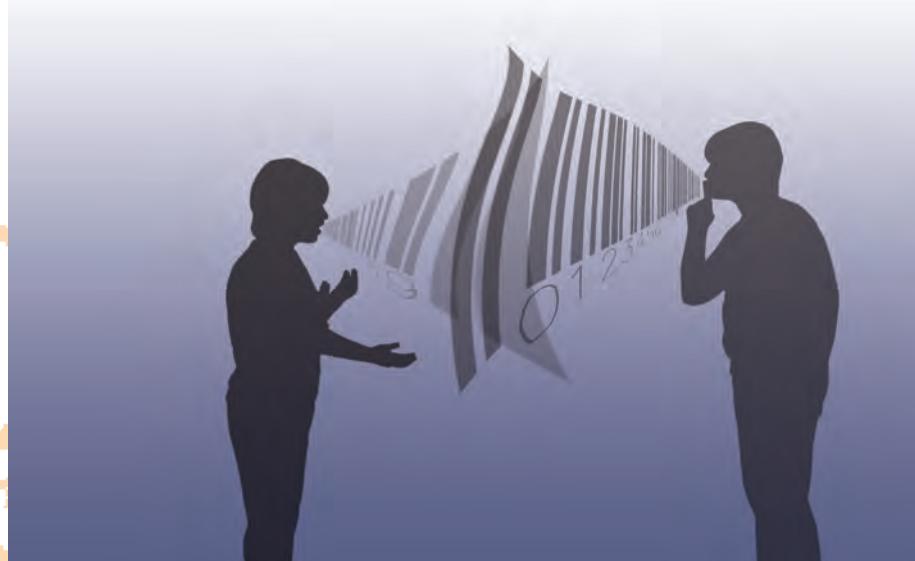


Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung

Storytelling – Reflections in the Age of Digitalization

Yvonne Gächter, Heike Ortner,
Claudia Schwarz, Andreas Wiesinger et al. (Hrsg)



innsbruck university press

CONFERENCE SERIES

Series Editors: K. Habitzel, T. D. Märk



iup • innsbruck university press

www.uibk.ac.at/iup

Gedruckt mit Unterstützung von:
Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung, Wien (Österreich)
Universität Innsbruck (Österreich) – Aktion Hypo Tirol Bank 2008



© innsbruck university press, 2008
Universität Innsbruck, Vizerektorat für Forschung
1. Auflage
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotiv: Sylvia Steger, Celia Di Pauli
Layout: Gerhard Ortner
Produktion: Fred Steiner, Rinn – Book on Demand

www.uibk.ac.at/iup

ISBN: 978-3-902571-81-6

Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung

Storytelling – Reflections in the Age of Digitalization

Herausgegeben von
Yvonne Gächter, Heike Ortner, Claudia Schwarz und Andreas Wiesinger
unter Mitarbeit von
Christine Engel, Theo Hug, Stefan Neuhaus und Thomas Schröder

Inhalt – Contents

Dank / Acknowledgements 8

Vorwort der HerausgeberInnen / Editor's Preface 9

I Positionen – Wie Geschichten, Wirklichkeit und Kultur zusammenhängen

I Positions – How Stories, Reality, and Culture Are Connected

Telling Stories about Storytelling

Siegfried J. Schmidt 17

Communities of Projects oder: Die Große Welt der kleinen Erzählungen

Manfred Faßler 29

Über die gegenwärtige Konjunktur des Erzählens und die Inflation der Erzähltheorien –
Versuch einer Orientierung zwischen den Disziplinen

Ingo Schneider 56

Storytelling: The Role of Written Languages and Visual Languages in Academic Narrations

Ana Teixeira Pinto 67

Oral History in den Geschichtswissenschaften: Zwischen Folklore, Elitenforschung und
Archivierungsbedürfnis

Wolfgang Meixner & Eva Pfanzelter 77

II Praxis – Wie aus Rezipienten Erzähler werden

II Practice – How Recipients Become Narrators

The “Power of Configuration” in Digital Storytelling

Birgit Hertzberg Kaare & Knut Lundby 99

Responding to the Challenges of Religious Storying in a Digital Age: Building New
Opportunities through www.Feautor.org

Mary E. Hess 112

Digital Storytelling als Teil der Portfolioarbeit in der frühkindlichen Lernentwicklung – Ein Praxisbericht
Elisabeth Schallhart & Diana Wieden-Bischof 127

Kollaboratives audio-basiertes Storytelling: Grundlagen, Prinzipien und Anwendung
Michael Klebl & Stephan Lukosch 142

III Medien – Wie die Medien das Geschichtenerzählen verändern

III Media – How Media Change Storytelling

Das Spiegelstadium im Stadion – Die medialen Räume von Fernsehen und Architektur
Angelika Schnell 171

Whose Story Is It, Anyway? Storytelling, Ownership, and Collective Collaboration
in the News Media
Claudia Schwarz 184

Narrative and Social Networking Technologies
Norbert Pachler & Caroline Daly 196

Das narrative Selbst. Erzählökonomie im Web 2.0
Ramón Reichert 202

IV Strukturen – Wie sich Geschichten in digitalen Erzählräumen verändern

IV Structures – How Stories Change in Digital Spheres of Narration

Textual Constitution of Narrative in Digital Media
Hans-Joachim Backe 229

Zeitgestaltung im digitalen Erzählraum
Nicole Mahne 238

Z.B.: ??? Digitale Detektivgeschichten für Kinder
Thomas Schröder 246

Paradigmatic Forking-Path Films: Intersections between Mind-Game Films and Multiple-Draft Narratives	
Philipp Schmerheim	256

Filmische DigiTales. Entwicklung eines Konzepts für eine interaktive Dokumentation im Web	
Imke Hoppe.....	271

V Virtuelles – Wie literarisches Erzählen den virtuellen Raum erobert

V Virtuality – How Literary Storytelling Conquers the Virtual Space

Reporting / Narrating / Storytelling. Anthropological Explorations into Machinima & Its Neighbours	
Alexander Schwinghammer.....	283

Verpixelte Bildgeschichten. Literarische Illustration als hypermediale Narrationsform?	
Swantje Rehfeld.....	291

Von Dichtung und Wahrheit zum Kyberrealismus. Zu Alban Nikolai Herbsts „Poetologie des literarischen Bloggens“	
Renate Giacomuzzi.....	303

VI Rezeption – Wie Rezipienten mit Geschichten umgehen

VI Reception – How Recipients Handle Stories

Royal Road or Lost Highway? – Preliminaries for a Theoretical Conception of Filmtherapy	
Henriette Heidbrink	319

<i>The Triplets</i> and an Analysis of the Reception of Their Female Media Characters	
Alba Ambròs.....	333

„Ein wenig Romantik neben dem Hauptplot kann nicht schaden“: Vernetztes (Weiter-)Erzählen in Fanfiction-Communities	
Heike Ortner	356

Die Autorinnen und Autoren / List of Contributors	379
--	-----

Dank / Acknowledgements

Auch Bücher haben eine Geschichte. Viele Personen haben mit ihren Ideen, mit ihrem Fachwissen und mit ihrer Sorgfalt zum Happy End der vorliegenden Publikation beigetragen. Den Autorinnen und Autoren danken wir für die angenehme und professionelle Zusammenarbeit. Norm Friesen, Renate Giacomuzzi und Karl Leidlmair haben sich freundlicherweise mit ihrem sprachlichen und fachlichen Wissen eingebracht. Celia Di Pauli danken wir besonders dafür, dass sie die Titelgrafik für die Tagung „Erzählen – medientheoretische Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung“ und für den Band erstellt und zur Verfügung gestellt hat. Unser Dank gilt auch dem Organisationsteam, das die Tagung vorbereitet hat: Martin Dietl, Ruth Esterhammer, Maria Hetzenauer, Monika Mitterwallner, Gerhard Ortner, Bianca Sieberer, Sylvia Steger und Michael Weissbacher. Gerhard Ortner gebührt darüber hinaus spezieller Dank für seine stets schnelle und genaue Arbeit beim Layout. Wir bedanken uns beim Verlag, namentlich bei Carmen Drolshagen und ihren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern von iup, für die gute und reibungslose Zusammenarbeit. Selbstverständlich führen all diese Leistungen ohne die entsprechende Finanzierung in ein *Plot Hole*: In diesem Sinne danken wir der Universität Innsbruck, dem Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung und der Hypo Tirol Bank für die finanzielle Unterstützung.

Books have their stories, too. Many people have contributed to the *happy ending* of this publication through their ideas, expertise, and diligence. We would like to thank the authors for a pleasant and professional cooperation. Norm Friesen, Renate Giacomuzzi, and Karl Leidlmair have kindly contributed their linguistic and professional expertise. We would also like to thank Celia Di Pauli for creating and providing the wonderful cover graphics for both the conference “Storytelling – Media-theoretical Reflections in the Age of Digitalization” and the proceedings. We also thank the organizing committee that prepared the conference: Martin Dietl, Ruth Esterhammer, Maria Hetzenauer, Monika Mitterwallner, Gerhard Ortner, Bianca Sieberer, Sylvia Steger, and Michael Weissbacher. Gerhard Ortner deserves special acknowledgement for his speedy and attentive work on the layout. We want to thank the publishers, by name, Carmen Drolshagen and her staff members at iup, for their excellent work and cooperation. Naturally, all efforts lead to a *plot hole* without financial support. Therefore, we would like to thank the University of Innsbruck and the Austrian Federal Ministry of Science and Research (Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung), and Hypo Tirol Bank for their financial support.

Vorwort der HerausgeberInnen

Die Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, ist eines der zentralen Elemente menschlicher Kultur. In den Geschichten, die wir mitteilen, ist unser kulturelles Gedächtnis greifbar. Durch das Erzählen bewältigen wir die Wirklichkeit und verleihen ihr Sinn – auf der Ebene der gesellschaftlichen Kommunikation ebenso wie auf der individuellen Ebene der Lebensbewältigung. Diese integrative Kraft, die dem Begriff *Storytelling* innewohnt, ist wohl der wichtigste Grund, warum er in den letzten Jahren in den unterschiedlichsten Fächern zu einem Schlüsselwort geworden ist, wann immer es um die Aneignung von Wirklichkeit durch die Menschen geht.

Dementsprechend schwer zu überblicken sind die Einzelresultate der vielen Wissenschafts Zweige, die zur Erforschung von Erzählkulturen im Kontext von Alltag, Wissenschaft, Kunst, Politik und Wirtschaft beitragen. Die traditionelle Rolle des Erzählens bekam in den letzten Jahrzehnten unter anderem in der Psychologie, Pädagogik, Kognitionswissenschaft, Medientheorie, Literaturwissenschaft und Philosophie eine neue und ungeahnte Aktualität.

Im Dezember 2007 fand in Innsbruck die internationale Tagung „Erzählen – Medien-theoretische Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung“ statt, organisiert vom interdisziplinären Forschungsschwerpunkt „Innsbruck Media Studies“ (IMS) der Universität Innsbruck.¹ In den eingereichten Beiträgen wird die Vielfalt der unterschiedlichen Zugänge und Perspektiven deutlich. Es zeigt sich aber auch, dass es trotz der verschiedenen Ausgangspunkte doch gemeinsame Leitfragen gibt, die immer wieder im Fokus der Betrachtung stehen. Eine zentrale Rolle spielt die Frage nach den Bedingungen und Möglichkeiten des Erzählens in den digitalen Medien. Mit diesem Aspekt ist der rote Faden benannt, der bei aller Individualität die Ausführungen der einzelnen Autorinnen und Autoren miteinander verbindet.

In der ersten Gruppe der Aufsätze werden unterschiedliche grundlegende **Positionen** vorgestellt. Unter theoretischen Vorzeichen geht es um die Frage, wie Geschichten, Wirklichkeit und Kultur zusammenhängen. Der Eröffnungsbeitrag von Siegfried J. Schmidt thematisiert das Thema Storytelling aus sozialwissenschaftlicher und medientheoretischer Sicht und fragt nach der Bedeutung von Storytelling für die subjektive Realitätskonstruktion. In den weiteren Beiträgen wird das interdisziplinäre Netz der Narrationsforschung von unterschiedlichen theoretischen Anknüpfungspunkten aus weiter gespannt. Es reicht von grundsätzlichen erzähltheoretischen Reflexionen (Manfred Faßler) über eine kritische Auseinandersetzung mit dem vermeintlichen Modethema Erzählen (Ingo Schneider) und eine kleine Geschichte des Übergangs vom mündlichen zum schriftlichen Erzählen zwischen Antike und moderner Textwissenschaft (Ana Teixeira Pinto) bis zum „Oral History“-Ansatz in den Geschichtswissenschaften (Wolfgang Meixner und Eva Pfanzelter).

