

Abstracts

Alina Valjent: Gleichzeitigkeit als (inter)mediales Phänomen

Verschiedene mediale Konstellationen bedingen verschiedene Formen der Darstellung von Gleichzeitigkeit. Der Split-Screen oder die Parallelmontage im Film, der Doppelaufnahmemodus der App BeReal, die Vielstimmigkeit im Hörspiel, das Besetzt-Zeichen des Telefons... – all das sind Zeichen, die Gleichzeitigkeit vermitteln, herstellen oder simulieren. In Anbetracht der verschiedenen theoretischen und praktischen Voraussetzungen, die hinter diesen transmedialen Permutationen des nur scheinbar gleichen Motivs stecken, zielt der Vortrag darauf ab, eine Typologie der Inszenierung von Gleichzeitigkeit und Simultanität in verschiedenen Medien vorzuschlagen und zur Diskussion zu stellen.

Daniel Fleuster: Literarische Verfahren der ‚Vergleichzeitigung‘ in Arno Schmidts Spätwerk

Der Darstellbarkeit von Gleichzeitigkeit sind im Medium der Schrift infolge ihrer Linearität gewisse Grenzen gesetzt. Eine Überwindung solcher Grenzen setzt Arno Schmidts Spätwerk durch eine unkonventionelle Inskriptionsanordnung ins (Schrift-) Bild. Semantisierungsformen schriftmaterieller Parameter im Sinne einer Gleichzeitigkeitsinszenierung korrespondieren mit weiteren poetischen Verfahren der ‚Vergleichzeitigung‘, deren Beziehung zueinander im Vortrag einer analytischen Betrachtung unterzogen wird.

Lea Barz: Die Masse der Soldaten. Kollektives Subjekt und implizite Gleichzeitigkeit in Theodor Pliviers *Stalingrad*

Theodor Plivier widmet sich in seinem (Anti-)Kriegsroman *Stalingrad* gleich zwei Sujets, deren Darstellbarkeit in der Erzählliteratur häufig angezweifelt wird: Der Masse als Einheit und der Gleichzeitigkeit der Kriegereignisse. Der Impulsvortrag geht der Frage nach, inwiefern sich diese Sujets gegenseitig bedingen und wie sie bei Plivier konkret ausgestaltet werden.

Philip Iser: Narrative Zeitgenossenschaft. Überlegungen zu den medialen Voraussetzungen impliziter Gleichzeitigkeit in der Erzählliteratur

Der Impulsvortrag fragt nach den medialen Voraussetzungen für einen bei der Lektüre (insbesondere) mehrsträngiger Erzählungen auftretenden Rezeptionseffekt: Obwohl häufig beim Wechsel zwischen Handlungssträngen (oder auch Episoden) keine zeitliche Situierung dieser auf einer gemeinsamen Zeitskala erfolgt, entsteht dennoch der Eindruck einer Gleichzeitigkeit des jeweils Erzählten. Die Frage nach den Ursachen dieses Phänomens führt auf die Spur einer Eigenschaft des Narrativen, die auftretenden Figuren zu Zeitgenossen einer diegetischen Gegenwart zu machen.

Tobias Miebach: „We won't have much time“. Gedanken zu simulierter Simultanität in nichtlinearen Narrativen am Beispiel des Computerspiels Pentiment

In Computerspielen und vor allem in den sogenannten Adventure Games können Handlungen grundsätzlich anders erzählt werden als in Büchern, Filmen oder Serien. Spieler:innen interagieren mit der Spielwelt und können damit den Verlauf der nichtlinearen Handlung maßgeblich beeinflussen. In Pentiment versuchen die Spieler:innen (ganz im Stil von Der Name der Rose) eine Mordserie und Verschwörung aufzudecken. Wie unterscheidet sich die Simultanität eines solchen Adventure Games von der Simultanität linearer Handlungen? Wie beeinflusst (simulierte?) Simultanität Agency und Immersion?

Yousra Aly: Simultanität in der audiovisuellen Übersetzung von Spielfilmen

Gegenstand des Impulsvortrags sind audiovisuelle Übersetzungen, insbesondere die interlinguale Untertitelung, von kulturspezifisch konnotierten deutschen und ägyptischen Spielfilmen. Simultaneität ist solchen Spielfilmen insofern wesensimmanent, als sie vom Rezipienten die gleichzeitige Wahrnehmung und intellektuelle Verarbeitung von Bild und Handlung, Dialogen und Tönen und geschriebenem Text verlangen. Angesichts des für Untertitelungen typischen Zwangs zur Verkürzung und Verdichtung stellt dies, insbesondere bei starker Divergenz von „Ausgangs- und Zielkultur“ erhebliche Herausforderungen an die Übersetzer.