

Isabelle Stauffer

Remediation und Selbstreflexion in Thomas von Steinaeckers *Geister* (2008) und Benjamin Steins *Replay* (2012)

Wenn in einem Medium ein anderes Medium repräsentiert wird, zum Beispiel Film in der Literatur, kann man das nach Jay David Bolter und Richard Grusin als Remediation bezeichnen, die – so betonen die beiden – vor dem Hintergrund digitaler Medien enorm zugenommen habe:

[W]e call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media. [This, I. S.] practice [...] is so widespread that we can identify a spectrum of different ways in which digital media remediate their predecessors [...].¹

Remediation geht nicht nur von jüngeren Medien aus, sondern ist auch in der umgekehrten Richtung möglich: „[O]lder media can also remediate newer ones.“² Bei einer Remediation gestaltet das repräsentierende Medium das repräsentierte und sich selber um (*refashioning*) und positioniert sich im Mediensystem.³ Damit reflektieren unterschiedliche Medien einander gegenseitig und zugleich sich selbst. Alte und neue Medien rufen beide in ihren Anstrengungen sich selbst und einander zu erneuern die doppelte Logik der Remediation von Hypermedialität (*hypermediacy*) und Unmittelbarkeit (*immediacy*) auf. Mit dieser doppelten Logik ist gemeint, dass unsere Kultur Medien gleichzeitig vervielfältigen und zum Verschwinden bringen will.⁴ Hypermedialität als eine Seite dieser Logik bezeichnet das Ausstellen der Vielfalt und Ubiquität von Medien in unserer Gegenwart,⁵ während nach der zweiten Seite, der Unmittelbarkeit, das Medium verschwinden und nur das Repräsentierte zurücklassen soll. Diese beiden Logiken koexistieren nicht nur sondern hängen voneinander ab.⁶

Thomas von Steinaeckers *Geister* (2008) und Benjamin Steins *Replay* (2012) sind zwei Romane der Gegenwartsliteratur, die sich intensiv mit verschiedenen Medien,

1 Jay David Bolter und Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass. [u. a.]: MIT Press, 2000, 45.

2 Ebd.: 55.

3 Vgl. ebd.: 19, 55, 56.

4 Vgl. ebd.: 5.

5 Vgl. ebd.: 3.

6 Vgl. ebd.: 6.

insbesondere dem Film, auseinandersetzen. In meinem Beitrag möchte ich untersuchen, wie sich in diesen beiden Texten das Verhältnis von Literatur und Film vor dem Hintergrund der Digitalisierung darstellt und wie diese beiden Medien einander und darüber sich selbst reflektieren. Dabei geht es mir um eine Form der Selbstreflexion, die nicht einfach nur den Kunstcharakter eines Werks hervorhebt, sondern über das Medium des Kunstwerks nachdenkt. Diese Form der Selbstreflexion nennt Werner Wolf metaisierend:

[S]elbstreferentielles Bedeuten [...] beinhaltet Anregungen zum Nachdenken über Teile des eigenen Systems durch Elemente desselben Systems und damit *Selbstreflexion*. Selbstreflexivität kann sich dabei der Verfahren selbstreferentiellen Verweisens, z. Bsp. der *mise en abyme*, bedienen.⁷

Eine *mise en abyme* ist zum Beispiel ein Gemälde innerhalb eines Gemäldes, dass das Gemälde selbst oder einen Teil davon, spiegelt. Anhand der *mise en abyme* kann über die Fiktionalität des Gezeigten nachgedacht werden.⁸

1 Hybride mediale Collagen: Thomas von Steinaeckers *Geister*

Thomas von Steinaeckers Roman *Geister* (2008) beginnt mit einem Paradox: „JÜRGEN SIEHT seiner Geburt zu.“⁹ Seiner eigenen Geburt zuzusehen ist nur möglich mit der Hilfe von audiovisuellen Speichermedien. Dass es sich um ein audiovisuelles Speichermedium – nämlich um einen Film – handelt, wird spätestens mit dem Wort „Schnitt“¹⁰ fünf Zeilen weiter unten im Text deutlich. Jürgen Kämmerer schaut in einem Kino in Begleitung seiner Eltern einen Dokumentar-Film, der mit seiner Geburt endet. Die Hauptfigur dieses Films ist jedoch nicht er, sondern seine verschwundene und wahrscheinlich ermordete Schwester Ulrike. Zu diesem ersten Film gibt es mehrere Sequels. Die Erstellung des ersten Sequels findet gleich in

7 Werner Wolf. „Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen: Ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien.“ *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen – Historische Perspektiven – Metagattungen – Funktionen*. Hg. Janine Hauthal u. a. Berlin und New York: De Gruyter, 2007. 25–64, hier 33.