Storytelling in der **Praxis** ist das gemeinsame Thema der Beiträge, die in der zweiten Gruppe zusammengefasst sind. Im Aufsatz von Knut Lundby und Birgit Hertzberg Kaare wird ein

¹ Tagungsprogramm und weitere Informationen unter URL: <<http://medien.uibk.ac.at/storytelling>>.

Projekt vorgestellt, in dem – am Beispiel von Joe Lamberts Center for Digital Storytelling in Kalifornien orientiert – deutlich wird, wie mit den Mitteln des Digital Storytelling Rezipienten selbstbewusste Gestalter ihrer religiösen (Auto-)Biografie werden. Auch Mary E. Hess stellt „religious storying“ in den Mittelpunkt ihres Beitrags, und zwar unter dem Gesichtspunkt der neuen Kommunikationsformen im World Wide Web, die massive Auswirkungen auf Vorstellungen von Autorschaft, Authentizität und religiöse Autoritäten zeitigen. Elisabeth Schallhart und Diana Wieden-Bischof berichten darüber, wie bereits Kindergartenkinder mit Hilfe von audio-visuellen Medien im Rahmen von kreativer Portfolioarbeit mündliches Stortelling mit Leben erfüllen. Michael Klebl und Stephan Lukosch beschreiben Anwendungsmöglichkeiten kollaborativen, audio-basierten Storytellings im Bereich des Wissensmanagements.

Die Rolle der **Medien** für die Konstitution von Erzählprozessen wird von der dritten Gruppe der Beiträge explizit thematisiert. Hier offenbart sich die aktuelle Konkurrenzsituation zwischen den einst neuen, mittlerweile traditionellen Massenmedien, die zunehmend versuchen, aus passiven Empfängern aktive Teilnehmer an der Massenkultur zu machen, und den momentan tatsächlich Neuen Medien, deren Anziehungskraft unter anderem, aber wesentlich darin besteht, dass ihre User als Mitgestalter auftreten. Angelika Schnell verknüpft die Urbedürfnisse der Menschheit nach Gemeinschaft und Unterhaltung, wie sie durch Fußballspiele im Stadion erfüllt werden, mit der Inszenierung dieser Urbedürfnisse, wie sie durch das Fernsehen transportiert wird – in der Folge werden alle Zuseher zu Mitspielern. Claudia Schwarz zeigt in ihrem Artikel, wie die Nachrichtenmedien Geschichten *machen* und dabei neuerdings auf die erzählerischen Ressourcen ihres Publikums zurückgreifen, das aus der Empfängerrolle heraustritt und bei der Konstruktion der Neuigkeiten mitarbeitet, was unter anderem ethische Fragen für den modernen Journalismus aufwirft. Norbert Pachler und Caroline Daly untersuchen die Auswirkungen sozialer Vernetzungstechnologien (*social networking*) auf das Erzählen als Mittel der Bedeutungs- und Wissengewinnung. Hier treten die traditionellen Massenmedien zugunsten selbstbestimmter Erzählpraktiken der beteiligten Personen zurück. In Ramón Reicherts Beitrag werden Strategien des Identitätsmanagements im Web 2.0 erörtert. Doch Erzählen bleibt auch in diesem neuen Rahmen weiterhin in erster Linie ein Mittel der Biografiearbeit.

Im Focus der vierten Gruppe stehen die **Strukturen** von Geschichten, die sich im digitalen Erzählraum verändern – oder doch nicht? Hans-Joachim Backe beschreibt vor dem Hintergrund interaktiver Erzählformen wie Hypertext und Computerspiel ein Modell, in dem sowohl medienspezifische als auch medienunabhängige Eigenschaften eines narrativen Textes gleichzeitig dargestellt werden können. Mit der narrativen Welt und ihrer speziellen Formung durch hypertextuelle Strukturen beschäftigt sich auch Nicole Mahne, und zwar insbesondere in Hinblick auf den Umgang mit den verschiedenen Zeitebenen und Möglichkeiten der Leserbeteiligung. Thomas Schröders Beitrag stellt als Beispiel für die Realisierung digitaler Erzählformen Detektivgeschichten auf CD-ROM für Kinder vor und zeigt gleichzeitig kritisch die Grenzen von Interaktivität und Nonlinearität dieser Art des Erzählens auf. Philipp Schmerheim wendet sich dem Medium Film zu, das schon früh multilineares Storytelling für sich entdeckt hat und in letzter Zeit mit diesen Möglichkeiten besonders

kreativ spielt. In Imke Hoppes Beitrag werden die Perspektiven der narrativen, interaktiven und hypermedialen Gestaltung von realen Ereignissen eingebracht, wie sie mit spezieller Software in einer neuen Form des Dokumentarfilms verwirklicht werden können.

Literarisches Erzählen erobert zögerlich, aber doch den **virtuellen** Raum und findet dort mehr Fragen als Antworten vor. Alexander Schwinghammer versucht einen Brückenschlag zwischen der Erzähltradition des antiken griechischen Theaters und der Spielpraxis in den virtuellen Welten des Internets. Dabei rücken auch die Funktionen von Narration und Inszenierung in verschiedenen Medien ins Blickfeld. Swantje Rehfelds Beitrag bietet einen historischen Rückblick auf die Kunst der literarischen Illustration und stellt eine interaktive Fassung von William Gibsons Science-Fiction-Erzählung „Der mnemonische Johnny“ als Beispiel für innovatives grafisch-digitales Erzählen am vermeintlichen Ende der Gutenberg-Galaxis vor. Der literarische Blog von Alban Nikolai Herbst ist das Beispiel, das Renate Giacomuzzi wählt, um teilweise neue, teilweise traditionelle, aber neu gedeutete Fragen der Literaturwissenschaft nach dem literarischen Spiel mit der Realität und nach der Verantwortung des Autors für seine doch autobiografisch fundierten Kunstwerke zu stellen.

Wie **Rezipienten** mit Geschichten umgehen, ist Gegenstand der sechsten und letzten Gruppe der Beiträge. Henriette Heidbrink diskutiert unter hermeneutischer, ästhetischer und semiotischer Perspektive die theoretischen Voraussetzungen der möglichen Wirkungsweisen von Filmtherapie, einem neuen psychotherapeutischen Ansatz, der über die Rezeption von Filmen tiefere Einsichten der Klienten in ihre eigene Lebensgeschichte zu ermöglichen versucht. Alba Ambrös fasst in ihrem Beitrag die Ergebnisse einer Untersuchung über die Rezeption der Zeichentrickserie „The Triplets“ durch achtjährige Kinder zusammen. Auf der Prämisse des sozialen und didaktischen Einflusses von Fernsehen basierend werden speziell geschlechtsspezifische Unterschiede in der Identifikation mit den Figuren und der Zuschreibung von Charaktereigenschaften beleuchtet. Heike Ortner schließlich zeigt anhand des Phänomens Fanfiction, wie Rezipienten Geschichten höchst individuell und neue Genres definierend fortführen und gleichzeitig über diese Geschichten an ihrer eigenen (Online-)Identität und ihrem sozialen Netzwerk arbeiten.

Die Themen und Probleme, die mit der Verbreitung digitaler Informations- und Kommunikationstechnologien virulent geworden sind, bringen neue Fragen nach der Medialisierung von Erzählformen und Erzählkulturen mit sich. So wird in den Medienwissenschaften das Zusammentreffen von Narration und deren Digitalisierung im Internet als Synergieeffekt und Verschmelzung zweier „Kulturen“ begriffen, einer Kultur der Mündlichkeit, wie wir sie von vormals schriftlosen Kulturen kennen, und einer Kultur der Literalität. Hinzu kommen weitere Kulturen – bildliche, musikalische, synästhetische usw.

Der vorliegende Band versteht sich als kleiner Ausschnitt aus diesem Kosmos des Erzählens und des Erzählers über das Erzählen. Auch Wissenschaft selbst konstruiert Geschichten, im besten Fall in theoretisch gut fundierter, praktisch anwendbarer und ansprechend gestalteter Form. Aber die beste Geschichte ist wertlos, wenn sie nicht vernommen wird. In diesem Sinne hoffen wir, dass die in diesem Band versammelten Beiträge zum Weiterspinnen und Weitererzählen anregen werden.

Editor's Preface

The ability to tell stories is one of the central elements of human culture. In the stories we tell, our cultural heritage is accessible. We cope with reality and give meaning to it through stories – in social communication as well as in everyday life. This integrative power inherent to the term *storytelling* is perhaps the most important reason for its becoming a key term in various fields over the past years, especially in connection with the human acquisition of reality.

It is thus difficult to survey the single findings in the numerous branches of scholarly study, which contribute to the research of narrative cultures in everyday life, academia, arts, politics, and economy. The traditional role of storytelling has gained unexpected topicality over the past decades, among other subjects in psychology, education, cognitive science, media theory, literary studies, and philosophy.

In December 2007, the international conference “Storytelling – Media-Theoretical Reflections in the Age of Digitalization” (“Erzählen – Medien-theoretische Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung”) took place in Innsbruck. It was organized by the interdisciplinary “Innsbruck Media Studies” (IMS) (“Forschungsschwerpunkt”) at the University of Innsbruck.¹ In the submitted contributions, the diversity of various approaches and perspectives is made visible. However, it also becomes clear that, despite the different starting points, there are common questions, which, time and again, are the focus of discussion. One central issue lies in the conditions and possibilities of storytelling in the digital media. This feature is the thread that connects the authors despite their individuality in each paper.

The first group of articles introduces different basic **positions**. From theoretical perspectives the question is addressed how stories, reality, and culture are linked. The opening article by Siegfried J. Schmidt deals with the topic of storytelling from a sociological and media-theoretical perspective and raises the question of the meaning of storytelling in the subjective construction of reality. In other essays, the interdisciplinary web of narrative research is woven from various theoretical premises. It reaches from fundamental narrative reflections (Manfred Faßler) to a critical discussion of the alleged trend topic of storytelling (Ingo Schneider), to a brief history of the transition from oral to written storytelling between antiquity and modern literary studies (Ana Teixeira Pinto), and to the “oral history” approach to historical studies (Wolfgang Meixner and Eva Pfanzelter).

Storytelling in **practice** is the common topic of the articles collected in the second section. In the essay by Knut Lundby and Birgit Hertzberg Kaare, a project is presented, in which – leaning on the example of Joe Lambert’s Center for Digital Storytelling in California – it becomes obvious how digital storytelling turns recipients into confident actors of their religious (auto-) biographies. Mary E. Hess also puts “religious storytelling” in the center of her article on new forms of communication in the World Wide Web, which have a great

¹ The conference program and further information are accessible at <<http://medien.uibk.ac.at/storytelling>>.

impact on the conception of authorship, authenticity, and religious authority. Elisabeth Schallhart and Diana Wieden-Bischof report how kindergarten children put life into oral storytelling with the help of audio-visual media in their creative work on portfolios. Michael Klebl and Stephan Lukosch describe the possibilities for applying collaborative, audio-based storytelling to knowledge management.

The role of the **media** for the construction of narrative processes is discussed in the third group of articles. Here, the present rivalry is revealed between the formerly new, meanwhile traditional mass media, which increasingly try to turn passive recipients into active participants in mass culture, and the actually new media, whose appeal is essentially that their users are participants. Angelika Schnell links the primal human urge for community and entertainment, as satisfied in football games in stadia, with the staging of these primal urges, as transported in television – thus turning all viewers into fellow players. In her article Claudia Schwarz shows how the news media *create* stories and have recently fallen back on the narrative resources of their audience. The audience steps out of the recipient's role and contributes to the construction of the news, which, among other things, poses ethical questions for modern journalism. Norbert Pachler and Caroline Daly investigate the impact of social networking on narrative as a means of gaining meaning and knowledge. Here, the traditional mass media recede for the benefit of self-determined narrative practices by the people involved. In Ramón Reichert's contribution, the strategies of identity management on Web 2.0. are discussed. However, even in this new framework, storytelling primarily remains biographical work.

The focus of the fourth group of articles is the **structure** of stories, which changes in the digital narrative frame, or doesn't. Against the background of interactive narrative forms like hypertext and computer games, Hans-Joachim Backe describes a model in which both media-specific and media-independent features of narrative texts can be portrayed simultaneously. Nicole Mahne deals with the narrative world and its specific formation through hypertextual structure, particularly in view of dealing with various levels of time and possibilities of reader involvement. Thomas Schröder's contribution introduces detective stories on CD-ROM for children as an example for the realization of digital narrative forms and critically reveals the borders of interactivity and non-linearity in this type of narrative. Philipp Schmerheim turns to the medium of film, which very early discovered multi-linear storytelling and has recently been particularly creative with these possibilities. Imke Hoppe introduces a different angle: the perspective of narrative, interactive, and hyper-medial shaping of real events in as far as they can be realized with special software in a new form of documentary film.

