

Von Analog bis Zeit

Fast ein Abécédaire mit Juan S. Guse

Juan S. Guse

Juan S. Guse, geboren 1986, ist Autor und Soziologe. Seine Bücher erscheinen bei S. Fischer; zunächst Lärm & Wälder (2015), zuletzt der Roman Miami Punk (2019), der 2022 als Spin-Off-Hörspiel-Pen-&-Paper-Ding weitergeführt wird. Miami Punk rückt thematisch Videospiele in den Fokus und wurde durch diverse Twitter-Accounts und durch eine Website mit zusätzlichen Texten erweitert. Das Abécédaire basiert auf zwei Gesprächen mit Guse, die im Kontext des DFG-Projekts »Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung« geführt wurden. Das erste dieser Gespräche ist zugleich die achte Folge des Schreibweisen-Podcasts, der von Magdalena Pflock und Elias Kreuzmair moderiert wird.¹ Das zweite Gespräch, das mit einer Lesung kombiniert war, bildete den Abschluss der Tagung »Soziale Medien. Schreibweisen der Gegenwart nach der Digitalisierung« (8.-10. Juli 2021).² Da aus Anlass des Bandes, der die Beiträge zu dieser Tagung dokumentiert, aus zwei Gesprächen ein Text wurde, erschien das Abécédaire als geeignete Form für die Transformation ins Schriftliche.

Analog

Analoge Medien, das heißt solche Medien, durch die kein Strom fließt, sind bei mir alle wegrationalisiert worden – mit Ausnahme von Büchern. Sonst

-
- 1 Diese und weitere Folgen des Podcasts sind abzurufen unter o.V.: »Schreibweisen-Podcast«. In: DFG-Projekt »Schreibweisen der Gegenwart«. <https://germanistik.uni-greifswald.de/institut/arbeitsbereiche/neuere-deutsche-literatur/dfg-projekt-schreibweisen-der-gegenwart/schreibweisen-podcast/>, o.J. [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].
 - 2 Abzurufen unter o.V.: »Lesung und Gespräch mit dem Autor Juan S. Guse«. In: *Alfried Krupp Wissenschaftskolleg Greifswald Mediathek*. <https://www.wiko-greifswald.de/mediathek/beitrag/n/oeffentliche-lesung-und-gespraech-mit-dem-autor-juan-s-guse/>, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

läuft alles über mein Handy oder meinen Rechner. Notizen, Fotos usw. speichere ich auf dem Handy und verschiebe sie von dort in das Ordnersystem (-> Ordnersystem, Dokumente), das ich zum jeweiligen Buch angelegt habe.

Beobachtung

Alle Texte, die ich anfangs, marschieren mit einem relativ klaren Interesse los. In der soziologischen Arbeit wäre das die Fragestellung, die sich dann in Forschungsfragen gliedert. Im Grunde ist das auch mein Modus für Literatur. Ich habe nicht zuerst die Figuren und denke mir: »Eine Pilotin gefangen auf einer Insel mit sprechenden Schlangen, interessant, da muss ich was daraus machen.« Ich habe erst die Fragestellung, zum Beispiel: Wer sind die Menschen, die denken, sie können mit Schlangen sprechen? In diesem Sinn ist mein Verfahren der Gegenwartsbeobachtung in Literatur und Soziologie doch sehr ähnlich (-> Wissenschaft/Literatur).

Computerspiele

Computerspiele können sehr gut organisiert und verlässlich Anerkennung ausschütten in kleinen Dosen – wie eine Slot Machine. Deswegen machen sie Spaß. Gerade für die Entwickler*innen von Open-World-Computerspielen ist das eine große Herausforderung. Wenn man sich zumindest in einem gewissen Maß frei bewegen kann, ist es relativ schwierig diese Erfolgserlebnisse zu dosieren. Auch dafür gibt es aber bestimmte Gesetzmäßigkeiten. Zum Beispiel: Alle vierzig Sekunden muss man etwas entdecken. Irgendein NPC, der da herumläuft, irgendein Bär, der da in die Ecke kackt. Irgendetwas, das kurz Aufmerksamkeit und Zufriedenheit herstellt. Das ist auf der abstraktesten Ebene, was mich bei *Miami Punk* an Computerspielen interessiert hat. Neben dieser Ebene könnte man aber auch über meine Biografie reden, über das Schreiben von Computerspielen als Kunst. Außerdem erzählt selbst das dümmste Spiel etwas über Gesellschaft, über die Kulturindustrie, über die Produktionsbedingungen und bestimmte Topoi, die inhaltlich durchexerziert werden. Selbst wenn man sich so etwas wie *Age of Empires* daraufhin anguckt, wie dort Fortschritt erzählt wird, gibt es einerseits die Behauptung, dass man hier verschiedene Zivilisationen durchspielen kann, andererseits ein klassisch-europäisches Fortschrittsnarrativ und man kommt nur über das Handeln von Gütern voran. Letztlich ist das ein monokulturelles Erzählen über den Aufbau von Gesellschaft. Es kommen etwa keine Gesellschaften vor, die kein Geld kannten.

