

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse,
Norbert M. Schmitz (Hg.)

STORYTELLING

Transdisziplinäre Erzählweisen
zwischen Design, Kunst, Medien-
kultur und ästhetischer Tradition

büchner BEWEGTBILDER

Storytelling

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse,
Norbert M. Schmitz (Hg.)

Storytelling

Transdisziplinäre Erzählweisen zwischen
Design, Kunst, Medienkultur und
ästhetischer Tradition



BÜCHNER

Die Open-Access-Veröffentlichung dieses Werks wurde gefördert durch KOALA-Konsortien (<https://projects.tib.eu/koala>).

KOALA
Konsortiale Open-Access-Lösungen aufbauen

**BEWEGT
BILDER**



Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz (Hg.)
Storytelling

Transdisziplinäre Erzählweisen zwischen Design, Kunst, Medienkultur
und ästhetischer Tradition

ISBN (Print) 978-3-96317-399-8

ISBN (ePDF) 978-3-96317-968-6

DOI 10.14631/978-3-96317-968-6

Erschienen 2024 bei:

Büchner-Verlag eG, Bahnhofstraße 5, 35037 Marburg (Deutschland),
info@buechner-verlag.de

Layout: DeinSatz Marburg



Dieses Werk erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-SA 4.0:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z. B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Printausgabe:

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Die verwendeten Druckmaterialien sind zertifiziert als FSC-Mix.

Printed in Germany

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

www.buechner-verlag.de

Inhalt

Dank	7
Einleitung	8
<i>Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse und Norbert M. Schmitz</i>	
Storytelling Transdisziplinär	15
<i>Joachim Friedmann</i>	
Mit allen Sinnen verstehen. Storytelling im Kontext von Wahrnehmungstheorie und Embodied Cognition Theory	52
<i>Lars C. Grabbe</i>	
Migrations- und Sicherheitsnarrative im zeitgenössischen Fotobuch. Gestalterische und kommunikative Modi des visuellen Storytellings	70
<i>Birgit Mersmann</i>	
Von vermeintlichen Monstern und vernebelten Erinnerungen. Visuell-taktile Erzählstrategien im Medium Comic	99
<i>Nina Eckhoff-Heindl</i>	
Crossmediale Mythen transformationen. Die Renaissance nordischer Mythen im Marvel-Universum	122
<i>Marcus Stiglegger</i>	
Social Media Storytelling	147
<i>Julie D. Woletz</i>	

Hybride Erzählräume. Eine Grundlegung zur Narratopologie
assoziierter Realitäten 173
Patrick Rupert-Kruse

On the Affective Stickiness of Art, Bodies, and Technologies
as »Sticky Storytelling«. Exploring Climate Activism and
Reactionism in Platformed Museum Publics 200
Jennifer Eickelmann

Im Bereich des (Un)möglichen. Die Rolle spekulativer
Zukunftsszenarien in radikaler Design-Politik 224
Felik Kosok

Autor_innen 240

Dank

Die Idee zu einer Tagung zum Thema des Bewegtbildes reicht bis in das Jahr 2011 zurück und entwickelte sich mittlerweile zur festen Größe innerhalb der deutschen bildwissenschaftlichen Forschungslandschaft.

Als außerordentliche wissenschaftliche Kooperation zwischen FH Kiel, Muthesius Kunsthochschule (Kiel) sowie der MSD – Münster School of Design (FH Münster) werden Konzept und Ausrichtung der Tagung seit 2011 durch Prof. Dr. Lars C. Grabbe, Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse und Prof. Dr. Norbert M. Schmitz konstant weiterentwickelt und mit internationalen Forschungs-Diskursen verknüpft.

Besonderer Dank gilt der FH Kiel, der Muthesius-Kunsthochschule und der MSD – Münster School of Design, die das Tagungskonzept der Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel|Münster (FBKM) zwischen 2011 und 2024 finanziell förderten und darüber hinaus Tagungsraum und -technik großzügig zur Verfügung stellten.

Mit diesem Band wird die eigenständige wissenschaftliche Buchreihe im Büchner-Verlag Marburg konsequent und leidenschaftlich weitergeführt. Für die Umsetzung bedanken wir uns herzlich bei der FH Kiel, der Muthesius Kunsthochschule und der MSD – Münster School of Design, welche den Druck dieser Publikation finanziell ermöglichen.

Besonderer Dank gilt natürlich den Autor*innen, die mit ihrer Forschung und Inspiration die notwendigen Impulse für eine Publikation gelegt haben.

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz
im Oktober 2024

Einleitung

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse und Norbert M. Schmitz

Erzählungen sind anthropologische Grundkonstanten kultureller Praxis und eng verwoben mit dem epistemischen Versuch Lebenswelten zu beschreiben, ihnen Sinnstrukturen zu verleihen und gleichzeitig auch individuell zu charakterisieren. Bereits Roland Barthes beschreibt sie demnach als international auftretend sowie durch die Zeitalter und Kulturen hindurch existent und sich kontinuierlich beeinflussend und entfaltend, sie sind »damit einfach da, so wie das Leben« (Barthes 1991, 102). Abhängig von der sprachlichen Entwicklung des Homo sapiens ist die These gebräuchlich, dass Erzählungen und mythische Beschreibungen schon vor jeder medialen Speicherung und Fixierung mündlich stattgefunden haben: »Humans are story-creating and story-telling animals. We live by stories, we remember by stories and we dream by stories. In a very real sense we domesticate this wild world of ours by narrative« (Reck 1983, 8).

Wissenschaftlich gesehen wird der Zugriff auf eine Kulturgeschichte der Narration evident durch Schriftsysteme gestützt, wie beispielhaft den über 4.000 Jahre alten und Keilschrift-basierten Tontafeln, welche Verse des Gilgamesch-Epos beinhalten. Wesentlich älter zeigen sich dagegen Höhlen- oder Felsbilder der Ur- und Frühgeschichte, die neben Informationen über Flora und Fauna in vielen Kontexten ebenfalls symbolische Darstellungen mit oftmals mythologischer oder narrativer Funktion beinhalten (vgl. Lami 2022).

Erzählungen als Aspekte einer individuellen oder kollektiven Imagination zeigen sich somit medienästhetisch immer abhängig von den jeweiligen Zeichenformationen und -konfigurationen sowie den eingesetzten Medientechnologien einer jeweiligen Zeit oder Epoche: Das, was erzählt wird, findet damit Eingang in unterschiedliche mediale Rezeptionskontexte und historisch sich konstant entwickelnde

Materialitäten, Medien, Technologien, Zeichenstrukturen wie auch in kreativ-handwerkliche Herstellungsstrategien und praktische Verwendungskontexte.

Der analytische Zugriff der innerhalb des Bands »*Storytelling. Transdisziplinäre Erzählweisen zwischen Design, Kunst, Medienkultur und ästhetischer Tradition*« vorgenommen wird erfolgt durch die Autoren aus zwei eigenständigen Richtungen: Einerseits wird ein wissenschaftlich-hermeneutischer Zugriff auf den Begriff *Storytelling* vorgenommen, der eine historische und mediensystematische Verortung möglich machen wird. Ziel ist es, den Begriff dann (kultur-)geschichtlich zu verorten und mit aktuellen Deutungs-Tendenzen und technischen Perspektivierungen in Beziehung zu setzen. Ein Augenmerk liegt hier eindeutig auf den transdisziplinären Bedeutungen des Narrativen für emotive, individuelle und kollektive Kommunikationsstrategien, wie auch auf den spezifischen Ausprägungen der Erzählweisen in linearen, nicht-linearen und multimodalen Mediensettings. Weiterhin findet Berücksichtigung, ab wann oder in welchen Medienszenarien Narrative durch weitere sensorische und mediale Impulse erweitert oder verändert werden, so dass neue Kommunikationsformen und -formate – zumindest tendenziell – ermöglicht werden. Andererseits leisten die Autor*innen ebenfalls in vielen Reflexionen einen gestalterischen Zugriff auf den Begriff *Storytelling*, der die Funktion des darstellenden Mitteilens konsequent mit gestalterischen Entscheidungen und der ästhetischen Selektion medialer Zeichensysteme eng führt, um den Gestus von gestalteten Erzählmodi herauszuarbeiten. Ziel ist hierbei jedoch keine reine Werkschau, sondern vielmehr das analytische in Beziehung setzen von gestalterischem Repertoire und den anvisierten narrativen Kommunikationseffekten.

Der für diesen Band zu Grunde gelegte Begriff des *Storytellings* wird durch die Herausgeber dabei bewusst weit und offen verstanden werden, wobei hier konkrete sprachliche Erzählungen, multimodale – und damit mediale – Erzähl- und Mitteilungsweisen oder abstrakte Null-Erzählungen ebenso theoretisch adressiert werden, wie auch die möglichen Ausprägungen innerhalb von sensorisch geprägten Narrativen im Kontext verschiedener Grade der Verarbeitung innerhalb der Wahrnehmung. Den Herausgebern ist klar, dass sich das narrative Feld des Storytellings durch unzählige ästhetische Praktiken zieht

und diese auch beeinflusst, wobei diese alle den Hintergrund für die weitergehende und zukünftige Beschäftigung mit dem Thema *Storytelling* bieten, wenngleich nicht alle dieser Facetten Eingang in diesen Band gefunden haben. Die folgende Aufzählung ließe sich demnach auch als Forschungsprogramm deuten, bei dem die einzelnen Aspekte vor allem interdisziplinär produktiv zu bearbeiten wären: Zu nennen wären bspw. haptische Narrative, wie die Papierwahrnehmung oder die digitale Interaktion mit einem Comic, die Steuerung und Interaktion bei einem Computer Game. Visuelle Narrative aus Illustration, Informations- oder Computergrafik, Fotografien, Druckerzeugnisse, Bewegtbilder, immersive Bilder, Typografie, Farbsignifikationen oder szenisch geprägte Medienatmosphären. Auditive Narrative als Sprachliche Erzählungen, Dialoge, Sound Design, Soundscapes, Leitmotive, Filmmusik und Bildtöne, Hörspiele, individuelle Stimmcharakteristiken, Soziolekte, Phonosphären. Olfaktorische Narrative wie Parfüm als Statussymbol oder duftende Naturwerkstoffe als Nachhaltigkeitsnarrative. Gustatorische Narrative als landestypische Gerichte im Urlaub, Confiserie oder Geschmacksempfindungen als Belohnungen. Propriozeptive Narrative im Kontext von Körperbewegungen in einer VR-Anwendung oder Schreckeffekten während eines Horrorfilms im Kino. Viserozeptive Narrative im Modus des leiblichen Spürens von Höhe in einer Flugsimulation, das Empfinden von Arachnophobie im Kontext einer therapeutischen VR-Anwendung oder beschleunigte Montage und Blickirritationen im Action-Kino. Ebenfalls zählen thermozeptive Narrative dazu, wie beschleunigter Herzschlag und erhöhte Körpertemperatur bei einem Life Action Role Play oder sportliche Erschöpfung als Leistungsnarrativ oder auch nozizeptive Narrative, wie z. B. Schmerzen in der Hand durch übersteigerte Messenger-Nutzung, die Steuerung von interaktiven Medien oder das Gewicht eines schweren Buches in den Händen nach langer Lesezeit.

Da das Erzählen und konkrete Mitteilen eng mit den jeweiligen ästhetischen Repertoires der Medientechnologien in Beziehung steht und von diesen auch strukturell beeinflusst wird, zeigt sich *Storytelling* ebenso über die jeweilige sensorische Aneignung vermittelt und damit wirksam über die sensorischen Wahrnehmungsmodalitäten der Rezipierenden. Das Spannungsfeld von »*Erzählung – Medium – Wahrnehmung*« gilt hierbei besonders durch zahlreiche Innovationen des so-

genannten *Digital Turns* beeinflusst, wobei vor allem das Geflecht von medien- und artefakt-spezifischen Strukturierungsleistungen gemeint ist. Systematische Beschreibungen oder Modellbildungen lassen sich folglich nur an der Schnittstelle von Multi-, Trans- und Intermedialität formulieren, wobei sich Narrative dann kontinuierlich durch die je individuelle Abhängigkeit ihrer Verkörperung durch Artefakte, Werke und Medien konsolidieren.

Dieser Band macht es sich zum erklärten Ziel, eben jene progressiven und innovativen Interdependenzen des Konstrukts *Storytelling* in den Blick zu nehmen, um gleichzeitig und exemplarisch den zahlreichen gegenwärtigen Erzählstrategien und -formaten in Design, Kunst, Medienkultur und ästhetischer Tradition produktiv nachzuspüren.

Mit *Storytelling Transdisziplinär* eröffnet Joachim Friedmann die Auseinandersetzung und thematisiert Erzählungen aus menschlichen Kulturen als zentral für die Organisation und Vermittlung von Informationen. Obwohl die Narratologie erst Ende der 1960er Jahre als eigenständige Disziplin etabliert wurde, so Friedmann, bleibt die präzise Definition von Erzählungen aufgrund ihrer medialen Vielfalt eine Herausforderung. Die wissenschaftliche Diskussion über narrative Phänomene, insbesondere in neuen Medien wie Games, führt zu neuen transdisziplinären Modellen, die mediale Unterschiede berücksichtigen.

Lars C. Grabbe diskutiert in *Mit allen Sinnen verstehen. Storytelling im Kontext von Wahrnehmungstheorie und Embodied Cognition Theory*, wie das Erzählen durch das Medium beeinflusst wird und fokussiert hier insbesondere Bilder und deren kommunikative Möglichkeiten und Symboliken, die sich im digitalen Wandel erweitert haben. Dynamische Bildtechnologien schaffen innovative Erzählformen, so Grabbe, die sensorische Erfahrungen und körperlich erfahrbare Narrative in den Vordergrund rücken, anstatt nur Handlungen zu vermitteln. Diese Entwicklungen stellen eine Herausforderung für die Definition von Erzählungen und die Einordnung digitaler Bildmedien dar und werfen kommunikative Fragen auf, die sich aus der Interaktion von Bildschirmtechnologien, Design und Kunst ergeben.

Mit *Migrations- und Sicherheitsnarrative im zeitgenössischen Fotobuch. Gestalterische und kommunikative Modi des visuellen Storytellings* widmet sich Birgit Mersmann dem fotografischen Storytelling. Sie be-

tont, dass dieses ein wenig erforschtes Gebiet der Narratologie darstellt und untersucht es anhand von zwei dokumentarischen Fotobüchern. Ihre Analyse zeigt, wie visuelle und textuelle Erzählweisen im Fotobuch interagieren, um eine medienübergreifende Erzählung zu schaffen, wobei das Fotobuch als Designobjekt betrachtet wird, das räumliche Qualitäten erfordert. Die Untersuchung offenbart eine Verschmelzung von journalistischen, dokumentarischen und konzeptuellen Traditionen, die zu neuen transmedialen Formen des fotodokumentarischen Erzählens führt.

Nina Eckhoff-Heindl zeigt in *Von vermeintlichen Monstern und vernebelten Erinnerungen. Visuell-taktile Erzählstrategien im Medium Comic*, wie Comics visuelle und taktile Mechanismen kombinieren, die die Erzählung in diesem Medium prägen. Der Beitrag analysiert zwei Werke, Emil Ferris' gedruckten Comic *My Favorite Thing is Monsters* und Stuart Campbells digitalen Comic *These Memories Won't Last*, um unterschiedliche visuell-taktile Erzählstrategien im Analogen und Digitalen zu beleuchten. Dabei wird die Vielfalt dieser Mechanismen untersucht und die unterschiedlichen medial-materiellen Eigenschaften von analogen und digitalen Comics miteinander kontrastiert.

In *Crossmediale Mythen transformationen. Die Renaissance nordischer Mythen im Marvel-Universum* zeigt Marcus Stiglegger wie Crossmediales Marketing und Storytelling die Verbreitung von Erzählungen über verschiedene Medien hinweg umfassen. Er betont, wie George Lucas dies mit *Star Wars* erfolgreich vorgeführt hat, indem er ein umfassendes Franchise erschuf. Dieses Konzept wurde insbesondere im postmodernen Hollywoodkino aufgegriffen, wo Comichelden universell vermarktbar und erweiterbare Storytelling-Universen wie das *DC-* oder *Marvel-Universum* bildeten. Der Beitrag analysiert diesen Prozess anhand einer Fallstudie aus dem Marvel-Universum und zeigt, dass die Wurzeln solcher Franchises in klassischen Mythenkonzepten liegen.

Julie D. Woletz widmet sich den Aspekten des Social Media Storytellings. Der Beitrag kritisiert dabei die unscharfe Verwendung des Begriffs *Digital Storytelling* und fordert eine präzisere Eingrenzung, insbesondere im Kontext von Social Media-Plattformen. Ihre Analyse zeigt, dass Story-Funktionalitäten oft nicht primär für Storytelling genutzt werden, sondern kreative und innovative Praktiken wie *Karussell-Posts* und *Reels* außerhalb dieser Features entstehen. *Social Media Storytelling*

kann zwar in die Tradition des *Digital Storytelling* eingeordnet werden, so Woletz, bildet aber dennoch ein eigenständiges Forschungsfeld.

In *Hybride Erzählräume. Eine Grundlegung zur Narratologie assoziierter Realitäten* zeigt Patrick Rupert-Kruse, wie die Verschmelzung von physischen und digitalen Räumen durch XR-Technologien neue Möglichkeiten des Storytellings schaffen. Diese hybriden Räume verbinden physische und digitale Objekte, Subjekte und Orte und beeinflussen die Bewegungen und Interaktionen der Nutzer. Ziel des Autors ist es, diese Raumverhältnisse zu typologisieren und Prinzipien einer medienspezifischen Narratologie für interaktive Erzählungen in phygitalen Umgebungen zu entwickeln.

Jennifer Eickelmann diskutiert in *On the Affective Stickiness of Art, Bodies and Technologies as ›Sticky Storytelling‹. Exploring Climate Activism und Reactionism in Platformed Museum Publics* digitales Storytelling als epistemisches und methodisches Problem der Medienforschung und entwickelt das Konzept des *sticky storytelling*. Durch die Analyse von Klima-Aktivismus und Reaktionismus in digitalen Museen wird gezeigt, wie historische Aktivismustränge in sozialen Medien wieder aufgeführt und durch die Ästhetik und Aufmerksamkeitsmärkte der sozialen Medien beeinflusst werden. Das Konzept des *sticky storytellings* wird von Eickelmann als ein Modell beschrieben, das auf die flüchtigen und vielfachen Verbindungen verweist, die durch mediale Technologien entstehen und Unterschiede sowie Verknüpfungen sichtbar macht.

Mit *Im Bereich des (Un)möglichen. Die Rolle spekulativer Zukunftsszenarien in radikaler Design-Politik* thematisiert Felix Kosok das Design im Kontext seiner spekulativen Dimension. Der Autor zeigt, dass Entwürfe oft Vorschläge für eine bessere Zukunft machen und damit verbunden sind mit einer narrativen Fiktion. William Morris nutzte beispielhaft, so Kosok, in seinen *News from Nowhere* das Medium des Romans bewusst, um sozialistische Ideale und Designvisionen für eine gerechtere Gesellschaft zu verknüpfen, was eine eigenständige Tradition in der Designdisziplin begründete. Weiterhin untersucht der Autor, warum Gestaltende narrative Fiktionen wählten, um die politische Dimension ihres Designs zu betonen, und hinterfragt die Rolle utopischer und dystopischer Elemente im Design-Storytelling.

Literatur

- Barthes, Roland. 1991. *Das semiologische Abenteuer*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Lami, Martina R. 2022. »Of rock art, storytelling, food and sacred groves.« In *Time and Mind* *The Journal of Archaeology, Consciousness and Culture* 15:2, 97–99.
- Reck, Gregory R. 1983. »Narrative Anthropology.« *Anthropology and Humanism Quarterly*, Vol. 8: 1, 8–12.

Storytelling Transdisziplinär

Joachim Friedmann

Abstract

Erzählungen sind in allen menschlichen Kulturen eine der wichtigsten Formen, Informationen zu organisieren und zu kommunizieren. Trotz einer langen wissenschaftshistorischen Tradition seit der Antike etabliert sich die Erzählwissenschaft erst Ende der 1960er Jahre als eigenständige Disziplin, für die Todorov den Begriff der Narratologie prägt. Dabei fällt es über lange Zeit schwer, den Begriff der Erzählung präzise zu fassen. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Narratologie sich zunächst fast ausschließlich auf literarisch vermittelte Erzählungen konzentriert. Erzählungen aber können oral, literarisch, visuell, audiovisuell oder auch interaktiv vermittelt werden. Trotz einer grundsätzlichen Medienunabhängigkeit prägen sich Erzählungen jedoch bei einem Wechsel des Mediums spezifisch aus, so dass sich je nach Medium und Erkenntnisinteresse verschiedene Betrachtungsweisen auf narrative Phänomene ergeben können. So wurde etwa von führenden Wissenschaftlern der Game Studies zunächst in Zweifel gezogen, ob Games als Erzählmedium zu betrachten sind. Aus dieser wissenschaftlichen Auseinandersetzung gehen neue transdisziplinäre Beschreibungsmodelle für den narrativen Modus hervor, die mediale Unterschiede berücksichtigen, unter anderem über eine modulare Betrachtungsweise der narrativen Form. Diese spezifischen Elemente narrativer Gestaltung erlauben eine skalierte Beschreibung, in der sich das narrative Potential eines gegebenen Textes in jedem Medium darstellen lässt.

Keywords

Transmedia, Narratologie, Media Studies, Game Studies, Storytelling, Transdisziplinarität

1. Transdisziplinarität als Grenzüberschreitung

Frodo, der die Grenze zu Mordor überwinden muss, um den Ring der Macht zu vernichten. Rotkäppchen, die von ihrem gemütlichen Heim aufbricht, um den dunklen Wald zu durchqueren, in dem ihre Großmutter lebt. Lara Croft, die auf der Suche nach dem Scion das Tor zur mythischen Ruinenstadt Vilcabamba durchschreiten muss. Heldinnen und Helden, die Grenzen überschreiten, um ihrer Bestimmung zu folgen.

Wichtige Erzählforscher haben diese Bewegung beschrieben, so zum Beispiel der Semiotiker Juri Lotman (Lotman 1977, 240). Er formuliert eine Minimaldefinition des Narrativen, basierend auf räumlichen Kriterien. Diese Definition setzt die Existenz von zwei semantisch oppositionell gestalteten Räumen voraus, die durch eine Grenze getrennt sind. Diese Grenze ist nicht überschreitbar, außer für den Protagonisten der Geschichte. Diese Grenzüberschreitung durch den Helden oder die Heldin der Erzählung ist für Lotman das wichtigste und bedeutungsstärkste Ereignis der Geschichte. Auch der Anthropologe Joseph Campbell (1999) sieht in der Grenzüberschreitung der Heldenfigur von der profanen Welt des Alltags in die magische Welt des Abenteurers einen definierenden Moment der Erzählung. In seinen Untersuchungen zum Monomythos, popularisierend auch als die »Heldenreise« bekannt, weist Campbell diesen definierenden Moment der Grenzüberschreibung neben anderen Stufen der Heldenreise in Mythen, Märchen und Sagen aus aller Welt nach. Man kann in der Grenzüberschreitung also von einem transkulturell wirksamen Motiv ausgehen. Verbunden werden damit Tabubrüche, Gefahren, aber auch der Aufbruch in neue Erfahrungsräume, das Potential für Reifung, Wachstum, Transformation und Erkenntnisgewinn.

Vor allem letzteres gilt hoffentlich auch für die in dieser Anthologie thematisierten transdisziplinären Grenzüberschreitungen. So werden in der Erzählforschung, die zunächst vor allem eine literaturwissenschaftliche Angelegenheit war, in den letzten Jahren durch besagte transdisziplinäre Grenzüberschreitungen neue Denkräume eröffnet, die die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der narrativen Form in hohem Maße bereichern haben. Dieses Phänomen ist spätestens seit der Jahrtausendwende zu beobachten und wird von Kreiswirth (2008) unter dem Begriff des »Narrative Turn« zusammengefasst.

Diese transdisziplinären Ansätze der Erzählforschung sind eng verknüpft mit neuen, transmedialen Wegen, Geschichten zu erzählen und zu rezipieren. Seit der Zeit der Antike, in der Geschichten vor allem oral vermittelt wurden, haben sich eine Vielzahl von Medien entwickelt, die als Träger einer Erzählung wirken und die Gestaltung der Geschichte maßgeblich beeinflussen können. Vor allem ist hier das Computergame zu nennen, das durch seinen interaktiven Zugang zu Erzählungen nicht nur völlig neue narrative Erfahrungen ermöglicht. Zudem wurde in der theoretischen Auseinandersetzung mit diesem noch relativ neuen Erzählmedium der wissenschaftliche Diskurs maßgeblich beeinflusst und die Erzählwissenschaft bereichert. Zwar sind bereits in der Antike bestimmte distinktive Gestaltungsformen der Erzählung realisiert, die auch noch heute gültig sind und verstanden werden – also die Form der Textgestaltung, die in diesem Band unter dem Terminus »Storytelling« subsumiert wird. Epen wie die *Ilias* oder die *Odyssee* werden auch heutzutage über verschiedenste Erzählmedien rezipiert, man kann also eine Vielzahl von transmedialen und transhistorischen Merkmalen einer narrativen Textgestaltung identifizieren¹ (Friedmann 2016, 2021). Trotzdem realisieren sich Geschichten in Literatur, Comic, Film und Game auf medienspezifische Weise, so dass die Effekte einer Grenzüberschreitung zwischen den verschiedenen Medien Aufmerksamkeit verdienen.

Im Folgenden will ich diese transdisziplinären und transmedialen Ansätze detaillierter beschreiben, um die Dimension des Ansatzes klarzumachen – nur wenn Grenzen definiert sind, ist es sinnvoll, von einem transdisziplinären Überschreiten dieser Grenzen zu sprechen. Zunächst aber will ich einen kurzen Abriss der Geschichte der Erzählforschung geben, denn gerade in der Entwicklung dieser Disziplin wurden die Grenzen, von denen wir sprechen, definiert, überschritten oder gar aufgelöst.

¹ Als Text bezeichne ich hier nicht nur literarisch-verbal vermittelte Kommunikate, sondern alle Medientexte im intermedialen Sinne, die Kindt/Köppe (2014, 45) definieren als »semiotische Hervorbringungen [...], die von etwas ›Erzähltem‹ handeln«, also auch visuelle oder audiovisuelle Medientexte wie Filme, Comics oder eben auch Computergames.

2. Wissenschaftliche Annäherungen an das Phänomen der Erzählung

2.1 Von der Erzählforschung zur Narratologie

Am Anfang war das Drama. Und am Anfang war Aristoteles und seine *Poetik*, das Werk, das im 4. Jahrhundert v. Christus in der abendländischen Tradition den Beginn der theoretischen Auseinandersetzung mit Erzählungen markiert. Aristoteles' Überlegungen werden in Deutschland im 18. Jahrhundert von Lessing in einer Sammlung von Aufsätzen, publiziert als *Hamburgische Dramaturgie* (1958 [1769]), weiterentwickelt. Ende des 19. Jahrhunderts emanzipiert sich die Erzählforschung zunehmend von der Dramentheorie und beginnt, auch literarische Formen zu berücksichtigen (Spielhagen 1967 [1883]). In Russland legt Vladimir Propp mit der *Morphologie des Märchens* (1972 [1928]) die erste systematische Untersuchung einer narrativen Gattung vor. Diese Überlegungen werden seit den fünfziger Jahren des 20. Jahrhunderts vor allem vom französischen Strukturalismus weiterentwickelt, der Ansätze des russischen Formalismus aufnimmt, zum einen aus literaturwissenschaftlicher (vgl. z. B. Genette 2010 [1966]) und zum anderen aus linguistischer und semiotischer Perspektive (vgl. z. B. Greimas 1971 [1966], Lotman 1973 [1970], Todorov 1969). Aus diesem interdisziplinären Ansatz begründet Todorov für die Erzählforschung den Begriff der Narratologie.

Die große Mehrzahl der strukturalistischen Forschenden bezieht sich in dieser Zeit auf literarisch vermittelte Erzählungen. Todorov (1969, 1971) untersucht das *Dekameron*, den Mythos des Heiligen Grals sowie, in Bezug auf Propp, russische Volksmärchen. Genette entwickelt seine narratologischen Termini in erster Linie an Marcel Prousts *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit*, Roland Barthes (1991 [1966],) analysiert Texte aus der Bibel sowie Erzählungen von Edgar Allan Poe. Allerdings betonen Theoretiker wie Barthes oder Bremond bereits in den sechziger Jahren des 20. Jahrhunderts, dass Erzählen ein prinzipiell intermediales Phänomen ist:

Träger der Erzählung kann die gegliederte, mündliche oder geschriebene Sprache sein, das stehende oder bewegte Bild, die Geste oder das geordnete

Zusammenspiel all dieser Substanzen; man findet sie im Mythos, in der Legende, der Fabel, dem Märchen, der Novelle, dem Epos, der Geschichte, der Tragödie, dem Drama, der Komödie, der Pantomime, dem gemalten Bild (man denke an die Heilige Ursula von Carpaccio), der Glasmalerei, dem Film, den Comics, im Lokalteil der Zeitungen und im Gespräch. (Barthes, 1991 [1966], 102)

Zwar untersucht etwa Barthes in seinen *Mythen des Alltags* (2012 [1957]) schon früh Phänomene der Massenkultur wie Werbung, Comic oder Fernsehserie, und auch Umberto Eco (1992 [1964]) berücksichtigt in seinen semiotischen Forschungen Comics oder die James-Bond-Filme. Doch trotz dieser Ansätze unterbleibt zunächst eine systematische, medienübergreifende narratologische Forschung.

Dies ändert sich spätestens seit der Jahrtausendwende, als die Narratologie eine methodische wie thematische Erweiterung erfährt. Besonders deutlich wird dies am Beispiel des interaktiven Erzählens oder, mit einem Terminus von Espen Aarseth (1997), der »Ergodic Literature«. Zu diesem Thema ist erst in den letzten Jahren eine größere Anzahl wissenschaftlicher Arbeiten entstanden, da vor der Entwicklung und vor allem der Popularisierung der Computertechnologie der Textkorpus des interaktiven Erzählens zu beschränkt blieb. Ausnahmen sind frühe Beispiele interaktiv erzählter Literatur, wie zum Beispiel *Composition No. 1* von Marc Saporta, die durchaus von der Erzählforschung wahrgenommen wurden. Das Genre der Pen&Paper-Rollenspiele bzw. Tabletop Role Playing Games wie *Dungeons&Dragons*, die ab Mitte der siebziger Jahre entstanden, haben trotz ihres kommerziellen Erfolgs über lange Zeit keine Resonanz in der Wissenschaft gefunden. Auch Textadventures² wie *Zork* oder *Adventure*³, die etwa zu gleicher Zeit entstanden, wurden in akademischen Kreisen zunächst kaum rezipiert, obwohl sie an Universitä-

2 Die Textadventures, auch als interactive fiction bezeichnet, sind eine Art von Computerspielen, die hauptsächlich auf der Generierung von Text basieren. Die Spielenden werden durch eine in schriftlicher Form vorgegebene Geschichte geführt und navigieren durch die Handlung, indem sie Befehle in natürlicher Sprache eingeben, um die Geschichte voranzutreiben und Rätsel zu lösen.

3 *Adventure* wurde 1975 von Will Crowther geschaffen. Die erste offizielle Veröffentlichung erschien 1976 unter dem Titel *Colossal Cave Adventure*. Vgl. auch: Consalvo (2016).

ten entstanden⁴. Erst mit dem Aufkommen der visuellen Computer-
games in den neunziger Jahren des 20. Jahrhunderts beginnt die
wissenschaftliche Auseinandersetzung auf breiterer Basis.

An der Frage, ob oder wie Computergames bzw. interaktive Medien
Geschichten erzählen und in welcher Form dies wissenschaftlich-theo-
retisch zu analysieren ist, entzündet sich eine über lange Jahre kontro-
vers geführte wissenschaftliche Diskussion. Da anhand dieses Disput
wichtige erzähltheoretische Fragen aufgeworfen und entwickelt werden
und diese zudem für die Entwicklung einer medienübergreifenden und
transdisziplinären Erzählforschung von Bedeutung sind, will ich die
Debatte im Folgenden kurz darstellen.

2.2 Narrative Computergames

Erzählen Computergames Geschichten? Ist hier ein neues Erzählme-
dium entstanden, ist die Mediengrenze überwunden worden? Intuitiv
würde man dieser Aussage wohl zustimmen. Protagonisten von Com-
putergames wie Lara Croft oder Super Mario sind inzwischen Ikonen
der Popkultur. Die zahlreichen erfolgreichen Verfilmungen von Com-
puterspielen, z. B. *Lara Croft: Tomb Raider*, *Sonic the Hedgehog* oder die
Resident Evil-Reihe, in deren Rahmen etliche Real- und Animations-
filme sowie TV-Serien realisiert wurden, deuten auf ein hohes narra-
tives Potenzial hin. Vor allem die Adventuregames und die sogenannten
MMOPRGs wie *EverQuest* oder *World of Warcraft* schöpfen in ihrem
Setting immer wieder aus narrativen Quellen. Thematisiert werden
das Motiv der Suche bzw. der Queste, mythologische Auseinander-
setzungen oder Abenteuer in magischen Welten, die ihre Inspiration aus
Klassikern der Fantasy-Literatur wie z. B. *The Lord of the Rings* beziehen.

Auch Game-Designer betonen immer wieder die wichtige Rolle
des Erzählens bei der Kreation eines Computerspiels. So schreibt zum
Beispiel Dan Houser, der Entwickler der erfolgreichen *Grand Theft*

⁴ *Zork* (US 1980, O: Tim Anderson, Marc Blank, Dave Lebling, and Bruce Daniels-
Infocom) wurde bereits 1977 von Studierenden der MIT geschaffen, auch wenn es
erst 1980 eine offizielle Veröffentlichung erfahren hat. Vgl. z. B.: Loguidice, Bill/
Barton, Matt (2009).

Auto-Reihe: »Wir müssen es nur schaffen, uns als flüssiges Erzählmedium zu etablieren« (2008). Der Game-Designer Chris Klug stellt fest: »Game developers need also to be expert story tellers, because we are telling stories even if we think we aren't« (2002). Katie Salen und Eric Zimmerman, die mit *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003) ein wichtiges Handbuch zum Game-Design verfasst haben, widmen dem Thema »Games as Narrative Play« mehr als vierzig Seiten. So scheint zumindest aus Perspektive der Game-Kreierenden kein Zweifel daran zu bestehen, dass Computerspiele tatsächlich Geschichten erzählen, auch wenn der Begriff »Story« von Seiten der Kreativen eher intuitiv gebraucht und nicht definiert wird.

Insofern ist es nicht verwunderlich, dass im Zuge einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computergames auch die Ebene des Erzählens in diesem neuen Medium erforscht wird. Zunächst geschieht dies im Rahmen einer klassischen narratologischen Perspektive. So konzentriert sich die theoretische Auseinandersetzung aus literaturwissenschaftlicher Sicht auf die Möglichkeiten des interaktiven Erzählens im Hypertext in digitalen Medien (vgl. z. B. Landow 1994, Aarseth 1997). Untersuchungsgegenstand dieser Ansätze sind unter anderem die frühen Adventure-Games. Diese Computerspiele, wie das bereits erwähnte *Zork*, waren oft ausschließlich schriftlich-verbal vermittelt. Somit ist eine Untersuchung dieser Spiele aus literaturwissenschaftlicher Perspektive durchaus angemessen. Allerdings wurden Computergames im Zuge der weiteren technischen Entwicklung grafisch immer anspruchsvoller und entwickelten somit eine größere Nähe zu audiovisuellen Medientexten. *Grand Theft Auto I-V* oder die *Tomb Raider*-Reihe seien hier als Beispiele genannt. Doch auch diese komplexeren, audiovisuell realisierten Spiele wurden zunächst noch mit Mitteln der narratologischen Literaturwissenschaft und Dramentheorie beschrieben, so zum Beispiel von Janet Murray (1997) – was bald zu lautstark geäußelter Kritik und einer Grenzziehung führen soll.

2.3 Ludologie vs. Narratologie

Formuliert wird diese Kritik von einem Kreis von Wissenschaftlern um Gonzalo Frasca und Espen Aarseth, die sich seit Ende der neunziger Jahre mit der Erforschung von Computergames beschäftigen. Sie fordern, dass Computergames als eigenständiges Medium wahr- und ernstgenommen werden, was aus ihrer Sicht eine Theorieadaption von literaturwissenschaftlichen Methoden ausschließt. Neben den Arbeiten von Espen Aarseth muss man vor allem die Untersuchungen von Gonzalo Frasca als Initialzündung für eine eigenständige Computer-game-Forschung bewerten, insbesondere seinen Aufsatz *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* (1999).

Dabei weist auch Frasca zunächst auf strukturelle Ähnlichkeiten von Geschichten und Games hin: »The fact is that these computer programs share many elements with stories: characters, chained actions, endings, settings« (1999). Doch ist dies für ihn nur ein weiterer Grund, eine eigenständige Herangehensweise an seinen Untersuchungsgegenstand zu finden: »However, there is another dimension that has been usually almost ignored when studying this kind of computer software: to analyze them as games« (1999). Dafür schlägt Frasca die Schaffung einer neuen Disziplin vor: »We will propose the term ludology (from ludus, the Latin word for 'game'), to refer to the yet non-existent discipline that studies game and play activities« (1999).

Während Frasca noch strukturelle Ähnlichkeiten zur Erzählung sieht und seine Abgrenzung zur Narratologie später auch relativiert (2003), wird für eine Gruppe von vorwiegend skandinavischen Wissenschaftlern um Espen Aarseth, Jesper Juul und Markku Eskelinen die Bezeichnung »Ludologists« zu einem Kampfbegriff, mit dem sie sich von der Narratologie abgrenzen wollen. Dabei postulieren sie nicht nur die Eigenständigkeit des Spiels, sondern negieren teilweise sogar jede Relevanz des Narrativen in Computergames. So schreibt Eskelinen (2001): »Stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy.« Drei Jahre später formuliert er seine Position ebenso polemisch (2004, 36): »Luckily, outside theory, people are usually excellent at distinguishing between narrative situations and

gaming situations: If I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.«

Wissenschaftlich differenzierter, aber ähnlich radikal stellt Aarseth seinen Standpunkt dar. Für ihn ist – im Gegensatz zur narrativen Repräsentation – die Simulation der definierende Modus eines Computerspiels, eine Simulation, an der die Rezipientin partizipierend teilnimmt:

Simulation is the hermeneutic other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top down and preplanned. In simulations, knowledge and experience is [sic!] created by the player's actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker. (2004a, 52)

Allerdings unterschlägt Aarseth bei seiner Argumentation, dass die Rezipierenden ständig mit den repräsentativen Anteilen der Simulation interagieren, die nicht von ihnen selbst geschaffen worden sind, sondern von einem Autor oder einer Autorin bzw. von Game-Designern. Erst diese kreieren – wenn man so will, als Erzählende – die Voraussetzungen und Bedingungen, unter denen die simulierten Handlungen und Ereignisse stattfinden können. So könnte man die Rezeption eines Computerspiels auch wieder als Grenzüberschreitung deuten – als die Auflösung der Grenze zwischen Autoren und Rezipierenden in der Kreation der Geschichte.⁵

Jesper Juul grenzt Computerspiele noch auf einer anderen Ebene von Erzählungen ab (2001). Er weist mit Bezug auf Chatman (1978) und Brooks (1992) Narrationen eine grundsätzliche Medienunabhängigkeit zu, und damit verbunden die Möglichkeit, eine Erzählung von einem Medium ins andere zu übersetzen⁶. Diese Möglichkeit verneint Juul aber bei der Übersetzung von Film oder Buch ins Computerspiel. Als Beispiel führt er das Spiel *Star Wars* an, das auf dem gleichnamigen Film von George Lucas basiert. Dabei zeigt er, dass das Spiel nur einen kleinen Teil des Filmplots abdeckt, und dass manche Szenen des Spiels überhaupt nicht mit dem Film korrespondieren. Zudem, so

5 Vgl. zu diesen Überlegungen auch Freyermuth (2023).

6 Dass eine Erzählung verlustfrei bzw. unverändert eine Grenze überschreiten und von einem Medium ins andere übertragen werden kann, wird allerdings auch in der Transmedial Narratology stark bezweifelt, so zum Beispiel bei Ryan (2004, 2014).

Juul, weise das Spiel keine narrative Geschlossenheit auf, da nach der finalen Zerstörung des Todessterns ein neuer Todesstern auftauche, das Spiel also potenziell unendlich sei. Somit könne von einer Übersetzung des Films in ein Spiel nicht die Rede sein, denn: »Most characters from the movie are missing, and the few events that are included in the game have become simulations where the player can either win or fail« (2001).

Auch wenn Juuls Beschreibung zutreffend ist, liefert er doch keinen Beleg, weshalb die in diesem Einzelfall ungenügende Übersetzung des Films in das Spiel generalisiert werden kann. Juul klammert zudem aus, dass es 1983 schon aus technischen Gründen nicht möglich war, den Film *Star Wars* umfassend in einem Spiel zu reproduzieren. Mit den heutigen Möglichkeiten der digitalen Medien ist ein solches Szenario aber durchaus vorstellbar. Es ist letztlich die Entscheidung des Game-Designers, welche Charaktere und Szenarios er in einem Spiel für angemessen hält. Spiele wie *The Last of Us* oder *Heavy Rain* zeigen, dass sich komplexe Plots und interaktive Features nicht ausschließen. *The Last of Us* ist inzwischen auch als Streaming Serie auf HBO veröffentlicht worden. Neil Druckman, der schon das Script für das Spiel schrieb, fungiert dabei neben Craig Mazin als einer der Drehbuchautoren und Showrunner, was ebenfalls zeigt, dass die Grenzüberschreitung von Medium zu Medium durchaus möglich ist – wenn auch in diesem Fall auf umgekehrtem Wege.

Trotzdem haben die Argumente der Ludologen auf einer theoretisch-wissenschaftlichen Ebene durchaus Gewicht – die interaktive Rezeption eines Computergames und die Eingriffsmöglichkeiten der Spielenden stehen einigen typischen narrativen Gestaltungsstrategien im Wege: So zum Beispiel einer linearen Informationsvermittlung und der damit verbundenen Subtexterzeugung. Je nach Grad der interaktiven Eingriffsmöglichkeiten kann auch eine konsistente Transformation der Charaktere oder eine Geschlossenheit der Erzählung verhindert werden. Weiterhin wird durch die klare Abgrenzung von Literatur- und Erzählwissenschaft auch die Medienspezifik des Computergames betont – ein wichtiger Punkt, um auch in einer transdisziplinären Debatte das Computergame als eigenständiges Medium mit spezifischen künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten zu positionieren. Insofern wird diese Grenzziehung fruchtbar – und zwar gerade deshalb, weil sie die Apologeten der Erzählwissenschaft auf den Plan ruft.

2.4 Game Studies und Transmedial Narratology

Vor allem ist in diesem Zusammenhang auf die Arbeit von Marie-Laure Ryan hinzuweisen. Ryan, eine Wissenschaftlerin, die in der Softwarebranche gearbeitet hat, interessiert sich bereits früh für die Möglichkeiten und Strukturen computergenerierten Erzählens, die sie in ihrem Grundlagenwerk *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (1991) untersucht. Dabei nimmt sie allerdings nicht primär Computerspiele in den Fokus, die Anfang der neunziger Jahre erst am Anfang ihrer Entwicklung stehen, sondern verbal vermittelte, vom Computer erzeugte Prosa-Erzählungen. Ryan versucht, die Möglichkeiten der Sinngebung und Plotgestaltung der computergenerierten Erzählung zu systematisieren, und entwickelt dabei Modelle zur Beschreibung von Fiktionalität sowie zur Erzeugung von narrativen Konflikten, die wiederum in erzählerische Plots münden. Auch wenn die von Ryan dargestellten Beispiele ganz in der Tradition der Erzählwissenschaft vor allem aus dem verbal vermittelten Erzählen stammen, entwickelt sie später im Sinne einer transmedialen Narratology einen medienunabhängigen Begriff von Erzählung.

Gemeinsam mit Espen Aarseth gründet sie im Jahr 2001 die *Game Studies*, ein Online-Journal, das sich der wissenschaftlichen Erforschung von Computergames widmet. Der Titel dieser Publikation wird im Folgenden zudem der Oberbegriff für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Computergames und verdrängt den Begriff der Ludologie. In Abgrenzung zur Ludologie ist die Erforschung des narrativen Potenzials von Computergames eines der zentralen Anliegen der Game Studies, wie auch an der ersten Ausgabe des Magazins zu erkennen ist, die sich vollständig der Frage der Narrativität von Computergames widmet.

Ryan postuliert die grundsätzliche Medienunabhängigkeit von Erzählung und somit das Potential von Erzählungen, diese Mediengrenzen zu überwinden – und zwar ganz explizit bezogen auf Computergames. Dabei identifiziert sie in Abgrenzung zu den Ludologen mehrere Manifestationen des Erzählens im Computergame (Ryan 2006, 201): die Erzählung, die die Game-Designer über die Storyline, der der Avatar folgen muss, in dem Computergame angelegt haben, die tatsächliche Aktualisierung dieser Erzählung durch die interaktive Rezeption der

Spielenden, die Erzählung, die die Spielenden im Sinne einer Rahmenhandlung durch Cut-Scenes in das Spiel einführt, die Erzählung, die die Spielenden im Sinne einer Auflösung am Ende des Spiels, ebenfalls mit Hilfe von Cut-Scenes, über die erzählerischen Entwicklungen und Transformationen informiert, die Erzählungen, die die Spielenden mit den Aufzeichnungen ihrer Partien als »Let's Play«⁷ produzieren.

Gleichzeitig kommt Ryan zu dem Ergebnis, dass bestimmte Medien besser dazu geeignet sind als andere, narrative Inhalte zu vermitteln, und dass im Sinne McLuhans das Medium auch immer die Inhalte prägt (2005, 1):

A core meaning may travel across media, but its narrative potential will be filled out, actualized differently when it reaches a new medium. When it comes to narrative abilities, media are not equally gifted; some are born storytellers, other suffer from serious handicaps.

Insofern ist es nur konsequent, dass sie später den Begriff der »Media-Conscious Narratology« (vgl. z. B. 2014) einführt, mit dem sie einerseits das grundsätzliche Potenzial von Erzählungen betont, Mediengrenzen zu überschreiten, aber ebenso die Medienspezifik des Narrativen im Blick behält.

Die Synthese dieser beiden Aspekte erhält im Folgenden in der Forschung ein immer größeres Gewicht, nachdem zunächst, wie dargestellt, die Medienspezifik von Erzählungen im Mittelpunkt des Erkenntnisinteresses stand. So zeigt z. B. Jan Noel Thon, wie bestimmte Formen und Elemente des Erzählens sich transmedial realisieren, wenn er die Rolle der Erzählenden (Thon 2014b, 2016) oder Strategien der Subjektivitätsdarstellung (Thon 2014a, 2016) in verschiedenen Medien untersucht. Ebenfalls erforscht werden die Konzeption von Charakteren in Film und Computergame (Schröter 2013a, Schröter und Thon 2014), transmediale Fiktionalitätsmodelle (Zipfel 2014) oder multimodale Erzählungen⁸ (Hallet 2014).

7 Die sogenannten »Let's Plays« sind Dokumentationen des Spielverlaufs eines Computergames im Sinne einer Vorführung des Spielerlebnisses eines bestimmten Spielers oder einer Spielerin, in audiovisueller Form auf Videoplattformen hochgeladen.

8 Multimodal ist für Ryan und Thon eine Erzählung, wenn sie an ein singuläres Medienobjekt gebunden ist, dabei aber verschiedene semiotische oder technische

3. Erzählforschung Transdisziplinär

3.1 Transdisziplinäre Definitionsansätze

In der Entwicklung spezifischer Forschungsinteressen zu ausgewählten Elementen narrativer Gestaltung zeigt sich auch eine grundlegende Erkenntnis der transmedialen Narratologie – dass die Definition eines gegebenen Medientextes als Erzählung von der Gestaltung bestimmter Elemente auf einer semantischen Ebene abhängt. Viele der Argumente, die die Ludologen gegen die Betrachtung von Computergames aus einer narratologischen Perspektive anführten, fußten auf unzureichenden Definitionen des Narrativen oder auf medienspezifischen Merkmalen.

So führt Eskelinen in seinem Abgrenzungsversuch Definitionen für Narrativität von Genette und Prince an, bei denen für narrative Texte unter anderem eine Erzählsituation, also mindestens die Existenz einer Erzählerinstanz sowie die eines Rezipierenden, eingefordert wird. Daraus folgert Eskelinen, dass Games keine Geschichten erzählen, denn: »I think we can safely say we can't find narrative situations within games« (2004, 36). Allerdings ist die Notwendigkeit einer Erzählerinstanz, wie ihn die klassische Narratologie mit ihrem Fokus auf literarisch bzw. verbal vermittelte Erzählungen vielfach fordert (vgl. z. B. Chatman 1978, Genette 2010, Prince 1982) mehr als umstritten.⁹ Schon Bordwell weist darauf hin, dass im Film nicht notwendigerweise eine Erzählerinstanz realisiert sein muss (Bordwell 1985). Die gleiche Position beziehen Narratologinnen und Narratologen, die die

Kanäle benutzt, also z. B. Kinderbücher mit Soundeffekten, oder Computergames, die andere Medien imitieren, wenn im Zuge der Erzählung beispielsweise eine vergrößerte Schatzkarte oder literarisch-verbal vermittelte Schriftstücke auftauchen. Ein weiteres Beispiel sind die sogenannten Multimedia-Reportagen. Dabei weisen Ryan und Thon darauf hin, dass der Begriff des Multimodalen in der Forschung den Begriff des Multimedialen ablöst (vgl. Ryan/Thon 2014, S. 10).

⁹ Allerdings zeigen Seibel (2002) und Thon (2014b) an einer Vielzahl von Beispielen, in welcher Form auch Computergames Erzähler und Erzählsituationen etablieren. Bereits 2002 weist Klaudia Seibel darauf hin, dass sich die Narrativierung durch eine rahmende Erzählerinstanz nicht nur im klassisch narrativen Bereich der Rollenspiele und Adventuregames feststellen lässt, sondern auch in Action- und Strategiespielen.

Medienunabhängigkeit der Erzählung betonen und damit auch keine Notwendigkeit einer Erzählerinstanz sehen (Ryan 2004).

Als Autor, der Geschichten für das Fernsehen, für Comics und für interaktive Medien verfasst, kann ich dieser Auffassung nur nachdrücklich beipflichten. Aber nicht nur aus der Perspektive des Praktikers, auch aus theoretisch-wissenschaftlicher Sicht ist die Beschäftigung mit intermedialen Erzählformen spätestens seit der Jahrtausendwende eines der zentralen Forschungsfelder geworden, und damit eine der ersten disziplinären Grenzen, die überschritten wurde. Man kann sogar noch weiter gehen: Erst die Überschreitung oder Infragestellung der traditionellen Grenzen der Erzählforschung mit transdisziplinärem Blick auf neue Erzählmedien emanzipiert die Erzähltheorie von dem Korsett der literarischen Vermittlung und erlaubt eine neue, detailliertere und vor allem genauere Form der Bestimmung des narrativen Textes.

Dies liegt nicht zuletzt daran, dass eine Vielzahl von Forschenden aus verschiedensten Disziplinen Interesse an einer theoretischen Auseinandersetzung mit der narrativen Form entwickeln (Vgl. Kreiswirth 2008). Diese unterschiedlichen Blickwinkel erzeugen unterschiedliche Erkenntnisinteressen, die über eine Fokussierung auf die literarische Form weit hinausgehen. In den letzten Jahren erlebt die ursprünglich strukturalistisch und literaturwissenschaftlich orientierte Narratologie somit eine erhebliche Erweiterung, sowohl methodisch als auch inhaltlich. Hier sind vor allem zwei Strömungen zu unterscheiden.

Zum einen werden in transdisziplinären Grenzüberschreitungen narratologische Konzepte auf andere Disziplinen übertragen, und erzähltheoretische Erkenntnisse anderer wissenschaftlicher Disziplinen finden Eingang in narratologische Arbeiten. Beispiele dafür finden sich zum Beispiel in der Geschichtswissenschaft in den Arbeiten von Hayden White (1987), in der Kognitionspsychologie bei Richard Gerrig (1993) und Jürgen Straub (1998) und aus kulturanthropologischer Sicht bei Walter Ong (1987). Diese Liste ließe sich weiter fortsetzen und um Ansätze aus der Rechtswissenschaft, den Wirtschaftswissenschaften oder der Philosophie ergänzen vgl. Herman und Verveck (2008).

Zum anderen erweitert sich der bislang primär literaturwissenschaftlich fokussierte Blick der Narratologie und beschreibt Erzählungen und Manifestationen des Narrativen in anderen Medien. Während die Narrativität des Films schon relativ früh untersucht wurde (vgl.

z. B. Metz 1972 [1971], Chatman 1978, Bordwell 1985), kommt es seit der Jahrtausendwende zu einer verstärkten Auseinandersetzung mit dem erzählerischen Potenzial anderer Medien, wie beispielsweise Comics (z. B. Schüwer 2002, Ewert 2004, Mahne 2007, Stein und Thon 2013, Kukkonen 2013, Klein, Martínez, und Wolff 2019) Lyrik (z. B. Müller-Zettelmann 2002) oder Musik (z. B. Wolf 2002, Tarasti 2004). Weiterhin werden, wie bereits dargestellt, mit der dynamischen Entwicklung der digitalen Medien auch die Möglichkeiten des interaktiven Erzählens untersucht.

Diese transdisziplinären Ansätze der Narratologie, die über die klassischen, strukturalistisch geprägten narratologischen Konzepte hinausgehen, fasst David Herman unter dem Begriff der »Postclassical Narratology« zusammen. Herman grenzt sich mit diesem Begriff von der strukturalistischen Narratologie ab, der er »scientificity, anthropomorphism, disregard for context and gender-blindness« unterstellt (vgl. Herman und Vervaeck 2008, 450). Die von Herman postulierte Dichotomisierung zwischen klassischer und postklassischer Narratologie bleibt allerdings kritisch zu hinterfragen. Auch vor der von z. B. Nünning ausgerufenen »Renaissance« (2002, S. i [sic!]) der Narratologie existierten transdisziplinäre Ansätze in der Erzählforschung. In diesem Sinne könnte man schon die Entstehung der Narratologie als eine erste transdisziplinäre Grenzüberschreitung zwischen Semiotik und Literaturwissenschaft sehen. Weiterhin gab es schon früher wichtige Überlegungen zur Erzählforschung in anderen wissenschaftlichen Disziplinen, die die klassische Narratologie befruchtet haben, so zum Beispiel die kognitionspsychologischen Arbeiten von William Brewer (1996), die Überlegungen zu methodologischen Problemen der Geschichtswissenschaften von Arthur C. Danto (1980 [1965]) und die einflussreichen soziolinguistischen Untersuchungen zu mündlichen Erzählungen von Labov und Waletzky (1973 [1967]). Zudem gibt es wichtige erzähltheoretische Erkenntnisse aus anderen Disziplinen, die auch von der postklassischen Narratologie wenig beachtet werden, so zum Beispiel die Untersuchungen von mythologischen Erzählstrukturen des Anthropologen Joseph Campbell. Sein Konzept des Monomythos und der Heldenreise ist heutzutage von großer Praxisrelevanz und hatte vor allem durch die Adaption von Christopher Vogler (1998) großen Einfluss

auf die Entwicklung des Hollywood-Kinos und damit auf Erzählstrukturen im Kino weltweit.

Um diesen unterschiedlichen Ansätzen gerecht zu werden, ist ein Blick auf die narrative Form nötig, der auch die Betrachtung anderer Erzählmedien einschließt. Der Fokus sollte hier also auf der Definition des Narrativen auf einer semantischen Ebene liegen, unabhängig von dem verwendeten Erzählmedium. Im Folgenden will ich einen Überblick über die Definitionsgeschichte und angebotene Lösungen geben, denn auch hier gilt: Erst die Bestimmung der Grenzen macht die Beschreibung von Grenzüberschreitungen möglich und sinnvoll.

Trotz der langen Tradition der Erzählwissenschaft gelingt es über eine lange Zeit nicht, eine konsistente Definition des Narrativen zu etablieren. So beklagt Meir Sternberg »the absence of anything like an accepted definition of narrative« (1992, 464). Zwar ist diese Aussage mehr als 30 Jahre alt, doch die Erweiterung des Forschungsfeldes der Narratologie in eben jener Zeit auf transmediale Formen sowie auf andere wissenschaftliche Disziplinen hat das Problem eher verschärft.

Zunächst gibt es den Versuch einer Minimaldefinition, wie sie etwa Barbara Herrnstein Smith (1981, 228) anbietet: »We might conceive of narrative discourse most minimally and most generally as verbal acts consisting of someone telling someone else that something happened.« Doch dürfte dies auf jede beliebige Gesprächssituation zutreffen, was als Definition nicht befriedigen kann. Spezifischer wird Gerald Prince, wenn er die Erzählung wie folgt beschreibt: »Narrative is the representation of at least two real or fictive events or situations in a time sequence, neither of which presupposes or entails each other« (1982, 4). Auch diese Definition ist noch recht unbestimmt, sie würde ebenso gut auf ein Kochrezept zutreffen. Der Filmwissenschaftler David Bordwell fordert in einer ähnlichen Definition zudem noch die Kriterien der Kausalität sowie der räumlichen Verortung, wenn er schreibt: »The fabula embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field« (1985, 49). Auch wenn diese Definition bereits mehr Elemente enthält, trifft sie doch auch auf Medientexte zu, denen man intuitiv nicht unbedingt narratives Potenzial zusprechen würde – zum Beispiel instruktive Texte wie eine Bauanleitung. Dagegen fordert der Narratologe Wolf Schmid (2008, 6) sogar eine noch größere Offenheit der Definition ein: »In

eine Minimaldefinition von Narrativität brauchen die Kausalität und andere Formen der Motivierung jedenfalls nicht einzugehen. Narrativ ist ein Text schon dann, wenn er nur temporale Verbindungen enthält.«

Bei den genannten Kriterien wird praktisch jeder Medientext, der Ereignisse oder Handlungen darstellt, zu einer Erzählung. Aber ist das bei einer Sportberichterstattung, einer Wettervorhersage, einer Bauanleitung etc. wirklich der Fall? Marie-Laure Ryan unternimmt bereits 1992 den Versuch einer Definition des Narrativen über die Identifizierung bestimmter Elemente auf semantischer Ebene, die sie »Building Blocks« des Narrativen nennt und die für sie »basic conditions of narrativity« darstellen (1992, 371). Dabei geht sie zunächst von drei Kategorien aus. Erstens gibt es eine Erzählwelt, die mit Charakteren bevölkert ist und Objekte enthält. Zweitens muss diese Welt eine zeitliche Dimension aufweisen, in der – meist durch Aktionen der Charaktere – ein Wandel der Welt stattfindet. Drittens muss der Erzähltext interpretative Rückschlüsse auf Ziele, Pläne und kausale Verknüpfungen zulassen. Ryan baut diesen Ansatz weiter aus, bis sie zu einer achtteiligen Definition der »Building Blocks« kommt, die wiederum unter vier Kategorien zusammengefasst werden (2006, 8):

Spatial Dimension:

1. Narrative must be about a world populated by individuated existents.

Temporal Dimension:

2. This world must be situated in time and undergo significant transformations.
3. The transformations must be caused by non-habitual physical events.

Mental Dimension:

4. Some of the participants in the events must be intelligent agents who have a mental life and react emotionally to the states of the world.
5. Some of the events must be purposeful actions by these agents, motivated by identifiable goals and plans.

Formal and Pragmatic Dimension:

6. The sequence of events must form a unified causal chain and lead to closure.
7. The occurrence of at least some of the events must be asserted as fact for the story world.
8. The story must communicate something meaningful to the recipient.

Tatsächlich gelingt es mit dieser umfassenden Definition sehr viel bestimmter, narrative Texte von anderen Texttypen abzugrenzen. Allerdings würde Ryans Definition auch auf Texte zutreffen, die man intuitiv nicht als Erzählung einordnen würde, so zum Beispiel bestimmte historische Chroniken oder Beschreibungen von Sportereignissen. Insofern habe ich aus anwendungsbezogener Sicht, als Verfasser von narrativen Texten, aufbauend auf Ryans Kategorien ihre Definition noch durch weitere Distinktionsmerkmale ergänzt, um die Spezifik des Narrativen präziser zu bestimmen (Friedmann 2016, 2021).

Der narrative Text zeichnet sich aus meiner Sicht durch folgende spezifische Gestaltungsstrategien aus:

1. Die Semantisierung des Erzählraums: Der Raum in einer Erzählung ist nicht nur der bloße Schauplatz, er ist auch immer Sinnträger. Rotkäppchen muss aus ihrem sicheren Heim in den dunklen, gefährlichen Wald. Frodo muss in *The Lord of the Rings* aus dem idyllischen, grünen Auenland ins finstere Mordor. Gustav von Aschenbach reist in *Tod in Venedig* aus dem geordneten, apollinischen München in das dionysische, sinnliche Venedig. Die Überschreitung von Grenzen zwischen diesen semantischen Räumen durch die Protagonisten ist ebenfalls ein Charakteristikum von Erzählungen.

2. Die Gestaltung der narrativen Figuren in einer mimetischen, synthetischen, thematischen und intertextuellen Dimension: Narrative Figuren repräsentieren nicht nur auf eine naturalistische Weise Menschen oder (z. B. im Falle von Fabeln) vermenschlichte Wesen (mimetisch), sondern gestalten diese als Funktionsträger (synthetisch) im Rahmen der Handlung, so wie der Held Frodo in *The Lord of the Rings* von seinen Helfern Sam oder Aragorn unterstützt wird, dabei von seinem Mentor Gandalf beraten wird und ihn Antagonisten wie Sauron oder Saruman an der Erfüllung seines Zieles hindern wollen. In *Stolz und Vorurteil* findet die Protagonistin Elizabeth Bennet in Mr. Darcy sowohl ihren Antagonisten wie auch ein Liebesobjekt. Zudem weisen viele Figuren in einer Erzählung eine Sinndimension (thematisch) auf, wie etwa in *Der Zauberberg*, wo Hans Castorp über verschiedene Persönlichkeiten mit verschiedenen Lebens- und Weltentwürfen konfrontiert wird: Der soldatische, disziplinierte Joachim, die sinnliche Clawdia Chauchat, der humanistische Settembrini oder der vitale, maßlose Mynheer Peepkorn.

3. Die Setzung von narrativen Basisoppositionen, die den Text thematisch strukturieren: Die Handlung einer Geschichte entwickelt sich aus einem Widerstreit zweier semantischer Grundprinzipien, der narrativen Basisoppositionen. In manchen Fällen sind diese schon am Titel der Erzählung zu erkennen, wie etwa in Tolstois *Krieg und Frieden*, Dostojewskis *Verbrechen und Strafe*, Austens *Verstand und Gefühl*.

4. Die Zielorientiertheit und die Auslösung der Handlungen und Ereignisse durch einen Konflikt: Die Protagonisten einer Erzählung handeln zielorientiert, das heißt zu Beginn der Geschichte wird ein Ziel der Figur kommuniziert, welches sie im Laufe der Erzählung erreichen will. Rotkäppchen will ihrer Großmutter Wein und Kuchen bringen, Frodo soll den Ring der Macht vernichten, Lara Croft will den Scion finden. Die Erreichung dieses Zieles erfolgt aber nie reibungslos, die Figuren werden durch äußere Umstände oder Antagonisten am Erreichen des Ziels gehindert, wodurch ein Konflikt entsteht, den die Figur im Laufe der Erzählung lösen muss und durch den ihre Handlungen ausgelöst werden.

5. Die Geschlossenheit des Textes durch die Transformation narrativer Basisoppositionen: Jedes Buch, jeder Film, jede Erzählung hat ein Ende. Aber der Eindruck der Geschlossenheit entsteht erst, wenn die Frage beantwortet ist, ob Held oder Heldin ihr Ziel erreicht haben und die narrativen Basisoppositionen vollständig transformiert sind: Frodo vernichtet den Ring der Macht und beendet so die Tyrannei Saurons. Elinor Dashwood heiratet in *Verstand und Gefühl* Edward, das Gefühl triumphiert schlussendlich über Berechnung und Standesdünkel. Joel kann in *The Last of Us* am Ende Ellie retten – wenn auch um den Preis, die Zukunft der Menschheit zu opfern.

6. Die Setzung von semantischen Umschlägen, in der Terminologie der Filmdramaturgie: die Setzung von Wendepunkten. Immer wieder kommt es in der Handlung von Erzählungen zu überraschenden Wendungen, meist bezogen auf die narrativen Basisoppositionen. Als Luke in *Star Wars* seinen vermeintlichen Erzfeind Darth Vader bekämpft, offenbart ihm dieser, dass sie Vater und Sohn sind. Elinor erfährt in *Verstand und Gefühl* überrascht, dass Edwards Verlobte ihn verlassen hat, als er enterbt wurde, so dass er nun wieder frei für sie ist. Dr. Crowe,

der in *The Sixth Sense* dem jungen Cole helfen will, der von Geistererscheinungen geplagt wird, findet heraus, dass er selber ein Geist ist.

7. Die Emotionalisierung der Erzählung: Während in juristischen Texten wie z. B. Polizeiberichten oder instruktiven Texten, wie z. B. Betriebsanleitungen, Handlungen und Ereignisse möglichst sachlich dargestellt werden, geht es in einer Erzählung immer auch darum, Emotionen zu evozieren. Dabei sollen einerseits die Emotionen der Protagonisten geschildert und erfahrbar werden, andererseits sollen bei den Rezipierenden bestimmte Gefühle ausgelöst werden. Wie wichtig die Dimension des emotionalen Erlebens bei der Rezeption von Geschichten ist, zeigt sich schon in der Tatsache, dass viele erzählerische Genres über die Gefühle definiert sind, die sie bei der Rezeption auslösen sollen, so z. B. der Schauerroman, das Horrorcomic, der Erotikfilm oder die Komödie.

8. Kausalbeziehungen, die die Verknüpfung der Handlungen und Ereignisse der Erzählung bedingen: Die Handlungen und Ereignisse folgen nicht zufällig aufeinander, sondern sind kausal verknüpft, bilden eine Impulskette und stellen so erst den Sinnzusammenhang her: Romeo und Julia können nicht heiraten, weil ihre Familien verfeindet sind. Deshalb soll Julia mit einem anderen Mann verheiratet werden. Um der Heirat zu entinnen, nimmt sie einen Trunk, der sie in einen todesähnlichen Schlaf versetzt. Weil Romeo daraufhin glaubt, sie sei gestorben, wählt er den Freitod. Julia will ohne ihren Geliebten nicht weiterleben und erdolcht sich. Eine Handlung folgt aus der nächsten und wäre ohne die vorhergehende nicht denkbar.

9. Eine prototypisch narrative Strukturierung der Erzählung: Die Handlungen und Ereignisse sind meist in einer bestimmten Struktur organisiert, die sich etwa in der Drei- oder Fünkfaktstruktur des klassischen Dramas zeigt oder in der sogenannten Heldenreise bzw. dem Monomythos, dessen Muster sich in einer Vielzahl von Mythen und Märchen aus aller Welt findet. Aber auch verbal vermittelte Alltagserzählungen organisieren sich in vergleichbaren Strukturen, wie die Soziolinguisten Labov und Waletzky (1973) zeigen.

10. Die Partizipation der Rezipient/innen an der Sinnproduktion durch das sogenannte Gapping: Im Gegensatz zu akademischen oder

instruktiven Texten lassen narrative Texte bewusst Leerstellen, um die Rezipienten durch Mutmaßungen und Annahmen in die Sinnproduktion einzubinden. Besonders deutlich ist dies etwa im Krimigenre, wo bewusst Informationen zurückgehalten oder Fehlsuren gelegt werden, um die Rezipienten so zu Spekulationen über den weiteren Handlungsverlauf der Erzählung zu motivieren.

11. Semantische Objekte: In vielen Erzählungen stehen bestimmte Objekte im Zentrum der Handlung oder dienen als Ziel der Hauptfigur, so etwa das Schwert Excalibur, der Heilige Gral oder der Ring der Macht. Dabei werden Objekte in Erzählungen in unterschiedlichem Maße semantisiert – zu unterscheiden sind in diesem Zusammenhang nicht-funktionale Objekte, handlungsrelevante Objekte, handlungstreibende Objekte und semantische Objekte, wobei letztere die binären narrativen Oppositionen binden und bestimmte Kernthemen der Erzählung symbolisieren und verdinglichen. Im Alltag begegnet uns diese Strategie in Form von Marketingkampagnen oder in sozialen Ritualen wie Sportturnieren, bei denen ein semantisierter Pokal für Triumph und Sieg steht.

