichen, denn ich hörte sie ja schon, als plötzlich das Bild einfror u. eine menschliche Gestalt in einer blauen Jeans u. einem weißen Hemd seitlich ins Bild gelaufen kam, in der Mitte stehen blieb, mich direkt ansah u. mich fragte: „Wie geht es dir? Was hast du heute gemacht?“ Ich verspürte eine extrem reale Angst davor, irgendwo gefangen zu sein – anders kann ich es nicht beschreiben, als in irgendeiner Weise gefangen zu sein an einem Ort, den niemand kennt, den niemand erreicht, wo niemand nach mir suchen würde. U. dieses Gefühl, das ich nie wieder vergessen würde, zischte durch mein Kinderhirn u. lähmte mich u. verschwand nicht, ganz egal wie heftig u. abrupt ich auch nickte. Nur die Schritte meiner Mutter auf dem Flur waren mir von der Wirklichkeit geblieben u. gaben mir die Hoffnung, dass sie jeden Moment durch die Tür ins Wohnzimmer kommen u. genervt den Panasonic abschalten u. mich befreien würde.¹

1 Juan S. Guse: *Miami Punk*. Frankfurt a.M. 2019, S. 133 f. – Die Überlegungen zum Glitch im Kontext eines literarischen Verfahrens der Heimsuchung in Guses *Miami Punk* sind Teil des Dissertationsprojekts *Verfahren der Heimsuchung. Gespenster des Realismus nach der Digitalisierung*. Ausgangspunkt sind Diskussionen im Rahmen des Forschungskolloquiums Neuere

Was in dieser Passage des Romans *Miami Punk* von Juan S. Guse passiert und dazu führt, dass der autodiegetische Erzähler in eine kindliche Existenzkrise geworfen wird, mag für einen Teil der Leser*innen nostalgische Erinnerungen an Episoden vor der Heimkonsole hervorrufen und für eine*n andere*n komplett unverständlich sein: ein Glitch im Computerspiel *International Superstar Soccer 64* („ISS64“) des japanischen Studios Konami für das Nintendo 64, in Europa erstveröffentlicht 1997. Dieser Glitch wird hervorgerufen durch einen Stoß gegen die Spielkartusche, der zur Folge hat, dass die Spieldateien nicht mehr korrekt ausgelesen werden können und so die visuelle Darstellung manipuliert wird. Hier unbeabsichtigt durch den weggestoßenen Kater hergestellt, ist diese Manipulation des ordnungsgemäßen Spielbetriebs als ‚Cartridge-Tilt‘ eine verbreitete Technik zur Induzierung eines Glitch, welchen die Online-Version des Merriam-Webster’s Dictionary definiert als „a usually minor malfunction“, „a minor problem that causes a temporary setback“ oder „a false or spurious electronic signal“.² Das Spiel stürzt nicht ab, sondern läuft mitsamt grafischer Artefakte weiter. Was in der zitierten Passage als Glitch hervorgerufen wird, ist vorab nicht ersichtlich, erinnert den Protagonisten aber – und das ist gerade ‚das Grausame‘ daran – an das, was ihn in seinen Tagträumen ‚heimsucht‘. Die erzählte Vergangenheit ist bereits vorab bestimmt von einer Spur, die die Lektüre des Glitch-Phänomens prägt und daher bestimmt, wie es erzählt wird: Die sich unnatürlich verzerrenden und expandierenden Spielfiguren werden als gespenstisch konnotiert, spuken durch das erinnernde Erzählen wie schon zuvor als Tagtraum durch das Erzählte. Das in der Dictionary-Definition in den Mittelpunkt gestellte Fehlerhafte des Glitch scheint hier schon das Einfallstor für alle möglichen Gespenster zu sein, welche die Zeit- und Raumordnungen innerhalb der Diegese verwirren, wenn diese – wie durch den Glitch induziert – *entgleist*, also gewissermaßen aus der Spur des Erwartbaren gerät. Was hier im Mittelpunkt steht, ist nicht lediglich eine erinnerte Episode aus der Vergangenheit des Protagonisten, sondern sind die Elemente, die dazu führen, dass die damalige Gegenwart bereits damals ‚heimgesucht‘ wurde von *fehlerhaften* Ereignissen, bzw. ‚spurious signals‘. So sagt der Erzähler bereits zuvor über seine Halluzinationen bzw. Erscheinungen:

deutsche Literatur von Prof. Dr. Eckhard Schumacher am Institut für Deutsche Philologie der Universität Greifswald. Den Teilnehmer*innen und vor allem Dustin Matthes, mit dem zusammen ich einen Vortrag über Glitches und Gespenster in *Miami Punk* gehalten habe, bin ich dankbar für ihre Hinweise und Diskussionsbeiträge.

2 O. V.: Lemma „glitch“. Merriam-Webster. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/glitch>, o. J. [zuletzt eingesehen am 7.6.2021].

Meine Erinnerungen an die Anfänge dieser Halluzinationen sind vage. Besonders gut habe ich noch den Regenwurm vor Augen, der sich aus dem Inneren meiner Handinnenfläche windete, o. als ich sah, wie mein Vater, der das Altglas raustrug, widerstandslos durch die Garagentür glitt, in der wir den Müll zwischenlagerten, u. kurz darauf wieder direkt vor der Garage auftauchte, als wäre er an der falschen Stelle geladen worden. Meinen Eltern verschwieg ich diese Erscheinungen.³

Dem Erzählten haftet also bereits hier durch die Fokalisierung die Spur einer anderen Ordnung oder einer anderen Zeitwahrnehmung an, die in der Wiedergabe der eigenen Vergangenheit noch weiter ‚heimgesucht‘ wird. Was es mit solchen erzählerischen *Spuren* auf sich hat, wird zu untersuchen sein. Doch vorerst einen Schritt zurück – bereits die Grundkonstellation von Guses Roman-text mutet an, als sei die Diegese nicht korrekt geladen worden: Schauplatz der Handlung ist Miami, allerdings in einer Version, der das Meer abhandengekommen ist, in der sich der Atlantik bis hinter die Bahamas zurückgezogen hat. Stattdessen offenbart sich im zerklüfteten Abgrund lediglich eine Gebirgslandschaft. In dieser Version Miamis, deren zeitliche Verortung im Wesentlichen unserer Gegenwart zu entsprechen scheint, sind es vor allem sozio-ökonomische Aspekte, die als Folgen der Abwesenheit des Meeres eine Rolle spielen: Arbeitsplatzverlust, Perspektivlosigkeit, Vereinzelung und Verschwörungsnarrative liefern Erklärungsmodelle, als einziger konstruktiver Vergemeinschaftungsraum für die jungen Erwachsenen, die im Mittelpunkt des Romans stehen, fungiert ein ominöser Kongress, der sich in der brutalistischen Leerstands-Ruine des Rowdy-Yates-Komplex eingenistet hat. Computerspiele und Glitches spielen nicht nur in der oben zitierten Passage eine Rolle, sondern sind konstruktives Element der Handlung: Während in der Stadt ein letztes Turnier des veralteten First-Person-Taktik-Shooters *Counter-Strike 1.6* durchgeführt wird, nimmt das Erzählen einen namenlos bleibenden Turnierteilnehmer (aus dessen Perspektive auch die oben zitierte Passage erzählt ist) in den Fokus, der Zeuge immer merkwürdiger werdender Geschehnisse innerhalb und außerhalb der Spielwelt wird. Im Mittelpunkt des zweiten dominanten Erzählstrangs steht die junge Spieleentwicklerin Robin, die zwar in der Szene gefeiert wird, jedoch von der Realisierung ihrer künstlerischen Indie-Games nicht leben kann, zwischen Förderprogrammen und Dayjobs als IT-Beauftragte einer ortsansässigen Firma hin und her treibt und mit der Entwicklung ihres Malware-gestützten, prozessual sich aus den Social-Media-Profilen der Spieler*innen generierenden „avantgardistische[n] RPG“⁴ nicht wesentlich vorankommt. So entspinnt sich auf 635 Seiten eine Handlung, in

3 Guse: *Miami Punk*, S. 131 f.

4 Ebd., S. 212.

deren Verlauf es zu weiteren (vermeintlichen) Glitches während des *Counter-Strike*-Turniers kommt, und an deren Ende sich schließlich der Kongress mit- samt des Rowdy-Yates-Komplexes aus seiner Verankerung reißt und als quasi- utopisches Luftschiff einfach davonschwebt – ein weiteres *glitchy* Moment in der Diegese des Romans, das schließlich auch der (an dieser Stelle wiederum heterodiegetische) Erzähler nicht anders darstellen kann als unter Rückgriff auf das sprachliche Inventar des Gespenstischen: „Heimsuchung, das war das Wort, das sich aufdrängte. Rückkehr ins Gedächtnis, Befreiung aus der Verschüttung, unverhoffte Bergung.“⁵

Dieser Aufsatz setzt sich damit auseinander, wie Glitches in Guses Roman erzählt werden. Im Mittelpunkt steht die Frage, ob sie lediglich auf der Ebene der *histoire* eine Rolle spielen oder ob das Erzählen selbst einen Versuch dar- stellt, das Fehlerhafte des Glitch als künstlerisches Modell der Störung produk- tiv zu machen, wie es in der Glitch Art der 1990er und 2000er Jahre geschehen ist. Etwa zwanzig Jahre später bewegen sich gegenwartsliterarische Texte wie *Miami Punk* in einem Koordinatensystem, das die Diskurse und Ästhetiken der Digitalisierung längst normalisiert und eingehegt hat, das statt von einem vermeintlichen, wie auch immer gearteten und zu bestimmenden ‚Zeitalter‘ der Di- gitalisierung von einer ‚postdigitalen‘ Konstellation⁶ ausgeht: Glitches sind in ihrer Phänomenalität geläufiger Bestandteil der Erfahrungswelt der 2010er und frühen 2020er Jahre, es ist also davon auszugehen, dass sie nicht aufgrund eines spektakulären Schauwerts Gegenstand des Erzählens werden, sondern aufgrund der oben bereits angedeuteten Tendenz, durch ihre unerwartete Fehlerhaftigkeit bzw. Abweichung eine erzählerische *Spur* zu legen, die oftmals die Dimension der Zeitlichkeit des Erzählten adressiert. Was das genau heißt, soll im Folgenden erläutert werden. So ist es schließlich Ziel dieses Beitrags, die bereits angedeutete Verwandtschaft von Glitches und Gespenstern als Ausgangspunkt für die Formulierung eines literarischen *Verfahrens* produktiv zu machen, das an Vik- tor Šklovskijs Begriff der Verfremdung angelehnt ist und diesen mit Ludwig Jägers Überlegungen zur Spur zusammendenkt. So soll ein *Verfahren der Heimsuchung* skizziert werden, in dessen Kontext auch Glitches eine Rolle spielen.