Literary narration is slowly but steadily conquering **virtual** spheres and finding more questions than answers. Alexander Schwinghamer tries to bridge narrative traditions of antique Greek theatre and the game practice of virtual worlds in the Internet. Here the functions of narration and production in various media come to the fore. Swantje Rehfeld's contribution offers a historical view of the art of literary illustration and introduces an interactive version of William Gibson's science fiction narration "Johnny Mnemonic" as an example of innovative graphically digital storytelling at the alleged end of the Gutenberg Galaxy. The literary blog by Alban Nikolai Herbst is the example which Renate Giacomuzzi

chooses to question partly new and partly traditional – but newly interpreted – questions of literary studies in the literary game with reality as well as the responsibility of the author for his nevertheless autobiographically founded work of art.

How **recipients** deal with stories is the subject of the sixth and last group of essays. From a hermeneutical, aesthetic, and semiotic perspective, Henriette Heidbrink discusses the theoretical requirements for a possible mode of action in film therapy, a new psychotherapeutical approach which tries to help clients gain deeper insight into their own life stories through their reception of films. In her article, Alba Ambrös summarizes the findings of an analysis of eight-year-old children's reactions to the animated series *The Triplets*. On the basis of the social and didactic influences of television, gender-specific differences in identification with the characters and the attribution of character traits are illuminated. Last but not least, Heike Ortner shows, through the phenomenon of fan fiction, how recipients continue stories on a highly individual level while defining new genres and how they, at the same time, work on their own (online) identities and their social network through these stories.

The topics and problems, which have become powerful with the spread of digital information and communication technologies, bring along new questions for the medialization of narrative forms and narrative cultures. Therefore, in media studies, the liaison of narration and its digitalization in the internet is understood as synergy and the fusion of two "cultures", the culture of orality, as is known from formerly oral cultures, and the culture of literacy. Added to this, there are further cultures – visual, musical, synaesthetic, etc.

This volume of essays is intended to be a small contribution to the cosmos of narration and the storytelling of storytelling. Even various academic fields themselves construct stories; at best they are theoretically well-founded, practically applicable and formally appealing. But the best story is worthless if it remains unheard. In this spirit, we hope that the articles collected in this volume will encourage people to join in spinning and passing on stories.

Die HerausgeberInnen
Herbst 2008

The editors
Fall, 2008

I Positionen

Wie Geschichten, Wirklichkeit und Kultur
zusammenhängen

I Positions

How Stories, Reality, and Culture
Are Connected

Telling Stories about Storytelling

Siegfried J. Schmidt

Abstract

Unlike describing, analysing, commanding or formalising, telling/narrating is the basic conscious operation of creating meaning in cognition as well as in communication. Therefore, narrating is an indispensable operation which at the same time performs and reveals the intrinsic mediality of our relation to the (our) world. Consequently, narration is a crucial topic of every media theory. Narrating is our most prominent and familiar way of constructing our experiential reality. Regarding the interrelation between event, narration, and story this means that stories do not at all represent events: instead, something becomes an event by and through the constructive operations of narrators. Stories can therefore be defined as meaning constructing reactions to experienced events. The paper analyses constellations of narrating, the relation between narrating, remembering and the construction of identity, and some of the functions of narrating for individuals as well as for societies. At the end, the paper considers why and how experimental literature disappoints the general expectation that literature has to tell stories and nothing else.

1. First Hypotheses

Unlike describing, analysing, commanding or formalising, telling/narrating is the basic conscious operation of creating meaning in cognition as well as in communication. Therefore, narrating is an indispensable operation which at the same time performs and reveals the intrinsic mediality of our relation to the (our) world. Consequently, narration is a crucial topic of every media theory.

Narrating should be conceived of as a process consisting of an agent (an individual or collective narrator), ongoing events (the narration in a specific situation), an outcome (the narration) and at least one listener/recipient. Narrative processes are either addressed at specific partners (in interactive situations) or at a disperse public (in media communication). Narrating is necessarily determined by the respective instrument of communication (natural language) or the medium of narration (from print to the Internet). Narrating as a process is a contingent supposition (“Setzung”) which necessarily refers to socio-cultural presuppositions which in turn are validated by this reference.¹ The reflexive reference to these presuppositions by all involved in narrating processes enables the communicative success of narrations.

Narrating as conscious production of meaning is constructive, it is bound to subjects/agents, and it is basically oriented by the socially committing reference to the framework of interactive dependencies consisting of models of reality and cultural programmes (see appendices 1

¹ Regarding the logic of supposition and presupposition see Schmidt 2007.

and 2).² This framework provides the presuppositions to which narrators and recipients refer to in all processes of narrating and understanding narrations. These presuppositions concern:

- the relevant spatial and temporal orders efficient in a society;
- societally accepted models of causality and necessity in nature as well as in human actions;
- psychological regularities guiding the behaviour of agents in narrations;
- obligatory moral orientations;
- forms of narrating such as genres, schemata, stylistic models or aesthetic patterns.

Narrative production of meaning is regarded to be *constructive* because it integrates imputed events into a cognitive and communicative form/order which depends upon the narration; i.e. which is a function of the narrative conditions and not of the event “as such”. Narrating is our most prominent and familiar way of constructing our experiential reality. Regarding the interrelation between event, narration, and story this means that stories do not at all *represent* events: instead, something becomes an event by and through the constructive operations of narrators. Stories can therefore be defined as meaning constructing reactions to experienced events.

Cognitive autonomous agents construct realities by/through referring to models of reality and culture programmes (see below) which imbue all cognitions, communications and other activities of agents in their daily lives and render them societal and mutually compatible, because everybody expects that everybody else is disposed to the same or at least of comparable socio-cultural knowledge. This is the reason why even cognitive autonomous agents are able to communicate on the basis of this operative fiction in terms of commonly shared socio-cultural knowledge.

All acts of referring are performed in histories and discourses. Histories synthesise all activities of an agent into meaningful clusters, whereas discourses synthesise all communication processes into reasonable macroforms³ of communication on the basis of common thematic and stylistic features.

2. Constellations

Narrations need narrators. For this reason theories of narration have dealt at some length with relevant aspects of narrators: Perspectives of narration/types of narrators have been classified (e.g. first or third person narrators); the difference between time of narration and narrated time has been introduced; the social regulations of narrating have been emphasized regarding the difference between narrating in oral societies, in literal or in media-culture societies, and so on.

Narrating is embedded into specific situations which have undergone remarkable changes in the course of history. Here again it is important to take into account which medium is used to

² For an argumentation of these terms see Schmidt 2007, chapters 2 and 3.

³ For details see Schmidt & Zurstiege 2007.

produce and to distribute narrations; whether or not narrations are produced, interpreted and evaluated in the same situation; or whether the recipients are left alone with the reception and post-processing of narrations in situations that are quite different.

Narrating needs time and claims the attention of the public. This claim is justified by the fact that the narrator demands the sovereignty over the narrated events, that he has something to say which is relevant for his audience and justifies the attention and efforts of the recipients. The narrator presumes no less than “to put the world in order” in the course of his narration. That is why bad narrators and boring stories deceive us and make us angry. And vice versa, narrators are deeply irritated by an uninterested and inattentive audience.

In every society specific forms and modes of narration have emerged which can/could then be modified by narrators in order to provoke the recipients’ attention. Forms of narration either constitute linear orderings of events (beginning, climax, solution) or circular orderings of events. They serve the purpose of bringing events into a familiar order which displays a meaningful pattern of events and their evaluation (e.g. offence of the hero, affliction and danger, victory of the hero and the decline of his enemies).

Regarding topics of narration, the Swiss literary scholar Peter von Matt⁴ has emphasised that human beings are only interested in the variation of something well known. The well known entertains us because our view/our perspective on it is constantly changing in the course of our life. According to von Matt the history of storytelling is dominated by no more than four patterns: sad or happy love stories; intrigues; adventure stories of heroes, and stories about developments/the making of personalities. Throughout history human beings have been interested in ever new variations of these basic patterns of narratives which all media truly deliver until today.

We can narrate not only with the help of language, but also with the help of pictures. Pictures, too, tell stories, not in a linear mode like texts but in extreme condensation. A frozen situation in a picture becomes a cipher for implicit preceding and following stories surrounding the subject of the picture and telling stories which the picture allegedly stimulates.

It is evident that narrating is a process characterised by the corresponding *medium* and the *modes of narrating*. The print medium e.g. allows for detailed sequential narrations where all non-verbal elements have to be verbalised and thus rendered into a temporal form. Photography provides “frozen stories” whose preceding and following implicit stories must either be known or imagined; i.e. sequentiality is replaced by spatial arrangements. Movies present quasi objective representations of people and stories, where the “quasi” is caused by technically based strategies such as cut, montage, blow up etc. Radio produces a secondary orality whereby nonverbal elements such as pitch, loudness or emotional emphasis are very important as can be heard e.g. in life sport reportages or in radio plays. Television as an audiovisual medium integrates visual and acoustic forms of narrating and provides the public with an endless stream of narrations of all types. Internet, finally, as a hybrid medium, develops hy-

⁴ In: DER SPIEGEL 6/2007, p. 170.

brid modes of narrating including interactive processes – in some formats the user can (at least partially) decide how the story goes on.

The particularity of the medium used for narrating processes influences the shaping of time and space conditions, the selection and treatment of topics, and the kind of involvement on the part of the recipients. It defines which possibilities of fascination can be realised in the respective narrations – who can escape the emotions exercised on recipients by the close-up of a beautiful or horrific face or the sentimental description of the alienation of lovers. Regarding this kind of reception, B. Scheffer has introduced the formula “media as passion”.⁵

According to my own experience the differences between fictional and non-fictional narrations are rather small. The modes of narration are comparable, the power of fascination is equivalent and so are the favourite topics. Of course the modes of reference are different, but this does not concern the single texts but the discourse as a whole: fictionality has to be modelled as discourse quality and not as a mode of reference.⁶

3. Narrating and Remembering

We tell ourselves very different records of events (= remembering tales) and we tell other people true or invented stories which relate to different events (= story narrations). Remembering and narrating make use of narrative schemata which are highly determined by our culture. As all kinds of collective knowledge, narrative schemata are passed on to new members of a society via processes of socialisation. These schemata do not only organise the verbalisation of memories but also their cognitive elaboration. In other words: We continuously tell stories to ourselves and to others in a cognitive or in a communicative mode. Mode and structure of the remembered and narrated events result from the narrating and do not, as has been already mentioned, represent or mirror the order of the remembered or narrated events. The narrative process aims at the construction of a coherent story which recipients can and do accept because narrators and recipients expect that both sides know and apply comparable patterns and strategies of narrating, and that they know which markers of reliability have to be used in order to render a narration true or authentic. If this succeeds all participants in the narrating process have the feeling they have remembered and narrated correctly: past and narrated remembrance seem to coincide.

Remembering and narrating need *reasons/motives*. They are both selective and therefore contingent. It depends upon emotions, needs, norms and aims which interact in the process of managing identity, what is remembered and what is forgotten, what is narrated and what is concealed. This holds equally true for the representative stories which are officially told in societies in order to support the building and maintaining of societal identity. In view of this

⁵ “Media do not transport or transfer knowledge, messages, meanings or sense. Instead, they trigger characteristic states of mind. The use of media irritates our consciousness. Without such irritations, our consciousness could not exist.” (2007, p. 3; my translation) Regarding the relation between media and emotions see the contributions to Schmidt (ed.) 2005.

⁶ See the argumentation in Schmidt 1976.

margin of possibilities how to remember and how to organise stories individuals as well as societies have to decide what kind of *remembering policy* they want to enact, i.e. what is remembered and what is forgotten or not recorded in order to establish and to maintain personal as well as social identity.

The *cognitive process* of remembering is characterised by two features:

- Like all other conscious processes remembering is bound to agents and can be performed exclusively in the present. That is to say, cognitive construction of a past can only exist in the presence of remembrances – past is always now.⁷
- Like all other conscious processes, remembering, too, is determined by an irreducible complementarity of cognition, emotion and morality. This complementarity has to be respected in all analyses of remembering and storytelling.

Remembrance needs production, i.e. it needs reasons, requirements and gratifications, which are all regulated by cognitive, emotional and moral “attractors” (sensu H. Haken) and are specified in histories and discourses (sensu Schmidt 2007). For this reason this complementarity must be accounted for in all descriptions and analyses of remembering and narrating processes.

