

Was für Familienzeitschriften und Blogs gilt, kann auch für die digitalen narrativen Formate auf WhatsApp und Twitter gesagt werden: Als Intermedien »situierten [sie] sich zwischen etablierten medialen Formen, greifen deren Traditionen auf, benutzen, verquicken, überschreiten und vermitteln sie.«¹⁵²

3.6 *Augmented reading* – erweitertes Lesen und Transmedialität in der Applikation *Marvel Augmented Reality*, Marisha Pessls *Night Film* und Juli Zehs *Unterleuten*

Companion apps und *second screens* erweitern analoge und digitale Leseoberflächen. Während trans- und multimediale Kopplungen eine inhaltliche Komplexitätssteigerung bedeuten, stellen sie zeitgleich eine Herausforderung für die Leseaufmerksamkeit dar. Ansatzweise lässt sich das bereits bei den Erweiterungen in Zehs *Unterleuten* beobachten. Wie sich eine intensivere Verflechtung transmedialer Elemente auf die Lesepraktik auswirkt, zeigt sich anhand von Marisha Pessls *Night Film*.¹⁵³

Augmented reading leitet sich aus dem Begriff *Augmented Reality* ab, der die durch Computertechnik ermöglichte erweiterte Wahrnehmung der Realität bezeichnet.¹⁵⁴ Von 2012 bis 2015 bot der Verlag Marvel im Zuge seines Anliegens, das Comic-Lesen zu digitalisieren und konkurrenzfähig zu gestalten, eine Lektürebegleitende App an, die *Marvel Augmented Reality* (AR). Die App eröffnete Lesenden den Zugang zu zusätzlichen Informationen zum Plot des gedruckt vorliegenden Comics. Durch das Scannen hervorgehobener Symbole im Text konnten kurze Videos abgerufen werden. Unter der Nutzungsvoraussetzung eines technischen Gerätes mit integrierter Kamera erfuhren Lesende zusätzliche Details zu den Figurenbiografien, der Handlung oder Stellungnahmen der Autoren und Autorinnen.

Lesende agieren bei der Lektüre demnach an zwei Trägermedien parallel und wechseln vom gedruckten Comic zum Bildschirm des Smartphones. Die durch *linneares*, *multimediales* und *betrachtendes* Lesen gekennzeichnete Comiclektüre wird von zusätzlichen Sequenzen der Bildbetrachtung ergänzt. Die Videosequenzen waren nur wenige Minuten lang, um zu vermeiden, dass die Lesenden nach dem Medienwechsel am ergänzend verwendeten Gerät blieben, statt zum Ausgangstext zurückzukehren. Die Erweiterung wäre in diesem Fall kein Mittel zur Komplexitätssteigerung, sondern würde die Lektüre des Textes beenden. Die spielerische Immersion bei der Nutzung des digitalen Gerätes stünde dann in direkter Konkurrenz

152 Helmstetter, *Die Geburt des Realismus aus dem Dunst des Familienblattes*, S. 47.

153 Pessl, Marisha, *Night Film*, New York 2013.

154 Vgl. Scheinpflug, »Augmented reading«.

zur inhaltlichen Involviertheit in die Handlung des Comics. Die Videos der Anwendung endeten mit Rückverweisen auf die Fortsetzung der Lektüre des Textes, wie Lesezeichenmarkierungen und Anschlussfragen.¹⁵⁵ Die Anziehung, die von digitalen Medien ausgeht, wurde somit bereits vom Verlag berücksichtigt. Zugleich stellt sich die Frage nach dem Nutzen der Integration eines Konkurrenzmediums, wenn die Sorge um seine Überlegenheit bereits in die Struktur der Kombination eingeschrieben ist.¹⁵⁶