Counter Strike 1.6

Der Handlungsstrang um das *Counter Strike 1.6*-Team in *Miami Punk* wird von einer permanenten ästhetisierenden Reflexion über das Spiel selbst begleitet. Das passiert in so einem David Foster Wallace-Gestus. So wie Foster Wallace über Roger Federer schreibt, wird dort über *Counter Strike* geschrieben. Die besondere Situation, in der sich dieses Team befindet ist, dass der organisierte soziale Aspekt des Spiels wegbreicht. Dem Spiel wird privatwirtschaftlich der Hahn abgedreht, weil es zu alt ist. Was bleibt, ist nur noch die informell-kulturelle soziale Aspekt. Diese Gruppe will den ästhetischen Wert des Spiels mit aller Gewalt hervorkehren. Der Erzähler, der über das Spiel und die Spielstrategien spricht, fährt ein solch krasses Rüstzeug auf, um Schönheit in dieses Spiel zu bringen, wobei man wie gesagt diskutieren könnte, ob diese Schönheit überhaupt da ist. Man merkt aber, dass das ein kollektiver Versuch ist. Im Roman gibt es zahlreiche Fachzeitschriften und Journals, in denen eine intellektuelle Diskussion über das Spiel geführt wird. In dieser Diskussion wird klar, dass das Spiel nicht weggeht, sondern für immer bleibt, während zugleich auf organisationaler Ebene dem Spiel die Grundlage entzogen wird.

Dokumente

Meine Bücher haben jeweils ihre eigenen technologischen Gesetzmäßigkeiten, aber es gibt immer drei Hauptdokumente. Das eine ist das eigentliche Manuskript, das andere ist ein gigantisches Zitatdokument. Ich nehme mir immer vor, mit Citavi zu arbeiten, mache das dann aber doch nie. Das dritte ist das Exceldokument, das der Übersicht dient. Gerade bei *Miami Punk* habe ich das gebraucht, weil es so ein großes Figurenpersonal hat.

Elend der Welt, das

»Das Elend der Welt« ist das wichtigste der Computerspiele (→ Computerspiele) in *Miami Punk*. Es versucht, die Trennung von realer Gesellschaft und der fiktiven Spielgesellschaft aufzuheben, indem sich die Welten gegenseitig infiltrieren. Das Programm verschafft sich Zugriff zum Rechner und dann erhält man in der Realität Anrufe oder E-Mails von Figuren in der Welt. Zugleich generiert das Spiel auch Figuren aus der realen Welt. Man hat beispielsweise von seinen Eltern eine E-Mail bekommen mit einem Rezept für Kartoffelstampfer und dann kommen diese Kartoffelstampfer im Spiel vor. Letztlich Konzeptkunst.

Fiktionsabstandhalter

Die großen, schwarzen Enten in *Lärm und Wälder* zum Beispiel, die ungefähr so groß wie ein VW Golf oder ein Seat Ibiza sind, schaffen einen Abstand zur Wirklichkeit, der hoffentlich dazu beiträgt, dass sich die Rezeption nicht darauf beschränkt, den Text historisch auszulesen. Das konnte ich bei diesem Buch aber nicht verhindern. Die Enten waren offensichtlich zu wenig, weil die Leute das Buch immer noch so gelesen haben, als wäre es ein Tatsachenbericht über soziale Ungerechtigkeit in Lateinamerika im 21. Jahrhundert. Diese Lesart ist in Ordnung, es ist auch ein Funke Wahrheit drin. Mich interessieren aber eher höher geordnete Fragestellungen. Bei *Miami Punk* zum Beispiel: Wie geht gesellschaftliche Organisation und wie gehen Individuen mit dem Verlust von sinnstiftenden Strukturen um? Ich hätte dazu natürlich auch eine Erzählsituation wählen können wie den Zusammenbruch der Sowjetunion. Dann wäre das Buch aber darauf reduziert worden, auf Historisches, Momentanes, Situatives und nicht auf wiederkehrende Muster und Strukturen. Deswegen gibt es solche Fiktionsabstandshalter wie die Enten.

