

# From Literature to Obsolescence and Beyond

G

Bruno Dupont  
Liège Université  
Haute École de la Ville de Liège  
Liège Game Lab

## Three Stages of a Research Project

PLANNED

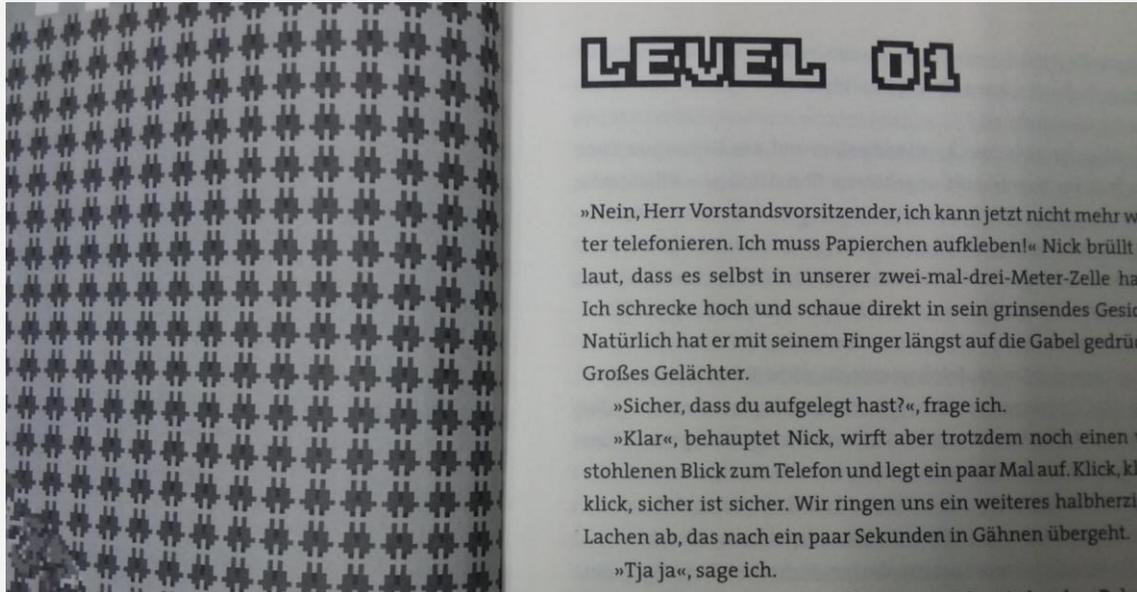


CONSTANTIN G.  
**EXTRALEBE**

First Stage

Doctoral  
Degree

Poetics and Politics of  
the Computer  
in Contemporary German  
Literature



An example of the influence of video games on literature

### Gamer literature (Dupont 2015)

Narrative structure = Videogame

Gamer environment

Encyclopedic part

Archiving of the video game culture

Character level

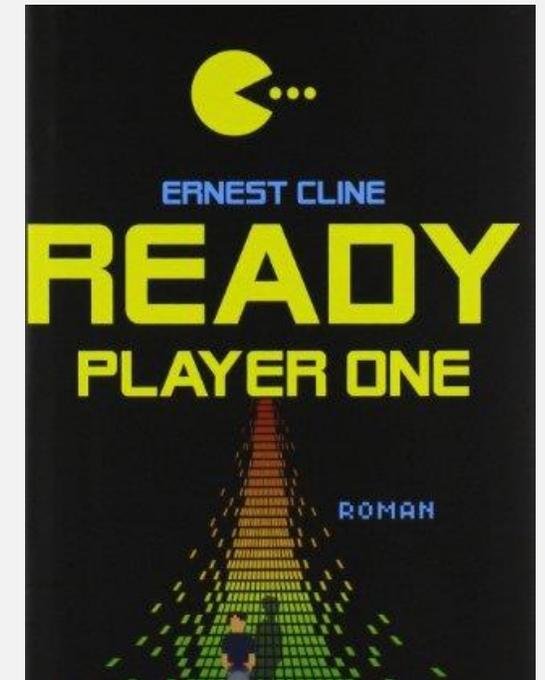
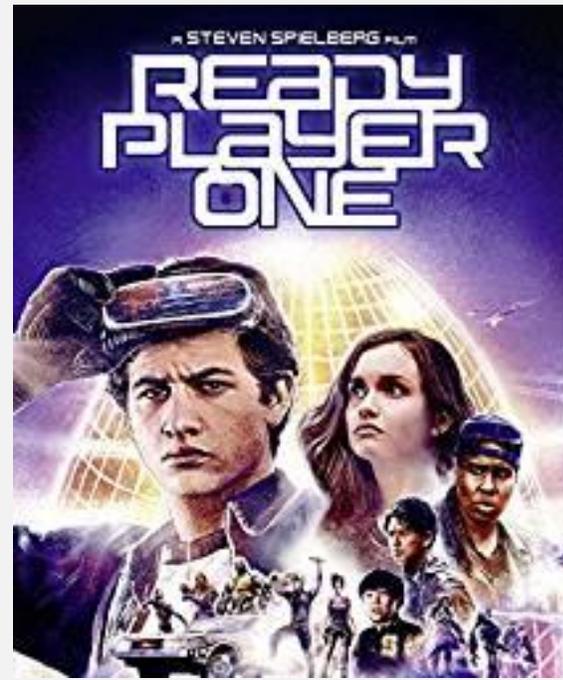
Nostalgia as driving force