Drei Formen des *augmented reading* unterscheidet Peter Scheinflug: *erstens*, das Erfassen der zusätzlichen Informationen über eine eigens dafür installierte App. Die Anwendungen, die diese Formen der Leseerweiterung zur Verfügung stellen, heißen *companion apps*. Sie setzen mit ihren Funktionen und Darstellungsmöglichkeiten dort an, wo gedruckte Texte an ihre Grenzen stoßen, bspw. bei der Wiedergabe von Audio- und Videodateien. Die gleiche Funktion erfüllen, *zweitens*, Anwendungen, die Lesende nicht eigens für die Lektüre installieren und bereits in anderen Zusammenhängen nutzen, die sie jedoch zur Lektüre hinzuziehen können. Darunter fallen auch das Scannen von QR-Codes, um ergänzende Angaben zum Narrativ zu erhalten, die Nutzung von Übersetzungsdiensten sowie die Verwendung digitaler Nachschlagewerke. *Drittens* lassen sich »digitale Interfaces [...], bei denen ein Text um Informationen erweitert und beides auf demselben Bildschirm angezeigt wird, [...] [letztere] jedoch nicht als integraler Teil des Referenztextes anzusehen sind«¹⁵⁷, zur Kategorie des *augmented reading* zählen. Ein Beispiel dafür ist die Lektüre der Website des Vogelschutzbundes in *Unterleuten* in der eBook-Version des Romans, die ebenso wie der Ausgangstext auf dem Bildschirm des eReaders angezeigt wird.

Lesen, so Scheinflug, ist auch im analogen Raum immer ein über den Text hinausgehendes, *erweitertes* Lesen, das von Inhalten des Paratextes, intertextuellen Bezügen, dem kontextuellen Bezugsrahmen, dem Vorwissen der Lesenden und seinen persönlichen Erfahrungen begleitet wird. *Augmented reading* bezieht er jedoch auf den speziellen Fall der Erweiterung durch technologische Möglichkeiten, die das Lesen zu einer *multimedialen* Praktik transformieren.¹⁵⁸ Es ist eine »spezifische multimediale Praktik,«¹⁵⁹ deren »Angebot, unabhängig von seinem Inhalt, immer Effekte auf die Wahrnehmung und Deutung seines Referenztextes hat.«¹⁶⁰

155 Vgl. ebd., hier: S. 69 u. 75-76.

156 Dieser Aspekt wird im Zusammenhang mit Aufmerksamkeitssteigerung und -störung in Kap. 4.3. erneut aufgegriffen.

157 Ebd., hier: S. 73.

158 Vgl. ebd., hier: S. 72.

159 Ebd., hier: S. 74.

160 Ebd.

Scheinpflug schließt Videosequenzen von Autor- und Fankommentaren oder *second screen*-Anwendungen in seinen Begriff des *augmented reading* ein. Für eine Verwendung des Begriffs im Rezeptionsästhetischen Kontext der Konstanzer Schule ist jedoch eine teilweise Einschränkung in Betracht zu ziehen. Die Äußerungen des Autors zu seinem Text oder literaturkritische Rezensionen sind nicht Teil der Infrastruktur des Textes, auch wenn sie über eine App, die mit dem Erzähltext verbunden ist, abgerufen werden können. Vorzuschlagen wäre die Konkretisierung des Terms *augmented reading* für die Rezeption von narrativen Erweiterungen, die über den originalen Textkörper hinausgehen, ihm jedoch zugeordnet werden können, wie im *transmedia storytelling*.

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes it[s] own unique contribution to the unfolding of the story.¹⁶¹

Während Fan Fiction und Rollenspiele zur *storyworld* zählen und Austauschkommunikation unter den Lesenden im Rezeptionsprozess vorgesehen ist, finden paratextuelle Äußerungen der Autoren bei Henry Jenkins, der den Begriff prägte, keine Erwähnung. Lediglich auf die kreativitätsfördernde Komponente, die sowohl für die Produktionsseite als auch für die Rezeptionsseite relevant ist, wird verwiesen.

This process of world-building encourages an encyclopedic impulse in both readers and writers. We are drawn to master what can be known about a world which always expands beyond our grasp.¹⁶²

Marisha Pessls Roman *Night Film* dient als literarisches Beispiel für einen Text, dessen Lektüre durch eine eigens für das Narrativ eingerichtete *companion app* transmedial erweitert wird.¹⁶³ Der 2013 in gebundener Form und als eBook veröffentlichte Roman wird von der App *Night Film Decoder* begleitet. Eine dem Roman beigefügte Lektüreempfehlung weist auf die begleitende App hin.