Gegenwart

Der Begriff tritt schnell in Konkurrenz zu so etwas wie Wirklichkeit oder Realität und man fragt sich, was geben sich diese Begriffe gegenseitig. Es ist ein nützlicher Begriff, so lange man nicht versucht, ihn zu genau festzunageln. Ich bin eigentlich ein Fan von trennscharfen Begriffen, aber bei Gegenwart finde ich gerade die Vagheit produktiv.

Glitches

Im Grunde ist die ganze Erzählsituation von *Miami Punk* ein einziger Glitch, der nicht weggeht. Der Stadt fehlt das Patch für den Glitch, aber sie versuchen die ganze Zeit, dieses Patch, unter anderem für die Abwesenheit des Atlantiks, zu erarbeiten. Das Erzählprinzip ist, dass etwas kaputt ist, aber noch bis zu einem gewissen Grad weiter funktioniert. Dieses Etwas stellt dann die deformierte, surreale Version der Wirklichkeit dar, die noch als solche in ihrem Kern erahnbar ist. Der Glitch zeichnet sich in diesem Fall durch das Partielle aus. Es handelt sich nicht um den Zusammenbruch des Systems, sondern um den Zusammenbruch von Teilsystemen. Im Buch sind partielle Elemente von Normalität ausgehebelt oder nur noch Mutationen ihrer »eentlichen« Form und irgendwie geht es trotzdem weiter. Der semantisch-inhaltliche Wert des Glitches ist diese partielle Kaputtheit und der ästhetische Wert, verknüpft mit dem Inhaltlichen, ist diese Absurdität. Dass es einfach weitergeht, obwohl et-

was kaputt ist. Das ist das Prinzip des Buches: Ganz viele Sachen sind kaputt, aber ganz viele Sachen gehen auch weiter.

Hafen

Durch den Rückzug des Atlantiks gibt es in *Miami Punk* keine Arbeit mehr am Hafen. Die Leute beschließen aber trotzdem weiter dorthin zu gehen und dort zu arbeiten und zwar so viele, dass sie einfach Arbeit simulieren. Die Kranfahrerinnen können Kräne rumfahren, Container werden hin- und hergeschoben, Urlaubspläne gemacht. Es wird einfach Arbeit gespielt. Das ist ein Glitch zweiter Ordnung (-> Glitch) – der erste war die Abwesenheit des Meeres, der zweite ist das Verhalten.

Kunst

Für die Frage nach der Konstituierung oder Produktion von Sinn, die mich bei *Miami Punk* beschäftigt hat, bildet der Bereich der Arbeit eine zentrale Säule. Deswegen habe ich mich mit allen möglichen Formen von Arbeit beschäftigt. Mit wissenschaftlicher Arbeit, mit Care-Arbeit, mit handwerklicher Arbeit usw. – und dann kommt man auch irgendwann zur Kunst. Kunst steht unter kulturell besonders geprägten Vorzeichen, die besagen, dass sie erst einmal bedingungslos ist und nicht aus irgendwelchen monetären Interessen betrieben wird. Diese Vorzeichen beißen sich aber mit dem in uns eingeschriebenen Wunsch nach sozialer Anerkennung, für das, was wir tun. Deswegen sollte Kunstproduktion auf irgendeine Weise auch in *Miami Punk* verhandelt werden. Hier zeigt sich auf Mikroebene das Problem der Sinnkonstitution. Aus mehreren Gründen habe ich Videospiele (-> Computerspiele) als Beispiel gewählt. Einerseits sind Videospiele selbst Sinnstiftungsmaschinen, die ständig Belohnungen und Anerkennungen ausschütten, andererseits ist das Kollektive in der Entwicklung von Videospielen besonders. Der Kampf um Sinn und Anerkennung muss dann auch auf einer sozialen Ebene ausgetragen werden und nicht nur auf einer ästhetischen.