8 Vgl. ebd.: 35.

9 Thomas von Steinaecker. *Geister. Roman*. Frankfurt a. M.: Fischer, 2016, 7.

10 Ebd.: 7.

Anschluss an die Filmvorführung statt. Der Regisseur des Films begrüßt die Zuschauer und erklärt, warum zwei Männer mit Kamera im Kinosaal stehen:

Einen guten Abend zusammen. Ich begrüße Sie. Werner Bischoff mein Name. Der Regisseur des Films, den Sie eben sahen. Erst einmal herzlichen Dank für die Einladung, und ich würde jetzt den Fragenteil eröffnen, die Podiumsdiskussion, ja? [...] Ja, noch ein Wort zu den Kameras, bitte nicht erschrecken. Das hat nämlich folgende Bewandtnis: Ich drehe gerade einen neuen Film über die Familie Kämmerer, das Sequel sozusagen.¹¹

Entsprechend wird die nachfolgende Podiumsdiskussion mit Jürgens Eltern gefilmt und zu einem Teil des ersten Sequels. Beim zweiten Sequel glaubt ein neuer Regisseur namens Dag Hofer Ulrike in Budapest ausfindig gemacht zu haben und möchte sie dem längst erwachsenen Jürgen gegenüberstellen. Auch diesen Film schaut Jürgen später im Fernsehen an und sieht dabei wiederum sich selbst.

Auf der extradiegetischen Ebene liest das Lesepublikum von Steinaeckers Roman *Geister* über Jürgen, dass er fernsieht. Auf der intradiegetischen Ebene sieht Jürgen Filme und auf einer metadiegetischen Ebene tritt Jürgen in diesen Filmen, die er im Kino und im Fernsehen schaut, als Figur auf. Dabei überlegt der filmschauende Jürgen, der sich selbst sieht, welcher Jürgen echt ist.¹² Das heißt, Jürgen ist gleichzeitig auf einer intra- und einer metadiegetischen Erzählebene eine Figur der Erzählung und spiegelt zugleich die Position des Romanpublikums – aber mit einem anderen Medium: Während das Romanpublikum einen literarischen Text liest, schaut Jürgen einen Film.

Die mediale Omnipräsenz von Jürgens verschwundener Schwester in Filmen und auf Fotografien bewirkt, dass Jürgens Leben ihm wie ein Film vorkommt.¹³ Zugleich sollen die über Ulrikes Verschwinden gedrehten Filme real wirken: Sie sind aber gescrriptet. So reflektiert Jürgen über das zweite Sequel: „Jürgen gibt Hofer eine kleine Reality-Show in Budapest“.¹⁴ Diese Reality-Show besteht darin, dass „er sagt und tut, was Hofer sich vorstellt.“¹⁵ Als er für das zweite Sequel angefragt wird, hört Jürgen „so einen Klang, wie wenn Geigen lauter und dann wieder ganz leise spielen“.¹⁶ Er hört – schon bevor der Dreh stattfindet – in seinem Kopf die extradiegetische Filmmusik. Da sein Leben ein Film ist, kann er auch vorwärts spulen: „JÜRGEN MACHT einen auf Schnellvorlauf“¹⁷ und dann folgt ein Kurzabriss von

¹¹ Ebd.: 8.

¹² Vgl. ebd.: 72–73.

¹³ Vgl. ebd.: 58, 65.

¹⁴ Ebd.: 66.

¹⁵ Ebd.: 67.

¹⁶ Ebd.: 65.

¹⁷ Ebd.: 19.

Jürgens Lebens bis zum Tod. Diese eskapistische Technik des Imaginierens übt Jürgen auch noch später aus.¹⁸ Jürgens Nachname Kämmerer erinnert an Kamera oder Dunkelkammer und verstärkt die Thematik des Filmischen weiter.

Die Erzählweise des Romans trägt zusätzlich zur Vermischung von Film, Tag-(traum) und Wirklichkeit bei. Durch die interne Fokalisierung ist man sehr nah an Jürgen und seiner filmischen Wahrnehmung der Wirklichkeit. Da die extradiegetisch-heterodiegetische Erzählinstanz meist auf *verba dicendi* verzichtet, ist häufig erstmals unklar, was Jürgen nur träumt, sich vorstellt oder tatsächlich erlebt.

Strukturiert ist der Roman in vier Kapitel. Sie heißen: „Was Du nicht siehst“, „Mutabor“, „Spuk“, „Türen, Fenster“. Alle spielen sie auf die Bildlichkeit der visuellen Medien, Film, Fotografie und Comic, an: „Was Du nicht siehst“ thematisiert das Off. Jedes Bild, ob bewegt oder unbewegt, hat ein Off, das je nach Kompositionsart unauffällig bleibt oder durch angeschnittene Objekte oder Schattenwürfe in das Bild hineinragt.¹⁹ Positionsveränderungen können Elemente aus dem Off ins On rücken. In *Geister* blickt Jürgen durch die Fenster verschiedener Räume in der Massageklinik: „Er wechselt in die Sieben. Während er die Patientin massiert, blickt er durchs Fenster, auf den Berg, denselben Berg wie eben, in der Vier, aber aus einer etwas anderen Perspektive. Von der Sieben kann man die kleine Kapelle auf dem Bergrücken sehen, von der Vier nicht.“²⁰ Je nach Lage des Fensters sind vorhandene Dinge sichtbar oder nicht. Die Dinge, die man aus seiner aktuellen Position nicht sehen kann, sind trotzdem vorhanden und können eine wichtige Rolle spielen. So hat Jürgen seine Schwester nie lebend gesehen, dennoch bestimmt sie einen großen Teil seines Lebens.