⁵ Ebd., S. 625.

⁶ Zum Begriff der Postdigitalität bzw. des Postdigitalen vgl. insbesondere Kim Cascone: „The Aesthetics of Failure: ‚Post-Digital‘ Tendencies in Contemporary Computer Music“. In: *Computer Music Journal* 24 (2000), S. 12–18. Außerdem Florian Cramer: „What is ‚Post-Digital‘?“ In: *APRJA* 3/1 (2014), S. 11–24.

2 „[A] spaceman’s word for irritating disturbances“ – Der Glitch in der Kunst

In dem Zeitraum, in dem sich Computer, Heimkonsolen und Smartphones im privaten Bereich durchsetzen, Unterhaltungs- und Medienkonsum neu formieren und das Internet eine globale Vernetzung ermöglicht, gewinnt der Begriff ‚Glitch‘ in der Kunst an Bedeutung. Bereits im englischsprachigen Verbreitungskontext ist dabei seine Herkunft vermeintlich ungeklärt: „Etymology unknown.“⁷ Spuren führen ins Jiddische bzw. Deutsche, wie die US-amerikanische Medienwissenschaftlerin Carolyn L. Kane ausführt:

Simply put, a glitch is a nice way to say ‚screw-up.‘ The word derives from the German *glitschen* meaning to slip, the Old High German *gliten*, meaning to glide, and the Yiddish *glitshten*, meaning to slip or skid off course. In computing, a glitch denotes a problematic, annoying, or unintended error that, like the definition of error, tends to be negligible, quickly absorbed by the larger, still-functioning system. For example, a website stalls or fails to load, an online video halts or stutters in the middle of a scene, or strange, unexpected color artifacts splatter across a newly rendered graphics file. When a glitch appears, it indicates a relatively rare moment of unplanned, unprogrammed mediation that, for many glitch artists, provides an opportunity to connect on-screen phenomena with off-screen computational abstractions.⁸

Der Glitch ist also ein bestimmter, zu vernachlässigender Fehler, hat aber, anders als etwa ein ‚Bug‘, kein eliminierendes Potenzial: Das System, in dem er auftritt, besteht und funktioniert weiter. Oftmals sind Glitches lediglich vorübergehend, ‚annoying‘ und daher ‚negligible‘.⁹ Auch im ersten Verwendungs-

7 O. V.: Lemma „glitch, n“, Oxford English Dictionary. <https://www.oed.com/view/Entry/78999?rskey=xHJoC2>, o. J. [zuletzt eingesehen am 7.6.2021]. Hier ist allerdings wichtig zu berücksichtigen, dass der OED-Eintrag seit 1989 nicht aktualisiert wurde.

8 Carolyn L. Kane: *High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure*. Oakland 2019, S. 15. Die feministische Aktivistin und Kunsttheoretikerin Legacy Russell weist außerdem auf den Charakter einer aktiven Bewegung, die mit Glitch bezeichnet wird, hin. Legacy Russell: *Glitch Feminism. A Manifesto*. London/New York 2020, S. 28f: „The etymology of *glitch* finds its deep roots in the Yiddish *glitshten* (to slide, glide, slip) or the German *glitschen* (to slip). *Glitch* is thus an active word, one that implies movement and change from the outset; this movement triggers error“.

9 Die popkulturelle Verbreitung des Begriffs ‚Glitch‘ verdankt sich, zumindest meiner Vermutung nach, sicherlich auch dem 1999er-Hollywood-Erfolg *The Matrix* der Wachowski-Schwestern. So sind es in der Simulationslogik des Films gerade Déjà-vus, die einen ‚Glitch in der Matrix‘ anzeigen – eine Parallelisierung, die mit der bis hierhin skizzierten Phänomenologie des Glitch d’accord geht, bringt dieser die Handlung in der Binnen-Simulationsdiegese nicht zum Absturz, sondern zeigt lediglich an, dass sich jemand von außen eingewählt hat oder

kontext, in dem der Glitch in dieser Form sprachlich auftritt, schwingt diese Konnotation mit: In der Raumfahrt bezeichne er eine so minimale Veränderung der Stromspannung, dass keine Sicherung dagegen helfe.¹⁰ Das *Time Magazine* beschreibt ‚Glitch‘ 1965 dementsprechend als „a spaceman’s word for irritating disturbances“,¹¹ wodurch einerseits das Motiv der (nicht bedrohlichen) Irritation wieder aufgegriffen wird, andererseits mit dem Begriff ‚disturbance‘, also Störung, das Feld des Fehlerhaften erweitert bzw. genauer bestimmt wird.

Nun deutet sich hier an, wie der Glitch auch künstlerisch produktiv gemacht werden kann und in welche Tradition er sich damit einreicht:

Glitch and noise are well established techniques in the avant-garde. Throughout the twentieth century, scratching, desaturation, illegibility, and broken materials were used to mark something askew in psychic and social registers. Such anti-communicative strategies were quickly rationalized into mainstream cultural styles. This was the fate of the avant-garde from Dada and Surrealism, to the experimental cinema of the 1960s, through glitch art today.¹²

Als Vorgänger*innen der Glitch Art werden nicht nur die klassischen Avantgarden genannt, sondern auch die Musik von John Cage bis zu den Einstürzenden Neubauten oder die Arbeiten Andy Warhols bis Gerhard Richters.¹³ Die Aufmerksamkeit werde hier weg von der *lesbaren* Textur (in Form musikalischer Noten, grammatisch-syntaktisch korrekter Sätze oder figurativer Malerei) gewendet und stattdessen gerade die phänomenale Materialität in den Fokus. Als ‚Sound‘ ordnet etwa Komponist und Musikwissenschaftler Kim Cascone den auditiven Glitch historisch dem Futurismus zu, der ein Interesse für Geräusch und Lärm („Noise“) zeige. Die Opposition, an der sich diese Differenz festmachen lasse, ist dabei das Musikalische versus das Zufällige: „This [=Luigi Russolos Manifest *L’arte dei rumori* von 1913] was probably the first time in history that sound artists shifted their focus from the foreground of musical notes to the background of incidental sound.“¹⁴ Nach diesem Modell werden Momente der Störung relevant im Kontext einer Abweichungsästhetik: „Man wird durch eine Störung gezwungen, sich auf etwas zu beziehen, das *nicht*

etwas ähnliches am ‚Source Code‘ manipuliert wurde. Vgl. o. V.: „The Matrix – Deja vu“. https://youtu.be/z_KmNZNT5xw, 2008 [zuletzt eingesehen am 7.6.2021].

¹⁰ Vgl. Russell: *Glitch Feminism*, S. 29.

¹¹ O. V.: „Space Exploration: Portrait of a Planet [Page 3]“. <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,841905-4,00.html>, 1965 [zuletzt eingesehen am 7.6.2021].

¹² Kane: *High-Tech Trash*, S. 48.

¹³ Vgl. Hugh G. Manon/Daniel Temkin: „Notes on Glitch“. In: *World Picture* 6 (2011). http://worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html, 2011 [zuletzt eingesehen am 7.6.2021].

¹⁴ Cascone: „The Aesthetics of Failure“, S. 14.

geschehen ist, so daß Intentionalität, Übereinstimmung und Einvernehmlichkeit sich selbst als ‚Nachträglichkeit eines Nicht-Geschehenen‘ erkennen müssen.“¹⁵ Ausgangspunkt bleibt der korrekte, natürliche Gebrauch eines technischen Instruments, dessen funktionale Verwendung ein gewünschtes Ergebnis produziert. Erst in Abweichung von diesem Schema entsteht etwas Neues, das jedoch immer nachträglich ist.¹⁶ Vor diesem Hintergrund wird eine Unterscheidung plausibel, die zwei verschiedene Typen voneinander abgrenzt:

Some glitch artists further distinguish between ‚wild‘ and ‚domesticated‘ glitches. Wild glitches are found ‚naturally‘ in one’s computing practices, including encounters with slow image-processing speeds, low bandwidth, jilted video display, or poor graphics capacities. Wild glitches are spontaneous and undomesticated, they occur unintentionally and without provocation, but after they are detected, they are ‚caught‘ and harnessed for use in an artwork by using anti-debugging techniques, a simple screen capture, or graphics editing software (akin to ‚found art‘). In contrast, a ‚domesticated‘ or harvested glitch is purposely created and manufactured for artistic use.¹⁷

Beispielhaft nennt Kane auf der Seite des ‚wilden‘ Glitch verschiedene Möglichkeiten, den Code bzw. die zugrundeliegenden Anwendungsabläufe zu manipulieren (‚data bending‘) – hier funktioniert der Code als eine Art Black Box: Welche Inputs welche Glitches hervorrufen, lässt sich nicht voraussagen, nur dass etwas passiert wird intendiert. ‚Domesticated glitches‘ hingegen lassen sich gewissermaßen sekundär produzieren, durch verschiedene Filter in Photoshop oder anderen Video-/Ton- und Bildbearbeitungsprogrammen, die nachträglich appliziert werden. Hier ist allerdings schon im Voraus klar, welcher Effekt erzeugt werden soll.

So wie andere Techniken der Störung arbeitet also auch der Glitch auf der Ebene der Materialität eines Kunstwerks. Zwar gibt es auch Verfahrensweisen, die die Materialität physisch manipulieren, etwa, indem Bauteile neu verdrahtet (‚circuit-bending‘) oder durch Materialien (Wasser, Säure) beeinflusst werden, die z. B. mit den Schaltplatinen in Berührung geraten, jedoch ist es –

¹⁵ Albert Kümmel/Erhard Schüttelpelz: „Medientheorie der Störung/Störungstheorie der Medien. Eine Fibel“. In: Dies. (Hg.): *Signale der Störung*. München 2003, S. 9–13, hier S. 10. Zum Begriff der Störung aus medientheoretischer Perspektive und vor dem Hintergrund des Kommunikationsmodells von Claude Shannon und Warren Weaver vgl. im selben Band: Erhard Schüttelpelz: „Frage nach der Frage, auf die das Medium eine Antwort ist“, S. 15–29.