If you want to continue the Night Film experience, interactive touch points buried throughout the text will unlock extra content on your smartphone or tablet. These hidden Easter eggs include new images and audio. If you have a device with a

161 Jenkins, »Transmedia Storytelling 101«. Die Erweiterung des Begriffs von *transmedial storyworld* zu *transmedial universe* schlägt Jan-Noël Thon vor. Vgl. Thon, Jan-Noël, »Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes«, in: *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 7.2 (2015), S. 21–53.

162 Jenkins, »Transmedia Storytelling 101«.

163 Vgl. für eine detaillierte Besprechung des Romans Weigel, Anna, »New reading strategies in the twenty-first century. Transmedia storytelling via app in Marisha Pessl's *Night Film*«, in: Pyrhönen/Kantola (Hg.), *Reading today*, S. 73–86.

rearfacing camera (connected to WiFi or a cellular network), please follow these steps to access the bonus content: [...].¹⁶⁴

Die Leseradressierung enthält Hinweise auf die technischen Voraussetzungen der *erweiterten* Lektüre: die Frontkamera eines Smartphones oder Tablets, eine WiFi-Verbindung oder Mobilfunknetz stellen die Zugangsbedingungen zur *erweiterten* Lektüre von *Night Film* dar.¹⁶⁵ Schlüsselworte wie *interactive*, *bonus content* und *Easter eggs* weisen auf die gesteigerte Handlungsmacht der Lesenden, die Erweiterung des Inhalts durch die App sowie den Spielcharakter des Angebots hin.¹⁶⁶

Der Lektürehinweis steht am Ende des Buches. Mit dem nachstehenden Angebot, die Leseerfahrung weiterzuführen (»continue the experience«) wird statt einer gleichzeitigen eine konsekutive Nutzung der Erweiterung impliziert. Auch in der gebundenen Version des Romans findet sich der Hinweis auf die App am Schluss. In einer aktuelleren eBook-Version ist die Information zum *Night Film Decoder* dem narrativen Teil des Romans vorangestellt. In diesem Fall werden Lesende eher zu *erweitertem* Lesen aufgefordert als Lesende, die erst im Nachgang der bis dahin *linearen* bis *multimedialen* Lektüre von der App-Erweiterung und der Bedeutung eines im Text immer wiederkehrenden Vogel-Symbols erfahren. Letztere sind die *migratory cues*, die den Medienwechsel über den *Night Film Decoder* initiieren. Andererseits bleiben die Symbole ohne vorhergehende Erklärung stärker im Kontext der beschriebenen *Easter Eggs*. Die Aufdeckung ihrer Bedeutung und der Erfolg, wenn das Scannen des Symbols mit Inhalt belohnt wird, ist dann Teil des Lektüreerlebnisses.

Um den Roman zu lesen, stehen Lesenden verschiedene Strategien zur Auswahl: ihnen bleibt überlassen, ob sie ihre Lektüre auf den Ursprungstext (in analoger oder digitaler Form) beschränken oder das Angebot der digitalen Ergänzung wahrnehmen. Gehen sie auf das Angebot ein, wählen sie zwischen einer gleichzeitigen oder konsekutiven Lektüre der Elemente des Textes. Die erste Leseentscheidung hinsichtlich der Lektürestrategie treffen Lesende mit dem Erwerb des Romans als Print- oder eBook-Version. Beide Trägermedien unterscheiden sich in

164 Pessl, Marisha, *Night Film*, New York 2013 (eBook), S. 924.

165 Vgl. ebd., hier: S. 83f.

166 Das Phänomen der *Easter Eggs*, die als versteckte Hinweise in verschiedenen Medienformaten auftauchen, findet sich zunehmend in Musikvideos und -alben. Sie dienen als Ausgangspunkte für eine oft kollektive Entschlüsselung geheimer Botschaften der Künstler an ihre Fangemeinde. Vgl. Weinle, Jonathan, Griffiths, Darryl, Cunningham, Stuart, »Easter eggs: hidden tracks and messages in musical mediums«, in: International Computer Music Association (Hg.), *Joint International Computer Music Conference/Sound and Music Computing*, Athen/Michigan/Washington 2014, S. 140-147, [http://hdl.handle.net/2027/spo.bbp2372.2014.024, letzter Zugriff: 23.05.2022].