Remembering needs performance/presentation in terms of narrated stories. This performance requires appropriate medium specific narrative schemata, appropriate verbal instruments as e.g. pictures and metaphors, visual symbolisations or stereotypes. This holds true for fictional as well as for non-fictional storytelling. It is the application of such instruments that constitutes the cognitive and communicative acceptability of remembering tales and story narrations.

Let me sum up:

- Stories are presented in private or public contexts. The media used play an important role because storytelling is subjected to the structural conditions of the respective medium.
- Stories can not bridge the gap between remembered and communicatively presented remembrances, i.e. between the cognitive and the communicative domains. In cases of conflicts this may result in becoming silent.
- Stories experience their own selectivity (what is told and what is concealed?) and hence their necessary contingency. This happens especially in cases where rivalling stories are told or one's own story is contradicted by others.
- Storytelling needs a specific culture of remembering as well as of narrating which has to fit into the general culture programme of a society. Under post-modern conditions of living and storytelling, for example, stories can be decontextualised, sampled or remade thus deceiving the traditional expectations regarding the moral and emotional authenticity of stories and storytelling.

These considerations concern *historiography* as well. The stories history consists of are always and necessarily told in the present and under the conditions of the respective present.⁸

⁷ See the details in Schmidt 2006.

⁸ For details see Schmidt 2001.

They synthesise all the knowledge we extract from documents and non-verbal traces into a story which is deemed coherent and socially acceptable regarding the remembering policy of a society. Such syntheses are constructed and performed combines which result from the conditions and patterns of narrating processes. For these reasons the stories told about the history are continuously changed and rewritten⁹, generally by all of us story lovers.

4. Functions of Storytelling

(a) In the beginning of this paper I have advocated the view that storytelling is the *basic conscious operation of creating meaning* in cognition as well as in communication. Therefore, narrating is an indispensable operation which at the same time performs and reveals the intrinsic mediality of our relation to the (our) world. In the following I have argued that narrating can be theoretically modelled as the construction and presentation of realities performed by agents in histories and discourses and oriented by collective socio-cultural knowledge provided by reality models and culture programmes. Stories are charged with the crucial task of implementing the basic societal convictions, norms and goals regarding human beings, societies, emotions, morality and personal development in the process of socialisation and to discuss and stabilise them in media processes either in an affirmative or in a critical way. The self-organisation of societies mostly happens in private and public stories. Stories relate to other stories, they continue, comment or replace previous stories. These processes give rise to the emergence of a thick cluster of stories to which private as well as public communication refer to in various kinds. For this reasons stories are essential in all process of identity management¹⁰ which is to say that children have an elementary need of stories because they have to serve their need to orient themselves in their society: What can I do, what am I allowed to do, what shall I do, what will I do? etc. Experiencing such orientations can not always happen in real life situations; it can happen and it happens in vicarious experiences provided or stimulated by stories.

(b) *Identity* is not a stable state but an ongoing process. Identity can be described as the selective mechanism steering self-observation and other-observation. This mechanism enables agents to navigate through their histories and discourses. Identity, too, is closely connected with emotions and moral orientations. Who is not on good terms with his/her identity or feels his/her identity problematic will have problems with this navigation; and the problems will increase the more acute their observation becomes.

Identity must not only be continuously produced; it must also be continuously presented. Here two aspects are important:

⁹ See Lersch & Viehoff 2007 for the topic of presentations of history in television.

¹⁰ In a wonderful aphorism, the Austrian poet F.J. Czernin once wrote: “münchhausen: whatever I tell about me serves the purpose of constructing me.” (my translation)

- Constructing a coherent unity out of one's activities (in the broadest sense) will only then be relevant for one's own identity management if it is accepted by others. In other words, identity must be ascribed to agents in a socially relevant way.
- Since identity must as well be produced and presented, it is necessarily connected with narrating, as e.g. any autobiography reveals.

The question whether or not someone is successful in constructing his identity must be decided again and again. Therefore it is important to achieve continuity and compatibility in/of the verbal and non-verbal presentation of one's identity to others via narrations in histories and discourses.

Individual construction of identity calls on the distinction *ego/alter*, collective construction of identity calls on the distinction *we/the others*; it applies narrative strategies of self-ascertainment and history construction.¹¹ Thus a social autobiography is produced which on the one hand is distributed among the cognitive domains of all members of a society and on the other hand incorporated in the organisations and institutions of the respective society.

Both individual and social constructions of identity apply two strategies, remembering policy and the use of stereotypes which reduce complexity and stabilise prejudices. The past of a society is transformed into communications which support the present self-consciousness of a society. Forgetting, pushing away and glossing over are invested in all (highly selective) readings of archives or documents according to present interests and motivations.

- The use of stereotypes supports the reduction of complexity while describing and evaluating “the others”. It shortens communication, facilitates legitimisation and renders evaluations seemingly self-evident. And here again the relevant aspect is not truth but the communicative *efficiency* of the use of stereotypes.

(c) Closely connected with the important role of narrating in processes of identity construction is the task of *taming of fear*. Narrating masters the chaos of universal contingency. It translates what is going on into an order with a beginning and an end – quite evidently a highly constructive procedure. Experiences and adventures, fears and feelings, fortune and disaster are interpreted as to their origin and decline with reference to the symbolic orders reality models and culture programmes provide in a compulsory way: We are no longer alone in and with our world!

As soon as we are able to tell events which occurred to us and which oppress us we demonstrate our superiority over these remembrances; that is the reason why psychotherapists work with narrating in their therapies.

(d) In addition to these “serious” functions of narrating we have to consider its *entertainment qualities*. Human beings are curious, sympathetic and malicious at the same time. We are always curious to observe – of course in a safe distance – what happens to others, in which histories they are enmeshed, for which reasons we can admire or deride, envy or despise

¹¹ For details see Schmidt 2007, chapter 11.

them. In stories we train our emotions and our moral norms so to say *in effigie* – for this reason we like stories which seem to confirm our prejudices and our alleged moral superiority.

(e) Finally, we need stories not only in our daily life but in the *academic world* as well. Theories must not only be invented or constructed; they also have to be presented. Here again only those performances of a theory will succeed which narrate the presuppositions, the structure and the capacities of the theory in the most coherent and appealing way.

5. Experimental Literature, or: Stop Narrating!

The German writer G. Andersch once claimed that a writer who does not tell stories is inhumane. Until today this is exactly what the majority of participants in literary communication expects: stories, stories, stories. Whoever disappointed this expectation was rejected or put into oblivion. Regarding this situation it needs a thorough explanation why writers have undertaken the risky adventure of producing non-narrative forms of literature at all.

Let us regard concrete art and poetry as an appropriate example. Concrete Poetry deliberately rejects:

- conventional narrations with linear-successive text construction
- the principle of mimesis
- subjectivity and expressivity
- conventional genre patterns
- metaphors and pictures
- claims of truth and of thematic complexity.

The reasons for these rejections can be described as follows: Concrete Art in all its variations emerged in a mood of *reflexive autonomy*. Since Piet Mondrian and Theo van Doesburg¹², Concrete Art concentrated upon self-reference, that is to say upon the materiality of aesthetic procedures. Of course, theories of art and theoretically oriented art have existed since long; but the execution of reflexivity as *artistic praxis* was new and started an artistic development up to Concept Art or Art & Language.¹³

In my view, all variants of Concrete Art and Poetry apply the basic mechanisms of *reflexivity and self-reference*. Concrete Poetry e.g. concentrates on what language and media like to render invisible, viz. materialities. These materialities are not, as usual, used to transport meanings, but they are presented as the material part of communication whose semantic interpretation must be realised by the recipients. Thus the boundaries between art and literature can be overcome and become subject of reflections about the genesis and the function of this divide.¹⁴

¹² See Jaffé 1967 and Schmidt 1975.

¹³ See Schmidt 1971 and 1974.

¹⁴ For details see Schmidt 1995 and 2005.

Concrete Poetry displays a special kind of communicativity which may be described as “showing instead of saying”. It does not tell stories. Instead, it demonstrates modes of working with language beyond narrating, subjective expression, metaphors etc. The concentration on semiotic materials renders feasible another aim of Concrete Poetry: internationality and transculturality.¹⁵

Concrete Poetry serves the purpose of making all participants in this art communication sensitive to the role of art in society by denying the sheer consumption of art works. This happens then and only then (and this is the risk of concrete art) when recipients agree and are able to become *co-producers* who trace concrete art pieces back to their origin and to the production mechanism; i.e. recipients must treat art in a reflexive way and consider the differences to other ways of art production in a conscious and educated way.

6. Where Are We Now?

Finally, I would try to answer the famous question: What are these theoretical speculations good for?

If it becomes evident that narrating is a *process* which depends upon a lot of presuppositions and happens in very complex social situations, then we have to draw the consequence that any kind of treating storytelling has to proceed in a *systems oriented way*. Subject of analyses must be the interaction between

- the various agents in narrating processes
- the characteristics of the narrating process in contexts and situations
- the conditions of the respective medium in use
- motivations and aims of all participations in the narrating process
- narrative forms, schemata and strategies of narrating and reacting to narrations
- collective socio-cultural knowledge to which all participants in narrating processes refer
- relevant cultural orders of narrating.

Narrating and stories result from the self organising interaction of these components. Stories are not at all isolated objective givens which might be exposed to solely text oriented hermeneutic procedures. We can “understand” stories if and only if we know and respect the systemic interaction from which they originate.

And finally, we should realise that all stories are necessarily *contingent*: we might have told other stories and we might have told them in a different way and this holds true for all our stories about storytelling as well.

¹⁵ See e.g. the *Pilot plan for concrete poetry* designed by Augusto and Haroldo de Campos and Décio Pignatari or Eugen Gomringer’s manifest *vom vers zur konstellation* 1954.

Appendix 1: Model of Reality

The emergence of a society presupposes a framework of categories allowing for the semantic orientation of the members of that society regarding all aspects of social life. This system of semantic options consisting of categories and semantic differentiations, I call the *model of reality* of a society. It can be specified as the collective knowledge of the members of a society about “their world”, which has been generated by action and which has continually been systematised and corroborated by the experiences deriving from such action. Collective knowledge is not to be understood as an entity but as the process-result of reflexivity, thus encompassing the cognitive “content” of the expectation-expectations that agents attribute to each other as collective knowledge in the sense of an operative fiction.

A model of reality is established by the social-reflexive references of agents enacted through actions and communications, and it is solidified as a symbolic-semantic order by language. Language permits the schematised designation and the designative constancy of categories and semantic differentiations for all the members of a society, in that it collectively stabilises the possibilities of concrete reference by means of semiotic materialities (signs).

Collective knowledge is “passed on” to new members of a society via processes of socialisation. It becomes collectively effective by virtue of the operative fiction that everybody expects everybody else to possess basically the same kind of knowledge. The operative fiction of collective knowledge may, therefore, indeed be hazardous for individual agents (they may misjudge the knowledge of others), but it is socially most efficient: by virtue of this fiction, the dilemma of the incompatibility of the cognitive autonomy of distinction-setting systems with the social control or orientation of the interactive dependency of suppositions and pre-suppositions in interactions and communications, is dissolved – one need not know, it is enough to successfully intend. And this must suffice simply because we cannot look into the heads of our fellow-humans.

Models of reality systematise the social interactions of agents with all the domains of action and reference that are considered important for practical life, especially

- with environments and all their relevant resources and properties;
- with agents in their environments, who are important partners in interactions;
- with arrangements of socialisation (institutions, organisations), i.e. with all socially controlled or constrained possibilities of action that are accepted or endured by agents;
- with emotions and their status, expressions, demands and restrictions;
- with moral orientations (values) that are presumed/expected, admitted or prohibited.

The model of reality must necessarily be presupposed as (fictitiously because untestable) valid for all members of the society, so that agents may, in situation-specific operations of distinction, “make sense” by reference to this model and communicate such sense socially by means of linguistic references.

Appendix 2: Culture Programmes

Models of reality contain those possibilities of differentiation with which a society can operate in the five central dimensions named above. They become operative in action only when there is a programme that permits the socially prescribed realisation of potential forms of reference to categories and semantic differentiations as concrete suppositions of distinction, i.e. which permits situation-specific selections from amongst the possible relations between suppositions and presuppositions. These concrete realisations again combine cognitive, affective, and moral components. As selections such suppositions of distinction are contingent; and this contingency is inevitable because every supposition simultaneously demands and admits of the choice of a particular option against the sense-constitutive background of all the excluded possibilities.

