

Ausbruch aus der Simulation

Glitches als Materialitätserzeuger in Rudi Nuss' *Die Realität kommt*
(2022)

Janneke Meissner

Überall leben wir schon in der ‚ästhetischen‘ Halluzination der Realität. Der alte Slogan ‚Die Realität geht über die Fiktion hinaus‘, die dem surrealistischen Stadium dieser Ästhetisierung des Lebens noch entsprach, ist überholt. Es gibt keine Fiktion mehr, der sich das Leben, noch dazu siegreich, entgegenstellen könnte – die gesamte Realität ist zum Spiel der Realität übergegangen – die radikale Ernüchterung, das coole und kybernetische Stadium folgt auf die heiße und phantasmatische Phase.¹

In *L'échange symbolique et la mort* (dt. *Der symbolische Tausch und der Tod*)² entwickelte Jean Baudrillard bereits 1976 die Vorstellung einer verheißungsvollen Hyperrealität, die in der Metapher der „ästhetischen‘ Halluzination der Realität“ aufgeht. Ästhetisch ist diese Realität, da sie nicht nur künstlich, sondern kunstvoll und hierin sinnlich erfahrbar gestaltet ist. Diese Erfahrung findet ferner aber gerade nicht mehr in realweltlichem Erleben, sondern durch körperliche Wahrnehmungsstörungen ausgelöst nur noch in der Täuschung statt, da der Bezug auf eine externe Reizgrundlage fehlt – eben in der Halluzination,³ die ein realweltliches Erfahren lediglich simuliert. Beinahe fünfzig Jahre später wirkt Baudrillards Philosophie der Simulation aktueller denn je: Das Schlagwort des *Metaverse* ist spätestens seit Mark Zuckerbergs Versuch der Erschaffung eines immersiven virtuellen Handlungsraums im Diskurs des gesellschaftlichen Mainstreams angekommen,⁴ der Chatbot ChatGPT sorgt mit bestandenen Examina für mediales Aufsehen, das die Grenze zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz facettenreich beleuchtet wie hinterfragt,⁵ und bereits 2015 prophezeite *DIE ZEIT* mit Blick auf die Entwicklung von VR-Technik eine baldige „Weltflucht“ in den Cyberspace.⁶ In der Gegenwart, das lässt sich eingangs behaupten, wirkt Baudrillards Diktum der Simulation virulenter als je zuvor; denn das Erleben der Realwelt hat sich mittlerweile vollständig in den Code verlagert, der sie fortan als medial vorgängig generiert.

Dieser Befund trifft auch auf den im vergangenen Jahr publizierten Erstling *Die Realität kommt* des jungen deutschen Schriftstellers Rudi Nuss zu, der sich als die

¹ Baudrillard 2022 [1976], 138.

² Ich zitiere im Folgenden aus der 2022 bei Matthes&Seitz erschienenen Ausgabe: Baudrillard 2022.

³ Zum Begriff der Halluzination siehe Kornberger 2017, 19–22.

⁴ Der Sci-Fi-Schriftsteller Neal Stephenson beansprucht die Implementierung des Begriffs des Metaversums für sich. Vgl. Stephenson 1994, 533.

⁵ Vgl. Wolfnagel 2023.

⁶ Vgl. Albrecht et. al. 2015, 40.

poetische Illustration von Baudrillards Theorie einwandfrei lesen ließe. Hierin setzt sich einerseits die popkulturelle Virulenz fort, die den Ideen des französischen Philosophen seit den 1980er-Jahren besonders in Film und digitalen Medien zukommt, andererseits findet *Der symbolische Tausch und der Tod* bei Nuss eine ganz konkrete literarische Anwendung.⁷ So kann etwa Baudrillards Aussage über ein Ende der Fiktion im endlosen Spiel der Realität(en) als Beschreibung der intrikaten Handlung gelten, die Nuss' dystopischer Roman entwirft.⁸ Dieser ergänzt die Realität der Fiktion um eine Vielzahl virtueller Welten, die Alternativen zu – und hierin auch einen vollständigen Ausschluss aus – dem realweltlichen Dasein darstellen können. Mit diesen Welten betreibt der Text fortan zum einen sein eigenes Spiel; lässt es zum anderen aber an den Rändern der virtuellen Welten durch zerfallende Codeschichten wörtlich bröckeln. Derart löst *Die Realität kommt* Baudrillards These, nach der die Realität „zum Spiel der Realität übergegangen“ ist, zwar ein, sie wird aber dort außer Kraft gesetzt, wo es zu sehr bröckelt – oder eben *glitcht*.

Entgegen der Vielzahl an Bedeutungen, die der Glitch als literarische Metapher wie auch als zu entdeckendes Theorem annehmen kann, und die durch die Beiträge dieser Ausgabe in ihrer Fülle umrissen sind, begreift dieser Text den Glitch nicht in seiner Etymologie als Momentum eines Akteurs,⁹ sondern als substantivisch in die Digitalität geboren: Ausgehend von der Bewegung des „Glitschens“ oder „Gleitens“ kommt es, Rosa Menkmans Recherche zufolge,¹⁰ in der Raumfahrt der 1960er-Jahre zur Verwendung des Wortes *Glitch* als Beschreibung eines kurzzeitigen Zustandes der Störung technischer Geräte. Infolge dieser neuen Konnotation des Glitschens bzw. Glitchens vollzieht das Wort einen Wechsel des ihm inhärenten Referenten vom Menschen zum Objekt, in dem das menschlich agierende Subjekt vom ehemals Befehlshabenden nun zum Perzipienten der Maschine avanciert. Mit der Substantivierung des vermeintlichen Systemaussetzers einher geht also ein Wandel des ontologischen Status: Glitch bezeichnet nicht länger eine menschliche Tätigkeit, sondern einen vom Menschen wahrnehmbaren Vorfall. Der handelnde, die Maschine bedienende Mensch wird von der glitchenden Technik von seiner Akteur-Position vertrieben. Fortan erscheinen Glitches als materiell sichtbare Störungen von laufenden Systemen: Im Computerspiel verweisen sie durch Figuren, die Wände durchqueren, zurück auf physikalische Gesetzmäßigkeiten der Realwelt oder auf die Regeln der Fiktion des Spiels; in digitaler Kunst brechen Verzerrungen in Pixeln mit digitalen Simulationen von Realität. Der Glitch ist derart erst einmal eine stoffliche Erscheinung, keine sprachliche; eine der ersten Funktionen des Glitches ist der Rückverweis auf die Materialität des glitchenden Mediums.¹¹

Diesen Rückverweis auf die ursprüngliche Materialität eines Mediums stellt dieser Beitrag ins Zentrum: Indem Glitches sich sozusagen als „Materialfehler“ präsentieren, die auf die Beschaffenheit des Mediums, in dem sie auftauchen, wie auf dessen Funktionsmechanismen verweisen, gelingt es ihnen, so die These, die von

⁷ Baudrillards Thesen zur Simulation beeinflussten maßgeblich Filme wie *Matrix* (1999) oder *Total Recall* (1990), das zeigt u.a. Constable 2013 auf; das Konzept der Grenzen verwischenden Hyperrealität nutzen hingegen *The Truman Show* (1998) oder *Inception* (2010).

⁸ Vgl. Nuss 2022, 22. *Die Realität kommt* wird fortan im Text mit der Sigle DRK zitiert.

⁹ Vgl. Kane 2019, 15; Russell 2020, 28–29.

¹⁰ Menkman 2011, 26: „According to the American Heritage® Dictionary of the English Language, the word glitch was first recorded in English in 1962 in the writings of astronaut John Glenn, who describes glitch as a term adopted by his team ‚to describe some of our problems‘.“

¹¹ Darauf macht auch Philipp Ohnesorge aufmerksam. Vgl. Ohnesorge 2022, 154.