¹⁶ Daher sieht Legacy Russell eben auch positives, künstlerisch-emanzipatives Potenzial im Manifest ihres „Glitch Feminism“, sich einer Ordnung durch Störung zu entziehen: „As glitch feminists, we want to ghost the binary body.“ Russell: *Glitch Feminism*, S. 65.

¹⁷ Kane: *High-Tech Trash*, S. 15.

und das ist hier das Entscheidende – zumeist die *digitale* Materialität einer Datei, die beim Glitch in den Fokus gerät:

The ultimate glitching experiment: choose a media file at random and transcribe its lengthy hex code by hand from the computer screen (error is inevitable). Then delete the file and reenter the code from the handwritten sheets (more error). Press save. Open the file with the appropriate software: a glitch. Such an experiment lays bare the analog/digital nexus of glitch art.¹⁸

Hier liegt auch ein Unterschied im Vergleich zu den oben genannten vorangegangenen Formen der Störung: Es zeigt sich, dass die Oberflächen der digitalen Interfaces und Erzeugnisse sich nur mit Abstrichen aus ihrer (digitalen) materiellen Beschaffenheit ablesen lassen. Eine Tatsache, die Olga Goriunova und Alexei Shulgin in einem Lexikon der Software Studies als eine ‚gespenstische Konventionalität‘ bezeichnen, in deren innere Struktur man mit Hilfe von Glitches lediglich einen kurzen Blick werfen könne:

A glitch is a singular dysfunctional event that allows insight beyond the customary, omnipresent, and alien computer aesthetics. A glitch is a mess that is a moment, a possibility to glance at software's inner structure, whether it is a mechanism of data compression or HTML code. Although a glitch does not reveal the true functionality of the computer, it shows the ghostly conventionality of the forms by which digital spaces are organized.¹⁹

Es wird also deutlich, dass mit dem Glitch eine Ästhetik der Störung, der Abweichung und des Un- bzw. Zufalls²⁰ an einem Punkt angelangt ist, an dem sie zwar ebenfalls die jeweils medial gegebene Materialität adressiert. Ihre Funktionsweise bzw. ‚innere Struktur‘ ist mit dem Wechsel vom Analogen ins Digitale jedoch längst nicht mehr so offensichtlich gegeben wie zuvor – die ‚true functionality of the computer‘ bleibt verhüllt.

¹⁸ Manon/Temkin: „Notes on Glitch“.

¹⁹ Olga Goriunova/Alexei Shulgin: „Glitch“. In: Matthew Fuller (Hg.): *Software Studies. A Lexicon*. Cambridge und London 2008, S. 110–119, hier S. 114.

²⁰ Ich danke Heide Volkening für den Hinweis, dass im Kontext des Fehlerhaften in der literarischen Moderne auch der Unfall künstlerisch produktiv gemacht wird. Vgl. Inka Mülder-Bach: „Poetik des Unfalls“. In: *Poetica* 34 (2002), S. 193–221.

3 „The digital revolution is over“ – Postdigitale Literatur und Glitches

Anlass für Cascones Essay über postdigitale Tendenzen in der Musik ist im Jahr 2000 ein Zitat des MIT-Informatikprofessors Nicholas Negroponte („The digital revolution is over.“²¹):

The Negroponte epigraph above inspired me to refer to this emergent genre as ‚post-digital‘ because the revolutionary period of the digital information age has surely passed. The tendrils of digital technology have in some way touched everyone. With electronic commerce now a natural part of the business fabric of the Western world and Hollywood cranking out digital fluff by the gigabyte, the medium of digital technology holds less fascination for composers in and of itself.²²

Dieses neue (musikalische) postdigitale Genre nennt er im weiteren Verlauf seiner Ausführungen auch schlicht „*glitch*“.²³ Der Literatur- und Medienwissenschaftler Florian Cramer hebt ebenfalls das historische Ereignis der Digitalisierung hervor, das – erfahren als Einschnitt, Umbruch oder gar ‚Revolution‘ – beendet sei: „In this sense, the post-digital condition is a post-apocalyptic one: the state of affairs after the initial upheaval caused by the computerisation and global digital networking of communication, technical infrastructures, markets and geopolitics.“²⁴ Werde das Digitale in populärkulturellen Darstellungen assoziiert mit einer sauberen, kühlen Ästhetik, die sich beispielsweise in den glatten Formen von Apple-Produkten niederschläge, breche das Postdigitale hiermit: „The simplest definition of ‚post-digital‘ describes a media aesthetics which opposes such digital high-tech and high-fidelity cleanliness.“²⁵ Eine solche postdigitale Ästhetik führe zur Hybridisierung ‚alter‘ und ‚neuer‘ Medien: „Lo-fi imperfections are embraced – the digital glitch and jitter of Cascone’s music along with the grain, dust, scratches and hiss in analog reproduction – as a form of practical exploration and research that examines materials through their imperfections and malfunctions.“²⁶ Wie lässt sich ein solcher Befund – das Eintreten in ein ‚postdigitales Zeitalter‘ – auch auf literari-

²¹ Nicholas Negroponte: „Beyond Digital.“ In: *Wired* 6/12 (1998).

²² Cascone: „The Aesthetics of Failure“, S. 12.

²³ Vgl. ebd., S. 15: „An emergent genre that consciously builds on these ideas is that which I have termed ‚post-digital,‘ but it shares many names, as noted in the introduction, and I will refer to it from here on out as *glitch*.“

²⁴ Cramer: „What is ‚Post-Digital?‘“, S. 13.

²⁵ Ebd., S. 14.

²⁶ Ebd., S. 18.

sche Phänomene übertragen und spielt auch in diesem Kontext der Glitch eine Rolle?

Die Auseinandersetzung philologischer Perspektiven mit einem (post-)digitalen Schreiben²⁷ bzw. Literatur *nach* der Digitalisierung hebt insbesondere zwei Aspekte hervor: Einerseits sind Tendenzen zu beobachten, die gerade die technischen Gegebenheiten der Digitalisierung zum Ausgangspunkt nehmen und ihre Auswirkungen auf das Schreiben literarischer Texte thematisieren. So lassen sich Programmcodes oder Bots entwerfen, die automatisch Texte generieren, Inputs weiterverarbeiten oder rekombinieren.²⁸ Besonders Fragen nach Autorschaft, Subjektivität und Authentizität stehen dabei im Zentrum. Außerdem gerät der Publikationskontext des Internets in den Fokus: Social Media (insbesondere Twitter) zeitigt ein „instantanes Schreiben“,²⁹ in dem Schreibprozess und Publikationszeitpunkt quasi ineinander fallen, was nicht nur Überlegungen zu Publizität und Literarizität anschließen lässt, da „Twitter nicht nur immer wieder unsere Wertungskategorien in Frage [stellt], sondern auch verändert, wie literarische Texte aussehen“.³⁰ Das Instantane ist außerdem an einem verstärkten Interesse für eine Beobachtung und Dokumentation des Gegenwärtigen erkennbar: Momentaufnahmen und Augenblicksaufzeichnungen, die Rainald Goetz oder Wolfgang Herrndorf bereits früh in Blog-Projekten betrieben, werden durch die mediale Konstellation von Social-Media-Plattformen noch weiter begünstigt.³¹ Der Glitch spielt im Kontext dieser litera-

27 Das Präfix steht hier in Klammern, weil die Begriffe ‚postdigital‘ und ‚digital‘ gerade in Verbindung mit dem Substantiv „Schreiben“ oder „Literatur“ oftmals quasi äquivalent verwendet werden. Was beispielsweise Cramer 2016 als ein „postdigitales Schreiben“ bezeichnet, ist im Untertitel des betreffenden Sammelbands eine Assoziation von Literatur und ‚dem Digitalen‘. Vgl. Florian Cramer: „Postdigitales Schreiben“. In: Hannes Bajohr (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*. Berlin 2016, S. 27–43.

28 Vgl. Kenneth Goldsmith: *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*. New York 2011; außerdem Hannes Bajohr: „Das Reskilling der Literatur. Einleitung zu *Code und Konzept*“. In: Ders. (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*. Berlin 2016, S. 7–21 oder eben auch Cramer: „Postdigitales Schreiben“.

29 Christiane Frohmann: „Instantanes Schreiben“ [Verschriftlichung eines am 29. Mai 2015 am Literaturinstitut Leipzig gehaltenen Impulsreferats]. In: *Leander Wattig*. <https://leanderwattig.com/wasmitbuechern/frohmann/2015/instantanes-schreiben-christiane-frohmann-literaturinstitut-leipzig-20150529>, 2015 [zuletzt eingesehen am 7.6.2021].

30 Elias Kreuzmair/Magdalena Pflock: „Mehr als Twitteratur – Eine kurze Twitter-Literaturgeschichte“. <https://www.54books.de/mehr-als-twitteratur-eine-kurze-twitter-literaturgeschichte/>, 2020 [zuletzt eingesehen am 7..2021].

31 Vgl. Eckhard Schumacher: „Instantanes Schreiben. Momentaufnahmen nach der Digitalisierung“. In: Birgit R. Erdle/Annegret Pelz (Hg.): *Augenblicksaufzeichnung – Momentaufnahme. Kleinste Zeiteinheit, Denkfigur, mediale Praktiken*. Paderborn 2020, S. 167–179.

turwissenschaftlichen Diskurse des ‚unkreativen‘ oder ‚instantanen‘ Schreibens noch keine besondere Rolle, bietet aber als Kulminationspunkt eines Störungspotenzials die Möglichkeit, Reflexionen darüber anzustellen, wie die Darstellung einer Gegenwart überlagert bzw. ‚heimgesucht‘ wird von Spuren des Vergangenen oder Zukünftigen, das nicht aktuell, sondern virtuell³² gegeben ist. So ist bemerkenswert, dass die technische Vokabel ‚Glitch‘ – „a spaceman’s word for irritating disturbances“ – in den Texten junger Gegenwartsliteratur einen Platz gefunden hat.