Work level

Literarisation of retrogaming

→ Legitimation

→ Aestheticisation



Optisch macht das, was mal Inbegriff der Zukunft war, einen eher antiquierten Eindruck. Das Gehäuse der alten Floppy, ehemals das stolze Spitzenmodell, sieht vergilbt aus wie der Zeigefinger einer alten Lady, die ein Leben lang geraucht hat. Und auch die Plastikhaut des Brotkastens wirkt, als habe er 20 Sommer lang in der Auslage eines Schreibwarenladens gebraten – ohne so eine orangefarbene Folie vor dem Fenster, wie manche Geschäfte sie früher runtergelassen haben. Nick hat noch das Urmodell mit beigen Tasten, später waren die, glaube ich, dunkelbraun.

Er fischt seine alte Diskettenbox raus. »Was sollen wir spielen?«

»Keine Ahnung – schmeiß halt irgendwas rein.«

Wir schließen dieses seltsame Antennenkabel mit zwei männlichen Steckern stilecht an einen Grundig-Fernseher Baujahr 1982 an und haben schon tierisch Spaß dabei, mit einem Schraubenzieher den richtigen AV-Kanal zu suchen. Der Aufbau und das Frickeln, bis alles läuft, sind ohnehin die Höhepunkte unserer Bastelaktionen; danach geht es mit der Begeisterung meistens bergab.

Power on, und die erste Überraschung: Es dauert nur eine halbe Sekunde, dann meldet sich das System mit dem legendären Startscreen, drei Zeilen hellblaue Buchstaben auf dunkelblauem Hintergrund:

```
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****  
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE  
READY .  
■
```

Entspannt blinkt der Cursor vor sich hin, bereit, uns auf eine Zeitreise mitzunehmen. Ich greife in den Schuhkarton, nehme eine Floppy heraus, stecke sie ins Laufwerk und drehe den Knebelverschluss. Nick müht sich währenddessen damit ab, das erste Kommando einzutippen – keine einfache Sache, denn die Tastatur ist anders belegt als heutzutage. Wo normalerweise die Taste für Großschrift liegt, haben die Commodore-Leute Run Stop untergebracht; das kostet Umdenkzeit. Wofür Teenager-Hände nur Millisekunden gebraucht hatten, das muss jetzt quälend langsam im Einfingersuchsystem erkämpft werden.

```
LΓ''$'', 8
```

Natürlich, Nick hat noch nicht vergessen, dass man die gängigsten Kommandos wie LOAD oder LIST auch abkürzen kann, indem man nach dem »L« ein hochgestelltes »O« oder »I« eingibt, die beim C64 wie kleine Kringel aussehen. Return.

Der Schrittmotor des Diskettenlaufwerks hustet kurz, dann quittiert der Rechner die Eingabe.

```
SEARCHING FOR $
```

»Machen wir doch, machen wir doch!«, brüllt Nick – ein bewährter Witz aus Zeiten, als wir noch auf »\$« in der Form von Taschengeld angewiesen waren. Raschelnd läuft die Scheibe an und spuckt das Inhaltsverzeichnis aus. *Barbarian* ist drauf, ein guter Start. Wir laden wahllos eine Datei, die so aussieht, als könnte sie das Schwertduell enthalten. Unweigerlich kommt mir der alte Kalauer in den Sinn: »God save the Queen, 8, 1«. Keiner, der nach 1975 geboren wurde, hat auch nur die leiseste Chance, den zu verstehen.