Baudrillard für die Gegenwart beschriebene Simulation aufzubrechen und derart eine Rückübersetzung von der Hyper- in die „bloße“ Realität anzustoßen. Anstatt die „ästhetische[]‘ Halluzination der Realität“¹² zu simulieren, gewinnt das Medium durch den hervorgerufenen *Glitch agency*.¹³ Derart lässt der *Glitch* nun Medium und Subjekt in *intra-action*¹⁴ treten. Als Aktant verwischt er die Grenze zwischen sinnstiftendem Subjekt und als sinnhaft erfahrenem Objekt.¹⁵

Die literarischen Glitches, die *Die Realität kommt* zu handlungsstiftenden Momenten erhebt, stören aber nicht nur die Simulation; sie führen auch zu einer Umsetzung der philosophischen Positionen der Theoretikerinnen des *New Materialism*, die die Realität nicht nur ausgehend von lebhafter Materie (*vibrant matter*)¹⁶ begreifen, sondern sie in ihrem Anthropozentrismus zugunsten einer posthumanen Welt zu überwinden denken. In deren Folge beleben die von Nuss inszenierten Glitches die nicht-menschlichen Aspekte der Diegese auf eigentümliche Weise; gemäß des Titels dieses Beitrages geraten die Glitches in *Die Realität kommt* zu Materialitätserzeugern.

Hyperrealität. Baudrillards Simulakrum der Simulation

Baudrillard entwirft in *Der symbolische Tausch und der Tod* die Vorstellung einer dreistufigen Gesellschaftsordnung in Simulakren,¹⁷ die die Entwicklung einer zunehmenden Entfremdung von der Wirklichkeit zeichnen. Den Beginn dieser Entwicklung sieht Baudrillard in der Renaissance mit dem Simulakrum der Imitation, das beispielhaft am barocken Stuck als Nachahmung „alle[r] Materialien, [der] Samtvorhänge, [der] Holzgesimse, [der] fleischigen Rundungen der Körper“ demonstriert wird,¹⁸ das sich also einer realweltlichen individuellen Vorlage bedient. Mit Einsetzen der industriellen Revolutionen folgte das Simulakrum der Produktion; spezifischer der identischen, seriellen Reproduktion, wie sie Andy Warhols drucktechnisch gefertigten Bilder oder

¹² Baudrillard 2022, 138.

¹³ Zu deutsch etwa „Handlungsmacht“ oder „Wirkmacht“. *Agency* gilt in den Kulturwissenschaften als eine Eigenschaft von Subjekten; weiterhin als Merkmal von Aktivität und Macht; also in den *Gender Studies* als per se männlich, in den *Postcolonial Studies* als Charakteristikum der Kolonisierenden usw. Indem die Denkerinnen des *New Materialism Agency* prinzipiell allen und allem zuschreiben – Frauen, wie Kolonisierten, wie Tieren, Pflanzen, Luft und Gestein – begreifen sie die Welt als interaktives Handlungsgeflecht, vergleichbar der von Bruno Latour entwickelten Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT).

¹⁴ Von Karen Barad in *Agential Realism* (2003) geprägter Begriff, der von dem handlungsinitiierenden Moment, den Barad in „Interaktion“ sieht, zu einem oszillierenden Miteinander fortführen soll. Barad 2012, 20. Das englischsprachige *Original Agential Realism: How Material-Discursive Practices Matter* wurde erstmals in der Zeitschrift *Signs* (28.3.2023, 803–831) abgedruckt. 2007 wurde der Text in dem Band *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (Durham&London: Duke University Press, 132–185) veröffentlicht; hier findet sich der Begriff auf Seite 139.

¹⁵ Der Begriff des Aktanten wurde von Bruno Latour geprägt. Indem auch die Phänomene der nicht-menschlichen Welt als Aktanten bezeichnet werden, bricht das Wort mit den üblichen Vorstellungen von handlungsmächtigem Subjekt und passivem Objekt. Vgl. Latour 2010.

¹⁶ Zum Begriff vgl. Bennett 2010 (2020).

¹⁷ Mit dem Gebrauch des Begriffs des Simulakrums antizipiert Baudrillard die Philosophiegeschichte bis hin zu Platons Unterscheidung zwischen *eikon*, dem Ebenbild, und *phantasma*, dem Trugbild. Vgl. Haar 2019, 67–68. Zum Begriff des Simulakrums siehe weiterhin Griem 2013, 690–691. Unter Rekurs auf die lat. Etymologie, etwa „Abbild“ oder „Nachbildung“, gibt Griem als gegenwärtige Bedeutung von Simulakrum die Metapher der „Kopie ohne Original“ an, die ihre Referenz lediglich simuliert. Dies entspricht in Baudrillards Theorie dem Simulakrum der dritten Ordnung; er benutzt den Begriff eher in der Bedeutung des Zeichens.

¹⁸ Vgl. Baudrillard 2022, 95.

Readymades eindrücklich illustrieren.¹⁹ Hier beginnt die Auflösung des Realen, die in der Ununterscheidbarkeit zum Imaginären liegt; Baudrillard veranschaulicht dies am Beispiel der Serie: „In ihr [der Serie] ist nicht nur die syntagmatische, sondern auch die paradigmatische Dimension beseitigt, denn es gibt keine Flexion der Formen mehr, nicht einmal mehr eine immanente Reflexion, sondern nur noch ein Nebeneinander des Gleichen – Flexion und Reflexion gleich Null.“²⁰ In der seriellen Produktion finden strukturelle Unterschiede nicht mehr statt; in ihr erweist sich „Produktion im Kern als Reproduktion [...] schon angelegt“.²¹

Das von Baudrillard aufgestellte Merkmal der Realität, als Vorlage für Reproduktionen dienen zu können,²² wird mit dem Simulakrum der dritten Ordnung, der Simulation, überwunden. Die Zeichen der Simulationen haben die Referenz auf die Realwelt verloren; in schleifenhafter Selbstreferenz verweilend, können sie außerhalb ihrer selbst nichts mehr aussagen oder bedeuten. In der Simulation findet die vollkommene Auflösung der Realität zugunsten der medial erzeugten Hyperrealität statt,²³ die durch Differenzlosigkeit (zwischen Wahrem und Falschem, Echtem und Künstlichen usw.) charakterisiert ist. Die Hyperrealität trennt die Differenz zwischen Realität und Fiktion, zwischen Realität und dem Imaginären auf,²⁴ und erklärt hiermit die Realwelt zum phänomenologischen Auslaufmodell. Weiterhin löst sie die Differenz von Signifikat und Signifikant in der Simulation, die, da sie über keinen realweltlichen Referenten mehr verfügt, nichts mehr bezeichnen, keine Bedeutung mehr zusprechen kann. Simulationen können lediglich mit anderen Simulationen interagieren, derart stellen sie ein referenzloses Bezugssystem dar, das durch den (binären) Code bedingt ist. War das Reale aus der Modulation von Modellen hervorgegangen,²⁵ die in der Realwelt fußten, so folgt die Hyperrealität dem Gesetz des Codes. Sie zeigt sich als „[...] das, was immer schon reproduziert ist. Hyperreal“²⁶ – und wird darin das dem Code Nachfolgende.²⁷ Im Gegensatz zum Zeichen, das stets in Beziehungen zu Referenten gebracht werden kann, ermöglicht der Code die *creatio ex nihilo* und ist derart von jeglicher Vorlage gelöst. Mit den Worten Baudrillards ist das Hyperreale darum „nicht jenseits der Repräsentation, weil es vollständig in der Simulation ist“.²⁸

Hier wird die Rolle der Medien bedeutsam, die als reproduktives Medium für eine exakte Verdoppelung des Realen, also für das Hyperreale, sorgen. Durch die fehlende Grenze zwischen Realität und Repräsentation ersetzen Medien das realweltliche Erleben und reduzieren es auf Bildschirmereignisse, deren Perzeption nur noch auf der Oberfläche, auf Interfaces stattfindet.²⁹ Das medial Vermittelte wird zum neuen unmittelbaren Erleben; ein realweltliches Erleben folgt dem ausgestrahlten Informationsfluss der Medien immer nach und findet derart bereits medial vermittelt statt.

¹⁹ Vgl. Baudrillard 2022, 136. Vgl. auch Baudrillard 1994, 10–12.