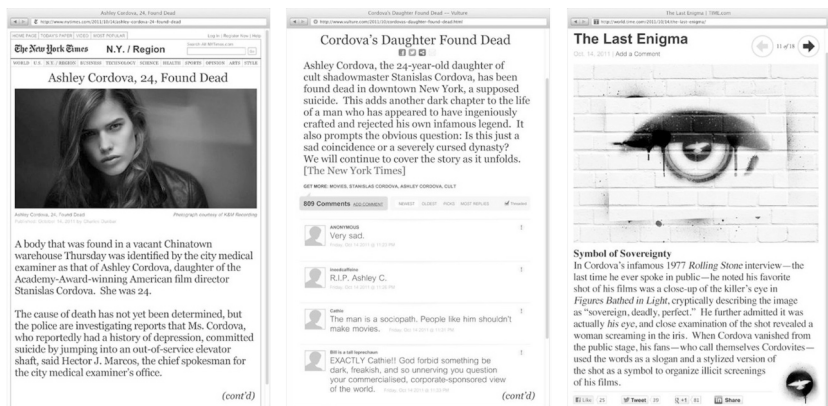
ihren Darstellungsmöglichkeiten und Zugangspraktiken, wie in Kapitel 3.4. beschrieben. Lesende folgen ihren Rezeptionspräferenzen und wählen das Medium, das der von ihnen bevorzugten Strategie am meisten entspricht.

Der Roman beginnt mit einer Reihe von Abbildungen in Form von Screenshots. Gezeigt werden »even faked URLs, newspaper sections, and search and comment fields, as well as Facebook Like, Twitter, Google + 1 and inShare buttons, which resemble the proper homepages in every detail«¹⁶⁷ sowie eine 18-seitige Fotostrecke über das Leben einer der Romanfiguren in der *New York Times*, inklusive Lebensgeschichte und detaillierter Hintergrundinformationen (Abb. 48-50). Mediale Akteure der extratextuellen Wirklichkeit, wie die *New York Times*, Twitter etc., werden herangezogen, um ein heterogenes Abbild der aktuellen digitalen Medienformen zu liefern.

Abb. 48 »New York Times, Night Film (eBook)«;

Abb. 49 »Comments, Night Film (eBook)«;

Abb. 50 »Marker, Night Film (eBook)«



Quelle: Screenshots vom 16.11.2020, Pessl, Marisha, *Night Film*, New York 2013 (eBook), S. 22 (Abb. 48), 24 (Abb. 49) und 70 (Abb. 50).

Pessls *Night Film* thematisiert die Nutzung digitaler Lesemedien auf mehreren Ebenen. »Instead of writing a conventional crime novel, Pessl decided to create a story that integrates a variety of new media formats and applications on the levels of story and discourse.«¹⁶⁸ Die inhaltliche Ebene zeichnet sich durch eine starke diskursive Präsenz moderner Mediennutzung aus, die zu verschiedenen Zwecken der Entspannung, Unterhaltung, Recherche und Kommunikation der Charaktere

167 Weigel, »New reading strategies in the twenty-first century«, hier: S. 81.

168 Ebd., hier: S. 80.

dient. Auf rezeptionspraktischer Ebene des Romans führt die Abbildung der Nutzeroberflächen digitaler Zeitungen, sozialer Plattformen und ihrer Kommentierungsfunktionen etc. aufgrund der Textgestaltung zu *selektierendem* und *informierendem* Lesen.