Joshua Groß’ 2020 erschienener Roman *Flexen in Miami* etwa beginnt geradezu programmatisch mit dem Satz: „Ich ahnte überall Glitches, das geht zurück auf meine Mutter.“³³ Eine von der postdigitalen *conditio* bereits gänzlich neu formierte Subjektivität wird hier verbunden mit der mütterlichen Abstammung. Später, als der Protagonist online ein Selbstmordvideo abrufen, ist sein Eindruck ebenfalls mit einem Rahmenbruch verknüpft, eine vermeintliche kommunikative Interaktion wird als unmöglich enttarnt, weil die Übertragung plötzlich stoppt: „Ich schaute sie an, kopfschüttelnd, fragend. Ihr Gesicht fror ein, ein Glitch.“³⁴ In *Park* von Marius Goldhorn, im gleichen Jahr erschienen, induziert ein von Google-Maps generiertes 3D-Modell der Umgebung einer Figur, die sich in Paris befindet, eine Erinnerung: „Es erinnerte ihn an eine Ausgrabungsstätte. Oder ein Ruinenfeld. Ein Monolith, der Tour Montparnasse, stand dort, dunkelgrau und verpixelt, wie ein Glitch in der Textur der Stadtlandschaft.“³⁵ In Lisa Krusches Bachmannpreis-Text „Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere“, ebenfalls von 2020, dessen Protagonistin sich durch eine postapokalyptische Diegese bewegt, von der sich nicht eindeutig sagen lässt, ob diese eine Computerspielwelt oder eine Science-Fiction-Zukunft darstellt, oder hier die

32 Zum Begriff der Virtualität vgl. Dawid Kasprowicz/Stefan Rieger: „Einleitung“. In: Dies. (Hg.): *Handbuch Virtualität*. Wiesbaden 2020, S. 1–22, insbesondere S. 13: „Das Virtuelle ist hier eine mögliche Erinnerung, die im Prozess des Bewusstwerdens vergegenwärtigt wird, wobei sie weiterhin als Erinnerung begriffen wird und damit im ‚Gepräge ihrer ursprünglichen Virtualität‘ verbleibt [...]. Sie ändert ihren Modus, vielleicht auch ihren Sinn, aber nie ihre Beschaffenheit. Dies kann auch für vergangene, aber nun vergegenwärtigte Zukunftsvorstellungen der Fall sein, deren Aktualisierung von der Wechselwirkung aus Empfindung und Wahrnehmung abhängen [...]“.

33 Joshua Groß: *Flexen in Miami*. Berlin 2020, S. 7.

34 Ebd., S. 189.

35 Marius Goldhorn: *Park*. Frankfurt a.M. 2020; zu Goldhorns *Park* vgl. auch den Beitrag von Simon Sahner in diesem Band.

Grenzen fließend sind, kommt bemerkenswerterweise lediglich einmal das Wort ‚Glitch‘ vor (als „mystische[r] World Glitch, den es nie geben wird, weil er nichts ist außer ein Mythos“³⁶), allerdings typographisch leicht abweichend ausgehend von einem „glitschige[n] Gefühl auf den algigen Stufen“³⁷ schließlich „ein Fleck, den sie allerhöchstens für einen Glitsch halten würden, und [sic!] erst viel zu spät begreifen, dass es ein anderer Avatar war“.³⁸ Johannes Hertwig schreibt in einem einleitenden programmatischen Text des Bandes *Mindstate Malibu* über einen „Überrealismus“: „Denn der Überrealismus bildet die Realität auf zweiter Ebene ab, um durch Überhöhung, Zuspitzung oder Content-Glitches die Frage nach dem Wesen der dargestellten Realität in hyperkomplexen, medial gebrochenen Modellen aufwerfen zu können.“³⁹

Der Befund, dass in literarischen Texten das Wort ‚Glitch‘ (bzw. ‚Glitsch‘) zu finden ist, ist sicherlich an sich nicht der Rede wert, auch wenn die genannten Beispiele bereits eine bemerkenswerte Nähe von medialer Störung und Zeitreflexion (als gegenwärtige Ahnung bzw. Stillstand bei Groß, als Erinnerung bei Goldhorn, das, ‚was es nie geben wird‘ bei Krusche bzw. eine ‚Realität zweiter Ebene‘ bei Hertwig) beobachten lassen. Wenn aber eine Gattung wie der Roman, der „sich seit dem 19. Jahrhundert nicht geändert“⁴⁰ habe und in seiner Behändigkeit deutlich langsamer auf neue Formen und Texturen der Wirklichkeit reagiert, sich nun eines Darstellungsvokabulars bedient, das den Glitch nicht nur zum Thema macht, sondern ins Inventar des Beschreibens aufnimmt, dann ist damit vielleicht auch einfach ein Beweis dafür erbracht, dass „Digitalität so normal geworden ist, dass es nicht mehr als Hauptmerkmal gelten kann“.⁴¹ Selbst für den derart konventionalisierten Roman ließe sich dann sagen, dass er als eine Form von postdigitaler Literatur gelten kann, die „mehr [wäre] als bloß digital produzierte, sondern solche, die dieses Wirklichkeitsverständnis selbst zeigt, anstatt es nur zu sagen, wie man mit Wittgenstein formulieren könnte – Literatur, die das Digitale selbst *performt*, die *autofaktografisch* Beschreibung, Produktionsweise und Resultat ineins [sic] fallen lässt“.⁴² Auch und gerade realistische Schreibweisen wollen seit jeher

36 Lisa Krusche: „Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere“. https://files.orf.at/vietnam2/files/bachmannpreis/202019/fr_bestimmte_welten_kmpfen_und_gegen_andere__lisa_krusche_749180.pdf, 2020 [zuletzt eingesehen am 7.6.2021], S. 12.

37 Ebd., S. 3.

38 Ebd., S. 10.

39 Johannes Hertwig: „Grinden wie Delphine im Interwebs“. In: Joshua Groß u. a. (Hg.): *Mindstate Malibu. Kritik ist auch nur eine Form von Eskapismus*. Fürth 2018, S. 16–39, hier S. 25.

40 Bajohr: „Das Reskilling der Literatur“, S. 14.

41 Ebd., S. 18.

42 Ebd., S. 14.

programmatisch eine Gegenwart in ihrer konkreten Qualität beschreibbar machen: „Mit realistischen Verfahren wird [...] insbesondere die Beobachtbarkeit von aktueller Praxis bzw. aktuellen Praktiken in einer Gesellschaft der Gegenwart insinuiert, reflektiert und analysiert; Realismus postuliert mithin Relevanz, provoziert Interesse, bewirtschaftet Aufmerksamkeit und produziert kommunikative Anschlussfähigkeit.“⁴³ Mit Bajohr gesprochen ist das Relevante unserer Gegenwart folgendermaßen bestimmbar: „Die Liquidierung der Realität, die sich in ihrer finiten Substanz auf- und von ihrer materialen Fixiertheit löst, gehört zu den offensichtlichsten Umwälzung [sic] der Gegenwart.“⁴⁴ Lässt sich *Miami Punk* als ein Projekt betrachten, das eine solche Umwälzung in der Gegenwart darstellbar macht und eben darüber implizit eine (realistische) Relevanz postuliert, mithilfe der Integration eines Verfahrens der Heimsuchung, zu dessen Elementen auch ein glitchhaftes Erzählen gehört? Kann man in literarischen Texten Glitches finden, die ‚autofaktographisch‘, ‚mit der Materialität spielend‘ als derart realistisch verfahrenende Momente der Störung auch von Zeitwahrnehmung und -reflexion betrachtet werden können?

4 „Rückkehr ins Gedächtnis, Befreiung aus der Verschüttung, unverhoffte Bergung“ – Lesen als Transkription und ein Verfahren der Heimsuchung

Macht man sich auf die Suche nach dem Wort ‚Glitch‘ in *Miami Punk*, so wie zuvor in den erwähnten gegenwartsliterarischen Texten, fällt einerseits auf, dass das Wort insgesamt nur viermal im Roman auftaucht – jeweils in einer einzelnen Episode, die später noch genauer in den Fokus genommen werden soll. Bemerkenswert ist jedoch, dass in der eingangs zitierten Textstelle der Glitch kein einziges Mal beim Namen genannt wird, obwohl hier etwas erzählt wird, das eindeutig – ‚cartridge-tilting‘ inklusive – als Glitch ausgewiesen werden

⁴³ Kerstin Stüssel: „Praxisfaszination. Realistische Gegenwarten“. In: Stefan Geyer/Johannes Lehmann (Hg.): *Aktualität. Zur Geschichte literarischer Gegenwartsbezüge vom 17. bis zum 21. Jahrhundert*. Hannover 2018, S. 127–154, hier S. 127 f.