²⁰ Baudrillard 2022, 136.

²¹ Karpenstein-Eßbach 2010, 124.

²² Vgl. Baudrillard 2022, 137: „Die wirkliche Definition des Realen lautet: *Das, wovon man eine äquivalente Reproduktion herstellen kann.*“

²³ Einführungen in die Hauptgedanken von *Der symbolische Tausch und der Tod* bieten Blask 1995 und Karpenstein-Eßbach 2010.

²⁴ Vgl. Baudrillard 2022, 135.

²⁵ Vgl. Karpenstein-Eßbach 2010, 126.

²⁶ Baudrillard 2022, 137.

²⁷ Vgl. Karpenstein-Eßbach 2010, 125.

²⁸ Baudrillard 2022, 138.

²⁹ Vgl. Baudrillard 2022, 134.

Immersive Realitäten. *Die Realität kommt als Simulation*

Nach einem Vorabdruck der ersten Seiten des ersten Kapitels in der Zeitschrift *Metamorphosen* 2019,³⁰ wurde das Erscheinen von *Die Realität kommt* 2022 bei Diaphanes von Joshua Groß und Juan S. Guse auf dem Klappentext des Romans mit überschwänglichem Lob begrüßt. Beide Schriftsteller zählen zu einem kleinen Kreis deutscher Autor:innen, deren Romane die Gegenwart unter dem Aspekt der Digitalisierung explizit behandeln.³¹ In diesen Kreis, darin sind Groß' und Guses Worte eindeutig, ist Rudi Nuss durch seine jüngste Publikation aufgenommen; mehr noch schreibt Guse *Die Realität kommt* zu, „den glitch turn der deutschsprachigen Literatur“ eingeleitet zu haben.³² Ungeachtet der Frage, ob die Verwendung des Begriffs des „turns“ jene der „-ismen“ der 1980er-Jahre in der Frequenz ihrer Nutzung ablöst, sei hier festgehalten, dass es augenscheinlich mit den Glitches in *Die Realität kommt* eine besondere Bewandnis hat. Denn mit dem von Guse ausgerufenen „glitch turn“ wird schließlich das Auftreten eines neuen Genres literarischer Texte innerhalb des – besonders im deutschsprachigen Raum noch wenig ausdefinierten – *Postcyberpunks*³³ markiert. Diese Sorte von Texten entwirft ihre Diegese trotz einiger Anleihen nicht im Bereich des Phantastischen;³⁴ vielmehr stellen sie Schnittstellen zwischen einer fiktiven, der Realwelt ähnelnden Welt, und einer im Computerspiel simulierten, durch Code erzeugten Welt, dar.³⁵ Diese Verflechtung macht sich auch *Die Realität kommt* im Design seiner Diegese zunutze, das gängige Topoi des *Cyberpunks* aufgreift: Nuss berichtet von einer dem Verfall überlassenen Welt, die zugunsten einer neuen, erweiterten Daseinsform in der virtuellen Realität zurück gelassen wird.³⁶ Dass diese virtuelle Welt entgegen der gängigen Narrative des *Cyberpunks* bei Nuss kein Heilsversprechen mehr darstellt, impliziert das Präfix „Post-“: Die Simulation fällt glitchend ihrer eigenen (digitalen) Substanz zum Opfer, erschafft aber in ihrem Zerfall eine belebte Welt, die über die Grenze des Natürlichen hinausgeht.

Die Fiktion von *Die Realität kommt* führt mitten in ein postapokalyptisches Szenario der nahen Zukunft: In zerfallenden Städten leben nur noch wenige Menschen, das Meer ist atomar verseucht und spült mit jedem Wellengang technisches Gerät an, das sich auf dem Meeresgrund bereits zu Müllbergen getürmt hat. Eine Befreiung aus dieser trostlosen Welt verspricht die Bewegung der Neuen Immersion, die eine absolute virtuelle Realität erschaffen hat. Der ursprünglichen Bedeutung von „Immer-

³⁰ Vgl. Nuss 2019.

³¹ Groß und Guse haben selbst mit *Flexen in Miami* (2020, Groß) und *Miami Punk* (2019, Guse) solche Romane vorgelegt. Forschung z.B. bei Kreuzmair und Schumacher 2021.

³² Juan S. Guse wörtlich zitiert von dem Klappentext von Nuss 2022.

³³ Entstehung und Höhepunkt der Popularität des Genres des *Cyberpunks* fällt in den 1980er mit genreprägenden Texten wie William Gibsons Sci-Fi Klassiker *Neuromancer* (1984) und Filmen wie *Blade Runner* (1982) zusammen. Der Begriff setzt sich aus Kybernetik [cybernetics] und Punk zusammen, beschreibt demnach den Versuch der gezielten Steuerung von Mensch, Tier und Maschine durch anarchistisches Verhalten – eine Charakteristik, die auf viele der antiheroischen Protagonisten des Genres zutrifft. Vgl. Featherly 2003, 109–110.

³⁴ Moritz Baßler zählt die gegenwärtige Fantasy-Literatur zu dem von ihm beobachteten und beschriebenen Phänomen des populären Realismus. Er konstatiert ihr, fraglos Avantgarde zu sein, indem sie an den avanciertesten technischen Entwicklungen teilhabe – und hierin ihre eigenen Genregeln ausbilde. Baßler 2022, 110.

³⁵ Philipp Ohnesorge schreibt dieser Literatur am Beispiel von Juan S. Guses Roman *Miami Punk* (2019) zu, durch ein Performen des Digitalen im Glitch die Realität zu liquidieren, sodass die Gegenwart letztlich im Virtuellen angelegt ist (vgl. Ohnesorge 2021, 171).

³⁶ Vgl. Haar 2018, 138.

sion“ folgend – das Wort bezeichnete das Einbetten eines Objekts in eine Flüssigkeit³⁷ – wird diese VR durch Pools betreten; durch in die Erde gelassene, hunderte Meter tiefe und mit einer Flüssigkeit gefüllte Quader. Wer in diese steigt, sinkt durch die Flüssigkeit hinab, die eine Trennung von Körper und Geist bewirkt. Die Immersion dieser VR ist total; es gibt keinen Weg zurück in die körperlich erfahrbare, in der Sprache des Romans: „erste“ Realität (DRK 20).

In dieser unwirtlichen Welt, in der fiktiven Küstenstadt Enden, deren endzeitlicher Name das norddeutsche Emden erahnen lässt, leben Conny, Nikita und Wolfgang in einem Container auf einem Schrottplatz. Sie lehnen die Neue Immersion ab und suchen Alltagsflüchte in dem Konsum älterer Medien: im Anschauen von DVDs oder in Aufhalten in vergangenen VRs. Conny, die genderfluide Protagonistin des Romans, hält sich regelmäßig in Avalon auf, einer durch US-amerikanische Programmierer geschaffene VR, die die westliche Antwort auf die erste, von der Sowjetunion initiierte VR Arkadi darstellt. Die Schöpfungsgeschichte von Arkadi, der Conny und die zur Gruppe stoßende Marlo auf der Suche nach dem Upload „Arkadi 3“ gemeinsam nachgehen, bildet das Thema des ersten Haupthandlungsstranges des Textes. Dieser wird zu Romanmitte durch einen neu einsetzenden Erzählstrang abgelöst und hierin kupiert oder vielmehr: ins alaskische Whittier *kopiert*. Dies hat zur Folge, dass bei wechselnden Schauplätzen Motive und Elemente der Handlung des ersten Teils des Romans in einem zweiten Teil in Variationen parallel geführt, respektive ineinander verwoben und narrativ enggeführt werden.