Auf den ersten Blick mutet diese Bestimmung ausführlich und wenig praktikabel an. In der Tat geht sie über eine knappe Definition im Sinne eines lexikalischen Eintrags weit hinaus. Aber sie erlaubt die Darstellung der Spezifik von narrativer Gestaltung im anwendungsbezogenen Sinn einerseits und im analytischen Sinn andererseits. Denn mit Hilfe dieser Systematik kann geklärt werden, inwieweit erzählerische Strategien bzw. narrative Gestaltungselemente in verschiedenen Medien realisiert werden. Nicht, indem dichotomisch und binär die Frage gestellt wird, ob es sich bei einem gegebenen Text um eine Erzählung handelt oder nicht – sondern indem man untersucht, in welchem Ausmaß bei der Gestaltung des Textes bestimmte erzählerische Elemente verwendet worden sind. Anders ausgedrückt: Hat der Medientext ein niedriges narratives Potenzial, wie zum Beispiel das Computergame *Tetris*, bei dem sich von allen Merkmalen narrativer Textgestaltung nur die narrative Basisopposition »Ordnung vs. Chaos« findet? Oder hat er ein hohes narratives Potenzial, wie z. B. das Computergame *The Last of Us*, bei dem alle beschriebenen Textgestaltungselemente verwendet werden. So wird auch klar, dass es viel zu limitiert wäre, Computer-

games pauschal als Erzählmedien darzustellen, oder ihnen das Potenzial als Erzählmedium komplett abzusprechen. Computergames sind, wie andere Medien auch, in ihren Gestaltungsstrategien hoch divers, und daher ist eine differenzierte Betrachtungsweise vonnöten, zu der die beschriebene Systematik einen Beitrag leisten kann.

Gerade bei der komplexen Definition des Narrativen und der Erkenntnis, dass die transdisziplinären Perspektiven auf das Feld oftmals durch mediale Grenzüberschreitungen initiiert worden sind, fällt aber auf, dass auch der Begriff des Mediums im Rahmen dieser Argumentation noch nicht hinreichend definiert ist. Wieder gilt: Die Beschreibung einer medialen Grenzüberschreitung macht nur Sinn, wenn wir definiert haben, wie der Begriff des Mediums zu verstehen ist.

3.2 Transmedialität als Voraussetzung für Transdisziplinarität

Kein triviales Unterfangen, denn auch in der Literatur wird immer wieder das Fehlen einer einheitlichen und durchgesetzten Definition beklagt (vgl. z. B. Kloock und Spahr 2012, Ryan 2014, Schmidt 2018). So könnte zum Beispiel gefragt werden, ob ein illustrierter Roman und eine Graphic Novel als unterschiedliche Medien anzusehen sind, wo sie doch beide den sprachlichen wie visuellen Kanal benutzen, weiterhin denselben materiellen Träger, nämlich Papier und Druckfarbe, benutzen. Und kann man wirklich vom Medium des Computergames sprechen, so wie ich es bisher getan habe, wenn es doch auf so unterschiedlichen Plattformen wie einer Spielkonsole, einem Computer oder einem Smartphone abgerufen und rezipiert wird?

Tatsächlich wird der Begriff Medium im allgemeinen Sprachgebrauch auf mehrdeutige Weise verwendet. So kann er benutzt werden, um spezifische Kommunikationskanäle zu beschreiben: Man spricht von einer Zeitung, dem Radio oder dem Internet als Medium. Gleichzeitig kann aber die technische Seite der Kommunikation gemeint sein, wenn man das Fernsehen, Fotografie oder den Computer als Medium bezeichnet. Betrachtet man den Computer, kann man auch im Zusammenhang mit seinen Anwendungen von Medien sprechen, so zum Beispiel dem Computergame, der E-Mail oder einem Blog. Weiterhin

weist der Begriff eine semiotische Dimension auf, wenn man die Sprache oder Bilder Medium nennt. Zudem werden bestimmte künstlerische oder kreative Ausdrucksformen als Medien bezeichnet, so die Literatur, die Musik oder der Tanz. Ebenso kann das Material, in dem bedeutungstragende Zeichen präsentiert werden, als Medium gelten: das Öl, mit dem man Bilder malt, der Ton, aus dem man Skulpturen formt, das Papier, auf das man schreibt.

Es ist wiederum Ryan (2014, 29 f.) die den Versuch unternimmt, die verschiedenen Dimensionen des Begriffs zu erfassen und zu systematisieren. Dabei unterscheidet sie drei Dimensionen des Medienbegriffs: Die semiotische Dimension, die das zugrundeliegende Zeichensystem kategorisiert, so etwa die Sprache oder das Bild. Typische Beispiele für semiotisch basierte Medien sind für Ryan die verschiedenen Kunstformen wie Musik, Malerei oder die Skulptur.

Die technische Dimension, die die technischen Merkmale von Medien beschreibt, sei es Fotografie, Film oder Radio. Unter dieser Kategorie wäre auch die materielle Beschaffenheit der Botschaft zu betrachten, übermittelt auf einem Bildschirm oder einer Papierseite. Hier können sich auch mehrere Ebenen der technischen Produktion verbinden, im Falle des Buches wären das die Kreation des Textes auf einer Schreibmaschine oder einem Computer sowie die Vervielfältigung des Textes mittels technischer Druckverfahren.

Die kulturelle Dimension, die die kulturell geprägte Wahrnehmung von Medien als Mittel der Kommunikation umfasst, seien es das Theater, Comics oder die Presse. Hierbei handelt es sich um Medien, die im öffentlichen Diskurs als solche angesehen werden, ohne dass man hier eine eindeutige semiotische oder technische Zuordnung treffen könnte, denn die Produktion eines Comics unterliegt technisch vergleichbaren Prozessen wie die eines Buchs und benutzt, wie dargestellt, auch auf semiotischer Ebene die gleichen Kanäle wie ein illustriertes Buch; der Comic wird aber trotzdem als eigenständiges Medium angesehen (vgl. dazu McCloud 2001, Kukkonen 2013, Klein, Martínez, und Wolff 2019, Packard et al. 2019).

Ryan weist auch darauf hin, dass bei der Bestimmung eines Mediums in den meisten Fällen alle drei Dimensionen berücksichtigt werden müssen. So verwendet beispielsweise das Computergame semiotisch den visuellen, den auditiven sowie in manchen Fällen auch den

literarisch-verbalen Kommunikationskanal. In der technischen Dimension wird es sowohl über einen Bildschirm als auch über Lautsprecher vermittelt, ähnlich wie der Tonfilm. Zudem ist es, im Gegensatz zum Film, in der technischen Dimension noch über die interaktiven Eingriffsmöglichkeiten charakterisiert. Alle diese Merkmale würde das Computergame z. B. mit einer interaktiven multimedialen Reportage teilen. Insofern ist hier die kulturelle Dimension zu berücksichtigen, die distinktiv wirkt.

Auf ähnliche Weise argumentiert Wolf (2002, 39), wenn er in Bezug auf intermediales Erzählen feststellt:

Im Unterschied zu manchem medientheoretischen Begriffsgebrauch bedeutet ›Medium‹ [in der Intermedialitätsforschung] [...] nicht vorrangig einen bloß technisch-materiell definierten Übertragungskanal von Informationen (wie z. B. Schrift, Druck, Rundfunk, CD usw.), sondern ein konventionell als distinkt angesehenes Kommunikationsdispositiv. Dieses ist in erster Linie durch einen spezifischen (z. B. symbolischen oder ikonischen) Gebrauch eines semiotischen Systems (Sprache, Bild), in manchen Fällen auch durch die Kombination mehrerer Zeichensysteme (wie beim Tonfilm als einem ›Kompositmedium‹ aus Sprache, Bild und Musik/Geräuschen) zur Übertragung kultureller Inhalte gekennzeichnet und erst in zweiter Linie [...] durch bestimmte technische Medien bzw. Kommunikationskanäle.

Im Weiteren fährt er fort: »Im Licht dieser Erläuterung kann also auch von einem ›Medium Roman‹ oder einem ›Medium Erzählliteratur‹ gesprochen werden« (Wolf 2002). Wolf verknüpft in seinem Medienbegriff also ebenfalls die technische, semiotische und kulturelle Dimension. Wichtig erscheint dabei seine Betonung der kulturellen Dimension, wenn er von einem konventionellen Distinktionsbegriff spricht, der es auch erlaubt, z. B. vom Medium der Literatur oder des Comics zu sprechen. Bei einer rein technischen oder semiotischen Betrachtung wären diese als Medien kaum zu unterscheiden, in der kulturellen Produktions- und Rezeptionspraxis differieren sie allerdings erheblich.

Wie ist nun der Begriff der Transmedialität und damit die Frage der medialen Grenzüberschreitung zu fassen? Jenkins, der den Begriff des »Transmedial Storytelling« 2006 einführt, definiert ihn folgendermaßen: »[a] transmedia story unfolds across multiple »media platforms,

with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole« (2006, 95 f.). Der Begriff des »Transmedial Storytelling« meint also eine singuläre Erzählung, die in verschiedenen Medien realisiert ist. Für die Untersuchung von Phänomenen der Grenzüberschreitung bietet sich dieser enge Begriff nicht an – in dieser Anthologie kann sich der Begriff des transmedialen Erzählens sowohl auf eine singuläre Geschichte beziehen, die sich über mehrere Medienplattformen erstreckt, als auch Adaptionen der gleichen Geschichte in unterschiedlichen Medien oder auch bestimmte Elemente narrativen Gestaltens wie z. B. Figurenarchetypen (Vogler 1998, Friedmann 2021), die in unterschiedlichen Medien auftauchen. Zudem kann unter diesen Begriff auch das Phänomen der »Transmedial Storyworlds« (vgl. z. B. Ryan und Thon 2014) fallen, also Erzählwelten, wie z. B. bei *The Lord of The Rings*, *A Song of Ice and Fire* oder dem Marvel-Superhelden-Universum, bei denen eine Vielzahl von Geschichten zwar in verschiedenen Medien wie Comic, Game oder Film erzählt werden, diese aber alle in derselben Erzählwelt angesiedelt sind.¹⁰

3.3 Eine transdisziplinäre Perspektive auf Erzählungen als Folge ontologischer Grenzüberschreitungen

Ganz unabhängig von dem verwendeten Medium organisieren wir einen Großteil unserer Kommunikation narrativ. Geschichten sind für das menschliche Gehirn offenbar die geeignetste Form, Informationen zu kommunizieren und zu verarbeiten, wie eine Vielzahl von Untersuchungen, sowohl von Wissenschaftlern als auch von Praktikern, nahelegen (vgl. Gottschall 2013, Storr 2019, Breithaupt 2022). Dabei könnte man annehmen, dass es logischere oder effizientere Wege gäbe, Informationen zu ordnen, zu strukturieren und zu kommunizieren. Einige der beschriebenen narrativen Gestaltungsprinzipien scheinen einer konsistenten Informationsübermittlung sogar im Wege zu stehen.

10 Allerdings differieren im Falle der Marvel-Storyworld die Comicversionen einerseits und die Film- und VOD-Versionen andererseits so weit, dass man im Falle der letzteren Storyworld inzwischen vom Marvel Cinematic Universe (MCU) spricht, um so die beiden Storyworlds zu unterscheiden.

So lässt der narrative Text im Falle des Gappings bewusst Leerstellen und gibt oftmals gezielt bestimmte Informationen zunächst nicht preis. Ein wissenschaftlicher Text dagegen stellt seine wesentlichen Erkenntnisse oftmals in Form eines Abstracts vor den eigentlichen Aufsatz. Was in der wissenschaftlichen Praxis zu einer schnellen Übersicht und Effizienz führt, würde in einem narrativen Modus als Regelbruch bewertet werden – Spoiler Alert! Auch Kriterien wie Glaubwürdigkeit oder Konsistenz werden viele fiktionale Texte auf den ersten Blick nicht gerecht. So können uns in Erzählungen wie in Äsops Fabeln sprechende und denkende Tiere begegnen. Es können sogar gar handelnde Haushaltsgeräte sein, wie im Disney-Film *The Brave Little Toaster* oder Geister und übernatürliche Wesen wie im Pixar-Film *Soul*. Zwar ist den Rezipierenden vollkommen klar, dass sich die gezeigte Handlung so nicht zutragen könnte und dass ein Toaster und eine Heizdecke keine liebevollen Freundschaften pflegen. Trotzdem können die Rezipierenden die Erzählung auf einer emotionalen und semantischen Ebene immer noch als glaubwürdig empfinden.

Mehr noch: Trotz dieser auf den ersten Blick kontraintuitiven Gestaltungsstrategien, die die fiktionale Ebene des Textes sogar betonen, sind fiktionale Geschichten in hohem Maße in der Lage, Weltsicht und menschliches Verhalten zu formen – seien es frühe, antike Gesellschaften, die durch Mythen oder religiöse Texte erst zu einer gemeinsamen Identität finden (Levi-Strauss 1983 [1964]) oder auch ganz aktuelle Beispiele, die zeigen, dass Erzählungen einen großen Einfluss auf gesellschaftliche Diskurse haben – und zwar ganz unabhängig davon, ob sie aus einer gesellschaftlichen oder wissenschaftlichen Perspektive für »glaubwürdig« oder »authentisch« gehalten werden. So kann auch ein Science-Fiction-Thriller wie *The Day after Tomorrow* signifikante Änderungen von ökologischen Prioritäten auslösen und Auswirkungen auf das politische Wahlverhalten der Rezipierenden haben (Leiserowitz 2004). Eine Sitcom wie *Little Mosque on a Prairie* kann – stärker als erprobte psychologische Methoden – zur Entwicklung von Toleranz gegenüber religiösen Minderheiten beitragen (Brauer und Murrar 2018).

Gut erforscht ist auch der sogenannte *CSI*-Effekt. Die Krimiserie *CSI*, die von 2000 bis 2015 ausgestrahlt wurde und von der drei Spin-Offs produziert wurden, gilt als eine der erfolgreichsten Fernsehpro-

duktionen der Welt. Sie rückte erstmalig die kriminalistische Aufklärungsarbeit von Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen in den Fokus der Darstellung. Eine weitere Besonderheit war die Tatsache, dass die beiden Forensikerinnen des Teams, Catherine Willows und Sara Sidle, weibliche Figuren waren. Dies war in der Fernsehlandschaft ungewöhnlich und entsprach auch nicht den damaligen Gegebenheiten in der realen Berufswelt, in der diese Stellen überwiegend von Männern besetzt waren. Seit Ausstrahlung der Serie verzeichneten die forensischen Wissenschaften in den USA einen ungewöhnlich hohen Zuwachs an Bewerberinnen – ein Effekt, der auf die Darstellung von entsprechenden Rollenvorbildern in der erfolgreichen Serie zurückgeführt wird. (Marrinan 2011). Gleichzeitig wurden mit der Darstellung der forensischen Ermittlungsmethoden in *CSI* auch als negativ bewertete Ergebnisse erzielt. So ist in Gerichtsverhandlungen in Amerika Geschworenen sowie Verbrechensopfern und deren Angehörigen heutzutage offenbar schwerer zu vermitteln, dass forensische Analysen und Gutachten Tage oder auch Monate erfordern können, anstatt innerhalb weniger Stunden oder Tage verfügbar zu sein, wie in der Serie dargestellt (Podlas 2017). Zwar ist einsichtig, dass derlei Effekte von Erzählungen nicht immer steuerbar sind. Auch Messungen und Nachweise entsprechender Wirkungen sind nicht immer unproblematisch. Aber es zeigt sich, dass gerade die Repräsentation von neuen Rollenbildern oder das Brechen von Geschlechter- oder Rassenstereotypen und damit das Befördern von sozialpolitischen Diskursen und gesellschaftlicher Veränderung ein wichtiges Feld von Storytelling sein kann. Dies wird auch in Genrebezeichnungen von Erzählungen deutlich, deren Benennung schon darauf hindeutet, dass sie konzipiert worden sind, um das Verhalten der Rezipierenden zu beeinflussen: Entertainment Education im Bereich der TV-Serie und Serious Games im Bereich des Game Designs. Diese Erzählungen wirken, indem sie die ontologische Grenze zwischen der Storyworld und der Welt der Rezipierenden überwinden. Und das ist vielleicht der wichtigste Befund, wenn es um eine transdisziplinäre Perspektive auf Storytelling geht – Geschichten wirken in alle Bereiche des menschlichen Lebens und Denkens, können und müssen also aus den verschiedensten Perspektiven untersucht werden – seien es klassische erzähltheoretisch orientierte Disziplinen wie die Dramentheorie oder Literatur- und Filmwissenschaft. Seien es

Disziplinen die erst in jüngster Zeit durch technologische Bedingungen entstanden sind, wie etwa die Game Studies. Oder Disziplinen, die sich mit menschlichen und gesellschaftlichen Diskursen auseinandersetzen, die fundamental von Narrativen beeinflusst werden, seien es Kognitionspsychologie, Soziologie, Wirtschafts- oder Politikwissenschaften. Folgen Sie uns also auf den nächsten Seiten als Kartografen des Narrativen, bei der Vermessung, Beschreibung und Überschreitung der Grenzen der Erzählung.

Literatur und Quellen

Wissenschaftliche Monografien, Buch- und Zeitschriftenbeiträge, Online-Publikationen

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/London: JHU Press.
- . 2007. »Doors and Perception. Fiction vs. Simulation in Games.« In *Intermedialités* 9: 35–44.
- . 2004a. »Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation.« In *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. hrsg. von Harrigan et al., 45–55. Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- . 2004b. »Quest-Games as Post-narrative Discourse.« In *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Hrsg. von Marie-Laure Ryan, 361–376. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- Aristoteles. 1994. *Poetik*. Ditzingen: Reclam.
- Barthes, Roland. 1991 [*1966]. *Das Semiologische Abenteuer*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- . 2012 [*1957]. *Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland, und Lionel Duisit. 1975. »An Introduction to the Structural Analysis of Narrative.« In *New Literary History*, 237–272. doi: 10.2307/468419. (Letzter Zugriff am 20.01.2023).
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Brauer, Markus, und Sohad Murrar. 2018. »Entertainment-education effectively reduces prejudice.« In *Group Processes & Intergroup Relations Vol. 21(7)*,

- 1053–1077. doi: 10.1177/1368430216682350. (Letzter Zugriff am 03.02.2024).
- Breithaupt, Fritz. 2022. *Das Narrative Gehirn*. Berlin: Suhrkamp Verlag.
- Bremond, Claude. 1973. *Logique du Récit*. Paris: Editions du Seuil.
- Brewer, William. 1996. »The Nature of Narrative Suspense and the Problem of Re-Reading.« In *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, hrsg. von Hans J. Wulff und Mike Friedrichsen, 107–128. Mahwah: Routledge.
- Brooks, Peter. 1992. *Reading for the Plot*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press.
- Campbell, Joseph. 1999. *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt/Main: Insel Verlag.
- Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca and London: Cornell University Press
- Consalvo, Mia. 2016. *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- Danto, Arthur. 1980 [*1965]. *Analytische Philosophie der Geschichte*. Frankfurt/Main: Suhrkamp Verlag.
- Eco, Umberto. 1992. »Die erzählerischen Strukturen im Werk Ian Flemings.« In *Apokalyptiker und Integrierte*, hrsg. von Umberto Eco, 273–312. Frankfurt/Main: S. Fischer Verlag.
- Eskelinen, Markku. 2001. »The Gaming Situation.« *Game Studies* Volume 1, Issue 1, 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. (Letzter Zugriff am 24.04. 2023).
- . 2004. »Towards Computer Game Studies.« In *First person: new media as story, performance and game*, hrsg. Von Pat Harrigan und Noah Wardrip-Fruin, 36–44. Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- Ewert, Jeanne. 2004. »Art Spiegelman's Maus and the Graphic Narrative.« In *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*, hrsg. von Marie-Laure Ryan, 178–194. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- Frasca, Gonzalo. 2003. »Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.« *Ludology*. http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. (Letzter Zugriff am 03.02.2024).
- Frasca, Gonzalo. 1999. »Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.« *Ludology*. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.html>. (Letzter Zugriff am 05.02.2024).
- Freyermuth, Gundolf. 2023. »Towards the Ludic Cyborg.« In *Narratives Crossing Boundaries. Storytelling in a Transmedial and Transdisciplinary Context*, hrsg. von Friedmann, 306 – 360. Bielefeld: transcript.

- Friedmann, Joachim. 2016. *Transmediales Erzählen*. Konstanz: Herbert von Halem Verlag.
- Friedmann, Joachim. 2021. *Storytelling for Media*. München: utb.
- Friedmann, Joachim. 2023. »Crossing Boundaries? Defining Boundaries!« In *Narratives Crossing Boundaries. Storytelling in a Transmedial and Transdisciplinary Context*, hrsg. von Friedmann, 7–49. Bielefeld: transcript.
- Genette, Gerard. 2010 [*1966–1972]. *Die Erzählung*. Paderborn: Fink.
- Gerrig, Richard. 1993. *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. New Haven: Yale University Press.
- Gottschall, Jonathan. 2013. *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. Boston: Mariner Books.
- Greimas, Algirdas Julien. 1971[1966]. *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Wiesbaden: Vieweg+Teubner.
- Hallet, Wolfgang, und Birgit Neumann. 2009. »Raum und Bewegung in der Literatur. Zur Einführung.« In *Raum und Bewegung in der Literatur*, hrsg. von Wolfgang Hallet und Birgit Neumann, 11–32. Bielefeld: transcript.
- Herman, David. 2002. *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Herman, Luc, und Bart Vervaeck,. 2008. »Postclassical Narratology.« In *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Hrsg. von David Herman/Manfred Jahn/Marie-Laure Ryan. 450–451. London/New York: Routledge.
- Houser, Dan, und Carsten Görig. 2008. »GTA-Macher Dan Houser: Weil Wir Männer Sind.« *Spiegel Netzwelt*. <https://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/gta-macher-dan-houser-weil-wir-maenner-sind-a-550474.html>. (Letzter Zugriff am 24.04.2023).
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Juul, Jesper. 2001. »Games telling stories?« *Game Studies* Volume 1, Issue 1. <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. (Letzter Zugriff am 24.04.2023).
- Kindt, Tom, und Tilmann Köppe. 2014. *Erzähltheorie. Eine Einführung*. Stuttgart: Reclam.
- Klein, Christian, Matías Martínez, und Lynn L. Wolff. 2019. »Introduction. Narrating Reality in Comics.« In *DIEGESIS. Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research/Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung* 8.1, 1–5. <http://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/download/344/548>. (Letzter Zugriff am 05.02.2024).
- Kloock, Daniela, und Andrea Spahr. 2012. *Medientheorien*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.

- Klug, Chris. 2002. »Implementing Stories in Massively Multiplayer Games.« *Gamasutra*. <https://www.gamedeveloper.com/design/implementing-stories-in-massively-multiplayer-games>. (Letzter Zugriff am 24.04.2023).
- Kreiswirth, Martin. 2008. »Narrative Turn in the Humanities.« In *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, hrsg. von David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan, 377–382. London: Routledge.
- Kukkonen, Karin. 2013. *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Labov, William, und Joshua Waletzky. 1973 [*1967]. »Erzählanalyse: Mündliche Versionen persönlicher Erfahrung.« In *Literaturwissenschaft und Linguistik*, Volume 2, hrsg. von Jens Ihwe, 78–126. Frankfurt/Main: Athenäum-Verlag.
- Landow, George P. (ed.). 1994. *Hyper/Text/Theory*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
- Leiserowitz, Anthony. 2004. »The Day After Tomorrow: Study of Climate Change Risk Perception.« In *Environment: Science and Policy for Sustainable Development* 46, no. 9, 22–38. doi: 10.1080/00139150409603663
- Lessing, Gotthold Ephraim. 1958. *Hamburgische Dramaturgie*. Leipzig: Philipp Reclam Verlag GmbH.
- Lévi-Strauss, Claude. 1983 [*1964]. *Mythologica 1: Das Rohe und das Gekochte*. Frankfurt/Main: Suhrkamp Verlag.
- Loguidice, Bill, und Matt Barton. 2009. *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Amsterdam: Focal Press.
- Lotman, Jurij Michajlovic. 1977. *The Structure of the Artistic Text*. Ann Arbor: The University of Michigan Department of Slavic Languages and Literature.
- Mahne, Nicole. 2007. *Transmediale Erzähltheorie*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Marrinan, Corinne. 2011. »CSI: Crime Scene Investigation – Science and Gender in a Fictional Crime Series Format.« In *STEM and Equal Opportunities in TV Drama Formats*, hrsg. von Esch und Falkenroth, 44–49. Bonn/Berlin: Berlin University Press.
- McCloud, Scott. 2001 [*1993]. *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen.
- McLuhan, Marshall. 1995. *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Dresden: Verlag der Kunst.
- Metz, Christian. 1972 [*1971]. *Semiologie des Films*. München: Wilhelm Fink.

- Müller-Zettelmann, Eva. 2002. »Lyrik und Narratologie.« In *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*, hrsg. von Ansgar Nünning und Vera Nünning, 129–154. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- Murray, Janet. 2004. »From Game-story to Cyberdrama.« In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, hrsg. von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- Nünning, Ansgar, und Vera Nünning. 2002. »Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie.« In *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*, hrsg. von Ansgar Nünning und Vera Nünning, 1–23. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Ong, Walter. 1987. *Oralität und Literalität: Die Technologisierung des Wortes*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Packard, Stephan et al. 2019. *Comicanalyse. Eine Einführung*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Podlas, Kimberlianne. 2017. »The CSI Effect.« In *Oxford Research Encyclopedias*. doi: 10.1093/acrefore/9780190264079.013.40. (Letzter Zugriff am 24.04.2023).
- Prince, Gerald. 1982. *Narratology: The Form and Function of Narrative*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Propp, Vladimir. 1972. *Morphologie des Märchens*. München: Hanser.
- Proust, Marcel. 2021[*1913–1927]. *In Search of Lost Time*. New York: Penguin Classics.
- Ryan, Marie-Laure. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- . 1992. »The modes of narrativity and their visual metaphors.« In *Style*, Volume 26, No. 3, 368–387. Philadelphia: Penn State University Press.
- . 2005. »On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology.« In *Narratology beyond Literary Criticism*, hrsg. von Jan Christoph Meister. Berlin: Walter de Gruyter.
- . 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Ryan, Marie-Laure. 2014. »Story/Worlds/Media: Tuning the Instrument of a Media-Conscious Narratology.« In *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, hrsg. von Ryan und Thon, 25–50. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- Ryan, Marie-Laure, und Jan-Noël Thon. 2014. »Introduction.« In *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, hrsg. von Marie-

- Laure Ryan und Jan-Noël Thon, 1–21. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- Salen, Katie, und Zimmermann, Eric. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- Schmid, Wolf. 2008. *Elemente der Narratologie*. Berlin: de Gruyter.
- Schmidt, Hanns Christian. 2018. »Transmedialität.« In *Game Studies*, hrsg. von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher, 251–263. Wiesbaden: Springer.
- Schröter, Felix. 2013. »Don't show it, play it! Filmische und nicht-filmische Figurenkonzeption im Computerspiel.« In *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*, no. 5, 2013. 22–39. chrome-extension://efaidnbnmnhibcajpcglclefindmkaj/https://www.rabbiteye.de/2013/5/schroeter_figurenkonzeption.pdf.
- Schröter, Felix, und Jan-Noël Thon. 2014. »Video Game Characters. Theory and Analysis.« In *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung*, Volume 3, no. 1, 40–77. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151/194>.
- Schüwer, Martin. 2002. »Erzählen in Comics: Bausteine einer Plurimedialen Erzähltheorie.« In *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*, hrsg. von Nünning und Nünning, 185–217. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Seibel, Klaudia. 2002. »Cyberage-Narratologie: Erzähltheorie und Hyperfiktio.« In *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*, hrsg. von Nünning und Nünning, 217–236. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Smith, Barbara Herrnstein. 1981. »Narrative Versions, Narrative Theories.« In *On Narrative*, hrsg. von J. T. Mitchell, 99–112. Chicago: University of Chicago Press.
- Spielhagen, Friedrich. 1967 [*1883]. *Beiträge zur Theorie und Technik des Romans*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Stein, Daniel. 2013. *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: de Gruyter.
- Sternberg, Meir. 1992. »Telling in Time (II): Chronology, Teleology, Narrativity.« In *Poetics Today*, Volume 13, no. 3., 463–541. Durham, NC: Duke University Press.
- Sternberg, R. J., J. C. Kaufman, und J. E. Pretz. 2002. *The creativity conundrum: A propulsion model of kinds of creative contributions*. New York: Psychology Press.
- Storr, Will. 2019. *The Science of Storytelling*. London: William Collins.

- Straub, Jürgen. 1998. »Geschichten erzählen, Geschichten bilden: Grundzüge einer narrativen Psychologie historischer Sinnbildung.« In *Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein: Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte*, Volume 1., hrsg. von Jürgen Straub, 81–169. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Tarasti, Eero. 2004. »Music as Narrative Art.« In *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, hrsg. von Marie-Laure Ryan, 283–304. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- Thon, Jan-Noël. 2014a. »Subjectivity Across Media: On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Feature Films, Graphic Novels, and Computer Games.« In *Storyworlds Across Media*, hrsg. von Ryan und Thon, 67–102. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- . 2014b. »Toward a Transmedial Narratology. On Narrators in Contemporary Graphic Novels, Feature Films, and Computer Games.« In *Beyond Classical Narration. Transmedial and Unnatural Challenges*, hrsg. von Jan Alber und Per Krogh Hansen, 25–56. Berlin: De Gruyter.
- Todorov, Tzvetan. 1969. *Grammaire du Decameron*. Den Haag: Mouton.
- Todorov, Tzvetan. 1971. »The two Principles of Narrative.« In *Diacritics* Volume 1, No. 1., 37–44. Baltimore: JHU Press. <http://www.jstor.org/stable/464558>. (Letzter Zugriff am 25.02.2016).
- Vogler, Christopher. 1998. *Die Odyssee des Drehbuchschreibens*. Frankfurt/Main: Bastei Lübbe Taschenbuch.
- White, Hayden. 1987. *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press.
- Wolf, Werner. 2002. »Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie.« In *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*, hrsg. von Nünning und Nünning, 23–104. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Zipfel, Frank. 2014. »5. Fiktionssignale.« In *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch*, hrsg. von Tobias Klauk und Tilmann Köppe, 97–124. Berlin/Boston: De Gruyter. doi: 10.1515/9783110322606.97.

Literatur

- Austen, Jane. 2012. *Stolz und Vorurteil*. München: dtv.
- Austen, Jane. 2012. *Verstand und Gefühl*. München: dtv.
- Dostojewski, Fjodor. 2012. *Schuld und Sühne*. Köln: Anaconda.

- Grimm, Jacob and Wilhelm. 1968. *Rotkäppchen*. Zürich: NordSüd Verlag.
- Homer. 2009. *Ilias*. Köln: Anaconda.
- Homer. 2010. *Odyssee*. Köln: Anaconda.
- Mann, Thomas. 1992. *Der Tod in Venedig*. Berlin: FISCHER Taschenbuch.
- Mann, Thomas. 2002. *Der Zauberberg*. Frankfurt/Main: S. Fischer Verlag.
- Saporta, Marc. 2018[*1962]. *Composition No. 1*. London: Verso.
- Shakespeare, William. 2014. *Romeo and Juliet*. New York: Dover Publications.
- Tolstoy, Leo. 2010. *Krieg und Frieden*. München: Hanser Verlag.

Tolkien, J. R. R.: The Lord of the Rings

- Tolkien, J. R. R. 2012[*1954]. *The Fellowship of the Ring*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- . 2012 [*1954]. *The Two Towers*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- . 2012 [*1955]. *The Return of the King*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

Martin, J. R. R.: A Song of Ice and Fire

- Martin, J. R. R. 1996. *A Game of Thrones*. US/Canada: Bantam Books.
- . 1999. *A Clash of Kings*. US/Canada: Bantam Books.
- . 2000. *A Storm of Swords*. US/Canada: Bantam Books.
- . 2005. *A Feast for Crows*. US/Canada: Bantam Books.
- . 2011. *A Dance with Dragons*. US/Canada: Bantam Books.
- . Ausstehend. *The Winds of Winter*. US/Canada: Bantam Books.
- . Geplant. *A Tale of Spring*. US/Canada: Bantam Books.

Filmografie

Filme

- Docter, Pete, Director. *Soul*. 2020. Walt Disney Studios Motion Pictures. USA.
- Emmerich, Roland, Director. *The Day After Tomorrow*. 2004. 20th Century Fox. USA.
- Kershner, Irvin, Director. *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back*. 1980. 20th Century Fox. USA.
- Lucas, George, Director. *Star Wars*. 1977. 20th Century Fox. USA.
- Rees, Jerry, Director. *The Brave Little Toaster*. 1987. Hyperion Pictures. USA.

- Shyamalan, M. Night, Director. *The Sixth Sense*. 1999. Hollywood Pictures, Spyglass Entertainment. USA.
- Visconti, Luchino, Director. *Death In Venice*. 1971. Italy/France. Warner Bros. (Italy), Marianne Productions (France).
- West, Simon, Director. *Lara Croft: Tomb Raider*. 2001. Paramount Pictures. USA.

James Bond

- Young, Terence, Director. *Dr. No*. 1962. Eon Productions. UK.
- Young, Terence, Director. *From Russia With Love*. 1963. Eon Productions. UK.
- Hamilton, Guy, Director. *Goldfinger*. 1964. Eon Productions. UK.

Serien

- Benioff, David, and D.B. Weiss, Creators. *Game Of Thrones*. 2011–2019. HBO. USA.
- Various Directors. *CSI: Crime Scene Investigation*. 2000–2015. CBS. USA.
- Various Directors. *Little Mosque on the Prairie*. 2007–2012. CBC Television. Canada.

Gameografie

- Alexey Pajitnov/Soviet Academy of Science. *Tetris*. 1984. USSR (now Russia).
- Atari. *Star Wars*. 1983. USA.
- Blizzard Entertainment/Activision Blizzard. *World of Warcraft*. 2004. USA.
- Naughty Dog/Sony Computer Entertainment. *The Last of Us*. 2013. USA.
- Paintbucket Games. *Through the Darkest of Times*. 2020. Germany.
- Sega. *Sonic the Hedgehog*. 1991. Japan.
- Sony Computer Entertainment. *Heavy Rain*. 2010. France.
- Tim Anderson, Marc Blank, Dave Lebling, und Bruce Daniels/Infocom. *Zork*. 1980. USA.
- Tokuro Fujiwara/Capcom. *Resident Evil*. 1996. Japan.
- Verant Interactive/Sony Online Entertainment. *EverQuest*. 1999. USA.
- Will Crowther and Don Woods. *Colossal Cave Adventure*. 1976. USA.

Grand Theft Auto

- DMA Design/BMG Interactive. *Grand Theft Auto*. 1997. UK.
DMA Design/Rockstar North. *Grand Theft Auto 2*. 1999. UK.
DMA Design/Rockstar North. *Grand Theft Auto III*. 2001. USA.
Rockstar North. *Grand Theft Auto IV*. 2008. USA.
Rockstar North/Rockstar Games. *Grand Theft Auto V*. 2013. USA.

Lara Croft: Tomb Raider

- Core Design/Eidos Interactive. *Tomb Raider*. 1996. UK.
Toby Gard/Core Design. *Tomb Raider II*. 1997. UK.
Toby Gard/Core Design. *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*. 1998. UK.
Toby Gard/Core Design. *Tomb Raider: The Last Revelation*. 1999. UK.
Toby Gard/Core Design. *Tomb Raider: Chronicles*. 2000. UK.
Toby Gard/Core Design. *Tomb Raider: Curse of the Sword*. 2001. USA.
Toby Gard/Core Design. *Tomb Raider: The Prophecy*. 2002. USA.
Toby Gard/Core Design. *Tomb Raider: Angel of Darkness*. 2003. UK.
Toby Gard/Crystal Dynamics. *Tomb Raider: Legend*. 2006. UK.
Toby Gard/Crystal Dynamics. *Tomb Raider: Anniversary*. 2007. UK.
Toby Gard/Crystal Dynamics. *Tomb Raider: Underworld*. 2008. UK.
Crystal Dynamics. *Lara Croft and the Guardian of Light*. 2010. UK.
Crystal Dynamics/Square Enix. *Tomb Raider*. 2013. USA.
Crystal Dynamics. *Rise of the Tomb Raider*. 2015. USA.
Eidos Montreal. *Shadow of the Tomb Raider*. 2018. USA.

Pen&Paper

- Gary Gygax and Dave Arneson/Tactical Studies Rules. *Dungeons & Dragons*. 1974. USA.

Mit allen Sinnen verstehen. Storytelling im Kontext von Wahrnehmungstheorie und Embodied Cognition Theory

Lars C. Grabbe

Abstract

Das Erzählen, traditionell verstanden als die Vermittlung von Ereignissen durch Sprache, wird durch die Art der Darstellung wesentlich beeinflusst, wobei das Medium der Darstellung eine zentrale Rolle spielt. Insbesondere hat sich das Bild als wichtige Form der piktoralen Repräsentation etabliert, die durch die Ästhetik und Geschichte der Medien kontinuierlich in ihren kommunikativen Möglichkeiten und in ihrer Symbolik erweitert wird. Der digitale Wandel hat zahlreiche innovative Erzählformen hervorgebracht, die durch dynamische Bildtechnologien ermöglicht werden. Diese Entwicklung macht eine einfache Definition des Erzählens sowie eine klare Einordnung der technischen Besonderheiten digitaler Bildmedien herausfordernd. Der Beitrag untersucht, wie dynamische Bildtechnologien als Phänomene verstanden werden können, die sowohl sensorische Übertragungen als auch Handlungsbeziehungen umfassen, und wie sie das Storytelling beeinflussen. Dabei steht nicht mehr ausschließlich die narrative Vermittlung von Handlungen im Vordergrund, sondern eine durch Wahrnehmung und sensorische Erfahrungen geprägte Aktivierung, die auf körperlich erfahrbaren Narrativen basiert. Zusätzlich werden kommunikative Herausforderungen zwischen Populärkommunikation, Design und autonomer Kunst angesprochen, die sich aus der komplexen Wechselwirkung von Bildschirmtechnologien, prozeduralen Abläufen, performativen Elementen und Interaktivität ergeben.

Keywords

Storytelling, Medienwirkung, Wahrnehmung, Embodied Cognition, Sensorik, Perzeptualität, neuronal circuits

1. Embodied Storytelling als körperliche Erfahrung

Bilder fungieren als kraftvolles narratives Kommunikationsinstrument, indem sie komplexe raum-zeitliche Umgebungen, Charaktere, deren gegenseitige Interaktionen sowie die Entwicklung von Szenen und Handlungssträngen wie Konflikte und deren Lösungen visualisieren. Diese Darstellungen eröffnen direkten Zugang zu interpretativen, assoziativen und empathischen Prozessen. Hierbei transformiert sich das traditionelle Storytelling in ein visuell orientiertes »Storyshowing«, welches dann Geschichten nicht hauptsächlich über Sprache, sondern über visuelle Symbole vermittelt. Dabei ist die Berücksichtigung der spezifischen Kommunikationsweisen und deren einzigartige sensorische und multimodale Stimulierung ausschlaggebend für die effektive Übermittlung narrativer Inhalte. Die materielle Beschaffenheit der Medien generiert physische Reize, die wiederum kognitive Konzepte, Richtlinien oder Erinnerungen aktivieren und beleben.

Die synergetische Beziehung zwischen Bildern, dem Körper und der Technologie des Mediums bildet einen systemischen Zusammenhang für die phänosemiotische Übertragung und Interaktion. Die Frage nach dem theoretischen Verhältnis zwischen der Kontagierung von Bildern und Storytelling und deren gegenseitige Beeinflussung ist von Bedeutung. In der literaturwissenschaftlichen und linguistischen Forschung wird die kognitivistische Sichtweise, die Geschichten als mentale Konstrukte basierend auf abstrakten Regeln versteht, hervorgehoben: »In other words, stories are seen as a result of a combination of abstract amodal knowledge stored in the semantic memory, and linguistic knowledge also stored in semantic memory« (Hyden 2013a, 232). Im Gegensatz dazu steht Embodied Storytelling, das eine wahrnehmungsbasierte Untersuchung verlangt, welche das Wechselspiel zwischen sensorischer und perzeptueller Realität betrachtet. Hierbei sind die verschiedenen Sinnesmodalitäten wie Haptik oder Visualität als Ausgangspunkt für die mentale Erfahrungs- und Urteilsbildung zu verstehen.

Forschungen in der Wahrnehmungstheorie zeigen, dass das Gedächtnis nicht als isolierter Speicher für erforderliche Erlebnisse einer Erzählung fungiert, sondern dass alle sensorischen Erfahrungen zur Gestaltung einer Erinnerung beitragen:

There is no biological correlate that allows us to distinguish between what we traditionally call acts of remembering the past from acts of perceiving the present, whether in a visual, acoustical, or tactile mode. Nor are there any indicators that separate the content of a perception in the here and now from the content of a perception that we had at some point in the past. For the neuronal circuits involved there is no difference between perceiving, say, a face here and now and having perceived this face a few days or years ago. (Brockmeier 2010, 20)

Somit wird deutlich, dass die multimodale Kognition sowohl in verbalen als auch in visuellen und medial vermittelten Erzählungen eine Rolle spielt, was die zentrale Bedeutung der körperlichen Erfahrung im Prozess des Storytellings hervorhebt.

Im *Embodied Storytelling* wird die Bedeutung der sensorischen Wahrnehmung für das Verständnis von Geschichten offensichtlich, wobei sich die Narration als überwiegend körperbezogenes Phänomen darstellt. Die Art und Weise, wie kontagierte Bilder gestaltet sind, bestimmt ihre Medialität und bildet somit ein Angebot an sensorischen Reizen, das durch den Einsatz in Medien erzeugt wird und Design sowie persönliche Erfahrungen miteinander verknüpft:

As previously argued, modern neurocognitive research indicates that an essential part of our cognitive activity is based on everyday bodily experiences. In the field of telling autobiographical stories that would imply that we make use of actual experiences (bodily and otherwise) of events (actions, activities, experiences), both when we tell stories and when we listen to stories [...]. Bodily movements and sensations, emotions, and feeling are often re-enacted. (vgl. Hyden 2013a, 237)

In der visuellen Kommunikation schaffen Technologien für kontagierte Bilder eine immersiv-körperliche Erfahrung innerhalb digitaler Anwendungen. Insbesondere verstärkt haptisches Feedback, wie das von vibrierenden Controllern erzeugte, die immersive Interaktion und ermöglicht es Nutzern, körperliche Reaktionen direkt zu spüren. So kann beispielsweise das Drücken eines Schalters oder das Gewicht eines virtuellen Objekts als sensorischer Impuls eingesetzt werden, um die narrative Dimension der Anwendung zu vertiefen. Haptisches Feedback beeinflusst somit die Ästhetik von VR-, AR- oder MR-Anwendungen und schafft durch die Interaktion mit virtuellen Objekten eine performative Interaktionsform sowie einen neuen Objektstatus. Die Ästhetik

wird durch solche Interaktionen realistischer und verleiht den Objekten eine quasi-autonome Handlungsfähigkeit.

Die Art der Navigation in virtuellen Welten hängt ebenfalls von dieser neuen Bildästhetik ab. Die Bewegungsfreiheit im Raum erfordert realistisch gestaltete und funktional organisierte Umgebungen, die propriozeptives Feedback integrieren, um die Bewegung und Absichten der Nutzer zu leiten. Wenn Nutzer sich beispielsweise durch Türen bewegen, erleben sie das Öffnen und Schließen sowie taktile und haptische Feedbacks, die eine intuitive und logische Navigation in digitalen Räumen ermöglichen.

2. Problemfelder des Wahrnehmens

2.1 Embodiment: Sensorische und perzeptuelle Wahrnehmung

Die Grundperspektive der hier vertretenen Wahrnehmungspsychologie gründet auf der Theorie der verkörperten Kognition (*embodied cognition*), und hier insbesondere auf der Konzeptualisierungshypothese (für eine umfassende und aktuelle Übersicht siehe hierzu Shapiro 2011 und 2014). Im Kontext der *conceptualization hypothesis* werden mentale Prozesse als eng mit körperlich-sensorischen Vorgängen verknüpft verstanden. Da sich der Körper basierend auf spezifischen Handlungsfeldern in unterschiedlichen sensorischen Szenarien befinden kann, ergibt sich eine kontextabhängige sensorische Verankerung des Körpers, welche die Eigenheiten des sensorischen Inputs raum-zeitlich determiniert. Die Konzeptualisierungshypothese erkennt eine Verbindung zwischen der Art des Körpers eines Organismus und den Konzepten an, die er zu erfassen vermag. Diese Verbindung ist einschränkend, da die biologischen Eigenschaften des Körpers bestimmen, welche Konzepte prinzipiell zur Verfügung stehen. Die Konzeptualisierungshypothese formuliert demnach, dass zumindest einige Unterschiede zwischen Körpertypen auch Unterschiede in den konzeptionellen Fähigkeiten bewirken. Verschiedene Arten von Organismen werden unterschiedliche Welten »Different kinds of organism will ›bring forth‹ different worlds« (Shapiro 2011, 112).

Der Ansatz der *conceptualization hypothesis* hat sich als vielversprechend erwiesen und findet in verschiedenen kognitionstheoretischen, philosophischen und medienwissenschaftlichen Disziplinen Anklang, was vor allem durch neurowissenschaftliche Forschung zusätzlich befördert, und mit Evidenz unterlegt wird, denn »neuroscientific findings promise to energize some of its basic assumptions« (Shapiro 2011, 210). So wird die Konzeptualisierungshypothese auch im Rahmen der psychologischen Wahrnehmungstheorie produktiv angenommen. Es wird hier zunächst zwischen zwei biologischen Systemen unterschieden, die einerseits als sensorisch-körperlich und andererseits als perzeptuell-mental klassifiziert werden: Das sensorische System, das evolutionär älter ist, wandelt das auf die Sinnesrezeptoren treffende Energiemuster in sensorische Codes um und transformiert diese so, dass sie an der Schnittstelle zum perzeptuellen System lesbar sind (vgl. Mausfeld 2010, 15 und Schütz et al. 2015). Diese Systeme fungieren als operative Ebenen des Körpers, wobei die einzelnen Sinne des sensorischen Systems auch in multisensorischer Wechselwirkung abhängige Inputs erzeugen können, die dann Auslöser für das perzeptuelle System sind. Hier kommt bereits ein für die phänosemiotische Zeichenbeziehung (vgl. Grabbe 2021) äußerst relevanter Ansatz der Intermodalität ins Spiel. Die Theorie der intermodalen Konsistenz oder Kongruenz basiert in der Neurowissenschaft auf der Vorstellung einer sensorischen Hierarchie in der sinnlichen Verarbeitung von Daten aus der Außenwelt (siehe Singer 2009, 105 und Roth 1997, 322). Sensorische Inputs, die zu Perzepten im neuronalen System werden, zeigen spezifische Intensitätsgrade, abhängig von den beteiligten exterozeptiven Sinnen beim Wahrnehmungsakt (z. B. kann durch haptische Wahrnehmung eine höhere Gewissheit über die Realität eines Sachverhalts oder einer Materialität erlangt werden als durch den visuellen Sinn. Ein Zaubertrick auf der Bühne könnte spätestens dann entlarvt werden, wenn der Zugang zur Bühne gestattet und die manuell-haptische Untersuchung der Requisiten ermöglicht würde).

Unsere alltägliche Annahme geht davon aus, dass wir durch unsere Sinne ein direktes Abbild der Welt erhalten; ein Verständnis, das unsere grundlegende Wahrnehmungstheorie prägt, welche auf der Idee der Abbildung oder Ähnlichkeit beruht. Auch wenn die klassische Wahrnehmungspsychologie, abgesehen von einigen Ansätzen wie der

Gestaltpsychologie, diese Auffassung teilt, betrachtet sie den Wahrnehmungsprozess als sequenzielle Informationsverarbeitung. Dabei wird aus dem physikalischen Energiemuster, das auf die Sinnesorgane trifft, mittels verschiedener Mechanismen ein Bild der Welt rekonstruiert, was der aristotelischen Theorie der Wahrnehmung durch Ähnlichkeit nahekommt, wie in Abb. 1 illustriert.

Diese traditionelle Sichtweise ist allerdings aus konzeptuellen Gründen problematisch, weil sie für die Beschreibung des sensorischen Inputs bereits die vom Wahrnehmungssystem geschaffenen Kategorien des Outputs verwendet. So wird in Abb. 1 die äußere Welt durch ein Beispiel dargestellt, das tatsächlich eine vom Wahrnehmungssystem generierte Perzeptkategorie ist. Die klassische Wahrnehmungspsycho-



Abb. 1: Grundannahme des naiven Realismus als sequenzielle Informationsverarbeitung. Eigene Darstellung in Anlehnung an Mausfeld 2010.

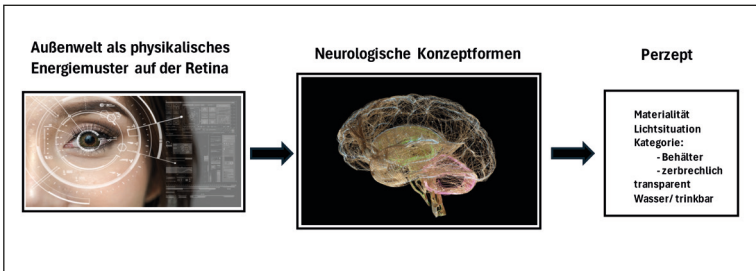


Abb. 2: Die Energiereize der Außenwelt werden neurologisch in Konzeptformen konfiguriert und damit für die Bedeutungsbildung operationalisiert. Eigene Darstellung in Anlehnung an Mausfeld 2010.

logie setzt also das Ergebnis voraus, das sie zu erklären versucht, eine Vereinfachung, die durch unseren angeborenen naiven Realismus verstärkt wird. Die zentrale Frage, wie ein biologisches System auf Basis eines physikalischen Inputs ein sinnvoll organisiertes Perzept erzeugt, wird in Abb. 2 dargestellt.

Die Herausforderung der Wahrnehmungspsychologie liegt darin, die komplexe innere Struktur und die zugrunde liegenden Prinzipien des Wahrnehmungssystems zu erkunden, welches weit über den einfachen sensorischen Input hinaus operiert. Empirische Studien enthüllen, dass das Wahrnehmungssystem ein vielfältiges Repertoire an Grundkonzepten besitzt, die die Sprache des Systems bilden und festlegen, wie sensorische Daten in bedeutungsvolle Einheiten umgewandelt werden. Diese Grundkonzepte oder Konzeptformen, die als abstrakte Codierungsschemata mit variablen Parametern dienen, die durch den Input gefüllt werden, werden im computationellen Kontext als abstrakte Datenformate betrachtet. Die traditionelle Bezeichnung als symbolische Repräsentationen ist jedoch irreführend, da sie eine Ähnlichkeitstheorie der Wahrnehmung suggeriert.

Letztendlich legen die Konzeptformen des Wahrnehmungssystems die Kategorien fest, durch die wir die Welt wahrnehmen. Was wir als äußere Kategorien erfahren, basiert auf den biologisch vorgegebenen Konzepten unseres Wahrnehmungssystems. Unsere Wahrnehmung ist also eine Konstruktion, die auf unserer konzeptuellen Grundausrüstung beruht. Dies wirft die Frage auf, wie genau die Konzeptformen strukturiert sind und nach welchen Prinzipien die Verarbeitung vom sensorischen Input zu diesen Konzepten erfolgt.

2.2 Konzeptformen als lebensweltlicher Code-Transfer

Das Erforschen der Art und Beschaffenheit der Konzeptformen, die unserem Wahrnehmungssystem zugrunde liegen, stellt für die Wahrnehmungspsychologie eine empirische Aufgabe (vgl. Mausfeld 2010) dar, die sich auf eine Vielzahl von Beobachtungen und Erkenntnissen stützt. Durch phänomenologische Beobachtungen, welche eine gezielte Analyse des wahrgenommenen Outputs verlangen, gewinnt man vorsichtige, aber produktive Einblicke in die fundamentalen

Konzepte, nach denen das menschliche Wahrnehmungssystem sensorische Informationen segmentiert, kategorisiert und für die Kognition zur Verfügung stellt. Experimentelle Ansätze auf Basis minimaler Reizstrukturen verdeutlichen hier den evidenten Eigenbeitrag des Wahrnehmungssystems für die Konsolidierung von Wahrnehmungen, indem sie die empirische Lücke zwischen dem sensorischen Input und dem wahrgenommenen Output aufzeigen können. Vergleichende Ansätze in der allgemeinen Wahrnehmungsforschung ermöglichen es somit, dass grundlegende Mechanismen in einfacheren biologischen Systemen identifiziert werden können. Die Analyse der Wahrnehmungsprozesse bei Säuglingen offenbarte hier u. a. biologisch vorprogrammierte Konzeptstrukturen, da das Wahrnehmungssystem von Neugeborenen als ein Ursprungszustand – vor jeder durch Erfahrung bedingten Anpassung – gilt. Zudem bieten neurophysiologische Untersuchungen, insbesondere solche, die kategoriespezifische Ausfälle und sensorische Agnosien erforschen, tiefgreifende Einblicke in die grundlegenden modular aufgebauten Strukturen des menschlichen Wahrnehmungssystems. So konnten etablierte empirische und psychophysische Studien aufschlussreiche Informationen zu den angeborenen Konzeptformen im menschlichen Wahrnehmungssystem liefern, speziell bezogen auf unbelebte physikalische Objekte, belebte Objekte (darunter auch solche, die als gleichartig betrachtet werden) und gestaltete bzw. künstliche Artefakte. Letztere, als wahrnehmbare Alltagsobjekte oder Werkzeuge, wie z. B. Stühle, Hämmer oder Behälter, die für spezifische Zwecke genutzt werden, erfahren studienbasiert eine andere Behandlung durch das Wahrnehmungssystem als natürliche Objekte, denen keine essenziellen Merkmale zugeschrieben werden. Diese Konzeptformen sind in einem Rahmen von Konzepten für räumliche und zeitliche Beziehungen organisiert.

Die klassische Wahrnehmungspsychologie hat sich vorrangig mit bestimmten Attributen aus diesem Bereich beschäftigt, insbesondere mit elementaren physikalischen Aspekten wie Formkonstanz -und wahrnehmung, Größenrelationen, Farbwirkungen, Bewegungsformen oder Lautstärkeeffekten etc., die sich in natürlicher Weise mit Aspekten einer neurologischen Primärcodierung in Beziehung setzen lassen. Mausfeld kritisiert hier explizit (vgl. Mausfeld 2005), dass sie die Frage nach den Konzeptformen, die der perzeptuellen Informationsverarbei-

tung zugrunde liegen, dadurch trivialisiert hat, dass sie ausschließlich einfache sensorische Konzepte, beispielsweise im visuellen Bereich wie Helligkeitsgradienten, Kante, konvexer Bereich etc., als Primitiva zugelassen hat und fälschlicherweise angenommen hat, dass sich alle anderen Konzepte des Wahrnehmungssystems durch Prozesse wie Lernen oder Invarianten-Extraktion aus sensorischen Konzepten gewinnen lassen.

Zu den grundlegenden Konzeptformen für physikalische Objekte gehören solche für die interne Wahrnehmungskategorie Oberfläche (vgl. Nakayama et al. 1995). Betrachtet man mögliche Inputkonfigurationen, die derartige Konzeptformen aktivieren, so wird noch einmal deutlich, dass die interne Bedeutungskategorie Oberfläche nicht mit der physikalischen Kategorie verwechselt werden darf. Zu den grundlegenden Konzeptformen für physikalische Objekte gehören vielfältige Typen von Konzeptformen für konkrete solide Objekte (sowie für ihre Identität und zeitliche Persistenz, vgl. Scholl 2007), für Massenobjekte (wie Mehl, Sand oder Wasser), für temporale Objekte (Ereignisse) und für Medien, wie Luft und Beleuchtung. Das Attribut Helligkeit wird bspw. nicht einfach auf der Grundlage dieser lokal eintreffenden Lichtmenge gebildet, sondern ergibt sich als Resultat einer komplexen internen Kausalanalyse, die das Wahrnehmungssystem auf der Basis der durch diese Konfiguration aktivierten Konzeptformen für Beleuchtung und Oberfläche vornimmt. In beiden Konzeptformen kommt ein Parameter für Helligkeit vor. In perzeptualistischen Theorien der Wahrnehmung finden sich vielfältige Demonstrationen, die zeigen, in welcher komplexen Art und Weise Attribute wie Helligkeit, Farbe, Bewegung oder Größe voneinander abhängen. Diese Abhängigkeiten lassen sich nur aus der Struktur der jeweils aktivierten Konzeptformen verstehen. Auch treten in der menschlichen Wahrnehmungswelt nicht nur Objekte der genannten Art auf, sondern auch perzeptuell besondere Objekte, wie beispielsweise Löcher oder Lücken sowie im auditiven Bereich Stille. Derartige perzeptuelle Objekte können nicht lediglich als das Fehlen von etwas charakterisiert werden, sondern sie sind perzeptuell eigenständig, also wesentlicher Teil der perzeptuellen Struktur der Wahrnehmung, wie sie durch die biologisch verfügbaren Konzeptformen festgelegt wird. Durch geschickte Experimentalmethoden in der kindlichen Entwicklungsforschung können Rückschlüsse über die

Struktur von Konzeptformen gezogen werden, indem man die durch spezifische Konzeptformen induzierten Erwartungen des Säuglings identifiziert. Beispielsweise verfügen Säuglinge über Konzeptformen für physikalische Objekte, die sich auf solide, kohärente und begrenzte 3D-Regionen beziehen und die sich stetig und als Ganzes bewegen (Spelke, Gutheil & van der Walle, 1995). Die Befunde dieser Forschung zur Objektwahrnehmung machen deutlich, dass sich die beobachteten Reaktionsweisen nicht einfach auf der Basis der sensorischen Informationen und ihrer internen Organisation durch induktive Prozesse verstehen lassen, sondern auf komplex organisierten Kategorisierungen des Inputs beruhen. Diese komplexen Konzeptformen, so die These, können nicht selbst erlernt sein, sondern konstituieren umgekehrt erst die notwendige Basis für Lernmechanismen, d. h. sie sind Teil der biologisch vorgegebenen Ausstattung des Wahrnehmungssystems. Ohne die durch die Struktur dieser Konzeptformen generierten Kategorisierungen und Transformationsregeln gäbe es weder eine Basis für Lernmechanismen noch für kognitive Inferenzmechanismen.

Natürlich umfasst die Wahrnehmung nicht nur die Anpassung an physikalische, sondern auch an biologische und soziale Aspekte von Kultur und Umwelt, wie die Erkennung von Nahrung, Beute oder Bedrohungen und bei sozial lebenden Wesen auch das Verstehen sozialer Beziehungen, die oft nicht unmittelbar sensorisch erfasst werden können. Die Evolution hat verschiedene Mechanismen entwickelt, um soziale Beziehungen zu erkennen, von einfachen chemischen Signalen bis hin zu komplexen Konzeptformen, die die Wahrnehmung innerer Zustände wie Intentionen, Wünschen und Willensstrukturen ermöglichen. Diese komplexen Formen sind anpassungsfähig, aber auch störanfällig, wie beispielsweise bei spezifischen Krankheitsbildern, bei denen soziale Interaktionen uneindeutig und unzuverlässig verarbeitet werden. Zahlreiche Forschungsarbeiten im Bereich der Wahrnehmung biologischer Bewegungen, von Gesichtern, emotionalen Ausdrücken und die Erkennung von Blickrichtungen und Intentionalität liefern hier diverse Evidenz für die Konzeptformen für belebte Objekte. Visuelle Hinweise, wie unterschiedliche Bewegungsmuster, helfen, belebte von unbelebten Objekten zu unterscheiden, da sich die Bewegungen belebter Objekte von innen heraus begründen, im Gegensatz zu den stets physikalischen Gesetzen folgenden Bewegungen unbelebter Ob-

jekte. Die Säuglingsforschung zeigt dazu, dass Säuglinge von Geburt an zwischen Personen und unbelebten Objekten unterscheiden, basierend auf der biologischen Grundausstattung des Wahrnehmungssystems. Diese angeborenen Konzeptformen legen die Grundlage für die Wahrnehmung der sozialen Welt und benötigen spezifische Inputs für ihre Entwicklung. Langfristige Abweichungen von diesen erforderlichen Inputs können zu psychischen Störungen führen.

Die Trennung von universellen Konzeptformen für belebte Objekte von kulturellen und individuellen Lernerfahrungen ist eine komplexe Aufgabe, bei der vergleichende Untersuchungen im Tierreich ebenfalls wichtige Erkenntnisse liefert. Zusammenfassend muss von der These ausgegangen werden, dass das menschliche Wahrnehmungssystem über biologisch vorgegebene Konzeptformen für belebte Objekte verfügt, wobei insbesondere die für die Ichbezüglichkeit der phänomenalen Erfahrungswelt zentrale Konzeptform des *Meinesgleichens* das kategorische Verständnis der sozialen Welt und interpersonaler Beziehungen ermöglicht und das individuelle Ich in unterschiedlichen Erfahrungsstufen stabilisiert (vgl. Metzinger 2008).

3. Neuroaktivierung: Stories im Gehirn

Im Verlauf der letzten Jahrzehnte haben sich verschiedenste akademische Disziplinen mit der kognitiven Verarbeitung innerhalb der menschlichen Wahrnehmung befasst. Hier lassen sich vor allem durch die Perspektiven der embodied cognition theory oder des enactivism einflussreiche Impulse für die Erzähltheorie im Kontext einer auf Wahrnehmungsprozesse gerichteten Multimodalitätstheorie ausweisen.

In einer als nahezu klassisch zu bezeichnenden Perspektive innerhalb der Erzählforschung werden das Erzählen und das Zuhören am besten als ausschließlich kognitive Prozesse betrachtet, die nicht an spezifische Sinnesmodalitäten gebunden sind – als Manipulation von logischen Symbolen oder Aussagen durch medial vermittelte Kommunikationsereignisse. Forscher wie van Dijk (vgl. 1978) postulieren hierbei, dass die Basis einer Geschichte aus sehr abstrakten Zeichenstrukturen besteht, die keine Verbindung zu echten, multimodalen und menschl-

chen Erfahrungen haben muss. Eine Kritik an der etablierten kognitiven Theorie kam in den letzten Jahrzehnten aus den Bereichen Linguistik, kognitiven Psychologie und Philosophie sowie weiteren neurokognitiven Ansätzen. Linguisten wie George Lakoff, Mark Johnson und Mark Turner (Hyden 2013a, 233) argumentieren, dass linguistische Bedeutung in körperlichen Erfahrungen verankert ist, insbesondere am Beispiel von Metaphern. Mark Johnson erklärt:

Research in cognitive linguistics has revealed a vast system of thousands of mappings across conceptual domains that permit us to understand more abstract concepts in terms of more concepts tied to our embodied interactions. (Johnson 1997, 156–157)

Ein prominentes Beispiel, welches Johnson diskutiert, ist die Metapher des Gleichgewichts, die von unserer physischen Erfahrung abgeleitet wird und auf abstraktere Konzepte wie psychologisches oder emotionales Gleichgewicht übertragen werden kann: »... I then argued that our other, less obviously bodily, senses of balance were metaphorical mappings that carry forward a basic balance image schema« (Johnson 1997, 157). Diese Forschungen zeigen auf, dass die menschliche Kognition und die spezifische Sprachverwendung auf fundamentale körperliche Erfahrungen zurückgehen. Ähnliche Ideen finden sich in der kognitiven Psychologie, besonders bei der Erforschung des menschlichen Gedächtnisses, wo die traditionelle Metapher des Geistes als Archiv oder Speichers hinterfragt wird. Daniel Schacter (vgl. 1996) argumentiert innerhalb seiner Forschung dahingehend, dass das menschliche Gedächtnis grundsätzlich verschiedene Prozesse und Systeme umfasst, die auf hochspezialisierten Netzwerken im Gehirn beruhen. Dies impliziert, dass das Gedächtnis zwangsläufig multimodale Ressourcen nutzen muss. Hier zeigen bspw. neurokognitive Studien, dass die wahrnehmungs- und urteilsbasierten Prozesse für die individuelle Auseinandersetzung mit der erlebten Gegenwart auch dann aktiviert werden, wenn wir uns an ähnliche Erfahrungsaspekte – die bereits in der Vergangenheit liegen – erinnern:

There is no biological correlate that allows us to distinguish between what we traditionally call acts of remembering the past from acts of perceiving the present, whether in a visual, acoustical, or tactile mode. Nor are there any indicators that separate the content of a perception in the here and

now from the content of a perception that we had at some point in the past. For the neuronal circuits involved there is no difference between perceiving, say, a face here and now and having perceived this face a few days or years ago. (Brockmeier 2010, 20)

Weiterhin wird in der modernen neurokognitiven Sprachforschung deutlich aufgezeigt, dass beim Sprechen oder Zuhören über Bewegungen oder Mobilitätsmetaphern, die für die Planung und Ausführung dieser Bewegungen zuständigen Gehirnareale deutlich aktiviert werden. Zusammenfassend verdeutlichen demnach Forschungen auf den Gebieten der Linguistik, kognitiven Psychologie und der Neurokognition, dass auch Alltagserfahrungen für die Entwicklung komplexerer kognitiver und sprachlicher Prozesse entscheidend sind, beim Denken und Sprechen ein praktisches Wissen über Handlungen genutzt wird, Erfahrungen und Wissen multimodal sind und sowohl körperliche Bewegungen als auch visuelle, taktile und andere sensorische Erfahrungen umfassen sowie Erfahrungen verkörpert und situativ sind, also in den realen Bewegungen und der Nutzung von Stimme oder Werkzeugen verankert sind, anstatt als abstrakte, modale Regeln organisiert zu sein. Diese Einsichten haben gravierende theoretische Implikationen für das theoretische Verständnis von Geschichten und dem Erzählvorgang als solchem sowie der medialen Vermittlung von Geschichten an der Schnittstelle von Darstellung und Mitteilung.

4. Erzählen als verkörperte und mediale Interaktion

Ein zentrales Problem von experimentellen und kognitiven Verarbeitungsmodellen der Generierung von Erzählungen und des spezifischen Erzählens besteht weitestgehend in einem monokausalen analytischen Begründungszusammenhang. Gemeint ist die Vernachlässigung weiterer sozialer Akteure, die eigentlich erst die Erzählung konsistent als Ereignis abschließen. Gemeint ist die Tatsache, dass Erzählungen im sprachlich-körperlichen Kontext oder im gestalterisch-medialen grundsätzlich gerichtet sind, auf medial Rezipierende oder aktiv Zuhörende. Vor allem im sprachlich-körperlichen Kontext zeigt sich Erzählen als ein evident körperliches und interaktives Kommunikations-

ereignis, welches andere soziale Akteure sowie die soziale und kulturelle Handlungssituation kontinuierlich und oftmals interaktiv einbezieht. Erzählen und Zuhören sind somit explizit soziale Aktivitäten, die für andere Individuen und mit anderen Individuen stattfindet, oft in Situationen, in denen das Erzählen natürlich ist und ein Teilaspekt eines Vergemeinschaftungsprozesses. Daher berücksichtigen multimodale und sensorisch geprägte Theoriemodelle diejenigen Variablen, die das Erzählen als ein verkörpertes Kommunikationsereignis konsolidieren. Es ist evident, dass sich der Akt des Erzählens unmittelbar auf die Zuhörenden und ihre Erwartungshaltungen bezieht und dynamisch und instantan in der laufenden Konversation und Interaktion angepasst wird bzw. werden kann.

Beim sprachlichen Erzählen berücksichtigen die Teilnehmenden die Körperhaltungen des jeweiligen Gegenübers, da hierdurch relevante sprachlich-gestisch-mimische Aktionen miteinander entwickelt werden. Menschliche Körper sind demnach in den von ihnen sichtbar durchgeführten Handlungsfeldern in einem konsequenten Kontext situiert. Die Positionierungen, Aktionen und gegenseitigen Orientierungen der interagierenden Körper sind in der Umgebung aktiv partizipierend und ebenfalls entscheidend dafür, wie Teilnehmende in einem Erzählkontext Inhalte verstehen und auch mit eigenen Erfahrungswerten abgleichen.

Es zeigt sich demnach analytisch evident, dass sowohl die Erzählenden als auch die Zuhörenden verschiedene semiotische und auch phänomenologische Ressourcen beim Erzählen einer Geschichte nutzen (vgl. Hyden 2013b). Der Körper des Erzählenden bildet mit den kommunikativen Potenzialen eine wichtige Wahrnehmungsressource, so kann die Stimme genutzt werden, um die Geschichte zu variieren, sowohl verbal als auch durch andere Arten von Geräuschen, und die Stimme kann zudem andere Stimmen oder Geräusche mimetisch nachmodulieren. Zudem wird eine stimmlich getragene Erzählung einer Geschichte kontinuierlich von Gesten, Mimik, Posen oder dem Einsatz von Händen oder anderen Körperteilen inszenatorisch begleitet.