Warten. Bange Blicke auf den Bildschirm. Läuft alles noch? Die Kiste verlangt mehr Geduld, als wir im Gigabit-Zeitalter ge-



Second Stage  
 Post-Doc  
 Project

# Obsolescence in Contemporary (Electronic) Literature and New Media

... too late:  
 ... Research Expedition  
 ... over a dying culture  
 ... our own expedition  
 ... to the Research Blog  
 ... submit now!

THE LAST DAYS OF SECOND LIFE

2009-10-11  
 3 p.m (CEST)  
 ... DEN VILLAGE  
 ... AGAN  
 ...  
 WITH  
 COFFINS



Will Second Life really be shut down at the end of the year?

One currently hears this rumor over and over again - admittedly from unauthorized sources. With the massive flight of businesses it is said that the owners of Second Life are **running out of money**. And since **no business reports** exist, nobody knows if Second Life is actually making any profit. What will happen if worst comes to worst, if Second Life will be shut down by the end of the year? Will the 1½ million surviving avatars and the 14 million account corpses **lose all they own**? Will there be nothing left of the glorious digital **dream of mankind** - except for a few jpgs? >>>

... abandoned  
 ... reports they are  
 ... **virtual ground samples**,  
 ... (ordinary observations) and  
 ... own com... concerning former life in the  
 ... also describing the...  
 ... encounters...  
 ... as a civiliz...  
 ... modern wanderers at...  
 ... lecting their feelings and...  
 ... But which hopes were (o...  
 ... and Life and a blog will be installed in...  
 ... Both will serve as base camp for the leader... expedition, Muji Zapadzki, and her collea...  
 ... **On October 11 at 2 p.m.**, the **solemn opening** of the **research station** will be trans...  
 ... **Hainfeld Castle** in Austria during the **European Days 2009**  
 ... **all interested person**...  
 ... described SL-Zones, including photos or films.  
 ... The head of the research team can also - if  
 ... requested - run **individual group expeditions**. At...  
 ... end of November, results of the expedition will be  
 ... **Women at the Central Library** to the First Life public  
 ... and in February 2010 in **Cluj, Romania**. <<<

*Mit dem Computer erlebte er ein stilles Machtgefühl. Der Bildschirm des Rechners hatte den Fernsehbildschirm in ein faszinierendes Gegenteil verwandelt. Fernsehen machte aus den Menschen Schwebeteilchen im Meer der Bilder, der Computer brachte die Gewissheit zurück, etwas tun zu können. (Glaser, 2003: 143)*

*Through the computer he experienced a calm feeling of power. The PC monitor had transformed the television screen in a fascinating opposite. Watching TV turned people into floating particles in a sea of images, the computer brought back the certainty that one could do something.*

## Effect of hacking disappeared Monuments for mourning

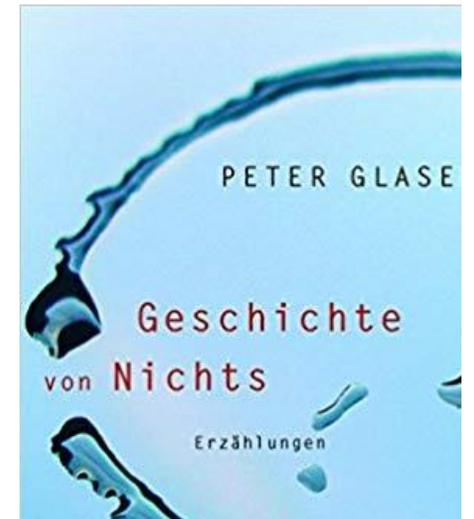
### Waste and discarded material

"Wände aus Blech" (*sheet metal walls*)

### Active participation to obsolescence

"elektronische  
Gerätschaft mit einem  
Tastendruck schrottreif  
schalten"

(turning electronic  
apparatuses to scrap  
in one keypress)



### Watch out! Archaeological Site! Security Warning!

Behind the fence you see the modern ruin "The Bubble Bath". To view it in its former splendour you will need special equipment and preparations. That is:

Windows98 (SE) (or WindowsXP, if you can live with limited functionality), Internet Explorer 4.0/5.0. Put the IE security settings to medium, deactivate your pop up blocker, make sure your display solution is on 1024 x 768 pixel. Sound is needed, but Windows sound effects may be annoying. You can use an emulator.  
Good luck!