Das titelgebende lateinische Wort für das nächste Kapitel, *mutabor*, verweist auf die Verwandlungskraft der Medien.²¹ Die grammatische Form des Passivs deutet an, dass Jürgen durch die Medien verwandelt wird, dass das Verwandelnde ihm zu- stößt. Zugleich verwandeln die Medien einander gegenseitig. Der Kapiteltitle *Spuk* greift den Romantitel auf und benennt die Geisterhaftigkeit der Medien. Nach Moritz Baßlers, Bettina Grubers und Martina Wagner-Egelhaafs Einleitung zu dem Band *Gespenster. Erscheinungen – Medien – Theorien*, schreibt sich der Begriff des Mediums ohnehin vom Spiritistischen her:

¹⁸ Vgl. ebd.: 99.

¹⁹ Igor Ramet, „Zur Dialektik von On und Off im narrativen Film“. *Der Raum im Film*. Hg. Susanne Dürr und Almut Steinlein. Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2002. 32–45, hier 39.

²⁰ Steinaecker: *Geister*: 119.

²¹ *Mutabor* ist das auch Zauberwort aus dem Märchen *Die Geschichte vom Kalif Storch* von Wilhelm Hauff.

Ist das ‚Medium‘ im Spiritismus eine Verbindung zwischen Menschenwelt und Geisterwelt, scheint es uns aufgrund seiner besonderen geistig-seelischen Disposition, die es befähigt, mit der Welt der Geister Kontakt aufnehmen, ja die Geister beschwören zu können, dieser Welt der Geister schon selbst anzugehören.²²

Baßler, Gruber und Wagner-Egelhaaf führen zudem aus, dass Medien geisterhafte Erscheinungen schaffen, angesichts derer wir uns die Frage stellen: „Wie wirklich ist das, was wir sehen?“²³ Im Roman *Geister* halten die Fotografien Jürgens Schwester als „Phantom“²⁴ geisterhaft unter den Lebenden präsent.

Türen, Fenster wiederum greift, wie der erste Kapiteltitel, die Rahmung der Bilder durch die Medien auf. Türen und Fenster eröffnen Blicke und auch Durchgänge in andere (auch mediale) Räume. Im *arthouse*-Kino wird häufig mit Ausblicken und Übergängen in neue Räume gearbeitet und im Comic erinnern die einzelnen Panels an Fenster. Entsprechend geht es in diesem Kapitel um Comics: Die Berliner Comicautorin Cordula Maas kontaktiert Jürgen. Sie wurde durch den Film über Ulrikes Verschwinden dazu inspiriert, im Comic das Leben von Jürgens Schwester weiter zu dichten.

Cordula zeichnet autobiografisch grundierte Ute-Comics, in denen Jürgen ebenfalls als Figur vorkommt,²⁵ die teilweise im Roman abgebildet sind. So besteht das Roman-Kapitel *Türen, Fenster* aus einer Medienkombination zwischen Comic und Roman.²⁶ Die Comics von Daniela Kohl dienen dabei einerseits der Illustration, sind andererseits Teil der Handlung und werden zudem im Text thematisiert.²⁷ „Dies ist ein Comic“²⁸ wird mittendrin metaisierend angekündigt. Darauf folgt aber kein Comic, sondern ein intermedialer Bezug auf den Comic, eine Art Comic-schreibweise:²⁹ „Blubber! Steigt Jürgen aus dem Becken (Dampf!).“³⁰ Wie vorher

22 Moritz Baßler u. a. „Einleitung“. *Gespenster: Erscheinungen – Medien – Theorien*. Hg. Moritz Baßler u. a. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005. 9–21, hier 11.

23 Ebd.: 10.

24 Wolfgang Reichmann. „[Art.] Thomas von Steinaecker“. *Munzinger Online/KLG – Kritisches Lexikon zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur*. <http://www-1munzinger-1de-100006dfs000d.han>. (30.08.2021).

25 Vgl. Steinaecker: *Geister*: 125.

26 Zum Begriff der Medienkombination vgl. Irina O. Rajewsky. *Intermedialität*. Tübingen und Basel: A. Francke, 2002, 15.

27 Vgl. Stefan Buchenberger. „Thomas von Steinaeckers Roman ‚Geister‘: Eine Weiterentwicklung der graphic novel?“ *Bildlichkeit und Schriftlichkeit in der deutschen Kultur zwischen Barock und Gegenwart*. Hg. v. Yuji Nawata. Tokyo: JGG, 2015. 57–64, hier 59.

28 Steinaecker: *Geister*: 173.

29 Zum Begriff des intermedialen Bezugs vgl. Rajewsky. *Intermedialität*: 16–17.

30 Steinaecker: *Geister*: 173.

vom Film, lässt Jürgen sich „sein Leben vom Comic bestimmen“.³¹ Die Comics kommen erst in Heftform, dann über's Internet, via E-Mail. Wie schon bei den Filmen sieht sich Jürgen seine Abenteuer als Comic-Figur an.³² Das wird zu seiner neuen ‚wirklichen Welt‘. Die Immersionskraft³³ der digitalen Comics erweist sich als noch stärker als diejenige von Film und Fernsehen. Das Abtauchen in die alternative Comic-Gegenwelt bleibt für Jürgen letztlich auch „nur eine weitere mediale Scheinwelt“.³⁴ Neben den Comics kommen im Buch auch User-Foren mit den entsprechenden Chats vor, wo sich die Fan-Gemeinde der Ute-Comics austauscht: „Diese Diskussionen gibt von Steinaecker inklusive emoticons wieder“.³⁵ Über diesen intermediären Bezug wird das Internet in den Roman integriert. Dessen Interaktivität bleibt jedoch eine Simulation.