Weiterführende Angebote können lediglich dargestellt werden, wodurch das volle Spektrum der im digitalen Ursprungskontext *abduktiven* und *zentrifugalen* Lesemodi nicht wahrgenommen werden kann. Durch die Rückübersetzung ins Digitale im eBook werden diese Funktionen nicht wiederhergestellt. Die Verlinkungen werden mit der Darstellung der Inhalte als Bilder entnetzt.¹⁶⁹ Die Lektüre am eBook-Bildschirm verstärkt lediglich die Illusion, die angezeigten Seiten tatsächlich in ihrem ursprünglich vernetzten Kontext zu sehen. Lesende, die am eBook aus ihrer Nutzungsgewohnheit heraus auf die entsprechenden Symbole klicken oder tippen, werden an die Gemachtheit des Textes erinnert, der nicht das vollständige Spektrum der digitalen Möglichkeiten nutzt. *Night Film* übernimmt die typographische Gestaltung und Ästhetik von Websites, Webartikeln und sozialen Plattformen, ohne die darunterliegenden Hyperlinkstrukturen zu integrieren. Durch die Entnetzung wird der Unterschied zwischen Textoberfläche und Quellcode, der in Kapitel 1.3.4. besprochen wurde, deutlich sichtbar.

Das Zitieren anderer Medien erfolgt mitunter zur Authentizitätssteigerung und ist kein neues Phänomen in der Literatur. Die Integration intermedialer Referenzen ist bereits seit dem Briefroman gängige Praxis und passt sich im Zuge neuer Entwicklungen der Kommunikationstechnologie an, indem Plattformen wie Twitter, Facebook und Instagram in literarischen Texten Erwähnung finden. Oft wird dabei das Ausgabeformat der Dienste übernommen oder nachgeahmt: »books have responded to media development by, for instance, transforming their ›outward appearance‹ and integrating links or digital audio and visual materials.«¹⁷⁰ Die Kombination des Romans mit einer *companion app* geht über diese ebenfalls vorhandenen intermedialen Referenzen hinaus. Sie integriert nicht den Verweis auf die digitale Mediennutzung, sondern die Nutzungshandlungen selbst.

Die *migratory cues* oder Marker sind im ganzen Text verteilt und in der Form von Stempelabdrücken in Vogelform gestaltet. Der Stempel als Werkzeug des Druckverfahrens steht hier im Kontrast zur innovativen Anbindung an die digitale *companion app*. Die Position und der Rhythmus der Marker folgen keinem Muster und sind daher nicht vorhersagbar. Das detektivische Moment des *abduktiven* Lesens wird dadurch verstärkt. Lesende erhalten über diese Marker einen Zugang zu zusätzlichen multimedialen Inhalten, in denen die Erzählperspektive wechselt oder

169 Für eine soziologische Anbindung der Analytik von sozialen Praktiken der Entnetzung von Menschen, Dingen und insbesondere von Daten (*buffering*), vgl. Stäheli, Urs, *Soziologie der Entnetzung*, Berlin 2021, insbesondere S. 284–321.

170 Ebd., hier: S. 85.

der Darstellung des Ursprungstextes widersprochen wird. Die Leserschaft »comes across documents that include flashbacks, ellipses and foreshadowing. Therefore, the change of the medium/device not only carries meaning; it is also a trigger of suspense.«¹⁷¹ Die *migratory cues* führen zu einem Medienwechsel, der nicht nur eine inhaltliche Erweiterung darstellt, sondern über einen zusätzlichen Spannungsbogen die spielerische Immersion intensiviert. Der

plot is highly fragmented, consisting of a multitude of texts, pictures and audio-visual elements, it is comparable to the architecture of a hypertext through which the reader has to »navigate« to solve the mystery.¹⁷²

Entscheiden sich Lesende gegen die Nutzung der App, vollziehen sie die Lektüre *linear* bis *multimedial* und realisieren trotz der zahlreichen intertextuellen Verweise im Roman kein *augmented reading*. Dateien, deren Inhalt und Gestaltung für die Handlung bedeutend sind, werden im Text beschrieben. So wird eine Benachteiligung der Nutzenden ausgeschlossen, die den *migratory cues* aufgrund des von ihnen gewählten Zugangs oder zur Verfügung stehenden Trägermediums nicht folgen können.