⁴⁴ Hannes Bajohr: „Schreibenlassen. Gegenwartsliteratur und die Furcht vorm Digitalen“. <https://0x0a.li/de/schreibenlassen-gegenwartsliteratur-und-die-furcht-vorm-digitalen/#12>, 2014 [zuletzt eingesehen am 7.6.2021].

kann. Einerseits mag dies erzähllogisch begründbar sein: Der autodiegetische Erzähler dieser Szene ist zum Zeitpunkt der Handlung (etwa Ende der 1990er Jahre) acht Jahre alt,⁴⁵ es ist unwahrscheinlich, dass ‚Glitch‘ zu seinem Wortschatz gehört. Allerdings wird die Episode analeptisch erzählt, der Protagonist erinnert sich an eine Erfahrung seiner Kindheit: „Als Kind hatte ich oft Alpträume.“⁴⁶ Das erzählerische Vokabular, das hier bemüht wird, folgt diesem ersten thematisch-zusammenfassenden Satz der Episode und bedient sich gerade nicht des Inventars technischer Störungsmetaphern. Signifikant ist hingegen eine Häufung von Vokabeln subjektiver Kategorien der Realitäts- und Zeitwahrnehmung: Neben den Alpträumen, die die Geschichte einführen, sind es „Einbildungen u. Halluzinationen“.⁴⁷ Die eigene „Angst“ wird beschrieben als „etwas unheimlich Bildhaftes, das sich über die Wirklichkeit legte“.⁴⁸ Im Weiteren werden die Episoden als „Tagträume“⁴⁹ und „Erscheinungen“ bzw. „Visionen“⁵⁰ charakterisiert, die „Erinnerungen an die Anfänge dieser Halluzinationen sind vage“,⁵¹ und mit dem achten Geburtstag ist der Punkt markiert, an dem „[d]iese Veränderungen begannen“.⁵² Ist dieses Vokabular erst einmal aufgerufen, wird auch deutlich, warum es erzählerisch bemüht wird, wenn der Glitch auftritt und es heißt: „[D]enn das war ja im Grunde das Grausame daran, dass ich das alles irgendwie schon kannte, von den Tagträumen, die mich heimsuchten.“⁵³

Mit dem Glitch ist also etwas in Gang gesetzt, was als Heimsuchung charakterisiert wird und ‚spontan und wild‘⁵⁴ auftritt, eine Spur zu den Halluzinationserfahrungen des Protagonisten legt. Als Störung der Immersionserfahrung des Computerspiels wird die erzählte Wahrnehmung zurückgeworfen auf die Materialität des Dargestellten, das verzerre *Bild*, das „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig [war]“,⁵⁵ sich verändert, verzerrt und wuchert. Gerade ausgehend von dieser Wahrnehmung ‚glitcht‘ auch das Erzählen in ein anderes Register, in einen anderen Rahmen oder ein anderes Skript,⁵⁶ wird gewis-

⁴⁵ Vgl. Guse: *Miami Punk*, S. 133.

⁴⁶ Ebd., S. 130.

⁴⁷ Ebd., S. 131.

⁴⁸ Ebd.

⁴⁹ Ebd.

⁵⁰ Ebd., S. 132.

⁵¹ Ebd., S. 131.

⁵² Ebd., S. 132.

⁵³ Ebd., S. 133.

⁵⁴ Vgl. Kane: *High-Tech Trash*, S. 15.

⁵⁵ Guse: *Miami Punk*, S. 133.

⁵⁶ Vgl. Ludwig Jäger: „Transkriptivität. Zur medialen Logik der kulturellen Semantik“. In: Ders./Georg Stanitzek (Hg.): *Transkribieren. Medien/Lektüre*. München 2002, S. 19–41, hier

sermaßen *in seinem Verfahren* von der ‚Vitalität‘ und ‚Lebendigkeit‘ des Glitch, heimgesucht‘, insofern als hier von einer Spur geredet werden kann, die Gegenwärtiges und Vergangenes neu verknüpft: Indexikalisch verweist die Art und Weise des Erzählens darauf, was diesem Erzählen als realistisch-naturalisierbarer Akt des Wahrnehmens vorausgeht.⁵⁷ So betrachtet erinnert dieses Textbeispiel daran, was Viktor Šklovskij 1916 als „Ziel der Kunst“ beschreibt: „den Stein steinern zu machen“ und „ein Empfinden des Gegenstandes zu vermitteln, als Sehen, und nicht als Wiedererkennen“.⁵⁸ Genau das von ihm skizzierte Verfahren der Verfremdung nämlich, das eben den Effekt haben soll, auf die Erkenntnis der Materialität des künstlerischen Produkts abzuheben, illustriert Šklovskij mit einem Beispiel, das in seinen Ausführungen eventuell verwundert, vermutet man doch vielleicht eher modernistische Formexperimente der historischen Avantgarden. Der Formalist bemüht jedoch stattdessen ein Beispiel aus einer Erzählung Tolstojs – „Der Leinwandmesser“ –, in der die Verfremdung darin besteht, dass eine Passage, in der die Institution des Eigentums beschrieben wird, aus der Perspektive eines Pferdes erzählt ist, das dieses Phänomen anders wahrnimmt, aus den Verhaltensweisen der Menschen nur ablesen kann und (gerade als Objekt des Eigentumsrechts) hinterfragt.⁵⁹ Gerade hierin werden „die Dinge, die Kleidung, die Möbel, die Frau und de[r] Schrecken des Krieges“, so die bekannt gewordene Wendung, der Automatisierung entrissen, die sie ansonsten „frisst“.⁶⁰

S. 30: „Ich möchte die beiden skizzierten Verfahren *transkriptive* Verfahren bzw. *Transkriptionen* nennen. Die symbolischen Mittel, die das jeweils transkribierende System für eine Transkription verwendet, nenne ich *Transkripte* und die durch das Verfahren lesbar gemachten, das heißt transkribierten Ausschnitte des zugrundeliegenden symbolischen Systems *Skripte*, während das zugrundeliegende symbolische System selbst, das fokussiert und in ein Skript verwandelt wird, als ‚Quelltext‘ bzw. *Prätext* bezeichnet werden soll.“ Vgl. zur Thematisierung alternativer, konkurrierender Lesarten zudem S. 33: „Man könnte auch sagen, indem die Transkription ein Skript konstituiert und neben sich das Feld der Prätexte für alternative Lektüren öffnet, öffnet sie zugleich den Raum für *Postskripte*, die ihrerseits als Skript-Behauptungen das iterativ-endlose Spiel der Lektüren in Gang halten“.

57 Zum Zusammenhang von Indexikalität und Spurbegriff vgl. Uwe Wirth: „Zwischen genuiner und degenerierter Indexikalität: Eine Peircesche Perspektive auf Derridas und Freuds Spurbegriff“. In: Sybille Krämer u. a. (Hg.): *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst* [2007]. Frankfurt a.M. 2016, S. 55–81.

58 Viktor Šklovskij: „Die Kunst als Verfahren“ [1916]. In: Jurij Striedter (Hg.): *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. München 1988, S. 3–35, hier S. 15.

59 Vgl. ebd., S. 17–19.

60 Ebd., S. 15.

Insbesondere der realistische Text, der in diesem Fall ja auch *Miami Punk* ist, der als im Großen und Ganzen konventioneller Roman eine Diegese entwirft, die zwar komplex ausfällt, aber mit ein wenig Aufwand und genauer Lektüre lesbar ist, braucht also diese Momente der Verfremdung umso mehr, die die Lektüre aus den Fugen werfen und die automatisierte Rezeption behindern.⁶¹ Momente, in denen dies geschieht, suchen den Romantext heim, als erzählerische Glitches, denen genau das gelingt, den Effekt auf die Lektüre zu übertragen, sie ebenfalls wieder „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig“ werden zu lassen. Gerade vor diesem Hintergrund kommt es in der zitierten Passage auch zu einer gespenstischen Ansprache dieser Heimsuchung, als „eine menschliche Gestalt in einer blauen Jeans u. einem weißen Hemd seitlich ins Bild gelaufen kam, in der Mitte stehen blieb, mich direkt ansah u. mich fragte: ‚Wie geht es dir? Was hast du heute gemacht?‘“⁶² Die Frage konfrontiert den Protagonisten wie das Erzählen mit dem Verlangen nach einer Antwort, konfrontiert ihn bzw. es auf gespenstische Weise mit einer Ansprache – ‚unheimlich‘, ‚heimsuchend‘, ‚albtraumhaft‘ und ‚bedrohlich‘. Jacques Derrida nennt dieses Verhältnis in *Marx’ Gespenster* eine „gespenstische Dissymmetrie“ bzw. den „Visier-Effekt“, der ausgehend von Shakespeares *Hamlet* das Moment beschreibt, das die Ansprache des Gespensts von anderen absetzt, das die Heimsuchung als etwas charakterisiert, das nicht direkt adressiert werden kann: „Wir sehen nicht, wer uns erblickt.“⁶³ Was Kane für die Ästhetik des Glitch beschreibt – dass die Metaphorik der ‚Black Box‘ sich anbietet, weil gerade nicht ersichtlich ist, welche (künstlerischen) Aktionen welche ‚Reaktionen‘ des Materials hervorrufen⁶⁴

61 In dieser Hinsicht lässt sich in puncto ‚aus-der-Spur-Geraten‘ bzw. ‚in-der-Spur-Bleiben‘ wiederum die Verbindung zum Phänomen des Glitch herstellen, v. a. im Computerspiel-Kontext: Gerade in der *Speedrun*-Szene, in der Spieler*innen darum konkurrieren, ein Spiel möglichst schnell abzuschließen bzw. ‚durchzuspielen‘, werden Glitches genutzt, um *out of bounds* zu geraten. D. h. dass Schwächen in der Codierung (z. B. *Clips*, also „[d]as Überlappen von zwei normalerweise festen Objekten“) ausgenutzt werden, um die vom Spiel begrenzte Diegese gewissermaßen zu verlassen, die intendierte Abfolge der Spielereignisse zu manipulieren und so eine schnellere Zeit zu erzielen. Vgl. etwa Matthias Regge: „Frames, Strats und Weltrekorde – Das Speedrun-Lexikon“. <https://www.redbull.com/de-de/speedrun-für-anfaenger-lexikon>, 2020 [zuletzt eingesehen am 7.6.2021].

62 Guse: *Miami Punk*, S. 133.

63 Jacques Derrida: *Marx’ Gespenster. Der Staat der Schuld, die Trauerarbeit und die neue Internationale* [1993]. Frankfurt a.M. 2004, S. 21.