Neben den körperlichen Ressourcen des Erzählenden werden auch gestaltete Artefakte wie Texte, Töne, Melodien und Bilder sowie interaktive Medienformate genutzt. So können Fotos, Urlaubsvideos oder

andere Erinnerungsmedien helfen, die Erzählung zu beginnen, indem sie an bestimmte Ereignisse erinnern, oder die Erzählung mit zusätzlichen Informationen unterstützen und damit szenisch und semiotisch anreichern. Ebenso können die Körper anderer Teilnehmer als Erinnerungsstützen und Impulsgeber für die dynamische Anpassung oder Weiterentwicklung der Erzählung dienen. In diesem Kontext konnten experimentelle Forschungen zeigen, dass bspw. an Alzheimer (vgl. Hyden 2013b) erkrankte Patienten kompetentere Erzähler werden, wenn sie Hilfsmittel wie Karten mit Bildern der zu erzählenden Geschichte oder sogar Videounterstützung nutzen können.

Die laufende Erzählaktivität lässt sich als Koordinationssystem bezeichnen, wobei die aktive Redesituation, die Reaktionen und auch Antworten der anderen Teilnehmenden einen koordinatorischen Anteil nehmen, aus Basis einer verkörperten und sensorisch-multimodalen Interaktion. Dies unterstreicht den effektiven Einsatz verschiedener Wahrnehmungskanäle sowie motorischer Aktivitäten als Teil der Erzählkoordination. Die körperlichen Sinnesmodalitäten und auch Handlungsmuster generell gehören damit zu den pragmatischen Fähigkeiten, die der Mensch bereits in den frühen Lebensphasen erlernt. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Erzählen einer Geschichte nicht nur eine kognitive Aktivität ist, sondern primär als eine handlungslogische Koordination von körperlichen, kognitiven und semiotischen Prozessen zu kennzeichnen ist, was das Erzählen sowohl als embodied als auch als situated erscheinen lässt.

4. Schlussbetrachtung

In der Betrachtung der menschlichen Wahrnehmung und des Storytellings eröffnen sich vielschichtige Perspektiven, die weit über die traditionellen Grenzen der kognitiven Verarbeitungstheorien hinausgehen. Die Entdeckung und theoretische Formulierung, dass der Akt des sprachlich-körperlichen Erzählens eine tief verkörperte Aktivität ist, die nicht isoliert im kognitiven Raum stattfindet, sondern eng mit der physischen Präsenz und Interaktion mit anderen verknüpft ist, hat tiefgreifende theoretische und praktische Konsequenzen.

Die klassische Annahme, dass Geschichten und ihre Verarbeitung ausschließlich auf abstrakten, a-modalen kognitiven Prozessen beruhen, wurde durch neuere Forschungsarbeiten in Frage gestellt. Diese zeigen, dass unsere Erzähl- und Verstehensfähigkeiten auf einem reichen Fundament körperlicher Erfahrungen und Modalitäten basieren. Linguisten wie auch Wahrnehmungspsychologen haben darauf hingewiesen, dass linguistische Bedeutung tief in körperlichen Erfahrungen verwurzelt ist, wobei Metaphern ein Hauptbeispiel darstellen. Diese körperlich fundierten Erfahrungen prägen nicht nur die menschlichen Sprachkontexte, sondern auch das individuelle Verständnis und die Interpretationen von Geschichtsverläufen.

Die Erkenntnis, dass sowohl das Erzählen als auch das Zuhören von Geschichten in einem sozialen Kontext stattfinden und körperliche Präsenz sowie Interaktion erfordern, erweitert hierbei das Verständnis von kommunikativen Dynamiken. Erzählungen entstehen demnach nicht im logischen Vakuum abstrakter Regeln und kognitiven Einheiten, sondern sind eingebettet in den interaktiven Rahmen sozialer Weltbezüge und interaktiven Vergemeinschaftungsprozessen. Die Körper der Teilnehmenden, ihre Aktionen und ihre räumlichen Orientierungen nehmen eine entscheidende Rolle ein. Die Forschungen von Charles Goodwin (vgl. 2000a und 2000b) hat hier u. a. die Bedeutung körperlichen Ressourcen im Erzählprozess unterstrichen, von der Nutzung der Stimme und Gestik bis hin zur Einbeziehung von Artefakten und der körperlichen Präsenz anderer Teilnehmer. Dabei hat sich gezeigt, dass Personen mit kognitiven Einschränkungen, wie etwa Alzheimer, durch den Einsatz verschiedener Hilfsmittel und die Interaktion mit anderen ihre Erzählfähigkeiten verbessern können. Diese Beobachtung legt nahe, dass die Fähigkeit zum Erzählen und Verstehen von Geschichten weniger an abstrakte kognitive Prozesse gebunden ist, als vielmehr an die Fähigkeit, multimodale Ressourcen zu nutzen und in einen bedeutungsvollen sozialen Kontext einzubetten.

Die perzeptuellen Ansätze zur Erforschung der menschlichen Wahrnehmung unterstützen diese Sichtweise. Moderne neurokognitive Studien zeigen hier, dass die gleichen Hirnregionen, die bei der Planung und Ausführung physischer Bewegungen aktiv sind, auch bei der Verarbeitung von Sprache (Sprechakte) über diese Bewegungen beteiligt sind. Dies deutet darauf hin, dass unser Verständnis von Erzählungen tief in

unseren körperlichen Erfahrungen verwurzelt ist und dass die Erinnerung an Ereignisse eine komplexe, multimodale Aktivität darstellt, die weit über das hinausgeht, was traditionelle Modelle des Gedächtnisses als Archiv oder neurocomputationalen Datenspeicher vorschlagen.

Die Idee, dass Geschichten auf Ereignissen basieren, die in unseren alltäglichen Erfahrungen gründen, führt zu einem narratologischen Verständnis, welches die Bedeutung von Alltags-Ereignissen, als zentrale Elemente von Geschichten, deutlich hervorhebt. Dieses Verständnis zeigt, dass das menschliche Verstehen von narrativen Szenen und Ereignissen auf multimodalen Erfahrungen beruht, die nicht nur visuelle und verbale, sondern alle sensorisch-körperlichen Inputs umfassen.

Der Mensch versteht demnach mit allen Sinnen, selbst im narrativen Kommunikationsfeld sind diese aktiv, zumindest auf Basis einer Aktivierung neuronaler Areale, die an der früheren faktischen Reizverarbeitung beteiligt waren. Demnach muss das Verhältnis und die Rolle von Kognition, Körperlichkeit und sozialer Interaktion im Storytelling neu bewertet werden, vor allem auch in Hinblick auf die Reizvermittlung durch gestaltete und ästhetisierte Medien und die Frage, wie körperlich oder medienvermittelt Erfahrungen und Fähigkeit strukturiert werden, um Bedeutung zu konstruieren, narrativ zu teilen und faktisch zu verstehen.

Literatur

- Brockmeier, Jens. 2010. »After the archive: Remapping memory.« *Culture and Psychology* 16: 5–35.
- Goodwin, C. 2000a. »Action and embodiment within situated human interaction.« *Journal of Pragmatics* 32, 1489–1522.
- Goodwin, C. 2000b. »Pointing and the collaborative construction of meaning in aphasia.« *Texas Linguistic Forum* 43, 67–76.
- Hydén, Lars-Christer. 2013a. »Towards an embodied theory of narrative and storytelling.« In *The Travelling Concepts of Narrative*, herausgegeben von Matti Hyvärinen, Mari Hatavara, und Lars-Christer Hydén, 227–44. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Hydén, Lars-Christer. 2013b. »Storytelling in Dementia: Embodiment as a Resource.« *Dementia* 12(3), 359–367.

- Johnson, Mark. 1997. »Embodied meaning and cognitive science.« In *Language beyond postmodernism*, herausgegeben Von D. M. Levin, 148–168. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Mausfeld, Rainer. 2005. »Wahrnehmungspsychologie.« In *Einführung in die Psychologie*, herausgegeben von Astrid Schütz, Herbert Selg und Stefan Lautenbacher. Stuttgart: Kohlhammer.
- Metzinger, Thomas. 2008. Empirische Perspektiven aus Sicht der Selbstmodell-Theorie der Subjektivität: Eine Kurzdarstellung mit Beispielen, zuletzt zugegriffen am 30. August 2024. https://www.philosophie.fb05.uni-mainz.de/files/2013/04/TheorPhil_Metzinger_SMT_2013.pdf.
- Nakayama, Ken, Zijiang J. He und Shinsuke Shimojo. 1995. »Visual Surface Representation: A Critical Link between Lower-level and Higher-level Vision.« In *Visual cognition. An invitation to cognitive sciences*, herausgegeben von Stephen M. Kosslyn und Daniel N. Osherson, Vol 2., 1–70. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Roth, Gerhard. 1997. *Das Gehirn und seine Wirklichkeit. Kognitive Neurobiologie und ihre philosophischen Konsequenzen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schacter, Daniel L. 1996. *Searching for Memory: The Brain, the Mind, and the Past*. New York, NY: Basic Books.
- Scholl, Brian J. 2007. »Object Persistence in Philosophy and Psychology.« *Mind & Language* 22, 563 – 591. Zuletzt zugegriffen am 30. August 2024. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1468-0017.2007.00321.x>.
- Schütz, Astrid, Matthias Brand, Herbert Selg, und Stefan Lautenbacher (Hrsg.). 2015. *Psychologie. Eine Einführung in ihre Grundlagen und Anwendungsfelder*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Shapiro, Lawrence. 2011. *Embodied Cognition*. New York: Routledge.
- Shapiro, Lawrence. 2014. *The Routledge handbook of embodied cognition*. New York: Routledge.
- Singer, Wolf. 2009. »Das Bild in uns. Vom Bild zur Wahrnehmung.« In *Bildtheorien. Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn*, herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach, 104–126. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Spelke, Eloizabeth S., Grant Gutheil, und Gretchen van der Walle. 1995. »The Development of Object Perception.« In *Visual Cognition. An Invitation to Cognitive Science*, herausgegeben von Stephen M. Kosslyn und David Osherson, Vol. 2, 297–330. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- van Dijk, Teun. 1976. »Narrative Macro-Structures: Logical and Cognitive Foundations«, *PTL* 1, 547–568.

Migrations- und Sicherheitsnarrative im zeitgenössischen Fotobuch. Gestalterische und kommunikative Modi des visuellen Storytellings

Birgit Mersmann

Abstract

Fotografisches Storytelling ist nach wie vor ein unterrepräsentiertes Forschungsfeld innerhalb der (cross-)medialen Narratologie. Der Beitrag nimmt sich dieses Forschungsdefizits an, indem er narrative Formen und Praktiken des Erzählens in zeitgenössischen Fotobüchern in den Fokus rückt. Analytisch exemplifiziert werden fotografische Erzählstrategien und Storydesignformate anhand von zwei dokumentarischen Fotobüchern zum Thema (trans-)nationale Migration und Sicherheit: Richard Mosses *The Castle* (2018) und Salvatore Vitales *How to Secure a Country. From Border Policing via Weather Forecast to Social Engineering. A Visual Study of 21st-Century Statehood* (2019). Die narratologische Untersuchung betrachtet das Fotobuch als ein Designobjekt mit räumlichen Qualitäten, das von den Rezipierenden die Grundoperation des Umblätterns (und oft auch Auffaltens) verlangt, um Bildnarration zu initiieren. Dieser objekt- und designgebundene Medienansatz wird mit einer intermedialen Analyse zu Storytelling im Fotobuch verschränkt. Untersucht wird, wie die beiden für das Fotobuch typischen Erzählweisen – visuelles und textuelles Erzählen – miteinander interagieren, um eine medienübergreifende Erzählung in Buchlänge zu konstituieren. Im Forschungsergebnis zeigt die narrative Analyse der ausgewählten Fotobücher, dass die moderne journalistische Tradition des dokumentarischen Fotobuchs zunehmend mit der Tradition und Praxis des konzeptuellen und investigativen Fotokunstabuchs verschmilzt, was zu neuen transmedialen Formen des fotodokumentarischen Erzählens in Kombination mit experimentellen Modi der Fotobuchgestaltung führt.

Keywords

Inter- und transmediales Storytelling, Narrativ, zeitgenössisches Fotobuch, Dokumentarfotografie, hyperspektrale Bildgebung, transnationale Migration, zivile und staatliche Sicherheit, Überwachungsdispositive

1. Storytelling im dokumentarischen Fotobuch

Erzählungen über transnationale Migration und Sicherheitsfragen haben mit Beginn des 21. Jahrhunderts vermehrt Eingang in zeitgenössische Fotodokumentationen gefunden. Dies gilt insbesondere für das gedruckte Fotobuch sozialdokumentarischer Prägung, das als narratives Kommunikations- und Vermittlungsformat der Moderne in der Gegenwart wiederentdeckt und neugestaltet wird. Trotz des enormen Zuwachses an fotodokumentarischen Erzählungen über die politische, soziale und humanitäre Situation transnationaler Migration ist der Umfang der fotodokumentarischen Narrationsforschung zu diesem Thema relativ überschaubar (vgl. Cabanes 2017; Mersmann 2019; Bek und Blanco 2020). Obgleich sich die mediale Narratologie, einschließlich der inter-, cross- und transmedialen Ausdifferenzierung derselben, als ein breites Forschungsfeld etabliert hat (Ryan und Thon 2014; Thon 2016; McErlean 2018), das Film, Fernsehen, Fotografie, Graphic Novels, Computerspiele und sogar Werbung umfasst, blieb Foto-Narrativität in der Fotografie-, Bild- und Kunstforschung weitgehend unterbelichtet.

Die hier vorgelegte Studie untersucht Formen und Praktiken des Storytellings in zeitgenössischen Fotobüchern, in denen transnationale Migration, Flucht und Vertreibung sowie deren gesellschaftliche und (staats-)politische Konsequenzen zur Darstellung gelangen. Die Analyse zum fotografischen Storytelling konzentriert sich auf zwei Fotobücher, deren Ziel es ist, die unsichtbaren Seiten des Migrations- und Sicherheitskontrollkomplexes zu dokumentieren, um dadurch insbesondere die staatliche und mediale Konstruktion von Narrativen im Kontext von Migration, Grenzkontrolle und Sicherheitsfragen vorzuführen: Richard Mosses *The Castle* (London: MACK 2018) und Salva-

tore Vitales *How to Secure a Country. From Border Policing via Weather Forecast to Social Engineering. A Visual Study of 21st-Century Statehood* (Zürich: Lars Müller Publishers 2019). Das hierzu gewählte Analytischschema ist dreistufig: Es untersucht das Storytelling auf der Ebene des dokumentarischen Fotobildes – innerhalb eines Einzelbildes und über mehrere Bilder hinweg, betrachtet das inter- und transmediale Zusammenwirken unterschiedlicher medialer Narrative (Bild – Text) und spürt Migrations- und Sicherheitsnarrative als Erzählungen gesellschaftspolitischer Bedeutungsproduktion auf.

Besonderes Augenmerk gilt dabei dem Einfluss des Trägermediums – des gedruckten Buches – auf die medienästhetischen Strategien des fotodokumentarischen Erzählens über Migration und Sicherheit. Das gedruckte dokumentarische Fotobuch ist ein materiell greifbares, aus Bild und Text komponiertes Designobjekt mit räumlichen und kommunikativen Qualitäten. Fotodokumentarisches Storytelling in der Langform des Buches verlangt daher nach einer kombinierten objektästhetischen und intermedialen Erzählanalyse.

2. Komplizenschaft des Spähens. Das biopolitische Lager-Narrativ des »nackten Lebens« in Richard Mosses Fotobuch *The Castle*

2.1 Thermografisches Storytelling zwischen Dokumentation und Fiktionalisierung

Das Fotobuch *The Castle* des irischen Dokumentariefotografen Richard Mosse reiht sich in eine Serie von Buchpublikationen des Fotoautors zum Themenkomplex Krieg, Flucht und Vertreibung ein, die bildästhetisch durch den experimentellen Einsatz von Farbfälschfotografie und Wärmebildkamertechnologie miteinander verknüpft sind. Die Rückaneignung von Fotomaterial und Fototechnologie aus dem Bereich der militärischen Aufklärungs- und Überwachungspraxis wird in dieser Buchserie zu einer eigenständigen farb- und bildästhetischen Fotostrategie entwickelt, um den Blick der Rezipierenden inversiv auf

den Blick und das daran gekoppelte Narrativ staatlicher Überwachung zu richten. Für die Fotobücher *Infra* (2012) und *The Enclave* (2013), eine Dokumentation über Topografien und Rebellengruppen im kongolesischen Krieg, verwendete der Fotograf abgelaufenes Filmmaterial zur Luftüberwachung, einen Farb-Infrarotfilm namens Kodak Aerochrom, wodurch die Aufnahmen farblich surrealistisch in leuchtenden Lavendel-, Purpur- und Pinktönen erscheinen. Für die Fotobücher *Incoming* (2017) und *The Castle* (2018) gelangte eine Wärmebildkamera zum Einsatz, wie sie u. a. zur Grenzüberwachung eingesetzt wird. Zwischen den beiden Fotobüchern besteht ein erzählerisches Kontinuum, insofern das Narrativ von Flucht und Migration in »zwei Akten« erzählt wird, zunächst als Reisenarrativ der Flucht vor Konflikt und Krieg von Zentralasien, dem Mittleren und Nahen Osten nach Europa (*Incoming*) und anschließend als Lagernarrativ des (vorläufigen) Ankommens und Wartens im Transit an den Grenzen der »Festung Europa« (*The Castle*).

Der Titel verweist bereits auf das Hauptthema der Fotodokumentation: die Panoramaschau auf die wehrhafte »Festung Europa« als Sinnbild einer restriktiven, kontroll- und überwachungszentrierten EU-Migrationspolitik. Zugleich referiert der Titel aber auch auf Franz Kafkas Roman *Das Schloss* (entstanden 1922, veröffentlicht 1926), in dem es um den aussichtslosen, an den Verstrickungen der Bürokratie und einem ungreifbaren Machtapparat scheiternden Kampf einer anonymisierten Person mit dem Namenskürzel K. um Zutritt zum Schloss geht – die Parallelität der Zugangs-, Eintritts- und Anerkennungsnarrative ist offensichtlich. Zur Fotoausstellung seiner *Castle*-Aufnahmen bemerkte Mosse: »Instead of actually dealing with the refugees – sharing them equally among European countries, finding them homes – the real money goes into enforcing borders, creating a sort of Fortress Europe mentality« (Mosse zit. in Hampton 2018, o. S.).

Für *Castle* hat Mosse Geflüchtetenlager entlang der Migrationsrouten aus dem Nahen Osten in die Europäische Union fotografiert, die von der Außenwelt völlig abgeschottet sind oder nicht abgebildet werden dürfen. Um diese aus der medialen Öffentlichkeit verbannen, strikt überwachten Lager überhaupt fotografieren zu können, hat er einen erhöhten Aufnahmestandpunkt im Umgebungsgelände gewählt und mit einer besonderen Aufnahmetechnik gearbeitet: einer an einem Teleskoparm montierten thermografischen Kamera, wie sie

üblicherweise zum Grenzschutz und zur sogenannten Infiltrationsbekämpfung verwendet wird. Durch dieses maschinenautomatisierte Bildaufnahmeverfahren wird ein eigenes ambivalentes Observationsnarrativ zum Thema Migration und Sicherheit konstruiert, das sowohl die humane Prekariätät als auch das soziopolitische Bedrohungs- und Gewaltpotenzial des Lagerlebens herausstellt. Mosse fotografiert mit einer computergesteuerten Infrarot-Wärmebildkamera vom Typ Horizon HD, wie ihn die italienisch-britische Firma SELEX (heute: Leonardo) – ein internationaler Konzern für Telekommunikations-, Sicherheits- und Rüstungstechnologie – herstellt. Dieser Kameratyp, der genehmigungspflichtig ist und strengen Exportbeschränkungen unterliegt, wird vor allem zur Luftaufklärung und zur Überwachung von Küsten und Meeren eingesetzt, dient aber auch als Späh- und Zielvorrichtung für Waffensysteme. Die mit der Fotogeschichte eng verknüpfte metaphorische Deutung der Kamera als Waffe weicht in dieser Anwendung der faktischen Nutzung der Kamera als Zielobjekt und potenzielle Tatwaffe in Konfliktsituationen. Der »bewaffnete« Kamerablick Mosses ist ein fotodokumentarisch politisierter Blick des Ausspähens, Überwachens und Verteidigens. Er ist ein der staatlichen Kontrolle entwendeter, inversiv angeeigneter militärtechnologischer Aufklärungs- und Grenzkontrollblick.

Bei der verwendeten Horizon-Kamera handelt es sich um keine fotooptische, sondern eine thermografische Kamera; sie zeichnet die für das menschliche Auge unsichtbare Wärmestrahlung auf, die von Körpern, Gegenständen, Umwelt- und Wetterbedingungen ausgeht. Die Reichweite der thermischen Strahlenregistrierung durch die Kamera erreicht bis zu 30 km, dies gilt auch bei dunstiger Atmosphäre und Schlechtwetterbedingungen. Individuen können bis zu einer Entfernung von 6 km erkannt werden. Die hohe Auflösung und Sichtschärfe der thermischen Bilder rührt vom engen quadrantischen Blickfeld der Einzelaufnahme von nicht mehr als 0,6 Grad, aus deren Aneinanderreihung das Gesamtbild montiert wird. Weil die Kameratechnik Temperaturunterschiede kartiert, werden die Fotobilder auch als *Heat Maps* bezeichnet. Die unterschiedlichen Bildwahrnehmungsperspektiven, die das Heat Mapping indiziert, charakterisiert Saint-Amour wie folgt: »To the refugee viewer these images say: This is how your body is seen – as betrayed by its own heat signature and always potentially

to. To the non-refugee viewer they say, This is how your state sees the body of the other« (Saint-Amour 2018, 18). Radiäre Temperaturunterschiede erscheinen in den Kamerabildern als Schwarz-Weiß-Kontraste auf einer breit gefächerten monochromen Palette thermospektraler Luminosität, die von hellem Weiß und Lichtgrau an den wärmsten Stellen über Anthrazit bis zu gesättigtem Schwarz an den kältesten Stellen reicht. Das nicht-optische Kameraverfahren entzieht den menschlichen Figuren ihre physiologische Gesichtshaftigkeit und Korporealität, so dass sie als gespenstische Schatten abgestufter Temperaturwertigkeiten erscheinen. Der konkrete Akt des Untertauchens, aber auch staatlichen Verbergens von Geflüchteten ebenso wie die abstrakte Unsichtbarkeit illegaler Migration werden dadurch in ein hauntologisches, enthistorisiertes Bild gesetzt, das apokalyptische Endzeitstimmung ausstrahlt.

Während die Kameratechnik die fleischliche Körperlichkeit der strahlenregistrierten menschlichen Personen dematerialisiert, bringt sie die Stofflichkeit und Textur von Materialien, aber auch Konturen, Strukturen und Muster von Gegenständen und Infrastrukturen besonders detailliert zum Vorschein. Der Derealisierung menschlicher Körperlichkeit durch das nicht-menschliche Auge computergesteuerter Kameratechnik steht ein Hyperrealismus materiell-infrastruktureller Aufzeichnung entgegen, der Lager- und Landschaftspanoramen ästhetisch miteinander verschmilzt.¹ Wenngleich mit der Vogel- bzw. Luftperspektive der Panoramabilder von den Geflüchtetenlagern ein panoptischer Blick suggeriert wird – der Blick der Wärmebildkamera kann technologisch bedingt keinen synchronen Überblick geben, er kann kein einheitliches Panoramabild liefern. Jede der im Fotobuch präsentierten Lager-Landschaften ist aus ca. tausend Einzelaufnahmen zusammengesetzt. Die Kamera unterteilt das aufzunehmende Bild zunächst in ein Gitternetz aus Quadranten, die dann der Reihe nach mit den thermografisch ermittelten Daten aufgefüllt werden. Der bewegliche, computergesteuerte Teleskoparm justiert die Kamera für

1 Sean Sheehan beschreibt den Einsatz und die Wirkung der thermografischen Kamera in Mosses *The Castle* wie folgt: »Mosses retools this camera technology, self-reflexively and with subversive intent. He supplants conventional images of dispossessed refugees – usually represented with a humanistic eye – by depicting them as spectral presences in a peculiar landscape of half-recognizable built environments« (Sheehan 2019, o. S.).

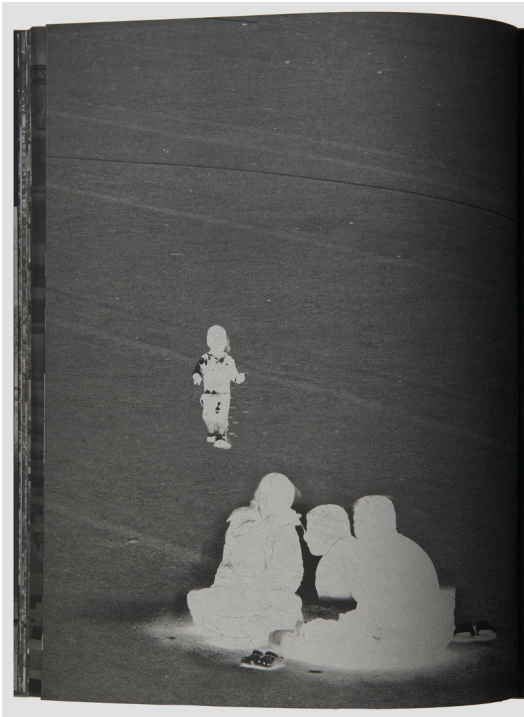


Abb. 1: Picknickszene mit Familie im Eishockeystadium des Olympiakomplexes Hellinikon in Athen, 2016 (Quelle: Richard Mosse. 2018. The Castle. London: Mack; © Foto Jean-Luc Ikelle-Matiba)

die Datenerfassung in jedem einzelnen Quadranten neu. Die anschließende Arbeit des Zusammenfügens der Bilddatenquadranten zu einem finalen Datenbildpanorama erfolgt als manuelle, sich oft wochenlang hinziehende Tätigkeit der Postproduktion. Sie wird von Mosses Assistenten Steven Broady durchgeführt, der die Einzelaufnahmen in den Lichtwerten angleicht, entzerrt und in den Gesamtrahmen des Panoramas einpasst. Mosse selbst vergleicht die zeiträumlichen Bedingtheiten diesesameratechnischen Bildaufnahmeverfahrens mit den Verhältnissen und Strukturen des Aufnahmeverfahrens von Geflüchteten in der »Festung Europa«, des Gefangenseins in Auffanglagern und dem zeitlich oft unbestimmten Warten auf ein Asylverfahren:

It takes a while for the camera to capture each image. Maybe an hour. The images are composited from as many as 1000 discrete cells which we stitch together later. Moving objects – humans or cars – sometimes get truncated by the edge of the frame as the camera moves through the image. I kept that in to reference the spatiotemporal conditions of the refugees. These refugees are stuck indefinitely in byzantine bureaucratic systems. It's a bit like Kafka's *The Castle* which the show takes its name from: They're stuck in this sort of mire in time and space and some never make it out. (Mosse zit. in Hampton 2018, o. S.)

Auch die Kamera selbst manifestiert sich trotz ihres festen Überblicksstandpunktes als eine wandernde, eine *Nomadic Camera* (vgl. Dogramaci und Roth 2019; Dogramaci et al. 2025), die im Stop-and-Go-Verfahren des thermalen Abtastens sequentielle Bilder erzeugt. Das narrative Kontinuum der Bilderzählung entsteht durch raumzeitliche Rasterung, durch die Zusammensetzung, Verkettung und Verwebung von asynchronen Teilbildern zu einem synchron-simulativen Gesamtbild. Nicht immer jedoch ist das narrative Kontinuum ein gleitendes, übergangsloses. So entstehen im Zusammenfügen der raum- und zeitversetzten Einzelbilder zu einem einheitlichen Panoramabild Brüche und Störzonen, die auch als *glitches* (vgl. Kemper 2022) bezeichnet werden können. Bildgrenzen werden als Körpergrenzen, gar als gewaltsame Einschnitte in den Körper sichtbar gemacht.

Es kommt zur rahmensprengenden Amputation von Gliedmaßen bzw. Teilen der mit der Wärmebildkamera abgetasteten menschlichen Körper – worin sich die Gewalt von Grenzregimen gegenüber Geflüchteten auf der bildsymbolischen Ebene des Überwachungsbildes manifestiert.²

2.2 Intermediales Storytelling: Die Entgrenzung des dokumentarischen Fotobuches

Jenseits des Datensicherungsdispositivs der wärmegrafischen Kompositbilder entfaltet sich das Storytelling zum Fluchtlagernarrativ auf der intermedialen, Bild, Text und Druckobjekt verbindenden Gestaltungs-

2 Auch Störflecken durch Hitzequellen, die außerhalb des thermalen Kamerafeldes liegen, können zur Auflösung der Körpergrenzen führen.

ebene des Fotobuches. Die Präsentation der thermografischen Lagerpanoramen folgt einer strikten chronologischen Ordnung und einem festen Seitenarrangement. Die Campgeschichten der Fluchtmigration werden retrospektiv von den Ankunfts- und Transitorten in der Festung Europa aufgerollt und anhand der Lagerinfrastrukturen auf den meistfrequentierten Migrationsrouten zurückverfolgt. Das erste Panoramabild wurde im März 2016 in Deutschland aufgenommen, es zeigt das halb zerstörte, gespenstisch-verlassene Gebäude eines Asylbewerber*innenheims in Bautzen in Ostsachsen nach dem Brandanschlag im Februar desselben Jahres und stellt damit die Gewaltreaktion einzelner Staatsbürger*innen auf Fluchtmigration in den Brennpunkt des Bildgeschehens. Das letzte Fotobuchbild zeigt eine Panoramaaufnahme des Geflüchtetenlagers Moria in Lesbos vom August 2018. Durch die mehr als zweijährige Fotodokumentation leistet Mosse eine zeitgeschichtlich umfassende Bestandsaufnahme unterschiedlicher Lebensbedingungen diverser Geflüchtetengruppen in einzelnen Lagern entlang der Migrationsrouten. Die thermografische Lagerobservierung rückt vor allem das Umfunktionieren verlassener, funktionslos gewordener Einrichtungen in Geflüchtetenlager verstärkt in den Blick. So zeigen die Panoramaaufnahmen das alltägliche Lagerleben in ehemaligen Sportstadien, darunter auch dem Olympischen Sportkomplex in Idomeni in Griechenland, an Schiffs- und Flughäfen, Bahnhöfen, Autobahnauf- und abfahrten, Elektrizitätswerken und anderen Verkehrsknotenpunkten und Infrastrukturorten. Die gestalterische Konformität der Bildpräsentation ermöglicht ein vergleichendes Sehen, das den Blick für besser oder schlechter ausgestattete und verwaltete, unterschiedlich ausgelastete Camps sensibilisiert. In einzelnen Fällen sind die Lagerbedingungen sogar im zeitlichen Abgleich lesbar, so etwa beim Lager Moria in Lesbos, das Mosse zweimal, und zwar im Jahr 2016 und im Jahr 2018, d. h. zu Beginn und am Ende seines fotodokumentarischen *Castle*-Projektes aufgenommen hat.

Der Präsentationsmodus der Panoramabilder ist im gedruckten Buch konsequent vom ersten bis zum letzten thermografischen Bild durchgehalten. Der Basisfarbton des Fotobuches ist ein tiefes Schwarz, ein optisch lichtloser Grund, aus dem die gespenstisch-spektralen Wärmekamerabilder in silbergrauen Farbschattierungen emergieren. Der Bilderzyklus startet mit reinschwarzen Doppelseiten – der Absenz

jeglicher Darstellung, ein Hinweis auf die Unsichtbarkeit nicht nur der illegalen Migration, sondern auch des staatlichen Sicherheits- und Lagerkomplexes. Im Anschluss an die schwarz getünchten Seiten folgt die Bilderzählung zum Lagernarrativ einem identischen Darstellungsmuster: Auf der rechten Buchseite erscheint in silberner Schrift auf schwarzem Grund im rechten unteren Eck die Bildlegende, begleitet von einem kurzen Erläuterungstext, in dem die spezifische geopolitische, soziale, humanitäre und geschichtliche Situation des auf den Folgeseiten gezeigten Camps in Zahlen und Fakten beschrieben wird. So lautet der Kurzkomentar zum Lager in Idomeni:

Idomeni camp, Greek-Macedonian border, March 2016. Macedonia (FYROM) closed its borders to all asylum seekers in March 2016, effectively shutting the Balkan corridor for refugees attempting to travel to Northern Europe. An estimated fourteen thousand refugees became stranded in the makeshift tent city of Idomeni. Conditions were extremely poor with human effluent seeping from overwhelmed toilet facilities. The camp was dismantled in May 2016 (Mosse 2018, o. S.).³

Die Präsentation der Campaufnahme auf den jeweils 6 folgenden Einzelseiten arbeitet mit Seitenfaltungen als Bildrahmungs- und Blicksteuerungselementen.

Die Lesenden/Betrachtenden des Fotobuches erkennen zunächst auf der linken und rechten Seite des geöffneten Buches unterschiedlich große Bildausschnitte aus den Panoramaaufnahmen, die sich aber nicht zu einem Kompositbild zusammenfügen, sondern bewusst mit der über dem Buchfalz liegenden Seitenkante als Bildschnitt und Störgrenze eines bildnarrativen Kontinuums arbeiten. Nach dem Aufblättern der linken und rechten Bildseite nach außen öffnet sich der Blick auf das Gesamtpanorama der Lageraufnahme in horizontaler Rundumsicht

In seiner überlappenden Ausdehnung transzendiert es die Grenzen des Fotobuchformats als objektgebundenem Schaurahmen. Durch den Akt des Auffaltens entsteht der Eindruck, ein Fenster bzw. eine Tür in eine andere, jenseitige Welt zu öffnen, d. h. zuvor Verdecktes frei zu geben und sichtbar zu machen. Dieses Bildhandeln mit den

³ Das gesamte Fotobuch wurde ohne Seitenangaben gedruckt. Orientierung bietet allein die Chronologie der Lagerbeschreibungen.

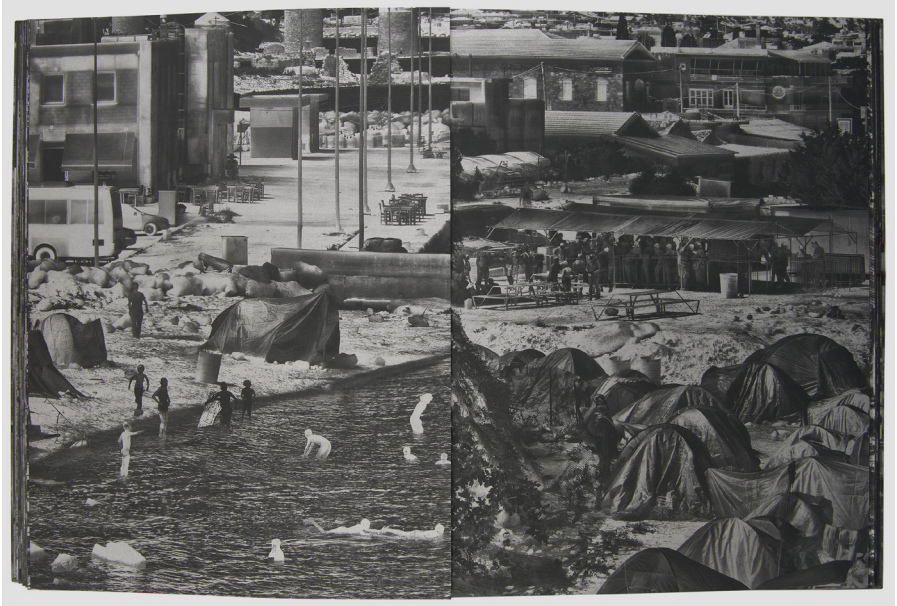


Abb. 2a: Souda Camp auf der Insel Chios, Griechenland, Juni 2017 (Quelle: Richard Mosse. 2018. The Castle. London: MACK; © Foto Jean-Luc Ikelle-Matiba)

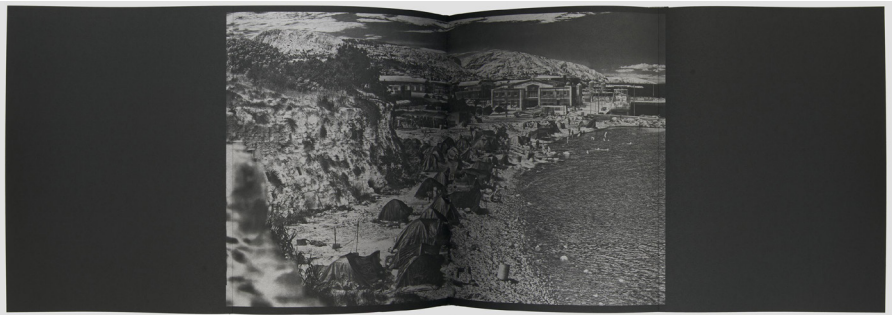


Abb. 2b: Souda Camp auf der Insel Chios, Griechenland, Juni 2017 (Quelle: Richard Mosse. 2018. The Castle. London: MACK; © Foto Jean-Luc Ikelle-Matiba)

Fotobuchseiten lässt auch an die Öffnungs- bzw. Offenlegungsfunktion von Altartafeln denken, deren innerste und heiligste Darstellungen durch Aufklappen der äußeren Tafeln zum Vorschein kommen. Auf Mosses Fotobuchtitel *The Castle* referierend, spielt die Geste des Bildtafelöffnens auf das dahinterliegende Gesamtpanorama auch mit der Vorstellung der Öffnung des Schlosses, dem Zugang zu und Eintritt in die »Festung Europa«. Um das nächste Lagerpanorama zu betrachten, muss die geöffnete Buchdoppelseite mit den überhängenden Seiten jedoch wieder geschlossen werden. Öffnung und Schließung, Nah- und Fernblick wechseln sich rhythmisch beim Durchblättern des Fotobuches ab. Die Orientierung vom vergrößerten Bildausschnitt zur Weitwinkelansicht gibt die Leserichtung vor: Die extreme Nahsicht, die durch abstrakte Dekontextualisierung gekennzeichnet ist, verstellt zunächst den Blick auf das Ganze, die Architektur und Infrastruktur des Lagers als Landschaftspanorama. Erst das Wegblättern der Teilan-sicht gibt den Blick frei auf die Verortung einzelner Szenen und Details in der Großansicht und strukturiert dadurch die Bilderzählung in einer dynamischen Spannung zwischen Visibilität und Invisibilität.

Das fotodokumentarische Bild-Storytelling wird ergänzt um insgesamt vier Texte, die, in einem Heft zusammengefasst, dem Fotobuch *The Castle* als Handreichung beigelegt sind. Die versammelten Texte sind sehr unterschiedlicher Natur, sie reichen von literarischer Dichtung bis zu wissenschaftlichen Abhandlungen. Der erste, dem Begleitheft vorangestellte Text stammt aus der Feder eines Betroffenen. Es handelt sich um das Gedicht *Forgive Me My Love* des kurdisch-iranschen Journalisten Behrouz Boochani, das dieser 2018 während seiner insgesamt 6-jährigen Inhaftierung als Asylsuchender im Manus Island-Camp in Papua New Guinea verfasst hat und in dem er seiner Einsamkeit und Sehnsucht nach Liebe Ausdruck verleiht. Der zweite Text ist ein theoretischer Text der US-amerikanischen Philosophin Judith Butler, er trägt den Titel »Survivability, Vulnerability, Affect«. Dabei handelt es sich um einen Kapitelauszug aus ihrem 2009 veröffentlichten Buch *Frames of War, When is Life Grievable?* (Butler 2009), in dem es um ethische Erörterungen geht, wann und von wem das Leid(en) eines prekären Lebens, wie etwa das von Geflüchteten und Gefangenen, als »beklagenswert« erachtet wird, und wann, unter welchen Umständen und Ansichten nicht. Butler argumentiert, dass die

Überlebensfähigkeit des Körpers, auf den das Leben durch prekäre Umstände zurückgeworfen ist, von derjenigen anderer abhängt, und dass diese intrinsische Interdependenz durch Affektresonanz zu einer *respons-ability* auffordert und verpflichtet, d. h. der Fähigkeit, ethische Verantwortung zu übernehmen. Der dritte Text des Anglisten Paul K. Saint-Amur mit dem Titel *Heat in Time* befasst sich mit der Technik der von Mosse verwendeten Wärmebildkamera, ihrer Mosaik- bzw. Kompositbildmethode, und positioniert sie im Kontext der Thermobildgeschichte militärischer und ziviler Anwendungen. Der letzte Text stammt von dem Fotojournalisten Richard Mosse selbst. Unter dem Titel *The Keep*, was mit Festung oder auch Stellung übersetzt werden kann, schildert er seine Arbeitserfahrung mit der Wärmebildkamera an einem türkischen Grenzüberwachungsposten an der türkisch-syrischen Grenze im Jahr 2018. Den dort beobachteten Akt des Ausspähens von Kriegsgeflüchteten kontert er mit seinen eigenen Aufklärungsbildern zur tödlichen Gewalt an der Grenze – mit dem Kontrollgegenblick der Überwachungskamera.

2.3 Kameratechnologisches Überwachungsnarrativ zwischen De- und Rehumanisierung

Die fotojournalistische (Rück-)Aneignung neuester visueller Überwachungstechnologien, wie sie in der Regel der Staat zur Grenz- und Fluchtkontrolle verwendet, entwirft ein visuell-alternatives, thermografisches Storytelling, das durch narrative Ambivalenzen gekennzeichnet ist. Repetiert das Fotobuch *The Castle* ein dehumanisierendes Sicherheits- und Überwachungsnarrativ, das einer kollektiven Viktimisierung von Geflüchteten Vorschub leistet? Oder gegenentwirft es ein rehumanisierendes, an ethische Verantwortlichkeiten appellierendes, investigatives Aufklärungsnarrativ über Geflüchtetenlager, die aufgrund ihrer katastrophalen, oft menschenrechtswidrigen Zustände vor den Augen der medialen Öffentlichkeit verborgen werden? Liefert die wärmebildtechnische Anonymisierung der mit der Kamera eingefangenen Fluchtmigrant*innen in den Camps Schutz vor Identifizierung und damit einer möglichen Kriminalisierung, wie es Mosse selbst sieht? Oder befördert die thermografische Kamera, die keine Hautfarben, sondern

Wärmefelder registriert, das Narrativ eines »rassismusblinden Universalismus«, wie es Saint-Amour in Erwägung zieht?⁴ Das Urteil über die Aneignung thermografischer Überwachungstechnologie zum Zwecke des fotodokumentarischen Storytellings über den europäischen Migrations- und Sicherheitskomplex ist gespalten. Die Kritik der Film- und Fotowissenschaftlerin Nilgun Bayraktar an Mosses Fotobuch *Incoming* könnte auch auf *The Castle* bezogen werden, da in beiden Werken die thermografische Kamertechnologie zur Dokumentation des Migrations- und Sicherungskomplexes zum Einsatz gelangt:

The spectral aesthetics of *Incoming* underscores the political ›illegitimacy‹ of the bodies we see on screen. [...] Through [...] simultaneous othering and muting, *Incoming* fails to negate and instead actively reinscribes the dominant discriminatory discourses surrounding migrants and refugees. (Bayraktar 2021, 105)

Damit streitet die Autorin die Wirksamkeit eines Gegennarrativs zum Dominanznarrativ der Viktimisierung durch die fotojournalistische Entwendung und den metareflexiven Einsatz der Überwachungskamera ab. Wie zuvor dargelegt, ist aber eine rein bildtechnologische und monomediale Lesart von Mosses thermografischen Fotobuch Erzählungen durch den spektral-ästhetisierenden Blick der Wärmebildkamera unzureichend. So müssen eigene Aussagen des Fotojournalisten in *The Keep* ebenso wie die vorgestellten Begleittexte zum Fotobuch in die Deutung mit einbezogen werden. Mosse war es wichtig, die (falsche) Komplizenschaft des Sehens mit dem – staatlich gelenkten – Blick auf Flucht und Migration vorzuführen und zu entblößen. Er hat dabei das gesamte Spektrum von Wahrnehmungsperspektiven im Blick: sowohl Fotobuchbetrachtende mit eigenen Flucht- und Migrationserfahrungen, denen er vermittelt: So werdet ihr vom Staat gesehen und wahrgenommen, als auch die europäischen/westlichen Betrachtenden aus der »Festung Europa«, denen er zeigt: So seht ihr

4 Siehe hierzu Paul K. Saint-Amours ausführlichen Kommentar: »How [...] are we to read these images' engagement with state racism? By registering their subjects' heat signatures rather than their visible-light indices, the heat maps estrange the conventional optics of race, representing all human skin via the thermograph's ›white-hot‹ setting as an overexposed, spectral white. This might prompt readings of the images as advancing race-blind universalism, based on the notion that we're all hot bodies underneath the surface of racial phenotypes.« (Saint-Amour 2018, 18.)

Flucht und Migration durch das Überwachungs- und Kontrollauge des Staates. Gerade durch die wahrnehmungsperspektivische Konvergenz mit dem nicht-menschlichen, Menschliches geisterhaft entstellenden Blick der thermografischen Überwachungskamera sollen – zumindest beim europäischen/westlichen Publikum – Schamgefühle hervorgehoben und eine verantwortungsbewusste ethische Haltung provoziert werden.

Mosse ist sich der beiden gegenläufigen Tendenzen eines dehumanisierenden und rehumanisierenden Narrativs, die durch die Wärmebildüberwachungsaufnahmen erzeugt werden, bewusst und setzt genau dort, an der Falte des Umschlags, an. Er exponiert die zweiseitigen Othring-Effekte der Wärmebildkameratechnologie, macht sie sich für eine Renarrativisierung dominanter Überwachungsnarrative zweckdienlich: Während die Kamera auf der einen Seite den körperlichen Ausnahmezustand des nackten, allein als biologische Wärmespur registrierten Lebens einfängt, wie es Giorgio Agamben anhand der *Homo-Sacer*-Figur des Flüchtlings und seines prekären Lagerlebens theoretisiert hat (Agamben 2002), macht sie auf der anderen Seite, durch ihre Invisibilität für die Fotografierten, unbeobachtete Momente des intimen und ritualisierten Alltagslebens, der Zwischenmenschlichkeit und des liebevollen Zusammenhalts sichtbar. Mosse selbst spricht diesbezüglich von einem zweistufigen Wirkprozess des Aufnahmeverfahrens: 1. der Dehumanisierung und 2. der Rehumanisierung.⁵ Judith Butlers Plädoyer für *response-ability* bietet im Fotobuchkontext von *The Castle* den theoretischen Rahmen, um fotojournalistischen Storytelling zum Lagernarrativ des nackten, biopolitischen Lebens mit solidarischer Verantwortungsethik und dem Appell an eine andere, menschenwürdigere Migrations- und Grenzpolitik staats- und bürgerrechtlicher Anerkennung zu verklammern.

5 »So we captured some extremely authentic gestures – people asleep, people embracing each other, people at prayer. There’s a stolen intimacy to it. There’s no awareness, there’s no self-consciousness. It’s a two-step process – dehumanising them and then making them human again« (Mosse zit. in Seymour 2017, o.S.).

3. Forschendes Storytelling zum Schweizer Sicherheitskomplex. Salvatore Vitale Fotobuch *How To Secure a Country*

3.1 »Seeing the State vs. Seeing Like a State.« Perspektiven und Fokalisierungen des Storytellings

In seinem Fotobuch *How to Secure a Country. From Border Policing via Weather Forecast to Social Engineering. A Visual Study of 21st-Century Statehood* kartografiert der Schweizer Fotokünstler Salvatore Vitale den öffentlich-privaten Sicherheitskomplex der Schweiz.⁶ Wie im Untertitel vermerkt, handelt es sich um ein visuell-künstlerisches Forschungsprojekt, in dem dokumentarische Fotografie, in diesem Fall lichtoptische Digitalfotografie, nur ein Element des faktualen, forschenden Storytellings neben Werbebildern, Texten, Diagrammen und Infografiken darstellt. Ziel des trans-medialen, d. h. medienübergreifenden Storytellings ist es, vielfältige Perspektiven, Sichtweisen und Standpunkte zum System des Schweizer Sicherheitsstaates zusammenzuführen und damit einen systematisch umfassenden Überblick zu geben.

Das künstlerische Selbstverständnis des fotografischen Storytellers Vitale, der ursprünglich aus Sizilien stammt und als Kunststudent in die Schweiz übersiedelte,⁷ ist das eines aufklärenden Forschenden, nicht das eines künstlerischen Aktivisten: »I see myself more like a scholar who is elaborating a visual analysis than a revolutionary artist who fights the power. My intent is not to fight, but to question the production of security in the most secured country of the world« (Vitale zit. in Feuerhelm 2016, o. S.). Dennoch gesteht er zu, mit seiner

6 In demselben Jahr wie die Buchveröffentlichung fand in der Fotostiftung Winterthur in der Schweiz eine Ausstellung des visuellen Forschungsprojektes statt, die von Lars Willumeit kuratiert wurde. Damit zeigt Vitale, dass sein forschendes Storytelling auch transmedial migrieren und in den kuratierten Ausstellungsraum ausgreifen kann. In der hier vorgelegten Studie möchte ich mich jedoch ausschließlich auf das Storytelling im Fotobuch konzentrieren.

7 Das visuelle Forschungsprojekt von Vitale, der als Dozent für transmediales Storytelling an der Hochschule für angewandte Künste und Wissenschaften (HSLU) in Luzern unterrichtet, zeigt die migrantische Perspektive des beruflich etablierten Einwanderers auf das Sicherheitssystem der Schweiz.

forschenden Dokumentation einen, wie er es nennt, »subtilen Aktivismus« (ebd.) zu betreiben, der einen machtkritischen Blick auf die Produktion von staatlichen, privaten und öffentlich-privaten Sicherheitssystemen eröffnet.⁸

Ausgangspunkt für sein Projekt *How To Secure A Country* war das von der nationalkonservativen SVP, der Schweizer Volkspartei, initiierte Eidgenössische Referendum »Gegen Masseneinwanderung«, bei dem 2014 über die Einführung von Quoten zur Begrenzung der Einwanderung abgestimmt wurde. Selbst als Immigrant in der Schweiz lebend und arbeitend, suchte Vitale Ursachenforschung zu betreiben zum Einwanderungsland Schweiz, den Debatten um nationale Identität, Überfremdung und Ausgrenzung sowie zum ausgeprägten Sicherheitsbedürfnis der Schweizer Bürger*innen sowie des Schweizer Staates. Er fokussierte sein Forschungsinteresse darauf, wie das Sicherheitssystem der Schweiz, das zum Selbstschutz im Verdeckten und Verborgenen operiert, visualisiert werden kann: »How to depict something this abstract in concept, but at the same time so proliferant in Swiss culture? My intention is to develop a visual and social research inquiry, which can't be done without entering in contact with the institutions and actors that are part of this efficient and huge production of security in the country« (ebd.).

Der Zugang zu den hochgeschützten, öffentlich nicht zugänglichen Orten, Räumen und Infrastrukturen des Sicherheitssystems der Schweiz stellt eine besondere Herausforderung dar. Während Richard Mosse, isoliert mit seinem Kameramann, im Verdeckten und Geheimen agierte, um den Migrationssicherungskomplex anhand von Lagerpanoramen zu dokumentieren, wählte Vitale den Weg der aktiven Zusammenarbeit mit den institutionellen Akteur*innen innerhalb des Schweizer Sicherheitssystems, darunter der Polizei, dem Militär, Zoll- und Migrationsbehörden, Wetterdiensten, IT-Unternehmen und Forschungseinrichtungen für Supercomputing, Robotics und Artificial Intelligence.⁹ Durch diese kollaborative Arbeitsweise gelingt es ihm,

8 »You're right in saying that it is an examination of power; because power needs to be examined in order to be structured.« (Vitale zit. in Feuerhelm 2016, o. S.).

9 Im Impressum des Buches auf der letzten Seite werden alle Institutionen aufgeführt, mit denen Vitale für die Realisierung seines visuellen Forschungsprojektes zusammengearbeitet hat.

Einblick in das Sicherheitssystem der Schweiz, seine (Infra-)Strukturen und Funktionen, zu gewinnen. Die Blickperspektive ist, wie schon in Mosses Fotobuch *The Castle*, eine doppelte, relationale: Das visuelle Storytelling offenbart den – investigativ aufdeckenden – Blick des Schweizer Bürgers (und auch Eingebürgerten, wenn man die autorisatorische Perspektive von Vitale miteinbezieht) auf den Sicherheitsstaat der Schweiz, aber auch den Blick des Staates auf seine Bürger*innen und auf sich selbst, seinen eigenen Kontrollkomplex. Es ist der Blick *auf* das System und der Blick *durch* das System, welche in der Bildnarration wechselseitig aufeinander bezogen sind – so wie es der Publizist und Ausstellungskurator Lars Willumeit in seinem Einführungssay zum Fotobuch formuliert: »Seeing the State vs. Seeing Like a State« (Willumeit 2018, 7).

3.2 Multiperspektivisches Erzählen in visuellen Clustern

Diese Blickkonstellation bestimmt auch die Erzählstruktur des Fotobuches. Das Storytelling entfaltet sich in acht sogenannten visuellen Clustern, in denen die Anwendungsbereiche, Institutionalisierungsformen, Technologien und Abläufe des Schweizer Sicherheitskomplexes dargestellt werden: 1. Grenzüberwachung und Zoll, 2. Polizei, private Sicherheit und Waffen, 3. Armeen und Protokolle, 4. Cybersicherheit, 5. Datencenter und Bunker, 6. Wettervorhersage und Supercomputing, 7. Drohnen und Robotik, und 8. internationale Zusammenarbeit. Der bildnarrative Aufbau innerhalb der einzelnen visuellen Cluster zum Schweizer Sicherheitskomplex orientiert sich an einem einheitlichen Gliederungsschema: Auf einen Bildzyklus von farbfotografischen Dokumentaraufnahmen, die von Salvatore Vitale selbst gemacht wurden, folgen Datenvisualisierungen und die Abbildung von visuellem Archivmaterial. Die Daten und Fakten für die schwarz-weißen Infografiken wurden vom Schweizer Offshore Studio, einer kollaborativen Designagentur, recherchiert und visualisiert.¹⁰ Es handelt sich um Fremdmaterial aus offiziellen Quellen von

¹⁰ Das Studio gestaltete auch die Ausstellung *How To Secure A Country* sowie das Manual als Begleitheft zur Ausstellung.

relevanten Akteur*innen, Forschungsprojekten und Wissensportalen im Netz, das für die Visualisierung neu zusammengeschnitten wurde. Die Abbildungen im visuellen Archiv stellen das Selbstbild der in der Sicherheitsindustrie tätigen staatlichen und privaten Akteure dar. Das Archivmaterial stammt größtenteils aus dem VBS, dem Eidgenössische Departement für Verteidigung, Bevölkerungsschutz und Sport, das für die Sicherheit der Schweiz und ihre Bevölkerung zuständig ist und sich vor allem mit militärischen Sicherungsfragen befasst, dem Vision for Robotics Lab und dem Robotic Systems Lab an der ETH Zürich sowie aus Vitales persönlich recherchiertem Bildarchiv. Die Bildstrecken zu den visuellen Clustern sind äußerst sparsam um Textinformationen ergänzt.¹¹ Die visuelle Erzählung zum Sicherheitskomplex der Schweiz wird zu Beginn und am Ende des Fotobuches von Texten gerahmt. Dem Fotobuch ist ein Vorwort von Salvator Vitale zur Motivation für sein visuelles Forschungsprojekt sowie ein einführendes Essay des Mitherausgebers und Ausstellungskurators Lars Willumeit vorangestellt, in dem das Projekt und die Signifikanz seiner thematischen Cluster in medien-, bild- und machtpolitische Diskurse um staatliche Sicherheit und Überwachung eingeordnet werden. Der Fotoband schließt mit drei wissenschaftlichen Abhandlungen 1. zum geschichtlichen Aufbau und nationalen Branding des Schweizer Sicherheitssystems (Hagmann 2018), 2. zur Bildpolitik des Fotografischen in Vitales Projekt *How To Secure a Country* (Bleiker 2018) sowie 3. zu den unsichtbaren Überwachungsinfrastrukturen von Sicherheitssystemen (Di Salvo 2018).

Anhand eines visuellen Clusterbeispiels – dem zweiten Cluster »Polizei, private Sicherheit und Waffen« – soll die beschriebene Erzählstruktur verdeutlicht und um signifikante Aspekte der Bildästhetik und des Fotobuchdesigns ergänzt werden. Die Bildsprache der von Vitale aufgenommenen Fotografien ist sachlich-neutral bis unterkühlt. Mit der stringent objektiven Visualisierung von Gegenständen, Räumen, Architekturen, Landschaften, Trainingssituationen und Einsätzen

11 Die numerische Auflistung der Bildlegenden zu den seitenfüllenden Fotografien von Vitale wird am Ende des Bildzyklus vorgenommen, die Bildinhalte und Quellen der visuellen Archive werden im Appendix des Fotobuches mit Seitenangabe aufgelistet.

knüpft die Fotografie an die dokumentarische Stilrichtung der Neuen Sachlichkeit bzw. des Neues Sehens in der Tradition der Bauhausfotografie an.

Werden Personen aufgenommen, dient die abstrahierte, entindividualisierte Darstellung zuallererst ihrer Bestimmung als Funktionsträgern im Sicherheitssystem. Das visuelle Cluster »Polizei, private Sicherheit und Waffen« zeigt – in der nun genannten Reihung – die Vielfalt und Komplexität des Überwachungsbereichs: einen Drogenspürhund während eines Polizeieinsatzes im Kanton Zürich, den Kontrollraum der kantonalen Polizeieinsatzzentrale zur Überwachung des Autobahnsystems in der Züricher Region, CCTV-Überwachungskameras im öffentlichen Raum an einem Gebäude in Lugano, der sichersten Stadt der Schweiz im Jahr 2018, eine Mitarbeiterin eines privaten Sicherheitsunternehmens bei einer städtischen Verkehrskontrolle, das Grenz-

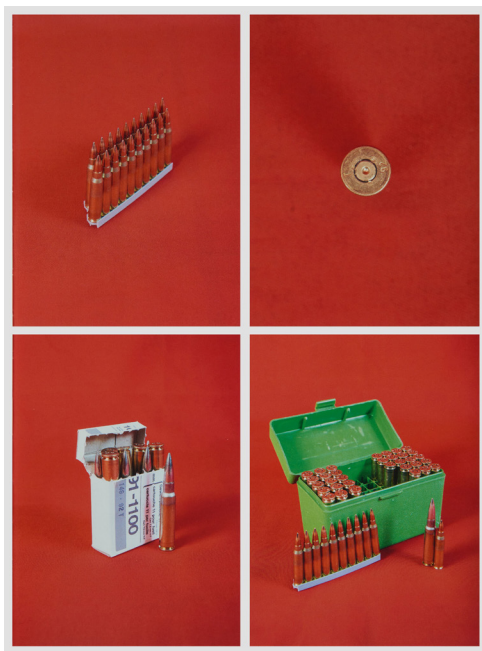


Abb. 3: Munition für das Schweizer Sturmgewehr SIG SG 550 (Quelle: Vitale und Willumeit 2019, 71) © Foto Jean-Luc Ikelle-Matiba)

kontrollmonitoring durch Sicherheitskameras (aufgrund der Zensur durch die Schweizer Grenz- und Zollpolizei mit verpixelten Bildern auf den Monitoren), einen Rettungstaucher der Seepolizei am Zürichsee, einen heftigen Gewittersturm am Luganer See, der von MeteoSwiss als gefährlich eingestuft wurde, eine militärische Zielscheibe auf einem Trainingsgelände, wie sie oft auch beim Sportschießen verwendet wird, Munition, wie sie für das Sturmgewehr SIG SG 550 verwendet wird, und ein Sturmgewehr, wie es beim Sportschießen, einer beliebten Schweizer Freizeitbeschäftigung, zum Einsatz gelangt.

Die Fotos sind in der Regel seitenfüllend abgebildet, sie belegen entweder eine volle Einzelseite oder aber eine Doppelseite, zudem sind sie auf festerem Papier gedruckt. Eine weiße passpartoutartige Randung umschließt die Fotografien, die linke Fotobildseite ist jeweils auf Kante gesetzt – entweder am Buchfalz oder an der Außenkante des Blattes, wodurch ein buchformatsprengender, extensionaler Seheindruck von immersiver Wirkung erzeugt wird. Die Bildfolge der Datenvisualisierungen ist auf dünneres Papier gedruckt. Durch die Taktilitätsunterschiede in der Papierqualität wird der Perspektivwechsel zur datenfaktischen Darstellungsebene sensorisch markiert. Das Design der Datenvisualisierungen ist wie das der Fotografien objektiv und abstrahiert, es folgt dem Stil von Schautafeln. Diagramme, Karten, Symbole, Zeichen und Schrift erscheinen in klarer weißer Linierung auf schwarzem Grund.

Die Datenvisualisierungen im Cluster »Polizei, private Sicherheit und Waffen« demonstrieren die Nutzung des Pre-Crime Observation Systems, kurz PRECOBS, einer Software, mit welcher das Schweizer Bundesamt für Polizei fedpol seit 2015 arbeitet, um Kriminalitätsprognosen zu erstellen und dadurch Kriminalprävention zu betreiben; sie präsentieren vergleichende Kriminalitätsstatistiken vor und nach Einführung von PRECOBS, listen die staatlichen und auch privaten Polizei- und Sicherheitsakteure der Kriminalitätsprävention und -bekämpfung mit Kurzbeschreibungen auf. Und sie vermitteln einen Überblick über Waffen, die nach dem Schweizer Waffengesetz als solche definiert, kategorisiert und genehmigungspflichtig sind. Hier taucht auch ein Modell des von Vitale fotografierten Sturmgewehrs 90 vom Typ SIG 550 wieder auf, welches das Standardgewehr der Schweizer Volksarmee ist. Sogar eine Infografik mit Ländervergleich

Die blutrote bis leicht rötliche Einfärbung der Fotografien referiert auf die Schweizer Nationalfarben, sie unternimmt ein nationales Branding der Schweizer Sicherheitsindustrie mit ihren vielfältigen Produkten und Systemanwendungen, darunter etwa Schweizer Drohnen und Robotern wie dem vierfüßigen ANYmal. Die rote Kolorierung ausgewählter Segmente und Objekte in den Selbstpräsentations- und Marketingfotografien von Schweizer Unternehmen und Forschungseinrichtungen, die im Bereich Überwachung und Sicherheit tätig sind, zeigt die Wehrhaftigkeit, Verteidigungsbereitschaft und Angriffslust des Sicherheitsapparates, seine aggressive Überhitzung aber auch seine sensible Verwundbarkeit. Die Farbkolorierung hat einen ähnlichen

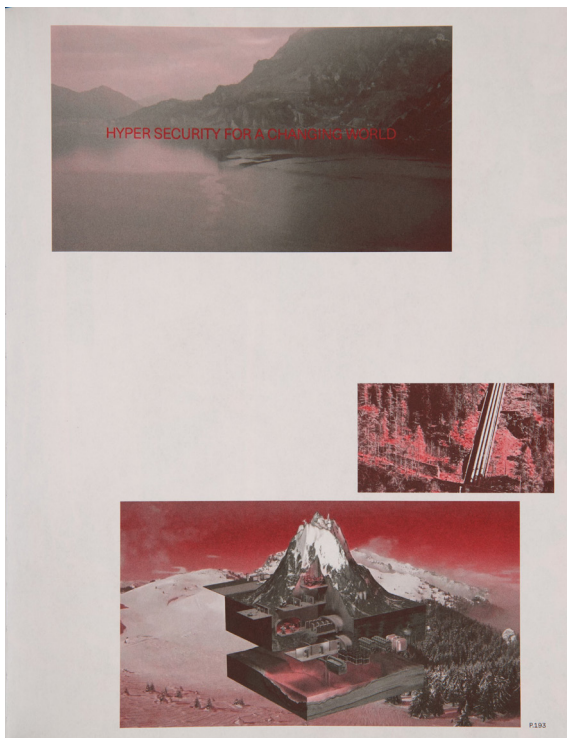


Abb. 5: Werbeaufnahmen des Schweizer Datensicherheitsdienstleisters Deltalis, It's all about TRUST (Quelle: Vitale und Willumeit 2019, 193 © Foto Jean-Luc Ikelle-Matiba)

Effekt wie die Heat Maps, die bei Richard Mosse durch den Einsatz der Wärmebildkamera erzeugt werden: Sie lässt emotional gefühlte Temperaturunterschiede wahrnehmen, sensibilisiert für Infiltrierung und derealisiert das Gezeigte. Ihre Anwendung verdeutlicht, dass auch die Selbstdarstellung des Schweizerischen Sicherheitssystems, das sich international zu vermarkten sucht, auf einem fiktionalen Metanarrativ, dem des Nationbranding, beruht.

4. Migrierendes Storydesign im zeitgenössischen Fotobuch

Die Fotobücher von Mosse und Vitale zum Erzählkomplex Migration und Sicherheit reflektieren die mediale Transformation und Fokusverschiebung des fotodokumentarischen Storytellings im 21. Jahrhundert, wie sie von Elke Grittmann und Felix Koltermann in ihrem 2022 veröffentlichten Buch *Fotojournalismus im Umbruch. Hybrid, multimedial, prekär* konstatiert wurden (Grittmann/Koltermann 2022). Sie erproben neue technologische und gestalterische Formen des darstellenden Mitteilens und der Bildkommunikation im Erzählmedium des Fotobuchs. Thematisch eint sie das Interesse an Staatlichkeitsnarrativen im 21. Jahrhundert: Die aufklärerisch-investigative Visualisierung seiner Kontroll-, Überwachungs- und Sicherungsstrukturen steht im Mittelpunkt des Storytellings. Der perspektivische Erzählfokus ist auf den Staat als politischen Akteur gerichtet: Die Wahrnehmung des Blicks *auf* den Staat soll durch ein Sehen *mit den Augen* des Staates – den Technologien, Organisationsformen und Infrastrukturen seines Macht- und Sicherheitsapparates – geschärft werden. Durch die Fokussierung auf staatliche Infrastrukturnarrative des Migrations- und Sicherheitskomplexes rückt die »photography of faces« des humanitären Fotostorytellings (Demos 2020, 3) in den Hintergrund. Der IT-technologisch aufgerüstete, computergesteuerte Blick des Staates ist gesichtslos. Durch Aneignung der zur staatlichen Grenzobservierung und Migrationskontrolle verwendeten Wärmebildkamera entlarvt Mosse die staatliche Wahrnehmung von Geflüchteten als gesichtslose, auf Wärmeindikatoren nackten Überlebens reduzierte Körper. Vitale zeigt die abstrakt-nüchterne

Gesichtslosigkeit von standardisierten Handlungsabläufen, Organisationsmodellen und Netzwerken im Sicherheitssystem der Schweiz. Beide Fotobücher narrativieren Praktiken, Prozesse und Erfahrungen der Entindividualisierung und Anonymisierung; sie exponieren die Abstraktion der menschlichen Figur und mit ihr die Aushöhlung von Humanität, Menschen- und Bürgerrechten unter den Observierungsbedingungen des wehrhaften, medientechnologisch bewaffneten Kontroll- und Überwachungsstaates.

Die in den analysierten Fotobüchern zum Einsatz gelangten Formen des Storytellings beschränken sich nicht mehr auf die herkömmlichen Erzählweisen des Fotodokumentarischen. So zeigt sich deutlich ein experimentelles Migrieren von Genres und medialen Settings des Storytellings. Durch die Vermischung des Fotodokumentarischen mit künstlerischen Gestaltungsansätzen und -praktiken gewinnen multisensorische Wahrnehmungsmodalitäten des Storytellings erheblich an Bedeutung: so etwa thermorezeptive Mitteilungsformen aber auch taktile Kommunikationsmodi, wie die »berührende« Handhabung des Fotobuchobjektes als greifbares, papiergebundenes und entfaltbares Gebilde.¹²

In Mosses Fotobuch *The Castle* verweben sich dokumentarisches und Scie-fi-Storytelling zu einem dystopischen Lager-narrativ. In Vitales Fotobuch *How To Secure A Country* wird fotodokumentarisches mit fotoarchivarischem, info- und werbegrafischem Storytelling verknüpft, der übergreifende visuelle Erzählansatz ist ein wissenschaftlich *und* künstlerisch forschender, investigativer. Die im Hinblick auf Migrations- und Sicherheitsnarrative untersuchten Fotobücher bestätigen die Beobachtung der Fotoforscherin Mette Sandbye, dass es zu »neuen Mixturen« in der zeitgenössischen, sozial und politisch engagierten Dokumentariefotografie kommt (Sandbye 2018). Aufgrund ihres expe-

12 Das Mediensetting im gedruckten Fotobuch gibt zwar prinzipiell eine linear-sequentielle Erzählrichtung vor, dennoch kann diese unter- und aufgebrochen werden durch räumliche Extension des Seitenformats und Buchkörpers. Das Auf- und Zuklappen, Entfalten und Einfalten von Bildaufnahmen, wie es der Umgang mit den Lagerpanoramen in Mosses *The Castle* demonstriert, öffnet das zeitliche Erzählkontinuum des Fotostorytellings in den Raum und bindet die Rezipierenden aktiv in die zeiträumliche Entfaltung darstellenden Mitteilens ein.

rimentellen konzeptuellen Designs können sie auch als »art-documentary«, d. h. künstlerisch-dokumentarisch klassifiziert werden.