2 Eine postkinematographische Totalität der Medien: Benjamin Steins *Replay*

In dieser Dystopie entwickelt der Software-Spezialist Ed Rosen für die Firma des Professors Matana ein Neuro-Implantat *Homo UniCom* genannt, das anstelle eines Auges implantiert wird. Ed Rosen, der auf einem Auge blind ist, wird zum ersten Träger dieser neuen Erfindung. Das UniCom hat die Funktionen einer smarten Kamera, die „sämtliche Erinnerungen und menschliche Wahrnehmungsstrukturen aufzeichnet und sie vermittelt einer Replay-Technologie beliebig oft wiederholbar macht“.³⁶ Dieses neue Medium wird mit dem 3-D-Kino verglichen: „Das 3-D-Kino hatte bereits für einen Boom gesorgt, da es die Illusion, live dabei zu sein, perfektioniert hatte. Die Möglichkeiten des Uni-Com gingen darüber noch weit hinaus.“³⁷ Anders als das Kino, das die Fantasien anderer zeigt, zeichnet das UniCom eigene Erlebnisse auf. Diese Aufnahmen kann man beliebig oft abrufen. In das UniCom können jedoch auch die Aufzeichnungen anderer oder Spielfilme eingespeist werden, zudem kann man seine eigenen Erlebnisse nachträglich bearbeiten. Allerdings

³¹ Ebd.: 168.

³² Vgl. ebd.: 168.

³³ Zu Immersion vgl. Oliver Grau. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.

³⁴ Reichmann. Thomas von Steinaecker.

³⁵ Buchenberger. Thomas von Steinaeckers Roman „Geister“. 61–62.

³⁶ Nadine Jessica Schmidt. „[Art.] Benjamin Stein“. *Munzinger Online/KLG – Kritisches Lexikon zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur*. URL: <http://www1munzinger1de100006dfs000d.han.ku.de/document/16000005035>. (30.8.2021).

³⁷ Benjamin Stein. *Replay. Roman*. München: dtv, 2015, 115.

kann auch die Firma in die Replays eingreifen. Sie kann „Werbepbotschaften in die Replays ein[streuen] und kann den Blick eines Implantierten im Supermarkt auf ein bestimmtes Produkt fokussieren“³⁸, und sie verfügt gleichsam nebenbei über die Bewegungsprofile der UniCom-Bürger – sie weiß, was jemand gesehen und gehört hat.

Mit dem UniCom braucht man – anders als für das Filmsehen im Kino – nicht zu einer bestimmten Zeit an einen besonderen Ort zu gehen und – anders als für das Fernsehen – nicht einmal einen Ort in der eigenen Wohnung zu haben und eine feste Zeit einzuhalten: „Das Implantat wurde zum universellen mobilen Computer, der so gut wie nichts wog, den man immer dabei hatte und der permanent auf Empfang war, verbunden mit der gesamten digitalen Welt.“³⁹ Da es keinen speziellen Aufführungsort mehr braucht, einem anderen Zeitregime folgt und als Technologie der Überwachung funktioniert, kann das UniCom als postkinematographisch bezeichnet werden.⁴⁰ Das UniCom ist zudem viel interaktiver und näher am eigenen Körper als das Kino und das Fernsehen sein können: „Man kaufte nicht mehr ein Kino-Ticket, um einmal einen Film zu sehen, sondern bezahlte für das Verschmelzen mit einem der Protagonisten, einmal diesem, einmal jener, sinnliche Erfahrungen, die etwas ganz und gar Unwiderstehliches an sich hatten.“⁴¹ Insofern wird das UniCom – wie es Bolter und Grusin für Remediationsprozesse als typisch erachten – im Roman als eine „verbesserte Version“⁴² des Kinos präsentiert.

Der Preis für diese bessere Kinoversion ist hoch: Was man erlebt hat oder gerade erlebt, kann dabei zunehmend ununterscheidbar werden. In *Replay* wird dafür ein neues Wort geprägt, *driften*. Driften ist ein „Zustand der Täuschung, wenn man mit den Wahrnehmungsimpulsen einer Rückkoppelung verschmolz [...] so dass man überzeugt war, sich keineswegs in der Wiedergabe einer früheren Aufzeichnung zu befinden, sondern das, was man hörte und sah, tatsächlich gerade zu erleben.“⁴³ Driften erlaubt es Ed, „in andere Welten zu wechseln“.⁴⁴ Dabei steigt er beim Driften „aus der Wirklichkeit ins Bild“ oder vielleicht auch nur „von einem

38 Ebd.: 116.

39 Ebd.: 115.

40 Zum Begriff des Postkinematographischen vgl. Thomas Morsch. „Digitales Kino, Postkinematografie und Post-Continuity“. *Handbuch Filmtheorie*. Hg. Bernhard Groß und Thomas Morsch. Wiesbaden: Springer, 2021. 567–585, hier 568, 573, 574, 579.