64 Kane: *High-Tech Trash*, S. 62: „Now that digital computing has been around for over half a century, the postwar metaphor of the black box may seem outdated [...]. The trope is nonetheless invoked here as a rhetorical device to signal the gap between code and interface underpinning all digital media. [...] Digital glitch aesthetics are materially and symbolically distinct from their precursors. Namely, where prior media glitches involved a hands-on

– wird hier auf besondere Art und Weise literarisch durchgespielt. Der Glitch produziert ein Phänomen, zu dem man sich als Frage neu verhalten muss, ohne zu verstehen, woher diese Frage kommt. Es ist ja nicht so, dass der Glitch einfach nur wiedererkannt wird als Halluzination. ‚Das Grausame‘ daran ist das, was neu gesehen wird: dass dem Protagonisten bewusst wird, alles bereits zu kennen, ‚von den Tagträumen‘, die ihn ‚heimsuchten‘. Als Heimsuchung wird das Verfahren der Verfremdung gewissermaßen zirkulär, Vergangenheit und Gegenwart überlagern und stören sich gegenseitig. Auch in diesem Sinne lässt sich im Kontext der Beschäftigung mit dem Glitch wieder von einer Spur reden: „Spuren sagen uns nichts, sondern sie zeigen uns etwas.“⁶⁵ Metadiegetisch passiert hier das, was Levinas in *Die Spur des Anderen* beschreibt: „Die authentische Spur dagegen stört die Ordnung der Welt.“⁶⁶

So *verführt* dieser Text, indem der Glitch seinen Modus des Erzählens heimsucht, ihn als Moment der Störung normalisierter Lektüren ‚angreift‘: „Die Matrix des Gewöhnlichen und Geordneten gibt die Folie ab, auf der sich die Störung als Spur abzeichnen kann“.⁶⁷ Die Verwendung des Begriffs der Störung in diesem Kontext lässt sich mit den oben thematisierten Gedanken Šklovskijs bzw. insbesondere seinen Ausführungen zur Verfremdung parallelisieren. Folgt man dem zeichen- und medientheoretischen Modell der ‚Transkriptivität‘ Ludwig Jägers, ist mit der Störung ein Moment bezeichnet, das als binäre Opposition der „Transparenz“ (eines Zeichens, eines Textes, eines Mediums) zugeordnet werden kann: „‚Störung‘ soll also jeder Zustand im Verlauf einer Kommunikation heißen, der bewirkt, dass ein Zeichen/Medium (operativ) seine Transparenz verliert und in seiner Materialität wahrgenommen wird, und ‚Transparenz‘ jeder Zustand, in dem

hacking of a canvas or media platform, in digital media, we necessarily move to a systems-level glitch where visual noise can, typically, only be generated by way of manipulating nonvisible, abstract code. Put differently, the black box creates a boundary around the media that prevents it from receiving a direct inscription on its material substrate, as analog glitches (painting, photography, film, and television) could. The vast majority of digital glitch art demands intervention on the level of abstract code. In this sense, a digital artist is not an artist at all but rather, a programmer”.

65 Sybille Krämer: „Das Medium als Spur und als Apparat“. In: Dies. (Hg.): *Medien. Computer. Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien* [1998]. Frankfurt a.M. ⁵2018, S. 73–94, hier S. 79.

66 Emmanuel Lévinas: *Die Spur des Anderen. Untersuchungen zur Phänomenologie und Sozialphilosophie* [1983]. Freiburg/München ⁷2017, S. 231.

67 Sybille Krämer: „Immanenz und Transzendenz der Spur: Über das epistemologische Doppelleben der Spur“. In: Dies. u. a. (Hg.): *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst* [2007]. Frankfurt a.M. ²2016, S. 155–181, hier S. 160.

die Kommunikation nicht ‚gestört‘ ist, also das Zeichen/Medium als Medium nicht im Fokus der Aufmerksamkeit steht.“⁶⁸ Gerade diese ‚Verschaltung‘ von Störung und Transparenz entspricht der Gegenüberstellung von Verfremdung und Automatisierung, wie sie im literaturwissenschaftlichen Formalismus virulent war. Jäger nun betrachtet „die Sprache als Archimedium des Medialen überhaupt“⁶⁹ und schreibt dazu:

[Di]e spezifische *Medialität* von Sprachzeichen [liegt] in ihrer *aposemischen* Natur, also darin, dass sie den Interaktionspartnern in der Form in sich bedeutungsloser, materialiter erscheinender Ausdrucksgestalten als gemeinsame Projektionsfläche von Semantisierungsprozeduren dient, in denen nicht nur die Anschlussfähigkeit des intendierten und des verstandenen Sinns jeweils auf dem Spiel steht, sondern mehr oder minder auch das Sprachspiel insgesamt, einschließlich der Rollen, die die Spieler in ihm einnehmen.⁷⁰

Das, was für Jäger als Konzept der *Transkription* im Mittelpunkt steht, ist die Aufzeichnung dieser Semantisierungsprozeduren, eben als „kontinuierliche und durch ständige Selbstlektüre gesteuerte Um-Schreibung der Mentalität in eine mediale Textur“.⁷¹ Textproduktion ist in diesem Sinne das Lesen von Spuren (‘aposemischer Natur‘), die in Störung oder Transparenz variieren, und Um-Schreiben in eine neue mediale Textur, die demselben Prinzip unterworfen ist (Störung und Transparenz). Kulturelle Semiosis ist genau das,⁷² eine Aus-

68 Ludwig Jäger: „Intermedialität – Intramedialität – Transkriptivität. Überlegungen zu einigen Prinzipien der kulturellen Semiosis“. In: Arnulf Deppermann/Angelika Linke (Hg.): *Sprache intermedial. Stimme und Schrift, Bild und Ton*. Berlin/New York 2010, S. 301–323, hier S. 318. Der Begriff der Transparenz spielt also auch im Kontext realistischer Schreibweisen eine besondere Rolle. Vgl. ebd., S. 317: Transparenz soll verstanden werden „als ein funktionales Stadium symbolischer Interaktion, in dem die jeweils verhandelten Semantiken in ihrer Geltung unproblematisch sind und einen gleichsam ungestörten Realismus des Mediatisierten ermöglichen“.

69 Ludwig Jäger: „Zeichen/Spuren. Skizze zum Problem der Sprachzeichenmedialität“. In: Georg Stanitzek/Wilhelm Voßkamp (Hg.): *Schnittstelle: Medien und Kulturwissenschaften*. Köln 2001, S. 17–31, hier S. 17f. Vgl. außerdem Ludwig Jäger: „Sprache als Medium. Über die Sprache als audio-visuelles Dispositiv des Medialen“. In: Horst Wenzel u. a. (Hg.): *Audiovisualität vor und nach Gutenberg – Zur Kulturgeschichte der medialen Umbrüche*. Wien 2001, S. 19–42.

70 Jäger: „Zeichen/Spuren“, S. 22.

71 Ebd., S. 27. Instruktiv zum Begriff der Transkriptivität ist außerdem insbesondere Georg Stanitzek: „Transkribieren. Medien/Lektüre: Einführung.“ In: Ders./Ludwig Jäger (Hg.): *Transkribieren. Medien/Lektüre*. München 2002, S. 7–18, hier S. 11: „Die Thematisierung von Transkriptionsprozessen vermag dazu beizutragen, Probleme der ‚Performativität‘ medialer Phänomene genauer in den Blick zu nehmen – inklusive, und hiervon nicht zu trennen, der Performativität ihrer Darstellung“.

72 Vgl. Jäger: „Intermedialität – Intramedialität – Transkriptivität“, S. 318: „Intra- und intermediale Transkriptivität markieren insofern im Bereich der kulturellen Semiosis ein Feld medialer

handlung verschiedener Verfahren des Um-Schreibens – nennt man sie nun Störung und Transparenz oder Verfremdung und Automatisierung –, die letztlich nie abgeschlossen sein kann, da „das Signifikat ursprünglich und wesensmäßig [...] Spur ist, [...] es sich *immer schon in der Position des Signifikanten* befindet“.⁷³ Gerade hierin besteht auch die Verbindung zu der von Bajohr angesprochenen postdigitalen ‚Liquidierung der Realität‘: Der Protagonist liest Phänomene unterschiedlicher Ontologien und Zeiten (Tagträume, Glitches, Wirklichkeit bzw. Vergangenheit und Gegenwart) zusammen, die Verbindung bzw. Äquivalenz von ‚on‘ und ‚off‘ ist für ihn selbstverständlich. So wie die Tagträume in der Diegese *Miami Punks* die Wahrnehmung bzw. Lektüre eines Glitch durch den Protagonisten als Erinnerungen an ‚Halluzinationen‘, ‚Erscheinungen‘ oder ‚Visionen‘, ‚heimsuchen‘, also als Momente der Störung, so sucht die Logik des Glitch das ordnende Erzählen des Romantextes heim, der so als das in den Mittelpunkt tritt, was er ist: ‚in der Form in sich bedeutungsloser, materialiter erscheinender Ausdrucksgestalten‘ gegebene ‚Projektionsfläche von Semantisierungsprozessen‘. Diese können sich als Transkriptionen transparent offenbaren, oder Momenten der Störung unterliegen – das was schließlich als Produkt des Erzählens gegeben ist, ist immer nur lesbar als Spur und als solche auf gespenstische Weise nie präsent: „Etwas *ist* nicht Spur, sondern wird als Spur gelesen. Es ist der Kontext gerichteter Interessen und selektiver Wahrnehmung, welcher aus ‚bloßen‘ Dingen Spuren macht.“⁷⁴ Die ordnende, sinnstiftende Funktion des Erzählens wird so zur Spur – zur Spur einer einzelnen Lektüre, *einer* ‚erscheinenden Ausgestaltung‘. In diesem Sinne ist ein solches Erzählen immer schon nur

Operationen, die fortwährend zwischen der fragilen Geltung unproblematischer Semantik auf der einen sowie Prozessen transkriptiver Rekonzeptualisierungen auf der anderen Seite oszillieren“.