Die konstatierten Verschiebungen machen deutlich, dass das zeitgenössische dokumentarische Fotobuch gerade in seiner bewussten Gestaltung als physisch-analoges Druckobjekt merklich vom Postfotografischen digitaler Bildmedienkulturen affiziert ist (vgl. Batchen 2000; Fontcuberta 2015). Das Fotografische als optisches Schüsselement seriellen Storytellings im Fotobuch wächst über sich selbst, seine mediale Funktion und ästhetische Tradition hinaus, es erweitert sich in transmedialer Vernetzung mit anderen Modi des Registrierens und Visualisierens oder löst sich in neuen bildgebenden Verfahren wie Fotogrammetrie und Wärmebildaufzeichnung auf. Unter dem Einfluss digitaler Technologien hat Fotografie einen bildkulturellen Wandel vom optisch-physischen Aufzeichnungs- und Abbildmedium zu einer konstruktiv-generativen Bildherstellungs- und sozialen Kommunikationspraxis vollzogen (vgl. Brandner 2020; Gerling/Holschbach/Löffler 2018), die nach konzeptuell-kreativen Zugängen verlangt.¹³ Entsprechend liegt ihre Aufgabe vornehmlich nicht mehr darin, das optisch Wahrgenommene wiederzugeben, sondern das Unsichtbare sichtbar zu machen und kommunikativ zu (ver-)teilen. Im Zusehengeben des Ungesehenen – so der bildmedialen Leerstelle von staatlichen Geflüchtetenlagern und Sicherheitsstrukturen in den analysierten Fotobüchern – offenbart sich der postfotografische Darstellungs- und Mitteilungsimpuls. Es ist die Opposition zwischen Visibilität und Invisibilität, dem Sagbaren und dem Unsagbaren, aus der die Spannung des Storyproducing im crossmedial erweiterten Designformat des Fotobuchs erwächst.

13 Das Projekt »Post-Fotografie und Bildgebende Verfahren« an der Hochschule Luzern, das im Rahmen des BA-Studiums zu Camera Arts entwickelt wurde, betont die Bedeutung einer konzeptionell-kreativen Herangehensweise an fotografisch-visuelles Storytelling: »Dank erweiterter Bildherstellungsverfahren entstehen für Visual Storyteller*innen auch neue Anwendungsmöglichkeiten beim Verfassen transmedialer Narrative. Weil digitalisierte Technologien auf Regeln basieren und selbst nicht kreativ und kritisch denken, ist es unabdingbar, dass Visual Storyteller*innen konzeptuelle kreative Fertigkeiten entwickeln. Damit lassen sich Techniken anwenden zum Zweck bedeutungsvoller zwischenmenschlicher Kommunikation.« <https://www.hslu.ch/de-ch/design-kunst/studium/bachelor/camera-arts/projekte/post-fotografie-und-bildgebende-verfahren/> (letzter Zugriff am 2.8.2023).

Literatur

- Agamben, Giorgio. 2002. *Homo Sacer. Die souveräne Macht und das nackte Leben*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Batchen, Geoffrey. 2000. »Post-Photography.« In ders. *Each Wild Idea: Writing, Photography, History*, 109–127. Cambridge: MIT Press.
- Bayraktar, Nilgun. 2021. »Perpetual Crisis: Post-apocalyptic Refugee Timescapes in Richard Mosse's *Incoming* (2014–2017)«. In *Negotiations of Migration. Reexamining the Past and Present in Contemporary Europe*, herausgegeben von Annimari Juvonen und Verena Lindemann Lino, 89–107. Berlin/Boston: DeGruyter.
- Bek, Mine Gencal, and Patricia Prieto Blanco. 2020. »(Be)Longing through visual narrative: Mediation of (dis)affect and formation of politics through photographs and narratives of migration at Diaspora Türk.« *International Journal of Cultural Studies*, vol. 23, issue 5: 709–727.
- Bleiker, Roland. 2018. »The Politics of Photography: Reflections on Salvatore Vitale's *How To Secure A Country*.« In *How to Secure a Country. From Border Policing via Weather Forecast to Social Engineering. A Visual Study of 21st-Century Statehood*, herausgegeben von Salvatore Vitale und Lars Willumeit, 261–265. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Brandner, Vera. 2020. *Generative Bildarbeit. Zum transformativen Potential fotografischer Praxis*. Bielefeld: transcript.
- Cabanes, Jason Vincent A. 2017. »Migrant narratives as photo stories: On the properties of photography and the mediation of migrant voices.« *Visual Studies*, vol. 32, issue 1: 33–46.
- Demos, T.J. 2020. *Beyond the World's End. Art of Living at the Crossing*. Durham/London: Duke University Press.
- Di Salvo, Philip. 2018. »Surveillance and the Invisible Infrastructures of Security-Building.« In *How to Secure a Country. From Border Policing via Weather Forecast to Social Engineering. A Visual Study of 21st-Century Statehood*, herausgegeben von Salvatore Vitale und Lars Willumeit, 261–265. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Dogramaci, Burcu, und Hélène Roth. 2019. *Nomadic Camera: Fotografie, Exil und Migration*. Sonderheft *Fotogeschichte. Beiträge zur Geschichte und Ästhetik der Fotografie* (Heft 151, Jg. 39). Ilmtal-Weinstraße: Jonas Verlag.
- Dogramaci, Burcu, Gerling, Winfried, Jäger, Jens und Birgit Mersmann, Hg. 2025. *Nomadic Camera. Photography, Displacement and Dis:connectivities*. Leuven: Leuven University Press.

- Feuerhelm, Brad. 2016. »A Conversation with Salvatore Vitale: Security is Hereditary?« <https://americansuburbx.com/2016/08/a-conversation-with-salvatore-vitale-security-is-hereditary.html> (letzter Zugriff am 1. August 2023).
- Fontcuberta, Joan. 2015. *The Post-Photographic Condition*. Montréal: Kerber.
- Gerling, Winfried, Holschbach, Susanne und Petra Löffler. 2018. *Bilder verteilen. Fotografische Praktiken in der digitalen Kultur*. Bielefeld: transcript.
- Grittmann, Elke und Felix Koltermann, Hg. 2022. *Fotojournalismus im Umbruch. Hybrid, multimedial, prekär*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Hagmann, Jonas. 2018. »Making Switzerland Secure, Making Security Swiss.« In *How to Secure a Country. From Border Policing via Weather Forecast to Social Engineering. A Visual Study of 21st-Century Statehood*, herausgegeben von Salvatore Vitale und Lars Willumeit, 261–265. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Hampton, Chris. 2018. »The Castle photo exhibition traces the erosion of human rights through the experience of refugees striving for Europe.« *The Globe and Mail*, May 8. <https://www.theglobeandmail.com/arts/art-and-architecture/article-the-castle-photo-exhibition-traces-the-erosion-of-human-rights-through/> (letzter Zugriff am 1. August 2023).
- Kemper, Jakko. 2022. »Glitch, the post-digital aesthetic of failure and 21st-century media.« *European Journal of Cultural Studies*: 1–17.
- McErlean, Kelly. 2018. *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling: Creating Immersive Stories Across New Media Platforms*. New York: Routledge.
- Mersmann, Birgit. 2019. »Photodocumentaries of Global Migration. Visual Narrativizations of Displacements.« In *Handbook of Art and Global Migration. Theories, Practices, and Challenges*, edited by Burcu Dogramaci and Birgit Mersmann, 176–191. Berlin/Boston: DeGruyter.
- Mosse, Richard. 2019. *The Castle*. London: MACK.
- Mosse, Richard. 2017. *Incoming*. London: MACK.
- Mosse, Richard. 2013. *The Enclave*. New York: Aperture.
- Mosse, Richard. 2012. *Infra*. New York: Aperture.
- Ryan, Marie-Laure, and Jan-Noël Thon. 2014. *Storyworlds Across Media. Toward a Media Conscious Narratology*. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- Sandbye, Mette. 2018. »NEW MIXTURES. Migration, war and cultural differences in contemporary art-documentary photography.« *Photographies*, vol. 11, issue 2–3: 267–287.
- Saint-Amour, Paul K. 2019. »Mapping Heat in Time.« In *The Castle*, edited by Richard Mosse, 15–19. London: MACK.

- Seymour, Tom. 2017. »Richard Mosse – *Incoming*«. *British Journal of Photography*. <https://www.1854.photography/2017/02/mosse/> (letzter Zugriff am 1. August 2023).
- Sheehan, Sean. 2019. »The Castle. Book Review.« <https://www.lensculture.com/articles/richard-mosse-the-castle> (letzter Zugriff am 1. August 2023).
- Thon, Jan-Noël. 2016. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- Vitale, Salvatore und Lars Willumeit, Hg. 2019. *How to Secure a Country. From Border Policing via Weather Forecast to Social Engineering. A Visual Study of 21st-Century Statehood*. Zürich: Lars Müller Publishers.
- Willumeit, Lars. »Seeing the State vs. Seeing Like a State. How to Secure a Country as an Anti-Instructional Visual Research Project.« In *How to Secure a Country. From Border Policing via Weather Forecast to Social Engineering. A Visual Study of 21st-Century Statehood*, herausgegeben von Salvatore Vitale und Lars Willumeit, 7–22. Zürich: Lars Müller Publishers.

Von vermeintlichen Monstern und vernebelten Erinnerungen. Visuell-taktile Erzählstrategien im Medium Comic¹

Nina Eckhoff-Heindl

Abstract

Comics zeichnen sich aus wahrnehmungstheoretischer Perspektive durch die Verschränkung visueller und taktile Mechanismen aus, was sich insbesondere auch in der Art und Weise manifestiert, wie sich eine Erzählung in diesem Medium entfaltet. Ausgehend von einer theoretischen Rahmung zum visuell-taktile Erzählen im Medium Comic werden zwei unterschiedliche visuell-taktile Erzählstrategien beleuchtet: der gedruckte Paperback-Comic *My Favorite Thing is Monsters* (2018) von Emil Ferris sowie Stuart Campbells digitaler Comic *These Memories Won't Last* (2015). Beiden ist gemein, dass sie visuell-taktile Mechanismen zur Vermittlung der Erzählung fruchtbar machen, die Umsetzung im Analogen sowie im Digitalen ist jedoch eine dezidiert andere. Damit wird es möglich, ein Schlaglicht auf die Bandbreite visuell-taktile Mechanismen und deren Wirkweisen im Zusammenhang mit Erzählungen zu werfen und gleichzeitig die medial-materielle Eigenschaften des Analogen und Digitalen miteinander zu kontrastieren.

Keywords

Handhabung, Materialität, Visualität, Artefaktebenen, Bildtheorie, Emil Ferris, Stuart Campbell, Chris Ware

¹ Die hier vorgestellten Überlegungen stammen aus meiner Dissertationsschrift *Comics begreifen. Ästhetische Erfahrung durch visuell-taktile Erzählen in Chris Wares Building Stories* (2023) und wurden auf die argumentatorische Grundlinie des visuell-taktile Erzählens hin konzentriert.

1. Einleitung: Comics und die Verschränkung von Visualität, Materialität und Handhabung

Ein gedruckter Comic wird in die Hand genommen und aufgeblättert. Auch ein digitaler Comic wird in den Händen gehalten, wenn er etwa auf einem Tablet oder dem Handy geladen und durch Fingerdruck oder Wischgeste zugänglich wird. Am Computer muss das Touchpad oder die Maus bedient werden, um sich den Comicinhalten annähern zu können. Den Comic dann auf die eine oder andere Weise geöffnet, begegnet man häufig einer Fülle von Panels auf einer Einzel- bzw. Doppelseite oder einem in sich abgeschlossenen Comicstrip. Doch bevor man sich der Erschließung der einzelnen Panels widmen kann, wird zunächst die visuelle Gesamterscheinung der Comicseite bzw. des -strips wahrnehmbar. Aus wahrnehmungstheoretischer Perspektive lässt sich demnach schließen, dass – egal ob es sich um einen Zeitungscomic, ein Comicheft, -buch oder um einen digitalen Comic handelt – stets die berührende Manipulation Grundlage zur Erschließung des visuellen Angebots eines Comics ist. Dies hat wiederum Auswirkungen auf die zu vermittelnde Comicerzählung, die sich zwangsläufig aus den visuell-taktilen Mechanismen, d. h. aus der Verschränkung von Visualität, Materialität und Handhabung, ergibt.

Anhand von zwei Beispielen, einem gedruckten sowie einem digitalen Comic, werden im Folgenden zwei unterschiedliche visuell-taktile Erzählstrategien beleuchtet und miteinander korreliert: der gedruckte Comic *My Favorite Thing is Monsters* (2018) von Emil Ferris sowie Stuart Campbells digitaler Comic *These Memories Won't Last* (2015). An ihnen wird die Frage verhandelt, welche Bedeutungshorizonte durch visuell-taktile Mechanismen für die zu vermittelnde Comicerzählung eröffnet werden können. In der Kontrastierung dieser spezifischen Erzählstrategien im Analogen und Digitalen werden zudem strukturelle Ähnlichkeiten und Unterschiede des visuell-taktilen Erzählens im Medium Comic herausgestellt.

2. Visuell-taktiler Erzählen im Medium Comic

Vor dem Hintergrund einer wahrnehmungstheoretischen Perspektive sind Comics konstitutiv im dialogischen Verhältnis mit den Rezipierenden zu begreifen, da der Comic nur durch die Auseinandersetzung der lesend Betrachtenden² mit ihnen zugänglich wird (vgl. Eckhoff-Heindl 2023, 42–56, 80–82). Dieses Verständnis ist dezidiert in Absetzung zu dominierenden Definitionen von Comics als Bild-Text-Hybride (vgl. bspw. Chute 2008; Pinti 2020) oder Bild-Bild-Gefüge (vgl. Postema 2013, 86–87; Groensteen 2010) zu begreifen.

Um die visuell-taktilen Mechanismen in Comics zu analysieren, schlage ich drei miteinander verwobene Artefaktebenen vor: die – aus bildtheoretischen Zusammenhängen bekannten – Ebenen des Dargestellten und der Darstellung (vgl. bspw. Boehm 2010) sowie die Ebene der topologischen Zusammenhänge. Die Ebene des Dargestellten adressiert den repräsentierten, gegenständlichen Tiefenraum mit sämtlichen Figuren und Gegenständen. Die Ebene der Darstellung umfasst einerseits die planimetrischen, d. h. die flächenbezogenen Relationen von Formen und Farben, andererseits beinhaltet diese auch die Gemachtheit des Sichtbaren, wie etwa stilistische Merkmale und die Thematisierung des Produktionsprozesses. Neben Tiefenraum und Flächenraum muss in Comics eine weitere Ebene erschlossen werden, nämlich diejenige topologischer Zusammenhänge, die sich mit dem Artefaktraum befasst. Damit sind die räumlichen Verbindungen innerhalb einer Comicerzählung sowie die Lagebeziehungen zwischen Einzel- und Doppelseiten, Vorne und Hinten, Außen und Innen adressiert. Ebenso gehört die materielle Beschaffenheit des Trägermaterials und deren raumgreifende Handhabung zur topologischen Ebene. Ähnlich wie David Ganz mehrteilige mittelalterliche Bildformen als topologische Räume fasst, können auch Comichefte oder -bücher als »mehrdimensionale Koppelung von Orten« verstanden werden, die

2 Der Ausdruck »lesend Betrachtende« wird verwendet, um die Rezipierenden und die Mechanismen der Rezeption genauer zu fassen: Die Rezipierenden sind beim Aufschlagen eines Comics Betrachtende, indem sie die gesamte Doppelseite und die Einzelseiten wahrnehmen. Erst dann wenden sie sich dem sukzessiven Nachvollzug der einzelnen Panels zu, der aber immer wieder von der simultanen Erfassung von Einzel- und Doppelseite unterbrochen bzw. angereichert wird.

»erst im kinetischen Prozess des Umklappens« (Ganz 2016, 56). zugänglich werden. Dies gilt etwa für das Umblättern bei gedruckten oder das Weiterdrücken oder Weiterwischen bei digitalen Comics, das Um- und Aufklappen und Halten des Comics auf Distanz und aus nächster Nähe.

Beispielhaft können diese Artefaktebenen und ihr Zusammenwirken an einer Einzelseite (Abb. 1) aus Chris Wares Comic *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth* (2000) verdeutlicht werden. Auf dieser Seite sitzt der Protagonist Jimmy nach einem Unfall im ärztlichen Untersuchungszimmer, begleitet von seinem Jahre lang abwesenden Vater, den Jimmy gerade erst kennengelernt hat. Die Ebene des Dargestellten beinhaltet hier die verschiedenen Objekte und Figuren sowie die Konversation, die sich zwischen Vater und Sohn vollzieht. Die Ebene der Darstellung umfasst einerseits panelintern die Art und Weise, wie die Figuren und Objekte ins Panel gesetzt sind, andererseits aber auch panelextern, bezogen auf die gesamte Seite, wie sich das Panelarrangement gestaltet. Diese beiden Ebenen wirken insofern zusammen, als dass einerseits Rezipierende damit beschäftigt sind, die einzelnen Panels miteinander zu verknüpfen und inhaltliche Bedeutung zu generieren, andererseits werden sie auch mit dem fast gänzlich symmetrischen Aufbau der Panelstruktur konfrontiert, wodurch der Fokus auf Verbindungen in formaler und planimetrischer Hinsicht hin orientiert wird. Mit Bezug auf topologische Zusammenhänge ist zudem wichtig, dass es sich hierbei um eine linke Einzelseite handelt, zu der ein rechtes Pendant gehört. Erst in der gesamten Anlage der Doppelseite lassen sich Aufbau, Rasterung und Rhythmisierung der Panels in wahrnehmungstheoretischer Perspektive erschließen. Hinzu kommt die Verortung innerhalb des Comics: Diese Seite ist im ersten Drittel des umfangreichen Comics situiert, es handelt sich um einen quergelagerten Comic im Hardcover-Format, in dem die Panelaufteilung dieses Beispiels in Variation immer wieder auftritt.

Um zu erläutern, wie diese Analyseebenen mit der Comiczerählung zusammenhängen, bedarf es zunächst einer Erläuterung zum Verständnis der Narrativität von Comics. Dass Comics – zwar nicht alle, aber doch mehrheitlich – Geschichten erzählen, kann als Konsens im Forschungsdiskurs gelten (vgl. bspw. Klar 2013; Kukkonen

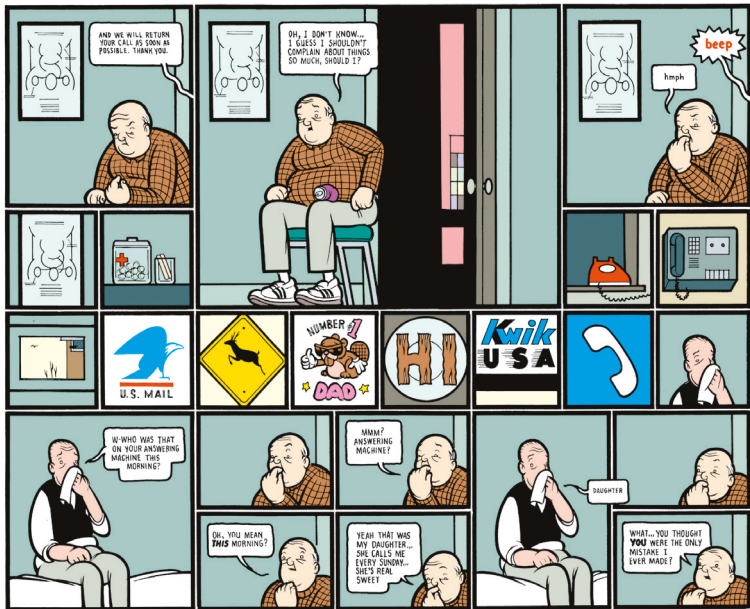


Abb. 1: Chris Ware: *Jimmy im Untersuchungszimmer* (© Chris Ware 2024).
 Quelle: Ware, Chris. 2000. *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth, O. S.* (Einzelseite links). New York: Pantheon.

2013, 6).³ Doch wie Narrativität im Einzelnen verstanden wird, erfolgt unter ganz unterschiedlichen Erklärungsansätzen. Um die Problematik eines reinen Fokus auf narrative Schemata im Übertrag auf Comics aufzuzeigen, beschreibt Stephan Packard an der bereits eingeführten Comicseite beispielsweise:

Auf einer Seite aus Chris Wares *Jimmy Corrigan* etwa schreit alles danach, das Gesehene in einem erzählten Ereignis zusammenzufassen: Dann wäre es eine sich kausal nachvollziehbar entwickelnde Begegnung zwischen Vater und Sohn. Aber nicht nur die beiden scheitern als Protagonisten, indem sie diesen Zusammenhang zu konstruieren außer Stande bleiben.

³ Eine Form von Comics, die als nicht erzählend gelten kann, wären »abstract comics«, wie sie Andrei Molotiu in einer Anthologie zusammengestellt hat (vgl. Molotiu 2009).

Das unvermittelte Nebeneinander ihrer Ansichten und der weiteren ikonischen Motive auf derselben Seite entzieht sich auch sonst jeder einfachen Zuordnung zu Geschehen, Handlung und regulär verstandener Welt. (Packard 2016, 68, Herv. im Orig.)

Bezogen auf die benannten ikonischen Motive ist das Verständnis dessen, was auf dieser linken Einzelseite erzählt wird, zugegebenermaßen alles andere als einfach. Es handelt sich um insgesamt acht Piktogramme, die dem Dialog zwischen Vater und Sohn sowie den fragmentierten Raumeindrücken zwischengeschaltet sind. Setzen lesend Betrachtende sich genauer mit den Letztgenannten auseinander, so wird deutlich, dass es sich jeweils um Gegenstände und deren Situierung handelt, wie sie Jimmy Corrigan, auf einer Untersuchungsliege sitzend, sehen kann (für diese räumliche Verortung ist der Einbezug der rechten Einzelseite unerlässlich). Und auch die ›ikonischen Motive‹ sind eng mit dem Protagonisten verbunden, zeigen sie doch Details, die auf vorhergehenden Seiten dargestellt waren: Das rote Telefon hat Jimmy zuhause stehen und es spielte während eines kürzlichen Tagtraumes eine Rolle; das Telefon mit Anrufbeantworter gehört Jimmys Vater; dann, unterbrochen von Jimmys Blick gen Fenster des Untersuchungsraums, erinnert das *U. S. Mail*-Logo mit Adler an den sich kürzlich ereigneten Unfall; das Verkehrsschild mit einem Reh darauf hat Jimmy erst dazu gebracht, mitten auf der Straße stehen zu bleiben und von dem Postfahrzeug angefahren zu werden; das T-Shirt mit der Aufschrift ›Number #1 Dad‹ hat Jimmy von seinem Vater als Wechselkleidung ausgehändigt bekommen (eine wohl ungewollt, aber dennoch mehr als zynische Geste des in Jimmys Leben abwesenden Vaters); und das ›HI‹ des nächsten Motivs war der Frühstücksspeck, den der Vater seinem Sohn am Morgen zubereitet und in Buchstabenform serviert hat; die letzten beiden Motive verweisen nochmals auf den Unfall, der sich vor dem *Kwik USA*-Laden ereignet hat und an dessen Wand ein öffentliches Münztelefon mit dem abgebildeten Piktogramm ausgewiesen ist. All diese Erinnerungsfragmente werden durch ein schlichtes Geräusch, ein »beep«, evoziert und sozusagen als Gedanken- und Assoziationskette vor Jimmys innerem Auge abgerufen.

Es handelt sich dabei um Dinge, die ihm an eben diesem Tag widerfahren sind bzw. die er an diesem Tag gesehen hat. Bei den iko-

nischen Motiven handelt es sich demnach um Stellvertretungen für Jimmys Gedanken, die um den Unfall sowie seine Beziehung mit dem Vater kreisen. Für die lesend Betrachtenden ist die Reihung der Gedankenketten eine Herausforderung, weil Details aufgerufen werden, die bereits in anderem Kontext zu sehen waren, dies aber nicht nur unmittelbar davor, sondern teilweise im bis zu 27-seitigen Zurückblättern. Die Erinnerung daran, dass auf einer anderen Seite all diese Dinge dargestellt waren, und das Zurückblättern, um sich der vorhergehenden Kontexte gewahr zu werden, sind also essenzielle Bestandteile, um die Erzählung dieser Seite erschließen zu können. Damit geht das lesend betrachtende Verstehen der Einzelseite mit Mnemotechniken, der Handhabung des Comics sowie einer Form vergleichenden Sehens einher, um die aufgewühlte Gefühlswelt des Protagonisten, die sich hinter den Motiven verbirgt, rekonstruieren zu können. Doch entgegen der Conclusio in Packards Erläuterungen handelt es sich hierbei sehr wohl um eine ›Zuordnung zu Geschehen, Handlung und regulär verstandener Welt‹ – dies jedoch, und da ist Packard wiederum zuzustimmen, nicht ›einfach‹, sondern in sehr komplexer und visuell-taktil fordernder Weise.

Doch welcher Narrationsbegriff lässt sich für die Einordnung dieser Form visuell-taktilen Erzählens fruchtbar machen? Narrativität von Comics kann, wie Stephan Packard beschreibt, in vier Erklärungsmuster unterschiedlicher Abstufungen eingeteilt werden (vgl. Packard 2016, 66). Die engste Definition verlangt nach Erzählinstanzen, die die erzählte Welt vermitteln und zwischen Urheber*innen und Rezipierende geschaltet sind. Dieses Verständnis ist an der literaturwissenschaftlichen Narratologie ausgerichtet, in der die anthropomorphe Erzählinstanz ein grundlegendes Charakteristikum darstellt. Um das Für und Wider von Erzählinstanzen in Comics besteht eine rege Debatte (vgl. Packard et al. 2019, 81–87). Eine etwas weiter gefasste Perspektive bieten strukturalistische Ansätze an, die zwischen *discours* und *histoire* unterscheiden und damit die Ebene der chronologischen und kausal zusammenhängenden Geschichte von derjenigen der Vermittlungsweisen trennt. Warum diese Annahme für eine Erzähltheorie des Comics unzureichend ist, hat Martin Schüwer plausibel herausgestellt (vgl. Schüwer 2008, 23). »Eine noch offenere Definition des Erzählens«, so Packard,

...fordert allein, dass der Inhalt der Darstellung narrativ verstanden werde. Das kann bloß die Wiedergabe einer Serie von Ereignissen meinen oder komplexere Anforderungen an Elemente (›Narreme‹) und Konstellationen (›narrative Schemata‹), deren Zusammenfassung sich für eine Interpretation als Narration eignet, und deren Präsentation diese daher provoziert. (Packard 2016, 66)

Die weiteste Definition, die Packard in dieser Abfolge anbietet, geht lediglich von einer sinnstiftenden Struktur aus und besitzt damit, wie er zurecht anmerkt »[k]aum mehr eingrenzende Kraft« (Packard 2016, 66).

Letztgenannte Definition scheidet aus, die vorhergehende und hier zitierte dagegen mag zwar ebenfalls sehr lose erscheinen, doch bietet sie genau deshalb das Potenzial, den Blick darauf zu öffnen, wie in Comics Erzählung durch visuell-taktile Möglichkeiten zustande kommt. Die Gefahr der beiden zuerst genannten, engeren Definitionen ist, dass der Blick auf den Untersuchungsgegenstand zu stark durch bestehende Begrifflichkeiten der literaturwissenschaftlich geprägten Narratologie verstellt wird und damit das medial sich von Epik unterscheidende Potenzial des – im Falle von Comics – visuell-taktilen Erzählens bereits *vor* der Analyse beschnitten wird (vgl. Eckhoff-Heindl 2023, 56–65).

Stattdessen muss eine auf visuell-taktile Zusammenhänge fokussierte Erzählforschung, wie sie das eingeführte Beispiel einfordert, aus den spezifischen medialen Eigenschaften heraus gedacht werden. Hierfür setze ich bei der kunstwissenschaftlichen Erzählforschung an, in der die Visualität, Materialität und Handhabung mit der in den Artefakten vermittelten Erzählung enggeführt werden. In diesem Sinne stellt etwa Max Imdahl in verschiedenen Einzeluntersuchungen das besondere Potenzial der bildlichen Erzählung heraus: Die sukzessiv einer Phasenlogik folgenden sowie simultan und von zukünftigen Ereignissen zurückwirkende Zeitstruktur in Gemälden (vgl. Imdahl 1989) oder die Relevanz planimetrischer Bezüge für die Sinnstiftung in den Arenafresken Giotto di Bondones in Padua, die von 1304 bis 1306 entstanden sind (vgl. Imdahl 1996). Im zuletzt genannten Zusammenhang zeigt Imdahl beispielsweise an der Figur des Joachim in der Szene ›Joachim bei den Hirten‹ die Unveränderbarkeit der Figurenposition innerhalb des Bildganzen (vgl. Imdahl 1996, 40–41). Imdahl spricht von einer ›dynamischen Situation‹, in der durch Joachim simultan das

›Woher‹ und das ›Dort-Sein‹ planimetrisch ihre Verortung im Bildfeld finden. Imdahl legt durch seine anschaulich an einzelnen Bildern entwickelten Untersuchungen die Möglichkeiten offen, wie Bilder erzählend Erfahrung ermöglichen können.

In Imdahls Zugriff klingen immer wieder zeitliche Zusammenhänge an, die laut Klaus Speidel die umstrittenste Größe für die Frage nach der Narrativität von Bilderzählungen darstellt (vgl. Speidel 2013, 178). Wie Johannes Grave resümiert, muss die Frage nach der Zeitlichkeit von Bildern adressieren, »inwiefern und auf welche Weise die materiellen, formalen, sinnlich erfahrbaren oder ausdeutbaren Eigenschaften des Bildes die Zeiterfahrung des Betrachters disponieren, beeinflussen, befördern oder einschränken« (Grave 2014, 55). Hierfür liefert Gottfried Boehm in seinem Aufsatz *Bild und Zeit* (1987) einen ersten Ansatzpunkt. Boehm untersucht anhand verschiedener Beispiele die Potenziale zeitlicher Dimension im Bild und schlägt eine Zweiteilung vor: in die ›Zeit des Dargestellten‹, die Bewegung, Torsion und den Rhythmus der inhaltlichen Bestandteile des Bildes einerseits, und andererseits in die ›Zeit der Darstellung‹, und damit zeitliche Aspekte in planimetrischen Beziehungen von Elementen, in die sich auch die Wahrnehmung von zeitlicher Dauer einschreibt (vgl. Boehm 1987). In der ›Zeit der Darstellung‹ sieht Boehm darüber hinaus den Zeitsinn der Betrachtenden angesprochen: Der Zeitsinn kann in diesem Zusammenhang als Gegenentwurf zur Erzähl- oder Rezeptionszeit gelten, da »der Zeitmesser für die Bilderfahrung kein Instrument sein kann, sondern im Betrachter selbst zu suchen ist, in seinem Zeitsinn, einem Vermögen, das aus bestimmten ... Bildstrukturen die Erfahrung von Zeit bildet« (Boehm 1987, 6).

Eine solche Erfahrung von Zeit, wie Boehm sie durch den Zeitsinn umschreibt, machen lesend Betrachtende auch in der Auseinandersetzung mit Comics. Im Zusammenspiel von Panelgruppierungen einer Einzel- und Doppelseite (in Farbe, Arrangement und weiteren Gestaltungsdetails) werden durch die Gestaltungselemente Rhythmen wahrnehmbar. In der bereits thematisierten Einzelseite aus *Jimmy Corrigan* (Abb. 1) etwa, gibt das Panelarrangement Anlass zu einer Wahrnehmungsweise, die dem stringenten Nachvollzug des Dialogs zwischen Vater und Sohn von links oben nach rechts unten zuwiderläuft und stattdessen die symmetrisch orientierte Seitenkonstruktion offenlegt.

Gleichzeitig werden durch Farbzuzuweisungen die imaginären Bilder von der räumlichen Situation in der Praxis getrennt und die kleinen quadratischen Panels, die erst räumliche Details, dann ikonische Motive aus Jimmys Gedächtnis zeigen, werden wie kurze Impulse zu der – auch im Panelformat – größer in Szene gesetzten Dialogszene hinzugefügt.

Zu dieser Rhythmisierung treten Aspekte der Handhabung hinzu, die diese Einzelseite nie als einzelne wirken lassen, da es ein rechtes Pendant hierzu gibt. Durch den breiten weißen Rand zwischen den beiden Einzelseiten links und rechts wirken sie abgeschlossener, episodenhafter, obwohl die Handlung sich kontinuierlich fortschreibt und die rechte Seite zur räumlichen Verortung der Blickkonstellationen notwendig ist. Der Zeitsinn der lesend Betrachtenden ist zudem im Zurückblättern und Kontextualisieren der Gedankenketten involviert. Das ›HI‹ aus Speckstreifen und der Biber mit »Number #1 Dad« finden sich erneut, wenn die Rezipierenden 23 Seiten zurück- (und dabei Jimmys Unfall und zwei Zeitsprünge in das kindliche Leben des Großvaters über-) blättern. Noch ein paar Seiten weiter zurückgeblättert, werden auf einer Seite nochmals das ›HI‹, auf einer anderen Seite der Biber als ikonische Motive aufgegriffen und auf die Ursprünge der späteren Gedankenbilder verwiesen.

Das Erinnern und Vergegenwärtigen vorhergehender Zusammenhänge sind spezifischer Teil der Rezeption von Comics und eng mit der Handhabung, hier dem Akt des Blätterns, verwoben. Boehms Überlegungen zum Zeitsinn der Rezipierenden nimmt damit eine Scharnierstellung für das Verständnis der Verschränkung von Visuellem und Taktilen im comicspezifischen Erzählen ein. Das Blättern ist nicht allein als die rezipierendenseitig ausgeführte Handhabung des Comics zu verstehen, sondern ist zudem verwoben mit der Erzählung und deren Zeitlichkeit, als Hervorbringung des Erinnerns und Vergegenwärtigens im Akt des suchenden Blätterns.

Auch in dieser Fokussierung auf Handhabung und materielle Charakteristika finden sich insbesondere Anknüpfungspunkte in der kunstwissenschaftlichen Erzählforschung. Diese Forschungstendenzen können vornehmlich in Bezug auf mittelalterliche Objekte ausgemacht werden, was aufgrund der engen Verzahnung von Bilderzählung und unterschiedlichen Bildträgern, wie etwa Codices, Altarretabeln oder Truhen, und deren Einbindung in liturgische Handlungen nicht ver-

wundert (vgl. bspw. Schneider 2000; Schlie 2004; Rimmel 2014). Diesen Ansätzen ist gemein, visuelle Erzählungen in ihre räumliche Disposition eingebunden begreifen zu wollen und damit die Erzählung mit dem Artefakt, den Trägermaterialien und deren Handhabung zu denken. Daher wird die auf Taktilität orientierte kunstwissenschaftliche Erforschung mittelalterlicher Artefakte für die Auseinandersetzung mit Comics fruchtbar gemacht, es wird aufgezeigt, welche Auswirkungen die »mediale Eigenlogik« (Rimmel 2016, 13) der Trägermaterialien auf die Erzählung hat und – anders gewendet – wie Comics spezifische Handhabungen einfordern und sich somit die Erzählung im Comic in der Kombination von visuellen und taktilen Eindrücken generiert.

Das hier skizzierte Verständnis von Narrativität, Visualität und Taktilität von Comics zeigt eine Fokusverschiebung von inhaltlichen Aspekten von Comics als vornehmlicher oder gar alleiniger Untersuchungsgegenstand hin auf das Zusammenwirken von Form und Inhalt sowie die dialogische Beziehung von Comics und lesend Betrachtenden an. Comics werden weder als für sich stehende Artefakte hergestellt, noch generieren sie die Erzählung aus ihrer puren Existenz heraus, sondern entwickeln diese erst in der Auseinandersetzung mit ihnen – dem Betrachten, Lesen, Handhaben und Benutzen. Dass diese allgemeinen Ausführungen zu visuell-taktilen Eigenschaften des Mediums auch ausschlaggebend für die Bedeutungskonstruktion in spezifischen Comicerzählungen sind, wird im Folgenden an einem gedruckten sowie einem digitalen Comic erörtert.

3. Von vermeintlichen Monstern

In dem Comic *My Favorite Thing is Monsters* vermengt sich ausgehend von dem Werwolfmädchen Karen als Protagonistin eine Detektivgeschichte (sie will die Geheimnisse um den vermeintlichen Selbstmord ihrer Nachbarin aufdecken) mit einer *coming of age*-Thematik (sie setzt sich mit ihrer sexuellen Identität auseinander und ist mit Erfahrungen von Ablehnung, Krankheit sowie Tod konfrontiert). Diese Erzählung wird in Form von Karens liniertem Skizzenbuch vermittelt, in dem

comicspezifische Rezeptionsweisen im Zusammenspiel von Visualität, Materialität und Handhabung irritiert und immer wieder neu verhandelt werden. Die Materialität des Comics betont die händische Gemachtheit der Erzählung zusätzlich: Die einzelnen Seiten stellen sich als Teil eines linierten Notizblocks dar, mit Korrekturrand, abgetrennt durch eine vertikale rote Linie, mit vorgestanzter Lochung zum Abheften herausgelöster Seiten sowie einer Spiralbindung. Durch den Umfang des Comics von 416 Seiten weist das aufgeschlagene Softcover zum Falz hin eine ausgeprägte Vertiefung auf, die den Seitenbereich zur Mitte hin verschattet und den Trompe-l'œil-Effekt der Spiralbindung zusätzlich unterstreicht.

Damit verbinden sich im Trägermaterial verschiedene Publikationsformen miteinander: die ephemeren Qualitäten eines linierten Spiralblocks werden mit der tatsächlichen Fadenheftung und Verleimung des Softcovers zusammengefügt. Im Inneren halten diese Assoziationen durch die Doppelseiten in Spiralblock-Optik an und werden in die Comicerzählung hineingetragen. Das Werwolfmädchen Karen lebt im Chicago der 1960er Jahre. Sie verwendet ein Spiralbuch als Skizzenblock und Tagebuch, in dem sie ihre Beobachtungen und Gedanken dokumentiert.

Die vielfach eingestreuten Porträtzeichnungen, die meist mit schwarzen, oft auch farbigen Kugelschreibern und getuschten Partien ausgeführt sind, unterstreichen den Umstand, dass sich die Erzählung aus den Skizzen und bild-textlich dokumentierten Beobachtungen von Karen in einem Notizblock generiert. Durch die direkten Blickbezüge der meist frontalen Porträts werden die lesend Betrachtenden direkt adressiert – und dies bereits auf dem Cover des Comics. Die Zeichnungen sind detailreich ausgeführt und weisen eine breite Palette an Schraffurtechniken und Binnenzeichnungen für unterschiedliche Stofflichkeiten auf. Die Lineatur des Papiergrundes steht dieser Plastizität entgegen, und zwar immer dann, wenn die Darstellungen einen größeren Weißraum besitzen. Hierin drängt sich die Flächigkeit und Struktur der Papierseite in den Vordergrund. Zudem wird der Eindruck materieller Überlagerung auf einzelnen Seiten erweckt, in denen eine Skizze mit einer Büroklammer über eine linierte Seite geheftet ist oder Fotofragmente auf einer anderen Seite fixiert werden.

Im Umgang mit der Figurendarstellung bedient sich Ferris der Kontrastierung von ›naturalistischer‹⁴ und cartoonhafter Darstellungsweise. Die ›naturalistischen‹ Porträts aller Figuren stellen die Konvention dar, die nur gelegentlich modifiziert wird. Lediglich für die Hauptfigur gilt dies nicht, sie verbleibt stets im eher Cartoonhaften. Den cartoonhaften Modus charakterisiert Joseph Witek als »marked by simplified and exaggerated characters which are created primarily by line and contour« (Witek 2012, 29). Dem »naturalistic mode« attestiert er dagegen: »[T]he rendering of figures and objects adheres to (or at least points toward) the artistic conventions for creating the illusion of physical forms existing in three-dimensional space.« (Witek 2012, 31). Der ›naturalistische‹ Modus wird insbesondere durch die Modulation von Licht und Schatten, Texturen und Linearperspektive realisiert (vgl. Witek 2012, 31).

In dem vielbeachteten Buch *Understanding Comics* (1994) geht Scott McCloud im Kapitel *The Vocabulary of Comics* ebenfalls ausgiebig auf die cartoonhafte Darstellungsweise ein, die er durch »amplification through simplification« (McCloud 1994, 30, Herv. weggelassen) realisiert sieht:

When we abstract an image through cartooning, we're not so much eliminating details as we are focusing on specific details. By stripping down an image to its essential, meaning, an artist can amplify that meaning in a way that realistic art can't. (McCloud 1994, 30, Herv. weggelassen)

McCloud beschreibt damit, wie durch gestalterische Reduktion die Aufmerksamkeit der lesend Betrachtenden fokussiert werden kann und die Vereinfachung auch die Identifikationsmöglichkeiten verstärkt (vgl. McCloud 1994, 36; Packard 2006, 127). Vom Pendant, dem ›natura-

⁴ In Absetzung zur für das Medium Comic gebräuchlichen Verwendung des ›Realistischen‹ für diese Art der Darstellungsweise (vgl. bspw. McCloud 1994, 52–53), ziehe ich den Begriff des ›Naturalistischen‹ heran (vgl. Schmidt 1966). Meiner Ansicht nach kann der im Begriff steckende Realitätsanspruch weder für Ware noch für einen anderen Zeichenstil und, Gernot Böhme folgend, auch ganz grundlegend nicht für künstlerische Erzeugnisse gelten, da die Wahrnehmung sich immer zwischen ›Realität‹ und Rezipierende schaltet (vgl. Böhme 2004, 9). Die einfachen Führungszeichen werden zur Markierung verwendet, dass es sich stets um eine Konstruktion dessen handelt, was historisch und soziokulturell als wirklichkeitsnah wahrgenommen wird.

listischen« Modus, spricht McCloud von Objektifizierung, wenn etwa die Gegenspieler*innen der Protagonist*innen detailreicher und »naturalistischer« gezeichnet sind (vgl. McCloud 1994, 44).⁵

Nicht von ungefähr also bedient sich Ferris des Cartoonhaften für die Protagonistin und umgibt sie mit »naturalistischeren« Darstellungen. Hinzu kommt, dass die »naturalistischeren« Darstellungen als Zeichnungen in Erscheinung treten und damit den Objektstatus des Figürlichen nochmals unterstreichen. Das Werwolfmädchen Karen verbindet durch ihre cartoonhafte Darstellungsweise die textlichen Kommentierungen ihrer Erlebnisse in Ich-Form und die Inszenierung der Comicseiten als bekritzelter Notizblock, in dem nicht jedes zeichnerische Moment die Handlung vorantreibt, sondern wiederkehrend in beiläufigen und gleichsam fantasievollen Kritzeleien verharret. Unterstützt wird die Suggestion des Notizblocks in visuell-taktile Hinsicht dadurch, dass jedes der Löcher einen Schattenwurf besitzt, der von Seite zu Seite immer wieder variiert wird. Dies gilt ebenso für die dargestellte Spiralbindung und die Blattkanten zum Falz hin, die unterschiedliche Knicke und Gebrauchsspuren aufweisen.

All diese visuell-taktilen Aspekte tragen dazu bei, dass in der Verschmelzung von Kriminalfall und *coming of age*-Geschichte Fragen nach Identität verhandelt werden. Dies geschieht insbesondere anhand der Hauptfigur, die als Werwolfmädchen eingeführt wird, während die meisten Figuren um sie herum – so auch ihre Mutter und ihr Bruder – menschlich dargestellt sind. Erst am Ende des Bandes drängt sie ihr Bruder dazu, sich im eigenen Spiegelbild wiederzuerkennen, sie solle sich sehen, wie sie »wirklich« ist. Links auf einer Doppelseite (Abb. 2) ist ihr Spiegelbild zu sehen: Das Bildnis von Karen in menschlicher Gestalt und mit ihrem charakteristischen Detektivhut füllt mehr als die Hälfte der linken Einzelseite aus, gerahmt von Diegos Händen, die sie an den Schultern festhalten und zwingen, in den Spiegel zu blicken. Diegos Kopf ist oberhalb des Hutes zu sehen. Beide blicken die lesend

5 Dass Protagonist*innen selbst in unterschiedlicher Detailliertheit und Darstellungsweise gezeigt werden können, thematisiert McCloud indes nicht. Stephan Packard spricht diesbezüglich von unterschiedlichen Graden der Cartoonisierung, die auch bei einzelnen Comicfiguren variieren können, wie er anhand des Superhelden Batman (cartoonisiert) und seinem Alter Ego Bruce Wayne (»naturalistischer«) aufzeigt (vgl. Packard 2009, 42).

Betrachtenden frontal an, schräge Linien, die sich über die gesamte Seite ziehen, markieren die reflektierende Spiegelfläche, die in doppelter Funktion gleichsam mit der Wahrnehmung der gesamten Seite als eben diese – einem planimetrischen Flächenraum – changiert. Auf der rechten Seite wird in insgesamt sechs Panels die Unterhaltung der beiden fortgeführt. Während Diegos Erscheinung unverändert bleibt, hat Karen sich in ihr gewohntes monsterhaftes Ich zurückverwandelt, während sie ihrem Bruder ihre Homosexualität offenbart. Shiamin Kwa stellt daher konzise heraus: »Karen's coming out to her brother is tied specifically to vision and to seeing.« (Kwa 2021, 470). Der Bruder drängt Karen daraufhin allerdings, ihre Identität zum Selbstschutz geheim zu halten – eine Sichtbarkeit also, die gleich wieder verborgen werden muss, aber im Monstermotiv stets aufscheint. Damit macht *My Favorite Thing is Monsters* die Ikonografie der Monsterthematik als das ›Andere‹, Queere und Auszugrenzende für die Erzählung fruchtbar (vgl. hierzu Benschhoff 1997; Chambers 2005; Asma 2009).

In dieser Doppelseite gewährt Karen einen Blick hinter die Wolfsmaske, die als Versteck und Schutz der eigenen Geheimnisse fungiert.



Abb. 2: Emil Ferris: Karen und ihr Spiegelbild. Quelle: Ferris, Emil. 2018. *My Favorite Thing is Monsters* Vol. 1, O. S. (Doppelseite). Seattle: Fantagraphics

Das Blättern übernimmt dabei eine tragende Funktion, da Karen nur kurz, und zwar lediglich auf einer Einzelseite, die Wolfsmaske fallen lässt. In den benachbarten Panels und ebenso auf der vorhergehenden wie der nachfolgenden Doppelseite ist sie wieder zum Werwolf transformiert. Das Umblättern überträgt das Verstecken der eigenen Identität in topologische Zusammenhänge – allein auf einer Doppelseite des gesamten, umfangreichen Comics, gibt sie ihrem Bruder und ebenso den lesend Betrachtenden bislang und auch später wieder verborgene Facetten ihres Selbst preis. Dies gilt in wahrnehmungstheoretischer Hinsicht ebenso für die Darstellungsweise. Denn der Moment des Blicks in den Spiegel und damit die direkte Gegenüberstellung von cartoonhaft und ›naturalistisch‹ eröffnet den lesend Betrachtenden die Möglichkeit zur Reflexion dessen, was immer im Cartoonhaften mit-schwingt und von Stephan Packard wie folgt formuliert wird: »Wir *sehen* zwar die Gegenstände, von denen der Comic erzählt, aber nicht unbedingt, *wie sie aussehen*« (Packard 2009, S. 32, Herv. im Orig.).

Ähnlich wie die Protagonistin und das Monstermotiv miteinander verschränkt sind, oszillieren auch die Identitäten der weiteren Figuren, der Kriminalfall und die Vergangenheit der toten Nachbarin zwischen Verbergen und Entdecken. Doch nicht allein das Sehen ist hier auf verschiedenen Ebenen angesprochen, sondern auch die Haptik, wie Kwa in ihren Ausführungen schließt: »*My Favorite Thing Is Monsters* serves as a pointed reminder that while it is the eye that perceives and reads the clue, it is the hand that makes the final assenting act of drawing it all together by connecting the dots.« (Kwa 2021, 481). Oder, stärker auf die Verzahnung des Sichtbaren mit der Materialität und Handhabung des Comics konzentriert, ist es die Verschränkung der visuell-taktilen Mechanismen, die die Comicerzählung und ihre Bedeutungs horizonte eröffnen.

4. Von vernebelten Erinnerungen

Bei dem Webcomic *These Memories Won't Last* handelt es sich um einen autobiografischen Comic, in dem Campbell die Demenz seines 93-jährigen Großvaters Ladislav (Jim) Szoke thematisiert. Darin werden

Facetten erfahrbar, die mit dieser Krankheit einhergehen: die Überlagerung von Vergangenheit und Gegenwart, den Wunsch, Momente festzuhalten, und die Machtlosigkeit, wenn Erinnerungen verschwinden (vgl. Kunka 2018, 142–144; Krüger-Fürhoff 2022, 140–146). Der Webcomic kann über Campbells eigene Webseite aufgerufen werden. Er wurde von Vitaliy Shirokiy programmiert und durch ein responsives Sounddesign von Lhasa Mancur begleitet. Während der Comic lädt, erscheinen und verblassen nach und nach Worte, die die Frage formen: »When you look back on your life, what memories would you choose to share?« Es folgt der Startbildschirm, in dem zwei Ebenen übereinander liegen. Die blaue Ebene zeigt einen älteren Mann im Sessel sitzend, der das Ende eines Seils festhält, die rote Ebene besteht aus dem Comictitel und einer wellenförmigen roten Linie. Am unteren Fenster rand des Browsers ist die Handlungsanweisung »Click and Scroll« mit einem zusätzlichen, nach unten weisenden Pfeil versehen. Die beiden Ebenen befinden sich in steter Bewegung, die Lineamente überschneiden sich an unterschiedlichen Stellen und kommen nie gänzlich zum Halt. Begleitet wird dies durch sphärische Klänge im Loop, die sich erst dann verändern, wenn weitergescrollt oder, je nach verwendetem Gerät, nach unten gewischt wird.

Diese Startsequenz enthält bereits die den gesamten Webcomic durchziehende Grundstruktur, bei der die rote Ebene über den Einsatz von Text eine Kommentierung vornimmt, den sprichwörtlichen roten Faden darstellt und gewährleistet. Durch die Handhabung des Scrollens wird eine zusätzliche, gegenpolige Bewegung angestoßen, durch die der rote Faden und dessen textliche Bestandteile dem konventionellen Gebrauch des Scrollens folgt, also die Bewegung des Fingers nach unten, die die *infinite canvas* (vgl. McCloud 2000, 223) des Webcomics immer weiter nach oben schiebt. Die blaue Ebene verschiebt sich dagegen nach unten und gewährt den Blick auf die Weiterführung des Seils, dessen Ende der Mann festhält.

Die besagte Erfahrung des Erinnern-Wollens und des Nicht-Mehr-Erinnern-Könnens wird auf der dargestellten Ebene dadurch vermittelt, dass Campbell konstant markiert, dass es hier um berichtete Erinnerungen geht: Egal, um welche Episode es sich aus dem Leben des Großvaters handelt – ob aus Kindheit, Jugend oder Erwachsenenalter –, stets ist er als alter Mann in gestreifter Schlafanzug darge-

stellt. Die lesend Betrachtenden blicken also aus der Gegenwart auf das zu Erinnernde und gleichzeitig in Außenperspektive auf die Erinnerungen des Mannes.

Auf der dargestellten und der topologischen Ebene, die in diesem Comic eng miteinander verzahnt sind, werden mehrere Aspekte miteinander verbunden. Zunächst sind die lesend Betrachtenden mit den mäandernden und sich gegeneinander verschiebenden Ebenen in Rot und Blau konfrontiert. Die beiden Ebenen kommentieren sich gegenseitig, sie überlagern sich und ziehen aneinander vorbei, wie auch Erinnerungen einer kontinuierlichen Neuverknüpfung unterliegen und als fluktuierend beschrieben werden können. Darüber hinaus ist die Rezeptionszeit der einzelnen Abschnitte reglementiert: Wenn nach gewisser Zeit nicht weitergescrollt wird, schiebt sich ein weißer Nebel über die blaue und die rote Ebene, sodass beide nur noch am unteren Fensterrand sichtbar bleiben. Erst durch Scrollen wird der Nebel wieder durchlässiger und gibt den Blick auf die folgenden Panels frei (vgl. Krüger-Fürhoff 2022, 143). Hinzu kommt, dass dieser Nebel sich über die gesamte, bereits durchgescrollte Erzählung legt und nur am unteren Fensterrand ein fragmentierter Zugriff ermöglicht wird. Wenn also lesend Betrachtende Orientierung suchend etwas zurückscrollen wollen, wird ihnen diese Vergewisserung verwehrt. Lediglich ein Neu-Laden des Webcomics ermöglicht die erneute Rezeption, dann aber wieder ab dem Startbildschirm.

Zeitliche Begrenzung schreibt sich außerdem in die Programmierung ein, wie der Comickünstler selbst beschreibt:

I designed the story to be read in a web browser using the latest html 5 code. I wanted to ensure everyone across the globe could read it. I also had the idea that as the reader navigated through the story it would deteriorate, just like grandpas memories. But, then it dawned on me that in a few years the browser would be updated so many times that the story may not even work anymore. So, if you get the chance to read this, please do your best to remember. (Campbell zit. nach der ausklappbaren Infobox des Webcomics)

Obwohl keine genaue Aussage darüber getroffen werden kann, wann der Webcomic zukünftig nicht mehr verfügbar sein wird, so ist die Limitierung doch bereits in seiner Programmierung angelegt. In diesem

Umstand sieht Irmela Marei Krüger-Fürhoff eine strukturelle Ähnlichkeit zum Wissen um die Folgen von Demenz, etwa der Verschlechterung des Gedächtnisses (vgl. Krüger-Fürhoff 2022, 143–144). Mit diesen benannten Aspekten findet die Aushandlung um Demenz durch den Einsatz von visuell-taktilen Mechanismen statt, die das Erinnerungswollen und die Begrenzung der eigenen Möglichkeiten hierzu für die lesend Betrachtenden erfahrbar machen. Wie Lukas Wilde herausstellt, wiegt die Begrenzungserfahrung in der Digitalität des Comics umso schwerer, als dass digitale Interfaces gemeinhin mit der Erweiterung von Handlungsmacht (vgl. Wilde (in Vorb.)) verbunden sind. Die Handlungsmacht und damit die Handhabung der lesend Betrachtenden werden durch die Materialität des Webcomics reglementiert. Materialität ist in diesem Zusammenhang als die durch Programmierung zugänglich werdende Gestaltung des Interfaces zu verstehen und damit von dem gewöhnlich auf Druckerzeugnisse eingeengten hin zu einem breiteren Verständnis zu öffnen, das Wilde mit dem Begriff der ›Formatierung‹ beschreibt (vgl. Wilde (in Vorb.)).

Durch die spezifisch visuell-taktile Erzählstrategie in *These Memories Won't Last* werden Erkenntnis- und Erfahrungshorizonte eröffnet, wie es Krüger-Fürhoff pointiert zusammenfasst: »When the comic reader feels in desperate need of orientation, they gain emotional access and some insight into the experience of the old man with dementia« (Krüger-Fürhoff 2022, 143). Um dies zu realisieren, macht sich Campbell die taktilen Möglichkeiten des digitalen Comics zunutze.

5. Fazit: Visuell-taktiler Erzählen im analogen und digitalen Comic

Die beiden Comics *My Favorite Thing is Monsters* von Emil Ferris und *These Memories Won't Last* von Stuart Campbell stehen exemplarisch für verschiedene Möglichkeiten visuell-taktilen Erzählens im Medium Comic. Besonderes Augenmerk lag dabei auf den Verschränkungen der Erzählung mit visuellen, materiellen und die Handhabung betreffenden Parametern. Auffällig ist dabei, dass die Möglichkeiten visuell-tak-

tilen Erzählens nicht an spezifische medial-materielle Eigenschaften des Analoges oder Digitalen gebunden sind, sondern gedruckte wie auch digitale Comics gleichermaßen Erzählung durch visuell-taktile Mechanismen hervorbringen können.

In *My Favorite Thing is Monsters* wird das intradiegetisch zentrale Skizzenbuch der Protagonistin mit detektivischem Gespür zum Trägermaterial des Comics selbst. Die Materialität des Comics als Skizzenbuch sowie die Kontrastierung von »naturalistischerer« und cartoonhafter Darstellungsweise potenziert diese Wirkung noch zusätzlich. Das Auf- und Umblättern in topologischer Perspektive spielt dabei eine entscheidende Rolle für das Aufdecken und Verbergen der eigenen Identität – diejenige der Protagonistin, aber ebenso der weiteren Figuren der Comicgeschichte.

In *These Memories Won't Last* kreist die Verbindung von Visualität, Materialität und Handhabung um das Erinnern-Wollen, aber Nicht-Mehr-Erinnern-Können. Dies wird auf dargestellter Ebene von der stetigen Wiederholung des gealterten Großvaters im Schlafanzug in unterschiedlichen Erinnerungssettings getragen. Zudem treiben die lesend Betrachtenden die Geschichte durch Scrollen voran. Die Panelbänder sind in stetigem Fluss, der nie gänzlich angehalten werden kann – stets bewegen sich mindestens die zwei versetzt agierenden Lineamente zum unaufhörlichen Klangloop. Die durch Nebelschleier reglementierte Rezeptionszeit und die Unzugänglichkeit der bereits durchgescrollten Teile der Geschichte machen die Fragmentierung und Vergänglichkeit von Erinnerungen spürbar. Durch die visuell-taktilen Mechanismen werden lesend Betrachtenden Erfahrungen zuteil, die das grundlegende Thema der vermittelten Comicgeschichte darstellen.

Egal, ob es sich um den gedruckten Comic *My Favorite Thing is Monsters* mit seinen aufwendig inszenierten Skizzenbuchanleihen oder den Webcomic *These Memories Won't Last* und dessen digitales Interface handelt – beide machen sich grundlegende Charakteristika der analogen sowie der digitalen Comicproduktion zunutze, um die lesend Betrachtenden in die Comicgeschichte zu involvieren, die Erfahrungsmöglichkeiten durch den Comic zu intensivieren. In beiden Fällen handelt es sich dabei um den Einsatz visuell-taktile Mechanismen, die für die jeweils zu vermittelnde Comicerzählung fruchtbar gemacht werden.

Literatur

- Asma, Stephen T. 2009. *On monsters. An unnatural history of our worst fears.* New York: Oxford University Press.
- Benshoff, Harry M. 1997. *Monsters in the closet: Homosexuality and the horror film.* Manchester: Manchester University Press.
- Boehm, Gottfried. 2010. »Zuwachs an Sein. Hermeneutische Reflexion und bildende Kunst.« In *Wie Bilder Sinn erzeugen. Die Macht des Zeigens*, herausgegeben von Gottfried Boehm. 3. Aufl., 243–67. Berlin: WBG.
- Boehm, Gottfried. 1987. »Bild und Zeit.« In *Das Phänomen Zeit in Kunst und Wissenschaft*, herausgegeben von Hannelore Paflik, 1–23. Weinheim: VCH.
- Böhme, Gernot. 2004. *Theorie des Bildes.* 2. Aufl. München: Wilhelm Fink.
- Campbell, Stuart. 2015. *These Memories Won't Last.* Zuletzt zugegriffen am 29.11.2023. <http://memories.sutueatsflies.com/>.
- Chambers, Ross. 2005. »The queer and the creepy: Western fictions of artificial life.« *Pacific Coast Philology* 40.1: 19–35.
- Chute, Hillary. 2008. »Comics as literature? Reading graphic narrative.« *PMLA* 123.2: 452–465.
- Eckhoff-Heindl, Nina. 2023. *Comics begreifen. Ästhetische Erfahrung durch visuell-taktilen Erzählen in Chris Ware's Building Stories.* Berlin: Reimer.
- Ferris, Emil. 2018. *My Favorite Thing is Monsters.* Seattle: Fantagraphics.
- Ganz, David. 2016. »Gelenkstellen von Bild und Schrift. Diptychen, Doppelseiten und Bucheinbände.« In *Klappeneffekte. Faltbare Bildträger in der Vormoderne*, herausgegeben von David Ganz und Marius Rimmele, 55–108. Berlin: Reimer.
- Grave, Johannes. 2014. »Der Akt des Bildbetrachtens. Überlegungen zur rezeptionsästhetischen Temporalität des Bildes.« In *Zeit der Darstellung. Ästhetische Eigenzeiten in Kunst, Literatur und Wissenschaft*, herausgegeben von Michael Gamper und Helmut Hühn, 51–71. Hannover: Wehrhahn.
- Groensteen, Thierry. 2010. »The monstrator, the recitant and the shadow of the narrator.« *European Comic Art* 3.1: 1–21.
- Imdahl, Max. 1989. »Die Zeitstruktur in Poussins *Mannalese*. Fiktion und Referenz.« In *Kunstgeschichte – aber wie? Zehn Themen und Beispiele*, herausgegeben von Clemens Fruh, Raphael Rosenberg und Hans-Peter Rosinski, 47–61. Berlin: Reimer.
- Imdahl, Max. 1996. *Giotto: Arenafresken. Ikonographie – Ikonologie – Ikonik.* 3. Aufl. München: Wilhelm Fink.
- Klar, Elisabeth. 2013. »Die Relevanz der unzuverlässigen Erzählinstanz im Comic.« In *Roundtable zum Unzuverlässigen Erzählen 3. Gesellschaft für*

- Comicforschung (ComFor)*. 27.03.2013. Zuletzt zugegriffen am 29.11.2023. <https://www.comicgesellschaft.de/2013/03/27/elisabeth-klar-die-relevanz-der-unzuverlassigen-erzahlinstanz-im-comic>.
- Krüger-Fürhoff, Irmela. 2022. »Screen memories in literary and graphic dementia narratives. Irene Dische's ›The doctor needs a home‹ and Stuart Campbell's ›These memories won't last.« In *The politics of dementia. Forgetting and remembering the violent past in literature, film and graphic narratives*, herausgegeben von Irmela Marei Krüger-Fürhoff, Nina Schmidt und Sue Vice, 135–149. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Kukkonen, Karin. 2013. *Contemporary comics storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Kunka, Andrew. 2018. *Autobiographical comics*. London: Bloomsbury.
- Kwa, Shiamin. 2021. »The people upstairs. Space, memory, and the queered family in ›My favorite thing is monsters‹ by Emil Ferris.« In *The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies*, herausgegeben von Frederick Luis Aldama, 469–482. Abingdon/New York: Routledge.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding comics. The invisible art*. 2. Aufl. New York: Harper Collings.
- McCloud, Scott. 2000. *Reinventing comics: How imagination and technology are revolutionizing an art form*. New York: HarperCollins.
- Molotiu, Andrei. Hg. 2009. *Abstract comics. The anthology: 1967–2009*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Packard, Stephan. 2006. *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen: Wallstein 2006.
- Packard, Stephan. 2009. »Was ist ein Cartoon? Psychosemiotische Überlegungen im Anschluss an Scott McCloud.« In *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*, herausgegeben von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein, 29–51. Bielefeld: transcript.
- Packard, Stephan. 2016. »Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: ›Was ist ein Comic?« In *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*, herausgegeben von Julia Abel und Christian Klein, 56–73. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Packard, Stephan, Andreas Rauscher, Véronique Sina et al. 2019. *Comicanalyse. Eine Einführung*. Berlin: J. B. Metzler.
- Pinti, Daniel. 2020. »Bakhtinian Dialogics. Comics dialogics: Seeing voices in The Vision.« In *More critical approaches to comics. Theories and methods*, herausgegeben von Matthew J. Brown, Randy Duncan und Matthew J. Smith, 246–260. New York: Routledge.

- Postema, Barbara. 2013. *Making sense of fragments. Narrative structure in comics*. Rochester: RIT Press.
- Rimmele, Marius. 2014. »Klapp-Effekte. Medienspezifika als künstlerische Herausforderung am Beispiel von Colijn de Coters Brüsseler Kreuzabnahme-Triptychon.« *Wallraf-Richartz-Jahrbuch* 75: 131–164.
- Rimmele, Marius. 2016. »Transparenzen, variable Konstellationen, gefaltete Welten. Systematisierende Überlegungen zur medienspezifischen Gestaltung von dreiteiligen Klappbildern.« In *Klappereffekte. Faltbare Bildträger in der Vormoderne*, herausgegeben von David Ganz und Marius Rimmele, 13–54. Berlin: Reimer.
- Schlie, Heike. 2004. »Wandlung und Offenbarung. Zur Medialität von Klappretabeln.« *Das Mittelalter* 9.1: 23–43.
- Schmidt, Georg. 1966. »Naturalismus und Realismus.« In *Umgang mit Kunst. Ausgewählte Schriften 1940–1963*, herausgegeben von Georg Schmidt, 27–36. Olten: Walter.
- Schneider, Wolfgang Christian. 2000. »Geschlossene Bücher – offene Bücher. Das Öffnen von Sinnräumen im Schließen der Codices.« *Historische Zeitschrift* 271.3: 561–92.
- Schüwer, Martin. 2008. *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag.
- Speidel, Klaus. 2013. »Can a single still picture tell a story? Definitions of narrative and the alleged problem of time with single still pictures.« *Diegesis* 2.1: 173–94.
- Ware, Chris. 2000. *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth*. New York: Pantheon.
- Wilde, Lukas R.A. (in Vorb.). »Medium vs. Form as Rhetorics and Aesthetic Affordance: Digital Comics and the Ambivalence of the Interface.« In *Comics as Computation: An Uninterrupted Thread of Operational Intensity*, herausgegeben von Ilan Manouach und Benoît Crucifix.
- Witek, Joseph. 2012. »Comics modes: Caricature and illustration in the Crumb family's Dirty Laundry.« In *Critical approaches to comics. Theories and methods*, herausgegeben von Matthew J. Smith und Randy Duncan, 27–42. New York: Routledge.

Crossmediale Mythentransformationen. Die Renaissance nordischer Mythen im Marvel-Universum

Marcus Stiglegger

Abstract

Crossmediales Marketing ist das sorgsam orchestrierte Zusammenspiel von Promotionstrategien über mehrere mediale Kommunikationsmedien hinweg. Von diesem Begriff leitet sich auch das crossmediale Storytelling ab, welches bereits in den 1970er Jahren einsetzte, als es George Lucas gelang, seinen weltweit erfolgreichen ›Blockbuster‹ *Star Wars* zu einem Franchise auszuweiten, das sich in Romanen, Comics, Film-Spinoffs, Serien und Computerspielen weiter vermarkten – und weiter erzählen ließ. Daraus entstand ein ganzes Storytelling-Universum, das sich heute auf der Streamingplattform des Disney-Studios vielfältig erleben lässt. Vor allem im postmodernen Hollywoodkino baute man in der Folge auf crossmediales Storytelling, das auf den ersten Blick etablierte Konzepte der Populärkultur, vor allem Comicheldinnen und Helden, zu universal vermarktbar und erweiterbaren Konzepten adaptierte. Dabei ließen sich die in den Comics etablierten Geschichten vielfältig und crossmedial zu einem *DC-* oder *Marvel-Universum* ausweiten und über mediale Formen hinweg weitererzählen. Der Beitrag wird diesen Prozess anhand einer Fallstudie aus dem Marvel-Universum verdeutlichen und nachweisen, dass die Quellen dieser Franchises viel früher zu suchen sind, nämlich in klassischen Mythenkonzepten

Keywords

Crossmediales Storytelling, Medienmythologie, Franchise, Spin-Off, World-Building, Mythentransformation, Marketing, Streaming, Comic-Universum

The participation in the cinema
commands as much spiritual devotion
as any religion. ... Our participation in
cinema is our participation in myth.

Geoffrey Hill (*Illuminating Shadows*, 1992)

1. Crossmediales Marketing im Hollywoodsystem

Crossmediales Marketing ist das sorgsam orchestrierte Zusammenspiel von Promotionstrategien über mehrere mediale Kommunikationsmedien hinweg. Von diesem Begriff leitet sich auch das crossmediale Storytelling ab, welches bereits in den 1970er Jahren einsetzte, als es George Lucas gelang, seinen weltweit erfolgreichen ›Blockbuster‹ *Star Wars/Krieg der Sterne* (1977) zu einem Franchise auszuweiten, das sich in Romanen, Comics, Film-Spinoffs, Serien und Computerspielen weiter vermarkten – und weiter erzählen ließ. Daraus entstand ein ganzes Storytelling-Universum, das sich heute auf der Streamingplattform des Disney-Studios vielfältig erleben lässt.

Vor allem im postmodernen Hollywoodkino baute man in der Folge auf crossmediales Storytelling, das auf den ersten Blick etablierte Konzepte der Populärkultur, vor allem Comicheldinnen und -helden, zu universal vermarktbar und erweiterbar Konzepten adaptierte. Dabei ließen sich die in den Comics etablierten Geschichten vielfältig und crossmedial zu einem *DC-* oder *Marvel-Universum* ausweiten und über mediale Formen hinweg weitererzählen.