41 Stein. *Replay*: 115.

42 Stein. *Replay*: 15, 59. Auch in der filmischen Dystopie *Strange Days* (1995) sagt die Hauptfigur über die dort ultimative mediale Technologie *The Wire*, sie sei wie Film, aber besser vgl. Bolter und Grusin. *Remediation*: 4.

43 Stein. *Replay*: 117.

44 Ebd.: 117.

Bild in ein anderes“.⁴⁵ Dies führt zu einem zunehmenden Wirklichkeitsverlust.⁴⁶ Ed bekommt das Gefühl, „dass es so etwas wie eine objektive Wahrnehmung der Wirklichkeit, eine von jeglichem Beobachter unabhängige Realität, nicht gibt“.⁴⁷ Entsprechend hat er sich „völlig in einigen Replays verloren und nicht das geringste Gespür mehr dafür gehabt“, dass er sich „nicht mehr in der Wirklichkeit, sondern in der Aufzeichnung einer retouchierten Erinnerung befand.“⁴⁸ Trotz der Faszination für das Driften, erschreckt ihn dieser Wirklichkeitsverlust. Deshalb kommt in ihm der Wunsch nach einer Sicherung, nach einer Art „Wasserzeichen“⁴⁹ auf, das darauf hinweist, dass man sich in einem Replay befindet. Als Wasserzeichen verwendet er die Figur des Pan aus dem Film *Pans Labyrinth* (2006) von Guillermo del Toro. Allerdings gibt er selbst zu, dass es Replays gibt, die er nicht mit seinem Wasserzeichen gekennzeichnet hat.⁵⁰ Insofern erweist sich Eds Sicherung als unsicher. Diesen unklaren Status des Bildes mit dem Verdacht, dass dessen Verankerung in der Realität durch digitale Medientechnologien völlig verloren gehen kann, beschreibt Jean Baudrillard mit dem Begriff des Simulacrums, das sich im gegenwärtigen Zeitalter der Simulation „von jeglicher Referenz im Realen befreit“⁵¹ habe. Die medialen Simulationen seien nicht mehr von der Realität zu unterscheiden, ja übertreffen sie sogar.⁵²

Grundsätzlich kann man das UniCom in *Replay* auch nicht abschalten. Nur für einen kleinen Kreis an Eingeweihten gibt es eine Switchbox, „eine Art Lichtschalter: Bei Bedarf schaltet es die Empfangs- und Sendefunktionen eines UniCom-Vollimplantats ab oder auch wieder an“.⁵³ Aber auch für einen Eingeweihten, wie Ed Rosen, entpuppt sich die Ausschaltfunktion der Switchbox als Illusion. Gegen Ende des Romans stellt er fest: „Die Switchbox hat nie funktioniert wie behauptet. Ihre einzige Funktion besteht darin, den Besitzer und ein eventuelles Gegenüber glauben zu lassen, dass man offline sei“.⁵⁴ Nach der Digitalisierung büßen die Dicho-

45 Ebd.: 118.

46 In dieser Hinsicht erinnert das UniCom an Nathanaels Taschenperspektiv aus E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann*.

47 Stein. *Replay*: 97.

48 Ebd.: 141.

49 Ebd.: 142.

50 Vgl. ebd.: 143.

51 Sonja Yeh. *Anything goes? Postmoderne Medientheorien im Vergleich. Die großen (Medien-)Erzählungen von McLuhan, Baudrillars, Virilio, Kittler und Flusser*. Bielefeld: transcript, 2013, 139. Vgl. auch Jean Baudrillard. *Agonie des Realen*. Berlin: Merve, 1978, 15.

52 Vgl. Jean Baudrillard. *Der symbolische Tausch und der Tod*. München: Matthes & Seitz, 1991, 97–103.

53 Stein. *Replay*: 135.

54 Ebd.: 168.

tomien online/offline ohnehin an Relevanz ein, postulieren Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher.⁵⁵ Bei Stein offenbart diese Realität des postdigitalen Zeitalters zugleich einen totalitären Abgrund.

Zu dem Verschwimmen von Wirklichkeit und Fiktion in *Replay* trägt auch der autodiegetische Erzähler Ed Rosen bei, da er ein unzuverlässiger Erzähler ist.⁵⁶ Die kreisförmige Erzählstruktur des Romans verstärkt zusätzlich die Vermischung von Traum, Erinnerung und Erleben. Anfang und Ende bestehen in einer identischen Aufwachszene, in der aber – wie in einem gekennzeichneten Replay – Pan auftaucht:

Ich fürchte mich vor Erscheinungen, die ich nicht selbst erfunden habe. Und nun dieser Huf ... Am Fußende lugt er im Dunkel unter der Bettdecke hervor. Das ist mir nicht geheuer. Ohne hinzusehen, decke ich ihn zu, lasse meinen Kopf zurück ins Kissen sinken und schließe die Augen wie ein Kind, das denkt, was es nicht sieht, ist nicht da. Das beruhigt mich. Dabei müsste ich wissen, dass es ein böses Omen ist.⁵⁷