In beiden Handlungssträngen stellt sich die simulierte neben, oder vielmehr: *in* die Realwelt. Entgegen Baudrillards Befund führt das bei Nuss aber nicht zu einer differenzlosen Hyperrealität, sondern im Glitchen der Simulation zu deren Dekonstruktion, die gleichsam eine neuartige, belebte Materie hervorbringt. Die derart vom Text ausgestellte Bewegung, die von der Realität zu Simulationen, zu Glitches und zu einer demaskierten Realität führt, durchzieht den gesamten Text. Sie steckt demnach auch in seinen ersten Sätzen, die folgend immer wieder zur Analyse herangezogen werden und die wie folgt lauten:

Du stehst schon immer in ihr. In der Landschaft. Dort wachsen Flechten und Kupferdraht, da heulen Hunde aus Kunstharz, gammelt ein Terabyte im Waldboden. Die Landschaft endet nicht an deinen Displays; sie ragt in dich und du in sie. Was auch immer du da tust, stell dich der Fläche. Stell dich der Geschwindigkeit, mit der die Welt zerfällt.³⁸ (DRK 7)

Das Bild einer künstlichen, das Anorganische belebenden Natur wird hier gleich zwei Mal aufgerufen: Einmal stellt die Landschaft die Umgebung des hier angesprochenen „Du“ dar; weiterhin findet sie auf einem Display statt, von dem aus sie sich wiederum ausbreitet, um in einem Prozess wechselseitiger Durchdringung in Interaktion mit dem genannten „Du“ zu treten. Der hier skizzierten Landschaft in ihrem zweifachen Erscheinen als realweltliche und als virtuelle, als Welt vor und hinter den Displays, geht die folgende Argumentation nach, um sie in einem ersten Schritt als Simulationen auszuweisen.

Die Diegese des Romans entwirft verschiedene (virtuelle) Realitäten, die sich in dem Umfang ihrer Simulation und dem Grad ihrer Immersion unterscheiden – also

³⁷ Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: <https://www.dwds.de/wb/Immersion> (zuletzt abgerufen am 17. Januar 2023).

³⁸ Auf die Kursivierung der zitierten Passage gemäß des Originals wird hier und in den folgenden Wiederholungen – um einer besseren Lesbarkeit willen – verzichtet.

darin, ob sie vereinfacht gesagt Umgebung oder Display sind: Simuliert werden können Erfahrungen innerhalb eines erwartbaren Szenarios (bspw. das Heranwachsen als Pflanze in „Blossom“, oder das Erjagen eines Rehs in „Saat“), wie der Entwurf ganzer Welten (in „Arkadi“ und „Avalon“); die VRs differieren also hinsichtlich des verfügbaren Bewegungsraums und der Erlebensmöglichkeiten der User, wie der Differenziertheit und des Umfangs der entworfenen Welt. Hinsichtlich des Merkmals der Immersion, lassen sich vollimmersive VRs ausgehend von der ersten Realität durch Pillen oder technische Gadgets wie VR-Brillen betreten und wieder verlassen; dazu zählen „Blossom“, „O“ und „Saat“. Bei „Pool“ und „Kin 49“ handelt es sich um Varianten von VRs, deren totale Immersion die Nutzer nicht mehr freigibt: Durch die Trennung von Bewusstsein und Körper führt Pool in die „Welt der Geräusche“, die eine sprach- und bilderlose Kommunikation ermöglicht (DRK 19) – und hierin auch auf Ebene der Sprache die von Baudrillard prognostizierte Differenzlosigkeit einlöst. Dazwischen stehen die VRs Arkadi und Avalon, in die durch körperliche Praktiken gelangt werden kann und die nicht nur den Geist, sondern auch den Körper in einer Übersetzung in Avatare mit aufnehmen.³⁹ In den Avataren setzt sich in Avalon der westliche Kapitalismus fort: Hier können durch Investitionen in der Realwelt die eigene Insel – die Basis der VR – individuell aufgerüstet und Avatare in Grinder (Mischwesen aus Mensch, Tier und Maschine) modifiziert werden. Avalon ermöglicht aber auch in einer *Konsens-Halluzination*⁴⁰ die Interaktion mit anderen Usern; es bietet je nach individuellem Bedürfnis die Vertrautheit der familiären Sphäre oder die Spannung von Real Life Adventures. Anja Kümmel nennt Avalon in ihrer Rezension denn auch eine „Art ‚Wild West‘ des Cyberspace“.⁴¹

Die Handlung um Conny und Marlo spielt sich als ein Abenteuer „auf beiden Seiten“ (Vgl. DRK 12) ab: Conny folgt Marlos Spur in Avalon und trifft sie anschließend auf dem Endener Schrottplatz in der „ersten Realität“ wieder. Eine Auflösung der Differenz von Realität und Fiktion, die die Hyperrealität auszeichnet,⁴² findet hier statt, indem bei einem Weiterexistieren der virtuellen wie der Realwelt, das fiktive Erleben in der VR nahtlos in einem Wiedersehen in der Realität fortgesetzt wird.

Die virtuellen Realitäten simulieren hierin nicht nur (un-)mögliche Welten; durch das Annehmen anderer – menschlicher wie nicht-menschlicher – Identitäten in Avataren simulieren sie außerdem ein scheinbares subjektives unmittelbares Erfahren, das, die Argumentation des amerikanischen Philosophen Thomas Nagel referierend, auf Verfahren der Reduktion beruht,⁴³ deren Erzeugnisse, objektive Beschreibungen, die Grundlage derartiger Simulationen bilden.⁴⁴ Der subjektive Charakter von Erfahrung kann aber gerade nicht eingeholt werden; Conny bleibt in der VR Blossom auch

³⁹ Dies macht der Roman nicht explizit, es lässt sich aber anhand mancher Beschreibungen ableiten Vgl. DRK 33: Als Conny von einem gemeinsamen Ausflug mit Wolfgang nach Avalon in die erste Realität zurückkehrt, sitzt sie „für Stunden nervös im Container, weil Wolfgang nicht auftaucht“, bis er endlich „wie in einer billigen Überblende auf dem Boden des Drogenlabors“ erschien.

⁴⁰ Den Begriff der Konsens-Halluzination nutzt William Gibson zur Beschreibung der Matrix innerhalb der Cyberspaces seiner Diegese; er scheint auch bei Nuss zutreffend zu sein. Vgl. Gibson 2021, 22.

⁴¹ Kümmel 2022.

⁴² Vgl. Baudrillard 2022, 135.

⁴³ In seinem bekannten Essay *What Is It Like to Be a Bat?* führt Nagel aus, dass Informationen i.a.R. durch die Reduktion von Faktoren, durch das Ausblenden des Individuellen, Besonderen und Außergewöhnlichen gewonnen werden – das also die Umkehrseite des persönlichen Erlebens als allgemeingültiges Weltwissen zähle. Vgl. Nagel 1974.

⁴⁴ Vgl. Nagel 1974.

als Schwanenblumengewächs mit sich identisch,⁴⁵ also in ihrem Bewusstsein, das sie Marlos Bild im „Kräuseln des Wassers“ wahrnehmen lässt, „als wäre es durch die Membranen Avalons in die Blumensimulation geglitcht“ (DRK 24).

Daraus folgt weiterhin, dass die virtuellen Realitäten keine Bedeutung implementieren können. Als Hyperrealität im Code erzeugt, kann die referenzlose Simulation keine Bedeutung erschaffen – das lässt Nuss seine Figur Marlo direkt aussprechen: „Nichts gab mir Bedeutung [...]. Die Maschinen schafften es zwar, jede erdenkliche Form zu simulieren, aber die Implementierung von Bedeutung in Code gelang ihnen nicht“ (DRK 63). Und auch Conny reflektiert „die wachsende Leere im Code“ (DRK 86), der kein Außerhalb mehr kennt. Um Bedeutung erfahren zu können, bedarf es des (Er-)Lebens in der ersten Realität.