Der folgende Beitrag wird dieses Vorgehen diskutieren und zudem nachweisen, dass die Quellen dieser Franchises viel früher zu suchen sind, nämlich in klassischen Mythenkonzepten (z. B. der nordische Marvel-Held Thor, die griechische Amazone Diana in *Wonder Woman* u. a.). Dieser Ansatz folgt methodisch den medienmythologischen Ausführungen in dem Buch »Verdichtungen. Zur Ikonologie und Mythologie populärer Kultur« (Stiglegger 2014): Dass die Medien der Moderne, allen voran Kino, Literatur und Fernsehen, sehr bald zum Mythenreservoir der Moderne wurden, ist bereits in frühen medientheoretischen Schriften festgestellt worden. Das Medium Film

speziell arbeitet entweder mit klassischen Mythen bzw. mit mythologischen Motiven (Orpheus, Ödipus, der Sündenfall usw.) oder erschafft seine eigenen Mythen und Kulte – oft durch charismatische Protagonistinnen und Protagonisten, die wiederum an mythische Konzepte anknüpfen können, wie im Fall der Superhelden. Die Protagonisten (Heroen) des Mythos' werden oft als Wesen übernatürlicher Herkunft beschrieben. Nimmt man aber die soziale Verflochtenheit des Mythos als gegeben an, kann man in diesen mythischen Wesen nur die Projektion des Menschlichen in eine religiöse (oder heilige) Form erkennen. Und in diesem Kontext erweist sich die ›überlebensgroße‹ Qualität des Hollywoodkinos nachdrücklich als mythentauglich. Im Rückbezug auf die klassische Mythologie generiert der Spielfilm also eigene Mythen mit eigenen ›übermenschlichen‹ Heldinnen und Helden, die auf crossmediale Weise zu einem umfassend vermarktbareren Universum ausgebaut werden können. Wie genau diese modernen Mythenadaptionen crossmedial vorgehen, wird der Beitrag aufzeigen.

2. Narratives Kino als modernes Mythenreservoir

Will man die Grundstrukturen des narrativen Kinofilms erkunden, bietet sich folgende Grundannahme an: Mythologie als orale Überlieferung von Geschichten ist die Basis des modernen Storytellings. Dass Kino zu einem Mythenreservoir der Moderne wurde, scheint bereits in den filmtheoretischen Arbeiten von Béla Balazs, Siegfried Kracauer, Rudolf Arnheim und Hugo Münsterberg unterschiedlich durch. Welche Definition von Mythos diesen Schriften jedoch zugrunde liegt – denn es gibt deren bekanntlich zahlreiche – ist damit noch nicht geklärt. Die vorliegende Untersuchung kann die Fragen nach dem Kino als Mythos nicht erschöpfend klären, es scheint aber angebracht, einige grundlegende Definitionen und Ansätze zu umreißen.

Der Begriff Mythos entstammt dem altgriechischen μῦθος, was Laut, Wort, Rede, Erzählung oder sagenhafte Geschichte bedeutet. In seiner ursprünglichen Bedeutung ist er also eine Erzählung, mit der Menschen und Kulturen ihr Welt- und Selbstverständnis zum Ausdruck bringen. Im religiösen Mythos wird durch diesen das Dasein der

Menschen mit der Welt der Götter verknüpft. Mythen erheben daher einen Anspruch auf Geltung für die von ihnen behauptete Wahrheit. Eine Kritik an diesem Wahrheitsanspruch gibt es seit der griechischen Aufklärung bei den Vorsokratikern. Sie sahen – wie die Sophistiker auch – den Mythos grundsätzlich im Gegensatz zum Logos.

Allgemeiner definiert, ist der Mythos eine verdichtende, identitätsstiftende Erzählung. Er bezeichnet in diesem Kontext Personen, Dinge oder Ereignisse von hoher symbolischer Bedeutung (Hill 1992, 3–5). Im Gegensatz dazu steht umgangssprachlich der Mythos für eine falsche Vorstellung oder Lüge, doch diese Definition ist in dem vorliegenden Kontext irrelevant.

So genannte Gründungsmythen führen u. a. die Erbauung eines Heiligtums oder einer Stadt auf Götter, Helden oder Völker zurück. Ursprungsmythen sollen die Bedeutung von Personen oder ganzen Völkern erhöhen – etwa die verwandtschaftliche Herleitung des japanischen Volkes von der Sonnengöttin Amaterasu. Geschichtsmythen dienen oft der Ableitung einer nationalen Identität; daraus entsteht mitunter der politische Mythos. Ätiologische Mythen erklären besondere Erscheinungen in der Welt, etwa die Verbindung des Gewitters mit dem Zorn des Donnergottes Thor in der germanischen Mythologie. Soteriologische Mythen erzählen vom Kommen eines Retters der Welt – von Jesus im Neuen Testament bis hin zu populären Neomythologien wie Frank Herberts Roman *Dune*, in dem Paul Atreides als Muad'dib zum Erlöser des Fremenvolkes wird. Eschatologische Mythen erzählen von den »Letzten Dingen« (Eschata), die am Ende der Zeit oder nach dem Tod geschehen werden; Elemente tauchen in dem Germanischen Ragnarök-Mythos auf, der jedoch zugleich einen Neuanfang birgt (das neue »Grüne Zeitalter«). Kosmogonische und kosmologische Mythen erzählen von der Entstehung der Welt und ihrem Lauf; hier mag das Alte Testament als Beispiel dienen. Und schließlich erzählen Theogonien von der Entstehung und dem Schicksal der Götter – solche Mythenkomplexe findet man u. a. in der *Edda*, einer christlichen Aufzeichnung germanischer Theogonien. Carl Gustav Jung, dessen aus der Psychoanalyse bezogener Ansatz einen stark mythologischen Einschlag aufweist, betonte: »Myth is one of man's greatest and most significant achievements, giving him the security and inner strength not to be crushed by the monstrousness of the universe« (Jung 1953, 231).

Diese unterschiedlichen Mythenvarianten haben – auch in Kombination und Mischformen – spezifische gesellschaftliche Funktionen: Sie dienen der Integration, der Legitimation, der Selbstbestätigung, der Identifikation und Sinnstiftung. Nichts an mythischen Erzählungen ist daher willkürlich oder dient der reinen Ausschmückung. Alles hier kann bedeutungstragend werden.

In den letzten zwei Jahrhunderten haben sich unterschiedliche Mythen-theorien etabliert, die mit verschiedenen Perspektiven dennoch der Komplexität des mythischen Narrativs Rechnung tragen. Allerdings ermöglichen sie jeweils andere Schlüsse und Bewertungen. Es ist nicht möglich, der entsprechenden Fülle gerecht zu werden, doch als Basis der folgenden Argumentation sollen einige Schlüsselperspektiven vorgestellt werden.

Die bekannteste Mythenkritik stammt dabei zweifellos von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno. In ihrer Essaysammlung »Dialektik der Aufklärung« (1944) behandeln sie Mythos und Aufklärung als Dialektik zwischen »Verzauberung« und »Entzauberung« der Welt. Mit dem Mythos sind hier verbunden: der Animismus – der Glaube an die Beseeltheit der Welt –, die Magie, der Kult und der Ritus. Diese definieren die spezifischen Kulturtechniken, mittels derer sich Gesellschaften mit ihren Mythenformen auseinandersetzen. Im Gegensatz dazu sehen Horkheimer und Adorno die Aufklärung, mit der das Rationale, das Wissen, der Verzicht auf universale Erklärungen und der Pragmatismus verbunden ist. Im dialektischen Denken ist allerdings mythisches und aufgeklärtes Denken in einem Bedingungsverhältnis verknüpft, so dass eines ins andere »umkippen« kann. So finden sich aufklärerische Aspekte in der Welt der Mythen, wie auf die aufgeklärte Welt ins zyklische, mythische gelenkt werden kann. An diesem Umschlagpunkt verorten die Mythenkritiker u. a. die Entstehung des Faschismus. Mythisches Denken gilt orthodoxen Adorniten folglich als potenziell rechtes Denken, gerade, wenn es im Kontext einer demokratischen, aufgeklärten Gesellschaft auftaucht.

3. Mythos in narrativen Medien?

Aus der Sicht von Storytelling-Theorien kann der Mythos als ein Urnarrativ betrachtet werden, das zunächst mündlich und später schriftlich weitergetragen wurde. Das mythische Narrativ konnte auf dieser langen Reise durch die Jahrhunderte immer wieder variiert, adaptiert und crossmedial transformiert werden. Nach der literarischen Vermittlung folgte der Comic, der Film, die Serie, die sozialen Medien, Computergames usw. Um modernes Storytelling zu verstehen, ist es zunächst notwendig, sich mit dem mäandernden Weg mythischer Narrative zu beschäftigen.

Zu diesem Zweck lohnt sich ein erneuter Blick auf Claude Lévi-Strauss, den kulturanthropologischen Mitbegründer des Strukturalismus. Er untersuchte gesellschaftliche Strukturen und Mechanismen, um sie interkulturell vergleichend zu analysieren. In seinem Aufsatz »Die Struktur der Mythen« (1955) in »Strukturelle Anthropologie I« (1967) stellte er fest, dass der Mythos keine Vorform der Wissenschaft, sondern eine alternative Form der Weltauffassung sei. Mythen ähnelten sich weltweit und lassen sich auf eine gemeinsame Grundstruktur zurückführen. Diese Erkenntnis ist elementar, denn sie ist auch der Grund, warum sich mythische Narrative so lange halten und in so vielen Varianten auftauchen – auch in der Popkultur. Nach Lévi-Strauss ist Mythenbildung eine kulturelle Leistung, denn Mythen sind als semio-logisches System zu begreifen und ähneln grundsätzlich der Sprache. Sie vermitteln auf diese Weise sinnstiftend zwischen Natur und Kultur.

Zieht man an dieser Stelle den rumänischen Religionswissenschaftler Mircea Eliade (1959, 1963) und speziell sein Buch »Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen« (1957) hinzu, kann man zu Lévi-Strauss grundsätzlichen Thesen eine konkrete analytische Terminologie ergänzen. Eliade unterscheidet das Profane (Alltägliche) vom Heiligen, dem Sakralen (Außeralltäglichen). In seiner Interpretation sind Mythen heilige Erzählungen, sie künden von einer sakralen Zeit und sind daher überzeitlich. Der Mythos ist auf eine zyklische und ewige Wiederkehr angelegt.

Joseph Campbells Ansatz erwies sich nachhaltig von Einfluss auf die audiovisuellen Medien. In »Der Heros im tausend Gestalten« (1953/Neuausgabe 2011) entwickelt er seine Mythentheorie vor allem über

den Monomythos, der die Odyssee eines einzelnen Helden ins Zentrum stellt. Er sieht dabei vier Funktionen des Mythos: 1. den metaphysisch-mystischen, 2. den kosmologischen, 3. den gesellschaftlichen und 4. den psychologischen. Er führt auf diese Weise vorangehende Mythentheorien treffend zusammen und zeigt, wie die Transformation klassischer Mythen in neue Mythen vor sich geht. In »Der Heros in tausend Gestalten« formuliert er die Odyssee des Helden im Gefolge von Homer als Heldenreise oder Queste, wie wir sie auch aus der mittelalterlichen Dichtung kennen. Gerade dieses Modell der mythischen Heldenreise lässt sich problemlos an aktuellen Mythentransformationen erproben, seien es die Tolkien-Verfilmungen von Peter Jackson oder die *Harry Potter*-Filme.

Grundsätzlich bergen Mythen einen Teil des kulturellen Gedächtnisses und menschlichen Wissensarchivs, bezogen auf Eliade und Lévi-Strauss haben Mythen allerdings die Funktion, Historie zu Gunsten universaler Ordnungsmuster auszublenden. Diese Tendenz der Enthistorisierung wird mitunter zu einem Kritikpunkt im Rahmen der linken Mythenkritik. Was Mythos wird, entferne sich von seinen historischen Wurzeln. Ungeachtet dieses Impetus muss festgehalten werden, dass narrative Medien Mythenräger sind (Stiglegger 2014). Mythos und Moderne stehen daher in einem dialektischen Verhältnis – selbst mit Adorno und Horkheimer gedacht, kommt die Moderne nicht ohne den Mythos aus, und sei es als Moment der Abgrenzung. Und in Anlehnung an Campbells Idee, dass durch Transformationsprozesse aus klassischen Mythen neue Mythen werden können, kann man beobachten, dass Medien eigene Mythen hervorbringen – etwa in Form von Schauspielerinnen und Schauspielern, deren Rollengeschichte und Leben (James Dean, Marilyn Monroe).

Mythen sind in jedem Fall verdichtete Narrationen. In ihnen beobachten wir eine Häufung existenzieller Thesen und Motive, die auch die Medien der Moderne zu einem genuinen Mythenreservoir der Moderne machen.

4. Strukturelle Mythen transformationen als Vorläufer crossmedialer Prozesse

Claude Lévi-Strauss wies in seiner strukturalen Anthropologie nach, dass Mythen transformationen Vorläufer des modernen crossmedialen Storytellings sein können. Die Schlüssel motive internationaler Mythen als Ursprung des modernen Storytellings scheinen beliebig austauschbar zu sein, es ist jedoch auffällig, dass ähnliche Ereignisse und Figurenkonzepte in den verschiedensten Mythen weltweit wieder zu finden sind. Es stellt sich die Frage, weshalb sich diese Mythen global so sehr ähneln, wenn sie ihren Inhalt doch scheinbar zufällig aus den eigenen Kontexten beziehen. Lévi-Strauss hat sich in seinen Überlegungen am Beispiel des von Franz Boas dokumentierten Asdiwal-Mythos orientiert. Boas beschreibt in seinen Untersuchungen zwischen 1895 und 1916 Asdiwal als eine mythologische Figur der indigenen Bevölkerung Nordamerikas, vor allem der Tsimshian der pazifischen Nordwestküste. Asdiwal ist der Sohn von Ho und jagt einen weißen Bären einen Berg hinauf, nur um schließlich herauszufinden, dass das Tier in Wirklichkeit die Tochter der Sonne ist. Franz Boas ging davon aus, dass die Mythen ein Abbild der realen Gesellschaft repräsentieren. Um dies zu belegen, verglich er die im Mythos dargestellten Heiraten und Ehen mit der »idealen« Heirat der Tsimshian-Indianer.

Nach Lévi-Strauss hat der Mythos von Asdiwal vier Ebenen: die geografische, ökonomische, soziologische und kosmologische Ebene. Die geografische Ebene beinhaltet reale Stätten und Populationen, Orte und deren Bewohner sind nachweislich real. Die ökonomische Ebene ist ebenso real wie die geografische. Die winterliche Hungersnot, die Zeit des »Kerzenfisches« und des »Lachses«, sind reale Ereignisse im Leben der Tsimshian-Indianer. Die soziologische Ebene zeigt: Gewöhnlich ist die Erblinie der Indianer matrilinear und der Wohnort patrilinear. Diese Regel wird im Asdiwal-Mythos mehrmals durchbrochen. Ein zweiter Aspekt belegt, dass der Mythos mit der Vereinigung von Mutter und Tochter beginnt und mit der Vereinigung von Vater und Sohn endet. Auf der kosmologischen Ebene sind schließlich zwei Gegensätze zu erkennen: die realen Wanderungen Asdiwals gegenüber seinen übernatürlichen Reisen. Dabei wird deutlich, dass sich aus der

ersten übernatürlichen Reise eine matrilocale Heirat mit einem maximierten exogamen Abstand (»Irdischer« mit »Himmlischer«) ergibt, in der zweiten, der übernatürlichen Reise wird diese Tendenz wieder neutralisiert, denn die Frau wird von ihren Brüdern, der Held von seiner Frau und ihr Sohn von seiner Mutter getrennt – einzig die Beziehung von Vater und Sohn bleibt bestehen. Um die Gesamtheit eines Mythos im Sinne der strukturalen Anthropologie zu erfassen, ist es notwendig, alle verfügbaren Versionen eines Mythos mit einzubeziehen. Lévi-Strauss beharrte darauf, alle Versionen gleichberechtigt zu betrachten und nicht nach einem »Urmythos« zu suchen. Er betont, dass die nicht identischen Motive verschiedener Versionen das Korrelat des Mythos nicht verändern, sondern ihn im Gegenteil bestätigen. Diese Details spiegeln – im Sinne von Boas – die gesellschaftliche Realität der jeweiligen Gruppe. Diese Untersuchung von indigenen Mythen transformationen zeigt deutlich, dass Mythen jeweiligen lokalen Bedürfnissen angepasst werden können, ohne ihre Essenz zu verändern. Es ist daher anzunehmen, dass auch crossmediale Mythen transformationen nur wenige Koordinaten verändern müssen, um diese Essenz neu zu vermitteln. Wenn also mit Franz Boas und später Mircea Eliade der Mythos als Spiegel einer jeweiligen »Schlüsselsituation des Menschen und der Kultur« begriffen wird, ist auch verständlich, wie und warum er sich von einem Werk ins andere transportieren lässt.

Ein weiterer Schritt der Mythen theorie wird hier wichtig: Ernst Cassirer und Claude Lévi-Strauß begreifen in *Mythisches Denken* (1925) beziehungsweise *La Pensée sauvage* (*Das wilde Denken*; 1962) den Mythos zudem als Denkfigur, als eine Möglichkeit, Welt zu begreifen. Dabei kommt wieder jene Allgegenwart des mythischen Geschehens zum Tragen; das mythische Denken ist zyklisch angelegt, arbeitet mittels ritueller Strukturen auf eine Wiederholung des Schlüsselereignisses hin. Auch das Medium Film eignet sich diese zyklische Form an: im westlichen Kino – aber mehr noch im asiatischen (zum Beispiel Japan) – werden gezielt immer dieselben Fabeln variiert und reproduziert, als gelte es, dem heiligen Mythos permanente Gegenwart zu gewähren. Das führt so weit, dass gar eine Erwartung des Publikums konstatiert werden kann, dass das Vertraute aber stets neu Bewegende zyklisch wiederkehre.

Das Medium Film arbeitet entweder mit klassischen Mythen beziehungsweise mit mythologischen Motiven (Orpheus, Ödipus, der Sündenfall usw.) oder erschafft seine eigenen Mythen und Kulte – wie oben bereits erwähnt durch charismatische Protagonisten wie James Dean, Bruce Lee, Marilyn Monroe oder Romy Schneider. Gerade jene Stars, die früh oder unter mysteriösen Umständen sterben, eignen sich zur Mythenbildung, da von ihnen nur mehr das Bild, das filmische Phantom bleibt und wie ein Fetisch rituell – etwa in der wiederholten Betrachtung der Filme – verehrt werden kann. Die Protagonisten (Helden) des Mythos' werden oft als Wesen übernatürlicher Herkunft beschrieben. Nimmt man aber die soziale Verflochtenheit des Mythos als gegeben an, kann man in diesen mythischen Wesen nur die Projektion des Menschlichen in eine religiöse (oder heilige) Form erkennen. Und wiederum qualifiziert sich die überlebensgroße Qualität des Hollywoodkinos als mythentauglich: An längst ikonischen Heldenfiguren wie jenen, die von John Wayne, Arnold Schwarzenegger, Clint Eastwood oder Sylvester Stallone geprägt wurden, wird gerade jene den menschlichen und profanen Horizont überschreitende Qualität bewundert und verehrt.

Film generiert also seinen eigenen Mythos und bietet seine eigenen übermenschlichen Protagonisten auf. Er ist bereits von daher als Mythenträger geeignet, da er stets in einer relativen Gegenwart erlebt werden kann: Indem der Film rituell neu gesehen wird (man denke hier vor allem an das Phänomen des Kultfilms), wird er für das Publikum zur genuinen, gegenwärtigen Erfahrung. Zugleich kreist der filmische Mythos um elementare und existenzielle Motive: Geburt, Leben, Tod, Sexualität, Gewalt, Angst, Freude, Hass, Glück usw. Es erweist sich als eher kontraproduktiv, den mythischen Gehalt des Films als »Regression« zu werten, wie es Hartmut Heuermann in seinem Buch »Medienkultur und Mythen« (1994) unternimmt, oder gar den Mythos ganz allgemein als Angst- oder Feindbild des Denkens zu betrachten, wie man es gelegentlich in der linken Theorie beobachten kann. Film und Mythos sind in jedem Fall eng verwoben. Tatsächlich ist es eher die Frage, ob ein filmisches Artefakt den Zuschauer entmündigen und manipulieren möchte oder gar mit dem Mythos produktiv arbeitet.

5. Die Renaissance nordischer Helden

Wenden wir uns nun also der Verbindung von Mythentheorie und modernen Medien zu. Es bietet sich hier der nordischen Mythenkomplex und seine mediale Aufbereitung an, denn die mediale Sehnsucht nach Walhalla erfährt nach 2020 eine vielschichtige Renaissance. Das wurde nachdrücklich deutlich, als Neil Gaiman nach seinem eher ironischen Roman »American Gods« (2003) über die Wiederkehr der Götter in modernen Amerika ein weiterer Bestseller gelang: In dem Buch »Norse Mythology« (2017) erzählte er auf pointierte und eingängige Weise die Mythen der nordischen »Edda« nach, beschwor Odin, Thor, Loki und Freya in einem frappierend zeitgemäßen Gewand. Das Buch kann als Symptom einer weltweiten Rückkehr der nordischen Götter- und Mythenwelt gelten, die in der filmischen *Herr der Ringe*-Trilogie um 2000 einen erfolgreichen Vorläufer hatte. Und es belegt den Bedarf nach einem begleitenden Handbuch nordischer Sagen, die Gaiman selbst immer wieder variiert hatte.

J. R. R. Tolkien bediente bei seinem Weltentwurf in den Romanen *The Hobbit* und der *Lord of the Rings*-Trilogie bekanntlich einer eklektizistischen Mischung kultureller, historischer und mythischer Versatzstücke, unter denen die nordische Mythologie Skandinaviens und der germanischen Völker einen bedeutenden Stellenwert einnimmt. Als Philologe und Sprachwissenschaftler kannte der Autor sich bestens mit den isländischen und altnordischen Sprachen aus und bezog sich direkt auf die überlieferten Quellen. Oft variierte er bei Namen und Orten die Schreibweise nur minimal, in Namen wie Thor oder Thorin schwingen ebenso Thor wie Odin mit. Die Orks und Ents aus Tolkiens Welt erinnern an die Trolle der nordischen Welt, die Elben an die Elfen usw.

Ähnliches lässt sich über den Texanischen Pulp-Autor Robert E. Howard sagen, der in den 1930er Jahren popmythologische Heroen wie Salomon Kane, Kull, Bran Mak Morn und Conan den Cimmerier entwickelte. Vor allem die Welt von Conan, der später auch zum Marvel-Comichelden wurde, ist konstruiert auf Basis nordischer Mythen. Das hyborische Zeitalter ist eine mythische Zeit nach dem Untergang von Atlantis, allerdings finden sich auch in Howards Fantasywelten Versatzstücke unterschiedlichster Kulturen, denen der Hüne

Conan auf seinen Reisen von Norden nach Süden begegnet. Es ist also nicht die erste Hochkultur der Weltgeschichte, die wir hier erleben.

Man muss nicht erst bei Marvels Thor und Loki-Adaptionen ansetzen, um sich zu fragen: Was macht die nordischen Mythen so attraktiv und langlebig? Und was versteht man unter nordischen Mythen? Am fruchtbarsten ist die noch immer vitale Mythenwelt Islands auf der Suche nach Antworten, denn dort haben sich die alten Mythen bis heute halten können und sind Teil des Alltags geworden – deutlich mehr als etwa in Griechenland oder Italien, wo das Christum diese Traditionen bis heute erfolgreich verdrängt hat.

In Island lassen sich drei Kategorien unterscheiden. 1. Das nordische Götterpantheon ist das Figurenensemble der Mythensammlung »Edda«, welche allerdings die heidnische Welt erst während der Christianisierung dokumentierte. In der »Edda« lernen wir nicht nur die intriganten, sehr menschlich agierenden Götter und ihre neun Welten kennen, sondern wir erleben auch ihren Untergang im epochalen Kampf mit dem Fenriswolf in der Götterdämmerung, dem Ragnarök. Wie die Mythen aller Kulturen enthalten auch diese Erzählungen elementare Aussagen zur Kultur der nordischen Völker, beschreiben verschlüsselt deren Jahreslauf und Alltag. Die populäre Netflix-Serie *Ragnarök* (2021) spielt dieses Modell als Coming-of-Age-Ökodrama durch, das nicht zufällig in der norwegischen Kleinstadt Edda spielt. 2. finden wir in Island die Sagas, die von den Reisen und Heldentaten der Wikinger berichten – eine unerschöpfliche Inspiration vor allem für die historisch anknüpfenden Wikingerserien und Filme, darunter *Vikings* (2013–2020), *Vikings: Valhalla* (2022) und *The Northman* (2022). Und schließlich 3. stammen aus Island die Elemente der nordischen Folklore in Filmen und Serien, darunter Zwerge, Trolle und Elfenwesen, in Filmen wie *Trollhunter* (2010) von André Øvredal, *Border* (2018) von Ali Abbasi und *Lamb* (2021) von Valdimar Jóhannsson. Einen vergleichbaren Reichtum an lebendiger und gepflegter Mythologie und Folklore findet man im westlichen Kulturkontext selten, was einen Teil der Attraktivität bereits erklären könnte.

Eine weitere Qualität nordischer Mythen liegt in deren leicht verständlicher Metaphorik. Der dänische Regisseur Nicholas Winding Refn dringt in *Valhalla Rising* (2009) ins Herz des nordischen Mythos vor und verbindet dabei die Sagas mit der »Edda«. In den schot-

tischen Highlands wird ein mysteriöser, stummer Sklave mit einem Auge (Mads Mikkelsen) von einem norwegischen Häuptling gefangen gehalten und gezwungen, in Preiskämpfen mit bloßer Faust bis zum Tod gegen andere Sklaven zu kämpfen. Nur ein kleiner Junge kann sich ihm gefahrlos nähern und wird zu seiner Stimme. In der Welt von *Valhalla Rising* vertritt Einauge die Welt der Alten Götter, die zusehends von den Predigern des »weißen Christen« (Jesus) verändert wird. In der zweiten Hälfte des Films, nachdem er sich gewaltsam seiner heidnischen »Besitzer« entledigt hat, schließt er sich einer Gruppe Kreuzfahrer an, die auf einem Schiff nach Jerusalem aufbrechen und schließlich in der »Neuen Welt« (Nordamerika) landen. So modellhaft dieses Handlungsgerüst klingt, so ist es auch angelegt: Einauge wird zum Heros in einem Monomythos über den Wechsel der Zeiten, zwischen der Welt der germanischen Mythen und dem Aufziehen des christlichen Zeitalters. »Wir haben viele Götter, sie haben nur den einen,« behauptet einer der Heiden, doch das wird ihm nicht überleben helfen. In den apokalyptischen Visionen von Einauge, in denen er sein eigenes Spiegelbild sieht, in blutrotem Wasser gebadet, deutet der Film an, der Protagonist könnte selbst ein Gott sein: der einäugige Odin, der mit der Dämmerung der Götter (Ragnarök) auf die Erde tritt und mit brachialer Gewalt ein letztes Zeichen setzt, indem er allen Kreuzfahrern in der »Neuen Welt« den Tod bringt (Abb. 1).

Valhalla Rising ist in Anlehnung an den Mythos von Odin ganz bewusst ein »einäugiger Film«, getrieben von archaischen Ritualen, blutrünstigen Exzessen und bedeutsam geraunten Verkündungen. Er wird in 6 Kapiteln erzählt: »Wrath«, »Silent Warrior«, »Men of God«, »The Holy Land«, »Hell« und »The Sacrifice«. In all diesen essenziellistischen Inserts verbirgt sich die zyklische Logik des klassischen Mythennarrativs. Wir begleiten mit Einauge stellvertretend den Weg der Alten Götter und Mythen in die Ewigkeit – mit dem Titel gedacht nach Walhalla, wo die gefallenen Krieger einziehen. Einauge beschwört die buchstäbliche Hölle (im nordischen »Hel«) auf Erden, führt die Kreuzritter ins Herz der Finsternis, um am Ende selbst zum freiwilligen Opfer zu werden. Die Natives der »neuen Welt« töten ihn und lassen den Jungen am Leben. In diesem Akt wird Einauge wieder Teil jener sakralen Welt, der er entstammt. Im Opferakt wird das Opfer selbst heilig. Die Alten Götter mögen sich von den Menschen zurückgezo-

gen haben, aber ihr Glaube an den »weißen Christen« und das »heilige Land« wird ihnen hier auch nicht helfen. Als letzter Vertreter einer Utopie bleibt der blonde Junge unter den mit rotem Lehm maskierten Kriegern zurück.



Abb. 1: Valhalla Rising – Odins Inkarnation auf Erden (Quelle: Sunfilm DVD, Screenshot des Autors).



Abb. 2: Vikings – Ragnar und Lagertha in Staffel 3 (Quelle: MGM Entertainment DVD, Screenshot des Autors).

Der mythische Impuls betrifft hier nicht nur die Figuren, sondern auch das Land selbst, ein karges Land, das »Waste Land« der späteren keltischen Arthur-Sage. Immer wieder bedeckt Nebel dieses apokalyptische Land, und vor allem auf dem Meer zieht ein lastender Nebel auf, der jede Orientierung nimmt und zahlreiche Opfer fordert. Von der alten kommt man in die »Neue Welt«, die sich jedoch als ebenso feindlich herausstellt. Der Mensch scheint seinen Abgrund mit sich zu bringen. Refn war nie wieder so radikal wie in diesem so unzeitgemäß anmutenden Film, der noch heute mit irritiertem Misstrauen betrachtet wird: *Valhalla Rising* stellt sich mit den modernsten Mitteln digitaler Filmtechnik auf die Seite des Mythos. Er entwarf mythische Räume (das vernebelte Meer, die öden Landschaften, die nackten Felsen), in denen sich ein mythisch-heroisches Endspiel entfaltet.

Eine dem zyklischen Charakter mythischer Narrative entsprechende mediale Form ist die Serie, denn sie entwickelt nicht nur die heroische Reise kontinuierlich weiter, sondern schafft im Verlauf eine eigene Tradition und Mythologie. Diese kann dann problemlos mit bekannten mythischen Traditionen kurzgeschlossen werden. Die vom kanadischen History Channel und Michael Hirst entwickelte Serie *Vikings* (2013–2020) ist ein international höchst erfolgreiches Beispiel für dieses Konzept. Es handelt sich um eine an den Wikingersagas orientierte Historienserie über das frühe Mittelalter und erzählt von den Fahrten, Schlachten und Intrigen der Wikinger zur Zeit von Ragnar Lothbrok, Lagertha, Rollo und Ivar, dem Knochenlosen – allesamt historische Figuren, die um 800 n. Chr. am Überfall auf das Kloster Lindisfarne oder das alte Paris beteiligt waren (Abb. 2).

Obwohl die Serie einen historischen Impuls repräsentieren soll, entzündete sich früh Kritik an der offenbar intendiert unhistorischen Ausstattung: Die archaischen Krieger tragen zwar keine Helme, aber ausrasierte Schläfen, Gesichtstattoos, Lederkleidung, der Schamane erscheint im Leichenmakeup – im Frühmittelalter sah die Kultur der Skandinavier jedoch eher bunt aus, in prachtvoll bestickten Gewändern, nicht steinzeitig verdreckt und mit Geweihkronen geschmückt. Diese Ästhetisierung rückt die Serie vom Historiendrama deutlich in den Bereich einer mythischen Adaption. Und tatsächlich: in Momenten wie dem Tod von Kriegerin Lagertha oder Heros Ragnar baut die Inszenierung ganz auf den erhabenen Pathos des Blutopferituals.

Dann tauchen Walküren auf und begleiten die Kriegerin auf ihrem Weg nach Walhalla – und bei Ragnars Tod in der Schlangengrube klagt die Stimme von Einar Selvig der Ritualmusikband Wardruna. Solche pathetischen Inszenierungen befriedigen eine archaische Sehnsucht des Publikums nach schicksalhafter Größe, die sich im rituellen Tod auszudrücken scheint.

Wie in *Valhalla Rising* wird auch in *Vikings* der Konflikt zwischen heidnischen und christlichen Glaubensformen thematisiert, hier jedoch serientypisch in extensiven Dialogszenen zwischen Ragnar und Athelstan, Lagertha und ihren Getreuen und dem visionären Floki. Die Serie schafft es allerdings – und auch das dürfte für eine großes Publikum interessant sein –, sich auf den aktuellen kulturellen Konflikt zwischen Sekularität, Christentum und Islam zu beziehen: Fundamentalismus und Offenheit, Eklektizismus und Isolation werden modellhaft durchgespielt. Der Mönch Athelstan tritt zeitweise zum Odinismus über und Ragnar hadert mit seiner Weltsicht, was den heidnischen Floki zum Mord an Athelstan motiviert, denn er fürchtet um die ›Reinheit‹ des nordischen Glaubens. In einer ironischen Volte wird der nach dem Gott Loki benannte Protagonist verbannt, woraufhin er die Inselwelt von Island entdeckt, was ihm zunächst wie das Paradies der nordischen Götter erscheint.

Der Kinofilm *The Northman* von Robert Eggers dagegen wählt einen affirmativ mythischen Zugang zur Wikingerkultur: Orientiert an der Heldenreise von *Conan the Barbarian* erleben wir hier heidnische Medien (Anya Taylor Joy als schamanische Olga und Popmusikerin Björk als Hexe), einen Helden mit übermenschlicher Stärke (Alexander Skarsgård als Amleth) sowie eine mythische Rachemission (der Tod des Königs muss gerächt werden). Immerhin tragen die Krieger hier die historischen Helme im Kampf, doch das erdige Farbschema und die latente Präsenz der mythischen Strukturen setzt auf bewährte Tendenzen.

Woher kommt letztlich die Popularität nordischer Mythen? Warum sind die nordischen Mythen so gut transformierbar und kompatibel zur populären Kultur? Im Gegensatz zu monotheistischen Glaubensmodellen bieten polytheistische Mythensysteme einen ganzen Pantheon durchaus fehlbarer Göttinnen und Götter – das gilt für die nordischen ebenso wie für die sumerischen, ägyptischen, griechischen oder römischen. Es gibt kein Postulat der ›einzigsten Wahrheit‹, keine verbindli-

chen Gebote und keine Allmacht. Die nordischen Götter sind in ihrem Begehren, ihren Stärken und Schwächen nichts anderes als ein Spiegelbild der menschlichen Gesellschaft und können daher leicht als Analogie menschlicher Protagonistinnen und Protagonisten gesehen werden. Ihre Konflikte spiegeln profane Konflikte ebenso wie ihre Zyklen den Lauf der Natur darstellen: Mit jeder Götterdämmerung wird sich eine »neue grüne Welt« erheben, wird der Frühling wiederkehren. Auch die Prozesse der Natur drücken sich in den mythischen Geschichten aus, was C. G. Jung zu seiner Archetypenlehre inspirierte und für Claude Lévy-Strauss – wie oben beschrieben – die strukturelle Anthropologie begründet. Aus den mythischen Geschichten sollte man für das alltägliche Leben lernen. Und da sich dieses Leben über die Jahrhunderte veränderte, sind auch die Mythen offen für Transformationen. Im Kern konstant, verändern sich die Details. Was bleibt, ist die zyklische Wiederkehr, die sich auch in den populären Franchises wiederfindet, in der serialisierten Erzählweise, die nach einem Relaunch die mythischen Heroen einfach neu erfindet. In den Mechanismen der mythischen Erzählweise finden wir die Narratologie der populären Medieninszenierungen wieder.

6. Crossmediale Mythentransformationen im Marvel-Universum

Kommen wir an dieser Stelle zur Grundannahme dieses Beitrags zurück: Mythische Erzählungen werden ebenso wie modernes Storytelling stets den veränderten medialen Bedingungen und gesellschaftlichen Bedürfnissen neu angepasst. Wirtschaftlich lässt sich dabei der gleichzeitige Einsatz mehrerer synergetischer Medien wie Film, Internet, Print und Streaming von entsprechenden Unternehmen zielführend nutzen. Crossmediales Storytelling kann so über mehrere Plattformen hinweg effektiv vermarktet werden. Filmwissenschaftlich lässt sich die Fortführung und Ausweitung eines Narrativs über mehrere Medien hinweg somit gut nachvollziehen und analysieren, woraus sich ein crossmediales Metanarrativ ergibt.

Filmhistorisch kann die Ära des New Hollywood zwischen 1967 und 1980 als Wendepunkt gelten. Dies ist die künstlerisch radikalste Erneuerungsphase des nordamerikanischen Kinos nach dem Ende des klassischen Studiosystems um 1960. Mit dem Blick auf die Bedürfnisse eines jüngeren und auch politischeren Publikums entstand eine neue Form des selbstreflexiven US-Kinos. Einige der Protagonisten dieser Ära erschlossen bald neue kommerzielle Wege. Der Erfolg von Filmen wie William Friedkins *The Exorcist/Der Exorzist* (1973), Francis Ford Coppolas *The Godfather/Der Pate* (1972) und Steven Spielbergs *Jaws/Der weiße Hai* (1975) führten zur Geburt des Blockbusters, eines massenwirksamen, immens erfolgreichen Kinophänomens, das sich nachdrücklich aus etablierten Mythologien speiste. Spätestens mit George Lucas' *Star Wars/Krieg der Sterne* (1977) war das crossmediale Storytelling als wirtschaftliche Erfolgsformel etabliert, die neue Merchandise-Mechanismen nutzen konnte: Die Vermarktung von Filmen erfolgte nun über Romane, Soundtracks, Gesellschaftsspiele, Comics, und später auch Computerspiele.

Novelizationen (Romanfassungen der Drehbücher) lieferten oft Details, die im filmischen Narrativ nur angedeutet werden konnten. Zu den bekanntesten Autoren in diesem Kontext avancierte Alan Dean Foster, der u. a. das *Star Wars*- und das *Alien*-Franchise bereicherte. Er schuf das, was man heute ein ›expanded universe‹ nennt: Dies alles ermöglichte die Fortführung und Ausweitung des filmischen Narrativs in anderen Medien. Comicreihen, Romanreihen, Fernsehserien (auch Animation) führten über ein medial gedoppeltes Narrativ hinaus und entwarfen einen eigenen Kosmos, etwa das *Star Wars*-Universum. Diese crossmediale Ausweitung des filmischen Narrativs hat sich in den 1980er Jahren weiter etabliert und findet sich heute vor allem im Marvel- und DC-Universum filmischer Comicadaptionen. Aus einer crossmedialen Werbestrategie für Kinofilme entstanden neue Phänomene, aus Game-Hybriden als Werbung neue und durchaus dominante Co-Narrative, die das Universum des Storytellings noch erweiterten. Gegenwärtig streben alle Franchises nach diesem ›world building‹, das in ein eigenes ›universe‹ mündet. Dabei wird die Kanonisierung der crossmedialen Beiträge angestrebt, die das Bild erweitern sollen und sich nicht widersprechen dürfen. Im Falle einer einschneidenden Variation müsste man vom Relaunch

des Franchise' ausgehen, innerhalb dessen bestimmte Teile dekanonisiert werden. Oder man etabliert parallele Universen, die sich unter bestimmten Umständen überschneiden und treffen können wie im Marvel-Kontext von *Spiderman: Across the Spideverse* (2022), wo jedes ›universe‹ eine eigene Variante des Spiderman aufweisen kann, die sich durch WurmLöcher treffen können, um gemeinsam gegen ihre Feinde zu kämpfen.

Eine der langlebigen Figuren des Marveluniversums ist der Superheld *Thor*, der auf dem gleichnamigen altnordischen Gott »Þórr« basiert. Dieser Gott der nordischen Mythologie wird der Mythen-sammlung *Edda* gemäß mit Blitz, Donner, Sturm, heiligen Hainen und Fruchtbarkeit in Verbindung gebracht, wodurch er als Beschützer der Menschheit fungiert. Thor wird in der christlich und römisch verfassten Geschichtsschreibung der germanischen Völker als bedeutende Gottheit erwähnt. Seine Präsenz reicht von der römischen Besatzungszeit Germaniens über die Zeit der Völkerwanderung bis zu seiner enormen Verbreitung während der Wikingerzeit. In der frühen skandinavischen Kultur wurde seine mächtige Waffe, der Kampfhammer Mjölnir als Emblem getragen. Sein Name diente zudem als Erweiterung nordischer Personennamen (z. B. Thorgrim, Thoralf, Thorsson). In der nordischen Mythologie ist Thor ein Sohn von Odin und Frigg, sowie Adoptivbruder von Loki, einem unberechenbaren Trickster. Wie sein Vater galt er auch als Kriegsgott. Weiter südlich – im heutigen Deutschland – wurde Thor als Donar (von Donner) verehrt (etwa auf dem Donnersberg) (Abb. 3).

Thor als Marvel-Comicheld wurde von Jack Kirby, Stan Lee und Larry Lieber erstmals 1962 in #83 des Magazins *Journey into Mystery* eingeführt. Seine Erscheinung erinnert an stereotype Darstellung nordischer Götter und Helden, mit Fell, schweren Waffen und einem gefiederten Helm – dieser jedoch ein Bild, das den Wagner-Inszenierungen des 19. Jahrhunderts entlehnt wurde. Im Comic ist Thor ein Gründungsmitglied der Avengers, eines Superheldenteams. Seine Geschichte wurde über eigene limitierte Serien und als Charakter in anderen Serien entwickelt. Wie es für die crossmediale Vermarktung und das damit verbundene Storytelling typisch ist, wurde Thor Teil des Merchandise, einer animierten TV-Serie, von Videospiele, Spielwaren und ist als Filmfigur seit 2011 etabliert.

Im Marvel-Kontext ist Thor Odinson (d.h. Sohn des Odin) der Kronprinz und spätere König von Asgard, wo Allvater Odin und seine Gemahlin Frigga herrschen. Er ist Bruder von Hela und Adoptivbruder von Loki, sowie der würdige Träger des Hammers Mjöltnir. Dem Team der Marvel Avengers schloss sich Thor als letzter an. In seiner Heimat Asgard (der nordischen Götterwelt) ist er der Stärkste der Asen. Das macht ihn in menschlichen Kontexten unverwundbar und außer-

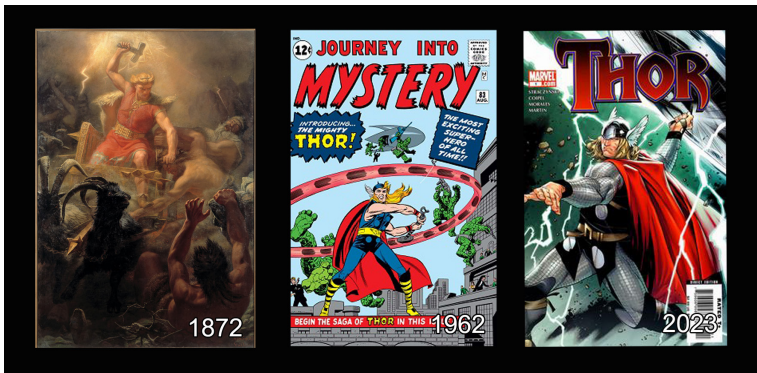


Abb. 3: Thors Genealogie vom klassischen Gemälde (Mårten Eskil Winge 1872) über das erste Marvel-Comic (1962) bis zur aktuellen Version (Quelle: <http://themythsoftheworld.freevar.com/images/Thor.jpg>).



Abb. 4: Thor: Love and Thunder – Genderswitch zwischen Thor und Mighty Thor im Kampf um Mjöltnir (Quelle: Walt Disney Studios Home Entertainment/Leonine DVD, Screenshot des Autors).

gewöhnlich stark und schnell. Im menschlichen Kontext altert Thor langsam. Laut eigener Aussage im Film *Avengers: Infinity War* ist er über 1500 Jahre alt. Indem er die dimensionenüberschreitende Brücke Bifröst beschwören kann, ist es Thor möglich, in minimaler Zeit von Ort zu Ort zu reisen.

Chris Hemsworth wurde in der Rolle des Thor berühmt. Mit seiner durchtrainierten Erscheinung spielte er die Rolle in den horizontal auf einander aufbauenden Filmen *Thor* (2011), *The Avengers* (2012), *Thor: The Dark World* (2013), *Avengers: Age of Ultron* (2015)

Doctor Strange (2016, hier tritt er nur als Cameo auf), *Thor: Ragnarok* (2017), *Avengers: Infinity War* (2018), *Avengers: Endgame* (2019) und *Thor: Love and Thunder* (2022). Obwohl Marvel Thor zahlreiche Eigenschaften früherer Inkarnationen jener Figur aufweist, reiht er sich doch kaum neben die bereits erwähnten Inszenierungen der nordischen Mythenrenaissance ein. Hemsworth als Thor umgibt weniger eine fatalistische Finsternis als vielmehr ein jugendlicher Leichtsinn, der ihn immer wieder in bizarre Situationen des Machtverlusts führt. Vor allem der dritte Solofilm *Love and Thunder* von Komödienspezialist Taika Waititi kann als buchstäbliche Dekonstruktion der mythischen Gottheit betrachtet werden. Waititi wollte *Love and Thunder* vom zweiten Film *Ragnarok* abgrenzen, indem er einen Liebesfilm und ein von den 1980er Jahren inspiriertes Abenteuerpos drehte. Er adaptierte Elemente aus Jason Aarons *Thor*-Comicreihe aus den 2010er Jahren, in der Thors Exfreundin Dr. Jane Foster (Nathalie Portman) den Mantel und die Kräfte von Thor übertragen bekommt, als sie nach einer Heilung ihrer Krebserkrankung sucht (Abb. 4).

In *Love and Thunder* wird Thor Odinson im Zustand einer Midlife-Crisis geschildert. Mühsam muss er sich in die alte Form zurückerarbeiten, nur um bei einer Schlacht mit seiner Exfreundin konfrontiert zu werden, die nun die Macht über Mjöllnir besitzt und als »Mighty Thor« seinen Rang streitig macht. Dieser Gender-Switch eines der genuin männlichsten Superhelden mit phallischer Waffe ist zeitgemäß nicht ungewöhnlich und zeigt zugleich: Selbst ein so klar umrissener mythischer Kontext wie (New) Asgard, das Reich der Asen, ist von crossmedialer Mythen transformation nicht ausgenommen.

7. Die Persistenz der Mythen in der Postmoderne

Carl Gustav Jung hat mehrfach den Bezug zwischen Kunst, Mythos und Weltwahrnehmung betont und beschrieben. Er geht davon aus, dass gerade in der Konfrontation mit dem Sublimen, dem Erhabenen oder Heiligen, mythische Denkstrukturen die einzige Form eines angemessenen Ausdrucks sind (Jung 1966, 96):

It is therefore to be expected that the poet will turn to mythological figures in order to give suitable expression to his experience. Nothing would be more mistaken than to suppose that he is working with second-hand material. On the contrary, the primordial experience is the source of his creativeness, but it is so dark and amorphous that it requires the related mythological imagery to give it form.

Der mythische Heros oder die Heroine sind ein ultimativer und überzeitlicher Ausdruck einer diffusen Sehnsucht nach (mythischer) Weltordnung in einem vermeintlich post-mythischen Zeitalter. Doch gerade die populären, postmodernen Mythologien (wie das Marvel-Universum) sind nicht an einer aufgeklärten Haltung interessiert. Faszinierend erscheinen diese mythischen Heldenbilder als ›Ordner‹ in einer chaotischen Welt, als Überwinder einer apokalyptischen Bedrohung. Die Heroen sind Superheldinnen und Helden im Sinne kosmischer Schutzengel, seien sie germanische Asen, griechische Halbgötter wie Herakles oder Amazonen wie die CD-Comic-Heldin *Wonder Woman*.

Das *Thor*-Franchise von Marvel ist eine crossmediale Mythen transformation, die den Wert des nordischen Mythos' für das postmoderne Publikum belegt: Thor als Heros mit übermenschlichen Kräften, der zwischen der Fehlbarkeit des empfindenden Menschen und der Unfehlbarkeit des Gottes eine Mittlerfigur zwischen der profanen und der sakralen Sphäre (Asgard) verkörpert. Die postmoderne Marvel-Interpretation des Monomythos' Thor verweist immer weitergehend auf dessen menschliche Schwächen, bis er im dritten Solofilm *Thor: Love and Thunder* gar mit seinem verweichelichten ›dad bod‹ zu kämpfen hat, bevor er wieder in die Schlacht ziehen kann. Und er muss erleben, wie sich seine Exfreundin des Hammers Mjöllnir bemächtigt, ihn somit symbolisch kastriert. Thor hat die Kontrolle über seinen Hammer verloren, der zugleich die Quelle seiner übermenschlichen Kraft ist. *Love*

and Thunder holt den Heros auf deutlich ironische Weise ins profane Leben, um ihn umso mehr zu einer Identifikationsfigur zu erheben. Diese Version des ›kastrierten Helden‹ fand beim Publikum allerdings weniger Gegenliebe als die früheren Versionen des augenzwinkernden, aber doch omnipotenten Helden.

Im Sinne von Lévi-Strauss zeigt die Popularität des modernisierten Mythos, dass dessen Kern von ungebrochenem Wert für ein aktuelles Publikum ist. Mythologie erweist sich so noch immer als möglicher Kern eines populären Storytellings. Im Gegensatz zu monotheistischen Glaubensmodellen bieten polytheistische Mythensysteme einen ganzen Pantheon durchaus fehlbarer Göttinnen und Götter. Es gibt in diesem Kontext kein Postulat der ›einzigsten Wahrheit‹, keine verbindlichen Gebote und keine Allmacht. Die nordischen Götter sind in ihrem Begehren, ihren Stärken und Schwächen nichts anderes als ein Spiegelbild der menschlichen Gesellschaft und können als Analogie menschlicher Protagonistinnen und Protagonisten gesehen werden. Ihre Konflikte spiegeln profane Konflikte ebenso wie ihre Zyklen den Lauf der Natur darstellen.

Auch die Prozesse der Natur drücken sich in den mythischen Geschichten aus, was C. G. Jung zu seiner Archetypenlehre inspirierte und für Claude Lévi-Strauss die strukturelle Anthropologie begründete. Aus den mythischen Geschichten sollte man für das alltägliche Leben lernen. Und da sich dieses Leben über die Jahrhunderte veränderte, sind auch die Mythen offen für Transformationen. Im Kern konstant, verändern sich die Details. Was bleibt, ist die zyklische Wiederkehr, die sich auch in den populären Franchises wieder findet, in der serialisierten Erzählweise, die nach einem ›Relaunch‹ die mythischen Heroen einfach neu erfindet, meist in neuer Besetzung (hier erweist sich je ein Blick auf Spiderman und Batman als äußerst interessant). In den Mechanismen der mythischen Erzählweise finden wir die Narratologie der populären Medieninszenierungen wieder. Odin, Thor und Loki haben sich in den letzten zehn, fünfzehn Jahren auffällig popkulturell bewährt. Es schwingt auch eine kulturelle Identität in diesen Konzepten mit, eine nordische Kälte und ein Machtwillen, der sich in starken Symbolen – Thors Hammer, Odins Raben – ausdrückt. Nordische Mythologie wird medial als archaisches Bollwerk gegen den Humanismus des Christentums oder den missionarischen Charakter des Islam gerichtet.

Hier liegt auch (erneut) die Gefahr der politisch rechten Vereinnahmung nordischer Mythen. Sie dienten seit der völkischen Bewegung des späten 19. Jahrhunderts als identitäres Symbolsystem und wurden prominent im Weltbild der Nazis (etwa die Runen von Hitlerjugend und Schutzstaffel, der Mythos der Nibelungen, der Thorshammer als beliebtes Geschenk) ideologisch neu codiert. Doch die nordische Mythenwelt darauf zu reduzieren, verfehlt den Kern dieser populären Wiederkehr. Für ein großes Publikum funktioniert der hier entfaltete Pathos offenbar als eine fast tröstliche Fluchtphantasie in eine Welt der klaren Lösungen in unsicherer Zeit. Der nordische Gott Thor bleibt eine Chiffre des Widerstandes gegen Ungerechtigkeit, gerade weil er die ursprüngliche Welt seiner archaischen Mythologie längst hinter sich gelassen hat und sich immer neu adaptierbar erweist.

Literatur

- Barner, Wilfried, Anke Detken und Jörg Wesche, Hg. 2003. *Texte zur modernen Mythentheorie*. Stuttgart: Reclam.
- Campbell, Joseph. 2011. *Der Heros im tausend Gestalten*. Frankfurt am Main: Insel.
- Eliade, Mircea. 1957. *Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Eliade, Mircea. 1959. *Cosmos and History. The Myth of the Eternal Return*. New York: Princeton University Press.
- Eliade, Mircea. 1963. *Myth and Reality*. London: Harper & Row.
- Faulstich, Werner und Helmut Korte, Hg. 1997. *Der Star. Geschichte – Rezeption – Bedeutung*. München: Wilhelm Fink.
- Gaiman, Neil. 2003. *American Gods*. Frankfurt am Main: Eichborn.
- Gaiman, Neil. 2017. *Nordische Mythen und Sagen*. Frankfurt am Main: Eichborn.
- Girard, René. 1983. *Das Ende der Gewalt. Analyse des Menschheitsverhältnisses*. Freiburg: Herder.
- Girard, René. 1994. *Das Heilige und die Gewalt*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Girard, René. 2010. *Gewalt und Religion. Ursache oder Wirkung?* Berlin: Matthes & Seitz.

- Heuermann, Hartmut. 1994. *Medienkultur und Mythen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Hill, Geoffrey. 1992. *Illuminating Shadows. The Mythic Power of Film*. Boston & London: Shambhala.
- Horkheimer, Max und Theodor W. Adorno. 2000. *Dialektik der Aufklärung* [1944]. Frankfurt am Main: Fischer.
- Howard, Robert E. und Lin Carter, L. Sprague de Camp. 1982. *Conan*. München: Heyne.
- Jung, Carl Gustav. 1976. *Collected Works Vol. 5, Symbols of Transformation* [1952]. New York: Princeton University Press.
- Jung, Carl Gustav. 1966. *Collected Works Vol. 15, The Spirit in Man, Art, and Literature*. New York: Princeton University Press.
- Lévi-Strauss, Claude. 1967. »Die Struktur der Mythen.« In Lévi-Strauss, Claude. *Strukturelle Anthropologie I*, 226–254. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lévi-Strauss, Claude. 1992. »Die Geschichte von Asdiwal.« In Lévi-Strauss, Claude. *Strukturelle Anthropologie II*, 169–224. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Panofsky, Erwin. 2006. *Ikonographie & Ikonologie*. Köln: DuMont.
- Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer.
- Stiglegger, Marcus. 2007. »Heiliges Licht. Reines Licht als Signum der Transzendenz im Film.« *Filmdienst*, 22/2007: 6–9.

Social Media Storytelling

Julie D. Woletz

Abstract

In dem Beitrag wird der in der Forschung mittlerweile unscharf verwendete Begriff des »Digital Storytelling« problematisiert. Es wird dafür plädiert, das jeweilige mediale Setting präziser einzugrenzen und am konkreten Beispiel von Storytelling auf Social Media Plattformen ein spezifisches mediales Setting analysiert. Der Fokus liegt hierbei auf den Story Funktionalitäten, plattformspezifischen Formaten und zugehörigen Format-Vorlagen in Social Media Plattformen als Bedingungen für die Produktion und Rezeption im Social Media Storytelling. In der Analyse zeigt sich, dass die Story-Funktion in den medialen Praktiken der Nutzenden durch die mittlerweile etablierten Nutzungskonventionen und Erwartungen an zeitlich nur begrenzt verfügbaren Content unterlaufen und zumindest nicht primär für Storytelling und das Erzeugen von Narrativen genutzt wird. Stattdessen finden sich kreative Aneignungen und innovative mediale Praktiken von Social Media Storytelling vor allem außerhalb von Story Features in Form von Text-, Bild- und Videogeschichten in Karussell-Posts und Reels. Zudem lassen sich Story Funktionalitäten, Formate sowie im Interface angelegte Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten als plattformübergreifende Logiken und Praktiken im Social Media Storytelling mediensystematisch generalisieren. Somit kann dargelegt werden, dass sich Social Media Storytelling in der Tradition des Digital Storytelling verorten lässt und dennoch als eigenes Forschungsfeld charakterisierbar ist.

Keywords

Digital Storytelling, Social Media Storytelling, Plattformlogiken, Story-Funktionen, visuelle Erzählstrategien, narrative Formate

1. Vorüberlegungen

Erzählungen können als eine zentrale kulturelle Praxis angesehen werden. Das Festhalten und Wiedergeben von Erlebtem ist dabei Handlungsempfehlung, Wissensvermittlung und Identifikationsmöglichkeit zugleich (vgl. Sammer 2017, 20–23). Wenn auch das Geschichtenerzählen an sich eine anthropologische Konstante darstellt, so entwickeln sich doch die jeweiligen ästhetischen Formen, Medientechnologien und Kulturtechniken kontinuierlich weiter. Dies macht es erforderlich, den multidiskursiven Begriff »Storytelling« kulturgeschichtlich einzuordnen und mediensystematisch zu präzisieren. Dabei ist es gängige Praxis, dass verschiedene Disziplinen Storytelling unterschiedlich systematisch eingrenzen und zum Beispiel spezifisch mündliches (vgl. Ong 2004), schriftliches (vgl. Martínez und Scheffel 2020), bildliches (vgl. Bozdag und Kannengießer 2019) oder filmisches Erzählen (vgl. Kaul und Palmier 2016) aus Sicht der jeweiligen Einzeldisziplinen untersuchen. Hinzu kommen Forschungsbeiträge zu übergeordneten Aspekten des Narrativen, die inter- und transdisziplinär Erzählstrategien in den Blick nehmen (vgl. Thon 2018; vgl. Friedmann 2023). Dies zeigt einerseits die Breite wissenschaftlicher Forschung zu Erzählstrategien und -formaten, sei es als systematische Engführung auf Einzelmedien oder als transdisziplinärer Zugang zu Narration. Es erfordert aber auch, die jeweils verwendete Perspektive auf Narration zu klären, ggf. in der jeweiligen Zeit oder Epoche einzuordnen und kontinuierlich zu aktualisieren. Ein spezifischer Fokus auf digital produzierte und rezipierte Erzählungen wird seit den 1990ern unter dem Begriff »Digital Storytelling« subsumiert (vgl. Hartley und McWilliam 2009). Allerdings haben sich in den letzten rund 30 Jahren die eingesetzten digitalen Medientechnologien und damit auch das Verständnis, was mit »Digital Storytelling« genau gemeint ist, doch erheblich weiterentwickelt und verändert (vgl. Alexander 2017). In diesem Beitrag möchte ich daher a) den in der Forschung mittlerweile unscharf verwendeten Begriff des »Digital Storytelling« problematisieren und dafür plädieren, das jeweilige mediale Setting präziser einzugrenzen und b) am konkreten Beispiel von Storytelling auf Social Media Plattformen als einem spezifischen medialen Setting untersuchen, inwiefern sich »Social Media Storytelling« medienhistorisch in der Tradition des

Digital Storytelling verorten lässt. Ziel ist es dabei aufzuzeigen, welche Übereinstimmungen zu Vorläufern, aber auch welche innovativen narrativen Formen sich gegenwärtig beobachten lassen und einen Vorschlag zu entwickeln, wie sich »Social Media Storytelling« mediensystematisch bestimmen lässt.

2. Digital Storytelling

Wenn man Traditionen und Innovationen näher betrachten will, dann ist es sinnvoll, zunächst einen kurzen Blick zurückzuwerfen, um damit Medienphänomene und ihre Vorläufer in medienhistorische oder kulturgeschichtliche Zusammenhänge einzuordnen, Entwicklungslinien herauszuarbeiten und schlüssig zu belegen, inwiefern etwas in welcher Hinsicht als innovativ angesehen werden kann oder vielleicht auch nicht. Für eine medienwissenschaftliche Perspektive auf innovative Formen des Geschichtenerzählens stellt daher der Medienumbruch von analogen zu digitalen Medien eine erste entscheidende Zäsur dar, weil mit den digitalen Medientechnologien und medialen Settings eine ganze Reihe an Veränderungen verbunden war, aus denen unter anderem auch neue mediale Formen hervorgegangen sind. Der Umbruch zu digitalen Medien hatte zudem Auswirkungen auf die Narrationsforschung. Marie-Laure Ryan hat angesichts dieser Zäsur folgende Innovationsfelder festgestellt:

If digital media can be said to create new forms of narrativity, this novelty does not concern semantics, but, rather, presentational strategies (that is, discourse) and above all, pragmatic factors: new modes of user involvement; new types of interface; and new relations between the author (or, rather, system designer), the plot (or plots), and users. (Ryan 2004, 333).

Nun hat der Einsatz digitaler Medien die verschiedensten narrativen Formen hervorgebracht, darunter auch non-lineare Geschichten oder offene, emergierende Story Systeme wie sie eher im Gaming üblich sind. Ein spezifisches Anwendungs- und Forschungsfeld wird unter dem Begriff »Digital Storytelling« subsumiert (vgl. Hartley und McWilliam 2009). Aus der umfangreichen medien- und kulturgeschichtlichen For-

schung zu Digital Storytelling (vgl. Woletz 2008; vgl. Alexander 2017) möchte ich an dieser Stelle einige wenige entscheidende Stationen und Definitionen herausgreifen, um die Anschlussfähigkeit von Social Media Storytelling an Digital Storytelling aufzuzeigen. Die ersten Digital Storytelling-Projekte von den Pionieren Abbe Don und Dana Atchley begannen in den 1990ern als Kunst-Installationen auf Basis der damals neuen digitalen Technologien. So zeigte Abbe Don in dem Projekt »We Make Memories« eine interaktive Videoinstallation zu ihrer Familiengeschichte mit Fotos, Audio- und Videostories (vgl. Don 1989–1995). Mit dem Folgeprojekt »Share With Me a Story« wurde dann ein Rahmen zur Verfügung gestellt, mit dem Nutzende auch ihre eigenen digitalen Geschichten erzählen und mit anderen im Internet teilen konnten (vgl. Couey und Malloy 1995). Dana Atchley begann ebenfalls mit Kunst-Installationen wie seiner digitalen Autobiografie »Next Exit« (vgl. Atchley 1990–2005). Genau wie Abbe Don wollte auch Atchley Digital Storytelling für ein breites Publikum zugänglich machen. Mit dieser Vision gründete er zusammen mit Joe Lambert und Nina Mullen 1994 das Center for Digital Storytelling – seit 2015 umbenannt in StoryCenter – und startete Storytelling Workshops zur Produktion privater Videogeschichten (vgl. Atchley, Lambert und Mullen 2023). Unter »Digital Storytelling« verstand man daher ursprünglich eine Workshop- oder Community-basierte Praxis, auf Basis privater Medienarchive kurze Geschichten meist in Form von digitalen Videostories zu erstellen (vgl. Hartley und McWilliam 2009; vgl. Lambert 2012). Neben dieser Variante, in der sich Privatpersonen die neuen Möglichkeiten digitaler Medien und des Internets emanzipatorisch aneigneten, wurde Digital Storytelling auch von Bildungseinrichtungen und im Bereich der GLAM (Galleries, Libraries, Archives, Museums) als mediale Vermittlungsform eingesetzt. Geschichten sollten Bildungsinhalte unterhaltsam vermitteln und zudem Rezipienten durch interaktive Features in das digitale Erzählen von Geschichten involvieren und so für Bildung begeistern (vgl. Woletz und Volkwein-Mogel 2020). Innovationen wurden hierbei zum einen stark an den technologischen neuen Möglichkeiten digitaler Medien und zum anderen an den Adaptionen in neuartigen kulturellen Praktiken festgemacht. In meiner Forschung zu Digital Storytelling habe ich für diese Erzählstrategien und kulturellen Praktiken die Unterscheidung in bottom-up Storytel-

ling und top-down Storytelling geprägt (vgl. Woletz 2007; vgl. Woletz 2008). Beim bottom-up Storytelling bestand die Innovation vor allem in den medialen Aneignungs- und Gebrauchsweisen, also dem Produzieren und Publizieren von persönlichen, authentischen Geschichten anhand von privaten Medien-Archiven mit den in den 1990er Jahren erstmals für alle niederschwellig zugänglichen digitalen Produktions- und Distributionsmöglichkeiten. Beim top-down Storytelling wurden Geschichten in neuartigen high-end Medientechnologien als institutionalisierter Wissenstransfer für Geschichte, kulturelle Archive etc. in Bildungskontexten der sogenannten GLAM »Galleries, Libraries, Archives, Museums« und anderen Bildungsinstitutionen genutzt. Beide Varianten stimmen darin überein, dass beim Digital Storytelling eine bereits bestehende, vorverfasste Geschichte mit Hilfe digitaler Medien so erzählt wird, dass die Zuhörenden in das Erzählen involviert werden und interagieren können. Dabei ist die Einschränkung auf vorverfasste Geschichten mit einem festen Plot – und damit die Abgrenzung zu offenen, emergierenden Erzählsystemen – für die intendierten kommunikativen Effekte entscheidend. Persönlichen Geschichten lassen sich zwar in unterschiedlichen Mediensettings präsentieren und rezipieren. Derartiges autobiografisches Erzählen wird aber nur dann als wahrhaftige und authentische Selbstrepräsentation wahrgenommen, wenn dabei die eigentliche Geschichte, der Plot, unveränderbar bleibt. Gleiches gilt für top-down Storytelling in Lernkontexten und im (institutionalisierten) Wissenstransfer. Geschichten können nur dann als Bildungs- und Vermittlungsformen genutzt werden, wenn dabei der in der Kommunikationsstrategie intendierte Lerninhalt unverändert bestehen bleibt (vgl. Woletz 2007; Woletz 2008).

Mittlerweile sind digitale Medien längst nicht mehr neu, der »Digital Turn« ist vollzogen und durchzieht die Medienlandschaft. Auch Erzählungen werden in unterschiedlichsten medialen Settings und Formaten digital produziert, distribuiert und rezipiert. Storytelling über »das Digitale« bestimmen zu wollen, greift daher meines Erachtens zu kurz – zumindest, wenn man im Detail erforschen will, um welche Formen des Erzählens und Mitteilens es sich handelt, welche Formate und medialen Zeichensysteme mit welchen gestalterischen Entscheidungen, Kommunikationsabsichten und kommunikativen Effekten verwendet werden. Sollen zudem die jeweiligen Medientechnologien

und Mediensettings und damit verbundene Interfaces, Medienlogiken und -praktiken in den Blick genommen werden, ist mit der Kategorie »digital« nicht viel gewonnen. Selbst manchmal ergänzte Charakteristika wie interaktiv, crossmedial etc. scheinen zu generisch, um daraus Erkenntnisse für die Narrationsforschung abzuleiten. Damit verliert die Bezeichnung »Digital Storytelling« zumindest aus mediensystematischer Perspektive an Schärfe. Stattdessen scheint es ergiebiger für die Forschung, das jeweilige technologische und mediale Setting zu präzisieren, jedenfalls wenn die daraus folgenden Konsequenzen für die verschiedenen Darstellungs- und Erzählformen und medialen Praktiken untersucht werden sollen. Auch wenn der Begriff des »Digital Storytelling« damit in vielerlei Hinsicht zu problematisieren ist, bleibt es dennoch sinnvoll, die ursprünglich damit verbundenen Darstellungsmodi, Kommunikationsstrategien und -effekte im Blick zu behalten: Die top-down Variante, Digital Storytelling in Bildungskontexten der GLAM als narrative Vermittlungsform einzusetzen, wird unter zeitgemäßen technologischen Bedingungen und in diversen Mediensettings ja nach wie vor erfolgreich praktiziert (vgl. Museum4punkt0 2023; vgl. Mangold, Weibel und Woletz 2020). Interessant ist allerdings, dass sich die bottom-up Variante des Community-basierten Storytellings mittlerweile zu einem großen Teil in soziale Medien verlagert hat. Dies liegt sicherlich daran, dass Social Media Plattformen zu den am einfachsten zugänglichen und gerade in jüngeren Zielgruppen gebräuchlichsten Medientechnologien gehören (vgl. Koch 2023) und auch für narrative Selbstrepräsentationen genutzt werden. Wenn man die technisch-mediale Bedingungen für Narration in sozialen Medien untersuchen möchte, steht man aber zunächst vor der Herausforderung, wie man das Feld der sozialen Medien genauer bestimmt. Es finden sich zahlreiche Definitionsangebote zu »Social Media« mit unterschiedlichen Schwerpunkten (vgl. Kaplan und Haenlein 2010, 61; Li und Bernoff 2011, 17–21; Schmidt und Taddicken 2017, 9). Wie die ausführliche Begriffsanalyse von Decker zeigt, lassen sich aus diesen Definitionen jedoch einige zentrale Charakteristika ableiten: Soziale Medien basieren auf Web 2.0 Anwendungen; integraler Bestandteil jeder Definition von »Social Media« ist der sogenannte User-Generated-Content – also die von Nutzenden selbst erstellten Inhalte; diese Inhalte können alle möglichen medialen Formen annehmen; die Kommunikationsbe-

ziehungen über soziale Medien sind dabei weitreichender als in den klassischen Medien (vgl. Decker 2022, 76–79). Nun ermöglichen die gängigen Social Media Plattformen wie Facebook, YouTube, Instagram, TikTok usw. aber nicht nur eine noch einfachere Möglichkeit, User-Generated-Content auch in Form von Geschichten zu erzeugen. Für die Narrationsforschung sind Social Media Plattformen gerade deswegen besonders interessant, weil die meisten Plattformen hierfür auch dezidierte *Story Features* zur Verfügung stellen.