Die Rahmung durch eine Aufwachszene schafft die Möglichkeit, dass alles Erzählte dazwischen ein Traum sein könnte. Zugleich könnte auch die Rahmung selbst ein Traum oder ein Replay sein. Anhand des Wortes „Erscheinungen“ wird auch in diesem Textausschnitt die Geisterhaftigkeit der Medien angedeutet. Die kreisförmige Struktur des Romans symbolisiert die geschlossene Welt von Ed Rosens Firma, aus der es kaum ein Entkommen gibt und nimmt die Form des Auges/des Implantats auf.⁵⁸

Das Verschwimmen von Fiktion und Wirklichkeit, die das UniCom erzeugt, wird durch ein *mise-en-abyme* vorweggenommen. Noch vor der Entwicklung des UniComs führt Eds Freundin Katelyn Ed in eine Galerie, die Gemälde des israelischen Malers Hayman ausstellt. Da treffen sie auf ein besonderes Bild:

55 Vgl. Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher, „Literatur nach der Digitalisierung: Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen – Einleitung“, *Literatur nach der Digitalisierung: Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*, Hg. dies. Berlin und Boston: De Gruyter, 2022. 1–6, hier 4.

56 Zum unzuverlässigen Erzählen vgl. Fabienne Liptay und Yvonne Wolf, „Einleitung. Literatur und Film im Dialog“, *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen im Film*, Hg. dies. München: edition text+kritik, 2005. 12–18; Monika Fludernik, „Unreliability vs. Discordance. Kritische Betrachtungen zum literaturwissenschaftlichen Konzept der erzählerischen Unzuverlässigkeit“, *Was stimmt denn jetzt? 39–59* und Gunter Martens, „Revising and Extending the Scope of the Rhetorical Approach to Unreliable Narration“, *Narrative Unreliability in the Twentieth Century First-Person Novel*, Hg. Elke D’hoker und Gunter Martens. Berlin und New York: De Gruyter, 2008. 77–105.

57 Stein, *Replay*: 7, 171. Zugleich enthält diese Aufwachszene eine intertextuelle Anspielung auf Kafkas Erzählung *Die Verwandlung*.

58 Über das versehrte Auge und das surreale Verschwimmen von Fiktion und Wirklichkeit wird auch auf Luis Buñuels Film *Un chien andalou* (1929) angespielt.

Der LED-Spot [...] beleuchtete nun ein einzelnes Bild auf einer frei im Raum platzierten Staffelei. Es gehörte offensichtlich zur Arkadien-Serie. Dieses aber war ein Bild im Bild: Man sah eines der Pan-Gemälde auf einer Staffelei, die gut und gern eben jene Staffelei sein mochte, die wir tatsächlich vor uns hatten. Die Nymphe, die, wie ich nicht ohne Schauern bemerkte, Katelyn ungemein ähnlich sah, stand aber außerhalb des Bildes, hielt Pan an der Hand, sah zu ihm auf und schien ihn ermuntern zu wollen, ihr zu folgen. Und tatsächlich war er in die Knie gegangen und hatte, als müsste er lediglich eine etwas zu hoch geratene Treppenstufe überwinden, bereits einen Huf aus dem Bild gesetzt.⁵⁹

Dieses Überschreiten des Rahmens im Gemälde nimmt vorweg, was Ed für die Benutzung des UniComs formuliert hatte, nämlich dass man nicht vom Bild in die Wirklichkeit, sondern „von einem Bild in ein anderes“⁶⁰ wechselt mit der Illusion, es gebe die Möglichkeit aus dem Bild in die Wirklichkeit zu steigen. Das Zeigen eines Bildrahmens und dessen Überschreiten in eine immer noch fiktionale Wirklichkeit ist typisch für Werner Wolfs „Selbstreflexivität mit Metareferenz“, die den Rezipienten zur „Reflexion über die ‚Fiktionalität‘ des fokussierten Gegenstandes“ anregt oder diese zum Inhalt hat.⁶¹ Entsprechend nennt Ed das UniCom auch ein Kunstwerk.⁶²

Im UniCom sind alle anderen Medien enthalten, wie an Eds Ausführungen deutlich wird: „Man konnte lesen mit geschlossenen Augen. Man konnte Musik hören ohne Kopfhörer oder Lautsprecher. Man konnte die Nachrichten verfolgen in Bild und Ton.“⁶³ Entsprechend werden sämtliche Medienkonzerne von Matanas Corporation aufgekauft, wie Filmstudios und TV-Networks.⁶⁴ Diese Totalität der Medien steht somit für das totalitäre Regierungssystem, einer „digitale[n] Diktatur“⁶⁵, die die Corporation mit etabliert.

So ist es kein Zufall, dass George Orwells *1984* (1949) im Roman immer wieder erwähnt wird.⁶⁶ Allerdings ist *Replay* insofern als „ironische Umkehrung“⁶⁷ von Orwells Klassiker zu lesen, als Rosen zu Beginn seine Privatsphäre willig teilt und ihm erst gegen Ende Zweifel kommen. Mit der intermedialen Bezugnahme auf Guillermo del Toros Film *Pans Labyrinth* wird auf ein weiteres Werk verwiesen, das

⁵⁹ Stein. *Replay*: 32.