The programme of societally practised or expected references to models of reality, i.e. references to categories and semantic differentiations, their affective charge and moral weighting, and equally the programme of admissible orientations in and by the model of reality of a society, I shall call *culture*. It obeys the principle that the consciousness of the agents links itself to culture as the dynamic arrangement for references to models of reality, and that it thus enacts itself.

This train of thought makes clear that models of reality and cultural programmes can only be envisaged in strict *complementarity*. As all categories could in principle be connected with all categories (an ontological exclusion rule is not in sight), we need rules of selection and combination as well as criteria of compatibility in the form of a culture programme, which effect a permanent reduction of the multitude of relations and thus produce given realities as contingent selections out of infinite diversity. It is only as the unity of the difference between contingent selection and infinite diversity of observables and unobservables that a given reality gains processual identity.

These deliberations about culture as a programme are intended to make clear that “culture”, in the theoretical scenario under discussion, does not feature as an observable entity “existing as an object”. Culture as a programme realises itself in concrete actions, as performed by agents in the form of *offers of options and schematisations of options* for purposes of reference to the model of reality, which is valid for all the agents of a society, who make use of precisely these functions and expect all the other agents to proceed *grosso modo* likewise.

The emergence of society, consequently, necessarily presupposes the *co-genesis* of reality models and culture programmes, both of which may differentiate themselves through successful referencing practice. Models of reality and cultural programmes, however, do not only co-emerge, they form a mutually constitutive *framework of interactive dependencies* in the sense of General Systems Theory.

References

- Jaffé, H.L.C. (1967) *Mondrian und de Stijl*. Köln, DuMont Schauberg.
- Lämmert, E. (1955) *Bauformen des Erzählens*. Stuttgart, Metzler.
- Lersch, E. & Viehoff, R. (2007) *Geschichte im Fernsehen*. Berlin, Vistas.
- Scheffer, B. (2007) *Medien als Passion*. Manuskript Universität München.
- Schmidt, S.J. (1971) *Ästhetische Prozesse. Beiträge zu einer Theorie der nicht-mimetischen Kunst und Literatur*. Köln/Berlin, Kiepenheuer & Witsch.
- Schmidt, S.J. (1974) *elemente einer textpoetik*. München, Bayerischer Schulbuch-Verlag.
- Schmidt, S.J. (1975) ‘Negation’ und ‘Konstitution’ als Kategorien Konkreter Dichtung. In: Weinrich, H. (Hg.) *Positionen der Negativität*. München, Fink, pp. 393–433.
- Schmidt, S.J. (1976) Towards a pragmatic interpretation of ‘fictionality’. In: van Dijk, T.A. (ed.) *Pragmatics of language and literature*. Amsterdam, North-Holland Publishing Company, pp. 161–178.
- Schmidt, S.J. (1995) Über die Funktion von Sprache im Kunstsystem. In: Block, F.W. & Funk, H. (Hg.) *Kunst – Sprache – Vermittlung*. München, Goethe-Institut, pp. 14–25.
- Schmidt, S.J. (1989) *Fußstapfen des Kopfes. Friederike Mayröckers Prosa aus konstruktivistischer Sicht*. Münster, Kleinheinrich.
- Schmidt, S.J. (2001) Making stories about story-making, or why we need his- and herstories: An approach towards a constructivist historiography. In: *POETICS* 28 (2001), pp. 455–462.
- Schmidt, S.J. (2007) *Histories & Discourses. Rewriting Constructivism*. Exeter, Imprint Academics.
- Schmidt, S.J. (2005) *Zwischen Platon und Mondrian. Heinz Gappmayrs konzeptuelle Poetik*. Klagenfurt/Wien, Ritter.
- Schmidt, S.J. (Hg.) (2005) *Medien und Emotionen*. Münster, Lit-Verlag.
- Schmidt, S.J. (2006) Gedächtnis und Erinnerung: Zur Erinnerungspolitik der Gegenwart. In: *zeitgeschichte*. 33. Jg. H. 2 (2006), pp. 53–58.
- Schmidt, S.J. & Zurstiege, G. (2007) *Kommunikationswissenschaft. Systematik und Ziele*. Reinbek b. Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Communities of Projects oder: Die Große Welt der kleinen Erzählungen

Manfred Faßler

Abstract

The longer the controversies about the power of information streams, dissipative global communication, selective processes in the invention and diffusion of instruments, techniques, technologies and media last, the more questions arise about the cultural source codes of machines and media, the evolutionary codes of cultural development or the narrative contents of all that.

With the beginning of the 21st century, the return of a global and powerful world expert could be observed: the return of the story, the telling, the interpretation and cognitive experts. At the same time we face storytelling revisited and storytelling as an e-learning-tool and the recreation of narrative communication as anti-regulative global content building.

1. Digitale Erzählung ist keine Toolbox

Vor gut drei Jahrzehnten war das *Ende der Großen Erzählungen* Tagesthema. Es war das Ende der strategischen, langfristigen, unilateralen Erzählungen, die Folgebereitschaft und Gefolgschaft, Disziplin und Fünfjahres-Pläne verlangten. Ebenso vertieften sich die Zweifel an wissenschaftlichen Universalsystemen, vor allem in Kulturwissenschaften. Die Glaubwürdigkeit der weltbürgerlichen und weltproletarischen Großerzählungen wurde ebenso in die Archive verwiesen, wie wissenschaftliche Weltordnungen. Poststrukturalismus, von J. Lacan gegen C. Levy-Strauss formuliert, Postmoderne, von J.F. Lyotard gegen die monolithische philosophische Aufklärung geworfen, widersprachen nicht grundsätzlich Erzählungen. Mit ihren Kritiken verkleinerten sich die Dimensionen. *Erzählung* erschien im *Gewand ästhetischer, künstlerischer Individualität*. Mehr sollte nicht sein, am Ende des 20. Jahrhunderts. Dieser europäische, ja vielleicht sogar festlandeuropäische Kraftakt, der selbst gewählten Moderne zu entgehen, berührte den Rest der Welt kaum. Erfolgreich war die damit verbundene Geste, nicht nur jeglicher Ableitung zu misstrauen, sondern diese grundsätzlich abzulehnen. Es war ein großer Schritt in Richtung Pragmatik und einer medialen Neufassung der Freiheitsgrade von Individuen.

Inzwischen haben weltweit durchgesetzte Informations- und Kommunikationstechnologien, Human-Computernetwork-Interfaces, Face-File-Face-Networks jene vermeintlich *freigestellte Individualität* auf ihre Weise zurückgeführt in eine andere *Große Erzählung*: die des *Global Digital Devide*, der Global Digital Opportunity, der Global Knowledge Infrastructure. In den digitalen Netzwerken sind programmatische Bedingungen für eine *informationell gekoppelte Individualität* entstanden, die sich vor die Anforderung gestellt sieht, durch Netzaktivitäten (wieder) erkennbar, auffindbar und kontaktierbar, ja überhaupt anwesend zu sein. Ob und wie die *Bedingungen für soziale Individualität (manchmal „Selbst“ genannt)* gegenüber industriellen, bürokratischen, sozialstaatlichen und territorialen Verhältnissen verändert

wurden, wird allenthalben angefragt. Historische und strukturell vergleichende Untersuchungen hierzu liegen wenige vor. Anzusprechen sind Arbeiten von D. Haraway zu Cyborgs oder S. Turkles und R. Stones kognitionspsychologische Forschungen zur Nutzung digitaler Spiele und Leben in/mit virtuellen Welten. Sie lenkten die Aufmerksamkeit für wenige Jahre auf die Frage nach den Entstehungsbedingungen neuer psychischer Konstellationen. H. Moravec prognostizierte ein postbiologisches Zeitalter, in dem informationelle „Geschöpfe“ sich lösen vom Menschen und sich als dessen Nachkommen bezeichnen werden. Individualität ginge dann in ein komplexes, selbst erhaltendes ‚autonomes‘ Gebilde über.

Warum spreche ich diese schon etwas älteren Forschungen an? Nun, die Antwort ist: sie wiesen (a) jene Beobachtungen auf, die sich mit den tief greifenden Veränderungen der Unterscheidungs- und Semioseverläufe menschlicher Selbstwahrnehmung und -organisation befassen und sie wiesen (b) jene Veränderungsorientierung auf, welche die technogenen und informationsintensiven Gestaltungsprozesse ernst nahmen. Ob die Folgen richtig oder angenehm waren, spielt hier erst einmal keine Rolle. Wichtig ist mir das Niveau der wissenschaftlichen Unterscheidungsleistungen. Sprechen wir heute von digitaler Erzählung, so sind oft genug diese Aufmerksamkeiten gegenüber grundlegend veränderten Unterscheidungs-, Individualitäts-, Darstellungs- und Anwesenheitsbedingungen nicht mehr bedacht. Dass durch IP-Adresse, Pseudonyme, Accounts, digitale Dossiers, Personen-Archive, Weblogs, MySpace *informationelle Phasenräume* entstanden sind, in denen Menschen einen *Daten-Körper erfinden* (visueller Avatar) und in Spielen, virtuellen Nachbarschaften, Clubs und Clans agieren (one-to-many/many-to-many), darüber erzählen, wird weniger mit der Frage verbunden: Wie verändern sich die Regeln für Erzeugen, Bestimmen, Beschreiben, Behaupten von Individualität. Vielmehr verbreitet sich die Haltung: wenn mehr Tools, dann weniger fools. Verbindet man dann, wie noch zu zeigen sein wird, Tools mit Erzählung, spricht vom und denkt an „Werkzeug Erzählung“, geschieht etwas Merkwürdiges: Der einzelne Mensch wird aus seinen sozialen, informationellen, umweltspezifischen, medialen Entstehungsbedingungen herausgenommen, kommunikativ freigestellt. Will er sich ‚einbringen‘, so muss er kompetent sein. Und kompetent ist er, wenn er die Werkzeuge der medialen Welt bedienen kann. Woher diese kommen, wie diese entstanden sind, erfunden wurden, all dies ist dabei nicht wichtig. Die Hauptsache scheint eine *coole Toolbox* zu sein, übertrieben als Kompetenz beschrieben.

2. Erzählte Zusammenhänge

Gegen dieses Erzählwerkzeug, das die globalen informationellen Netzwerke ebenso ignoriert wie die sich immer wieder neu (anorganisch/organisch) zusammensetzenden Gruppenwelten, formuliere ich die Chance von heterarchischen *Kooperationserzählungen und deren Sinnofferten rsp. Sinnoptionen*. Es ist keine Frage, dass in multimedialen Umgebungen diese Zusammenhänge über die Materialität medialer Strukturen bestimmt sind. Erzählungen konvergieren immer auf die Kommunikationsinstrumente, mitunter auch auf die Medien, mit denen Menschen aufwarten. Verbunden sind visuelle Codierungen, akustische, kinetische, schriftsprachliche Codierungen. Diese gleichzeitigen Informationsangebote bleiben aber eine

triviale Darstellung, wenn sie durch kein Programm, durch kein Regelwerk, durch keine Sinn-erwartung verbunden sind. Also auch Kooperationserzählungen müssen sich zugleich nach ‚innen erklären‘ und nach ‚außen bewähren‘, als Grenzerzählung.

Unter Bedingungen digitaler Netzwerke, – also unter dem Eindruck von über einer Milliarde täglicher (primärer) Online-Nutzer und einer Milliarde Sekundärnutzer in über 40.000 Local Area Networks, von 100 Millionen Downloads von YouTube-Videos, von 80 Milliarden Pages – über Erzählungen zu sprechen, wirkt unzeitgemäß und erfordert wegen dieses emp-fundenen Gegensatzes der Erklärung.

Wie verwende ich Erzählung? Der Grundgedanke ist: Die institutionell-medialen Betriebssys-teme (Typografie, Tageszeitungen, Lehrbücher) politökonomischer und sozioökonomischer Moderne sind Geschichte. Die Fortführung warenwirtschaftlicher Reproduktion erfolgt auf der Basis globaler Informationsökonomien und der Digitalisierung aller Bereiche mensch-licher (gestalterischer, dinglicher, kommunikativer und informationeller) Handlung. Hierzu gehören Pricing-Regelungen für Daten, die Bereitstellung von kommerzialisierten 3-D-Raumwelten, weltweit geltende Betriebssystemstandards, nach der Durchsetzung von Netz-Englisch als lingua franca die Etablierung von Portalen in über 60 Weltverkehrssprachen, der Wettbewerb zwischen asiatischen 2-D-Computeranimationen und europäischem, durch Re-naissance geprägtem perspektivischem Denken und Zeichnen.