Für eine zeitgemäße mediensystematische Verortung muss daher (digital) Storytelling – also sowohl die Narrative als auch die Praxis des Geschichtenerzählens in digitalen Medien – mit spezifischen technischen Bedingungen bzw. Mediensettings, gestalterischen Entscheidungen und kommunikativen Strategien in Beziehung gesetzt werden. Statt Storytelling weiterhin nur unscharf über das »Digitale« einzugrenzen, möchte ich das spezifische technische und mediale Setting von Social Media Plattformen untersuchen und beobachten, was sich daraus mediensystematisch für die Narrationsforschung ableiten lässt. In diesem Beitrag liegt der Fokus auf den Plattformlogiken, insbesondere auf den Story Funktionalitäten, plattformspezifischen Formaten und zugehörigen Format-Vorlagen in Social Media Plattformen als Bedingungen für die Produktion und Rezeption im Social Media Storytelling. Diese Eingrenzung scheint sinnvoll, weil sich Story Features, Formate sowie im Interface angelegte Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten als plattformübergreifende Logiken und technisch-mediale Settings für Social Media Storytelling generalisieren lassen und so eine mediensystematischer Perspektive ermöglichen. Ausgangspunkt der hier vorgestellten Untersuchung sind folgende Überlegungen: Welche Story Features gibt es auf Social Media Plattformen bzw. wie genau wird dadurch Narration ermöglicht – oder auch nicht? Wie wird damit und auch außerhalb dedizierter Story Features Storytelling in Social Media praktiziert? Was zeichnet diese Storytelling Formate aus? Ziel ist es dabei aufzuzeigen, inwiefern Social Media Storytelling an Digital Storytelling Praktiken anknüpft und welche Übereinstimmungen zu Vorläufern, aber auch welche innovativen narrativen Formen sich gegenwärtig beobachten lassen. Zudem soll betrachtet werden, was sich daraus mediensystematisch, kommunikativ und ästhetisch für Social Media Storytelling ableiten lässt.

3. Story Features in sozialen Medien

Die Story-Funktion wurde erstmals 2013 auf der Social Media Plattform Snapchat angeboten und bezeichnet dort eine Abfolge von sogenannten »Snaps«, die zusammen eine kurze, nur 24 Stunden lang verfügbare Bildergeschichte bilden (vgl. Snapchat 2023). Die schnell erstellten und zeitlich begrenzten Stories sollten einen Kontrast zum dauerhaft verfügbaren und als Chronik angelegten Content auf anderen Plattformen bilden und durch die eher quick and dirty und ohne langes Nachbearbeiten erstellte Ästhetik umso frischer und authentischer wirken. Sie kamen damit vor allem bei jungen Zielgruppen sehr gut an. Diese Funktionalität wurde in den Folgejahren von so gut wie alle anderen sozialen Medien als Story Feature übernommen, wenn auch nicht überall unter diesem Namen (vgl. Horizont 2018). So hießen Stories bei Twitter zur Einführung 2015 noch »Moments«, die später zur Explore- bzw. Entdecken-Funktion wurde und mittlerweile nur noch in der Desktop-Version der zwischenzeitlich zu »X« umbenannten Plattform verfügbar ist (vgl. X 2023). Nachdem Mark Zuckerberg erfolglos versucht hatte, Snapchat in seinen Konzern Meta zu übernehmen, wurde im August 2016 auf Instagram eine eigene Story-Funktion implementiert, die dann 2017 auch auf Facebook zur Verfügung gestellt wurde (vgl. Horizont 2018). YouTube führte 2018 ebenfalls eine Story-Funktion für Bilder und kurze Videos sowie sogenannte Reels ein, die mittlerweile aber durch die dauerhaft verfügbaren YouTube Shorts ersetzt wurden (vgl. YouTube 2023). Auch Messenger Dienste bieten eine Statusfunktion, die im Prinzip genauso funktioniert wie die Story Features auf Social Media Plattformen, allerdings mit weniger Bearbeitungsmöglichkeiten. Bereits seit 2017 sind derartige Status-Meldungen bei WhatsApp und im Facebook Messenger verfügbar (vgl. Horizont 2018). Seit 2022 hat auch der Messenger-Dienst Signal eine Story-Funktion integriert (vgl. Signal 2022). Zwar ist es an sich nicht ungewöhnlich, dass Plattformen »auch kommunikative Prinzipien anderer Gattungen aufgreifen können« (Schmidt und Taddicken 2017, 9). Die mehr oder weniger offensichtlichen Kopien und Klone von Snapchats Story-Funktion durch so viele Social Media Plattformen sind jedoch bemerkenswert, weil sie auch die Veränderung von Archiv-Kulturen hin zu mehr »Ephemeral Content« auf den Plattformen

zeigt (vgl. Bainotti, Caliandro, und Gandini 2020). Das Story Feature ermöglicht es Nutzenden, auf einfache Art und Weise Bilder und kurze Videosequenzen als einzelne Frames aneinanderzureihen. Zusätzlich sind Bearbeitungsmöglichkeiten verfügbar, die jeweils pro einzelnes Bild- oder Videoelement eingesetzt werden können und mit denen man Text, Musik, Effekte, Sticker, Animationen, Emojis oder ähnliches ergänzen kann. Dabei variieren Art und Umfang der Bearbeitungsmöglichkeiten je nach Plattform etwas und fallen bei Messenger Diensten insgesamt geringer aus, das Grundprinzip bleibt aber gleich: Eine Story erzeugt eine automatische Abfolge von Bildern oder Videos, die als Slideshow der zusammengefügt Frames im Autoplay abgespielt werden und so Bildergeschichten oder visuelle Statusmeldungen zeigen. Alle auf diese Art produzierten Stories sind normalerweise nur 24 Stunden zeitlich begrenzt verfügbar. In Instagram kann die Story allerdings als Story Highlight gespeichert und somit auch dauerhaft zur Verfügung gestellt werden. Nutzende können auf die Story reagieren, wobei die Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten wie Nachrichten oder Reactions für jeden Frame einzeln verfügbar sind und dann als Story-Antwort in den nicht öffentlich zugänglichen Nachrichten eines Profils angezeigt werden (Instagram 2023).

Einige Monate, nachdem Story Features erst auf Instagram kopiert und dann auch auf Facebook implementiert wurden, brachen die Nutzungszahlen auf Snapchat deutlich ein und Snapchats Stories erreichten nur noch knapp die Hälfte der Views (vgl. Horizont 2018). Vergleicht man aktuelle Nutzungszahlen der Story-Funktionen auf den verschiedenen Plattformen, ist Instagram mit dieser Funktionalität nach wie vor führend. Um die Storynutzung in Zahlen zu konkretisieren, stammen daher die folgenden exemplarischen Nutzungszahlen und Statistiken von der Plattform Instagram. Diese auf Basis von sehr großen Stichproben erstellten Auswertungen sind für die Medienforschung sehr aufschlussreich. So offenbaren die regelmäßigen Social Media Analysen von Fanpage Karma – einem professionellen Anbieter für Social Media Management Software – unter anderem, dass Stories als eigenständiges Format betrachtet werden müssen, die von Nutzenden anders rezipiert werden als Feed Posts (vgl. Eyl 2019a; vgl. Biefeldt 2021). In einer Analyse von 2,5 Millionen Stories auf Instagram zeigte sich, dass große Profile in der Größenordnung von 100.000 bis

500.000 Followern im Verhältnis wesentlich häufiger Stories produzieren und durchschnittlich 3 Stories pro Tag posten, im Gegensatz zu kleineren Profilen mit Followerzahlen zwischen 1.000 bis 10.000, die nur durchschnittlich eine Story pro Tag posten. Dabei erreichen kleinere Profile mit dem reduzierten Einsatz von Stories einen höheren Anteil ihrer Fans als größere Profile. Vergleicht man die Story-Arten, zeigen sich auch hier Unterschiede bei den Profilen: Während kleinere Profile eher Foto-Stories veröffentlichen, bestehen Stories bei großen Profilen zu fast zwei Drittel aus aneinandergereihten Videoclips (vgl. Eyl 2019a; 2019b). In einer Story haben Rezipierende die Möglichkeit, durch Tabben auf die rechte Bildschirmhälfte zum nächsten Story-Element bzw. Frame zu springen (Forward) oder durch Tabben auf die linke Seite des Bildschirms zum vorherigen Bild- oder Video-Frame zurückzukehren (Back). Auch wenn in Stories auf Instagram Bilder nur 5 Sekunden und Videos nur 15 Sekunden lang angezeigt werden, wird innerhalb der Stories sehr häufig weitergeklickt. Dieses Forward-Tabben zeigt sich statistisch als das Standardverhalten beim Anschauen der Stories, denn 80 % der Stories werden durch Tab vorgespult. Die Aufmerksamkeitsspanne für Stories ist somit sehr gering. Wie bei Posts können Videoclips in Stories die Aufmerksamkeit eher halten, sodass Video-Stories 10 % seltener weggeklickt werden als Bilder (vgl. Eyl 2019a). Abgesehen vom Vorspulen weisen Stories trotz einfach zu nutzender Antwort- oder Interaktionsmöglichkeiten über zum Beispiel Umfrage Sticker oder Emoji Slider nur geringe Replies und niedrige Interaktionsraten auf. Im Vergleich erzielen Posts sowohl eine wesentlich höhere Reichweite pro Beitrag pro Follower – je nach Profilgröße mindestens doppelt so hoch – als auch eine größere Interaktionsrate als Stories (vgl. Bielfeldt 2021). Dies liegt sicherlich auch daran, dass Posts dauerhaft im Feed verfügbar und nicht zeitlich begrenzt sind wie Stories, sagt aber dennoch etwas über den Stellenwert von Stories auf Social Media Plattformen und die Bereitschaft zur Interaktion mit ihnen aus.

Betrachtet man neben den rein quantitativen Nutzungsstatistiken auch die qualitative Ebene, also Inhalte und Darstellungsmodi, so zeigt sich, dass Stories im Vergleich zu Content im Feed für weniger wichtige Themen in der Kommunikation verwendet werden. Meist wird mit der Story-Funktion eine »quick and dirty« zusammengestellte Foto-

oder Video-Kollektion präsentiert. Häufig werden solche Sammlungen sogar explizit als »Photo Dump« bezeichnet, also als eine bestenfalls lose zusammenhängende Sammlung von nicht editierten Bildern zu einem Ereignis wie beispielsweise einem Urlaub, die dann in einer Story »rausgeworfen« wird. »Rather than perfectly edited photos and videos, a photo dump is a low-effort collection that conveys a story or mood« (Demeku 2023). Ähnlich funktionieren sogenannte »Reviews« oder »Recaps« zu einem Zeitraum wie der üblicherweise zum Monatswechsel geposteten Bildersammlung aus dem vergangenen Monat. Typisch sind auch Verweise auf Posts im eigenen Feed, mit denen Stories kommunikativ als zusätzlicher Kanal genutzt werden, um damit Neuigkeiten anzukündigen. Das auf anderen Plattformen übliche Reposting fremder Inhalte im eigenen Feed ist auf Instagram nicht möglich; Reposting ist nur in Stories durchführbar und damit ein weiterer Anwendungsfall für Stories (vgl. Instagram 2023). Derartige kommunikativen Praktiken in Form von Repostings oder Verweisen sind in ihrer Charakteristik aber gerade *kein* Storytelling und erzeugen auch keine Narrative, ebenso wenig wie unzusammenhängende Sammlungen aus Bildern oder Videoclips. Natürlich kann in der Abfolge der einzelnen Bilder und Videos innerhalb einer Story eine Kohärenz, innere Logik und ein dramaturgischer Aufbau im Sinne einer Geschichte gegeben sein – das muss aber nicht der Fall sein. Ob mit der Story-Funktion tatsächlich narrativ konzipierter Content erstellt wird, entscheiden Story Produzierende über die Inhalte der einzelnen Frames. Die Funktion selbst gibt nur vor, dass die Frames einer Story in einer bestimmten Abfolge und mit definierter Dauer abgespielt werden, also ein zeitlicher Verlauf gegeben sein muss. Diese feste zeitliche Abfolge von Ereignissen – hier als Bild- oder Videoframes – deckt sich somit noch am ehesten mit gängigen Definitionen von Narrativen (vgl. Martinez und Scheffel 2020). Folgt man den Social Media Analytics zu Stories, empfiehlt es sich allerdings, bei dieser Abfolge explizit nicht auf ein klassisches Drei-Akt-Schema mit einer dramaturgisch ansteigenden Spannung und somit auf eine typische narrative Ordnung zu setzen (vgl. ebd., 34–35). So bekräftigen Nutzungsstatistiken von Stories, dass die Absprungrate gleich im ersten Frame einer Story am höchsten ist. Schon nach fünf Frames sind bei Bildern nur noch 80 % der Nutzenden dabei, die zu Beginn mit der Story erreicht wurden und bei Videos sogar nur noch

75 %. Trotz dieser hohen Absprungraten zu Beginn sind Stories dennoch ein geeignetes Format, um Rezipierende auch länger zu halten. So sind bei Stories mit 20 Bilder-Frames im Durchschnitt immerhin noch 57 % der Rezipierenden dabeigeblichen. Damit die Rezeption so funktioniert, sollten Stories mit dem aufmerksamkeitsstärksten oder wichtigsten Frame in Form eines Videos beginnen und dann mit Bild-Frames fortgesetzt werden (vgl. Eyl 2019b) – also dramaturgisch einen sogenannten »Hook« direkt in den ersten Sekunden, statt eine sich langsam aufbauende Spannung produzieren. Mit entsprechenden Adaptionen ist es durchaus möglich, auch längere Inhalte ansprechend in Form von Stories zu vermitteln. Ein auch in der Forschung sehr bekanntes Beispiel aus dem Bereich der narrativen Bildungsformate ist das Projekt der »Eva Stories« auf Instagram mit über einer Million Follower. In Form von 70 Instagram Stories wird in dem Profil die Geschichte der 13-jährigen Eva erzählt, die 1944 im Vernichtungslager Auschwitz ermordet worden war (vgl. Eva.Stories 2023). Mit diesem Projekt sollte eine für junge Zielgruppen geeignete neue Form des Gedenkens an den Holocaust produziert werden, um so junge Menschen für das Thema zu sensibilisieren. Auch wenn dieses Projekt zweifellos zu den Best Practice Beispielen im Bereich Social Media Storytelling gehört, ist die Story-Nutzung insgesamt eher rückläufig. So stellt sich aufgrund der mittlerweile üblichen Nutzungspraktiken auf Social Media Plattformen die berechnigte Frage, ob Bildungsinstitutionen solche Inhalte heutzutage immer noch in Form von Stories oder doch eher über Text- und Videoposts veröffentlichen würden. Denn auch wenn die Funktionalität explizit so heißt, folgt aus aktuellen Nutzungsanalysen: Stories in Social Media sind im Normalfall gar keine Geschichten – jedenfalls nicht im Sinne üblicher Definitionen von Narration – denn das Story Feature wird in den tatsächlichen medialen Praktiken der Nutzenden zumindest nicht primär für Storytelling und das Erzeugen von Narrativen genutzt. Stattdessen finden sich kreative Aneignungen und innovative mediale Praktiken von Social Media Storytelling auch und gerade *außerhalb* von Story Features.

4. Social Media Storytelling außerhalb von Story Features

Bevor die Story-Funktion von Snapchat in andere Social Media Plattformen implementiert wurde, waren auf Plattformen wie Facebook, Instagram oder damals noch Twitter Beiträge in Form von Posts üblich, die dauerhaft im Feed gespeichert wurden. Diese Beiträge bestanden üblicherweise aus einer Kombination von kurzen Texten und zunächst nur einem einzigen Bild, wobei sich Umfang und Positionierung der Elemente je nach Plattform unterschieden. So wird in einem typischen Facebook Post im Feed ein bis zu vier Zeilen langer Text oberhalb eines Bildes angezeigt (vgl. Facebook 2023), während sich bei Instagram der zugehörige Text als Bildunterschrift bzw. Caption unterhalb des Bildes befindet und im Feed nur mit 2 bis maximal 3 Zeilen angezeigt wird (vgl. Instagram 2023). Im Februar 2017 – also nur 7 Monate nach Einführung der Instagram Story-Funktion – präsentierte Instagram mit den Karussell-Posts ein weiteres Beitragsformat, in dem bis zu 10 Bilder oder auch kurze Videosequenzen in einem Beitrag kombiniert werden konnten (vgl. Instagram 2017). Solche Karussells gab es zwar schon seit 2015 auf Facebook, sie wurden dort aber vor allem als Werbeformat für Karussell-Ads verwendet. Mit der Einführung in Instagram etablierten sich Karussell-Posts in kurzer Zeit zu einem häufig genutzten Beitragsformat auch in der breiten Masse nicht kommerziell genutzter Profile. Instagram Karussell-Posts können, wie normale Posts, in den Bildformaten quadratisch, Landschaft und Porträt erstellt werden, wobei das gewählte Format dann für alle Slides im Karussell einheitlich angewandt wird. Auch für Karussell-Posts sind Bearbeitungsmöglichkeiten wie Filter, Musik oder Markierungen verfügbar, die jeweils pro einzelnes Bild- oder Videoelement im Karussell eingesetzt werden können. Anders als bei Stories sind die Bearbeitungsmöglichkeiten in Karussell-Posts aber relativ begrenzt. Im Feed wird bei einem Karussell-Post über Punkte am unteren Bildrand bzw. in der Instagram Desktop-Version über zusätzlich eingeblendete Pfeile angezeigt, dass mehrere Elemente verfügbar sind (vgl. Instagram 2023). Nutzende müssen allerdings aktiv zum nächsten Element wischen, weil Karussell-Posts auf Social Media Plattformen nicht im Autoplay ablau-

fen. Im Unterschied zu Stories sind die Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten, über die Rezipienten reagieren können, nur für den gesamten Karussell-Post verfügbar, jedoch nicht für die einzelnen Elemente. Dafür werden sie als Kommentare oder Reaction zum Post im Feed mit angezeigt und können dort zu umfangreicher Anschlusskommunikation führen.

Im Vergleich der Produktionsweisen, der Inhalte und Darstellungsmodi im veröffentlichten Content bestätigt sich, dass Stories eher »quick and dirty« mit plattformeigenen Bearbeitungsmöglichkeiten erstellt werden. Natürlich finden sich auch in Karussell-Posts nur lose und ohne größeren konzeptionellen oder kuratierten Aufwand zusammengestellte Photo Dumps und Bilderkollektionen. Weil Beiträge aber im Gegensatz zu Stories dauerhaft verfügbar bleiben, sind Karussell-Post im Vergleich meist wesentlich mehr editiert und optimiert. Von den gängigen Social Media Management Tools wird diese »Hochglanzoptik« sogar ausdrücklich empfohlen und in der aufwendigeren Produktion durch Vorlagen unterstützt (vgl. Seel und Tien 2021). Dadurch hat sich auch bei privaten Profilen eine relativ anspruchsvolle Ästhetik etabliert, bei der beispielsweise grafische Elemente zwei oder mehr Slides optisch verbinden und so beim Wischen durch den Karussell-Posts einen nahtlosen Übergang erzeugen. Zunehmend werden auch Bilderstreifen wie in Magazin-Layouts über mehrere Slides gesetzt oder als Panorama präsentiert. Weil die Bearbeitungsmöglichkeiten in Instagram begrenzt sind, stehen für diese ästhetisch hochwertigeren Beiträge Vorlagen und Templates mit speziellen Layouts für Karussell-Posts in Grafikprogrammen wie Photoshop oder Canva oder in Bilddatenbanken wie Adobe Stock oder Freepik zur Verfügung. Alternativ können Bilder erst als »große Karussells« zugeschnitten und dann wiederum in einzelne Slides zerteilt werden, sodass sie sich passend zu den Format-Vorgaben der Plattform einzeln in ein Karussell hochladen lassen. Diese Darstellungsmodi können für alle möglichen Inhalte und Motive verwendet werden. Typische nicht-narrative Anwendungsbereiche sind Info-Posts, die in leicht verständlichen Bestandteilen präsentiert werden oder als Schritt-für-Schritt-Anleitungen, auch Vorher-nachher-Bilder, Bildergalerien oder Darstellungen aus verschiedenen Perspektiven sind verbreitet (vgl. ebd.). Zudem werden Karussell-Posts dezidiert auch für Storytelling genutzt, sodass sich in dieser Form auch vielfältige innova-

tive Beispiele für Storytelling außerhalb des Story Features finden lassen. Dabei handelt es sich um Narrative im eigentlichen Sinn, die eine Handlung in einer festen Sequenz als Abfolge von Ereignissen erzählen (vgl. Martinez und Scheffel 2020). Unter den hierfür eingesetzten kommunikativen Formen, verwendeten Zeichen und Darstellungsmodi gibt es sowohl Text- als auch Bildergeschichten. Insbesondere die *textbasierten Kurzgeschichten* in Karussell-Posts können als eine innovative Form des Social Media Storytelling angesehen werden, weil sie das gestalterische Repertoire von eigentlich visuell dominierten Plattformen wie Instagram um Microblogging Formen erweitern. Im Rahmen solcher textbasierten Erzählformen werden die einzelnen Slides der Karussell-Posts für kurze, aussagekräftige, eher plakative Textbausteine genutzt, die dann zusammen eine Kurzgeschichte ergeben. Die Erzählung findet somit gerade nicht in den eigentlich dafür gedachten Textbereichen der Plattform, also in den Captions und Kommentaren statt, sondern anstelle von visuellem Content auf den einzelnen Slides. Gelungene Beispiele für Storytelling über Kurzgeschichten in Textform in ästhetisch besonders minimalistisch gehaltenen Karussell-Posts veröffentlicht das Profil »Sun.Yi« (2023). Mehrheitlich wird Storytelling in Karussell-Posts aber über visuelle Ausdrucksformen realisiert. Die einzelnen Slides sind dann überwiegend mit Bildern und gegebenenfalls ergänzenden Textelementen gestaltet und ergeben zusammen eine Bildergeschichte (vgl. Appleby 2022). Die Anordnung von Bildern und evtl. Textelementen greift dabei Strategien visueller Kommunikation (vgl. Lobinger 2019) und speziell des Visual Storytelling auf (vgl. Sammer und Heppel 2015; vgl. Bozdag und Kannengießer 2019). Die Darstellung in Slides oder Frames erinnert dabei mehr oder weniger offensichtlich an visuelle Erzählstrategien von Comics. Einige Profile wie beispielsweise Dinosaurcouch – ehemals Dinosandcomics – haben ihre Comics komplett auf Instagram übertragen und veröffentlichen in Karussell-Posts zuerst die einzelnen Comic Frames und dann zum leichteren Teilen noch einmal die komplette Bildergeschichte auf dem letzten Slide (vgl. Dinosaurcouch 2023). Als innovativ kann bei solchen bildbasierten Narrativen somit eher die Adaption und Weiterentwicklung von visuellen Gestaltungsrepertoires aus anderen Darstellungsformen in das Social Media Storytelling gesehen werden. Sowohl bei Text- als auch bei Bildergeschichten in Karussell-Posts sind die vor-

handenen Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten für Rezipierende durch die gegebenen Plattformlogiken und Funktionalitäten geprägt. Nutzende partizipieren zwangsläufig am Storytelling, weil sie aktiv zum nächsten Karussell-Slide wischen und die Erzählung selbst fortsetzen müssen. Zusätzliche Kommentare oder Reactions sind hingegen eine optionale Form der Anschlusskommunikation.

Neben den Text- und Bildgeschichten bieten Social Media Plattformen auch Videoformate, die für Storytelling genutzt werden können. Auf Social Media Plattformen dominierten lange Zeit im Querformat gefilmte, längere Videos von YouTube. Mit der Einführung von TikTok in 2018 kamen weitere sogenannte »Vertical Videos« hinzu. TikTok übernahm für die im Hochformat mit dem Handy gefilmten kurzen Clips das Funktionsangebot der integrierten Musikbibliotheken sowie der zahlreichen Video-Bearbeitungsmöglichkeiten für die typischen Lipsync und Tanzaufnahmen des aufgekauften Vorgängers Musical.ly (vgl. TikTok 2023). Neben diesen stark von Musik geprägten Formaten gibt es mittlerweile alle möglichen Videoarten auf TikTok. Vor allem die Challenges animieren dazu, User-Generated Content zu einem breiten Spektrum an Trends und Themen zu produzieren. So dominieren zwar nach wie vor unterhaltsame, kreative Videoclips, darüber hinaus wird aber eine umfangreiche Themenpalette sogar bis hin zu News Formaten abgedeckt (vgl. Volkwein-Mogel 2023). Der rasante Erfolg von TikTok besonders bei einer sehr jungen Zielgruppe führte erneut dazu, dass wie schon bei Snapchats Stories zuvor auch die meisten anderen Social Media Plattformen Videoclips in ihr Angebot übernahmen. Im August 2020 launchte Instagram mit den Reels »a new way to create and discover short, entertaining videos« (vgl. Instagram 2020) und damit klar einen Klon der TikTok-Clips. Seit Februar 2022 sind Reels auch auf Facebook weltweit verfügbar (vgl. Meta 2022). Im September 2020 zog YouTube nach und integrierte unter der Bezeichnung »YouTube Shorts« ebenfalls eine Option, Vertical Videos zu produzieren und zu veröffentlichen, die seit 2021 auch in Deutschland verfügbar ist (vgl. YouTube Deutschland Team 2021). Hochformatvideos wurden so innerhalb kürzester Zeit zum neuen Standard in sozialen Medien. Diese meist generalisierend als »Reels« bezeichneten Kurzvideos können sehr einfach direkt mit den Smartphone Back- und Frontkameras aufgenommen werden. Alternativ können

Reels genau wie Stories oder Karussells auch aus Einzelbildern oder Videosequenzen zusammengestellt werden. Aus den Aufnahmen bzw. zusammengestellten Einzelementen wird jedoch immer eine einzige Videodatei erzeugt. Das ist insofern wichtig, weil sich Reels damit – im Gegensatz zu den pro Frame oder Slide verfügbaren Bearbeitungsmöglichkeiten in Stories oder Karussells – leichter im kompletten Video bearbeiten lassen. Dadurch ist es möglich, zusätzliche Audio-Funktionalitäten wie passend zum Video getaktete Musik zu hinterlegen, ein Voice-Over aufzunehmen oder generell Bearbeitungsmöglichkeiten und Einstellungen wie Filter auf das ganze Video anzuwenden. Neben der Möglichkeit zu ergänzendem Text, Stickern oder ähnlichem sind auf Instagram auch automatisch aus der Tonspur erzeugte Transkriptionen möglich. Diese Transkripte werden aber nicht als separater Darstellungsmodus in den Kommentaren angeboten, sondern in Form von Untertiteln, die als Texteinblendung über das Video gelegt werden. Weil Social Media Plattformen überwiegend mobil und damit auch häufig in öffentlichen Räumen genutzt werden, ist die Default-Einstellung für Videos auf Facebook und Instagram, diese im Autoplay, aber ohne Ton abzuspielen (vgl. Facebook 2023; vgl. Instagram 2023). Der Einsatz von Untertiteln ermöglicht es also, Videos auch ohne Ton anzuschauen und erhöht die Aufrufzahlen signifikant (vgl. Amor 2023). Reels können auf Instagram im Feed entweder unter Beiträge oder nur unter der eigenen Rubrik Reels angezeigt werden und sind dauerhaft verfügbar. Wie bei allen Beiträgen im Feed sind auch für Reels Reactions und Kommentare möglich.

Die vielen Bearbeitungsmöglichkeiten führen dazu, dass in Reels eine hochwertige Bewegtbild-Ästhetik überwiegt, in der für Übergänge, Schnitte und Montagen zwischen Einzelementen sowie Audio filmische Gestaltungsrepertoires adaptiert werden. Damit dies leichter gelingt, bietet Instagram in die Plattform integrierte Vorlagen an, mit denen Videosequenzen und Musik perfekt synchronisiert werden können (vgl. Instagram 2023). Ob mit diesen Funktionen und Vorlagen dann auch tatsächlich narrativ konzipierter Content erstellt wird, entscheiden wiederum die Reel Produzierenden. Wie bei Stories bietet die Plattform nur Funktionalitäten an. Eine Kohärenz der Audio-, Bild- und Videosequenzen im Sinne eines Narrativs ist nicht zwangsläufig erforderlich – aber durch das Produktionssetting eines Videos

leichter möglich. Deswegen werden aktuell vor allem Reels für Social Media Storytelling genutzt. Bei den hierfür eingesetzten verwendeten Zeichen und Darstellungsmodi lassen sich zwei Varianten anhand der dominanten Darstellungsweise unterscheiden. Zum einen werden Geschichten in Reels über filmische Ausdrucksmittel und Strategien des Visual Storytelling transportiert (vgl. Sammer und Heppel 2015), also in erster Linie über die Bewegtbilder selbst, die dann um passende Musik und ggf. wenige zusätzlich eingeblendete Schlüsselwörter erweitert werden (vgl. Weloveyoucreations 2023). Zum anderen gibt es auch Reels, die Geschichten primär über die Tonspur vermitteln. In dieser Variante zeigt das Video dann meist einfach die in die Kamera erzählende Person als Ich-Erzähler, wie z. B. bei den Geschichten, die der Lehrer Matt Eicheldinger seinen knapp 300.000 Followern von seinem Schulalltag erzählt (vgl. Eicheldinger 2023). Ebenfalls über die Tonspur funktionieren Reels mit atmosphärischen Bildern, bei denen die eigentliche Geschichte von einer Voice-Over Erzählstimme aus dem Off transportiert wird wie z. B. bei den »Mundane Videos« von Satvik Soni (vgl. Soni 2023). Die intendierten kommunikativen Absichten in Reels umfassen sowohl bottom-up Erzählungen zur Selbstrepräsentation als auch top-down Storytelling Formate zur Vermittlung von Lern- oder Bildungsinhalten. Innovative Beispiele für top-down Storytelling in Instagram Reels oder TikTok Videos beruhen auf Comedy oder Infotainment Formaten, die kurze witzige Geschichten nutzen, um damit auch durchaus ernste Inhalte zu transportieren. So arbeitet auch der TikTok Kanal »f.im.chat« von KIKA und funk mit humorvollen Geschichten rund um die Social Media Nutzung für eine junge Zielgruppe. Die Themen dieser Erzählungen stammen aus dem Alltag von Jugendlichen und greifen ihre Social Media Nutzung auf, in der es z. B. um Handyverbot, Fake Accounts für Stalking oder ähnliches geht. In allen Videos wird die Story humorvoll mit den typischen TikTok Stilmitteln, also überzeichneten Charakteren, ein einziger Protagonist in verschiedenen Rollen, Übertreibungen, bunten Grafiken usw. dargestellt. Dabei läuft der verwendete Plot nach einem bewährten Muster, dass ein junger Mensch ein lustig überzogenes Alltagsproblem hat und die Auflösung dieses Problems auf eine humorvolle Art und Weise Medienkompetenz z. B. zu Datenschutz vermittelt, ohne belehrend zu wirken (vgl. KiKA und Funk 2023). Auf sehr ähnliche

Weise funktionieren die TikTok und Instagram Reels der Sängerin Jax. Im Format »Meet« dient ihr eigener Song »Cinderella Snapped« als Basis, um junge Mädchen mit Erfolgsgeschichten von Frauen zu adressieren und Stories so für Female Empowerment zu nutzen. Die Protagonistin Jax trifft dabei wechselnde andere Frauen. Der Story Plot zeigt über Texteinblendungen, wie diesen Frauen von ihrem Umfeld eingeredet wurde, was sie angeblich alles nicht schaffen können. Zum Stichwort »Plot Twist« aus dem Cinderella Snapped Song wird dann die Erfolgsgeschichte der jeweiligen Frau eingeblendet. Die hierfür verwendeten Stilmittel wie Lipsync, Musik und bunte Texteinblendungen sind dabei typisch für TikTok (vgl. Jax 2023). Neben Stories und Karussell-Posts bieten somit auch Reels eine Möglichkeit, innovative Social Media Storytelling Formate für Bewegtbild zu erstellen.

5. Mediensystematische Überlegungen zu Social Media Storytelling

Am Beispiel von Social Media Plattformen konnte gezeigt werden, dass es für eine mediensystematische Forschung gewinnbringend ist, den mittlerweile unscharfen Begriff »Digital Storytelling« auf spezifische technisch-mediale Settings einzugrenzen. Der Fokus auf Social Media Plattformen ist sinnvoll, weil sich Story Funktionalitäten, Formate sowie im Interface angelegte Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten als plattformübergreifende Logiken und Bedingungen für die Produktion und Rezeption im Social Media Storytelling generalisieren lassen. Auf diese Art kann herausgearbeitet werden, inwiefern sich Social Media Storytelling in der Tradition des Digital Storytelling verorten lässt und dennoch als eigenes Forschungsfeld charakterisierbar ist. Eine minimale Definition von Social Media Storytelling beinhaltet entsprechend sowohl die Narrative als auch die Praxis des Geschichtenerzählens in sozialen Medien. Darüber hinaus lassen sich für Social Media Storytelling folgende charakteristische Merkmale und Ergebnisse festhalten: Genau wie beim Digital Storytelling bleibt es auch beim Social Media Storytelling bei Geschichten mit einem vor-

ab festgelegten Plot und einer linearen Erzählstruktur. Trotz aller mit dem Wandel von analogen zu digitalen Medien antizipierten Innovationsfelder der Narrationsforschung zeigt sich: Vorverfasste und linear strukturierte Geschichten sind mittlerweile so der de facto Status, dass zumindest in der Forschung zu Storytelling in Web 2.0 und sozialen Medien non-lineare oder multilineare Narrative auch nicht mehr diskutiert wurden (vgl. Alexander 2017, 81–95). Das liegt sicher auch daran, dass non- oder multilineare Erzählweisen weder in den Social Media Plattformlogiken und implementierten Funktionen angelegt sind noch in den tatsächlichen Nutzungspraktiken als kreative Umnutzung realisiert werden. Soziale Medien bieten allerdings medial reichhaltige Formen und Darstellungsmodi wie Text, Bild, Bewegtbild usw., die auch kommunikativ weitreichend und für verschiedene Erzählformen genutzt werden können. Die meisten Social Media Plattformen verfügen hierfür über dezidierte Story-Funktionalitäten, mit denen Bilder und kurze Videosequenzen zu einer Story zusammengestellt werden können. Wie die Analyse gezeigt hat, wird das Story Feature aber durch die mittlerweile etablierten Nutzungskonventionen und Erwartungen an zeitlich nur begrenzt verfügbaren Content unterlaufen. Ephemeral Content wird vorzugsweise für weniger wichtige Themen und »quick and dirty« zusammengestellte Foto- oder Video-Kollektion wie Photo Dumps und Recaps genutzt (vgl. Demeku 2023). Für nur begrenzt verfügbaren Content wird der konzeptionell und gestalterisch größere Aufwand perfekt editierter Fotos meist nicht betrieben. Die Story-Funktion für das Produzieren von Narrativen zu nutzen, ist somit zwar technisch einfach möglich, aber nicht sehr wahrscheinlich. Stattdessen findet Social Media Storytelling vor allem außerhalb der Story-Funktion in Karussell-Posts und Reels statt, weil beide Beitragsarten dauerhaft im Feed verfügbar bleiben und deswegen für aufwendigere Formen wie Narrative genutzt werden. So gesehen sind Karussell-Posts tatsächlich die »bessere« Story-Funktion. Auch in Karussell-Posts können bis zu 10 Bilder oder auch kurze Videosequenzen in einem Beitrag kombiniert werden – kurioserweise sind aber weniger Bearbeitungsmöglichkeiten vorhanden (vgl. Instagram 2023). Im Vergleich werden Karussell-Post trotzdem meist wesentlich mehr editiert, optimiert und ästhetisch anspruchsvoller gestaltet (vgl. Seel und Tien 2021). Die nicht in der Plattform verfügbaren Bearbeitungsmöglichkeiten werden

in den Praktiken der Nutzenden über externe Vorlagen, Templates und Tools aufgefangen. Der Einsatz solcher Templates für die Konzeption von Narrativen erinnert dabei an Storyboards aus der Filmkonzeption. Narrativ konzipierte Karussell-Posts werden sowohl in Form von Text als auch Bildergeschichten produziert. Als innovativ können hier insbesondere die textbasierten Kurzgeschichten in Karussell-Posts gesehen werden, weil in ihnen das gestalterische Repertoire erweitert wird, in dem die Bilddominanz in den Plattformlogiken durch gegenläufige Praktiken unterlaufen wird. Mit Reels kommen noch Vertical Videos zum Repertoire möglicher narrativer Formen dazu, wobei das Produktionssetting eines Videos und die in der Plattform integrierten Vorlagen es noch leichter möglich machen, Audio-, Bild- und Videosequenzen zur Produktion von narrativen Kurzfilmen zu kombinieren. Dabei werden Geschichten in Reels über filmische Ausdrucksmittel und Strategien des Visual Storytelling transportiert (vgl. Sammer und Heppel 2015). Die auf Social Media Plattformen übliche starke Emotionalisierung und Personalisierung zeigt sich beim Storytelling durch Erzählungen überwiegend aus Ich-Perspektive. Die Dramaturgie entspricht aufgrund der Aufmerksamkeitsökonomie in sozialen Medien jedoch meist nicht einem sich langsam steigernden Spannungsaufbau und einer typisch narrativen Ordnung (vgl. Martinez und Scheffel 2020, 34–35). Stattdessen beginnen Social Media Narrative mit einem starken Auftakt oder einem »Hook«, weil dies die Nutzungswahrscheinlichkeit deutlich erhöht und enden insbesondere bei Karussell-Posts häufig mit einem »Call to action«-Aufruf zur Anschlusskommunikation oder Interaktion.

Ob als Story, Karussell oder Reel, in allen Varianten werden vielfältige Narrative produziert. Für die Narrationsforschung interessante Innovationen zeigen sich allerdings nur auf Ebene der Präsentation der Narrative, nicht jedoch bei den pragmatischen Faktoren, genauer nicht beim Storytelling bzw. Erzählen selbst. In den Plattformlogiken finden sich nämlich keinerlei interaktiven oder partizipativen Features zum Storytelling, die z. B. eine Auswahl des Darstellungsmediums als Video oder Transkript oder die Wahl einer Erzählperspektive zur Geschichte ermöglichen würden, wie das beim Digital Storytelling meist der Fall war (vgl. Woletz und Volkwein-Mogel 2020, 85–86). Eine Form der Partizipation am Erzählen ist überhaupt nur bei den Karussell-Posts

vorgesehen, weil hier Nutzende aktiv zum nächsten Karussell-Slide wischen und so die Erzählung selbst fortsetzen müssen. Darüber hinaus werden nur kommunikative Praktiken wie Likes, Shares, Reactions und Anschlusskommunikation in Kommentaren ermöglicht. Es hat sich gezeigt, dass Social Media Storytelling bewährte kommunikative und ästhetische Strategien des Digital Storytelling aufgreift und fortsetzt. Insbesondere Storytelling in Reels kann als eine eindeutige Fortsetzung der Mini-Movies aus den Digital Storytelling Workshops in neuem technisch-medialen Setting angesehen werden. Die intendierten kommunikativen Absichten lassen sich auch beim Social Media Storytelling in bottom-up Erzählungen zur Selbstrepräsentation und in top-down Storytelling Formate zur Vermittlung von Lern- oder Bildungsinhalten differenzieren. Allerdings lässt sich beobachten, dass diese beiden Varianten in ihren Gestaltungsentscheidungen und verwendeten Stilmitteln einander immer ähnlicher werden. Neben dem hier verfolgten analytischen Zugang mit nur exemplarisch dargestellten narrativen Formaten erscheint es insofern methodisch erforderlich, die gestalterischen Entscheidungen und kommunikativen Strategien in Social Media Stories sowie ihre Rezeption in zukünftigen Forschungsbeiträgen dezidiert plattformspezifisch, anhand ausgewählter Formate und mit qualitativen Analysemethoden noch detaillierter zu erforschen.

Literatur

- Alexander, Bryan. 2017. *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*. Revised and updated edition. Santa Barbara, California: Bloomsbury.
- Amor, Manuel. 2023. »Untertitel in Videos: 5 Gründe warum sie ein Muss sind.« *Social Media Konzepte*, 03.02.2023. Zuletzt zugegriffen am 20.12.23. <https://www.socialmediakonzepte.de/untertitel-in-videos-5-gruende-warum-sie-ein-muss-sind/>
- Appleby, Jack. 2022. »Neverending carousels. How to tell narratives in Instagram Carousels.« *Marketing Brew*, 29.06.2022. Zuletzt zugegriffen am 09.12.23. <https://www.marketingbrew.com/stories/2022/06/29/neverending-carousels>

- Atchley, Dana. 1990–2005. *Next Exit*. Dana Atchley Productions. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. Online-Ausstellung archiviert unter <https://web.archive.org/web/20110219064738/http://www.nextexit.com/nextexit/nextframeset.html>
- Atchley, Dana, Joe Lambert, und Nina Mullen. 2023. »Our Story« *StoryCenter*. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. <https://www.storycenter.org/history>
- Bainotti, Lucia, Alessandro Caliendo und Alessandro Gandini. 2021. »From archive cultures to ephemeral content, and back: Studying Instagram Stories with digital methods.« *New Media & Society*, 23(12), 3656–3676. <https://doi.org/10.1177/1461444820960071>
- Biefeldt, Alina. 2021. »Stories oder Posts: So erzielst du mehr Reichweite – Instagram Benchmarks 2020.« *Fanpage Karma Blog*, 15.04.21. Zuletzt zugegriffen am 09.12.23. <https://blog.fanpagekarma.com/de/2021/04/15/stories-oder-posts-so-erzielst-du-mehr-reichweite-instagram-benchmarks-2020/>
- Bozdog, Cigdem und Siegrid Kannengießer. 2019. »Visual Storytelling in der Kommunikationsforschung.« In *Handbuch Visuelle Kommunikationsforschung*, herausgegeben von Katharina Lobinger, 361–376. Wiesbaden: Springer VS.
- Couey, Anna und Judy Malloy. 1995. »A Conversation with Abbe Don.« Interactive Art Conference, Arts Wire, Item 71. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. <https://people.well.com/user/couey/interactive/abbe.html>
- Dinosaur Couch. 2023. »Dinosaurcouch« *Instagram*. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. <https://www.instagram.com/dinosaurcouch/>
- Don, Abbe. 1989–95. *We Make Memories*. Ausstellung Revealing Conversations: Art and Technology in the Bay Area. Richmond, CA.: Richmond Art Center. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. Online Ausstellung archiviert unter <https://web.archive.org/web/19961023054306/http://www.abbidon.com/project/wemake.html>
- Eicheldinger, Matt. 2023. »matteicheldinger.« *Instagram*. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. <https://www.instagram.com/matteicheldinger/>
- Eva. 2019. »eva.stories.« *Instagram*. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. <https://www.instagram.com/eva.stories>.
- Eyl, Stephan. 2019a. »Was man von Stories erwarten kann: die große Benchmarking-Analyse.« *Fanpage Karma Blog*, 05.03.2019. Zuletzt zugegriffen am 09.12.23. <https://blog.fanpagekarma.com/de/2019/03/05/was-man-von-stories-erwarten-kann/>
- Eyl, Stephan. 2019b. »To Keep a Long Story Short – Wie viele Instagram Stories pro Tag sind optimal?« *Fanpage Karma Blog*, 26.03.2019. Zuletzt zu-

- gegriffen am 09.12.23. <https://blog.fanpagekarma.com/de/2019/03/26/wie-viele-instagram-stories-pro-tag-sind-optimal/>
- Facebook. 2023. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. <https://www.facebook.com/>.
- Friedmann, Joachim. 2023. *Narratives Crossing Boundaries: Storytelling in a Transmedial and Transdisciplinary Context*. Bielefeld: Transcript.
- Decker, Alexander. 2022. *Der Social Media Zyklus. Schritt für Schritt zum systematischen Social-Media-Management im Unternehmen*. Wiesbaden: Springer.
- Demeku, Amanda. 2023. »Everything You Need to Know About Photo Dumps.« *Later Blog*. 13. April 2023. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. <https://later.com/blog/instagram-photo-dump-trend/>
- Hartley, John, and Kelly McWilliam, Hg. 2009. *Story Circle: Digital storytelling around the world*. Chichester, UK: John Wiley & Sons.
- Horizont. 2018. »Instagram, Snapchat, Twitter und Co.: Die Stories-Funktionen der Social-Media-Giganten im Überblick.« zuletzt zugegriffen am 09.12.23. <https://www.horizont.net/medien/nachrichten/Instagram-Snapchat-Twitter-und-Co.-Die-Stories-Funktionen-der-Social-Media-Giganten-im-ueberblick-164819>
- Instagram. 2017. »Multiple Photos and Videos in one Post.« *Instagram*, 22. Februar 2017. Zuletzt zugegriffen am 09.12.23. https://www.instagram.com/p/BQ0eAlwhDrw/?utm_source=ig_embed&utm_campaign=loading&img_index=1
- Instagram. 2020. »Introducing Instagram Reels.« *Instagram*, 05. August 2020. Zuletzt zugegriffen am 09.01.24. <https://about.instagram.com/blog/announcements/introducing-instagram-reels-announcement>.
- Instagram. 2023. Zuletzt zugegriffen am 09.12.23. <https://www.instagram.com/>.
- Jax. 2023. »jaxwritessongs.« *TikTok*. Zuletzt zugegriffen am 18.01.2024. <https://www.tiktok.com/@jaxwritessongs>.
- Kaplan, Andreas M. und Michael Haenlein. 2010. »Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media.« *Business Horizons* 53(1): 59–68. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. https://www.researchgate.net/publication/222403703_Users_of_the_World_Unite_The_Challenges_and_Opportunities_of_Social_Media.
- KiKA und Funk. 2023. »f.im.chat.« *TikTok*. Zuletzt zugegriffen am 18.01.2024. <https://www.tiktok.com/@f.im.chat>.
- Kaul, Susanne und Jean-Pierre Palmier. 2016. *Die Filmerzählung*. Leiden, Niederlande: Brill Fink.
- KiKA und Funk. 2023. »f.im.chat.« *TikTok*. Zuletzt zugegriffen am 18.01.2024. <https://www.tiktok.com/@f.im.chat>.

- Koch, Wolfgang. 2023. »Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2023. Soziale Medien werden 30 Minuten am Tag genutzt – Instagram ist die Plattform Nummer eins.« *Media Perspektiven* 26/2023. Zuletzt zugegriffen am 19.01.2024. https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2023/MP_26_2023_Onlinestudie_2023_Social_Media.pdf.
- Lambert, Joe. 2012. *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. New York: Routledge.
- Li, Charlene und Josh Bernoff. 2011. *Groundswell. Winning in a world transformed by social technologies*. Expanded and revised ed. Boston: Harvard Business Review Press.
- Lobinger, Katharina. 2019. *Handbuch Visuelle Kommunikationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Mangold, Michael, Peter Weibel, und Julie Woletz, Hg. 2020. *Vom Betrachten zum Gestalten. Digitale Medien in Museen – Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung*. 2. Auflage. Baden-Baden: Nomos, 2020.
- Martinez, Matías und Scheffel, Michael. 2020. *Einführung in die Erzähltheorie*. 11. Auflage. Nördlingen: Beck.
- Meta. 2022. »Facebook Reels jetzt weltweit verfügbar und neue Möglichkeiten der Monetarisierung für Creator*innen.« *About Facebook. Newsroom*, 22.02.2022. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. <https://about.fb.com/de/news/2022/02/facebook-reels-jetzt-weltweit-verfuegbar-und-neue-moeglichkeiten-der-monetarisierung-fuer-creatorinnen/>.
- Museum4punkt0. 2023. Zuletzt zugegriffen am 09.12.23. <https://www.museum4punkt0.de/>.
- Ong, Walter. 2004. *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. London, New York: Routledge.
- Ryan, Marie-Laure. 2004. *Narrative across Media. The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Sammer, Petra. 2017. *Storytelling: Strategie und Best Practices für PR und Marketing*. 2. Auflage. Köln: O'Reilly.
- Sammer, Petra und Ulrike Heppel. 2015. *Visual Storytelling. Visuelles Erzählen in PR & Marketing*. Köln: O'Reilly.
- Schmidt, Jan-Hindrik und Monika Taddicken, Monika. 2017. »Entwicklung und Verbreitung sozialer Medien.« In *Handbuch Soziale Medien*, herausgegeben von Jan-Hindrik Schmidt und Monika Taddicken, 1–22. Wiesbaden: Springer.
- Seel, Katie und Shannon Tien. 2021. »So erstellen Sie wunderschöne Instagram Karussell-Posts (plus: kostenlose Templates).« *Hootsuite Blog*, 21.01.21. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. <https://blog.hootsuite.com/de/instagram-karussell-posts-template/>.

- Signal. 2022. »Story Time.« zuletzt zugegriffen am 09.12.23. <https://signal.org/blog/introducing-stories/>.
- Snapchat. 2023. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. <https://www.snapchat.com/>
- Soni, Satvik. 2023. »stvksn.« *Instagram*. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. <https://www.instagram.com/stvksn/>.
- Thon, Jan-Noël. 2018. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- TikTok. 2023. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. <https://www.tiktok.com/>.
- Volkwein-Mogel, Jelena. 2023. »User-Generated-Content als Informationsquelle in Kriegszeiten.« In *Bilder des Krieges. Darstellung und Kommunikation des Krieges im Digitalen Zeitalter*, herausgegeben von Lars C. Grabbe und Tobias Held. Reihe Welt Gestalten, Band 8. Marburg: Büchner.
- Weloveyoucreations. 2023. »__we_love_you_« *Instagram*. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. https://www.instagram.com/__we_love_you_/.
- Woletz, Julie. 2007. »Zur Entwicklung des Digital Storytelling am Beispiel der Videostories im Internet.« In *Die digitale Herausforderung. Zehn Jahre Forschung zur computervermittelten Kommunikation*, herausgegeben von Simone Kimpeler, Michael Mangold, Wolfgang Schweiger, 159–169. Wiesbaden: VS Verlag.
- Woletz, Julie. 2008. »Digital Storytelling from Artificial Intelligence to YouTube.« In *Handbook of Research on Computer Mediated Communication*, herausgegeben von Sigrid Kelsey, Kirk St. Amant, 587–601. Hershey, PA: Information Science Reference.
- Woletz, Julie und Jelena Volkwein-Mogel. 2020. »Digital Storytelling als Technik zur Wissen- und Kulturvermittlung (nicht nur) in Museen.« In *Vom Betrachten zum Gestalten. Digitale Medien in Museen – Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung*, herausgegeben von Michael Mangold, Peter Weibel, Julie Woletz, 77–91. 2. Auflage. Baden-Baden: Nomos, 2020.
- X. 2023. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. <https://twitter.com>.
- Yi, Sun. 2023. »Sun.Yi.« *Instagram*. Zuletzt zugegriffen am 23.11.23. <https://www.instagram.com/sun.yi/>.
- YouTube Deutschland Team. 2021. »YouTube Shorts kommt nach Deutschland.« *You Tube Official Blog*, 12.06.2021. Zuletzt zugegriffen am 16.01.2024. <https://blog.youtube/intl/de-de/news-and-events/youtube-shorts-kommt-nach-deutschland/>.
- YouTube. 2023. Zuletzt zugegriffen am 10.12.23. <https://www.youtube.com/>.

Hybride Erzählräume. Eine Grundlegung zur Narratologie assoziierter Realitäten

Patrick Rupert-Kruse

Abstract

Der Artikel untersucht die hybride Beziehung zwischen digitalen und physischen Räumen, die durch immersive Medientechnologien der Extended Reality (XR) zunehmend ineinander übergehen. Diese Technologien schaffen neuartige räumliche Konstellationen, die sowohl physische als auch digitale Objekte, Subjekte und Orte verknüpfen. Solche Umgebungen bilden narratologische Strukturen aus, die sich in Relation zu den Rezipierenden formieren und dabei neue Möglichkeiten des Storytellings eröffnen. Interaktive Erzählungen in diesen assoziierten Realitäten sind abhängig von den technologisch bedingten Raumbeziehungen, welche die Bewegungen und Interaktionen der Nutzenden prägen. Der Artikel zielt darauf ab, diese hybriden Raumverhältnisse zu typologisieren und Prinzipien einer medienspezifischen Narratologie zu erarbeiten, die raumbezogenes Erzählen in phygitalen Umgebungen ermöglicht. Ein zentrales Anliegen ist dabei, die narrativen Potenziale der Überlagerung und Interaktion von physischen und digitalen Räumen herauszuarbeiten.

Keywords

Narratologie, Augmented Reality, Assoziierte Realitäten, phygital, hybrid, Narration, Raum

1. The digital enters your world

Durch die aktuell emergierenden immersiven Medientechnologien der Extended Reality wie die Meta Quest 3, Apple Vision Pro und Varjo XR4 treten digitale Umgebungen in eine sich fortschreitend intensivierende Wechselbeziehung mit unserer physischen Lebenswelt. Der virtuelle Raum dringt immer tiefer in den realen Raum ein und bildet in der Evolution immersiver Technologien stetig neue Hybride aus: Umgebungen, in denen sich Virtuelles und Reales fluide und nahezu nahtlos vermischen (vgl. Papagiannis 2017, 1).

Die wachsende Integration smarter, ubiquitärer und immersiver Technologien knüpft ein neuartiges hybrides Netz assoziierter Realitäten (AR) aus miteinander verwobenen digitalen und physikalischen Objekten, Subjekten und Orten. Solche hybriden Raumkonstellationen finden sich in Konzepten wie den Mirrorworlds (Gelernter 1993; Matsuda 2018), der Augmented Reality Cloud (Inbar 2017), dem Web 4.0 (Almeida 2017, 7041) bzw. dem Spatial Web (René und Mapes 2019), Microsoft Mesh (Microsoft 2021) oder dem Metaverse (Meta 2022) wieder.

Eine Topologie solcher hybriden Raumkonstellationen reicht von Erweiterungen der Realität im Tabletop-Format bis zu kompletten positionalen und strukturellen Überlagerungen von digitalen und physischen Räumen bzw. Objekten wie beispielsweise in der location-based Virtual Reality. Jede dieser hybriden Raumkonstellationen bildet charakteristische Relationen zwischen physischen und digitalen Elementen wie auch differenzierbare narratologische Strukturen aus, die sich wiederum spezifisch zu den Rezipierenden hin öffnen und verhalten.

Allerdings ist eine explizit narratologische Auseinandersetzung mit Experiences assoziierter Realitäten noch immer als Forschungsdesiderat anzusehen. Eine anwendungsorientierte medien-spezifische Narratologie assoziierter Realitäten – und damit ein dezidiert raumbezogenes oder -abhängiges Storytelling – lässt sich nur dann adäquat beschreiben und entwickeln, wenn man diejenigen Relationen und Prozesse identifiziert, die sich zwischen diesen Räumen und Elementen, die sich positional, modal oder semantisch überlagern, ersetzen oder erweitern, ereignen.

Wie physikalische Räume formieren sich auch diese Hybride als quasi-konkrete Räume, deren Strukturierung vor allem als Möglichkeit und Grenze für die Interaktionen und Bewegungen der Nutzenden – und damit als narratives Moment (vgl. Murray 1999, 129) – verstanden werden muss (vgl. von Dürckheim [1932] 2005, 38). Ein interaktives Erzählen in assoziierten Realitäten ist folglich von den spezifischen, technologisch induzierten räumlichen Relationen abhängig, innerhalb derer sich die körperlichen Interaktionen der Nutzenden strukturieren. Die so erzeugte hybride Räumlichkeit offenbart sich dabei einerseits als Handlungs- und Erzählraum, in welchem sich unterschiedliche Formen des raumbezogenen und -abhängigen Erzählens ansiedeln können, andererseits lassen sich in der Verbindung von digitalen und physischen Elementen Konzepte wie Kontextualisierung und Semantisierung ausmachen.

Der vorliegende Artikel wird sich dem geschilderten Forschungsdesiderat annehmen und das Verhältnis digitaler und physischer Räume in Kategorien der hybriden Raumbeziehungen typologisieren, sowie *Formen der phygitalen¹ Hybridität* vorstellen, um anschließend Prinzipien einer Narratologie assoziierter Realitäten ableiten zu können.

2. Assoziierte Realitäten

In assoziierten Realitäten sind physische und digitale Elemente als komplexe »Arrangements der Koexistenz, der Aushandlung und des Nebeneinanders« (Rieger, Schäfer und Tuschling 2021, 1–2) anzusehen. Diese Konvergenz von realen und virtuellen Elementen in ein einziges hybrides »Raumbild« wird durch unterschiedliche Technologien ermöglicht, weshalb auf eine technologische Definition verzichtet werden und die spezifische hybride Räumlichkeit assoziierter Realitäten eher als ein medienästhetisches Paradigma verstanden werden soll.²

1 Physisch + Digital = Phygital (vgl. Horwitz 2016).

2 Typologisierungen von Augmented Reality – Systemen nach Tracking-Methoden oder Display-Technologien findet sich u. a. in Milgram et al. 1994 und Dörner et

Dies ermöglicht eine Beschreibung, wie »virtuelle und reale Räume und Objekte aufeinander bezogen werden und welche Parameter dabei ausschlaggebend sind«, aber auch, »welche Bewegungspfade, Interaktionsweisen und Wahrnehmungspotentiale ... auf welche Weise ermöglicht oder verstellt werden« (Schröter 2021, 176).

Um eben jene *phygitalen Relationen* adäquat abbilden und beschreiben zu können, soll der *umbrella term* der assoziierten Realitäten lanciert werden, der Konzepte wie Augmented, Mixed und location-based Virtual Reality integriert, allerdings begriffliche Verstrickungen um diese Konzepte vermeidet.

2.1 Hybride Räumlichkeit

Der hybride phigitale Raum assoziierter Realitäten ist – wie der reale und virtuelle Raum auch – als eine »relationale (An)Ordnung« von Objekten und Subjekten anzusehen (vgl. Löw 2001, 158)³ und er »ist ebenso wenig ein einheitlicher Raum wie der reale. In ihm kreuzen sich verschiedene Grenzen, überlagern sich Räume wie im realen Raum auch« (Schroer 2006, 272). In einer Beschreibung der Strukturierung hybrider Räumlichkeiten assoziierter Realitäten müssen daher Kreuzungen, Überlagerungen und Verwerfungen der Topografien des Virtuellen, Realen und Körperlichen berücksichtigt werden. Dies ist vor allem auf das kontext-spezifische Abhängigkeitsverhältnis zwischen realem und virtuellem Raum sowie den darin enthaltenen Objekten und Subjekten zurückzuführen, das Handlungen und Bewegung an, in und durch zwei verschiedene sich überlagernde Räume strukturiert (vgl. Löw 2001, 97).

al. 2019.

3 In Ihrer Raumsoziologie spricht Martina Löw zunächst vom Raum als einer »(An) Ordnung von Körpern«, wie »Gassen, Quadersteine ..., Türen, Wände, Fenster, Regale, Tische etc.«, die sie im Anschluss als »relationale (An)Ordnung von Lebewesen und sozialen Gütern« spezifiziert (2001, 153–154). Für den vorliegenden Artikel wurde die neutralere Definition »relationale (An)Ordnung von Objekten und Subjekten« gewählt, um einerseits die soziologischen Implikationen zu vermeiden und andererseits eine Vergleichbarkeit des Realen und Virtuellen auf deskriptiver Ebene gewährleisten zu können.

Verbunden werden beide Räume durch den Körper (vgl. ebd., 96), der zum einen als ein Element der Raumkonstitution angesehen werden kann und zum anderen ebenfalls als Raum zu bestimmen ist. Einerseits, »weil er zwar durchlässige, aber doch feste, bestimmbare Grenzen hat« und so mit »der Haut als Hülle, die alle Organe, Muskeln, Knochen, Venen usw. umspannt« als ein Gefäß verstanden werden kann (Schroer 2006, 290). Und andererseits, weil er »als relationale (An)Ordnung von Organen, Muskeln, Fleisch etc.« ebenfalls als Raum begriffen werden kann (Löw 2001, 157).

Die Verbindung realer und virtueller Räume erfolgt schließlich über das *Spacing* – einem Wechselspiel von Platzierung und platziert werden (vgl. ebd., 154) – menschlicher sowie nicht-menschlicher Akteure und Körper. Gemeint ist damit »das Errichten, Bauen oder Positionieren« (ebd., 158) von Objekten und Subjekten bzw. symbolischer Markierungen durch die jeweilige Anwendung in Kooperation mit den Nutzenden.

Die Wahrnehmung der sich überlappenden realen und virtuellen Räume als einheitlichen hybriden Raum – im Sinne einer vereinheitlichenden Raumerkenntnis oder eines Raumerlebnisses – ist letztendlich das Ergebnis einer *Syntheseleistung* und somit von »Wahrnehmungs-, Vorstellungs- oder Erinnerungsprozesse[n]« (ebd., 159), durch die reale sowie virtuelle Objekte und Subjekte zu einem relationalen Gefüge verknüpft werden, das wir hybriden Raum nennen. Dieses relationale Gefüge formiert sich zu einer bestimmten *Sinneinheit* – schließlich nehmen wir einen Raum immer als spezifischen Raum (Küche, Wartezimmer, Gang, Kirche, Museum, Fabrik, etc.) wahr, wodurch dieser »als Ort oder Örtlichkeit von bestimmter Bedeutung« und »Verkörperung dieser Sinneinheit« erscheint (von Dürckheim [1932] 2005, 33).

Ausgehend von der verkörperten »Verwirklichung einer bestimmten Sinneinheit« ist jeder relationalen (An)Ordnung von Objekten und Subjekten eine bestimmte »körperliche ... Gestalt« mit »bestimmter Gliederung und Ordnung« der in ihr verknüpften Elemente gegeben (ebd., 36). Diese Gliederung und Ordnung des jeweiligen Raumes ergibt sich eben aus der »Besetztheit des Raumes durch Dinge und freien Platz« (ebd., 39), dem bereits erwähnten *Spacing*, und »bedeutet hier vor allem: Möglichkeit und Grenze für diese und jene Bewegung« (ebd., 38).

Somit formiert sich der Raum sowohl als Bewegungsraum, indem er ein »bestimmt geartetes Möglichkeits- und Widerstandsgefüge für bestimmte Bewegungen« (ebd., 47) offeriert, aber auch als Aktions- oder Handlungsraum, indem er bestimmte »Verhaltensweisen anregt oder auslöst, einerseits die Realisierung bestimmter Gerichtetheiten des Selbstes erfüllt, andererseits ... durchkreuzt« (ebd., 52). In der Ausrichtung zur (An)Ordnung von realen und virtuellen Objekten und Subjekten entwickelt das Subjekt folglich spezifische raumbezogene Handlungsschemata (vgl. Merleau-Ponty 1966, 178), die ihre Interaktionen und Bewegungen in den jeweiligen hybriden Räumen steuern und somit eigene Erfahrungs- bzw. Erlebnistopologien schaffen.

2.2 Phygitaler Relationen

Sowohl die Wahrnehmung der sich überlappenden realen und virtuellen Räume als einheitlichen hybriden Raum als auch die Handlungen und Bewegungen in diesem hybriden Raum hängen von der Verortung bzw. Verankerung digitaler Elemente in der physischen Umgebung und somit von den phygitalen Relationen zwischen Realität und Virtualität ab. Wie dies aussehen kann, konnte man auf der Meta Connect 2023 am Beispiel des sogenannten *Augments* sehen (Abbildung 1).

Wie eng die Koppelung zwischen den virtuellen Elementen und dem realen Raum sowohl auf topografischer als auch ästhetischer Ebene ausfällt, bestimmt letztendlich, ob wir die digitalen Objekte und Subjekte als tatsächlich in unserer physischen Umgebung anwesend wahrnehmen oder nicht. Verhagen und KollegInnen bezeichnen die-



Abb. 1: Link zur Keynote der Meta Connect 2023. Quelle: (<https://www.youtube.com/watch?v=-dJu9Vylw64>, zuletzt zugegriffen am 01.02.2024).

ses Phänomen als *local presence* (vgl. Verhagen et al. 2014, 271–272). Der Grad an *local presence* virtueller Elemente in der realen Welt hängt vor allem damit zusammen, dass die digitalen Objekte und Subjekte dreidimensional in der physischen Umgebung registriert – also an einem spezifischen Ort oder einem Objekt im Realraum verortet – sein müssen (vgl. Azuma 1997; Rauschnabel et al. 2022, 13). Durch die technologisch induzierte Kombination realer und virtueller Elemente werden diese im Akt der Wahrnehmung schließlich zu einem einheitlichen Perzept synthetisiert (vgl. Skarbez, Smith und Whitton 2021, 4).

Um nun die medienästhetischen Strategien der Verbindung dieser Elemente herausarbeiten zu können, sollen die Relationen zwischen Virtuellem und Realem, wie sie sich in hybriden (phygitalen) Räume formieren, über die Konzepte Interferenz, Stelle und Objekt aufgeschlüsselt werden (vgl. Luhmann 1995; Schröter 2009; Ernst und Schröter 2022). Folgt man Niklas Luhmanns Ausführungen in *Die Kunst der Gesellschaft* (1995) sind Raum und Zeit als »Medien der Messung und Errechnung von Objekten (also nicht: Formen der Anschauung!)« anzusehen. Der Raum als Medium an sich ist der Wahrnehmung allerdings nicht zugänglich, nur »die Formen machen es wahrnehmbar durch die Unterscheidung von Medium und Form, oder genauer: Stelle und Objekt« (Luhmann 1995, 180). Damit ist der Raum als »Ermöglichungsbedingung« von Objekten und deren Platzierung an einer spezifischen Stelle anzusehen (vgl. Luhmann 1995, 180–182).

Eben diese Prinzipien der *Stellen- und Objektdifferenz* (ebd., 180) formen letztendlich spezifische (An)Ordnungen von Objekten und Subjekten, wodurch erst Räumlichkeit als relationales Gefüge entstehen kann. So formiert sich wiederum eine spezifisch strukturierte »materielle Widerständigkeit« (Ernst und Schröter 2021, 79) als *Gestalt des Raumes*. Eine solche Widerständigkeit ist in virtuellen Räumen allerdings nicht gegeben, da sie als eine »von Materialität abgelöste, formalisierte, approximative, modifizierbare und in einem Rechner operative Struktur von Stellen« (Schröter 2009, 26) verstanden werden müssen, auf der sich wiederum virtuelle Objekte anordnen lassen, weshalb auch sie eine – wenn auch immaterielle – Stabilität aufweisen.

Die hybride phygitale Räumlichkeit assoziierter Realitäten zeichnet sich nun dadurch aus, dass es zu dreierlei *Interferenzen* zwischen »dem materialen Stellensystem und dem virtuellen Stellensystem« (ebd., 27)

kommt bzw. kommen kann: Interferenzen zwischen realem und virtuellem Raum; Interferenzen zwischen realen und virtuellen Objekten; sowie Interferenzen zwischen realem und virtuellem Betrachter (vgl. ebd.).

3. Syntagmatik hybrider Räumlichkeit

Inwiefern allerdings virtuelle Räume, Objekte und Subjekte mit dem physischen Raum und dessen Objekten und Subjekten in eine Wechselwirkung treten, hängt von deren relationaler Strukturierung ab, weshalb eine Syntagmatik hybrider Räumlichkeit entwickelt werden soll, mit der sich diese phygitalen Arrangements kategorisieren lassen. Hierfür soll in einem ersten Schritt die Art und Größe hybrider Räumlichkeiten beleuchtet werden, um in einem zweiten Schritt die möglichen Formen phygitaler Hybridität und damit die Relationen zwischen dem Physischen und dem Digitalen näher beleuchten zu können.

3.1 Hybride Raumtypen

Mit Blick auf aktuelle AR-Technologien, Frameworks und Anwendungen sowie die Konzeption von Raum als (An)Ordnung von Objekten und Subjekten, soll eine Unterteilung des räumlichen Gefüges in einen Körper- und einen Umgebungsraum vorgeschlagen werden. In der Entwicklungsumgebung *Lens Studio* vom Unternehmen *Snap AR* findet sich eine ähnliche Differenzierung: Hier unterscheidet man zwischen sogenannten Face/Body Lenses und World Lenses (Snap AR 2024) – also Filtern, die entweder die Körper der Nutzenden oder ihre Umgebungen augmentieren.

Body-based experiences greifen die Konzeption des Körpers als Raum auf, indem sie zum einen Haut und Kleidung – als Hülle und Grenzfläche (vgl. Schroer 2006, 290) – zu ›Projektionsflächen‹ für die digitale Überlagerung machen (Portrait Skin Segmentation Template, Try-On Template etc.). Zum anderen wird hier zudem die Konzeption des Körpers als relationale (An)Ordnung einbezogen (vgl. Löw 2001, 157):

So wird etwa in der Dokumentation von *Lens Studio* eine Segmentierung des Körpers in ein Stellensystem zur Platzierung virtueller Bilder und Objekt vorgenommen (Body Mesh Template, Upper Garment Segmentation, Hand Segmentation Template etc.) (vgl. Lens Studio Doc 2024).