Wählen Lesende die Option, in der sie die App erst nach der vollständigen Lektüre des gebundenen oder digitalen Romans verwenden, lesen sie den kompletten Text zunächst *linearer* bzw. *multimedial*. Nach abgeschlossener Lektüre gehen sie zu den Praktiken des Scannens und Klickens sowie zu Phasen des *linearen*, *selektierenden*, *betrachtenden* und *multimedialen* Lesens im Rahmen des *erweiterten* Lesens über. Dazu blättern Lesende erneut im Buch oder Klicken im eBook, um an die Stellen zu gelangen, an denen sich die Vogel-Symbole befinden. Bereits gelesene Abschnitte oder Schlagworte werden eventuell wiederholt und dann *selektierend* gelesen, um die zusätzlichen Inhalte in die Handlung einzuordnen.

Die dritte Möglichkeit der Lektüre besteht im kontinuierlichen Wechsel zwischen den Trägermedien. Dabei wird die digitaltechnologische Erweiterung nicht dem abgeschlossenen Lektüreprozess hintangestellt, sondern verknüpft sich parallel mit der Rezeption des Basistextes, sodass sich der gesamte Leseprozess als *augmented reading* oder *erweitertes* Lesen gestaltet.

Wählen Lesende die Lektüre am digitalen Bildschirm des eBooks, zieht die Nutzung des *Night Film Decoders* trotzdem einen Medienwechsel nach sich. Die Links und Bilder werden auf dem eReader nicht angezeigt, obwohl dieser technisch auf diese Funktionen ausgerichtet ist. Die Inhalte müssen mithilfe eines weiteren Gerätes, das über eine Kamera verfügt, über das Scannen der visuellen Marker auf einem zweiten Bildschirm (*second screen*) aufgerufen werden. Die Nutzung mehrerer

171 Ebd., hier: S. 81.

172 Ebd.

Geräte zugleich ist Teil des Konzeptes und verstärkt die technische und spielerische Immersion der Lesenden.

In gesteigerter Form findet sich die Affordanz zur gleichzeitigen Nutzung mehrerer Lesegeräte auch in der filmbegleitenden App zu Bobby Boermans Thriller *App* (2015).¹⁷³ Die Anwendung gibt den Lesenden zusätzliche Informationen, die einen Wissensvorsprung des Publikums gegenüber der Protagonistin bewirken. Das gezeigte Material kündigt sich jedoch nicht durch ein Signal auf dem Gerät an, sodass Zuschauende beide Bildschirme (des Laptops oder Fernsehers und des Smartphones) ununterbrochen im Blick behalten müssen, um keine Zusatzinformationen zu verpassen. Die Produzenten arbeiten zur Steigerung der Affordanz des Medienwechsels mit voyeuristischen Anreizen, indem App-Nutzende intime Bilder der Hauptfigur bleibend zur Verfügung gestellt werden, welche im Laufe des Films nur flüchtig zu sehen sind. Zum einen wird hier die Mediennutzung und der Voyeurismus der Rezipierenden selbst in Szene gesetzt und reflektiert, zum anderen wird auf die Konnotation digitaler Medien als informative und affektintensive Ressource verwiesen. Der Interaktionsgrad und die *agency* der Lesenden bleiben in diesem Beispiel jedoch vergleichsweise gering, da Nutzende nicht über die Anzeige oder Auswahl der Inhalte bestimmen können.¹⁷⁴

Bei der Verwendung eines Smartphones oder Tablets zusätzlich zum eReader im Fall von Pessls *Night Film* ist der Grad der *agency* höher. Es lässt sich eine Verbindung zu den *second screens* der Spielanwendungen von Disney ziehen, bei denen die interaktive Mediennutzung und damit zusammenhängende Handlungsmacht im Vordergrund stehen.