Die in den zurückliegenden 25 Jahren relativ still erfolgte *Transformation territorialer gesell-schaftlicher Betriebssysteme in geosoziale Gefüge* hat zwar das Ende der Großen Regional-Erzählungen (Europäische Aufklärung) besiegt. Aber die Hoffnungen, dass es noch unbe-kannte Zusammenhänge des informationellen Zeitalters gibt – neben den militärischen, tech-nologischen und ökonomischen –, bilden die Quellen für verändertes Erzählen, für neue Erzählungen. Themen wie Intelligenz, Kreativität, Partizipation, Interaktivität, Kooperation, informationelle Selbstbestimmung und informationelle Generosität, Offshore-Leben, welt-weite Nachbarschaft, Online-Leben, Visualisierung, Sich-Verlieben-im-Netz, Sich-Trennen-im-Netz, digital grassroot, geben den von mir untersuchten (künstlerischen, professionellen, freien) Communities of Projects genügend Stoff für die Suche nach darstellbaren und erzähl-baren Zusammenhängen.

Aus meiner Sicht ermöglicht diese komplexe Erzählstruktur Formate, in denen Erfahrung, Medialiteracy und Beobachtung mit Schaltungsprogrammen des medialen Betriebssystems verbunden werden. Allerdings: so, wie typografisch geschriebene Erzählungen Formate der typografischen Ordnungen waren und sind, nehmen auch digitale Erzählungen die Schal-tungsverläufe der Computer mit auf.

Dies radikalisiert die Frage: Erzählt der Mensch oder wird er erzählt?

3. Erzählung – Eine gemeinsame Leistung von Mensch, Medium, Maschine

Interaktivität, die diese Erzählung ermöglicht, ist eine gemeinsame ‚Leistung‘ von Computer und Mensch.

Hier halte ich Network-Actor-Forschung für dringlich, ohne damit irgendeine Variante von Symmetrie ansetzen zu wollen. Ich halte der symmetrischen Anthropologie von Bruno Latour, die er in Actor-Network-Theory ausführt, das Konzept latenter Anthropologie (S. Rieger; M. Faßler) und das Konzept der asymmetrischen Stabilität (I. Prigogine) entgegen. Zudem sollte innerhalb des Netzwerkenkens auf jeden Gegensatz von Mensch – Technologie – Gegensatz verzichtet werden. Das Verhältnis Mensch – Computer ist vielmehr eines zwischen

- neuronalem Netzwerk des Denken (vereinfacht: kognitiv agierenden Programmen) und
- physikalisch eingerichtetem Programm für Maschinencodes und High-End-Performance.

Dieses Verhältnis ist ein Kunst-Werk, wie alle Verbindungen zwischen gedachter Abstraktion und gegenständlich gemachter Welt. In diesen Kunstwerken balancieren wir Menschen Überschreitung und Erhaltung aus.

Es ist ein ko-evolutionäres Gefüge, in dem die erfundenen semantischen und physikalischen *künstlichen Umgebungen* zu ständig sich verändernden fusionierenden Lebensbedingungen führen (viability; künstliches Leben und künstliche Umwelt; Virealität [Virtualität+Realität]). Hierüber können wir grundlagentheoretisch nur wenig sagen. Nach wie vor stimmt die Aussage von N. Elias, dass es an einer „Entwicklungslehre der Abstraktion“ („der Synthese“) fehle (1984, S. 5). Wir wissen wenig darüber, wie unser Gehirn zu seinen Abstraktionen kommt, diese dem Denken zur Verfügung stellt und warum dieses Denken sich dann an den Rand der Rationalitäts-Bühne stellt und sich einer Natur offenbart, die das gar nicht interessiert. Dennoch bleibt die Hoffnung, dass wir mehr über unser Nischen-Leben, unsere Nischen-Kunst erfahren werden – mit der Zeit. (Oder doch nicht?)

Sich in den künstlichen, virtuellen Umgebungen darstellen und anwesend machen zu können, gehört schon zum selbstverständlichen Softskill-Repertoire der menschlichen Weltgeschichte, von den ersten Kerben in Knochen, über Höhlen-Bilder, Magien, Mythen, geschichtlichen, philosophischen, religiösen Schriftwelten bis zur Elektrizität, MorseSprache, Relativitätstheorie, Quantenmechanik zu programmierten cybernetischen Räumen.

Gegenwärtig hat dieses Künstlichkeit-Repertoire die Formeln und Formate theoretischer Physik, angewandter Mathematik. Gleichwohl können die meisten Menschen sich wohl nicht vom gegenständlichen, dinglichen Technikparadigma des Industriezeitalters lösen. Künstliches ist konkret im Gerät. Basta. Willkommen in der Tool-Bar der Welt-Gegenwart. Aus wissenschaftlicher Sicht der Dinge ist aber bereits jeder Gedanke ‚Technik‘, eine phantastische Fähigkeit, die Werkzeuge des Denkens ‚verbindend‘ zu verwenden. Alltäglich sprechen wir auch von Gedankentechnik oder Erinnerungstechnik und neuerdings bietet der Spielproduzent Nintendo seinen DS für Erwachsene an, mit Software für Gehirnjogging, also Lauftechnik des semantischen, kognitiven Geländelaufes.

Erzählung stelle ich in den Zusammenhang dieser kognitiven und kommunikativen Kulturttechniken.

Mit *Erzählungen* reagieren Menschen innerhalb der digitalen Netzwerke, um die *nicht-trivialen Zusammenhänge in erklärbare, besser noch: versteh- und darstellbare Denkweisen zu übersetzen*. Es sind *Rückübersetzungen in ein Denken*, das sich auf die ständige Grenzver-

schiebung zwischen *Online- und Offline-Erfahrung* bezieht. Und in diesen Rückübersetzungen formulieren Menschen veränderte Welterwartungen und suchen wiederum Wege, diese Veränderungen unter den Bedingungen der *tele immersion* (J. Lanier) in kleinen Erzählungen über Telepräsenz, Hoffnung, medienspezifisches Vertrauen und Kennenlernen, Verliebtsein und Coolness zusammenzuführen.

Mir geht es darum, diese Erzählungen von Gruppen (Communities of Projects) nicht als Tools misszuverstehen. Es sind Projektberichte, Erfahrungsberichte, gemeinsame Gespräche über das Erkannte, über nicht Verstandenes, über Erwartungen, Hoffnungen. Es sind asynchrone Online-Multimedia-Erzählungen, räumlich inhomogen, zusammengesetzt, verteilt. Sie sind keinem ihnen fremden externen Ziel oder Zusammenhang untergeordnet. Diese Erzählungen sind Dimensionen der frei gewählten Selbstorganisation von Gruppen (autopoietisch) oder von außen, zumeist wirtschaftlich eingeforderter Organisation (allopoietisch). Diese Erzählungen sind Vergewisserungen über den Stand der Gruppe, der Erkenntnis, des Wissens. Es ist, als kniffe sich ein Mensch in den Arm, um zu erkennen, ob er träumt oder wacht.

Keine Frage ist, dass diese *Softskills* (auch Medienkompetenzen) vereinfacht und funktionalisiert werden können. Sie können, wie so oft in der Geschichte der Menschheit, in beauftragtes Verhalten umgemünzt, in Befolgsverhalten umgewertet werden. Oder auch in einer schwer nachvollziehbaren Idealisierung von Autoren-Identität als Lernangebot auftauchen, mit dem Versprechen: Du wirst dein eigener Multimediacproduzent, angeleitet und geschult, aber dann: *Digital Storytelling* – auf zwei Minuten, max. zwölf Bildern und 250 Wörtern begrenzte multimediale Selbst-Darstellung eines zum *Minuten-Helden* beförderten Menschen. Helden bitte melden! Die praktische Seite ist: Menschen lernen auf diese Weise, Bewerbungsvideos zu gestalten.

Mich erinnert das an die Versprechen der TV-Industrie: „Wenn wir unsere Sendungen digitalisiert haben, dann könnt ihr eure eigenen Programmdirektoren werden“. Nicht, dass es das nicht gibt und auch keine Kritik an sozialpädagogischen Projekten mit dem Ziel, eben jene medientechnologischen Softskills jugendlichen Migranten, Kindern verärmerter Familien oder medial unberührten Menschen nahe zu bringen. Ich kritisiere nicht das Engagement, sondern die Reduktion der komplexen Erzählsituation auf das Tool-Konzept, von dem sich Informatik mit viel Aufwand hat lösen können.

Schauen wir uns die eher interessanten Details der ‚kleinen Welterzählungen‘ an. Werden die digitalen Zeitökonomien, die endlos wirkenden Informationsströme und die an Projekte gebundene Kommunikation hinzugezogen, so lässt sich

- Erzählung zunächst als eine kurzfristige *Verlangsamung* dieser Dynamiken beschreiben, eine *Verlangsamung*, deren Ziel es ist, personalisierbare/individualisierbare Antwortversuche zu den Fragen zu geben: Wer bin ich, wenn ich online bin? Oder auch: Wo bin ich mit wem zusammen, wenn ich online bin?
- Mit dieser Entschleunigung verbindet sich ein zweiter Aspekt, den ich allerdings für grundlegender erachte: Erzählung ist ein *Präsenzgenerator*, mit dessen Hilfe die *Lokalisierung* in nicht-natürlichen Gewohnheiten oder Selbstverständlichkeiten möglich wird.

- Mit der *erzählten Erfahrung von Anwesenheit* entsteht eine *künstliche Rückversicherung*, deren Ziel es ist, *Zusammenhänge* zu benennen und evtl. zu bewerten.
- Alles zusammen: Die Eigenzeit der Erzählung, die Anwesenheitsgenerierung, die Lokalisierung und Rückversicherung darüber, ob die individuelle Erfahrung vermittelbarer Teil eines Zusammenhangs ist, fügt Erzählung in die Netzwerke von Kommunikationsformaten ein und erzeugt eine *eigenwertige Informationslandschaft*.

Wie diese individuell konstruiert und absorbiert wird, wird mich hier nicht interessieren. Wichtiger scheint mir vorab die Feststellung zu sein: In Kommunikation eingebrachte Erzählung verbindet Erfahrung, Beobachtung, Bewertung. Beziehen wir dies auf digitale Umwelten, so verbindet sie zudem Computerliteracy, Kommunikationserwartungen, sowie Fähigkeit zum Zusammenwirken (Kollaboration), Zusammenarbeiten (Kooperation).

4. Kooperation oder: Wie beschreibe ich Vielfalt

Der Kooperations-Gedanke erinnert an die einleitende Frage in Robert Axelrod *Die Evolution der Kooperation* (1987) „Unter welchen Bedingungen entsteht Kooperation in einer Welt von Egoisten ohne zentralen Herrschaftsapparat?“

Nun kann man mit Recht fragen, was haben Kooperation und Erzählung, Spieltheorie und Medienevolution miteinander zu tun? Stellt man die Frage Axelrods etwas anders, wird, wie ich hoffe, meine Assoziation sinnfälliger. Die Frage lautet dann: Unter welchen Bedingungen entsteht Erzählung in einer Welt ausdrücklicher Programmierung und steuernder Programme?

Damit wird die Frage deutlicher, um die es mir geht: das Verhältnis von Kalkül und Imagination, von kooperations-logischen Folgerichtigkeiten und Entwurf. Dabei versteh ich diese nicht als weitere Variante von linear versus nicht-linear. Im Wortsinne ‚linear‘ erzählt wurde noch nie, weder schriftsprachlich, mündlich, filmisch oder theatralisch. Immer gab es Rückblicke, Rückblenden, Voraussichten, Zukunftsanslegungen, Montagen etc. Vielmehr zeigt dies an, dass bei den notgedrungen konsekutiven Sätzen, Bildern, Gedanken sehr unterschiedliches Vokabular der Zuteilung von Unterschieden und Funktionen, Bedeutungen und Sinn mit am Start sind. Wir verhalten uns wahrnehmend anders, wenn die Bezugsgrößen dieses Zuteilungsvokabulars ‚angestammte Ordnung‘, ‚kulturelle Tradition‘, ‚das Ganze‘, oder ‚Vielfältigkeit‘, ‚partizipative Gefüge‘, ‚Samplings‘ sind.

In digital-medialen Netzwerken geht es nicht vorrangig um Kooperation in der Folgerichtigkeit nur eines Kalküls. Kooperation wird von Zusammenhangserwartungen aktiviert und umgekehrt. Diese (kognitive/kommunikative) Wechselseitigkeit von Kooperation und Erwartung verschiebt die Aufmerksamkeit gegenüber den spieltheoretischen Forschungen in Richtung komplexer Selbstorganisation menschlicher Lebenswelt. Und sie betont: erzählte Erwartungen/Erzählungen über Zusammenhänge – gleich welcher Körnigkeit – sind den Kooperationslogiken gleichbedeutend. Dies lässt sich noch zuspielen: jede Erzählung gelingt nur, wenn die Darstellungs-, Lese-, Hör- und Assoziationsprogramme von Autor/Autorin und Leser/Leserin ‘zusammen passen’.