Literatur

Ich frage mich manchmal, warum ich Romane schreibe und nicht nur soziologisch arbeite (-> Wissenschaft/Literatur). Im Vergleich zur soziologischen Arbeit ist es im literarischen Bereich absolut normal, ein Scharlatan zu sein. Damit meine ich, dass man einfach Dinge nebeneinanderstellen kann, zwischen denen eigentlich ein argumentativer Link vonnöten wäre. Ein einfaches Beispiel aus *Lärm und Wälder*: Im Buch geht es viel um die Angst vor dem

Verlust von Kontrolle. Dieses Thema wird an verschiedenen Dingen durchexerziert: an *gated communities* als sozialstrukturelles Phänomen, aber auch an so etwas wie der isolationären Individualbewegung. Wenn man das alles in ein soziologisches Paper packen würde, würde man denken, der hat einen Schaden, weil er zu viel Derrida gelesen hat. Aber in der Literatur hat man die Freiheit *deus ex machina*-mäßig durch Fiktion in Relation zu setzen (→ Fiktionsabstandshalter).

Miami

Zuerst kam Armen Avanesians *Miamification* (2017), dann Joshua Groß' *Flexen in Miami* (2020) und eben *Miami Punk*. Jeder der Texte hat unterschiedliche Gründe, warum er in Miami spielt. Für mich erlaubt Miami die Loslösung von einem historischen Kontext. Ich habe nach einem Ort gesucht, der eine gewisse Ferne ausstrahlt. Was hat die Mehrzahl der Leute, die das Buch lesen werden, für ein Bild von Miami? Ein mediales, das sich vor allem irgendwelchen Beach-Geschichten oder Dokus über Drogenhandel in den 1970er Jahren speist. Es gibt also sowieso schon ein sehr ästhetisiertes Bild dieser Stadt, das nicht in ein Spannungsverhältnis mit eigenen Erfahrungen tritt, die man vielleicht von New York oder Amsterdam oder anderen Städten am Wasser hat. Denn es war relativ früh klar, dass ich ein Naturereignis nehmen würde, um gesamtgesellschaftlich etwas darzustellen. Deswegen habe ich nach Städten gesucht, die am Wasser liegen und dieses Mischverhältnis aus Nähe und Ferne haben. Tatsächlich wohnt eine Tante von mir in Miami und ich hätte dort auch hingehen können, habe das aber ganz bewusst nicht gemacht, um die Falle des Historischen zu umgehen. Meine eigene intensivste Auseinandersetzung mit Miami ist *GTA: Vice City* (→ Computerspiele).

Ordner

Neben meinen drei Dokumenten (→ Dokumente) zum Schreiben habe ich Ordnersysteme, in denen sich das Material zum Buch sammelt. Bei *Miami Punk* waren das zuerst Papers aus der Soziologie. Als ich dann realisiert habe, dass sich daraus eine Fragestellung ergibt, die ich beackern möchte, und diese Fragestellung sich am ehesten mit einem dicken Buch und einer großen Anzahl von Figuren beackern lässt, war das erste, dass ich angefangen habe zu schauen, wie andere Bücher gebaut sind, die so dick sind. Genreliteratur kann dieses *Worldbuilding* sehr gut. Ich bin dann diese Bücher durchgegangen und habe sie in Excelldokumente verwandelt. Ich habe die Kapitel eingeteilt, geschaut, wie kommen die Figuren da vor. Ich hatte ja keine Ahnung, wie man

das macht. In den ersten drei Monaten des Schreibens habe ich also viele Exceltabellen erstellt, die eine systematische Analyse von Büchern enthielten, die ich nachbauen wollte.

Queerness

In dieser Sache kommen ethische und ästhetische Fragen zusammen. Wenn wir wollen, dass wir eine gleichberechtigte mentale Repräsentation haben, dann muss das auch sprachlich dargestellt werden. Dann muss in *Miami Punk* von Kranfahrerinnen die Rede sein. Bei *Counter Strike* hatte ich ähnliches überlegt. Wen interessiert, ob das Spiel in der Realität auf professioneller Ebene nur Männer spielen? Das ist für den Roman egal. Aber irgendwann habe ich dann die Entscheidung getroffen, dass eben nicht nur ein ideologisches Weltbild, das ich habe, durchexerziert werden soll, sondern die Fiktion auch ihren eigenen Stellenwert haben soll. Auch wenn ich immer wieder zwischen Femininum und Maskulinum wechsele, gibt es einige konservative Figuren, die das eben nicht tun. Die sprechen dann ganz gezielt nicht von Kranfahrerinnen. Der ganze *Counter Strike*-Handlungsstrang steht mit einem eher konservativen Weltbild in Zusammenhang. Von daher ist die Queerness in diesem Handlungsstrang unterrepräsentiert, auch wenn sie in Form von Robin auf der anderen Seite sehr präsent ist.