73 Jacques Derrida: *Grammatologie* [1967]. Frankfurt a.M. 2016, S. 129.

74 Sybille Krämer: „Was also ist eine Spur? Und worin besteht ihre epistemologische Rolle? Eine Bestandsaufnahme“. In: Dies. u. a. (Hg.): *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst* [2007]. Frankfurt a.M. 2016, S. 11–33, hier S. 16. Vgl. außerdem Erika Linz/Gisela Fehrmann: „Die Spur der Spur. Zur Transkriptivität von Wahrnehmung und Gedächtnis“. In: Dies./Cornelia Epping-Jäger: *Spuren Lektüren. Praktiken des Symbolischen*. München 2005, S. 89–103, hier S. 89: „Spuren sind eben keine Abbilder von Sachverhalten oder Ereignissen. Sie halten zwar etwas Nicht-Gegenwärtiges fest, aber immer nur als Hinterlassenschaft eines vollzogenen Prozesses, der selbst jedoch nicht mehr einholbar ist. Zu einem Zeugnis vollzogener Prozesse werden Spuren dabei erst dadurch, daß sie in hypothetischen Deutungsakten als solche gelesen werden. Eben diese Bestimmungsmomente der Spur als Verweis auf ein nicht einholbar Vergangenes wie als Prozessierungsergebnis von Lektüren weisen sie eher als Verfahren denn als Phänomen aus. Diese inhärente Operativität scheint den Spurbegriff in besonderer Weise dafür zu prädestinieren, gegen repräsentationale Bedeutungs- und Wahrnehmungsmodelle eingesetzt zu werden“.

als Spur lesbar, „denn im Zeichenprozess selbst liegt gleichsam ein Moment von Mortifikation und Auferstehung“, wie Christian Begemann über die ‚Gespenster des Realismus‘ schreibt.⁷⁵ Wo andere Texte aber darauf reagieren, indem sie diese Tatsache gewissermaßen verschleiern wollen, macht ein Roman wie *Miami Punk* dieses Prinzip der Spur zum Verfahren: „Heimsuchung, das war das Wort, das sich aufdrängte. Rückkehr ins Gedächtnis, Befreiung aus der Verschüttung, unverhoffte Bergung.“⁷⁶

5 „[D]ie bizarren Glitches u. Erscheinungen, die wir auf cs_office beobachtet hatten“ – Lektüre als Spurenlesen

Der Latenz des Glitch als Spur steht seine Präsenz als Zeichen entgegen: Lediglich an vier Stellen tritt das Wort ‚Glitch‘ im Roman auf, jeweils nur in einem der zahlreichen Erzählstränge. Große Teile der Handlung sind dem einleitend bereits angesprochenen *Counter-Strike*-Turnier gewidmet, an dem auch der (namenlose) Protagonist der oben näher in den Fokus genommenen Episode teilnimmt. Während eines Vorrundenspiels auf der Hostage-Map *cs_office*⁷⁷ ereignet sich – wiederum innerhalb der Spieldiegeese – etwas Seltsames, was von den Erwartungen des professionellen *Counter-Strike*-Spielers, der mehrere tausend Stunden innerhalb dieser Welten verbracht hat, abweicht:

Ich wollte gerade über den Raum, in dem die BüROUTENSILIEN lagern, zurücklaufen [...], als ich plötzlich bemerkte, dass da noch eine Geisel stand, in diesem kleinen Lagerraum, neben einem der Regale. Sie hatte das gleiche Angestellten-Character-Model wie die anderen (gleiches weißes Hemd, gleiche Jeans, gleiche blaue Krawatte). Ich dachte erst, es han-

⁷⁵ Christian Begemann: „Gespenster des Realismus. Poetologie – Epistemologie – Psychologie in Fontanes *Unterm Birnbaum*“. In: Dirk Göttsche/Nicholas Saul (Hg.): *Realism and Romanticism in German Literature*. Bielefeld 2013, S. 223–253, hier S. 232.

⁷⁶ Guse: *Miami Punk*, S. 625.

⁷⁷ Hostage-Maps sind Spiellevel, die in einem Modus gespielt werden, der das Motiv der Geiselnahme als Ausgangspunkt nimmt: In einem bestimmten Welt-Setting (*cs_office* ist situiert in Büroräumlichkeiten und deren näherer Umgebung) startet das Team der ‚Terrorists‘ mit einer gewissen Anzahl an gefangengenommenen Geiseln, die sie vor den ‚Counter-Terrorists‘ schützen müssen, welche versuchen, die Geiseln zu befreien. Hostage-Maps werden in 30 Spielrunden gespielt, die jeweils ungefähr zwei Minuten lang dauern. Nach 15 Runden wechseln die Spieler die Teams, das Team, das zuerst 16 Runden gewonnen hat, gewinnt die Partie (bzw. ‚die Map‘).

dele sich womöglich um eine der mir folgenden vier Geiseln, die von hinten durch die Wand geclipt war. Doch als ich mich umdrehte, sah ich, dass mir nach wie vor vier Geiseln hinterherliefen. Da standen also fünf statt vier identische Geiseln in diesem Raum u. ich wusste nicht, woher die fünfte kam, aber es war mir in der Hektik der Situation irgendwie auch egal. Aus Reflex drückte ich E, um auch sie mitzunehmen, doch statt mir zu folgen, fing die Geisel an zu sprechen. U. statt der üblichen Audiofiles, die bei Geiseln abgespielt werden, hörte ich eine ganz andere Stimme, gelassener u. höher. Die Geisel sah mich an u. erzählte mir, es sei schön zu wissen, dass jmd. ihm zuhöre. Er glaube, vieles von dem, was auch ich in meinem Leben getan habe, hätte ich getan, damit man mir zuhört. Sie beklagte, dass er schon viel zu lange in diesem Büro sei u. die immer gleichen Papierkörbe u. Besprechungsräume u. Flipcharts nicht mehr ertragen könne. Er könne das Knacken der schlafenden Röhrenmonitore bei Nacht, das Brummen der Kaffeemaschine u. das Klirren von zerschossenem Glas einfach nicht mehr hören u. bat mich, ich weiß es noch genau, nicht wegzugehen u. bei ihm zu bleiben, denn er wolle mir aus seinem Leben erzählen, davon, wie er hier gelandet war. Es sei eine Geschichte über das Gefühl, die Kontrolle über das eigene Leben zu verlieren, es einer falschen Sache zu opfern, eine Geschichte über die traurige Einsicht, nicht alles zu jedem Zeitpunkt in der Hand gehabt zu haben, eine Geschichte von einer Gruppe von Freunden, die gemeinsam eine Reise unternehmen wollten. Es fühlte sich an, als würde ich unheimlich lange dort stehen u. der Geisel zuhören, wie in einem Traum, in dem manchmal wochenlange Gespräche zu Momenten komprimiert werden. In Wirklichkeit dürften es nur ein paar Sekunden gewesen sein, denn kurz darauf u. noch bevor die Geisel mit ihrer eigtl. Erzählung beginnen konnte, kam einer der Brasilianer herein, der Simon ausgeschaltet hatte, sah mich im Lagerraum stehen u. schoss mir in den Kopf.⁷⁸

Auffällig ist, dass hier parallel zur bereits untersuchten Passage wieder eine Ansprache stattfindet: Dieses Mal geht es nicht darum, den Protagonisten nach einer Erzählung zu fragen (Wie geht es dir? Was hast du heute gemacht?), sondern ihn mit einer eigenen Erzählung zu konfrontieren. Insbesondere eine weitere Entsprechung fällt jedoch ins Auge: Kein einziges Mal fällt das Wort ‚Glitch‘. Zwar reagiert der Protagonist hier souveräner als im Alter von acht Jahren und stellt Vermutungen über durch Wände geclipte Geisel-Spielfiguren an, doch die Verunsicherung bzgl. Zeitwahrnehmung und Realitätsstatus (wie in einem Traum) ist analog zur Kindheitsepisode.

Zum „Glitch“ wird dieses Ereignis jedoch in der Nachbetrachtung. Der Protagonist hält die Spielereignisse erst für eine seiner Halluzinationen,⁷⁹ im Verlauf zeigt sich allerdings, dass auch andere Spieler*innen Zeug*innen ähnlicher Phänomene werden, welche sich allesamt auf *cs_office* ereignen: „Logpile hatten *cs_office* als Map gewählt u. auch hier kam es min. dreimal zu Glitches.“⁸⁰ So

⁷⁸ Guse: *Miami Punk*, S. 498f.

⁷⁹ Vgl. ebd., S. 531f.

⁸⁰ Ebd., S. 533.

verliert der kompetitive Charakter des Turniers schließlich immer mehr an Relevanz: „Obwohl es eigtl. einiges über unser morgiges Aufeinandertreffen zu besprechen gegeben hätte, kreisten unsere Unterhaltungen nicht um den weiteren Turnierverlauf, sondern um die bizarren Glitches u. Erscheinungen, die wir auf cs_office beobachtet hatten.“⁸¹ So versuchen die Spieler*innen, die Glitches zu reproduzieren und begeben sich auf Ursachenforschung: „Helle bat darum, sich die Installationsdatei, die hier verwendet worden sei, auf ihren eigenen Laptop ziehen zu dürfen, um zu überprüfen, ob sich die Glitches noch einmal wiederholen ließen.“⁸² Schließlich wird das online live übertragene Turnier so zum Medienereignis innerhalb der Szene: „Des Weiteren veröffentlichten eine Handvoll Zeitschriften u. Portale kleinere Art. über die Glitches u. ‚dieses kuriose letzte Turnier eines sterbenden Spiels in einer sterbenden Stadt‘.“⁸³

Damit sind alle Vorkommnisse von „Glitch“ bzw. „Glitches“ im Romantext genannt, öfter kommt das Wort nicht vor. Während das im vorangegangenen Kapitel untersuchte Ereignis aus anderen Gründen (ein solches Vokabular steht der Erzählinstanz nicht zur Verfügung) naturalisierbar ist, legt der Text hier eine andere Spur über mehrere hundert Seiten, die eigentlich erst in der Relektüre lesbar ist: Schauplatz der Turnierereignisse ist die Firmenzentrale eines in Miami ansässigen Unternehmens, Nowak Inc. – hier arbeitet die einleitend erwähnte Indie-Spieleentwicklerin Robin Green-Touré in der IT. Zu Beginn des Romans ist eine Auflistung ihrer Arbeiten zu finden. Dazu gehört neben „Zerstören und Verwalten, Honda 2070 AT Punk, Maschinen-Sammler-Mann, Tennis Extrem, Miami Mineau, Fiese Gäste [und] E. X. E.“ auch ein Spiel namens „Die Wahrheit über cs_office“.⁸⁴ Es liegt also nahe – und wird darüber hinaus auch noch weiter verschiedentlich angedeutet –, dass Robin die Spielversion manipuliert hat, die auf den Rechnern am Wettkampfort aufgespielt ist. Es ist allerdings kaum denkbar, dass die Lektüre zu diesem Zeitpunkt eine Verbindung zu einer Textstelle leisten kann, die gewissermaßen im Vorübergehen in einer Aufzählung fiktiver Spieletitel eine mögliche Erklärung für etwas andeutet, was dann erst über 400 Seiten später auserzählt wird. Es muss also davon ausgegangen werden, dass die Spur, die hier gelegt wird, nicht als solche lesbar ist, wie bereits erwähnt: „Es ist der Kontext gerichteter Interessen und selektiver Wahrnehmung, welcher aus ‚bloßen‘ Dingen Spuren macht.“⁸⁵ Dass die Spur hier von einem naiven Ursache-Wirkung-Schema als immer erst Nachträgliches abweicht, die Andeutung also in der Erzählchronolo-

⁸¹ Ebd., S. 531.