⁶⁰ Ebd.: 118.

⁶¹ Wolf. *Metasierung*: 36, 35.

⁶² Vgl. Stein. *Replay*: 109, 117.

⁶³ Ebd.: 113.

⁶⁴ Vgl. ebd.: 115.

⁶⁵ Anja Hirsch. „Fußfetischist mit Chip im Kopf“. *Deutschlandfunk* vom 6.4.2012. <https://www.deutschlandfunk.de/fussfetischist-mit-chip-im-kopf-100.html>. (27.07.2023).

⁶⁶ Vgl. Stein. *Replay*: 105, 116, 137, 152.

⁶⁷ Jakob Hessing. „Im Auge des Betrachter.“ *Die Welt* vom 25.2.2012. https://www.welt.de/print/die_welt/vermishtes/article13887161/Im-Auge-des-Betrachters.html. (27.7.2023).

sich kritisch mit einem totalitären Staat auseinandersetzt, dem Faschismus Francos in Spanien. Darüber hinaus erzählt der Firmenchef Matana Ed warnend von der Diktatur Pinochets in Chile und zwar konkret von einer „irrwitzige[n] Situation“, die er ins Jahr 1984 verlegt, in der Pinochet behauptet habe, er teile Matanas „Sehnsucht nach intellektueller Freiheit und kultureller Autonomie“.⁶⁸

3 Die kritische Funktion der Literatur: ein Fazit

In Steinaeckers *Geister* remediiert die Literatur visuelle Medien durch intermediale Bezüge und Medienkombinationen. Die Literatur nimmt dadurch auch neue Formen (Comicsprache, Chat) an und bildet hybride mediale Collagen. Zugleich erweisen sich die Metaisierung der Zuschauerposition und der filmisch inspirierte Schnellvorlauf als eine Erzähltechnik zum Unterlaufen einer scheinbar realistischen Erzählweise und stellen die Medialität des Romans aus.⁶⁹ Indem beschrieben wird, wie Jürgen sein Leben von den Medien bestimmen lässt, warnt die Literatur vor der Immersionskraft der visuellen und digitalen Medien. Steinaecker hat sich in verschiedenen Essays auch theoretisch mit dem Einfluss neuer Wirklichkeitsverhältnisse auf die Literatur beschäftigt: Darin postuliert er, dass durch das Internet und durch Videospiele eine Renaissance des Mythischen und des Märchens stattfinde und durch die Verbreitung von freien Verbindungen zwischen Bild und Text solche Mischformen auch in der Literatur akzeptiert werden.⁷⁰

In Steins *Replay* ist die Fähigkeit des UniComs Emotionen und sinnliche Reize auszulösen größer als diejenige von älteren Medien, wie Literatur, (3D)-Kino, interaktive Computerspiele, Virtual-Reality-Headsets und smarte Geräte. Indem das UniCom alle anderen Medien inkorporiert, versucht es sie zum Verschwinden zu bringen und selbst als unmittelbar zu erscheinen. Diesem Begehren nach transparenter Präsentation des Realen entspricht, was Bolter und Grusin mit Unmittelbarkeit (*immediacy*) gemeint haben, dem Versuch alle Spuren medialer Vermittlung auszulöschen und die gezeigten Repräsentationen als ‚das Leben selbst‘ auszugeben.⁷¹ Doch die kreisförmige Erzählstruktur und das selbstreflexive *mise en abyme*

⁶⁸ Stein. *Replay*: 154.

⁶⁹ Zur Zunahme fantastischer Schreibweisen in der Gegenwartsliteratur vgl. Leonhard Herrmann und Silke Horstkotte. *Gegenwartsliteratur. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler, 2017, 146.

⁷⁰ Vgl. Reichmann. Thomas von Steinaecker; Buchenberger. Thomas von Steinaeckers Roman „Geister“: 62.

⁷¹ Vgl. Bolter und Grusin. *Remediation*: 21, 23–24. Vgl. auch Dominik Schrey. „Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation“. *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*. Hg. Katharina Niemeyer. Basingstoke und New York: Palgrave Macmillan, 2014. 27–38, hier 31.

im Roman heben die Hypermedialität (*hypermediacy*) des UniCom hervor – insofern werden die älteren Medien durch das UniCom remediert. Hinsichtlich der Unabhängigkeit von einem Ort und einer bestimmten Ausstrahlungszeit, aber auch als Überwachungstechnologie ist das UniCom postkinematographisch. Entsprechend wird im Roman durch intertextuelle und intermediale Bezüge auf Orwells 1984 und Toros *Pans Labyrinth* vor totalitärer Nutzbarmachung des totalen Mediums gewarnt.

In beiden Romanen tritt sowohl die Faszinationskraft als auch das Unheimliche von Medien sowie das Unbehagen an ihrer Omnipräsenz in der heutigen Gesellschaft hervor. Insofern sind sie als „Parabel[n] unserer Smartphone, Facebook- und GoogleWelt“⁷² lesbar und heben die kritische Funktion der Literatur hervor.