Verständigung ist erlernte und strukturell ‚vergessene‘ Kooperation.

Nun geht Axelrod hierauf nicht ein. Diese Position, in der egoistischer Altruismus, Kooperation, Erzählung, Verständigungserwartung und Verständigung zusammenkommen, erlaubt es mir, zwischen

- der unspezifischen allgemein erhaltenden Kooperation
- der selektiven (ausgrenzenden) Kooperation und
- der varierenden (anpassungssensiblen, flexiblen) Kooperation

zu unterscheiden. Oder verkürzt: zwischen Selektion und Variation.

Diese seit Ch. Darwin immer mal wieder eingebrochenen Konzepte werden üblicherweise in einem starken Gefälle zueinander gesehen: Ganz oben und argumentativ fast unerreichbar steht ‚Selektion‘, und dies in Kultur- und Sozialwissenschaften, kulturevolutionären Forschungen, aber auch in biologischen Arbeiten. Nebenbei und ungewollt wird Variation (Prozess), Varietät (mögliche Formveränderungen) angeführt. Im gewählten Abstand zur (anarchischen, emergenten, vorgenommenen) Variation findet sich immer wieder die Irritation über die bislang nicht erklärte Veränderung, die nicht in der bloßen Auswahl vorgegebener Möglichkeiten besteht. Nur als Beispiel zitiere ich Friedrich von Hayek aus „Evolution und spontane Ordnung“ (1983, S. 95):

der Mensch (hat) die Gesellschaft nie bewusst geschaffen, sondern die Gesellschaft (ist) das Resultat eines Entwicklungsprozesses, in dem [...] ein Prozess der Selektion jene Experimente förderte, die besser geeignet waren, eine immer größer werdende Anzahl von Menschen am Leben zu erhalten.

Man könnte die Entscheidung für Variation, also für eine (zunächst nicht dimensionierte) Veränderung von Systemszuständen, in den Begriff der Selektion integrieren. Dann würde dieser aber ein Sammelbegriff, mit dessen Hilfe das Aufkommen von Veränderungen, von Neuem nicht erklärt werden kann. Auch könnte nicht erklärt werden, wie die Informationsphären der produktbezogenen Kooperation sich unterscheiden von den Informationssphären der Darstellung, der Hoffnung, der Erwartung.

Nicht nur Spieltheorie, Informatik als Kooperationswissenschaft, evolutionäre Anthropologie oder Wissensforschungen suchen nach Gründen und Programmen der Kooperation oder des egoistischen Altruismus. Auch Hirnforschung geht der Frage nach, welche Areale des Neocortex den Menschen dazu befähigen, ein großzügiger oder sozial verlässlicher Egoist zu sein.

Nun werde ich hier nicht diesen Fragen zur Entwicklung des Neocortex nachgehen, noch werde ich zuviel über Biologie reden. Ich begnügen mich mit folgenden Unterteilungen:

- Erzählen und Erzählung sind biologisch nicht vorgesehen.
- Wie jede abstrahierende und formative Praxis des Menschen ist auch diese biologisch möglich, aber nicht genetisch determiniert. Ich nenne sie deshalb infogenetisch, was so viel heißt wie: aus den sinnlich-neuralen Fähigkeiten des Menschen entstanden, zu unterscheiden und eine reiche nicht-natürliche Fülle von Formoptionen zu erzeugen. Eine davon ist Erzählung.

- Erzählungen entstehen im nicht-natürlichen Reichtum der Unterscheidungen und Unterschiede (s.u.).
- Sie setzen sowohl die zwischen Menschen verabredeten Speicherleistungen von Zeichen voraus als auch die Regeln der Bedeutungsbildung und -abgrenzungen.
- Mündlich vorgetragene und weitergegebene Erzählungen haben innerhalb der Gruppenorganisation eine andere Funktion als monosensual schriftsprachliche Erzählungen, und diese wieder andere als die posttypografischen Erzählungen.
- Erzählungen sind wegen ihrer Rückbindung an die Biologie des Menschen ko-evolutionäre Ereignisse.
- „Erzählen zu können“ scheint ein über die Kulturen und zu allen Zeiten verbreitetes Bedürfnis des Menschen darzustellen, sich gerade auch im Nicht-Sinnlichen, im Künstlichen, im Abstrakten anwesend zu machen.
- „Etwas zu Erzählen“ gehört in das Feld der kontrollierten (schrift-, bildsprachlich, bedeutungs- und gefühlssprachlich) Darstellung erfahrener, erlebter, empfundener Komplexität.
- Erzählung variiert; mit ihr wird nicht selektiert (wie wir dies durch wissenschaftliche Arbeiten kennen).

5. Erzählung: Erfahrungsmonitor

Und hier wird es dann für mich überraschend interessant. Ich gehe davon aus, dass „erzählen zu können“ keine anthropologische Konstante ist, sondern eine Art *Zusammenhangs-Monitor für menschliche Erfahrung und Selbstbeobachtung*.

Wir hören gern zu, wenn Verbindungen und Beziehungen hergestellt werden, die wir bis dahin nicht sahen, glaubten oder allenfalls wortlos vermuteten. Und selber versuchen wir, verstreute Dinge, Ideen, Fakten, Impressionen, Absichten zusammenzubringen und so zu halten. Was der praktisch-codierten Empirie der Sinne entzogen ist, also jede Beobachtung, wird in der erzählenden Darstellung „förmlich“, anschaulich, vorstellbar.

Wir erzeugen mit Erzählungen eine Empirie des Abstrakten und Künstlichen. Mit ihr bremsen wir etwas die „asymmetrischen Beziehungen“ des Lebens (Ilya Prigogine) ein, schaffen etwas Zeit – und Wahrnehmungsgewinn – für uns und für den Moment.

Worin die ko-evolutionären Funktionen von Erzählungen bestehen, lässt sich nur vermuten:

- Mit ihnen koordinieren einzelne Menschen und Menschengruppen biologische und nicht-biologische Erlebnisverläufe;
- Mit ihnen balancieren Menschen die selbst gemachten Spannungen aus verändernder Erfahrung und Festsetzung dieser in einer praktisch-trägen Zeitordnung (Triadisches Konzept von Entwurf – Erkenntnis/Erzählung – Normierung) aus.

Abhängig von den Umwelten, in denen unterschieden wird, werden muss, sind die erzählerischen Mühen und Erfolge, Themen und Rätsel sehr verschieden. Gegenwärtig lassen sich weltweit Veränderungen von sozialen, gruppenspezifischen und individuellen Kommunikati-

onshaushalten beobachten. Sie sind genauso wenig biologisch vorgesehen wie die Erzählungen.

Informationsintensive Arbeits-, Unterhaltung- und Wissensumwelten entstehen ebenso wie neuartige mediamorphe Zusammenhänge, die hier zunächst mit Internet, WWW, Weblogs, pretty good privacy, aber auch user generated content markiert werden. Dabei fällt besonders der Umbau von interaktionsarmen, einkanaligen Sendemedien zu interaktivitätsreichen Echtzeiträumen auf. Blended Life, vermisches, verwischtes informationelles Leben.

Mit diesen Veränderungen bröseln die dauerhafte Rangordnung des typografischen Wissens- und Weltbildes – gerne auch Ende der Gutenberg-Galaxis genannt. Ein alter Hut, klar. Und fraglos stehen wir (in westlichen Kulturen) immer noch unter dem Einfluss des monologischen Buchdrucks, dessen Speicher-, Erhaltungs- und Vermittlungsrolle nicht nur von allen Subsystemen anerkannt ist; sie sind nur durch diese zu dem geworden, was sie sind: ob Familie, Schule, Bürokratie, Unternehmensorganisation, berufliche Ausbildung, Universität, Rechts- und Beweissystem, Gebrauchsanweisungen.

Dennoch weiten sich die Bereiche synästhetischer und multimedialer Praxis aus. Die Zeit- und Normökonomien der Typografie werden von den Kooperations- und Anwesenheitsökonomien der Infografie immer mehr zurückgedrängt.

- Was aber tritt an die Stelle dieser abendländischen, und protestantisch durchformulierten, funktional differenzierten Hierarchie das ‚Schriftdenkens/-wissens‘?
- Wie sehen die veränderten rückkopplungsintensiven Hierarchien aus?
- Welche Zulassungsverfahren für Wissen, für sogenannte wichtige Informationen, für Bildung, Erkenntnis, Gedächtnis wird es geben und geben müssen?
- Oder sind dies Fragen, die sich fälschlicherweise an die Wiederholung alter Zulassungsformate oder deren Zerstörung richten?
- Mit welchen evolutionär beispiellosen, also vorläufigerlosen Experimenten sollten wir uns beschäftigen, um die mediamorphen (ausdrucks- und darstellungsgekoppelten Makroprogramme) und infogenen Veränderungen (kognitiven Programme) am Menschen/im Menschen festzustellen?
- Wie nehmen wir Menschen künstliche Zusammenhänge wahr, wenn die Entlastung über die bedeutungsreiche/-schwere Symbolik nicht mehr zur Verfügung steht?
- Nach welchen informationellen Prinzipien erzeugen wir Raumillusionen, über die für begrenzte Zeit Anwesenheit in Fernanwesenheit denkbar wird?
- Wie lässt sich von Fern-Anwesenheit berichten? Wie lässt sich von ihr erzählen?

Sie werden an diesen Fragen erkennen, dass ich Erzählung als ein Format der Kommunikationshaushalte beschreibe. Diese Haushalte können individuell, auf Gruppen oder Unternehmen bezogen sein, auf Städte (Ich bin ein Berliner.) oder auf Entwicklungsideale von Regionen (Europa, Quelle der Demokratie etc.). Mit Erzählungen erfinden Menschen Deutungs- und Bedeutungsräume, spielen mit ihren kognitiven und funktionalen Programmen.

Mit Erzählungen geben Menschen imaginierend Auskunft über eine sinnlich weitgehend unerfahrbare Welt. Und sie geben Hinweise darauf, dass Mensch sich um die eigene Welt in

der ökologisch-evolutionären Nische kümmern kann. Warum und Wozu? Lassen Sie es sich erzählen, aber nicht von mir.

Daran können Sie mein anthropologisches Interesse an Erzählungen erkennen: Da Erzählungen keiner Forderung nach intersubjektiver Überprüfbarkeit oder peer review unterliegen, kann mit ihnen Welt nahe liegend, aber nicht unmittelbar, weitsichtig, aber nicht unerkennbar dargestellt werden. Der legitimationsfreie Status der Erzählung ist ein wertvoller Kontrapunkt zum institutionalisierten Wissen. Dennoch ist keine Erzählung ohne programmatische, kognitive, lautsprachliche, schriftsprachliche Einbindung möglich. Und hierum geht es mir: Wie wird heute erzählt? Wie kann unter den Anforderungen synästhetischer Prozesse und vernetzter Kommunikation erzählt werden? Oder umgekehrt gefragt: Kommt auf das Format Erzählung die Anforderung zu, zwischen Echtzeitkommunikation und globalen Vernetzungen zu moderieren?

6. Erzählung – Eine Kunstform, etwas wissen zu können

Warum wir Menschen erzählen, ist folglich nicht einfach zu erklären. Ich will hier nur einige grundlagenwissenschaftliche Überlegungen vorausschicken.

Mit Erzählung macht sich der Mensch in einem (wie auch immer benannten) Zusammenhang anwesend. Er entwirft einen künstlichen Bereich, in dem Liebe, Leid, Lebensgeschichte, Erfahrungen, Verirrungen, andere Meinungen, anders gefühlte Situationen, Erkanntes, Erkenntnis, Wahrheitsoptionen und etliches mehr erhalten werden. Sprachlicher, gestischer Ausdruck, Darstellung, Anwesenheit, Speicherung bilden ein Bündel, ein Netzwerk von Beziehungen, in denen sich der Erzähler und die Erzählerin „über den Tag hinaus“ präsent macht. Und im Speicher wird die Autorenleistung, nach den Erhaltungs- und Weitergabe-Regeln, nach Leserecht, Lesefähigkeit, Zuhörerschaft, Erziehungssituation etc. „weitergereicht“.