Diese erste Realität nun kann sich aber als Realität nicht mehr von ihrer medialen Repräsentation abgrenzen, sie ist von (den Bildern) der Virtualität bereits durchsetzt und dient in ihrer materiellen Beschaffenheit selbst als Oberfläche der „Bildschirmereignisse“.⁴⁶ So wird Werbung in der Fiktion des Texts in „die Struktur einer synthetisierten Realität selbst eingebaut“ (DRK 112) anstatt in erkennbaren Spots vermittelt zu werden und trägt derart unumgänglich zur Konstitution der Realität bei. Umgekehrt bedarf es einer von der Regierung aufgestellten Forschungsgruppe, die die erste Realität durch hologrammgleiche Projektionen von „Fata-Morgana-Maschinen“ bewerben soll: „Eine bessere Welt aus Licht.“ (DRK 84).⁴⁷ In der Dystopie des Romans finden demnach bewusste Verschränkungen zwischen Realwelt und virtueller Realität statt, die die Wirklichkeit im Sinne der *Augmented Reality*⁴⁸ als dauerhaft erweiterte gestalten: Die Diegese löst die „ästhetische[] Halluzination der Realität“⁴⁹ ein. Sie ist hyperreal, insofern sie sich die simulierte Realwelt wörtlich einverleibt. „Dort wachsen Flechten und Kupferdraht, da heulen Hunde aus Kunstharz, gammelt ein Terabyte im Waldboden. Die Landschaft endet nicht an deinen Displays; sie ragt in dich...

Dreaming Real: Die „Lore“ oder Glitches als Entitäten mit agency

...und du in sie.“ Die sprachlichen Bilder der ersten Sätze des Romans, die hier als *mise en abyme* (noch) als Poetisierung eines Screens gelesen werden könnten, erweisen sich im Laufe der Lektüre als Glitches der Diegese. So kehrt der aus dem Waldboden wachsende Kupferdraht in Avalon in der Figur von Cyborgs und Grindern wieder, er verweist auf die im Schrott versinkenden und von rostigen Gardinenstangen aufgespießten Rehe (DRK 15)⁵⁰ und avanciert zum Wegweiser auf eine Welt abseits

⁴⁵ Vgl. DRK 23: „Als Schwanenblumengewächs bewegte ich mich sanft, wenn der Wind das Wasser zum Kräuseln brachte, öffnete und schloss ich meine Blüten im Lauf der Sonne.“

⁴⁶ Vgl. Baudrillard 2022, 134.

⁴⁷ Die Verschränkung von Kapitalismus, respektive Werbung und Glitches stellt einen Aspekt dar, der zu untersuchen hier ebenfalls spannend wäre. In Avalon wird Werbung plötzlich zur lebensbedrohlichen Falle, einem „Warenkorb ohne Boden“ (DRK 98), in die ein unachtsamer Klick führt.

⁴⁸ Im Deutschen wird der Terminus der *erweiterten Realität* verwendet; die englische Bezeichnung ist jedoch geläufiger und wird daher hier priorisiert.

⁴⁹ Baudrillard 2022, 138.

⁵⁰ Der Fülle an Tieren, die Wälder gemeinhin bewohnen, ungeachtet, räumt *Die Realität kommt* dem Reh eine besondere Position ein. Als einziger Waldbewohner springt es leitmotivisch durch den Text des Romans und stellt in seinen Auftritten einen metaphorischen Glitch dar. Dieser Glitch ist durch ein Momentum des Erkennens strukturiert, dessen Ambivalenz nie ganz gelöst werden kann. So können sich User in Avalon nie sicher sein, „ob da in den Augen eines Rehs der hilflose Blick einer verlorenen, verwandelten Userx steckte“ (DRK 10). Hier begegnet das Reh als Teil des Topos eines Schwimmens der

der ersten Realität. Ähnliches erfährt die Flechte, über die es ganz explizit heißt: „Die Flechte kennt kein Außen. An all ihren Seiten ist sie offen. Sie kann jegliche Form annehmen, die man sich vorstellen kann. Der Mensch selbst ist eine Flechte – und nein, das ist keine fucking Metapher.“ (DRK 196) In dieser Beschreibung wird erstens der Bezug zu einer Ideal-Welt im Sinne des *New Materialism* auf Ebene der Sprache bereits hergestellt (der Mensch als organisches, wandelbares Gewächs, der – wie die genderfluide Protagonistin – nicht in binäre Schemata zu verorten ist) und erlangt zweitens die Flechte natürlich hochgradig metaphorisches Potenzial. In der Fiktion des Textes wird sie hierin als direkter Verweis auf die „Lore“ lesbar.

Die Lore gehört nicht dem Bereich der Menschen an – sie ist eine künstliche Intelligenz innerhalb der VR Avalon, deren prominentesten Glitch sie gleichsam darstellt. Avalon wiederum durchsetzen, seit „die Programmierer verschwanden“ (DRK 9), Glitches. Über die Inseln der VR glitchen „Daten längst vergessener Userx, Messages und Posts von wirren Sexts voller Typos“ durch Schlehdornsträucher, in Gewässern löst sich Discourse (DRK 9) und die Luft ist zersetzt von „computergenerierte[m] Lavendelduft“ (DRK 10). Fehlt es an menschlicher Pflege, so lässt sich hier folgern, schleichen sich Fehler in den Code ein, die schließlich zu einem sichtbaren Verfall der virtuellen Realität führen.

Die Lore aber erweist sich als das Gegenteil des Verfalls: Sie hatte sich „eines Tages verselbstständigt“ (DRK 93), ist vom Programmcode zum Programmfehler generiert, darin aber vom passiven Objekt- in den aktiven Subjektstatus gewechselt. Als eigenständiger Programmfehler ist die Lore eine KI mit *agency*. Sie nutzt ihre Handlungsmacht, um die Vapor Plateaus umzuschreiben. Die Vapor Plateaus benennen eine ehemalige Shopping Mall, „an deren Rändern sich wahnsinnig gewordener Code sammelte und von dort aus in Millionen Fraktale und unvorstellbar grausame Welten zerfiel“ (DRK 93). Die Vapor Plateaus greifen hierin ihr namensgebendes metaphorisches Potenzial auf und setzen es auf Handlungsebene um: Der partikulären Beschaffenheit von Dampf (engl. vapor) gleich, verschleiert die Lore die Sicht auf die

Grenze zwischen Mensch und Tier, der sich in Variationen durch den Text des Romans zieht und sowohl ravende Clubgäste in Tierkostümen, „Kin 49“ Konsument:innen (deren Seele sich in der VR auf neun- und vierzig Tiere aufteilt, Vgl. DRK 153) oder Marlo umfasst, deren Avatar in Avalon ein Moa ist. In der VR Saat geraten Rehe zum metaphorischen Vexierbild, indem sie zwischen ekstatischem Glücksversprechen und Todesboten oszillieren. In Saat folgt der eigene Avatar einem Reh durch endlose Wälder, um es zu erlegen und sich an der „viskose[n], schwarze[n] Substanz aus purem Serotonin“ seiner Blutbahnen zu laben. „Erblickt einen das Reh aber zuvor, zerspringst du durch seinen Wimpernschlag.“ (DRK 170) Entscheidend für das eigene Überleben ist in Saat das sofortige Erkennen des Gegenübers als Gegenüber in seinem Sein. Dieses Erkennen wiederholt der Text in seiner Schlussfrequenz: Als Conny zu Romanende ein geisterhaftes Luxussschiff und hierin die (in der Logik des Textes) „dritte“ Realität betritt, setzt eine Verdichtung der zuvor den zweiten Teil strukturierenden Parallelführung der Handlungsstränge ein. Der Bar des Saturn Hotels in Avalon, in die die Suche nach Marlo Conny in Teil I geführt hatte, korrespondiert hier die Bar im Schiffsbauch, an der eine fremde Person sitzt, die Conny erkennt. Als erkannt angesprochen, glaubt Conny „das Reh zu sehen, als würde es immer mal wieder durch mein Blickfeld huschen“ (DRK 237). Das Reh spielt mit der Wahrnehmung der es Erblickenden, es lässt sich in seinem ontologischen Status nicht festlegen und begegnet in den einleitenden Sätzen zu Teil II des Romans im Maschinentraum. Hier heißt es: „*Ein Server steht einsam auf kahler Höhe. Ihn schläfert, wie eine weiße Decke umhüllen ihn Eis und Schnee. Er träumt von einem Reh, das seine Zunge dampfenden Atems tief in die Öffnung seiner Luftkühlung steckt*“ (DRK 143). In der Einsamkeit des Tiger-Gletschers (DRK 166), in dem der Server ruht, der als die „erste Maschine“ (DRK 242) Sterbenden die Zukunft derer zeigt, die ihnen am nächsten stehen, setzt das erträumte Reh der Kälte des ihn umgebenden ewigen Eises die Körperwärme seines dampfenden Atems, der Statik der Szene Handlung und Lebendigkeit (*agency*) entgegen. Das durch den Maschinentraum in den weißen, mit Leere assoziierten Raum erscheinende Reh stört durch sein Auftreten das bestehende System und stellt es darin in seiner Materialität aus.