Das Publikum kann sich auf sein appfähiges Gerät eine companion app zu einem Film laden. Dieser second screen muss dann durch ein Netzwerk mit einem Blu-ray-Player synchronisiert werden, der auf einem first screen den Film wiedergibt. Durch die Synchronisation der beiden Bildschirme kann das Publikum auf einem second screen Zusatzmaterialien wie Animationen, Grafiken, Videoclips oder auch Spiele nutzen, die sich auf die jeweilige Szene beziehen, die das Publikum zeitgleich auf dem first screen rezipieren kann.¹⁷⁵

Der Einsatz von *second screens* dient vordergründig der Intensivierung einer betont individuellen Rezeptionserfahrung, die durch gesteigerte Handlungs- bzw. Entscheidungsmacht erzeugt wird. Scheinflug stellt fest, dass bei *second screens* in be-

173 Vgl. Für eine Besprechung des Films *App* Blake, James, »Second Screen interaction in the cinema: Experimenting with transmedia narratives and commercialising user participation«, in: *Participations. Journal of Audience & Reception Studies* 14.2 (2017), S. 526-544.

174 Vgl. Scheinflug, »Augmented reading«, hier: S. 79-83.

175 Ebd., hier: S. 77.

gleitender Funktion der Filmrezeption das Gegenteil der Fall ist.¹⁷⁶ Die technischen Neuerungen des interaktiven Bonusmaterials von (Disney-)Filmen beinhalten die synchrone Abfolge der Spielangebote mit dem gezeigten Film, woraus sich eine Einschränkung der *agency* ergibt. Die Nutzenden haben keinen Einfluss auf die Abspielgeschwindigkeit der Anwendung. Ähnliches konnte bei den viersekündigen Bildschirmanzeigen im Hypertext *Zeit für die Bombe* beobachtet werden. Die zur Intensivierung der *agency* angelegten Strukturen führen in diesen Fällen zu einer Reduktion derselben.¹⁷⁷ Zudem führt eine zu große Abweichung der angebotenen Inhalte vom Basisnarrativ zu einer spielerischen Immersion, die nicht mehr im Verhältnis zur inhaltlichen Involviertheit steht und die Lektüre bzw. Rezeption im äußersten Fall beendet.

Mit zunehmender Entscheidungsmacht steigt die kognitive Anforderung an die Lesenden. In Anlehnung an John Ellis Unterscheidung zwischen einem fokussierenden Blick im Kino (*gaze*) und einem gleitenden Blick beim Fernsehen (*glance*)¹⁷⁸ befindet Scheinpflug, dass *second screen*-Anwendungen

eine so große Konzentration der Aufmerksamkeit [erfordern], dass weitere Tätigkeiten oder ein (Ab-)Gleiten des Blickes eigentlich undenkbar sind. [...] zudem [sind] die Hände der Nutzenden so stark eingebunden, dass sie nicht für andere Praktiken genutzt werden können. [...] alternative Funktionen sind [...] während der Verwendung einer *second screen*-App auf einem Gerät nicht nutzbar.¹⁷⁹

Die Nutzenden sind während der Anwendung an diese gebunden und können nicht etwa Kurznachrichten versenden oder soziale Plattformen besuchen, ohne einen *third screen* einzubeziehen. Scheinpflug geht jedoch auch auf die körperliche Komponente ein und stellt fest, dass die Lesenden wörtlich alle Hände voll zu tun haben. Auch in der Besprechung von *Zeit für die Bombe* wurden weitere Tätigkeiten während der Lektüre für unwahrscheinlich erklärt, da die Aufmerksamkeit und die Körper der Lesenden verstärkt in Anspruch genommen werden.