In der Überlagerung von virtuellen und realen Segmenten erzeugen diese digitalen Körperpraktiken eine *Hyperkörperlichkeit*, die eine Modifikation der ursprünglichen Sinneinheit des Körperraums mit sich bringen kann: »Sein« ist nicht mehr an sich, sondern es ist Kontiguität, Kontakt, Spannung, Verdrehung, Kreuzung, Gefüge« (Nancy 2011, 63). Dieses Prinzip findet sich in den aktuellen Filterbibliotheken von Snapchat, Instagram, TikTok usw. (Abbildung 2, links). Ähnliches gilt für den Umgebungsraum, der aus technologisch-perzeptiver Perspektive als (An)Ordnung von Objekten verstanden werden muss, wobei einzelne Objekte sowie relationale Objektgefüge als ein materielles System von Stellen angesehen werden, die Interferenzen mit dem Virtuellen ermöglichen und erlauben.

So adressieren *object size experiences* über marker- oder merkmalsbasiertes Tracking (vgl. Grimm et al. 2019, 131–143) physische zwei- oder dreidimensionale Objekte als kleinste räumliche Einheit. Die Medium/Form-Struktur des Raumes wiederholt sich in den Objekten, so dass diese ebenfalls Stellen für eine Überlagerung mit virtuellen Objekte bereitstellen können (vgl. Luhmann 1995, 183), wodurch sie sich bezüglich ihrer Form und/oder Oberfläche modifizieren lassen. Diese Experiences beziehen sich auf einen *manipulable object space*, »very small, manipulable spaces that do not require locomotion to experience them. They comprise objects smaller than the human body« (Freundschuh und Egenhofer 1997, 371).⁴

⁴ Das Framework zu Klassifikation von Räumen nach Freundschuh und Egenhofer beruht auf den Konzepten der Manipulierbarkeit, der Bewegung sowie der Größe, um eine Typologie der Räumlichkeit zu entwickeln. Manipulierbarkeit bezieht sich auf die Fähigkeit, Objekte im Raum zu erfassen, zu drehen und zu bewegen; Bewegung beschreibt die Notwendigkeit, sich im Raum zu bewegen, um ihn zu erkunden und darin zu interagieren; Größe betrachtet, wie das Raumgefühl durch die Größe des Raumes beeinflusst wird und setzt diese in Beziehung zur menschlichen Körpergröße (vgl. 1997, 370).

Tabletop size experiences (vgl. Google for Developers 2021) beziehen sich ebenfalls auf einen *manipulable object space*, sind allerdings nicht zwingend an spezifische Objekte geknüpft, sondern vor allem an besetzbare Stellen von der ungefähren Größe eines Tisches, dessen begrenzte Oberfläche als *plane* oder ›Leinwand‹ für die virtuellen Assoziationen dient und so die Ausmaße des sogenannten *playspace* – also die räumliche Ausdehnung des virtuellen Interaktions- und Darstellungsraumes – bestimmt. Die zur Manipulation und ganzheitlichen Wahrnehmung notwendige Bewegung der Nutzenden hält sich bei diesen Experiences in Grenzen, da sich *tabletop size experiences* ebenso wie *object size experiences* innerhalb des peri-personalen Raumes – »the space surrounding the body where we can reach or be reached by external entities« – befinden (Rabellino et al. 2020, online). Allerdings können diese skulpturalen Experiences orbitale Bewegungen um den *play-space* herum erfordern, durch welche neue Informationen erfasst und abweichende Perspektiven eingenommen werden können (vgl. Barba und Marroquin 2017, 102), wie es beispielsweise in der Anwendung *LEGO® Bricktales* (ClockStone STUDIO 2023, Meta Quest 3) der Fall ist (Abbildung 2, mitte oben).

Room size experiences (vgl. Google for Developers 2021) können als *environmental spaces* beschrieben werden (vgl. Freundschuh und Egenhofer 1997, 371), die größer sind als der menschliche Körper und sich außerhalb des peri-personalen und somit innerhalb des extra-personalen Raumes befinden (vgl. Taffou und Viaud-Delmon 2014, online). In *room size experiences* vollzieht sich die phygitale Hybridisierung in Bezug auf die relationale (An-)Ordnung von virtuellen und realen Objekten um die Nutzenden herum und erfordert daher deren Bewegung, um mit der Gesamtheit der Objekte interagieren zu können. Dabei wird nicht der gesamte physische Raum überlagert, sondern es wird – wie etwa bei den bereits erwähnten *Augments* – lediglich eine spezifische Struktur von Stellen (horizontale und vertikale Oberflächen) initiiert, die sich innerhalb es bestimmten Raumes verteilen können (Abbildung 2, Mitte unten).

Gleiches gilt für *world size experiences* (vgl. Google for Developers 2021; 2023) bzw. *large scale experiences* (vgl. Rompapas et al. 2019) wie *Pokémon GO* (Niantic 2016), nur dass die digitalen Elemente sich hier nicht auf Innenräume beschränken, sondern auf Orte und Bereiche der

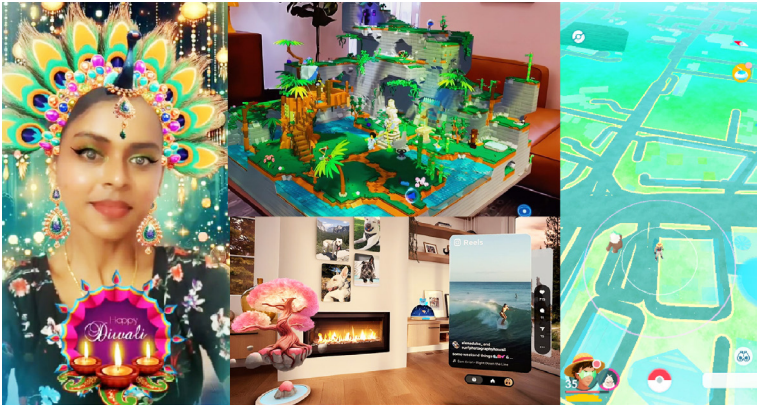


Abb. 2: Visualisierung der Raumausdehnung und -besetzung einzelner Experiences. Quellen: Snapchat; Lego Bricktales; Meta Connect; Pokémon GO!

Außenwelt (Abbildung 2, rechts). Nach Friendschuh und Egenhofer reichen diese Experiences vom *environmental space* bis zum *geographic space*, der im Gegensatz zu den vorherigen Raumtypen nicht mehr vollständig durch reine Körperbewegungen erfahren werden kann, wie etwa Städte, Länder, Staaten, Kontinente oder die gesamte Welt (vgl. Friendschuh und Egenhofer 1997, 371). Um nun digitale Inhalte in der physischen Welt platzieren zu können, können beispielsweise *geospatial anchors* verwendet werden, über welche die Besetzung eines Stellensystems von planetaren Ausmaßen möglich wird (vgl. Google Developers 2024).

Location-based virtual reality experiences unterscheiden sich von herkömmlichen *virtual reality experiences*, die von jedem beliebigen Ort aus zugänglich sind, dadurch, dass die Teilnehmenden von *location-based virtual reality experiences* an einem bestimmten Ort anwesend sein müssen, der entweder für deren spezifische räumliche Struktur konzipiert wurde oder für dessen spezifische räumliche Struktur sie konzipiert wurden (vgl. Wölfel et al. 2019). *Location-based virtual reality experiences* wie *The Void* (vgl. Hickman 2023) oder *SyncReality*⁵

⁵ Siehe <https://syncreality.com/>, zuletzt zugegriffen am 30.01.2024.

transformieren folglich bestehende oder vorgefertigte Räume in hybride Räume und formieren sich als »alternative dimensions of reality, layered over the physical world. Rather than completely removing you from your environment, they are parallel to reality, transforming your surroundings into refracted versions of themselves« (Matsuda 2018, online).

3.2 Formen phygitaler Hybridität

Innerhalb dieser sechs unterschiedlichen Typen hybrider Räumlichkeit lassen sich in Abhängigkeit von der Verortung im Körper- oder Umgebungsraum und der Größe abweichende Formen und Möglichkeiten der Nutzendenbewegung sowie der Interaktion bzw. Manipulation feststellen, die im Kontext einer Narratologie assoziierter Realitäten als narrative Elemente bzw. Prozesse anzusehen sind (vgl. Murray 1999, 129).

Daran anschließend sollen nun die möglichen Formen phygitaler Hybridität und damit die Relationen zwischen dem Physischen und dem Digitalen näher erläutert werden. Diese Identifikation derjenigen Relationen, die sich zwischen virtuellen und realen Räumen, Elementen und Subjekten ereignen, welche positional, modal oder semantisch assoziiert sind, ermöglicht schließlich eine Beschreibung *diegetisierender Prozesse* raumbezogenen oder -abhängigen Erzählens in assoziierten Realitäten. Das Konzept der assoziierten Realität adressiert – wie bereits weiter oben erläutert – das relationale Verhältnis von realer und virtueller Räumlichkeit und damit die Modifikation der Realität durch digitale Elemente in folgenden Ausformungen phygitaler Hybridität: Augmenting, Adding, Diminishing, Replacing und Reskinning.

In der *Augmentierung* wird dem realen Körper- oder Umgebungsraum kein diskretes digitales Objekt oder Segment hinzugefügt, sondern bestehende Objekte oder Segmente werden ergänzt bzw. erweitert (vgl. Pell 2017, 78). Diese Form phygitaler Hybridität operiert nicht mit dem Objekt oder Segment als Stellensystem, da es nicht zu einer Modifizierung der Oberfläche kommt, sondern zu einer »Zugänglichkeit anderer Stellen« im »Raum um sie herum« (Luhmann 1995, 183). Hierbei ist die virtuelle Ebene vor allem semantisch eng an das reale

Objekt gekoppelt: Das Digitale erweitert das Physische (vgl. Pell 2017, 77–78).

Im Gegensatz dazu wird dem realen Körper- oder Umgebungsraum beim *Adding* ein diskretes digitales Segment, Objekt oder Subjekt hinzugefügt und dieser somit digital verändert: »Key with adding is that the object or character is self-contained and not reliant upon an existing element to exist. ... The effect of adding is to bring something new to interact with« (ebd., 79). Exemplarisch kann auf die bereits erwähnte Anwendung *LEGO® Bricktales* verwiesen werden, einer skulpturalen *tabletop size experience*, mit spezifischer (narrations-)räumlicher Begrenzung. Solche skulpturalen Experiences unterscheiden sich von anderen AR-Experiences vor allem in der Strukturierung ihres Erzählraums, da die Rezipierenden nicht vorrangig innerhalb der narrativen Raumeinheit verortet sind, sondern orbital um diese herum – allerdings mit der Möglichkeit der intra-diegetischen Interaktion.

Während die bisherigen Formen phygitaler Hybridität den realen Körper- oder Umgebungsraum mit zusätzlichen Informationen oder Elementen anreichern und ggf. überfrachten, geht es beim *Diminishing* um das digital induzierte Ausblenden, Reduzieren oder Unterdrücken realer Elemente in Echtzeit (vgl. Broll 2019, 347). So kann den Nutzenden »a reduced understanding of their surrounding environment« (Cheng et al. 2022, 22) ermöglicht werden, indem sie gezielt bestimmte Reize unterdrücken – etwa, wenn sie die Worte eines bestimmten Sprechers in einem überfüllten Raum isolieren oder bei einem Spaziergang durch das Stadtzentrum jedwede Werbung im Blickfeld blockieren.

Diminishing bildet zudem den ersten Schritt im Prozess des *Replacing*. Hierbei werden von realen Objekten oder Subjekten besetzte Stellen im Realraum digital von diesen befreit und durch virtuelle Elemente ersetzt (vgl. Broll 2019, 351–353), wobei die Struktur der phygitalen Hybridität des *Replacing* der des *Adding* entspricht, sich allerdings an der ganzheitlichen Relation der phygitalen (An)Ordnung orientiert und nicht am einzelnen virtuellen Objekt oder Subjekt.

Ähnlich funktioniert das Prinzip des *Reskinning*, nur dass hier keine realen Elemente entfernt, sondern einzelne Elemente oder sogar der gesamte Raum gleichsam mit einer »virtuellen Haut« als »alternative dimensions of reality« überzogen und somit modifiziert werden (Matsuda 2018, online). Reale Objekte oder Subjekte können beim

Reskinning mit virtuellen Objekten oder Subjekten überlagert werden, was bedeutet, dass entweder ihre Oberflächen oder Segmente als Stellensystem fungieren, dessen einzelne Stellen aber nicht etwa mit Objekten, sondern andersartigen Stellen in Form von Oberflächen- oder Segmenttexturen überlagert werden, oder dass die virtuellen Objekte oder Subjekte mit realen Objekte oder Subjekten auf deren gemeinsamer Stelle interferieren: »In reskinning, the strategy is to remake reality to suit the purposes of the story you wish to tell. Reality is either something that the creators specifically set up and then augment, or the experience is designed to recharacterize whatever real surroundings exist« (Azuma 2015, 265).

Sowohl über diese Formen der phygitalen Hybridität als auch die vorgeschlagene Typologie der hybriden Raumtypen lassen sich die unterschiedlichen Interferenzen zwischen »dem materialen Stellensystem und dem virtuellen Stellensystem« (Schröter 2009, 27) in ihren Relationen zwischen Realität und Virtualität dezidiert beschreiben und in eine Syntagmatik hybrider Räumlichkeit überführen. Die Klärung dieser topologischen Strukturierung ist insofern relevant, als sich hier die hybride Erzähl- und Handlungsräumlichkeit entsprechender Experiences realisiert und folglich unterschiedliche Formen des raumbezogenen und -abhängigen Erzählens ermöglicht, die innerhalb einer Narratologie assoziierter Realitäten erfasst werden sollen.

4. Narratologie assoziierter Realitäten

Die vorangegangenen Auseinandersetzungen mit assoziierten Realitäten sollten hinlänglich demonstriert haben, dass eine medienpezifische Narratologie – im vorliegenden Artikel als *Narratologie*⁶ bezeichnet – die Verräumlichung der Narration in hybriden phygitalen

6 *Narratologie* deshalb, da eine topologische Raumbeschreibung den Raum nicht als formale Einheit – also Topografie – zu erfassen sucht, sondern ihn anhand derjenigen Elemente beschreibt, »die relational zueinander bestimmt werden. ... An die Stelle des Ausdehnungsprioris tritt eine Strukturdarstellung von Raum« (Günzel 2015, 17). Zudem wird es über diesen Begriff möglich, eine phänomenologische Beschreibung der Erfahrungsräumlichkeit vorzunehmen, »um darin ... Elemente

Räumen berücksichtigen muss:⁷ »The new digital environments are characterized by their power to represent navigable space ... that we can move through« (Murray 1999, 79).

Diese *Bewegung durch bzw. in* sowie die *Modifikation von phygitaalem Raum* kann nach Michel Certeau als *räumliche Praxis des Erzählens* angesehen werden (Certeau 1984, 115), wodurch innerhalb assoziierten Realitäten Raumerfahrungen möglich werden, wie in keinem anderen digitalen Medium zuvor. Und eben jene Verknüpfung von Räumlichkeit, (Im-)Materialitäten, Kinästhesie und Narration motiviert die nachfolgende Ableitung einer Narratologie assoziierter Realitäten.

4.1 Hybride Erzählräume

Die Notwendigkeit einer Untersuchung der Verknüpfung von Narration und Raum innerhalb von assoziierten Realitäten ergibt sich vor allem aus der technologisch induzierten ›Öffnung‹ des realen Raumes hin zum hybriden Erzählraum. Dies hat ebenfalls eine Verräumlichung der virtuellen Erzählung innerhalb eines realen Raumes zur Folge und erfordert daher Interaktionen und Bewegungen innerhalb eines hybriden Konstrukts: »Your physical environment is integrated into the storyworld, putting you directly into the story« (Papagiannis 2017, 6). Der physische Raum bildet dabei das Medium für den digitalen Erzählraum (vgl. Ryan 2012, 109), der sich als virtueller »narrative layer« (Jessica Brillhart in Bucher 2018, 11) über die Realität legt, diese gleichsam narrativisiert und diegetisiert: »Place is the center of the real. Narrative is augmented reality: form and plot imposed on life« (Ryan 2012, 124).

Dabei spinnt sich eine spezifische Discourse-Struktur derjenigen Ereignisse, die innerhalb einer Geschichte vorkommen (vgl. Chatman 1978, 19), die sowohl von den Raumtypen, wie auch von den Formen phygitaler Hybridität abhängt, und eben die Art und Weise bestimmt,

zu bestimmen, welche den besonderen Modus dieser Erfahrung im Allgemeinen charakterisieren« (ebd., 23).

⁷ Die Narratologie ist anschlussfähig an verwandte Konzepte wie *kaleidoscopic story* (Murray 1999), *narrative architecture* (Jenkins 2003), *environmental storytelling* (Bucher 2018) oder *narrative environments* (Austin 2020).

wie in hybriden Räumen erzählt werden kann. Eleonore Kalisch folgend kann die Discours-Ebene wiederum aus zwei unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, welche ihrerseits vom spezifischen medialen Präsentationsmodus abhängig sind: Während die Dramaturgie primär für den »Aufbau einer Handlungsstruktur« (Kalisch 2014, 17) zuständig ist, sorgt die Inszenierung dafür, dass das dramaturgische Geschehen »in der Wahrnehmung der Zuschauer erfahrbar wird« (ebd., 19). Die dramaturgische Perspektive richtet sich folglich auf die »Strukturierungsleistung der Aufführung«, während die inszenatorische Perspektive sich auf die Evidenzeffekte richtet (ebd., 18–19).

Da in hybride Narratologien immer zwei sich assoziierende Räume bzw. (An)Ordnungen von virtuellen und realen Elemente repräsentieren, bestimmen sowohl der physische als auch der digitale Raum »the setting of the story, the space of the storyworld« (Ryan 2012, 109). Damit bildet einerseits der reale Raum den Kontext für die virtuellen Elemente, andererseits bildet gleichermaßen der virtuelle Raum den Kontext für die realen Elemente – die involvierten Räumlichkeiten hybrider Narratologien beeinflussen sich folglich gegenseitig und wirken sich somit sowohl auf die mögliche Dramaturgie als auch die Inszenierung innerhalb der Experiences in assoziierten Realitäten aus.

4.2 Narrative Spacing

Die (Erzähl-)Räume assoziierter Realitäten strukturieren sich folglich als chrono-topologische (An)Ordnungen von Existents und Events (vgl. Chatman 1978, 19) – dies soll im vorliegenden Artikel als *narrative spacing* (vgl. Löw 2001, 158) verstanden werden. Die Nutzen »lesen« nun diese hybriden Erzählräume, indem sie durch ihre Bewegungen, Interaktionen und Interpretationen die Elemente der Narration miteinander in eine räumliche und kausale Verbindung bringen (vgl. Bachelard 2021 [1957], 40) und so eine narrative Sequenz bilden (vgl. Domsch 2013, 101). Die narrative Partizipation ist vor allem abhängig von der spezifischen Syntagmatik der jeweiligen Experiences.

Unabhängig von der spezifischen Strukturierung assoziierter Realitäten kann aufgrund der prinzipiellen Beschaffenheit hybrider Er-

zählräume nun davon ausgegangen werden, dass mit der *Bewegung in* und *durch* die narrativen Umgebungen eine davon abhängige Erzählung konstruiert wird. Die Nutzenden generieren folglich individuelle narrative Erlebnisse, indem sie in der Selektion von *kernels*⁸ und *satellites*⁹ die Wahrnehmung und Verknüpfung narrativer Elemente beeinflussen (vgl. Austin 2020, 20). Innerhalb dieses Kontextes formieren sich narrative Ereignisse, Handlungen und Motive folglich als Figurationen, die sich sowohl in Raum als auch in Zeit – den immanenten Strukturkomponenten des narrativen Mediums assoziierter Realitäten – artikulieren. Daher können ebenfalls die *Bewegungen im* und *Interaktionen mit dem Raum* als Ereignisse und somit narrative Einheiten angesehen werden (vgl. Ryan 2001, 64). Schließlich sind diese nichts Anderes als eine Modifikation der (An-)Ordnung und Verknüpfung von virtuellen und realen Objekten wie Subjekten in einem Wechselspiel von Platzierung und platziert werden, wodurch eine abweichende chrono-topologische Ordnung der Ereignisse etabliert wird.

4.3 Hybride Narratologien

Narrative Ereignisse und deren Elemente stellen sich hier folglich als *chrono-topologische Figurationen* dar, die räumlich strukturiert (*narrative spacing*) sind und daher durch die Bewegungen der Rezipierenden in der Zeit miteinander verknüpft werden müssen. Die hybriden Erzählräume assoziierter Realitäten halten folglich im *narrative spacing* mögliche Erzählungen in Form spezifischer (An)Ordnung von virtuellen wie auch realen narrativen Elementen und Ereignissen bereit, welche jedoch erst durch die Bewegungen und Interaktionen der Rezipierenden zu spezifischen Ereignisketten *geplottet* werden (vgl. Schuppisser 2014, 62–72; Ryan 2015, 49). In der kinästhetischen oder propriozeptiven Modifikation unseres Wahrnehmungs- und Handlungsfelds innerhalb

8 »Kernels are narrative moments that gives rise to cruxes in the direction taken by the events« (Chatman 1978, 53).

9 »[A satellite] is not crucial in this sense. It can be deleted without disturbing the logic of the plot Satellites entail no choice, but are solely the workings out of the choices made at the kernel« (Chatman 1978, 54).

eines hybriden (Erzähl-)Raums selektieren wir so mit unterschiedlicher *narrativer Signifikanz* die topologisch organisierten *satellites* und *kernels* und verbinden diese zu einer Geschichte.

Dieses vielschichtige Verhältnis von Narration und hybrider phygitaler Räumlichkeit bildet den Kern des hier vorgeschlagenen Konzepts der Narratologie assoziierter Realitäten, deren erzähltheoretisch relevante Elemente über den Modus der Assoziation (positional, modal, semantisch) beschrieben werden können.

4.3.1 Positionale Assoziation

Positionale Assoziation als Prinzip einer Narratologie assoziierter Realitäten ist an die Konzeption von Raum als (An)Ordnung von Objekten und Subjekten sowie die Unterteilung des räumlichen Gefüges in einen Körper- und einen Umgebungsraum gekoppelt. Die sich überlagernden relationalen physischen und digitalen Gefüge bilden so das System von Stellen aus, welches die Interferenzen zwischen Realem und Virtuellen ermöglicht.

Jede Veränderung der Stellenbesetzung durch Bewegungen im Raum und Interaktionen mit den angeordneten Objekten und Subjekten kann als Ereignis und somit als narrative Einheiten angesehen werden (vgl. Ryan 2001, 64), da die Handlung bzw. das Ereignis unabhängig vom jeweiligen Repräsentationsmedium die elementare Einheit einer jeden Narration bildet (vgl. Wolf 2002, 46).¹⁰ Schließlich sind Ereignisse in dieser Perspektive nichts Anderes als eine Modifikation der (An-)Ordnung und Verknüpfung von Objekten wie Subjekten in einem Wechselspiel von Platzierung und platziert werden, wodurch eine abweichende chrono-topologische Ordnung der Ereignisse etabliert wird, eine Zustandsänderung, eine Handlung: Narration.

Besonders hervorzuheben ist dabei nicht die Interaktion mit Objekten und Subjekten als narratives Element, sondern vor allem, dass

10 Die Raum-Bilder der assoziierten Realität richten unsere Körper im und zum hybriden Raum aus, indem sie uns kinästhetisch und propriozeptiv aktivieren und integrieren, weshalb diese bereits früher als propriozeptive Bilder beschrieben wurden (vgl. Rupert-Kruse 2022).

die Navigation der Nutzenden innerhalb hybrider Räume ebenfalls als interaktive Narration zu deuten ist (vgl. Murray 1999, 129; Ryan 2009, 278). Dies ist natürlich von der Größe der jeweiligen Experience abhängig und der Tatsache, ob diese narrativen Elemente außerhalb des peri-personalen Raumes vorhält, so dass die Nutzenden sich bewegen müssen, um die Erzählung voranzubringen. Diese narrative Architektur (vgl. Jenkins 2003) nutzt folglich die Umgebung, um narrative Informationen im hybriden Raum einzubetten und die Nutzenden zur Interaktion und Bewegung zu animieren.¹¹

4.3.2 Modale Assoziation

Modale Assoziation als Prinzip einer Narratologie assoziierter Realitäten adressiert die Evidenzeffekte hybrider Narratologien und damit die Art und Weise, wie die narrativen Ereignisse erfahren werden (Kalisch 2014, 18–19; Ryan 2015, 93). Die modale Assoziation inkorporiert die sogenannten *statischen Motive*: In sprachlichen Texten sind dies Beschreibungen der Zustände und Eigenschaften von Elementen der Erzählwelt und der in ihr stattfindenden Handlung und Geschehnisse (vgl. Martinez und Scheffel 2000, 117). Diese können einerseits die Narration unterstützen, indem beispielsweise die Beschreibung unebener Böden, fleckiger Tapeten oder eines modrigen Geruches eine Atmosphäre des Verfalls evozieren sollen, die mit Gedanken, Entscheidungen oder Handlungen einer Figur korrespondieren (vgl. ebd., 117). Andererseits müssen sie keinen direkten Bezug zur Handlung haben, wenn beispielsweise die Farbe der Täfelung, die Anzahl von Büchern, Größe und Anordnung von Kartons beschrieben bzw. dargestellt wird.

In assoziierten Realitäten sind statischen Motive allerdings keine rein sprachlichen Konstrukte, sondern beziehen sich auf die tatsächliche multimodale Wahrnehmung des Umgebungsraums, weshalb ih-

¹¹ Nach Henry Jenkins lassen sich narrative Architekturen in evocative spaces, enacting stories, embedded narratives und emergent narratives unterteilen (vgl. Jenkins 2003), welche sich ebenfalls für die Analyse hybrider Narratologien zu eignen scheinen.

nen ein relevanter Einfluss auf das Präsenzerleben innerhalb hybrider Diegesen unterstellt werden kann. Es ist davon auszugehen, dass etwa physische Objekte innerhalb eines digitalen Kontext an Taktilität, Olfaktorik oder Gustatorik verlieren, während die Platzierung digitaler Objekte innerhalb eines physischen Kontextes ihnen potentiell sekundäre Sinnesqualitäten »unterschoben« kann. Da für aktuelle Experiences assoziierter Realitäten davon auszugehen ist, dass die meisten Objekte, Texturen, Gerüche des physischen Umgebungsraums nicht in die eigentliche hybride Narratologie miteinbezogen werden, müsste diesen »überflüssigen Details« (Barthes 2006, 164) die Funktion zukommen, Wirklichkeitseffekte zu evozieren, denn »[sie] sagen letztlich nichts anderes als: *wir sind das Wirkliche*; ... Es kommt zu einem *Wirklichkeitseffekt*« (ebd., 171).

Solche Wirklichkeitseffekte sind assoziierten Realitäten inhärent, da die digitalen Elemente immer in konkreten Umgebungen dargestellt und erlebbar gemacht werden – das Reale schreibt dem Virtuellen folglich seine Wirklichkeit ein (vgl. Papagiannis 2017, 7; Hickman 2023). Inwiefern hybride (phygitale) Räume aus dieser Perspektiver als modal-kohärent oder -inkohärent wahrgenommen werden, hängt von der Passung zwischen den Zuständen und Eigenschaften des realen Umgebungsraums und den virtuellen Elementen der Narration ab.

4.3.3 Semantische Assoziation

Semantische Assoziation als Prinzip einer Narratologie assoziierter Realitäten beschäftigt sich mit der Frage, ob der emergente phygitale Raum hybrider Experiences lediglich als Realismuseffekt zur Erzeugung räumlichen Präsenzerlebens dient oder ob die Gestaltung des Erzählraumes einer narrativen Spezifik unterliegt (vgl. Friedmann 2016, 33).

Relevant für ein Verständnis hybrider Räumlichkeit ist nun, dass der Gestaltung von Raum innerhalb der narrativen Sinnproduktion eine entscheidende Bedeutung zukommt. So charakterisiert Juri Lotman den Raum in Erzählungen als semantische Felder, die klassischerweise in Opposition zueinanderstehen stehen und durch eine Grenze voneinander getrennt sind (Lotman 1972, 329–360). In Bezug auf das Verhältnis von realen und virtuellen Räumen ist nun davon auszuge-

hen, dass sich beide über ihre topologischen Relationen gegenseitig semantisch kontextualisieren, wobei es sowohl zu einer konstruktiven Interferenz und somit zur Passung der phygitalen Sinneinheiten, als auch zu einer destruktiven Interferenz und somit zu Störung der phygitalen Sinneinheiten kommen kann.

Dieses Prinzip der Re-Semantisierung des realen Raums durch virtuelle Elemente wird in der Installation *Holograms from Syria* von Asad J. Malik verwendet, indem beispielsweise das Bild des toten Alan Kurdi auf ein Sofa des Bennington Colleges in Vermont gemappt wurde, was die Bedeutung des Sofas und ggf. des gesamten Raumes verändert hat: »Viewers agreed that they couldn't see that space or that couch in the same way again, whether or not they were wearing the Hololens« (Cortes 2017).

So erzeugen ebenfalls *body-based experiences* beispielsweise über die Filterbibliotheken von Snapchat, Instagram, TikTok usw. in semantischer Assoziation von virtuellen und realen Segmenten eine *Hyperkörperlichkeit*, die eine Modifikation der ursprünglichen Sinneinheit des Körperraums mit sich bringen kann. Gleiches gilt für *world size experiences* wie *Overbeast* (Liquid City 2023), welche die Realität gleichsam mit einer narrativen Schicht überziehen und so den semantischen Gehalt des vor allem öffentlichen Raumes modifizieren:

The world of the Overbeasts lies layered as a parallel dimension over our own; the Overbeast app allows players to become researchers – walking among the strange and beautiful trees and glimpsing powerful creatures stalking past buildings. Each of these Overbeasts have claimed a state as its territory and local researchers must strengthen their beast by nurturing the shared forest – helping the creature win daily bouts against rival states in a bid to become the Ultimate Overbeast. (Liquid City 2023)

5. Dissoziation

Der vorliegende Artikel wollte eine Grundlegung zur Narratologie assoziierter Realitäten vornehmen, indem er das Verhältnis zwischen digitalen und physischen Räumen näher beleuchtet und daraus Prinzipien einer Narratologie assoziierter Realitäten ableitet.

Hierfür wurde die spezifische hybride Räumlichkeit assoziierter Realitäten aus einer medienästhetischen Perspektive aufgeschlüsselt, indem herausgearbeitet wurde, wie »virtuelle und reale Räume und Objekte aufeinander bezogen werden und welche Parameter dabei ausschlaggebend sind« und »welche Bewegungspfade, Interaktionsweisen und Wahrnehmungspotentiale ... auf welche Weise ermöglicht oder verstellt werden« (Schröter 2021, 176).

Diese Untersuchung mündete in einer Syntagmatik hybrider Räumlichkeit, die sowohl die Art und Größe hybrider Räumlichkeiten als auch die möglichen Formen phygitaler Hybridität integrierte, über welche sich hybride Narratologien strukturieren und detailliert analysieren lassen. Hierüber lässt sich das vielschichtige Verhältnis von Narration und hybrider phygitaler Räumlichkeit darstellen, dessen erzähltheoretisch relevante Elemente wiederum über die positionalen, modalen und semantischen Assoziationen zwischen Realem und Virtuellem in Prinzipien einer Narratologie assoziierter Realitäten überführt werden konnten.

Literatur

- Austin, Tricia. 2020. *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication*. New York, NY: Routledge.
- Azuma, Ronald T. 1997. »A Survey of Augmented Reality.« In *Presence* 6, no. 4 (August): 355–385.
- Azuma, Ronald T. 2015. »Location-Based Mixed and Augmented Reality Storytelling.« In *Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality*, edited by Woodrow Barfield, 259–276. CRC Press.
- Bachelard, Gaston. 2021 [1957]. *Poetik des Raumes*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Barba, Evan, and Ramon Zamora Marroquin. 2017. »A Primer on Spatial Scale and Its Application to Mixed Reality.« In *Proceedings of the 2017 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality*, 100–110.
- Barroso, Paulo. 2022. »From reality to the hyperreality of simulation.« In *Texto Livre* 15: e37426.
- Barthes, Roland. 2006. »Der Wirklichkeitseffekt.« In *Das Rauschen der Sprache*, 164–172. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Bolter, Jay David, Maria Engberg, and Blair MacIntyre. 2021. *Reality Media: Augmented and Virtual Reality*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bucher, John. 2018. *Storytelling for Virtual Reality: Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives*. Waltham, MA: Focal Press.
- Broll, Wolfgang. 2019. »Augmentierte Realität.« In *Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität*, herausgegeben von Ralf Dörner, Wolfgang Broll, Paul Grimm und Bernhard Jung, 315–356. Berlin: Springer.
- Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Cheng, Yi Fei, Hang Yin, Yukang Yan, Jan Gugenheimer, und David Lindlbauer. 2022. »Towards Understanding Diminished Reality.« In *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '22)*, Article 549. New York, NY: ACM. <https://doi.org/10.1145/3491102.3517452>.
- de Certeau, Michel. 1984. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Cortes, Marissa. 2017. »Holograms from Syria: Refuses to Let You Ignore the Haunting Images of War.« Study Breaks Magazine, November 1. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://studybreaks.com/students/holograms-syria-haunting-images-war/>.
- Domsch, Sebastian. 2013. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Dörner, Ralf, Wolfgang Broll, Paul Grimm, und Bernhard Jung, Hrsg. 2019. *Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität*. Berlin: Springer.
- Ernst, Christoph, und Jens Schröter. 2022. »Stelle und Objekt: Zur Medienästhetik virtueller Realität im Kontext des Holodeck-Leitbildes.« In *Technik-Ästhetik: Zur Theorie techno-ästhetischer Realität*, herausgegeben von Oliver Ruf und Lars C. Grabbe, 75–104. Bielefeld: Transcript.
- Freundschuh, Scott M., und Max J. Egenhofer. 1997. »Human Conceptions of Spaces: Implications for Geographic Information Systems.« In *Transactions in GIS 2*, no. 4: 361–375.
- Friedmann, Joachim. 2016. *Transmediales Erzählen: Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game*. München: UVK.
- Gelernter, David. 1993. *Mirror Worlds or The Day Software Puts the Universe in a Shoebox... How it Will Happen and What it Will Mean*. Oxford: Oxford University Press.

- Google for Developers. 2021. »Experience Size.« May 9. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. https://developers.google.com/ar/design/environment/experience-size?hl=en#define_size.
- Google for Developers. 2023. »Create World-Scale Augmented Reality Experiences in Minutes with Google's Geospatial Creator.« May 10. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://developers.googleblog.com/2023/05/create-world-scale-augmented-reality-experiences-in-minutes-with-google-geospatial-creator.html>.
- Google for Developers. 2024. »Build Global-Scale, Immersive, Location-Based AR Experiences with the ARCore Geospatial API.« January 4. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://developers.google.com/ar/develop/geospatial?hl=en>.
- Grimm, Paul, Wolfgang Broll, Rigo Herold, und Johannes Hummel. 2019. »VR/AR-Eingabegeräte und Tracking.« In *Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität*, herausgegeben von Ralf Dörner, Wolfgang Broll, Paul Grimm und Bernhard Jung, 117–162. Berlin: Springer.
- Günzel, Stephan. 2015. »Raum – Topographie – Topologie.« In *Topologie: Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften*, herausgegeben von Stephan Günzel, 13–29. Bielefeld: Transcript.
- Hickman, Curtis. 2023. *Hyper-Reality: The Art of Designing Impossible Experiences*. Independently published.
- Horwitz, Lauren. 2016. »Definition: phygital.« In *TechTarget*. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://www.techtarget.com/searchcustomerexperience/definition/phygital>.
- Inbar, Ori. 2018. »Introduction to The AR Cloud.« January 5. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://www.youtube.com/watch?v=TAIJ5t73Rr8>.
- Jenkins, Henry. 2003. »Game Design as Narrative Architecture.« Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024.
- Kalisch, Eleonore. 2014. »Prolegomena zu einer vergleichenden Dramaturgie der Medien.« In *Der dramaturgische Blick: Potenziale und Modelle von Dramaturgie im Medienwandel*, herausgegeben von Christa Hasche, Eleonore Kalisch und Thomas Weber, 15–36. Berlin: Avinus.
- Latoschik, Marc Erich, und Carolin Wienrich. 2022. »Congruence and Plausibility, Not Presence: Pivotal Conditions for XR Experiences and Effects, a Novel Approach.« In *Frontiers in Virtual Reality* 3: 694433. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.694433>.
- Lens Studio Doc. 2024. »Lens Studio.« Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://docs.snap.com/lens-studio/home>.

- Liquid City. 2023. »Overbeast.« Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://liquid.city/project/overbeast>.
- Löw, Martina. 2001. *Raumsoziologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Lotman, Juri. 1972. *Die Struktur literarischer Texte*. München: Fink.
- Luhmann, Niklas. 1995. *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Martinez, Mathias, und Michael Scheffel. 2007. *Einführung in die Erzähltheorie*. 7. Aufl. München: C. H. Beck.
- Matsuda, Keiichi. 2018. »Mirrorworlds.« July 14. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://blog.leapmotion.com/mirrorworlds/>.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1974 [1945]. *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: DeGruyter.
- Meta. 2022. »The Metaverse.« Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://about.meta.com/metaverse/>.
- Microsoft. 2021. »Microsoft erklärt: Was ist Microsoft Mesh? Definition & Funktionen.« Mai 19. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://news.microsoft.com/de-de/microsoft-erklaert-was-ist-microsoft-mesh/>.
- Milgram, Paul, Haruo Takemura, Akira Utsumi, und Fumio Kishino. 1994. »Augmented reality: a class of displays on the reality-virtuality continuum.« In *Telem manipulator and Telepresence Technologies*. Vol. 2351.
- Murray, Janet H. 1999. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Nancy, Jean-Luc. 2011. »Von der Struktion.« In *Die technologische Bedingung: Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, herausgegeben von Erich Hörl, 54–72. Berlin: Suhrkamp.
- Papagiannis, Helen. 2017. *Augmented Human: How Technology is Shaping the New Reality*. Beijing et al.: O'Reilly.
- Pell, Mike. 2017. *Envisioning Holograms: Design Breakthrough Experiences for Mixed Reality*. Woodinville, WA: Apress.
- Rabellino, Daniela, Paul A. Frewen, Margaret C. McKinnon, and Ruth A. Lanius. 2020. »Peripersonal Space and Bodily Self-Consciousness: Implications for Psychological Trauma-Related Disorders.« In *Frontiers in Neuroscience* 14. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnins.2020.586605>.
- René, Gabriel, und Dan Mapes. 2019. *The Spatial Web*. Self-published.
- Rieger, Stefan, Armin Schäfer, and Anna Tuschling. 2021. »Virtuelle Lebenswelten: Zur Einführung.« In *Virtuelle Lebenswelten: Körper – Räume – Affekte*, 1–12. Berlin/Boston: De Gruyter.

- Rauschnabel, Philipp A., Reto Felix, Chris Hinsch, Hamza Shahab, and Florian Alt. 2022. »What is XR? Towards a Framework for Augmented and Virtual Reality.« In *Computers in Human Behavior* 133: 107289. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107289>.
- Rompapas, Damien Constantine, Christian Sandor, Alexander Plopski, Daniel Saakes, Joongi Shin, Takafumi Taketomi, and Hirokazu Kato. 2019. »Towards Large Scale High Fidelity Collaborative Augmented Reality.« In *Computers & Graphics* 84: 24–41.
- Rupert-Kruse, Patrick. 2022. »Eine Theorie propriozeptiver Bilder.« In *Bildmedien: Materialität – Semiotik – Ästhetik. Festschrift für Klaus Sachs-Hombach zum 65. Geburtstag*, herausgegeben von Frauke Berndt und Jan-Noël Thon, 427–440. Köln: Halem.
- Snap AR 2023. »Lens Studio Foundations.« May 2, 2023. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://learnar.snap.com/student/path/1511348/activity/2051916#/page/647503920c5fd609d1ca346e>.
- Speicher, Maximilian, Brian D. Hall, and Michael Nebeling. 2019. »What is Mixed Reality?« In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI 2019)*, May 4–9, Glasgow, Scotland, UK, 15 pages. ACM. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300767>.
- Skarbez, Richard, Missie Smith, and Mary C. Whitton. 2021. »Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum.« In *Frontiers in Virtual Reality* 2:647997. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.647997>.
- Schröter, Jens. 2009. »Die Ästhetik der virtuellen Welt: Überlegungen mit Niklas Luhmann und Jeffrey Shaw.« In *Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme*, edited by Manfred Bogen, Roland Kuck und Jens Schröter, 25–36. Bielefeld: transcript.
- Schröter, Jens. 2021. »Virtualisierungen der Umwelt: Augmented Reality.« In *Virtuelle Lebenswelten: Körper – Räume – Affekte*, 165–180. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Taffou, Marine, and Isabelle Viaud-Delmon. 2014. »Cynophobic Fear Adaptively Extends Peri-Personal Space.« In *Frontiers in Psychiatry* 5:122. Zuletzt zugegriffen am 01.02.2024. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2014.00122>.
- Ryan, Marie-Laure. 2012. »Space, Place and Story.« In *Medienkonvergenz – Transdisziplinär*, edited by Stephan Füssel, 109–128. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Verhagen, Tibert, Charlotte Vonkeman, Frans Feldberg, and Pløn Verhagen. 2014. »Present it like it is here: Creating Local Presence to Improve Online Product Experiences.« In *Computers in Human Behavior* 39: 270–280.

- von Dürckheim, Karlfried. 1932. »Untersuchungen zum gelebten Raum.« In *Graf Karlfried von Dürckheim: Untersuchungen zum gelebten Raum*. Natur – Raum – Gesellschaft 4, herausgegeben von Jürgen Hasse, Volker Albrecht und Ellen Sulger, 11–108. Frankfurt/Main:
- Wölfel, Matthias, Daniel Hepperle, Andreas Siess, and Jonas Deuchler. 2020. »Staging Location-Based Virtual Reality to Improve Immersive Experiences.« In *EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies* 6: e5.

On the Affective Stickiness of Art, Bodies, and Technologies as »Sticky Storytelling«. Exploring Climate Activism and Reactionism in Platformed Museum Publics

Jennifer Eickelmann

Abstract

The article discusses *digital storytelling as an epistemic and methodological problem* of (social) media research and develops a concept of digital storytelling as »sticky storytelling.« Following Donna J. Haraway, storytelling is understood not only as an object of investigation but also as a method, producing a relational approach to contested narrative realms of meanings, materialities, and aesthetics that can be conceptualised as a »diffraction pattern.« To illustrate this approach, the investigation follows the traces of climate activism and reactionism in digitally extended museums, weaving a narrative that emphasises two specific aspects: first, the historical strings of activism in museums, which are re-enacted through digital storytelling via social media; and, second, the effects of social-media attention markets and digital aesthetics that articulate mediatised reactionism. Finally, the article poses the concept of »sticky storytelling« by reading Haraway's metaphor of »diffraction« alongside Sara Ahmed's concept of »affective stickiness.« In this perspective, »sticky storytelling« refers to the multiple and ephemeral *connections and interferences between sticky objects* that constitute differences, along the conditions of media technology.

Keywords

Social Media; Storytelling; Affect; Diffraction; Climate Activism; Museum; Haraway; Ahmed

1. »Do you feel outraged?«: An Introduction

»How do you feel?« A climate activist from the British collective Just Stop Oil asked this question in October 2022, addressing not only the on-site museum audience but also a potential digital audience that would encounter the scene on their screens in the future. The question was asked after his co-protestor had affixed his head to the protective glass of the world-renowned painting *Girl with a Pearl Earring*

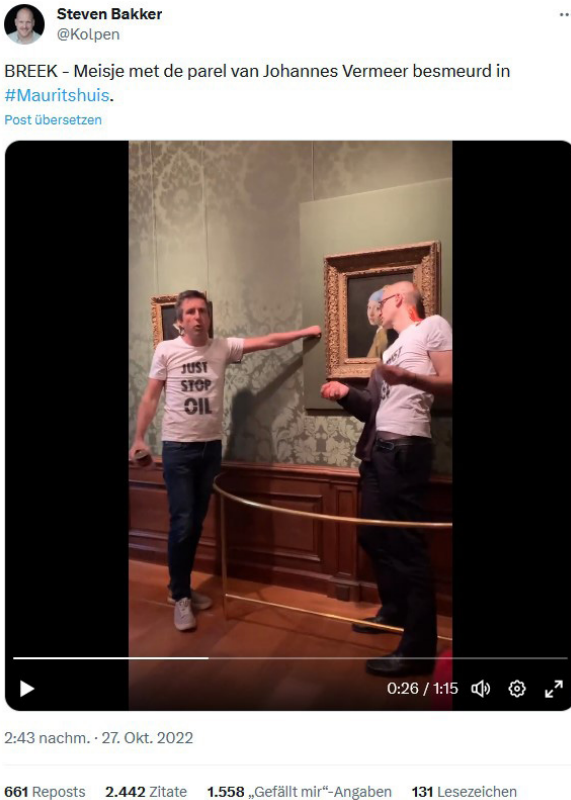


Fig. 1: Just Stop Oil activists gluing themselves to the safety glass and the wall next to Girl with a Pearl Earring by Vermeer, October 2022. Source: https://twitter.com/Kolpen/status/1585613220185767937?t=FPsoyCwzztzlk5Y3_7Nnw&s=19.

(c. 1655) by the Dutch artist Jan Vermeer at the Mauritshuis in The Hague and poured tomato soup onto the new discursive-material connection between the (safety glass of the) artwork and the activist's body (fig. 1). A murmur of astonishment rippled through the room and visitors audibly expressed their shock («gosh!», «stupid!»); museum staff appeared somewhat unsure of how to react. Smartphone cameras captured the scene, which was indeed subsequently widely shared on social media, especially on Twitter, now known as X.

The Vermeer example shows that the long-standing history of activism in museums is continuing its course into the digital realm. This contribution discusses conceptual and methodological questions around storytelling as both an empirical subject matter and a methodological question. The question of how stories have been and still are told has something to do with us as citizens but also with us as researchers, implying (histories of the) standards of scientific research and its methodological norms and practices. Especially in the context of social media research, it becomes obvious that stories are not just *there*, waiting to be discovered; rather, they're waiting to be told. Necessarily following social media's attention markets and visibility remedies, the (research) practices of being affected, clicking, following links, watching videos, and finding oneself in an unforeseen narrative thread – all ultimately influence the stories being told in scientific talks, academic publications, and elsewhere.

With these basic assumptions in mind, this contribution discusses *digital storytelling as an epistemic and methodological problem* of social media research (section 2). Following Donna J. Haraway, storytelling is understood not only as an object of investigation but also as a method, producing a relational approach to contested narrative realms of meanings, materialities, and aesthetics that can be conceptualised as a »diffraction pattern.«

Subsequently, the article focuses on *digital storytelling as a phenomenon* that depends fundamentally on the mediality of social media platforms (3). For the purposes of illustration, the investigation follows the traces of climate activism and reactionism in digitally expanded museums, weaving a narrative that emphasises two specific aspects: first, the historical strings of activism in museums, which are re-enacted through digital storytelling via social media (3.1); and, second, the effects of

social media's attention markets and digital aesthetics that articulate mediated outrage and disregard (3.2). As we will see, both aspects come together in the figure of the museum attendant (3.3). Finally, the contribution proposes a conceptualisation of digital storytelling as »sticky storytelling« (4). It brings into focus discursive-material as well as affective entanglements, along with differences. In this perspective, storytelling is presented as a sticky affair concerning both the *research practices* as well as *phenomena* of social media platforms.

2. Diffracting Digital Storytelling: Epistemic and Methodological Considerations

As already mentioned, engaging in storytelling in the context of social media poses unique challenges (Eickelmann and Meis 2023). This is particularly evident against the backdrop of social media's hypermediality, understood as semantic and material hyperlink structures, and the resulting challenges of generating meaning through storytelling in the dynamic environment of social media. Stories cannot simply be »grasped« or »retold« here; instead, they become a constantly evolving ephemeral structure in the making, the scientific examination of which often lags behind. Posts can appear on a platform and get connected with others as quickly as they can disappear, when deleted, blocked, or shadow banned, or when they change their place and context of appearance. At times, even a post's mode of presentation may be altered, when it becomes involved in processes and practices of constant reproduction, resignification, and rematerialisation. And beyond specific technical functionalities and aesthetics, it is also essential to consider the political and economic conditions inscribed into social-media phenomena (ibid., 2–3). How can we epistemologically and methodologically conceptualise such a situation?

The concept of »diffraction,« as developed by historian of science and technology and feminist theorist Donna J. Haraway, introduces a reading and writing technology into the scientific discourse that brings together, on the one hand, the notion of contested narrative fields of

meanings and materialities in the construction of knowledge and, on the other, engaged practices of difference and connectivity (Haraway 1992, 1997; Eickelman and Meis 2023, 4). Haraway derives her understanding of diffraction from physical optics to open up the scientific gaze to the concept of incompleteness and unavailability in terms of relational becoming. In contrast to the term »reflection,« the concept of diffraction aligns not with epistemologies of *representation, reproduction, or reconstruction* but with epistemologies of *shifting, evolving, involving, and making a difference* in scientific practices. Diffraction in physics describes the bending of waves when they encounter an obstacle, deviating from their original trajectory and reaching areas previously shielded. When two waves meet, they interfere, meaning they overlap and either reinforce or weaken each other. In other words, they act upon each other and produce effects of *difference*, instead of being reflexively thrown back onto themselves. For instance, when white light encounters a refracting object, such as a piece of glass, the individual wavelengths of light become visible. What we perceive as white light thus is an interference of different light waves. As a »tool for thinking« (Stengers 2005), diffraction offers a way of understanding phenomena whose supposed unambiguity (such as white light or an image or video on Twitter) is in fact inherently ambiguous and can only appear as such because different, commonly invisible as well as contingent entities (such as discourses, bodies, and technologies) interfere with each other and co-create the observed phenomenon (Bath et al. 2013; Eickelmann 2017, 38; Meis 2021, 41 ff.).

Considered through diffraction, storytelling appears as a phenomenon characterised by high volatility and a constitutive interference of different entities and events. From a methodological perspective, the concept of diffraction points to the coming-into-relation and enactment of media events that make a difference. In Haraway's work, the concept of storytelling in the construction of knowledge and meaning is a recurring motif. Thus, I ask: How do we tell stories through and with social media?

When investigating social media phenomena, it is important to remember that they are not merely *objects* but also *technological conditions* of research. Algorithmic attention markets serve as catalysts for our attention to particular media events, such as images, videos, or par-

ticular comments, given that our experience, interest, and engagement on social media are also guided by platforms' content moderation techniques, directing our focus. Due to the fact that algorithms – which can be understood as »an arrangement of propositions that significantly generates what matters in the world« (Amoore 2020, 12) – depend on personal profiles, the evolving stories developed by algorithms are inherently partial. Algorithms not only necessarily generate a story that is separate from us, as an object of enquiry, but also reflect our interests and desires, weaving them into the fabric of our research. Assuming that digital technologies like platform algorithms are bound to us as users as well as researchers and function as »instrument[s] of perception« through which is generated »what is of interest in the data environment,« »function[ing] with something like an aperture – an opening that is simultaneously a narrowing, a closure, and an opening onto a scene« (Amoore 2020, 16), then digital storytelling comes into being as a complex interference pattern of different bodies and technologies. It is precisely these affective connectivities that help constitute what researchers eventually describe as »the subject of research« and turn into a narrative. The resulting research materials are inseparable from these affective relations and, in turn, also depend on our specific social media practices (Møller and Robarts 2019). The opaque algorithms that (supposedly) identify our (research) interests prove to be ambiguous accomplices, assisting in the search for more (supposedly) similar or reasonable material in the vast landscape of user-generated content. Simultaneously, they can lead us astray, following foremost the platform's attention markets and truth claims, and hardly aligning with our research interests. With every action, we are already implicated: along the logics of social media platforms, it is simply not possible to engage with a video or comment without being involved in algorithmic learning and amplifying the visibility of corresponding content. Simultaneously, based on attributes captured and produced by predictive analytics, the future of the research process is circumscribed, as the forthcoming content presented to us depends on our past behaviour and algorithmically linked attributes (see Amoore 2020, 91; Meis 2021, 88; Eickelmann and Meis 2023, 10). Any click, like, or other form of being affected leaves another trace of our story and is therefore part of the phenomenon.

As an interim conclusion: in the context of social media, the performative »nature« of ethnographic research is particularly evident. Through engagement with and within social media, researchers actively engage with constantly evolving stories. Acknowledging this circumstance also entails considering the role of bodies and affects embedded in our storytelling. Building connections with others – other users, algorithms, attention markets, and so on – simultaneously means disconnecting from or not even considering still other connections. Hence, we engage in the ephemeral processes of working on affective entanglements as well as on generating differences. These forms of engagement are hardly a problem which has to be solved, because there is by no means a »clean« research practice or field of study in an ethnographic sense. Instead, social media research comprises the multiple connections that enable storytelling as a diffractive method and therefore a semantic-material knowledge practice – or in other words, a »tool for thinking« – in the first place.

3. Digital Storytelling as a Tool for Generating Phenomena: Social Media Stories on Climate Activism and Reactionism »in« Digitally Expanded Museums

3.1 Historical strings of climate activism and reactionism in museums

When the aforementioned Just Stop Oil activist glued himself to (the glass in front of) Vermeer's *Girl with a Pearl Earring* at the Mauritshuis and poured what was presumed to be tomato soup over the sticky connection, fellow museum activists had already taken similar actions before, and various actions also followed. With the event in The Hague, the Just Stop Oil protestors referred to a previous action on October 14, 2022, approximately two weeks earlier, when two people threw tomato soup at Vincent van Gogh's *Sunflowers* (1888) (again, more accurately, at the *protective glass* of the painting) and stuck themselves to a wall in

the National Gallery in London, demanding the British government stop all new oil and gas projects (see fig. 2/1).¹

When searching for more content about this action and the activists on Twitter and TikTok, I came across a video of one of the involved activists, Phoebe Plummer, which long ago went viral on Twitter and TikTok (fig. 2/3). In the video, recorded a few days after the National Gallery action, they explain the context of the action and emphasise it is well known that the painting is protected by glass. Consequently, recognising the activists' voices as well as journalistic reporting beyond social media, the story being built here does not simply reproduce a discourse of supposedly »violent destruction of cultural heritage«; rather, it emphasises the activists' techniques of creating publicity through appealing to affect in order to raise awareness on the climate crisis. A week or so later, Just Stop Oil pointed out the relevant connections on Twitter (fig. 2/4):

Love it or hate it, the »Soup & Sunflowers« action sparked millions of conversations worldwide. By combining Warhol, Van Gogh & *Mary Richardson*, Phoebe & Anna touched the nerves of millions. Their action followed the *iconoclastic traditions* manifested both in art & activism. [my emphases]

The developing interferences of, on the one hand, the emphasis on not wanting to destroy art and, on the other, the reference to »iconoclastic traditions« causes irritations. In particular, the mapping of interference patterns leads to this irritation (Haraway 1997, 11, 22–23). This irritation constitutes a difference, and therefore it allows insights into the contested nature of the digital storytelling of climate activism and reactionism. Obviously, the politicisation of what to take care of and what to preserve (also one of the key issues of the modern museum)

¹ The second number refers to each numbered screenshot within the collage. These numbers do not necessarily represent the chronological order of the actual events but rather the artificial order that came into being during the research process. Therefore, every screenshot/number stands for one string within a complex web of strings – or, in other words, for one entity within a diffraction pattern (Haraway 2016, 9 ff.). The details of the screenshots are not of primary importance here but rather the aim is to illustrate the multiple connections that occurred as parts of the storyline presented in this text. (However, if you wish to view the details, please follow the links in the list of illustrations – and perhaps contribute to extending this story.)

1

2

3

4

5

6

7

8

Just Stop Oil @JustStopOil · 25. Okt. 2022
SOUP AND SUNFLOWERS: Art and Climate Activism
Tuesday, 25 October, 7pm.
Register for the Zoom talk here: us2web.zoom.us/j/zooming/register.
@stoppingoil @stufloodarts @ClareFifty

Love it or hate it, the 'Soup & Sunflowers' action sparked millions of conversations worldwide. By combining Warhol, Van Gogh & Mary Richardson, Phoebe & Anna touched the nerves of millions. Their action followed the concoclastic traditions manifested both in art & in activism
Tweet Übersetzen
4:27 vorm. · 25. Okt. 2022
21 Retweets 3 Zitate 88 „Gefällt mir“-Angaben 2 Lesezeichen

THE NATIONAL GALLERY OUTRAGE
REPRODUCTION OF THE DAMAGED PICTURE
The injury done by the suffragist to the Robbery Venus is clearly visible in reproduction of the picture, which was made yesterday evening after the outrage.
Photo a Copyright Photograph by Photo Illustration.

VICTORIA AND ALBERT MUSEUM
No sticks or umbrellas may be taken into the Museum.
No parcel, bag, or muff may be taken into the Museum unless it be first submitted for examination.

Fig. 2: Collage of the storyline, part 1: activism. Sources: see the list of figures.

and of what to not protect, or even destroy, is a key difference between specific political agendas. To further delve into this issue of what to preserve and what to destroy, let us ask: Who is this Mary Richardson that the Just Stop Oil activists mention?

Just Stop Oil had already picked up the thread of Richardson before the above-quoted tweet, specifically in early July of the previous year, when Eben Lazarus and Hannah Hunt stuck themselves to the frame

of the painting *The Hay Wain* (1821) by John Constable, also at the National Gallery in London. Prior to this, they had overlaid the painting with an image of the same scene in a destruction scenario (fig. 2/5). The two activists shared in an interview – mentioned in the *Washington Post* and sought through the mentioned irritation and found via Google – that they had paused in front of Diego Velázquez's *The Toilet of Venus* (1647) just before hanging the posters. Lazarus stated:

It was this surreal connection to those who had come before us and fought for basic rights that we now take for granted. It just solidified our conviction in what we were about to do,« he said. »It was actually quite a peaceful moment. (Ables 2022)

This reference raises the question of its significance and the effects it produces regarding the course of our story. It leads us to the suffragette Mary Richardson, whose story has been told in various ways, depending on the political context (Kean 2006). According to scholarly articles, she brought an axe, unnoticed, into the National Gallery on March 10, 1914, and repeatedly struck Velázquez's *The Toilet of Venus* until its protection glass broke, causing significant damage to the artwork as well as public outrage (ibid., 480 ff.; Smith 2013; also see fig. 2/6). Following this storyline into the online archive of the Victoria & Albert Museum – where Google probably took us – we now turn our attention to the suffragette movement in London at the beginning of the twentieth century and its effect on the city's museums and galleries (Smith 2013). Since many suffragettes had followed Richardson's example in campaigning for women's right to vote, public outrage increased, especially after it was decided at a meeting »to continue outrages on galleries and museums until not a picture remained undamaged in London« (ibid.).² This statement earned Richardson's protest inside the National Gallery the tagline »The National Gallery Outrage« from the *Times* newspaper, which printed prominent images of the damage (Smith 2013). According to Richardson's own statements, she chose that particular painting because it was the most famous one in London and had a correspondingly high value; however, the attack can be described more precisely

² According to her own statements, Richardson was protesting the violent arrest of the women's rights activist and founder of the Women's Social and Political Union, Emmeline Pankhurst (Kean 1998).

as a form of »semioclasm« rather than vandalism or iconoclasm (Epstein 2019). While the current wall labels at the National Gallery do not mention this political act, in a recorded museum tour uploaded to YouTube, a curator recounts the story of Richardson's protest (National Gallery 2018), including that Richardson was arrested at the National Gallery and subsequently detained. A photo depicts her with two police officers or museum attendants, who, due to their very similar uniforms from the early twentieth century, can hardly be distinguished (fig. 2/7; Nickelinthemachine.com 2013; British Museum 2015). This photo leads us to an article in the (conservative) Swiss daily newspaper *Neue Zürcher Zeitung* (NZZ). The November 2022 article, which reproduces the photo, refers to Richardson in a clearly polemical and delimiting way (Mäder 2022), stating: »The role models of the potato throwers: as early as 1914, female activists disturbed the public with attacks on famous works of art. Around a hundred years ago, radical women attacked a number of famous paintings in museums to fight for the right to vote. Today's climate activists refer to this tradition – and have learned little from history« [my translation]. The analogy it draws between the suffragettes and Just Stop Oil, drumming up the same kind of divisive outrage as at the beginning of the twentieth century (including a subheading that reads »Madhouse Instead of Ballot Box«), by no means illustrates a natural repetition of history. Instead, the analogy is an effect of the performative media practices that create the threads of our stories. As we can see, the reference to Richardson's museum protest and the damage to *The Toilet of Venus* is highly sticky, and therefore it generates wider »affective publics« (Papacharissi 2014). As we will see later on, especially NZZ's reactionary rhetorics and corresponding harmful content on social media proves to be particularly sticky.

By tracing historical threads within the context of ephemeral media, the continuities of cultural narratives become visible: At the beginning of the twentieth century, in the public discourse following the suffragettes' museum protests and damage to artworks, the media's primary focus was not necessarily political issues and social problems, such as the fight for women's voting rights, as seen here. Instead, the media criticised a supposed lack of security measures in museums, and thus the potential dangers posed by suffragettes were politically exploited to either exclude women from or intensively monitor them in public

spaces. Gender difference became a central organising category for museums in this context. Attendants now had instructions to pay special attention to women, and especially those with bags or muffs (fig. 2/8; Smith 2013). Suspicious women were observed and photographed so that museum staff could better identify them in the potential aftermath (National Portrait Gallery 2023). Furthermore, some museums denied access to women altogether, and several museums even temporarily closed (Smith 2013; Brown 2018). As a consequence, the historical narrative, as well as the corresponding material practices, focused on problematising security regulations and resulted in a call for an intensified security dispositive and disciplining of political bodies. In the public discourse, however, the underlying societal issue that suffragette museum activism actually aimed to highlight was scarcely addressed: women's lack of voting rights.

This historical example shows how social media presents a different situation than the traditional media of the early twentieth century. Following a diffractive methodology, the ethnographic field of social media ethnography has to be recognised as a highly permeable research area that even calls into question the idea of it being a clearly delimited field in the first place (Eickelmann and Meis 2023, 8). Rather, the multiple connections that enable storytelling as a diffractive method emerge by crossing boundaries within (digital) public spheres. Furthermore, one must recognise the historical as well as political threads and circumstances when investigating digital storytelling. Now, when we turn back to the present time and pick up our initial story in the digital public spheres, the material that becomes visible to us is both: we see the *repetition* of historical narratives of museum activism as well as the *reconfiguring* of these narratives via platformed media aesthetics and practices of the digital. In the following section, we turn to the interferences of these aspects.

3.2 Mediatised outrage and disregard: Social media's attention markets and digital aesthetics

»How do you feel?« This provocative question, posed by the Just Stop Oil activist in The Hague, caused an affective space of responsive outrage to immediately unfold, co-produced by attention markets and the

digital aesthetics of social media. This outrage was primarily expressed through mediated disrespect, that is, the multimodal defamation and derogation of those activists, addressed foremost as »terrorists,« »idiots,« »labourers,« a »bunch of losers,« and so forth.

With the help of mocking memes, climate activism in the museum is delegitimised (fig. 3/9) and the activists are denounced as terrorist fascists (fig. 3/10).³ Other voices, by contrast, highlight the need for climate protection and show solidarity with the activists. However, digital storytelling relies on the algorithmic curation of public discourse as well as researchers' affective response. Therefore, attention and perception are, to some extent, also influenced or even involved in the platforms' and users' regulatory influence. Moreover, any narrative we produce, especially via social media, inevitably has gaps. These gaps not only arise from the contingency of references in hypermedial digital media, which challenges the ideals of universalism and completeness, but also are impacted by the opacity of algorithms and algorithmic relationships; this latter issue is particularly pertinent when it comes to moderation techniques such as delisting, demotion, and shadow banning (Leerssen 2023). Additionally, restricting responses to tweets, prompted by intense harassment of the activists, contributes to these gaps. Furthermore, digital platforms deliberately create voids in our narrative through outright content removals and account suspensions. Previous traces in the researcher's findings may lead to nothing more than speculation about what was or might have been (e.g., fig. 3/12). Account suspension in particular is an example of a disruption or glitch in the narrative flow, ultimately pointing to the mediality of storytelling. At the same time, screencasting – the recording of one's screen – as a practice to document processuality becomes essential in the context of ephemeral digital cultures (Eckel 2023).

Regarding the thread of outrage about museum activism, or rather reactionism, as depicted in figure 3 – there is much more to be said, especially about the mimetic practices gathered under hashtags such as #tomatosoup and #Kartoffelbrei (mashed potatoes), among others. However, since this article does not aim at an in-depth empirical anal-

3 Richardson later depicted herself as a suffragette within the fascist movement (Kean 1998, 484–85).

ysis but rather focuses on the development of the concept of »sticky storytelling,« let us temporarily let go of this thread and pick up another one. Here, a familiar figure is reintroduced into the story: the museum attendant (see figs. 3/13–3/15). As we will see, the focus on

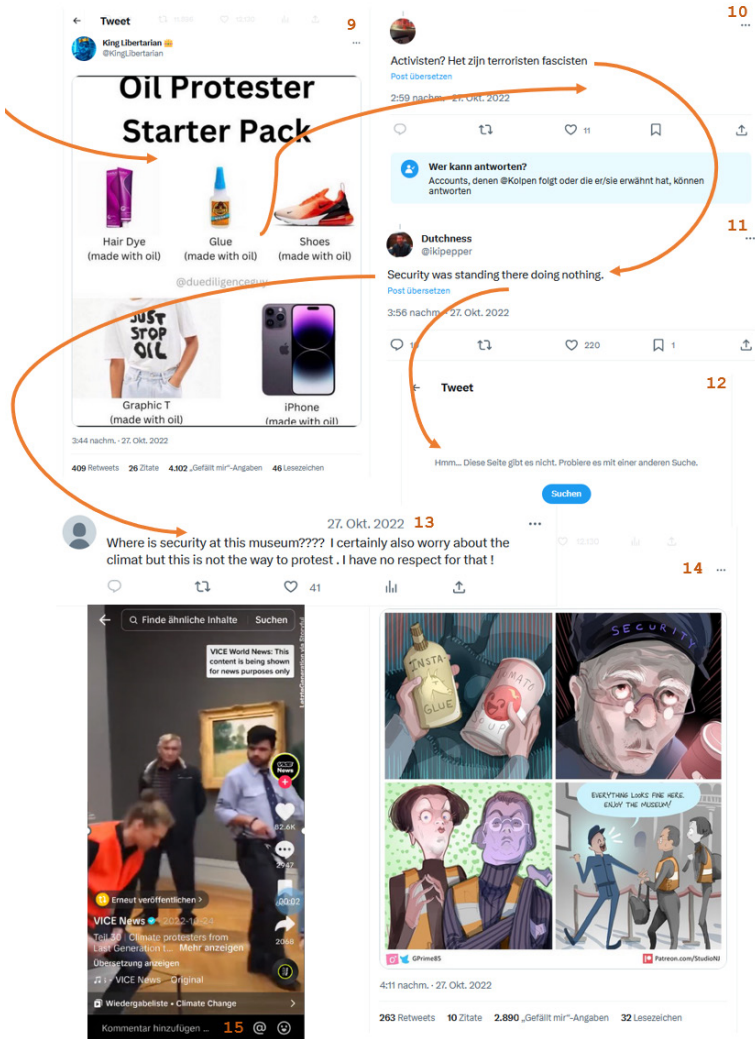


Fig. 3: Collage of the storyline, part 2: reactionism. Sources: see the list of figures.

the museum attendant as a »figure,« in Haraway's terms, makes visible how specific figures carry narrative and aesthetic elements of storytelling, which in turn generate effects of difference.

The reactionary response that defames activists as terrorists is particularly fuelled by the figure of the museum attendant. In Haraway's analyses, figures take the form of condensed maps picturing contested worlds of meanings that can be drawn and read, stuck together by being figured. These are figures that, in various manifestations and across different contexts of appearance, bring forth stories (Eickelmann and Meis 2023, 5). In the story of Just Stop Oil, the museum attendant is one such figure.

With the discourse's gradual focus on the role of museum attendants, one question in particular becomes increasingly important for the narrative: How is it possible in the first place for »terrorists« to destroy »our« valuable cultural assets? What does that say about the security of cultural institutions? While the museum activists raise the question of what is considered worthy of protection in Western society, the public discourse already assumes that the targeted artworks are valuable cultural artefacts. Thus, in the public debate, a supposed lack of security is highlighted as the central problem: »Where is security at this museum????« (see fig. 3/13). What appears to be overlooked is that the museum as a site of protest for climate protection can *potentially* develop a unique political force. This potentiality is already addressed by the Just Stop Oil activist in the viral video described in section 3.1 (see also fig. 2/3): What is considered worthy of protection in our society, and what form of protection are we investing in? Why do we protect cultural artefacts in institutions while knowingly destroying nature at the same time? The question »How do you feel?« ultimately aims to unsettle the unequal assessment of entities along the alleged nature/culture dichotomy. Why should we protect artworks and be outraged when they appear to be in danger, all while having no emotional response when our natural life supports are willingly decimated? In other words, the Just Stop Oil action seeks to challenge the boundary between nature and culture, along with its normative assessments and corresponding consequences for protection or destruction. However, what has occurred in the digital public spheres is the violent restoration of this very difference through the focus on the figure of the museum attendant and its failure.