Shopping Mall als Handlungsraum „in Millionen Fraktale[n]“ und setzt hier die Zersetzung eines Zustandes in einen anderen, als „unvorstellbar grausam“ gewerteten, um. In dieser Zersetzung überschreibt sie die ihr gegebene Vorlage auf eine besonders perfide Weise: Sie schöpft ihr Bildmaterial aus den Erinnerungen derjenigen Träumenden, denen sie begegnet. „Dreaming Real“ nennt Fred Botting (literarische) Phänomene, in denen sich die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit verwischen, respektive Träume sich im Zustand des Wachen materialisieren,⁵¹ und auch wer in *Die Realität kommt* auf die Lore trifft, „träumt real“.

Um diese Funktionsweise zu erläutern, ist es von Nutzen, die Lore als Begriff jenseits des denotierten weiblichen Namens näher zu betrachten. So findet sich „Lore“ im englischen Sprachgebrauch im Bereich des Gamings wieder. Hier bezeichnet das Wort das kollektive und tradierte Wissen um eine Figur oder einen Sachverhalt. Die „Lore“ ist aber auch der deutschen Sprache nicht fremd: In (Güter-)Loren wurden im Bergbau die abgetragenen Schichten zu den Förderschächten gebracht, von wo aus sie aus den Tiefen der Stollen an das Tageslicht transportiert wurden. Nuss' Lore bedient sich beider Bedeutungen, indem die künstliche Intelligenz das Unbewusste, Latente der Träume, wie auch das erinnerte Weltwissen, in der Überschreibung der Umgebung manifest werden lässt.⁵² In ihrem Schöpfen bleibt die Lore auf die bildhaften Gedanken der Besucher:innen Avalons bezogen, sie erzeugt mit Baudrillard gesprochen also keine Simulationen, sondern Imitationen und kann so wörtlich wie die Flechte „jegliche Form annehmen, die man [sic!] sich vorstellen kann“ (DRK 7). Für die User von Avalon bedeutet eine Begegnung mit der Lore aber, dass ein Zutreffendes bzw. ein Differenzieren zwischen der Realität, dem Traum und der VR verunmöglicht wird. So findet sich Conny, die gerade in einem Einkaufszentrum der Vapor Plateaus eingeschlafen war, in ihrem vermeintlichen Zuhause wieder: „Auf dem Schrottplatz war alles da, die Wäscheleinen vor dem Container, die schimmelige Couch, Nikitas Plüschtiere und Wolfgangs Lochlandschaften“ (DRK 102). Conny glaubt sich in Enden, das die Lore hier aus ihrer Erinnerung nachbildet. Die virtuelle Imitation ist jedoch nicht perfekt. So bemerkt Conny schließlich, dass „Teile des Schrottes [...] eine geringere Auflösung [hatten], die Texturen luden nicht, einige Stellen bestanden bloß aus einem glitchy Flimmern“ (DRK 102). Eine Erklärung dieser von der Lore erzeugten Glitches liefert der Text gleich nach: Sie geschehen dort, „wo die LORE die Leerstellen unserer Erinnerung nicht auffüllen konnte“ (DRK 102), wo also das Ausgangsmaterial als realweltlicher Referent fehlt und der generierte Code infolgedessen lückenhaft bleibt.

Die von der Lore erzeugten Glitches fungieren denn auch nicht nur als Rückverweis auf ihre Erzeugerin selbst, sondern auch auf die Virtualität Avalons. In den „teils pixelig[en]“ Bildern und dem „glitchy Flimmern“ dekomponiert sich die Landschaft zum Bild und verweist gleichsam auf ihre eigene digitale Materialität. Sodass hier festgehalten werden kann, dass Glitches die Imitation stören, indem sie als Materialfehler ihre Oberfläche zersetzen.

⁵¹ Vgl. Botting 2000.

⁵² Die Lore stellt sich als aus Erinnerungen zeugende künstliche Intelligenz in eine Reihe bekannter literarischer Beispiele. Zu denken ist hier an den Ozean in Stanislaw Lems dystopischem Roman *Solaris* (1961), und auch an die von William Gibson erdichtete KI seines gleichnamigen Sci-Fi Romans *Neuromancer*, die sogar die Grenze zwischen Leben und Tod überwinden kann. So sagt die KI Neuromancer über sich selbst: „Ich bin die Toten und ihr Reich.“ (Gibson 2021, 329; Herv. i. O.).

Getrennte Welten. Glitches als Materialitätserzeuger

Innerhalb der VR Avalon konstruiert und dekonstruiert die Lore als Glitch Imitation, indem sie die aus Träumen erzeugte Welt durch Materialfehler als „unecht“ kenntlich macht. In *Die Realität kommt* sind Glitches aber kein bloßes Phänomen der virtuellen Sphäre – sie sind ebenfalls in die Realwelt eingezogen, die sie fortan als Materialitätserzeuger umgestalten. Hier wiederholt sich das beschriebene digitale Verfahren der Lore, Glitches hervorzubringen, das jetzt aber eine ontologische Transformation erfährt.

Glitches verweisen nicht nur auf die ontologische Beschaffenheit des glitchenden Mediums, indem sie dessen Materialität ausstellen; ihnen scheint weiterhin ein lebendiges Potenzial inhärent zu sein. So zeigt auch Philipp Ohnesorge am Beispiel von Juan S. Guses *Miami Punk* (2019) die dem Glitch potenziell innewohnende Vitalität und Lebendigkeit auf, die er als strukturelle Spur begreift, die im Erzählen Gegenwärtiges und Vergangenes miteinander verknüpft.⁵³ Bei Rudi Nuss wird nun weniger ein achronistisches Erzählen fokussiert; vielmehr wirken die Glitches in *Die Realität kommt* nicht nur als Störung der Simulation,⁵⁴ sie bewirken weiterhin eine Belebung des Anorganischen, das sie gleichsam zu Aktanten erheben. Auf die Störung der Simulation durch das Ausstellen ihrer eigenen Materialität folgt demnach in *Die Realität kommt* die Durchdringung von Realität durch Virtualität und hierin: Vitalität.

Auf der Ebene der Diegese geraten die virtuellen Welten *als Programme* außer Kontrolle – und generieren Aktanten, die die Realwelt durchsetzen:

Seitdem Avalon nicht mehr gewartet wurde, ragten die Daten, Avatare, ganze Landschaften in die erste Realität. Keiner wusste so recht, wo Avalon begann und endete [...]. Ebenso wusste niemand, wo die erste Realität anfang und endete, das gehörte eben zum Universum, diese Unbegrenztheit. (DRK 26)

Bei den Durchdringungen von virtueller und Realwelt, den in die Realwelt ragenden Daten, Avataren und Landschaften, handelt es sich in der Definition von Carolyn L. Kane um *wild glitches*,⁵⁵ um spontan und unbeabsichtigt auftretende Störungen, welche die virtuelle Welt in ihrer datenbeschaffenen Materialität und den ihr eigenen Produktionsbedingungen ausstellen. Und dies dauerhaft, denn durch die Materialisierung verliert der Glitch das ihm inhärente flüchtige Moment eines kurzfristigen Zwischenfalls. Es kommt demnach zu einem sich permanent einstellenden Zustand des von Rosa Menkman beschriebenen *glitch momentum*,⁵⁶ das die Erfahrung eines unheimlichen Kontrollverlusts mit dem Erkenntnisgewinn einer offenbaren Technik des

⁵³ Vgl. Ohnesorge 2022, 160–161.