Prozedurale Synthese

Eine prozedurale Version von *Pacman* beispielsweise wäre eine, in der sich die Wände immer anders generieren (→ Computerspiele). Man startet das Spiel und dann wird ein neues Level generiert. Bei komplexeren Spielen ist es dann so, dass sich die Welt immer neu aufbaut. Man geht in eine *dungeon* und die wird dann aus schon bestehenden *assets* oder Variablen zusammengesetzt. Diese Spiele unterscheiden sich dann noch einmal darin, wie geordnet oder ungeordnet diese Synthese ist und wie zufällig. Es geht um die Selbstgenerierung von Welt aus schon von den Macher*innen erstellten Elementen. Genau dieser Punkt stört Robin (→ Robin Green-Touré), weswegen sie »Das Elend der Welt« entwickeln will (→ Elend der Welt, das).

Robin Green-Touré (*Miami Punk*)

Im Zentrum von *Miami Punk* steht die Frage nach Sinn und Sinnstiftung. In der Figur Robin kommen in Bezug darauf mehrere Sachen zusammen. Da ist zum einen das Thema Arbeit. Sie sitzt als Informatikerin auf einem Posten, der zwar einigermaßen okay bezahlt wird, aber menschenverachtend blöd

und dämlich und sinnlos ist. Weil Robin aber nicht aus den besten Verhältnissen kommt, braucht sie aber auch diese Sicherheit, um ihrer eigentlichen beruflichen Leidenschaft nachzugehen, nämlich dem Schreiben von Videospielen (→ Computerspiele). In diesem Spannungsfeld ficht sie dann einen langen Kampf um Anerkennung und dann auch Sinnstiftung aus.

Schreiben

Ich habe meine Dateienordnung (→ Ordner), wie sie wahrscheinlich viele haben, aber ich habe sonst eigentlich nichts offen. Insofern ist mein Schreibsetting relativ klinisch. Ich verwurste relativ viel aus anderen Büchern, wie das viele machen, und da liegen immer zwei, drei neben dem Laptop. Wenn ich mal nicht weiterweiß, dann schreibe ich irgendwo ab. Das hilft meistens.

Spin Offs

Erst einmal gibt es ein Hörspiel zu *Miami Punk*, das bestimmte Pfade aus dem Buch fortsetzt. In diesem Hörspiel werden drei bestimmte Gruppierungen oder Orte innerhalb des Miami-Komplexes weitererzählt. Dazu gibt es eine Rahmenfiktion: Vier Menschen sitzen in einer Waldhütte in der Nähe von Salzgitter und spielen Pen & Papers von einem Autor, der David Decoil heißt. Decoil hat ganz viele längere Pen & Paper geschrieben, aber auch kürzere, sogenannte *single shot missions*, die man an einem Abend spielen kann. Drei davon werden in dieser Hütte gespielt. Nach und nach kommt heraus, warum die da sitzen, wer sie sind und warum der Erzähler diese Abende überhaupt organisiert hat. Dieses Pen & Paper wird man dann aber auch spielen können. Das, was die Leute im Hörspiel spielen, ist nur eine von unendlich möglichen Durchgängen des Pen & Paper. Am liebsten hätte ich das als ein kleines Büchlein mit einem 20er-Würfel, der wie bei einem Mickey-Mouse-Magazin außen angeklebt ist. Das Pen & Paper soll dann wiederum auch auf der Bühne gespielt werden.

Twitter

Miami Punk metastasiert auf mehreren Ebenen ins Internet. Es gab schon vor Erscheinen, 12 bis 15 Twitter-Accounts wie @Kai_Zink oder @KH_Sommer. Diese fiktiven Twitter-Accounts sind erst einmal scheinbar in unserer Welt verankert. Sie haben alle relativ banale Biographien, aber auch da ist der rote Faden, dass denen irgendetwas weggebrochen ist und sie gerade auf einer Suche sind, um das zu ersetzen. Kai Zink und Karl Heinz Sommer haben sich dann als am erfolgreichsten herausgestellt. Karl Heinz Sommer ist ein