If you are into digital ruins you may just jump from your actual platform over the fence and try to enjoy the flying debris of "The Bubble Bath" without any archaeological gear. Anyway, you have to use IE. Be safe!

inter<sup>ship</sup>

Susanne Berkenheger's *The Bubble Bath*

2005 (English version)

Now obsolete and referred to as such by the artist

Pleasure of obsolescence

Metagenetical "Death of the hypertext" but as still there as a ruin

→ Conservation of something that has no function anymore in the present

→ M. Rollot's definition of obsolescence

## SINISTAR

By spring, I was sort-of reassembled. Through my broken jaw, all I could say was, "I hunger." It felt right, mistaking simplicity for depth. "I hunger," I told my friends, and they sent me to the Chat Noir for coffee and dessert crepes. "I hunger," I proclaimed from the top of Saylorville Dam, and the pelicans in the reservoir—pelicans in Iowa in April, how odd—guffawed with their full pouches. I ate the wind in South Dakota and it was dusty, all aces and eights. I said the hills at Buffalo Pound Provincial Park looked like buttered rolls. I was moving illogically quickly.

In August, I spat in Lake Winnebago. "Beware, I live," I sneered at the moorings. "Beware. I live," I called to the gulls. That was my real motto. I wanted to bleed it onto love letters, stitch it onto pillows, etch it into paperweights that would sit pointlessly on my papers, scrimshaw it onto her bones. "Beware, I live," I told you, as if it was the first half of an insidious palindrome: *Beware, I live; evil I, era web.*

## ASTROSMASH

The second time I got drunk was during a certain uneven summer. My best friend was dating my childhood best friend. My girlfriend stayed in Des Moines, alternating bikinis and floods. I kept dreaming about Montana until it felt like glaciers gouged my eyes. There was a road called Going-to-the-Sun, so we went to town for some pizza.

That good beer was then, but I was certain I'd never drink something called a. My friend held my hand, holy, told me she was happy, said she'd like to get away tomorrow morning. The first held a philosophy titled Thrust. The urinals seemed to be listed to port.

Third Stage

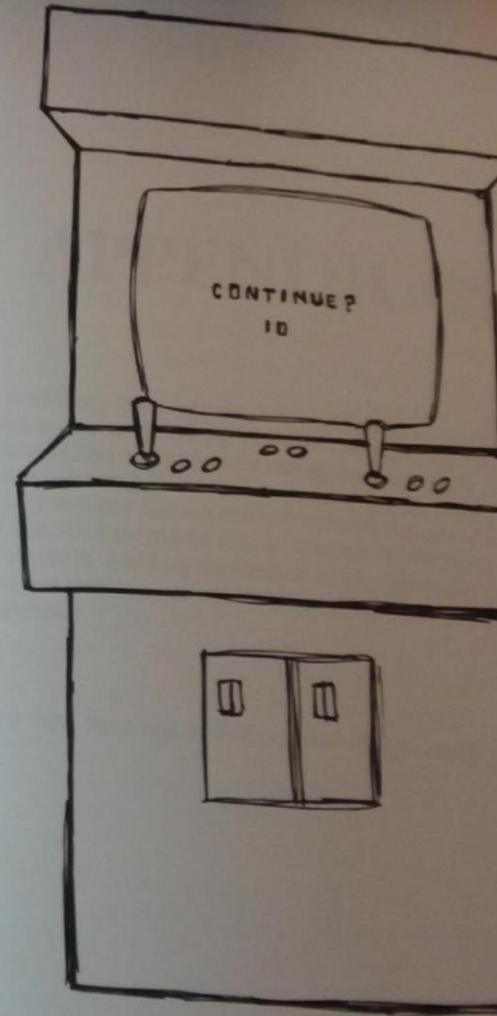
Current  
Research  
Topic

Gamer Poetry  
Games as a Key to the Past

iii:

I do not drink in this world;  
Everything fuzzy and interminable  
Fresh and thrown together, curbstones  
in a crazy small town.  
Bamboo swordfights at the real world,  
in the concrete cage, under chain link sky  
with blasted smudge sand-people desert all around,  
glowing in the dusk.

I think of these things as I pass the controller  
to Tom Waits and remain unmoving for eternity,  
in the Pit with its huge bay window  
Feebly blocking the sun with broken blinds,  
razors of sullen gold breaking patches of glare on the TV,  
Nine years old and finally home.



## Gamer poetry

Since beginning of the 2000's, more since +/-2012

Exacerbation of the tenets of the gamer novel ?

Almost exclusively a recollection of the past  
(childhood / adolescence)

Gaming as the only way of making past times  
understandable

Present is only the time of remembering

Future only as future past

Dead end or fulfilling of the movement towards a  
literature of obsolescence ?