Comments regarding attendants' supposed negligence in The Hague guide our narrative to a TikTok that VICE News shared. Alongside the text »Climate Activists Throw Mashed Potatoes at \$110 Million Monet Painting,« the video depicts two climate activists, from the Last Generation collective, at the Museum Barberini in Potsdam, Germany, in October 2022 throwing mashed potatoes at the protective glass of the artwork (fig. 3/15). Reading the comments makes clear that the video went viral not because of the incident itself but rather because of the museum attendant who approached the scene – evidently not recognising what was actually happening – with a friendly »Hallo!« in German. Reading the narrative through the lens of the museum guard – across various platforms and specific actions – reveals a story interwoven with threads of peril and a lack of security. From this point of view, the discourse postulates an essential need to reassert state institutions through police measures, while simultaneously developing and promoting a narrative demanding the violent suppression of climate protests. The museum attendant's perceived failure to intervene, interpreted as misconduct, evolves into a lucrative attention-grabbing aspect of the narrative. The thread of the Monet painting museum attendant is aesthetically stylised through outraged comments and even humoristic ridicule (fig. 3/14). What functions does this have? The problematisation of the museum attendant according to the attention markets and affect economies of social media makes evident that the (alleged) state's monopoly on violence, and therefore where the limits of legitimised violence actually fall, is a political issue that challenges basic assumptions of democracy. As we can observe, the historical and potent distinction between nature and culture is being solidified, concurrently with a questioning of the boundaries of the state's monopoly on violence. Consequently, the legitimacy of physical violence as a supposedly appropriate tactic to suppress climate activism becomes expanded. While most reactionist social media users are convinced that museum guards have not only the right but also the obligation to intervene violently, the reality is in fact quite different: museum guards are by no means authorised to physically engage visitors in any way; the monopoly on violence lies within the state and, consequently, the police. Museum guards, mostly employed by private security firms, are rather strictly *not* allowed to physically intervene and are supposed to wait for the police to handle such situations (Burzan

and Eickelmann 2022). In any case, our story is about the politicisation of the limits of the state's monopoly on violence, also acknowledging the desire for an expansion of violent law enforcement to protect culture. In the public debate on what is considered worth preserving, nature continues to occupy a subordinate position to cultural artifacts and is therefore understood as less worthy of preservation (ICOM Germany 2022; dpa news agency 2022).

4. Sticky Storytelling?

There is much more to be written on this and other threads of our story, but to conclude this chapter, let us turn to conceptual questions. The hashtag #klimaatklever (climate adhesive) was crowned the 2022 Word of the Year in the Netherlands and Flanders. The two Just Stop Oil activists who glued themselves to the Vermeer (fig. 1) and the activist who filmed the scene were sentenced to two months in prison in The Hague, with one month of the sentence suspended (Spiegel Panorama 2022), even though the painting itself was not damaged, but only the frame and back of the painting (SZ.de 2022). Phoebe Plummer and Anna Holland (figs. 2/2, 2/3), who carried out the *Sunflowers* action, were convicted of trespassing and property damage. The question of what was actually damaged became a political issue soon after (Lockhart 2022; taz.de 2023). While up until 2023 hashtags like #tomatosoup and #mashedpotatoes still gave rise to potential narrative threads related to climate activism as well as reactionism, today the story has once again distanced itself from the museum's setting. With hashtags like #ClimateTerrorist, the denunciation of climate activism and the (demand for) expansion of state violence against climate activists continues to progress. Continuing to tell the story, therefore, should be a matter of further examining the technological, aesthetic, economic, and political conditions of social media in terms of how these platforms co-regulate the relationship between political activism and political rationality along security discourses, and also how the connected social media outrage systematically distracts from the actual social problems at hand and also threatens climate activists.

What are the lessons learned about the stickiness of storytelling? How sticky can we understand specifically digital storytelling to be? And to what extent does the stickiness of storytelling relate to the mediality of the digital? As we have observed, in digital storytelling, various temporalities and dimensions of reality, spaces, and public spheres, as well as knowledge bases and bodies, are affectively interconnected or »stuck« (on)to each other. As Sara Ahmed poses in *The Cultural Politics of Emotion*, feelings cannot be described as attributes of individual entities; rather, feelings or emotions move and circulate between objects: »Such objects become sticky, or saturated with affect, as sites of personal and social tension« (Ahmed 2014, 11). However, emotions are about not only movement but also attachment, because »movement ... connects bodies to other bodies« and therefore »attachment takes place through movement, through being moved by the proximity of others« (ibid.). Ahmed's theoretical framework is embedded in psychoanalysis and Marxism, and it focuses on questions of social transformation, social resistance, and their challenges (ibid., 12). Emotions, in this sense, are forms of the »cultural politics of world making« (ibid.)

Understood in this way, the preceding story about climate activism and reactionism is a dynamic *effect of the stickiness* of contingent material (the activists' as well as the museum visitors' and also social media users' bodies, artworks, frames, glass, glue, tomato soup, and later on also prison cells) as well as discursive threads (climate catastrophe, political activism, security and later on terrorism), all of which is related to each other and (re)configured by the »affective economies« (Ahmed 2014, 8) of digital platforms and corresponding practices of curation (Pilipets 2018, 143 ff.). The curation of materialities and bodies as well as public discourse can be described as a regulatory practice and politics of emotion, which, in turn, has an impact on the stickiness of the curated objects. As previously elucidated, this stickiness is, like other aspects (such as political, social, and legal conditions), dependent on the attention markets of social media and its visibility remedies. Clicking, following, watching videos, finding oneself in an unforeseen narrative thread – all of these (research) practices are movements that bind threads and bodies together, advancing our stories and »accumulating [...] affective value« (Ahmed

2014, 44).⁴ If we consider Haraway's metaphor of »diffraction« along with Ahmed's metaphor of »stickiness,« the emphasis falls on the multiple and ephemeral *connections and interferences between sticky objects* that emerge over time. And it is specific media-technological conditions and practices that constitute these sticky connections and interferences.

In the context of digital media, media and communications scholars have long used the concept of stickiness to describe the conditions for successfully gaining attention in digital public spheres as well as to develop specific business models to generate and optimise traffic. As one website builder puts it: »Make it sticky!« (UltraPress 2023). In the context of digital media, the term »stickiness,« as Henry Jenkins (2009) outlines,⁵ refers to temporality. This temporal stickiness aims to increase the length of one's engagement with a digital artefact, such as a website (ibid.). While the concept of »spreadability,« also discussed by Jenkins, uses a spatial metaphor to describe dissemination and the expansion of space, that is, reaching a larger audience, the term »stickiness« refers to objects that aim to »hold the attention of site visitors« (ibid.). For Jenkins, stickiness and spreadability are »competing models«; in other words, they form an antithetical pair: »for media companies to fully grasp the advantages of spreadability, they have to unlearn the lessons of »stickiness,« lessons which may be less effective than they once seemed, as a consequence of the next phase of evolution in the media ecology« (ibid.). In contrast, Ahmed's notions of stickiness, as well as the technological and aesthetic characteristics of social media, sensitise us to the fact that spreadability and stickiness do not necessarily have to be in contradiction. According to Ahmed, affective attachments depend on circulation as well as becoming sticky objects – thus, sticky storytelling in digital public spheres is constituted by *both* spreadability and stickiness. When one follows, clicks, and otherwise interacts, emotions are already at play, generating connections and thus an unforeseeable fabric of different bodies and discursive threads that

4 Ahmed's notion of »affective value« refers to the Marxist understanding of accumulation over time in affective economies.

5 Thanks to Patrick Rupert-Kruse, who reminded me of Henry Jenkins's arguments on stickiness as a specific paradigm of the digital.

can hardly be limited (Pilipets 2018, 143 ff.). Content »spreads« but it never remains the same, because any new reference in a specific technological or political framework can influence the storyline. Simultaneously, the spreadability of content relies on the stickiness of any new potential reference. Without this stickiness, dissemination is in fact impossible.

As both a research topic as well as a practice, the concept of sticky storytelling in digital public spheres allows us to become more sensitive to recognising as well as generating affective connections, and therefore sticky objects, during research. In this sense, and as mentioned before, research practices have to be described as a »cultural politics of worldmaking« (Ahmed 2014, 12). Furthermore, storytelling as a research practice is about questions of responsibility, in terms of »response-ability« and care (Petersmann 2021). How can we tell other stories, and not only reproduce or reflect the affective economies of social media? Which threads in history are we weaving into our stories – all which are inevitable constituted by the same affective economies that we are critically investigating? To be more concrete: How does it become possible to tell other stories about climate activism and about mutual vulnerabilities and dependencies in the digital era (Butler 2014, 8)? Especially when attempting to go beyond the dualistic separation of nature and culture and take into consideration the unequal and powerful assessments of what is considered valuable. How can we enhance the salience of concerns about vulnerability and precariousness, given their tendency to recede into the background amid discussions centred on sovereignty and security?

This contribution does not aim to provide definitive answers to these questions. Rather, it presents how a diffractive methodology of sticky storytelling addresses the multiple and ephemeral connections of bodies as well as discourses and its effectiveness in generating differences (e.g., nature/culture, stickiness/spreadability, vulnerability/sovereignty) as well as the situatedness of research practices in media conditions of the digital. The corresponding insights remind us that stories are performative, and thus dependent on the affective economies and aesthetics of digital platforms but also on methodological claims, and therefore on the practices and politics of science.

Literature

- Ables, Kelsey. 2022. »More activists are gluing themselves to art: Their tactics aren't new.« *Washington Post*, October 27. Accessed November 9, 2023. <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2022/10/27/climate-activists-glue-art-trend/>.
- AFP news agency. 2023. »Van Gogh mit Tomatensuppe.« *Die Tageszeitung*. Accessed November 11, 2023. <https://taz.de/Klima-Aktivistinnen-beschmutzen-Gemaelde!/5888209/>.
- Ahmed, Sara. 2014. *The Cultural Politics of Emotion*, 2nd ed. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Amoore, Louise. 2020. *Cloud Ethics: Algorithms and the Attributes of Ourselves and Others*. Durham, NC: Duke University Press.
- Bath, Corinna, Hanna Meißner, Stephan Trinkaus, and Susanne Völker. 2013. *Geschlechter Interferenzen: Wissensformen – Subjektivierungsweisen – Materialisierungen*. Münster: Lit Verlag.
- British Museum (@britishmuseum). 2015. »Some #Movember inspiration! Here's a photograph of the Museum's security staff in 1902.« Twitter (now X), November 7, 2015, 4:30 a. m. Accessed November 17, 2023. <https://twitter.com/britishmuseum/status/662970272748703746>.
- Brown, Mark. 2018. »Hatchet fiend« suffragette celebrated by National Portrait Gallery in London.« *Guardian*, January 29. Accessed November 17, 2023. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/jan/29/hatchet-fiend-suffragette-celebrated-by-national-portrait-gallery-london-anne-hunt>.
- Burzan, Nicole, and Jennifer Eickelmann. 2022. »Zur Scharnierfunktion von Museumsaufsichten: Das Museum im Spannungsfeld von musealer Deutungsmacht und Publikumsorientierung« [On the hinge function of museum guards: The museum in the field of tension between sovereignty of interpretation and audience orientation]. *Journal of Cultural Management and Cultural Policy*, 1: 175–207.
- Butler, Judith. 2014. »Körperliche Verletzbarkeit, Bündnisse und Street Politics.« *WestEnd. Neue Zeitschrift für Sozialforschung* 11 (1): 3–24.
- dpa news agency. 2022. »Körperscanner im Museum? Auch Versicherer nach Protestaktion nervös.« *Monopol. Magazin für Kunst und Leben*, December 7. Accessed November 20, 2023. <https://www.monopol-magazin.de/auch-versicherer-nach-protestaktionen-nervoes>.
- Eckel, Julia. 2023. »Screencasting: Documenting Processuality.« In *Screen Images: In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, edited by Winfried Gerling, Sebastian Möring, and Marco De Mutis, 341–370. Berlin: Kadmos.

- Eickelmann, Jennifer. 2017. »Hate Speech« und Verletzbarkeit im digitalen Zeitalter. *Phänomene mediatisierter Missachtung aus Perspektive der Gender Media Studies*. Bielefeld, transcript.
- Eickelmann, Jennifer, and Mareike Meis. 2023. »Diffraktive Ethnografie Sozialer Medien: Diskurs – Ästhetik – Materialität.« In *Handbuch Digitale Medien und Methoden*, edited by Sven Stollfuß, Laura Niebling, and Felix Raczkowski, 1–25. Wiesbaden: VS.
- Epstein, Roby. 2019. »Slashing Signs: Mary Richardson's Attack on 'The Rokeby Venus' as Semioclam.« In *Proceedings of the Tenth Annual Mad-Rush Conference: Best Papers, Spring 2019*. Accessed November 28, 2023. <https://commons.lib.jmu.edu/madrush/2019/slashing/1/>.
- Haraway, Donna J. 1992. »The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others.« In *Cultural Studies*, edited by Lawrence Grossberg et al., 295–337. New York: Routledge.
- Haraway, Donna J. 1997. *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan©_Meets_On-co-Mouse™: Feminism and Technoscience*. New York: Routledge.
- Haraway, Donna J. 2016. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham, NC: Duke University Press.
- ICOM Germany. 2022. »Statement: Attacks on Artworks in Museums.« Accessed November 20, 2023. <https://icom-deutschland.de/de/nachrichten/564-statement-attacks-on-artworks-in-museums.html>.
- Jenkins, Henry. 2009. »If It Doesn't Spread, It's Dead (Part Two): Sticky and Spreadable – Two Paradigms.« *Pop Junctions* (blog), February 13. Accessed November 28, 2023. http://henryjenkins.org/blog/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p_1.html.
- Kean, Hilda. 1998. »Some Problems of Constructing and Reconstructing a Suffragette's Life: Mary Richardson, Suffragette, Socialist and Fascist.« *Women's History Review* 7 (4): 475–493.
- Leerssen, Paddy (2023). »An End to Shadow Banning? Transparency Rights in the Digital Services Act between Content Moderation and Curation.« *Computer Law & Security Review* 48. Accessed April 26, 2024. doi: 10.1016/j.clsr.2023.105790
- Lockhart, Alastair. 2023. »Just Stop Oil protesters plead not guilty to damaging ...« October 15. Accessed November 20, 2023. <https://www.daily-mail.co.uk/news/article-11318895/Just-Stop-Oil-protesters-plead-not-guilty-damaging-Van-Goghs-78million-painting-soup-attack.html>.
- Mäder, Claudia. 2022. »Die Vorbilder der Kartoffelbreiwerfer: Schon 1914 verstörten Aktivistinnen mit Attacken auf bekannte Kunstwerke.« NZZ.ch, November 5. Accessed November 17, 2023. <https://www.nzz.ch/feuil>

- leton/kunst-im-visier-der-aktivisten-die-suffragetten-machten-es-vor-ld.1710559.
- Meis, Mareike. 2021. *Die Ästhetisierung und Politisierung des Todes. Handyvideos von Gewalt und Tod im Syrienkonflikt*. Bielefeld: transcript.
- Møller, Kristian, and Brady Roberts. 2019. »Walking Through, Going Along and Scrolling Back: Ephemeral Mobilities in Digital Ethnography.« *Nordicom Review* 40 (1): 95–109. Accessed November 17, 2023. <https://sciendo.com/article/10.2478/nor-2019-0016>.
- National Gallery. 2018. »The Toilet of Venus (The Rokeby Venus).« Accessed November 17, 2023. <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/diego-velazquez-the-toilet-of-venus-the-rokeby-venus>.
- National Portrait Gallery. 2023. »Surveillance Photograph of Militant Suffragettes.« Accessed November 17, 2023. <https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw194642/Surveillance-Photograph-of-Militant-Suffragettes>.
- Nickelinthemachine.com. 2013. »The Suffragette and Fascist Mary Richardson and the Rokeby Venus at the National Gallery.« Accessed November 17, 2023. <http://www.nickelinthemachine.com/2013/07/the-suffragette-and-fascist-mary-richardson-and-the-rokeby-venus-at-the-national-gallery/>.
- Papacharissi, Zizi. 2014. *Affective Publics: Sentiment, Technology, and Politics*. Oxford: Oxford University Press.
- Petersmann, Marie-Catherine. 2021. »Response-abilities of Care in More-than-Human Worlds.« *Journal of Human Rights and the Environment* 12 (0): 102–24.
- Pilipets, Elena. 2018. »Queer Workings of Digital Affect: The Hypermediated Body of Conchita Wurst.« *Transformations* 31 (0): 138–155.
- Smith, Nicholas. 2013. »Suffragettes Plot to Raid the V&A.« Victoria & Albert Museum blog, June 17. Accessed November 9, 2023. <https://www.vam.ac.uk/blog/caring-for-our-collections/suffragettes-plot-raid-va>.
- Spiegel Panorama. 2022. »Haftstrafe für dritten Klimaaktivisten nach Attacke auf Vermeer-Gemälde.« Accessed April 26, 2024. <https://www.spiegel.de/panorama/justiz/den-haag-haftstrafe-fuer-dritten-klimaaktivist-nach-attacke-auf-vermeer-gemaelde-a-5d103b93-545f-4fb4-a40a-f8f8496e511d>.
- Stengers, Isabelle. 2005. »Introductory Notes on an Ecology of Practices.« *Cultural Studies Review* 11 (1): 183–96.
- UltraPress. 2023. »Make it sticky! Wie sie Leute auf der Website halten.« Accessed November 10, 2023. <https://ultrapress.de/make-it-sticky-wie-sie-leute-auf-der-website-halten/>.

List of Figures

Fig. 1: Just Stop Oil activists gluing themselves to the safety glass and the wall next to *Girl with a Pearl Earring* by Vermeer, October 2022. Source: https://twitter.com/Kolpen/status/1585613220185767937?t=FPsoyCwzztzlk55Y3_7Nnw&s=19

Fig. 2: Collage of the storyline, part 1: activism. Sources:

2/1: https://twitter.com/Kolpen/status/1585613220185767937?t=FPsoyCwzztzlk55Y3_7Nnw&s=19

2/2: https://twitter.com/JustStop_Oil/status/1584733236491526144

2/3: <https://twitter.com/michaelmezz/status/1582184473252098049>

2/4: https://twitter.com/JustStop_Oil/status/1584733236491526144

2/5: <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2022/10/27/climate-activists-glue-art-trend/>

2/6: <https://www.vam.ac.uk/blog/caring-for-our-collections/suffragettes-plot-raid-va>

2/7: <http://www.nickelinthemachine.com/2013/07/the-suffragette-and-fascist-mary-richardson-and-the-rokeby-venus-at-the-national-gallery/>

2/8: <https://www.vam.ac.uk/blog/caring-for-our-collections/suffragettes-plot-raid-va>

Fig. 3: Collage of the storyline, part 2: reactionism. Sources:

3/9: <https://twitter.com/KingLibertarian/status/1585628501985529858?t=4q2ClTsNO3hS3TNo8D5L-A&s=19>

3/10: <https://twitter.com/blauwe1963/status/1585617278158217222>

3/11: <https://twitter.com/ikipepper/status/1585631463546183685?t=1501YerqgaXN38jZp9wCdc56s0XJFic3hZ6yTEhi7A&s=19>

3/12: https://twitter.com/awaywiththefaex/status/1586004502796242944?t=yh_KB8HMNz8hKBzl80RccA&s=19

3/13: <https://twitter.com/ZeynepCelikkol3/status/1585617393895759872>

3/14: <https://twitter.com/GPrime85/status/1585635412235923456/photo/1>

3/15: <https://www.tiktok.com/@vicenews/video/7158109877481622789?q=climate%20protest%20museum%20&t=1686812677302>

Im Bereich des (Un)möglichen. Die Rolle spekulativer Zukunftsszenarien in radikaler Design-Politik

Felik Kosok

Abstract

Design besitzt an sich eine spekulative Dimension: Jeder Entwurf macht einen Vorschlag für die Neugestaltung eines bestimmten Zwecks und eine bessere Zukunft. Doch noch lange vor jedem *narrative Turn* wussten Gestaltende, diese Designs einer besseren Zukunft mit einer Geschichte zu verknüpfen. Insbesondere dann, wenn diese Zukunft mit der Vision einer gerechteren Welt verknüpft war. William Morris, eine der Hauptfiguren der *Arts & Crafts* Bewegung in England, entschied sich ganz bewusst für den Weg der Narration, um von einem besseren, sozialistischen England zu träumen. In seinen *News from Nowhere* von 1890 verbindet er sozialistische Ideale und Science-Fiction mit dem ganz konkreten Design und der Designproduktion einer von ihm erdachten, zukünftigen Gesellschaft. Anstelle von politischer Agitation oder akademischen Diskurs wählt er das Medium des Romans, um seinen gestalterischen Vorstellungen Ausdruck zu verleihen und beginnt damit unwissend eine Tradition, die sich durch die Designdisziplin zieht. Diese Tradition möchte ich in diesem Text nachzeichnen und sie kritisch hinterfragen: Warum wählten die Gestaltenden die narrative Fiktion einer Zukunft, um auf die politische Dimension ihres Designs hinzuweisen? Inwiefern spielen sowohl utopische als auch dystopische Elemente hierbei eine Rolle? Und eignen sich das Storytelling überhaupt, um eine radikale Politik, nicht nur durch Design, zu verfolgen?

Keywords

Design, Politik, Spekulation, Zukunftsszenarien

1. Vorüberlegungen

»It was a beautiful night of early winter...«, so liest es sich zu Beginn des Zukunftsromans *News from Nowhere* des Britischen Designers und Sozialisten William Morris, erschienen 1890 (Morris 1995, 5). Der Protagonist der Geschichte, William Guest, der nach einer abendlichen Debatte in der Sozialistischen Liga Hammersmiths am nächsten Morgen im Jahr 2102 aufwacht, trägt nicht rein zufällig den selben Vornamen wie der Autor. Noch bevor die eigentliche Geschichte mit dem Erwachen des Protagonisten beginnt, liest man nämlich einen Hinweis Morris' drauf, warum er sich für die erste Person Singular als Erzählperspektive entschied: »Our friend says that ... [he] went through such surprising adventures that he thinks that they should be told to ... the public in general, and therefore proposes to tell them now. But, says he, I think it would be better if I told them in the first person, as if it were myself who had gone through them ... since I understand the feelings and desires of the comrade ... better than any one else in the world does« (Morris 1995, 5–6). Die abenteuerlichen Überraschungen, die der Protagonist nach seinem Erwachen erlebt, haben es in sich: Guest findet sich in einer zukünftigen, sozialistischen Gesellschaft Englands wieder, die auf Gemeineigentum und demokratischer Kontrolle der Produktionsmittel beruht. Es gibt keinerlei Privateigentum, keine Großstädte, keine Autorität, kein Geldsystem, keine Ehe oder Scheidung, keine Gerichte, keine Gefängnisse und kein Klassensystem. Vor allem aber gibt es keine industrielle Massenproduktion und die Menschen der Zukunft empfinden enorme Freude an der eigenen handwerklichen Arbeit – dies entspricht Morris' eigener Vorstellung von gutem Design (Naylor 1971). Getarnt als Roman präsentiert der Autor neben dieser Vorstellung seine Antworten auf häufige Einwände gegen den Sozialismus und unterstreicht seine gestalterische Überzeugung, dass der Sozialismus nicht nur die Abschaffung des Privateigentums, sondern auch die Abschaffung der Trennung von Kunst, Leben und Arbeit mit sich bringen würde.

Mir stellt sich in der Auseinandersetzung nun die Frage: Warum wählt Morris für seine Zukunftsvision die Form eines Science-Fiction Romans? Warum verpackt er seine Vorstellungen von gutem Design in eine Narration? Denn unwissentlich stößt Morris hiermit eine bisher

noch wenig beachtete Tradition in der Designdisziplin an. Die historische Linie dieses »Narrative Turns« (Goodson und Gill, 2011) im Design möchte ich in diesem Text anhand ausgewählter Beispiele nachzeichnen. Um auf die politische Dimension ihrer eigenen Gestaltung hinzuweisen, wählen Designer*innen seit Morris häufig das Medium der narrativen Fiktion einer anderen möglichen Zukunft: das Storytelling. Innerhalb dieser Linie kommt es über die letzten 100 Jahre zu interessanten Verschiebungen, wie ich anhand der Beispiele darlegen werde: von erstens (1) der utopischen Vision des modernen Designs, über zweitens (2) deren Verkehrung in ihr eigenes dystopisches Scheitern im italienischen *Radical Design* der 1970er Jahre, drittens (3) die vermeintliche Rückkehr der Utopie in der Vermarktung von smartem Design des Silicon Valley in den 1980ern und schließlich viertens (4) der erneuten dystopischen Wendung im Spekultativen Design unserer Gegenwart. Der Blick in die Geschichte aus der Perspektive des Designs zeigt, dass die radikalen sowie politischen Vorschläge der Disziplin meistens in Storytelling eingebettet wurden. Oder vielmehr könnte ich jetzt schon die Behauptung aufstellen, dass der Bruch mit dem Gegebenen und das Schaffen neuer Bezüge durch Design immer schon in sich und aus sich heraus eine neue Geschichte erzählen muss, um eine andere mögliche Zukunft greifbar zu machen (Fig 1). Radikales Design als Vorgriff auf die Zukunft, so scheint es, ist Storytelling mit anderen Mitteln. Eine kritische Bewertung dieser Tendenz im Design und ein Ausblick auf andere Möglichkeiten der Politik durch Design sind dann der Abschluss dieses Beitrags.

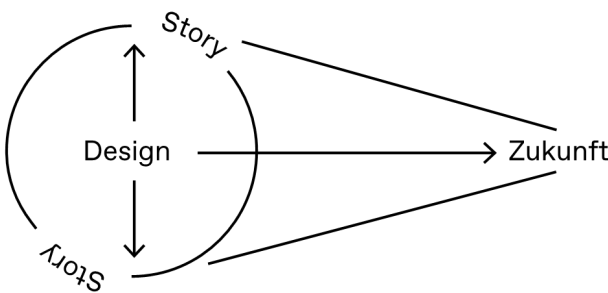


Abb. 1: Der Zukunftsbezug des Designs, Felix Kosok

2. Im Land der Träume

In vielerlei Hinsicht ist *News from Nowhere* von William Morris das designhistorische Beispiel, welches am eindeutigsten reinstes Storytelling ist. Tatsächlich ist *News from Nowhere* ein Roman, der eine Geschichte aus der Ich-Perspektive seines Protagonisten erzählt. Die 39 Kapitel erschienen zunächst als Fortsetzungsroman vom 11. Januar bis zum 4. Oktober 1890 in der sozialistischen Zeitschrift *Commonweal*. Dies erklärt auch die episodisch wirkende Erzählstruktur, bekommt der Protagonist William Guest doch von seinem Mentor aus der Zukunft, dem Bibliothekar Hammond, sowie von seinen Kameraden, dem Bootsmann Dick und dessen Lebensgefährtin Clara, in jedem Kapitel einen anderen Aspekt der zukünftigen Gesellschaft vorgeführt. Unübersehbar sind die politischen Bezüge – genauso unübersehbar aber auch die Anleihen, die Morris an einem anderen Roman macht. Denn er verfasste sein Werk als Kritik an Edward Bellamys 1887 erschienenen *Looking Backward*. Von Ähnlichkeiten der beiden Werke zu sprechen, wäre eine Untertreibung, wie ein schneller Blick in Bellamys Roman zeigt: Ein junger Protagonist, Julian West, erwacht nach einem tiefen Schlaf am selben Ort in Boston, jedoch in einer weit entfernten Zukunft – im Jahr 2000. Der junge Sozialist trifft auf einen Mentor, der ihn durch diese neue, zukünftige Gesellschaft führt und ihm deren Eigenheiten sowie ihre Designs erklärt. Es werden Kreditkarten und Grammophone vorgestellt, obwohl es diese 1887 noch überhaupt nicht gab.

Die vielen Gemeinsamkeiten in der Erzählstruktur verleiten mich zu einer zweiten Behauptung: Weder Julian West noch William Guest sind die eigentlichen Protagonisten ihrer jeweiligen Erzählung. Vielmehr ist das Storytelling nur Mittel zum Zweck, um die eigentliche Hauptfigur im öffentlichen, politischen Diskurs zu positionieren: das Design! Selbst Edward Bellamy ging es um die utopische Stadtplanung seiner Zukunftsvision, die sich bei William Morris wiederum bereits im Titel der Erzählung wiederfindet. Denn »Nowhere«, also Nirgendwo, ist eine mögliche Übersetzung des altgriechischen »Utopia« (οὐτοπία). Die heimliche Protagonistin ist in beiden Romanen die Gestaltung der zukünftigen Gesellschaft, die jeweils auch den größten Teil der textlichen Beschreibungen einnimmt. Morris verfasste *News from Nowhere* als Gegenvorschlag für das Design Bellamys, da er dessen technolo-

gie-getriebene Vision stark kritisierte. Insbesondere der Aspekt der Freude an der eigenen, gestaltenden Arbeit kommt dem Romantiker Morris in einer durch Maschinen unterstützten sozialtechnologischen Produktion eindeutig zu kurz.

Um diesen politischen Zusammenhang sowie die vielen detaillierten Beschreibungen der Gestaltung in seinem Roman besser verstehen zu können, müssen einige biografische Bezüge und politische Überzeugungen erläutert werden. So war Morris selbst Designer und überaus erfolgreich in der Gestaltung von Tapeten und Möbeln. Dabei verknüpfte er seine Gestaltung mit einem ganzheitlichen Bild des Menschen und war Teil der englischen *Arts and Crafts* Bewegung. Diese ließ sich wiederum perfekt mit dem Titel eines weiteren Science-Fiction Werks überschreiben: Zurück in die Zukunft. Denn bei dieser ersten gestalterischen Lebensreform ging es nicht allein um eine nostalgisch-romantische Verklärung einer vorangegangenen Epoche, sondern um die Etablierung von moralischen Standards in der Produktion von Alltagsgegenständen sowie um den lebensweltlichen Zusammenhang insgesamt, in den diese Produktion und ihre Produkte eingebettet waren. Design war für die *Arts and Crafts* Bewegung die Gestaltung holistischer Lebensformen (Schweppenhäuser 2016, 3–4). Die Reform der Gestaltung zielte eindeutig auch auf die Reform der sozialen Verhältnisse ab: »I don't want art for a few, any more than education for a few, or freedom for a few«, so Morris (Morris 1984, 42).

Im Lichte seiner sozialistischen Überzeugungen erscheinen die politischen Bezüge in seinem Roman deutlicher. Die Handarbeit wird als Freude, Erfüllung und Selbstverwirklichung wahrgenommen, was sich vor allem in den vielen detaillierten Ornamenten ausdrückt. Die Maschine wird lediglich zur Unterstützung eingesetzt, da diese den Menschen nur versklave, was Morris größter Kritikpunkt an Bellamys Zukunftsvision war. Es bleibt trotzdem die Frage, warum Morris die Form des Romans wählte – scheinbar das Einzige, das ihn an Bellamys Werk überzeugt hatte. Aufschlussreich sind hier sicherlich die letzten Zeilen, ein Dialog, die das Geschehen kurz vorm Erwachen von William Guest beschreiben: »Go back and be the happier for having seen us, for having added a little hope to your struggle.« Die Antwort: »Yes, surely! and if others can see it as I have seen it, then it may be called a vision rather than a dream« (Morris 1995, 220).

Ein Traum lässt sich nur allein träumen. Um gesellschaftlich wirksam zu sein, muss zu einer kollektiven Vision für die Zukunft werden. Durch gutes Design, angeleitet durch die richtigen Prinzipien, soll diese Vision verwirklicht werden. Diese utopische Vision war die Perspektive der modernen Gestalter*innen wie Morris auf die sich gerade eröffnende Gestaltbarkeit der Welt. Sie strebten durch ihr ganzheitliches Design eine Reform der gesamten Gesellschaft an (Kosok 2021). Das jeweilige Gute, welches das Ziel der utopischen Vision war, war auch das Gute, das der Gestaltung zugrunde gelegt werden musste und sie bestimmte. Warum erfolgte dann aber gleich der Entwurf einer ganzen, neuen Welt, wie im Fall von Bellamy und Morris? Dies erklärt sich aus dem praktischen Weltbezug des Designs, wie der Philosoph Daniel Martin Feige mit Verweis auf Lucius Burckhardt und Martin Heidegger beschreibt. Bei letzterem hieß es schon: »Ein Zeug ›ist‹ streng genommen nie« (Heidegger 2006, 68). Feige führt dies weiter aus und begründet, warum mit dem Design von alltäglichen Gegenständen gleich immer auch das Design einer ganzen Welt gemeint sein muss: »Hämmer ohne Nägel und ohne Wände ... wären nicht das, was sie sind. Entsprechendes gilt ... für Designgegenstände: Sie stehen immer schon in Kontexten anderer Gegenstände« (Feige 2018, 82). Dies betrifft nicht nur die praktischen Zusammenhänger der Zwecke, sondern auch die institutionellen und sozialen Beziehungen, die diese ausformen: »Für den praktischen Weltbezug, in den Design eingelassen ist, ist charakteristisch, dass er immer auch mit institutionell-organisatorischen Aspekten und letztlich zwischenmenschlichen Beziehungen einhergeht« (Feige 2018, 84).

Insofern ist es nicht mehr verwunderlich, dass ein Designer einen Roman über eine fiktive zukünftige Welt schreibt. So sehr sein Design diese Welt bereits vorwegnehmen soll, braucht es doch den praktischen Zweckzusammenhang, den diese Welt darstellt und in dem sich das Design erst vollends verwirklicht. Die teleologische Struktur moderner Gestaltung bedingt, dass Design zum Storytelling werden muss, solange es die Welt noch nicht gibt, in die es hineinpassen würde. Noch besser: Der Gestalter wird selbst zum Geschichtenerzähler und Bewerber dieser neuen Welt und liefert zu seinem Design den Text mit.

Ein letztes Beispiel aus der Moderne möchte ich nur kurz noch anreißen, da es diesen Zusammenhang ebenfalls verdeutlicht und die

Brücke zwischen der Reform und der Erneuerung durch die Verbindung von Kunst und Technik schlägt. Walter Gropius hat meines Wissens zwar nie einen Roman über das Bauhaus geschrieben, dafür aber ein Manifest. Der Text beginnt ohne Überschrift mit dem Satz: »Das Endziel aller bildnerischen Tätigkeit ist der Bau!« Das Manifest wird von einem Holzschnitt Lyonel Feiningers geziert, der die Zitadelle der Zukunft zeigt, die im letzten Satz des Manifestes angesprochen wird: »Wollen, erdenken, erschaffen wir gemeinsam den neuen Bau der Zukunft, der alles in einer Gestalt sein wird: Architektur und Plastik und Malerei, der aus Millionen Händen der Handwerker einst gen Himmel steigen wird als kristallenes Sinnbild eines neuen kommenden Glaubens« (Droste 2019, 20–21). Es wiederholt sich das narrative Muster: Die neue Welt des neuen Menschen muss als Geschichte vorweggenommen werden, um das neue, moderne Design plausibel zu machen.

3. ANTI, ANTI: Die Dystopien des italienischen Radical Designs

Jede Geschichte braucht natürlich eine Fortsetzung. Und wie in Star Wars ist der zweite Teil einer Reihe die perfekte Möglichkeit, sich dunkleren Themen zu widmen und ungelöste Konflikte auszutragen. So bedingt der Übergang von der Moderne zur Postmoderne im Design die Verschiebung von der utopischen zur dystopischen Erzählperspektive. Dabei ist der anti-funktionalistische Bruch des italienischen Anti- oder Radical Designs der späten 1960er Jahre nicht so absolut, wie es scheint. Vielmehr lässt sich die Postmoderne im Design mit dem Philosophen Albrecht Wellmer als eine notwendige, kritische Selbstüberschreitung der Moderne und ihres zu simplem Funktionalismus verstehen (Wellmer 1985). Die Ideale der Moderne werden fortgeschrieben, dabei aber besagte Widersprüche und Konflikte nicht in einer harmonischen Einheit versöhnt, sondern offen ausgetragen. Im Sinne dieser Erzählung kann man auch narrativ von einer Fortsetzung sprechen, selbst wenn alte Protagonisten nun zu Antagonisten wurden.

Wogegen wurde im Design nun also eine Anti-Haltung bezogen? Das italienische Radical Design richtete sich gegen den Funktionalismus des Bauhauses und parodierte dieses sogar namentlich, wie in der knallbunten Möbelserie Bau.Haus No1 und No2 vom italienischen Studio Alchimia, oder dem völlig unpraktischen Sessel Mies von 1969 von den Mitbegründern des Anti-Designs, dem florentinischen Studio Archizoom Associati. Dieses Radical Design stand im historischen Kontext der Counterculture und ihrer »Künstlerkritik«, wie Eve Chiapello und Luc Boltanski sie in *Der neue Geist des Kapitalismus* beschrieben (Boltanski und Chiapello 2006, 81). Diese emanzipatorische, jedoch individualistisch verfasste »Künstlerkritik« richtet sich wiederum gegen die fehlende »Authentizität« eines stumpf gewordenen Funktionalismus; gegen »das Unpraktische des erbarmungslos Praktischen« (Adorno 2010, 151) sowie die graue Konformität der modernen Angestellten- und Warengesellschaft, die das Individuum in einem »eisernen Käfig« gefangen halte (Boltanski und Chiapello 2006, 84).

In Bezug auf das Storytelling ist bereits das frühe italienische Radical Design von besonderem Interesse. Das fiktionale Projekt »Non-Stop City« von 1969 von Archizoom verkehrt die Vision der modernen Stadt als endloses Grid in eine ironische Dystopie. Die Zeichnungen zeigen ein endloses Raster, das nur durch Linien durchbrochen wird, die zugleich Mauern darstellen sollen. In diesem struktur- und merkmallösen Raum leben die Menschen als nomadische Camper*innen. Andrea Branzi, einer der Köpfe hinter Archizoom, fasst das Projekt und dessen Erzählung zusammen:

The idea of an inexpressive, catatonic architecture, outcome of the ... logic of the system ..., was the only modern architecture of interest to us: a liberating architecture, corresponding to mass democracy, devoid of demos and devoid of cratos (people and power), and both centreless and imageless. A society freed from its own alienation, emancipated from the rhetorical forms of humanitarian socialism and rhetorical progressivism: ... where mass production produced infinite urban decors ... An extreme vision of industrial civilization as the producer of a decorative-repetitive, and horizontal system, and one thus devoid of cathedrals. (Branzi 2006, 148–150)

Die utopischen Visionen der Moderne, ihre Zitadellen der Zukunft, wurden mit ihrem enthusiastischen Scheitern konfrontiert (Branzi 2006, 146). Es wurden »negative Utopien« entwickelt, deren wesentli-

cher Bestandteil Zukunftsszenarien mit dystopischen Erzählelementen waren. Die Zukunft war nun kein offener Möglichkeitshorizont zukünftiger Gestaltung mehr, sondern eine sich ins Unendliche ausdehnende Gegenwart. Die Strategie setzt sich auch in der »Dream Beds« Serie von Archizoom fort: Kitschmöbel innerhalb von total durchgestalteten Fiebertraum-Interiors, die wie designte trojanische Pferde den guten Geschmack der bürgerlichen Wohnungen zerstören sollten. Der Optimismus der Moderne wurde durch eine begeisterte Lust am »Flop« ersetzt (Branzi 2006, 146).

4. Das Remake/Die Technik-Utopien des Silicon Valley

Wie Karl Marx bemerkte: Weltgeschichtliche Tatsachen ereignen sich immer zweimal – das erste Mal als Tragödie und das zweite Mal als Farce (Marx 1972, 115). Die vielzitierte Aussage ist selbst natürlich eine Erzählung, eine Konstruktion von geschichtlichem Fortschritt, die allerdings durch die Positionierung meiner Beispiele für Storytelling im Design bestätigt wird. Denn die Rückkehr der modernen Utopie in den Technologie-Visionen des Silicon Valley ist tatsächlich eher ein schlechtes Remake – die grundlegenden Fehler findet man schon im Original. Jedoch rücken die Versprechungen der Technologie den Schwindel utopischer Erfüllung in die zeitlich greifbare Nähe einer einzelnen Kaufentscheidung. Das Storytelling rund um die Utopie wird durch ihre Kommerzialisierung und Kommodifizierung umso wichtiger. Welche neuen Traumländer sollen uns nun also durch Geschichtenerzählen vorgeführt werden?

Der »Apple Knowledge Navigator« ist sicherlich das eindrucklichste Beispiel für den frühen Einsatz von Storytelling aus dem Silicon Valley. Dieses fiktive Device ist ein reines Konzept, das 1987 vom damaligen CEO von Apple, John Sculley, in seinem Buch *Odyssee* beschrieben wurde (Sculley 1987). Um all die listenreichen Tricks darstellen zu können, zu denen dieser Computer fähig sein sollte, wurde im selben Jahr eine Reihe von Videos produziert, die immer noch on-

line abrufbar sind. In einem dieser Videos kommt ein Universitätsprofessor nach Hause und schaltet seinen Tablet Computer ein. Der KI-Assistent des Computersystems ist ein drollig aussehender Butler mit Fliege, der auf die Stimme des Professors reagiert und ihm mitteilt, dass er mehrere verpasste Anrufe hat. Der Professor ignoriert die meisten der Anrufe von seiner Mutter und lässt den digitalen Butler stattdessen nach Informationen zur Abholzung des Amazonas-Regenwaldes suchen. Während der Suche führt der Professor noch einen videogestützten Facetime Anruf mit seiner Kollegin und gleicht mit ihr die Daten ab. Die entscheidende Frage zu diesem Video (neben der Frage des Storytellings) ist nun: Was existierte 1987 noch nicht? Die Antwort: Video-Anrufe, der Voice-Assistent, Suchmaschinen, KI, das Internet – jedenfalls in der im Video dargestellten Form.

So spektakulär die Vorwegnahme all dieser Technologien in einer fiktiven Geschichte aus der Zukunft auch sein mag, stellt sich dennoch die Frage, warum diese Utopie in einer Reihe mit den Vorschlägen radikalen Designs zu nennen wären. Nach einer politischen Agenda, die das Ganze der Gesellschaft in Frage stellen würde, müsste man in Apples Zukunftsszenarien lange suchen. Welche Bezüge gibt es dennoch? Um die schlussendliche Inkorporation der Künstlerkritik eines Radical Designs besser erkennen zu können, muss noch Apples berühmten Werbespot »1984« für den Apple Macintosh hinzugenommen werden, der im Titel auf eine weitere Zukunftsvision verweist. In diesem sieht man eine junge Frau, die von Polizisten verfolgt durch eine graue Masse von Click-Worker*innen rennt, um am Ende in der technologie-typischen Rhetorik der eigenen Unvermeidbarkeit den »Big Brother« auf einem riesigen Bildschirm mit dem Befreiungsschlag ihres Hammers zu zerstören. Interessant ist, dass das Produkt außer auf dem Shirt der Frau im Spot nicht vorkommt. So verkörpert die Frau Apples trickreiche Technologie, die unsere Kreativität aus der grauen Konformität befreit. Das Narrativ der *Counterculture* wird von Apple, John Sculley und Steve Jobs technologisiert und ihrer Produktwelt komodifiziert. Wir alle sind jetzt zu kreativen Individualist*innen geworden, die sich dank der Technologie ganz einfach immer wieder neu erfinden und selbst verwirklichen können. Dass wir uns durch das Versprechen ihrer technologiebasierten Erfüllung selbst um die Utopie der Freiheit betrügen und das Silicon Valley am Ende selbst zum Big Brother werden musste,

stellt auch indirekt der Designkritiker Vilém Flusser als List fest: »Das Design hinter aller Kultur ist, aus uns natürlich bedingten Säugetieren hinterlistigerweise freie Künstler zu machen« (Flusser 1993, 11). Und weiter: »Ein Designer ist ein hinterlistiger, Fallen stellender Verschwörer« (Flusser 1993, 9) – Ich würde noch hinzufügen wollen: Designer*innen sind hinterlistige Märchenerzähler*in.

5. Dreams are my reality: Die spekulative Rückkehr zu den Träumen

Was ist die Falle, in die wir da getappt sind? Sie ließe sich mit Mark Fisher als Kapitalistischer Realismus beschreiben (Fischer 2009): Es ist einfacher, sich das Ende der Welt vorzustellen, als das Ende des kapitalistischen Systems, das mittlerweile zu einem Überwachungs-kapitalismus mutiert ist (Zuboff 2018). Diese Krise der Imagination und des Träumens diagnostizieren 2013 auch Anthony Dunne und Fiona Raby in *Speculative Everything*: »It is hard to say what today's dreams are; it seems they have been downgraded to hopes ... There are no more visions. We don't know how to fix the planet and ensure our survival. We are just hopeful« (Dunne und Raby 2013, 1). Insbesondere das hyper-kommerzialisierte Design seit den 1980er Jahren habe zur Konstruktion dieser Ausweglosigkeit beigetragen. Grüße gehen raus an Apple. Ihr Gegenvorschlag zur aktuellen Hoffnungs- und Imaginationslosigkeit ist eine neue kritische Designdisziplin, das Spekulative Design. Dessen gestalterischer Einsatz ist in der Regel um ein dystopisches *What-If*-Zukunftsszenario herum designet. Mit erneut starkem Verweis auf die Kontextabhängigkeit des Designs greift Spekulatives Design die Regeln dieser zukünftigen Welt auf und gestaltet funktionale Fiktionen, die als Provokation zu einer kritischen Reflexion über unsere Gegenwart, über mögliche und wünschenswerte Zukünfte anregen soll (Kosok 2021).

Das zentrale Projekt, auf das die Beispiele in *Speculative Everything* hinauslaufen, ist das »design experiment« mit dem Titel *United Micro-Kingdoms* (Dunne und Raby 2013, 173–188). Ausgehend von

einem zweidimensionalen politischen Diagramm (Left-Right, Authoritarian-Libertarian) gepaart mit relevanten Themenkomplexen, die als potenzielle Aufgabenfelder der Gestaltung angesehen werden (Mobilität, Energieversorgung), entwarfen Dunne und Raby vier Teilkönigreiche des vormals Vereinigten Königreiches, in denen sich jeweils eine Zukunftsvision der Gesellschaft verwirklicht haben würde. Im Mikrokönigreich der individualistischen »Digitalians« leben die Menschen unter der Herrschaft einer totalen digitalen Diktatur der Überwachung und Transparenz, in der alles von den Kräften des Marktes bestimmt wird. Grüße gehen raus an Apple. Im Reich der »Bioliberalen« hat sich die Sozialdemokratie durchgesetzt und es wird ausschließlich biologisch nachhaltige Technologie verwendet. Die »Anarcho-Evolutionisten« hingegen haben sich nur auf die Manipulation der eigenen Gene konzentriert, um so eine Gesellschaft zu erzeugen, in der es keine Staatsmacht mehr gibt und alle Organisation über den Zusammenschluss kleinerer tribalistischer Gruppen funktioniert. Die »Communo-Nuclearists« schließlich sind eine Anti-Wachstumsgesellschaft, in der sämtliche Ressourcen und sogar die Anzahl der Bevölkerung vom Staat reguliert werden. Für alle vier Teilkönigreiche designten Dunne und Raby jeweils das Modell eines zentralen Fortbewegungsmittels, in dem sich die jeweilige Gesellschaft widerspiegelte. Die *Digitarians* bewegen sich individuell in digital gesteuerten Fahrzeugen, die sich individualisieren lassen. Die *Bioliberals* züchten ihre Fahrzeuge aus Biomasse. Die *Anarcho-Evolutionists* fahren gemeinsam auf einer fahrradähnlichen Konstruktion. Und die *Communo-Nuclearists* leben schließlich in einem streng reglementierten und getarnten Zug. Diese Modelle sowie die Erklärung der Zukunftsszenarien bilden dann das Kernstück der Ausstellungen, in denen das Projekt präsentiert wurde.

In der Abfolge meiner Beispiele von Verfall und Reaktion schließt sich durch die Wiederholung des Spekulativen Designs ein Kreis. Die utopische Erzählung einer zukünftigen Welt und ihres Designs wie in *News from Nowhere* wird in *Speculative Everything* wieder aufgegriffen, jedoch in ihrer dystopischen Wendung. Das politische Ziel bleibt aber dasselbe: »It is our hope that speculating through design will allow us to develop alternative social imaginaries that open new perspectives on the challenges facing us« (Dunne und Raby 2013, 189). Wie auch

schon bei Morris geht es Dunne und Raby um das kollektive Träumen, um Visionen für die Zukunft, um das Design einer anderen Welt.

6. Schluss: Das böse Erwachen?

Ist das nun das Ende der Geschichte in unserer spekulativen Gegenwart? Natürlich nicht. Und selbst die doppelte Wiederholung von Tragödie und Farce, Falle und Ironie ergibt sich selbstverständlich nur aus meiner Auswahl aus der Geschichte des Designs, der Geschichte, die ich hier erzählen wollte. Von Morris Utopie, über die dystopischen Stadtplanungen von *Archizoom*, zu den pseudo-utopischen Zukunftsvisionen von Apple bis hin zu den spektakulären Dystopien des Spekulativen Designs hat sich gesamtgesellschaftlich zwar einiges verändert – dies aber nicht allein aufgrund des Designs. Die drängendere Frage, die bleibt, die sich immer noch unbeantwortet hinter der Geschichte versteckt, ist, welche Politik durch das Storytelling wirklich verfolgt und verwirklicht werden konnte. Tatsächlich ist die Frage nach dem direkten Impact eine, die zumindest die *Arts & Crafts*-Bewegung, das *Radical Design* sowie das Spekulative Design in Bedrängnis bringt. So ist eine Kritik, die sich gegen das Spekulative Design und seine vermeintlich kritische Haltung richtet, dass diese viel eher »criticool« als wirklich kritisch wäre (Laranjo 2015a). So bemerkt Francisco Laranjo, dass wenn der Erfolg des Storytellings von Spekulativem Design in Coolness und Buzz in den White Cubes der Kunstwelt und den Ausstellungsräumen von Hochschulen gemessen würde, dann sei alles gut. Wenn spekulative Designer*innen aber für ihre Substanz, ihre Qualität und ihre Wirkung auf die Gesellschaft verantwortlich gemacht werden würden, dann müsste die Messlatte deutlich höher gelegt werden (Laranjo 2015b). Schwerwiegender noch als der Elfenbeinturm-Vorwurf wiegt die Kritik von Luiza Prado und Pedro Oliveira, die zurecht darauf hinweisen, dass die fiktiven Dystopien von Dunne und Raby die gegenwärtige Realität von vielen Menschen auf diesem Planeten sind, die nicht dieselben Privilegien wie die Designer*innen genießen (Oliveira und Prado, 2015). Grüße gehen ein letztes Mal an Apple und seine in Entwicklungsländer ausgelagerte Produktion raus.

Eignet sich das futuristische sowie spekulative Storytelling überhaupt, um durch Design politische Ziele verwirklichen zu können? Obwohl auch schon William Morris in seiner utopischen Narration radikales politisches Potenzial wissen wollte, stellt sich tatsächlich die Frage, welche reale Politik eigentlich aus diesen gestalterischen Zukunftsszenarien folgte, die alle aus einer bestimmten, exklusiven sowie privilegierten Perspektive entworfen wurden. Die Auswirkung bisherigen Versuche von Designer*innen durch Design die Welt zu verändern, verblieben bisher meist im Rahmen der Designdisziplin selbst. Wie ließen sich diese Zukunftsvisionen effektiver gestalten? Vielleicht wäre es an der Zeit, den optimistischen Größenwahn Gestaltender mit ein wenig Realismus zu konfrontieren, um doch noch das Unmögliche zu erreichen: Eine gesamtgesellschaftlich wirkende politische Debatte, die zwar tatsächlich von den Zukunftsszenarien des Designs ausgelöst werden würde, jedoch nicht alleine nur von den Designer*innen gestaltet und geführt werden kann. Denn bisher hatte keines der von mir vorgestellten Zukunftsszenarien wirklich an die Partizipation des Publikums gedacht. Der Ansatz des *Design Futuring*, der sich aus dem Spekultativen Design entwickelt hat und zu dem Benedikt Groß und Eileen Mandir zuletzt ein umfangreiches Handbuch veröffentlicht haben, geht diesen bescheideneren Weg der Partizipation und der Befähigung anderer (Groß und Mandir 2022). Das Handbuch stellt Methoden und Werkzeuge vor, so dass jeder und jede Spekulative Zukunftsszenarien entwerfen kann, die anschließend zur öffentlichen Verhandlung gestellt werden müssen, um schlussendlich eine bessere Zukunft gemeinsam zu gestalten. Der Fokus liegt hierbei weniger auf den besonders provokanten Dystopien, noch allein auf der Weiterentwicklung technologiebasierten Lösungen, sondern auf der tatsächlich gemeinsamen Aushandlung wünschenswerter Zukünfte.

Ein letzter Vorschlag zur Korrektur des Storytellings der von mir vorgestellten Designerinnen und Designer schließt an Luiza Prados und Pedro Olivieras Kritik an. Auch wenn ihr ihrer Kritik nur in Teilen zustimmen kann, da ich selbst die Existenz von Räumen für die Verhandlung abstrakterer und möglicherweise realitätsfernerer Fragestellungen im Design absolut verteidigen wollen würde, so haben die beiden doch in einem Punkt uneingeschränkt Recht: Bisher sind diese akademischen und künstlerischen Räume hochgradig exklusiv. Speku-

latives Design benötigt jedoch eine gewisse Vielfalt an Perspektiven jenseits der selbstverliebten und oft engstirnigen Sichtweisen privilegierter, weißer Designer*innen. Die Zugänglichkeit dieser dystopischen oder utopischen Zukunftsszenarien wird erhöht, wenn weitere Perspektiven in ihre Entwicklung integriert werden. Nur so können diese spekulativen Geschichten zukünftiger Welten emanzipatorisches Potenzial entfalten. Afrofuturismus wäre ein Beispiel für solch ein Projekt, das versucht, durch kollektive Imagination andere Zukunftsbilder zu erzeugen, andere Zukunftsbilder zu designen, um andere Menschen zu eben jenem spontanen schöpferischen Akt zu befähigen, der das Geschichtenerzählen ist. Ytasha Womack fasst die emanzipatorische Wirkung kollektiver Imagination im Afrofuturismus treffend zusammen:

Afrofuturism is a great tool for wielding the imagination for personal change and societal growth. Empowering people to see themselves and their ideas in the future gives rise to innovators and free thinkers, all of whom can pull from the best of the past while navigating the sea of possibilities to create communities, culture, and a new, balanced world. (Womack 2013, 171–72)

Schlussendlich soll die Imagination, das gemeinsame Träumen, die Menschen ermächtigen, die Welt tatsächlich verändern zu können.

Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W. 2010. *Funktionalismus Heute* (1965), in: Klaus Thomas Edelmann, Gerrit Terstiege (Hg.), *Gestaltung denken. Grundlagentexte zu Design und Architektur*. Basel: S. 147–161.
- Branzi, Andrea. 2006. *Non-Stop City*. Orleans: Editions HXX.
- Boltanski, Luk, and Chiapello, Eve. 2006. *Der neue Geist des Kapitalismus*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Droste, Magdalena. 2019. *Bauhaus 1919–1933*. Neuauflage 2019, Köln: Taschen.
- Dunne, Anthony and Raby, Fiona. 2013. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, London: MIT Press.
- Feige, Daniel Martin. 2018. *Design. Eine philosophische Analyse*. Berlin: Suhrkamp.

- Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. Winchester: Zero Books.
- Flusser, Vilém. 1993. *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Designs*. Göttingen: Steidl.
- Goodson, Ivor F, and Gill, Scherto R. 2011. »The Narrative Turn in Social Research«, in: *Counterpoints*, vol. 386, S. 17–33.
- Heidegger, Martin. 2006. *Sein und Zeit*, 19. Aufl. Tübingen: De Gruyter.
- Kosok, Felix. 2021. *Form, Funktion und Freiheit: Über die ästhetisch-politische Dimension des Designs*. Bielefeld: Transcript.
- Laranjo, Francisco. 2015a. »Avoiding Post-Critical.« In: *Modes of Criticism*, issue 1 (2015), S. 19–28.
- Laranjo, Francisco. 2015b. *Critical Everything*. Online available at: <https://modesofcriticism.org/critical-everything/> (last accessed: 18.06.2023).
- Groß, Benedikt, and Mandir, Eileen. 2022. *Zukünfte gestalten: Spekulation. Kritik. Innovation. Mit Design Futuring Zukunftsszenarien strategisch erkunden, entwerfen und verhandeln*. Mainz: Hermann Schmidt.
- Marx, Karl. 1972. »Der achtzehnte Brumaire des Louis Bonaparte (1852)«, in: *MEW Bd. 8*. Berlin/DDR: Dietz Verlag, S. 115–123.
- Morris, William. 1995. *Notes from Nowhere: Or an Epoch of Rest*, edited by Krishan Kumar. Cambridge, New York, u. a.: Cambridge University Press.
- Morris, William. 1984. »The Lesser Arts«, in: Morton, Arthur Leslie (Hg.). *Political Writings of William Morris*. London: Lawrence & Wishart, S. 31–56.
- Naylor, Gillian. 1971. *The Arts and Crafts Movement: A Study of Its Sources, Ideals and Influence on Design Theory*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Oliveira, Luiza, and Prado, Luiza. 2015. *Futuristic Gizmos, Conservative Ideals: On (Speculative) Anachronistic Design*. Online available at: <https://modesofcriticism.org/futuristic-gizmos-conservative-ideals/> (last accessed: 18.06.2023).
- Schweppenhäuser, Gerhard. 2016. *Designtheorie*. Wiesbaden: Springer VS, S. 3 f.
- Sculley, John, and Byrne, John. 1987. *Odyssey: Pepsi to Apple. A Journey of Adventure, Ideas, and the Future*. New York: HarperCollins Publishers.
- Wellmer, Albrecht. 1985. »Kunst und industrielle Produktion. Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne«, in: ders., *Zur Dialektik von Moderne und Postmoderne. Vernunftkritik nach Adorno*. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 115–134.
- Womack, Ytasha. 2013. *Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture*. Chicago: Lawrence Hill Books.
- Zuboff, Shoshana. 2018. *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*. New York, Frankfurt/M: Campus Verlag.

Autor_innen

Nina Eckhoff-Heindl, Dr. phil., Wissenschaftliche Mitarbeiterin und Koordinatorin des OER-Verbundprojekts Comicforschung.nrw am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Sie studierte Kunstgeschichte und Philosophie an der Ruhr-Universität Bochum. 2021 erfolgte die Cotutelle-Promotion an den Universitäten Köln und Zürich. Die daraus hervorgegangene Schrift *Comics begreifen. Ästhetische Erfahrung durch visuell-taktilen Erzählen in Chris Ware's Building Stories* (Reihe Bild + Bild, Reimer: 2023) wurde 2022 mit dem Roland-Faelske-Preis (Universität Hamburg) und 2023 mit dem Offermann-Hergarten-Preis (Universität zu Köln) ausgezeichnet. Sie ist assoziiertes PostDoc-Mitglied im DFG-Graduiertenkolleg 2661 »anschießen – ausschließen. Kulturelle Praktiken jenseits globaler Vernetzung«. <http://nina.eckhoff-heindl.de>.

Jennifer Eickelmann, Dr. phil., Juniorprofessorin für Digitale Transformation in Kultur und Gesellschaft an der Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften und dem Forschungsschwerpunkt digitale_kultur an der FernUniversität in Hagen; 2017 Promotion am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum mit einer Arbeit zur Materialität mediatisierter Missachtung. Bis 2022 war sie wiss. Mitarbeiterin und Gleichstellungsbeauftragte an der Fakultät Sozialwissenschaften, TU Dortmund. Sie ist Mitherausgeberin der Open-Access-Reihe *Digitale Kulturen*, Hagen University Press, und seit 2024 Co-Sprecherin des FSP digitale_kultur. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen an der Schnittstelle von Gender/Queer Media Studies und Ungleichheits-/Kulturosoziologie und beschäftigen sich mit der digitalen Transformation von (De-)Subjektivierungsprozessen und affektiven Öffentlichkeiten, mediatisierter Gewalt sowie dem digitalen Wandel des Kuratorischen im Kontext von Social Media und Museen.

Joachim Friedmann, Dr. phil., ist Professor für Interaktive Dramaturgie am Kunst- und Mediacampus der HAW Hamburg. Zuvor war er von 2017 bis 2024 verantwortlicher Professor für den Masterstudiengang »Serial Storytelling« an der Internationalen Filmschule Köln (ifs). Im Jahr 2016 promovierte er zum Thema Transmediales Erzählen an der Viadrina Universität Frankfurt/Oder. Als Drehbuchautor und Creative Producer hat er für zahlreiche Fernsehserien gearbeitet, die u. a. mit dem Grimme-Preis und dem Deutschen Fernsehpreis ausgezeichnet wurden. Zudem ist Friedmann als Autor und Consultant für Online- und Gaming-Projekte tätig, unter anderem für Microsoft, den Deutschen Fußballbund DFB sowie das Bundesumweltministerium. Seine Forschungs- und Lehrschwerpunkte liegen im Bereich des transmedialen, seriellen und interaktiven Storytellings, das er an verschiedenen Hochschulen, u. a. Universität Hildesheim, Filmuniversität Babelsberg und Hamburg Media School, vermittelt. Als Dozent und Berater ist er regelmäßig international tätig und lehrt u. a. in Marokko, Nigeria, Litauen, Estland und Frankreich.

Lars C. Grabbe, Dr. phil., Professor für Wahrnehmungstheorie, Kommunikation und Medien sowie Dekan an der MSD – Münster School of Design an der Fachhochschule Münster. Er ist Mitherausgeber des *Yearbook of Moving Image Studies* (YoMIS), der Buchreihen *Bewegtbilder* und *Welt|Gestalten* des BÜCHNER-Verlags sowie Reihenherausgeber von *Designforschung – Designwissenschaft – Designtheorie* (Springer VS). Zudem ist er Gründungsmitglied des Bildwissenschaftlichen Kolloquiums an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel sowie der Forschungsgruppe Moving Image Science Kiel|Münster und Vorstandsmitglied der Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft e. V. Er ist Mitglied der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), der Plattform für Immersive Medien, der International Society for Intermedial Studies und der Deutschen Gesellschaft für Semiotik (DGS). Seine Forschungsschwerpunkte umfassen Phänosemiose, Medientheorie und Medienphilosophie, Bildwissenschaft, Wahrnehmungsforschung und Wahrnehmungspsychologie, Kommunikationstheorie, Ästhetik, Semiotik, Filmwissenschaft und Mediengeschichte sowie Verkörperungs- und Kognitionstheorien.

Felix Kosok, Dr. phil., ist Professor für Communication Design sowie Studiengangsleiter für das Masterstudium »Design« an der German International University in Berlin. Er promovierte 2020 an der HfG Offenbach zur ästhetisch-politischen Dimension des Designs, auf die sich seither auch seine Forschung im Schwerpunkt bezieht. Seine Dissertation erschien 2021 im transcript Verlag unter dem Titel *Form, Funktion und Freiheit*. Neben der Forschung ist er mit dem in Frankfurt gegründeten Bureau069 selbst gestalterisch tätig und Gründungsmitglied des Offenbacher Kunstvereins Mañana Bold. Seit 2024 ist er Leiter des Design Diskurses für World Design Capital Frankfurt RheinMain 2026 unter dem Motto »Design for Democracy«. <https://bureau069.de>.

Birgit Mersmann ist Kunst-, Bild- und Literaturwissenschaftlerin. Seit 2023 hat sie die Professur für Zeitgenössische Kunst und Digitale Bildkulturen am Kunsthistorischen Institut der Universität Bonn inne. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Bild- und Medientheorie, visuelle Kulturen, zeitgenössische westliche und ostasiatische Kunst der Moderne und Gegenwart, globale Kunstgeschichte, Kunst und Migration, transkulturelle und translationale Bildstudien, Intermedialität zwischen Bild und Schrift, Ausstellungen und Museen, Geschichte und Theorie der Fotografie. Ausgewählte Publikationen: *Image Controversies. Contemporary Iconoclasm in Art, Media, and Cultural Heritage* (hg. mit Christiane Kruse und Arnold Bartetzky), Berlin/Boston: DeGruyter 2024; *Okzidentalismen. Projektionen und Reflexionen des Westens in Kunst, Ästhetik und Kultur* (hg. mit Hauke Ohls), Bielefeld: transcript 2022; *Bildagenten. Historische und zeitgenössische Bildpraxen in globalen Kulturen* (hg. mit Christiane Kruse), Paderborn: Fink 2021; *Über die Grenzen des Bildes. Kulturelle Differenz und transkulturelle Dynamik im globalen Feld der Kunst*, Reihe Image, Bielefeld: transcript 2021; *Handbook of Art and Global Migration. Theories, Practices, and Challenges* (hg. mit Burcu Dogramaci), Berlin/Boston: DeGruyter 2019; *The Humanities between Global Integration and Cultural Diversity* (hg. mit Hans G. Kippenberg), Berlin/Boston: DeGruyter 2016; *Schriftikonik. Bildphänomene der Schrift in kultur- und medienkomparativer Perspektive*, München: Fink, 2015.

Patrick Rupert-Kruse, Prof. Dr., ist seit 2014 Inhaber der Professur für Medientheorie und Immersionsforschung am Fachbereich Medien der Fachhochschule Kiel, zudem ist er Leiter des Instituts für immersive Medien (ifim) und Co-Leiter des Interdisziplinären Labors für Immersionsforschung (LINK). Darüber hinaus ist er Gründungsmitglied der Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel und Managing Editor des *Yearbook of Moving Image Studies* (YoMIS). Seit 2023 ist er außerdem Vorstandsvorsitzender der Gesellschaft für immersive Medien Schleswig-Holstein und setzt sich für die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit immersiven Medien für Unternehmen, Institutionen und die Gesellschaft ein. Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte: Theorie, Ästhetik und Konzeption immersiver Medien (Locative & Spatial Media, Virtual Reality, Mixed Reality), Medienentwicklung, -konvergenz und -innovation, Transmedia Storytelling.

Norbert M. Schmitz, Dr. phil., Professor für Ästhetik an der Muthesius Kunsthochschule, Kiel. Kunst- und Medienwissenschaftler. Lehrtätigkeiten an Universitäten und Kunsthochschulen in Wuppertal, Bochum, Linz und Zürich. International Vorträge an den Universitäten bzw. Akademien in Chicago, Berkeley, New York, Atlanta, Minneapolis, Paris, Zürich, Bern, Salzburg, Firenze, New Delhi, Lahore, Kathmandu, Seoul, Hangzhou. Methodische Arbeiten zu Fragen der Intermedialität von bildender Kunst und Film, Ikonologie der alten und neuen Medien, Diskursgeschichte der Kunstwissenschaft, des Kunstsystems und der Medientheorie, Methodik der modernen Bildwissenschaft; Sachliche Schwerpunkte: Klassische Filmgeschichte, Avantgardefilm und Kulturgeschichte der Moderne. Publikationen u. a.: *Kunst und Wissenschaft im Zeichen der Moderne*, Weimar 1994.

Marcus Stiglegger, Prof. Dr. phil. habil., Film- und Kulturwissenschaftler, lehrt in Münster, Freiburg, Regensburg und Ludwigsburg. Zuvor Vizepräsident der DEKRA Hochschule für Medien Berlin, Akademischer Oberrat in Siegen und Gastprofessur an der Clemson University (USA). Zahlreiche Publikation zu Filmästhetik, -geschichte und -theorie. Promotion zum Thema *SadicoNazista* (1999, 32015), Habilitation zur Seducionstheorie (*Ritual & Verführung*, Berlin 2006). Aktuell: *Film als Medium der Verführung* (dt. 2023, engl. 2024). Herausgeber des Kulturmagazins *:Ikonen:* und der Buchreihen *Medien/Kultur, Kultur + Kritik*

(Bertz + Fischer) sowie *Genrediskurs* (Springer). Mitglied der GfM, der GiB, der fipresci und des VdFK. Kinokulturberater der Stadt Mainz. Vorsitzender der FBW Wiesbaden. Podcast: Projektionen – Kinogespräche. Info: stiglegger.de.

Julie Woletz, Dr. phil., ist Professorin für Digitale Medien an der Technischen Hochschule Mittelhessen (THM). Sie studierte Germanistik an der Universität zu Köln und promovierte an der Goethe-Universität Frankfurt zum Thema Interfaces. Von 2013 bis 2015 hat sie an der Leuphana Universität Lüneburg ein F&E Labor im EU Innovations-Inkubator »Digitale Medien« aufgebaut. Seit 2016 leitet sie den Studiengang Digital Media Systems an der THM. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich nutzerzentrierte Medienentwicklung sowie Interfaces.