Literatur- und Filmverzeichnis

- Bartels, Gerrit. „Facebook, Timeline und die Folgen: Die totale Erinnerung“. *Der Tagesspiegel* vom 29.1.2012. <https://www.tagesspiegel.de/kultur/die-totale-erinnerung-7004677.html>. (27.7.2023).
- Baßler, Moritz u. a. „Einleitung“. *Gespenster. Erscheinungen – Medien – Theorien*. Hg. Moritz Baßler u. a. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005. 9–21.
- Baudrillard, Jean. *Agonie des Realen*. Berlin: Merve, 1978.
- Baudrillard, Jean. *Der symbolische Tausch und der Tod*. München: Matthes & Seitz, 1991.
- Bolter, Jay David und Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass. [u. a.]: MIT Press, 2000.
- Buchenberger, Stefan. „Thomas von Steinaeckers Roman ‚Geister‘: Eine Weiterentwicklung der graphic novel?“ *Bildlichkeit und Schriftlichkeit in der deutschen Kultur zwischen Barock und Gegenwart*. Hg. Yuji Nawata. Tokyo: JGG, 2015. 57–64.
- Fludernik, Monika. „Unreliability vs. Discordance. Kritische Betrachtungen zum literaturwissenschaftlichen Konzept der erzählerischen Unzuverlässigkeit“. *Was stimmt denn jetzt?: unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Hg. Fabienne Liptay und Yvonne Wolf. München: edition text+kritik, 2005. 39–59.
- Grau, Oliver. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.
- Herrmann, Leonhard und Silke Horstkotte. *Gegenwartsliteratur. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler, 2017.
- Hessing, Jakob. „Im Auge des Betrachter.“ *Die Welt* vom 25.2.2012. https://www.welt.de/print/die_welt/vermischtes/article13887161/Im-Auge-des-Betrachters.html. (27.7.2023).
- Hirsch, Anja. „Fußfetischist mit Chip im Kopf“. *Deutschlandfunk* vom 6.4.2012. <https://www.deutschlandfunk.de/fussfetischist-mit-chip-im-kopf-100.html>. (27.07.2023).
- Kreuzmair, Elias und Eckhard Schumacher. „Literatur nach der Digitalisierung: Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen – Einleitung“. *Literatur nach der Digitalisierung: Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*. Hg. dies. Berlin und Boston: De Gruyter, 2022. 1–6.

⁷² Gerrit Bartels. „Facebook, Timeline und die Folgen: Die totale Erinnerung“. *Der Tagesspiegel* vom 29.1.2012, <https://www.tagesspiegel.de/kultur/die-totale-erinnerung-7004677.html>. (27.7.2023).

- Liptay, Fabienne und Yvonne Wolf. „Einleitung. Literatur und Film im Dialog“. *Was stimmt denn jetzt?: unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Hg. dies. München: edition text+kritik 2005. 12–18.
- Martens, Gunter. „Revising and Extending the Scope of the Rhetorical Approach to Unreliable Narration“. *Narrative Unreliability in the Twentieth Century First-Person Novel*. Hg. Elke D'hoker und Gunter Martens. Berlin und New York: De Gruyter, 2008. 77–105.
- Morsch, Thomas. „Digitales Kino, Postkinematografie und Post-Continuity“. *Handbuch Filmtheorie*. Hg. Bernhard Groß und Thomas Morsch. Wiesbaden: Springer, 2021. 567–585.
- Pans Labyrinth*. Reg. Guillermo del Toro. Tequila Gang u. a., 2006.
- Rajewsky, Irina O.: *Intermedialität*. Tübingen und Basel: Francke, 2002.
- Ramet, Igor. „Zur Dialektik von On und Off im narrativen Film“. *Der Raum im Film*. Hg. Susanne Dürr und Almut Steinlein. Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2002. 32–45.
- Reichmann, Wolfgang: „[Art.] Thomas von Steinaecker“. *Munzinger Online/KLG – Kritisches Lexikon zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur*. <http://www-1munzinger-1de-100006dfs000d.han>. (30.08.2021).
- Schrey, Dominik. „Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation“. *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*. Hg. Katharina Niemeyer. Basingstoke und New York: Palgrave Macmillan, 2014. 27–38.
- Schmidt, Nadine Jessica. „[Art.] Benjamin Stein“. *Munzinger Online/KLG – Kritisches Lexikon zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur*. URL: <http://www-1munzinger-1de-100006dfs000d.han.ku.de/document/16000005035>. (30.8.2021).
- Steinäcker, Thomas von. *Geister. Roman*. Frankfurt a. M.: Fischer, 2016.
- Stein, Benjamin. *Replay. Roman*. München: dtv, 2015.
- Wolf, Werner. „Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen: Ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien.“ *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen – Historische Perspektiven – Metagattungen – Funktionen*. Hg. Janine Hauthal u. a. Berlin und New York: De Gruyter, 2007. 25–64.
- Yeh, Sonja. *Anything goes? Postmoderne Medientheorien im Vergleich. Die großen (Medien-)Erzählungen von McLuhan, Baudrillars, Virilio, Kittler und Flusser*. Bielefeld: transcript, 2013.