Überträgt man diese Erkenntnisse auf den *Decoder*, ergibt sich für das *augmented reading*-Angebot in Pessls *Night Film* eine gesteigerte *agency* der Leserschaft aufgrund der individuellen Handlungsmöglichkeiten, die eine *erweiterte* Lektüre in selbstgewählter Reihenfolge, Auswahl und Geschwindigkeit ermöglichen. Wählen Lesende die Lektürestrategie der parallelen Mediennutzung und wechseln zwischen Buch oder eBook und den interaktiven Elementen der App hin und her, werden sie körperlich und technisch so stark eingebunden, dass zusätzliche Nebenbeschäftigungen unwahrscheinlich werden. Weigel bemerkt dazu, dass »constantly

176 Vgl. ebd.

177 Vgl. ebd., hier: S. 78.

178 Vgl. ebd.; vgl. Ellis, John, *Visible Fictions. Cinema, Television, Video*, London/New York 1982.

179 Scheinpflug, »Augmented reading«, hier: S. 78.

switching back and forth between book and digital device can also interrupt or even disturb the reading process.«¹⁸⁰ Dass Störungen sich nicht unbedingt negativ auf den Leseprozess auswirken müssen, wird bei James/de Kock deutlich, die das »multimodal ›reading‹ experience [as] additive rather than deficit-inducing«¹⁸¹ beschreiben.

Juli Zehs *Unterleuten*, das in Kapitel 3.4. im Zusammenhang mit *responsiv-partizipatorischem* Lesen und Medienwechseln ausführlich besprochen wurde, kann ebenso als Beispiel für *erweitertes* Lesen betrachtet werden. Die im Text abgedruckten Links, die den Medienwechsel herbeiführen, sind ebenfalls *migratory cues*. Infolge der Ausweitung des Begriffs der *second screens* auf *second interfaces* werden die medialen Erweiterungen des Romans zu Entsprechungen der Inhalte der *companion app*. Die Leseoberflächen der Internetpräsenzen des »Märkischen Landmanns« und des »Vogelschutzbundes Unterleuten«, die Profile der fiktiven Figuren in realen sozialen Netzwerken und die fiktiven Einträge eines Protagonisten in ein real bestehendes soziales Forum bilden die *second screens* und *interfaces* zum Roman, der als analoge Oberfläche oder Bildschirm vorliegt. Den Lesenden bleibt überlassen, ob sie den erweiternden Angeboten folgen wollen und dies während oder nach der Lektüre des Ausgangstextes tun. Durch die eingeschränkte Funktionalität des eReaders bei der Anzeige von Browserfenstern wird bei der eBook-Lektüre überdies die Hinzunahme eines *second screens* im eigentlichen Sinne notwendig.

Ein weiterer erkundenswerter Aspekt der textergänzenden Angebote ist die veränderte Bedeutung des Gedächtnisses im Zusammenhang mit der Lesepraktik. Scheinflug führt die *Recap*-Videos der *Augmented Reality App* von Marvel an, die Handlungssequenzen rückblickend zusammenfassen. Lesenden, die mit der Vorgeschichte einer Comicreihe nicht vertraut sind oder größere Lesepausen einlegen, wird anhand der Rekapitulationen der Einstieg erleichtert. Dies führt zu einer stärkeren Inklusion, zieht jedoch auch den Bedeutungsverlust von Spezialwissen nach sich, das sich aufmerksame Langzeitlesende der Comics durch hohe Gedächtnisleistung angeeignet haben. Zudem stellen die *Recap*-Videos zwangsläufig eine Auswahl des Handlungsgeschehens dar, deren Zusammenstellung bereits eine Wertung darstellt und dem Publikum infolge eine Deutungsrichtung suggeriert.¹⁸² Die App nimmt strukturell Einfluss auf die Präsentation des Textes, indem sie neue Sinneinheiten zusammenfügt, visualisiert und die Lektüre auf diese Weise beeinflusst, statt das Gelesene lediglich zu ergänzen.

180 Weigel, »New narrative forms in the digital age«, hier: S. 79.

181 James, Ryan, de Kock, Leon, »The Digital David and the Gutenberg Goliath: The Rise of the ›Enhanced E-Book‹«, in: *The English Academy Review* 30.1 (2013), S. 107-123, hier: S. 114.

182 Vgl. Scheinflug, »Augmented reading«, hier: S. 79f.