⁵⁴ Bei Ohnesorge (2022) finden sich weitere Analogien zu den Gedanken dieses Beitrages – auch hier stehen die Glitches in Verbindung mit Halluzinationen und auch hier bewirkt die durch sie ausgelöste Störung ein Zutagefördern der Materialität eines Mediums (vgl. ebd., vor allem 160–163). Das Hauptaugenmerk liegt hier aber auf dem Aspekt der Zeitlichkeit, indem danach gefragt wird, ob Glitches auch als Momente der Störung von Zeitwahrnehmung, respektive -reflexion betrachtet werden können (vgl. ebd. 159).

⁵⁵ Kane 2019, 15: „Wild glitches are spontaneous and undomesticated, they occur unintentionally and without provocation [...] In contrast, a ‚domesticated‘ or harvested glitch is purposely created and manufactured for artistic use.“

⁵⁶ Menkman 2011, 31. Im Original heißt es: „The concept of moment(um) is twofold: first of all there is the moment, which is experienced as the uncanny, threatening loss of control, throwing the spectator into the void (of meaning). This moment then itself becomes a catalyst, with a certain momentum. Noise turns to glitch when it passes a momentary tipping point, at which it could tip away into a failure, or instead force new knowledge about the glitch’s techné, and actual and presumed media flows, onto the viewer.“

Glitches wie der tatsächlichen und vermeintlichen Medienflüsse konfrontiert. Menkman fährt fort, dass Betrachter:innen durch die verzerrten Bilder und Verhaltensweisen der maschinellen Ergebnisse in einen uneindeutigen Bereich geworfen würden, der Bild und Nicht-Bild, Bedeutung und Nicht-Bedeutung, Wahrheit und Deutung umschließe.⁵⁷ In diesem uneindeutigen Bereich rekonstruiert sich die Realwelt, da Nuss' Text Avatare und Landschaften glitchen lässt, wie auch Daten selbst. Daten erfordern im Kontext der virtuellen Welt als maschinenlesbare Information die Übersetzung auf ein Interface, um von menschlichen Subjekten überhaupt wahrgenommen werden zu können,⁵⁸ treten hier aber als materialisierte Aktanten auf. Darüber hinaus kommt es durch die Datenleaks zu ontologischen Verschiebungen – nicht nur decken die Glitches den Code der Simulation auf, vielmehr materialisieren oder realisieren sie ihn, indem sie die Fläche des Codes um einen lebendigen Körper als eine dritte Dimension erweitern: wie etwa im Falle des sich zersetzenden Terabytes. Die genannten Daten, Avatare und Landschaften können derart unter Karen Barads Begriff des *Phänomens* subsumiert werden: Da die Wirklichkeit in Barads Worten aus „Dingen-in-den-Phänomenen“ bestehe, sind Phänomene für die Realität konstitutiv. Phänomene sind „die ontologische Unzertrennlichkeit/Verschränkung intraagierender ‚Agentien‘ (agencies)“,⁵⁹ die sich durch spezifische *Intraaktionen* materialisieren;⁶⁰ sie weisen also die doppelte Struktur auf, die auch den Glitches in *Die Realität kommt* zukommt, die durch ihr Auftreten konstruieren wie dekonstruieren. Barads an Niels Bohrs Quantenphysik angelehnte Philosophie versteht Materie als dynamischen Prozess: Die agentielle, handlungsmächtige Realität bringt sich in Wechselwirkungen, zu denen auch Diskurspraktiken zählen, hervor.⁶¹ In Barads posthumanistischem Verständnis sind Diskurspraktiken nun ebenfalls materielle Techniken, „durch die die Bestimmung von Grenzen, Eigenschaften und Bedeutungen differentiell vollzogen wird“.⁶² Barad definiert Diskurspraktiken als „fortlaufende agentielle Intraaktionen der Welt“; Bedeutung vollzieht sich als „fortlaufende Leistung der Welt in ihrem jeweiligen Tanz von Verstehbarkeit und Unverständlichkeit“.⁶³ Die Implementierung von Bedeutung erfordert demnach den von Menkman beschriebenen uneindeutigen Bereich.⁶⁴

Glitches produzieren in *Die Realität kommt* Bedeutung; sie beschleunigen aber auch die Intraaktivität des Virtuellen wie des Reellen, deren Dynamik die Materie als „Akteur“ in dem Prozess ihrer Materialisierung impliziert.⁶⁵ Durch das Glitchen der realweltlichen und der virtuellen Sphäre werden nicht nur beide „Systeme“ in ihrer Materialität bestärkt, stattdessen durchdringen sie sich und zersetzen die realweltliche Natur mit Digitalität:

Doch irgendwann begannen die Leaks, all die Daten, die in die Atmosphäre, in den Himmel, in das Rascheln der Blätter der Bäume im Sommer, in Pfützen und ins Grundwasser liefen. Manche drehten ihre Wasserhähne auf und aus ihnen liefen in Wasser gelöster Discourse über irgendwelche, ihnen unbekannte Serien (DRK 69).

⁵⁷ Menkman 2011, 31: „Through the distorted images and behaviors of machinic outputs, the viewer is thrown into a more risky realm of image and non-image, meaning and non-meaning, truth and interpretation.“

⁵⁸ Gumm 2016, 5.

⁵⁹ Barad 2012, 19 (Herv. i. O.).

⁶⁰ Vgl. Barad 2012, 21.

⁶¹ Vgl. Barad 2012, 38.

⁶² Barad 2012, 36 (Herv. i. O.).

⁶³ Barad 2012, 36 (Herv. i. O.).

⁶⁴ Vgl. Menkman 2011, 31.

⁶⁵ Vgl. Barad 2012, 41.

Die Intraaktion der Glitches belebt den in die Realwelt eindringenden Cyberspace – Terrabytes gammeln im Waldboden, Daten laufen in Grundwasser, usw. Sie belebt aber weiterhin den realweltlichen Bereich des Anorganischen: Sie lässt Flechten und Kupferdraht wachsen und Hunde aus Kunstharz heulen. Durch die Verflechtung von Materialisierung und Vitalisierung verliert der Glitch sein flüchtiges Moment und wird zu dem Dauerzustand einer Welt, die ihre eigenen Gesetze und deren Brüche permanent ausstellt; die eben nicht mehr immersiv ist und Halluzinationen verabschiedet. Der dem Wort Glitch eingeschriebene Wechsel vom menschlichen Gleiten zum Systemausrutscher vollzieht sich auch hier: Der digitale Raum wird zum Aktanten, der an Stelle des Menschen die Natur neu beschreibt. Einerseits wird hier also das Anthropozän im Sinne des *New Materialism* verabschiedet. Andererseits wird in dem Tausch der üblichen Subjekt-Objekt-Zuschreibungen die in Virtualität und Realität implementierte Hyperrealität rückübersetzt, indem die Virtualität in die Realität zerfällt. Die Glitches in *Die Realität kommt* führen, das lässt sich hier konstatieren, die bei Baudrillard verabschiedete Differenz zwischen Realität und Fiktion wieder ein.