Seth Flynn Barkan, *Blue Wizard is About to Die*, 2004

biologischer  
zeit versuch dir den AN

START

aukräne schweben  
en ost nach west  
irrt ein kameraaug ein relik  
US

er formbaren zeit-  
fferexplosion da lässt sie sich  
hendlich AUS-

ehnen die polyamoröse wachsverbindung  
tillte deinen energiebedarf) oder wärs  
a lieber dieses

-tigravitations-AN-trieb  
wegzudenken (die erste sich selbst  
überlassene erfindung) es wäre bodenlos  
die halle  
wird ja AUS

leerer frequenz & hättest du funktions-  
berechtigung du wärs  
verirrt ein kleines unding in bernstein  
(mikrofließbienen) alles was du  
wissen müsstest: in kühldruckblasen bei  
absolut null da lässt sich's gut  
kneten AN

sich selbst da hilft auch kein AN-  
-tiker plastikgeruch in einer welt  
ohne AN-AUS ab-  
nehmer kein bedarf nach heutigen  
maßstäben geschieht hier fast nichts  
(daher nachjustierung) die formbare  
dunkelheit makrotechnisch ständig  
AN-

gurren schau wie sie pumpt! die  
plutoniumpumpende plasmapul-  
glucke pumpt ihren überschuss  
in den abluftschacht eine indiskretion!  
folgerichtig speit das transportsegment  
die warnung AUS

-gesaugt fortwährend  
nicht zu überhören die biometrischen  
matten im AUS

-flug  
von fluidem nichts die gerüche hier  
sind mutmaßlich  
ungenutzt sind zufallsbotschaften  
ähnlich  
dem rauschen AUS

gepasst bis zur schmerzhaft übersteigerten  
symmetrie nahe dem heißluftst-AN  
-zer h-AN  
-deln broker den gerätestatus AUS  
AN-AUS-AN-AUS

als werbekommentar auf video (& findet  
weder aug noch ohr) das  
produkt ist adressiert  
nur AN

-klingbecken wie  
ein containerschiff wer  
das ist eine trockenübung es gesch

völliger dunkelheit (die bau  
kommunizieren mi  
abnutzungsgeräusch) während wä  
sich verschieben sich  
-schlie  
ein

der offiziersstabmixer teilt noch  
akustikprojektion eines zahnle  
fußballkommentators (&  
kommst endlich du ins spiel  
vergess  
sammelhörbild (letztes deiner

LEVEL

C. Schloyer, Jump 'n' run, 2017

# Bibliography

## Works

- S. F. Barkan, *Blue Wizard is About to Die*, Las Vegas, Rusty Immelman,  
B.J. Best, *Our Princess is in Another Castle*, Brookline, Rose Metal, 2013.  
S. Berkenheger, *The Bubble Bath*, 2005.  
S. Berkenheger, *The Last Days of Second Life*, 2009-2010.  
E. Cline, *Ready Player One*, New York, Random House, 2011.  
P. Glaser, *Geschichte von Nichts*, Kiepenheuer & Witsch, 2003.  
C. Gillies, *Extraleben*, Winnenden, CSW, 2008.  
C. Schloyer, *Jump 'n' Run*, Leipzig, Poetenladen, 2017.

## Secondary literature

- B. Dupont, "Un roman pour la génération Commodore 64: Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse d'Extraleben de Constantin Gillies", in F. Barnabé and B.O. Dozo, *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presses Universitaires, 2015.
- B. Dupont, "Von der Obsoleszenz der Literatur zur Literatur der Obsoleszenz", Presented at the Conference Epochal Thinking / Epochales Denken, Wellington, November 2018.
- B. Dupont, *Poetiken und Politiken des Computers in der deutschsprachigen Literatur der Jahrtausendwende (1990-2018)*, unpublished doctoral thesis at the University of Liège, 2018.
- Liège Game Lab, *Culture vidéoludique*, Liège, Presses Universitaires, 2019.
- J. Newman, *Best Before : Videogames, Supersession, and Obsolescence*, London, Routledge, 2012.
- A. Nünning and J. Rupp, *Medialisierung des Erzählens im englischsprachigen Roman der Gegenwart: theoretischer Bezugsrahmen, Genres und Modellinterpretationen*, Trier, WVT, 2011.
- M. Rollot : *L'obsolescence : Ouvrir l'impossible*, Genève, Metis, 2016.

## Illustrations

- Erbland, Kate, "Between the Bestselling Book and Steven Spielberg's New Movie 'Ready Player One': 16 Key Differences", 28 March 2018.  
URL: <https://www.indiewire.com/2018/03/ready-player-one-differences-book-movie-1201943145/>