pensionierter Lehrer, der anfängt, Videospiele zu spielen, um die Leere in seinem Alltag zu füllen. Seine Tweets haben am Ende so 70.000 bis 150.000 Leute gelesen. Kai Zink ist ein Hobby-Schiedsrichter, der in die USA gegangen ist, sich dann aber so verletzt hat, dass er nicht mehr Schiedsrichter sein konnte. Dadurch hat er so eine Sinnkrise bezüglich seines Auswanderns bekommen, dass er über Umwege den spiritualistischen Kongress im Rowdy-Yates-Komplex kennenlernt, der in *Miami Punk* eine zentrale Rolle spielt. An diesem Punkt wird langsam klar, dass das nicht unsere Welt ist, sondern eine andere. Der spiritualistische Kongress ist ein Container für Weltverschwörung, Esoterik, Geisteswissenschaft, Fake-Anthropologie etc. Kai Zink verliert sich dort und wird Anhänger einer Theorie, die sagt, dass die Welt nicht real ist, sondern nur ein Kunstwerk. Die Anhänger*innen gehen davon aus, dass wir alle nur Nebenfiguren in einem von höheren Wesen organisierten Kulturgut sind. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, diese Theorie zu beweisen und versuchen Patterns und Motivketten festzustellen. Alles also, was man in den Literatur- oder Kunstwissenschaften macht. Eine der zentralen Säulen der Theorie ist zu sagen, jedes Kunstwerk hat extrem viele Nebenfiguren, die nur ganz marginal gerendert sind und nur ganz wenige Informationen haben und deswegen immer wieder auftauchen – wie NPCs in einem Videospiel (→ Computerspiel). Die haben dieselben Informationen, dieselben Bank-PINs, dieselben E-Mail-Adressen, dieselben Morgenroutinen etc. Kai Zink stößt dann auf den Account von Karl Heinz Sommer und versucht diesen zu überzeugen, dass sie beide eben nur solche Nebenfiguren sind, indem er ihn auf diese Details hinweist. Unter anderem darauf, dass alle Tweets, die die beiden jemals abgesetzt haben, mit denselben Buchstaben anfangen. Zink versucht Sommer klar zu machen, dass sie dieselbe Gruppe an Nebenfiguren sind. Er solle sich dem Kongress anschließen und sich eingestehen, dass er nicht real ist. Viele Accounts zu *Miami Punk*, auch Sommer und Zink, habe ich aber inzwischen gelöscht. Das war zwar interessant, aber auch viel zu anstrengend.

Verlage

Es ist sehr auffällig, wie sehr Verlage auf den Begriff ›Gegenwart‹ (→ Gegenwart) setzen. Ich habe mir einmal die Mühe gemacht und Verlagsvorschauen dahingehend durchgesehen, wo der Begriff in den Vorschautexten überall vorkommt. Wenn ich mich richtig erinnere, war das eine absurd hohe Zahl, ich glaube, er kam in etwa einem Drittel der Texte vor. Selbst wenn das ein his-

torischer Roman ist, heißt es »und erzählt dadurch von unserer Gegenwart«. Es gibt einen Fetisch des Gegenwartsbezugs in der Literaturbranche.

Wissenschaft/Literatur

Wenn ich wissenschaftlich schreibe, dann bin ich im Gegensatz zur literarischen Arbeit diszipliniert genug, mit Citavi zu arbeiten. Dadurch dass meine Dissertation in einem DFG-Projekt entstehen wird und ich dort in einen größeren Zusammenhang eingebunden bin, ist die Ausgangslage ganz anders als bei meinen Büchern, weil ich als Teil eines Kollektivs arbeite. Wir haben geteilte Ordner und dadurch, dass ich immer wieder auf Dinge warten muss, die die anderen erledigen, folgt die Arbeit einem anderen Rhythmus.

Zeit

Meine Schreibsituation variiert Tag für Tag, weil sie im Wechsel mit der Arbeit am Institut für Soziologie stattfindet. In der Regel ist das erste, was ich angehe, nachdem ich das Kind in die Krippe gebracht habe, mindestens eine Stunde nur Literatur zu machen. Ich muss mir meine Freiräume schaffen. Früher, bevor das Kind da war, bin ich immer relativ früh aufgestanden, so zwischen fünf und sechs, und konnte ›durchballern‹ bis zwölf. Dann war ich leer und bin in die Uni gegangen.

Zusammengestellt von Elias Kreuzmair