⁸² Ebd., S. 535.

⁸³ Ebd., S. 576.

⁸⁴ Ebd., S. 87.

⁸⁵ Krämer: „Was also ist eine Spur?“, S. 16.

logie vor dem Rätsel, der Aktivierung des hermeneutischen Codes⁸⁶ liegt, erschwert die Lektüre zusätzlich. So überträgt sich das Verfahren der Heimsuchung hier ganz konkret auch auf die Lektüre, die erst nachträglich bzw. durch Wiederholung verschiedene Spuren aktualisiert bzw. lesbar macht, wenn die Erinnerung an eine zurückliegende Erst- die Relektüre heimsucht. Vielleicht ist es spätestens hier (und zumindest vorerst) eben nicht so, dass „[m]an liest. Und versteht.“⁸⁷ Stattdessen spielen Fragen zur Zeitlichkeit der Lektüre eine Rolle – manche Wege können nur zu einem bestimmten Zeitpunkt beschritten werden.

Ebenso lässt sich die betrachtete Episode auch in Beziehung zu der vom Protagonisten erzählten Kindheitserinnerung an den ISS64-Glitch setzen, denn auch hier wird wieder ein Skript aktiviert, das den Grund für das Phänomen in der eigenen Wahrnehmungssouveränität sucht: „Meinerseits war ich während des Matches gegen die Brasilianer im ersten Moment felsenfest davon überzeugt gewesen, dass die sprechende Geisel nicht real gewesen war u. es sich bloß um eine meiner Halluzinationen gehandelt hatte.“⁸⁸ Auch an dieser Stelle: Fast 400 Seiten liegen zwischen diesen beiden Textpassagen. Worauf der Erzähler sich bezieht, ist im besten Fall als dunkle Erinnerung noch latent abgespeichert. So bezeichnet ein Verfahren der Heimsuchung in Guses Roman ein Experiment mit Bedeutungsproduktion, das sich analog zu dem formulieren lässt, was Jäger als das „Spur-Prinzip“ der Transkriptivität kultureller Semiosis⁸⁹ bezeichnet: Innerhalb automatisierter Lektüren manifestieren sich verfremdende Alternativen, gerade in der Anlage des Romans werden intramedial Transkriptionsprozesse gestört oder aber transparent gemacht, das heißt von Spuren alternativer Lektüren ‚heimgesucht‘.⁹⁰ Dies geschieht, dem romanhaften Erzählen geschuldet, prozessual – die Fragmentiertheit zahlreicher unterschiedlicher Handlungs- und Erzählstränge begünstigt also ein solches Verfahren der Heimsuchung, das in dieser Form erneut das darstellbar macht, was Bajohr als die ‚Liquidierung der Realität‘ bezeichnet. Vor allem eine Veränderung im Konzept von Gegenwart auf der Basis einer Digitalisierung bzw. im Kontext einer Postdigitalität gehört zu die-

⁸⁶ Vgl. Roland Barthes: *S/Z* [1970]. Frankfurt a.M. 62012, S. 23f.

⁸⁷ Moritz Baßler: „Populärer Realismus“. In: Roger Lüdeke (Hg.): *Kommunikation im Populären. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein ganzheitliches Phänomen*. Bielefeld 2011, S. 91–103, hier S. 91. Mit dem aus Bernhard Schlinks *Der Vorleser* (1997) entliehenen Zitat beschreibt Baßler die Verfahrensweise eines Realismus, der eine automatisierte Lektüre ermöglicht, die nicht mit Hindernissen auf der Textebene zu kämpfen hat.

⁸⁸ Guse: *Miami Punk*, S. 531–532.

⁸⁹ Vgl. Jäger: „Intermedialität – Intramedialität – Transkriptivität“, S. 306–309.

⁹⁰ Vgl. Guse: *Miami Punk*, S. 133.

ser Gegenwartsbeschreibung: eine inhärente Störung von Gegenwart, die immer Spuren ihrer Heimsuchung von Virtualitäten aufweist, Spuren von Gespenstern der Vergangenheit oder Zukunft.

6 Die Wahrheit über *cs_office* – Fazit

Robins Manipulation der *Counter-Strike*-Map *cs_office* hat als ‚domesticated glitch‘ eine künstlerische Intention: die Störung einer etablierten Ordnung. Ist der Titel ihrer Arbeit, die vor diesem Hintergrund wichtig wird – *Die Wahrheit über cs_office* –, ernst zu nehmen, dann wird mit dieser rätselhaften Strategie sogar eine gewisse Dringlichkeit verbunden, denn immerhin geht es um *die Wahrheit*. Lässt sich dieses Rätsel jedoch überhaupt lösen? Wie versuchen die Figuren des Romans ebendies?

Das beschriebene Phänomen, die Interaktion mit einer überschüssigen Geisel innerhalb der Spielwelt, die eine Geschichte erzählen möchte, wovon der Protagonist Zeuge wird, ist bei weitem nicht das einzige Ereignis, das hier eintritt. Anderen Spielern geschehen abweichende Unheimlichkeiten – Änderungen im vertrauten Spielumfeld, den Abläufen innerhalb der Spielwelt, den Spielfiguren und dem Sounddesign –, nicht lange dauert es, bis „erstaunlich viele Leute [... i]n einem eigens eingerichteten Subreddit [...] in immer länger werdenden Kommentaren darüber [diskutierten], was sich hier in Miami abgespielt hatte“.⁹¹ Verschiedene Motive werden analysiert, unterschiedliche Lesarten angelegt und Erklärungsmodelle bemüht. Letztlich lässt sich das Rätsel jedoch nicht lösen. „Aber was denn überhaupt? Wir haben ja immer noch nicht verstanden, wie die Sachen zusammenhängen.“, ‚Vielleicht gar nicht.‘, ‚Dann erspart das eine ganze Menge Arbeit.‘⁹²

So geschieht hier genau das, was Jäger als ‚transkriptive Verfahren‘ bezeichnet, die die ‚Präskripte‘, die als Spur gegeben sind, umwandeln in konkrete Skripte, neben denen ‚Postskripte‘ stehen, „konkurrierende Transkriptionen, [...] die ihrerseits als Skript-Behauptungen das iterativ-endlose Spiel der Lektüren in Gang halten“.⁹³ Was so als Verfahren beschrieben wird, ist hier wiederum etwas anderes als das oben in Anlehnung an Šklovskij formulierte Verfahren der Heimsuchung. Was die ‚Liquidierung der Realität‘ ebenfalls darstellt, ist eben dieser Prozess der kommunikativen, intersubjektiven Aushandlung, auch als

⁹¹ Ebd., S. 533.

⁹² Ebd., S. 539.

⁹³ Jäger: „Transkriptivität“, S. 11. Vgl. Fußnote 56.

diskursives Konkurrieren verschiedener Lesarten, als überkomplexe Vernetztheit („... immer noch nicht verstanden, wie die Sachen zusammenhängen“) oder beliebig herbeifingierte Erklärungskonstrukte – Fake News und Verschwörungstheorien sind postdigitale Phänomene und kommen ebenfalls in *Miami Punk* vor.⁹⁴ Hier geht es vielleicht auch um das, was eine der Stärken des romanhaften Erzählens sein kann: eine Art Versuchsanordnung bzw. einen klar strukturierten Ablauf darzustellen. Ein Heimsuchungsverfahren wäre eine Funktionsweise des Textes, realistisch-automatisierte Lektüren (beispielsweise als ein Rätsel um den Ursprung des Glitch) anzureichern bzw. zu konfrontieren mit einer aus diesen Lektüren ausgeschlossenen Fremdheit, die nicht einhegbar ist, und stattdessen eben „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig“.

Wenn Jäger die Medialität des Sprachzeichens hervorhebt und Bedeutung als die Fähigkeit charakterisiert, zu transkribieren, kommt auch er nicht umhin, genau diese Prozessualität zu betonen: „Wenn also die latente strukturelle Spaltung des Zeichens als *semantische Befremdung* evident wird, kann der Diskurs immer durch *semantisches Mäandern* Wege durch parasemische Netze suchen, auf denen die Interaktionspartner keinen Anlass sehen, die hypothetische Unterstellung geteilten Sinnes zu thematisieren.“⁹⁵ So lässt sich gerade im Kontext einer Literatur, die das Digitale selbst performt, wie Hannes Bajohr es fordert, indem sie den Glitch thematisiert und als Störungsmodell übernimmt, die ‚Liquidierung der Realität‘ in den Fokus nehmen: Als ein Spiel von Heimsuchungen, die als Spuren ‚vital und lebendig‘ bleiben. Dazu gehört, dass Gegenwart hier einerseits nicht erzählt wird als Eindeutigkeit des immer Gegebenen, Wirklichen oder Echten, sondern bereits in der Darstellung die Störung durch als vergangenes oder zukünftiges Virtuelles angelegt ist, die sich als glitchhafte Schicht darüberlegt. So kommt es zu einer Entnaturalisierung allzu realistischer Lesarten, auf deren ebenfalls immer medial vermittelte Gegebenheit hingewiesen wird. Insbesondere stehen dabei, wie gesehen, Zeitreflexionen im Mittelpunkt: Zur postdigitalen Gegenwart gehört eine Zeitwahrnehmung der Heimsuchung,⁹⁶ eine Transkriptivität, die von Momenten der Rückkehr, der Ahnung, der dunklen Erinnerung, Wiederholung und Verheißung beeinflusst wird und lebt.

⁹⁴ Vgl. Guse: *Miami Punk*, S. 299–305.

⁹⁵ Jäger: „Zeichen/Spuren“, S. 23.

⁹⁶ Vgl. in diesem Kontext etwa auch Mark Fisher: *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Winchester 2014.