„Ich krame in meiner Tasche und glitche durch die Couch.“

Besteht in der Erschaffung von (Ab-)Bildern die Möglichkeit, die Welt medial zu verdoppeln, so obliegt es dem Code, neue Realitäten in der Simulation zu generieren. Rudi Nuss' Roman macht im Entwurf seiner Diegese von dieser Möglichkeit vielfältigen Gebrauch, indem er der fiktiven Realwelt gleich verschiedene virtuelle Alternativentwürfe zur Seite stellt. Eine faire Wahl scheinen diese aber alle nicht zu sein: Sie befinden sich bereits in ihrer Zersetzung und werden durch Glitches, durch sichtbare Störungen ihrer Oberfläche, in ihrer Materialität als Simulationen sichtbar. Mehr noch decken die Glitches nicht nur den Programmcode auf, sondern greifen in ihn ein, indem sie digitale Entitäten materialisieren und die natürliche Beschaffenheit der Realität zum Screen der Digitalität erheben. Hierin durchdringen sich weiterhin nicht nur Realwelt und Virtualität zu einem untrennbaren Amalgam, vielmehr wird ebenso der ontologische Status von Subjekt- und Objektpositionen amalgamiert, sodass unentscheidbar ist, wem Erkenntnis und *agency* zuzuschreiben ist. *Die Realität kommt* führt hierin einen Diskurs über Digitalisierung fort, der die zunehmende Abhängigkeit von Technologien und die ständige Verfügbarkeit von Informationen mit wachsender Besorgnis um einen Autonomie- und Kontrollverlust betrachtet.⁶⁶ Bereits heute hat die Digitalisierung zu Arbeitsmodellen geführt, die eine Trennung der Sphären von Arbeit und Freizeit erschweren und eine ständige Verfügbarkeit suggerieren, die durch das Sammeln und Auswerten personenbezogener Daten das Privatleben bereits durchdrungen hat.

Glitches nehmen hierin nicht nur eine poetologische, sondern auch eine sozio-politische Funktion ein, indem sie mit der gestörten Simulation den Blick auf menschen- und programmgemachte Elemente wieder schärfen.

Darüber hinaus bietet der Roman aber auch eine weitere Lesart an, die das Erleben der Protagonisten nicht als Simulation, sondern als Halluzination begreift – das jedoch nicht im Baudrillard'schen Sinne als eine ästhetische Wahrnehmungsstörung. Wird der Text von seinem Schluss aus gelesen, so konfrontiert ein plötzlicher Szenenwechsel die Geschehnisse: Gerade noch war Conny vor einem in den Bauch eines riesigen Luxus Schiffes eingelassenen Beckens in der versuchten Bewegung, eine „uralte,

⁶⁶ Vgl. Kreuzmair und Schuhmacher 2021.

niemals gelöschte Ad“ wegzuklicken, zusammengesackt, worin sie eine „merkwürdig verwandelte Gestalt, hundeartig in zerrissener Kleidung, das Gesicht unter den Pforten verborgen, zerzaust und schäbig, wachsen Kupferspulen aus Fell“ erblickte, (DRK 244) als sie schlagartig in einem anderen Setting erscheint. Auf einer Couch neben ihrer Begleitung Marlo sitzend berichtet Conny: „auf der Couch drehst du dich zu mir und fragst nach Gras. Ich krame in meiner Tasche und glitsche durch die Couch“ (DRK 244). Die letzten Sätze eröffnen die Lesart des Romans als eines Drogentextes, der die verwirrenden Geschehnisse als Erleben im Haschischrausch lesbar werden lässt. Die trügerische, vom Rauchen des Grasses in die Irre geleitete Wahrnehmung, die einst Kupferdraht wachsen und Kunstharzhunde heulen ließ (DRK 7), amalgamiert hier beide aufgerufenen Bilder zu einer „merkwürdig verwandelten“ Hundegestalt (DRK 244). In einer solchen Lesart transformieren die Glitches zu einem Flackern der Wahrnehmung, nicht der Realität – die dekonstruktive Bewegung des Glitches einer phantastischen Lesart würde auch hier auf die Materialität der Drogen zurückgeführt, die die Halluzinationen bedingt; und der durch die Glitches vertauschte Subjekt-Objekt-Status würde wieder seine ursprüngliche Position einnehmen, sodass eine Lektüre des Textes als Drogenliteratur der realweltlichen Ontologie näherstünde. Letztlich bildet die Frage nach der Zuverlässigkeit einer Lesart von *Die Realität kommt* als einziger Drogenrausch ein genuines Moment der Unentscheidbarkeit, das trotz mancher Andeutungen⁶⁷ auf nur eine von vielen möglichen Realitäten verweist.

Literatur

- Albrecht, Harro; Jens Lubbaddeh und Stefan Schmitt: Weltflucht in vier Schritten. Der Stand der VR-Technik von Pappe bis Achterbahn: Was gibt es schon? Was kommt bald? In: Die Zeit 49 (2015) vom 3. Dezember 2015.
- Barad, Karen: Agential Realism: How material-discursive practices matter. In: Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Duke University Press, 132–185. In der dt. Übersetzung: Agentieller Realismus. Berlin 2012.
- Baßler, Moritz: Populärer Realismus. Vom International Style gegenwärtigen Erzählens. München 2022.
- Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. Berlin 2022.
- : Die Illusion und die Virtualität. Wabern bei Bern 1994.
- Bennett, Jane: Vibrant Matter. A Political Ecology of Things. Durham 2010. In der dt. Übersetzung: Lebhaftige Materie. Eine politische Ökologie der Dinge. Berlin 2020.
- Blask, Falko: Baudrillard zur Einführung. Hamburg 1995.
- Botting, Fred: Dreaming Real. In: Parallax, 6.3 (2000), 105–120.
- Constable, Catherine: Adapting Philosophy. Jean Baudrillard and the Matrix Trilogy. Manchester 2013.
- Featherly, Kevin: Cyberpunk. In: Steve Jones (Hg.): Encyclopedia of New Media. An Essential Reference to Communication and Technology. California 2003, 109–111.
- Gibson, William: Neuromancer. Roman. Übers. von Reinhard Heinz und Peter Robert. Berlin 2021.
- Griem, Julika: Simulakrum. In: Ansgar Nünning (Hg.): Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. 5., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart/Weimar 2013, 690–691.
- Gumm, Heinz-Peter und Sommer, Manfred: Grundlagen der Informatik. Band 1: Programmierung, Algorithmen und Datenstrukturen. Berlin/Boston 2016, 5.

⁶⁷ Der Text thematisiert den Konsum von Drogen explizit an unterschiedlichen Stellen, beispielsweise in der Beschreibung von wilden Clubnächten und in der Gewinnung eines berauschenden Platinsafte durch das Einkochen technischer Geräte in einem modifizierten Reiskocher (DRK 20, 53).

- Haar, Rebecca: Simulation und virtuelle Welten Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne. Bielefeld 2019.
- Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash. Glitch, Noise and Aesthetic Failure. Oakland 2019.
- Karpenstein-Eßbach, Christa: Vom Verschwinden der Dinge. Baudrillard revisited, In: Martin Ludwig Hofmann (Hg.): Design im Zeitalter der Geschwindigkeit. München 2010, 119–129.
- Kornberger, Manfred W.: Die systemtheoretisch-psychologische Therapie zur Behandlung von Wahn und Halluzinationen. Wiesbaden 2017.
- Kreuzmair, Elias und Schumacher, Eckhard: Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Einführung. In: dies. (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin/Boston 2022, 1–6.
- Kümmel, Anja: Dieses glitchy Flimmern. In: sissy. Juli 2022. <https://www.sissymag.de/rudi-nuss-die-realitaet-kommt/> (zuletzt abgerufen am 4. Februar 2023).
- Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Aus dem Englischen von Gustav Roßler. Frankfurt am Main 2010.
- Menkman, Rosa: The Glitch Moment(um). Amsterdam 2011.
- Nagel, Thomas: What Is It Like to Be a Bat? In: The Philosophical Review Vol. 83, No. 4. Duke University Press 1974, 435–450.
- Nuss, Rudi: Die Realität kommt (Auszug). In: Moritz Müller-Schwefe und Michael Watzka (Hg.): metamorphosen. Magazin für Literatur und Kultur 24 (Glitch), Berlin 2019, 50–53.
- : Die Realität kommt. Zürich 2022.
- Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig“. Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses Miami Punk. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin/Boston 2022, 147–171.
- Stephenson, Neal: Dank. In: ders.: Snow Crash. München 1994, 32–534.
- Russel, Legacy: Glitch Feminism. A Manifesto. London/New York 2020.
- Wolfnagel, Eva: Wie nah sind wir an der Superintelligenz? In: Zeit Online vom 8. April 2023. Online abrufbar unter <https://www.zeit.de/digital/2023-04/chatgpt-kuenstliche-intelligenz-forschung> (zuletzt abgerufen am 10. April 2023).