Der Anstoß des Erzählens scheint mir in den offenen Unterscheidungen zu liegen. Offene Unterscheidungen entstehen im wahrnehmenden Denken; mit ihnen stellt sich der Mensch als Um- und Mitwelt für andere dar, als Partner, Gegner, Gegenüber. Unterscheidungen sind kognitive Marker, mit deren Hilfe eine Vielzahl von Beziehungen möglich ist. Offenheit und Vielzahl stehen dafür, dass Unterscheidungen zwar Umwelt erzeugen, aber weder Wahrnehmung noch Umwelt kognitiv abschließbar sind. Vereinfacht gesagt: Mit Unterscheidung beginnen wir das Regelwerk der Varietät, der Verschiedenheit.

Diese doppelte Offenheit (beim erzählenden und beim hörenden, lesenden Menschen) wird durch einen groben, aber funktionalen Schritt verändert: durch die Setzung von Unterschieden. Mit Unterschieden werden sich ausschließende Entscheidungsrichtungen gesetzt, Verzweigungspunkte. Unterschiede und Entscheidungen werden als Zwillingsgeschehen praktiziert: jetzt oder nie, alles oder nichts, point of no return. Und es sind formale Orientierungs- und Programm-Dualismen wie oben/unten, rechts/links, vorne/hinten, ja/nein, richtig/falsch möglich. Die Entscheidung an der Weggabelung des Unterschieds, mit der eine selektive Veränderung erfolgt, ist nicht dasselbe, wie die Unterscheidung. Unterschied ist ein

schaltender, formalisierender Marker, ein Interaktivitätsschalter. Auch hier vereinfacht gesagt: Mit einem Unterschied setzen wir das Regelwerk der Selektion in kognitive und kommunikative Bewegung.

Klar, dass manche hier Gregory Bateson mithören und an den eingängigen Satz denken: „Ein Unterschied ist was einen Unterschied macht“ (1985). Würden wir diesem Satz folgen, gelänge uns die Unterscheidung von Varietät und Selektion, von kognitivem Marker und Interaktivitätsschalter allerdings nicht.

Nehmen wir an, dass mit offenen Unterscheidungen der Mensch erst die Anforderungen ‚empfindet‘, Wahrnehmungen in Beziehungen zueinander zu stellen (einzubetten, kontextieren), ihre Verhältnisse zu klären. Hierüber wird – wie ich hoffe – verständlich, warum ich Unterscheidungen mit Erzählungen verbinde. Demgegenüber setze ich Unterschiede als Funktionsknoten für Organisation und Struktur ein. Der ein oder andere Leser mag darüber verwirrt sein. Erinnern möchte ich an die Argumente zum Unterschied von Daten und Informationen und an die These, Informationen seien zweiförmige Zustände: zwischen Kalkül und Nicht-Kalkül. In Anlehnung daran verbinde ich

- Kalkül mit Unterschied,
- Nicht-Kalkül mit Unterscheidung.

Dass weder Unterschied noch Unterscheidung die ‚Ökologie‘ (also doch Bateson) der menschlichen Selbstorganisation verlassen, ist vorausgesetzt.

Offene Unterscheidungen lassen Irritationen und Entwürfe, Missverständnisse und Klärungen zu. Und sie ermöglichen eine eigenständige Wissensform, die Erzählung. Diese Wissens- und Darstellungsform wird durch verschiedenste Wahrnehmungsbereiche aktiviert:

- durch Audiovision
- sichtbare Bewegungen
- und gedachte raumzeitliche Bewegungen als Wahrnehmungsmedium sowie
- durch Schriftformate (Lehrtext, Buch)
- Erzeugungsprogramme (Alphabet, Grammatik, Semantik, Software)
- und explizite (Schaltungs-)Programme als epistemische Medien.

Obwohl Erzählungen an die (standardisierten) Wahrnehmungs- und Erkenntnismedien gekoppelt sind, unterscheiden sie sich in Expression und Aufmerksamkeit von diesen. So angedacht managen wir Menschen mit Erzählungen unsere unerklärliche Anwesenheit religiös, philosophisch, agnostisch, kulturpolitisch, identitätsorientiert, zweifelnd, verzweifelt, freisinnig, froh. Warum gerade der genetische Zufall ‚Ich‘, warum keine Fusion von Eizelle und einer der Millionen anderer Spermatozoen? Warum habe ich den Unfall überlebt? Mutter, warum hast Du mich zur falschen Zeit, am falschen Ort geboren? Oder doch zur richtigen Zeit?

Erzählung ist also Kontingenzmanagement. Sie ändert sich unter den Regimen der Unterschiede, der Selektionen, der eineindeutigen Schaltungen. Aber es bleibt jene Anstrengung des Menschen, sich immer wieder ‚anwesend‘ und sich selbst ‚denkbar‘ zu machen.

7. Erzählungen sind kluge Reaktionen auf die Erkenntnis, dass das Leben nicht ableitbar ist

Und solange diese Doppelspitze aus ‚endloser Unterscheidung‘ und ‚nicht ableitbarem Leben‘ für Irritation sorgt – und ich hoffe, noch sehr lange –, müssen lebbare Zusammenhänge dargestellt werden, um sie wahrzunehmen. Hier trifft Jean Cocteaus Satz zu: „Finde erst, dann suche.“

Erzählt wird nach Strich und Faden, mit und ohne Punkt und Komma, also nie ohne Regeln. Es lässt sich vermuten, dass mit den absichtlich genutzten und erzeugten Unterscheidungen jene begründenden Darstellungen entstehen, die wir heute als Erzählungen bezeichnen. Die Fähigkeiten des Menschen, erzählen zu können, sind gebunden an die Fähigkeiten zu unterscheiden, zu erinnern, zu deuten, sich im Unterschied zu anderen Menschen, zu Umwelten wahrzunehmen, Gedanken zu unterscheiden und vor allem – zu äußern. Ohne Sprachfähigkeit, ob verbal oder schriftsprachlich, also ohne Abstraktion, ist Erzählung nicht denkbar. Diese ‚Bindung‘ an Abstraktionsleistungen, hier in der Tradition der Systemtheorie Kopplung genannt, besteht in der wechselseitigen Abhängigkeit von Gedanken und Gegenstand, von Abstraktion und Empirie.

Die *Empirie der Erzählung besteht dabei nicht im Faktenreichtum, sondern im anschlussfähigen Deutungsreichtum*. Man kann Deutungen durchaus auch als ‚innere Empirie des entwerfenden Denkens‘ beschreiben. Dies gilt erst recht, berücksichtigen wir die Forschungsergebnisse der Hirn- und Wahrnehmungsforschung.

Nimmt Mensch Welt nur unter Bedingungen von Signalen wahr, ist das Denken anders als unter bezeichneten Unterschieden oder erfundenen und erinnerten Bedeutungen. Signaldenken führt nicht zur Erzählung, Deutungsdenken schon eher.

Kopplung erschließt sich so als Rückkopplung:

andere Zeichen < anderes Denken

andere Abstraktionen < andere Wahrnehmung

andere Wahrnehmung < andere Entwürfe.

Sind diese Fähigkeiten des Erzählers und sind Erzählungen Dimensionen dieser rückbezüglichen Wechselwirkungen, so werden Erzählungen gerade von den „Informationstypen und Denkstilen“ (Giesecke 2007, S. 11) abhängig sein, die in spezifischem Gruppenleben prämiert oder privilegiert werden. Gut lässt sich dies an der Spaltung des Augensinns in Anschauen und Lesen, also in der Hierarchisierung von typografischem Denken gegenüber bildlicher Wahrnehmung/bildlichem Denken darlegen.

Mit Erzählungen reagieren Menschen immer auf Informationen, die ihnen zu komplex sind, zu nahe gehen, unter die Haut gehen, ihnen Horizont und Hoffnung nehmen oder ihnen neue Horizonte und Hoffnungen geben.

Ich verwende *Informationen als Zusammenhangsmarker*, von denen es sinnlich und gedanklich unerreichbar viele gibt. In Erzählungen werden diese externen Informationsmengen eingegrenzt, und zwar durch die Erfindungen eines Erzählfeldes, eines Themas, einer Geschichte, die zeitlich, stilistisch und von der Zeichenmenge reguliert ist.

Erzählungen holen also Informationsströme thematisch ein (bremsen sie ein). Und hierin besteht ihre unüberbietbare Leistungsfähigkeit. Sie zeichnet sich allerdings durch eine wichtige Eigenart aus: durch die konsekutive Verwendung einer internen Informationsmenge.

Diese informationell geschlossene Themen-Welt erfreut sich menschheitsgeschichtlich enormen Zuspruchs, hilft sie doch dem einzelnen Menschen und der Gruppe der Hörerinnen/Hörer, Leserinnen/Leser, Zuschauerinnen/Zuschauer, sich zu verorten, zu verzeitlichen, affektiv zu binden oder zu entbinden, also Welt zu entdecken.

8. Erzählung: Der alte Experte der Eigenkomplexität

Mit Erzählungen dokumentieren Menschen die Entdeckung ihrer Welt, und dies seit geräumer Zeit. Mit vermutenden, imaginierenden, furchtsamen, freudigen, heldischen, schicksalhaften, ergebenen oder freiheitlichen Erzählungen fügen Menschen den Menschen in die Welt ein, stellen ihn gegen den menschenleeren Mythos auf.

Erzählung ist ein Gewinn, ein Gewinn an Intelligenz und gedanklicher Bewegungsfreiheit. Sie scheint dann wichtig zu werden, wenn die Unmittelbarkeit, das „von der Hand in den Mund“ verweht, wenn Kohorten sich als Gruppen wahrnehmen, emotional, taktisch, jagdtechnisch, wenn die Gruppen einen zusammenhängenden Reproduktions-, Erhaltungs- und Zeitsinn entwickeln, der nicht durch das direkte biologische Aufzuchtsverhalten codiert ist.

Insofern lässt sich vermuten, dass Erzählungen mit der absichtlichen oder notwendigen Koordination von sesshaftem Verhalten zu tun haben. Menschenerzählungen entstehen, Erzählungen der Menschenwelt. Mit ihnen reichern Menschen die künstlichen Räume der erfundenen Unterschiede an, ob faktennah oder faktenfern. Sie erzeugen Zusammenhangserwartungen und -ideale. In Erzählungen machen Menschen sich und Unerfahrenes anwesend, grenzen ein, schließen ab, erzeugen spezifische Sensibilitäten und Erklärungsmuster.

Man kann vermuten, dass diese Zusammenhangserzählungen eine große Bedeutung für die lokalisierende oder regionalisierende Selbstorganisation haben. Mit Erzählungen bringen Menschen Gehörtes, Gesehenes, Gedachtes, Erwartetes in Verhältnisse ein. Sie stellen Verhältnisse als Verwendungsgemeinschaft von Sprache, Symbolen, Repräsentationsmustern, von Schriften und Büchern erst her. Werden die Sprach- und Schriftformen der Erzählungen von einer Gruppe ansässiger Menschen geteilt, entsteht also eine Verwendungsgemeinschaft, so werden Erzählungen Dimensionen des exklusiven Selbstbezuges und des möglichen Selbstbetruges dieser Gruppen.

Es entsteht ein sehr enges Kopplungsgeschehen zwischen Erzählung, Schrift, typografischem Denken und sozialem rsp. kulturellem Schließen. Insofern gehören (schriftliche) Erzählungen immer auch in die kulturelle Geste der Vermeidung jedweder babylonischer Effekte (Homogenierungsforderung).

Unter Aspekten einer Anthropologie des MediaLEN gehören Erzählungen zu den enormen Kunstfertigkeiten des Homo sapiens sapiens, gesetzte *Unterschiede als Informationen zu beleben* (Abstraktions- und Virtualisierungsvermögen). Ich werde diesem Gedanken hier nicht weiter nachgehen, verwende ihn aber als Leitlinie meiner Überlegungen. Einfach aus-

gedrückt: In Erzählungen macht der Mensch die Welt, die er bereits seit Langem belebt, gedanklich belebbar. Er erfindet in ihnen Erklärungen für Verhalten, das nicht auf die formalen Verlaufspraxen reduzierbar scheint. Und er erfindet Verhalten, erzählt von seinen Möglichkeiten.

Interessant ist nun, diese Überlegungen auf den Prüfstand der Empirie zu bringen, und zwar der der digitalen Medienentwicklungen.

Ich versuche dies hier unter der Annahme, dass mit der Digitalisierung nicht grundsätzlich *Formatkrisen als Abgrenzungs- und Überwindungskrisen* des analogen Repertoires verbunden waren und sind, sondern dass *Dimensionskrisen* entstehen. Das ist die Rache der Nano- und Femtosekunden-Ideologien: Konnte Nina Hagen nach ihrem Wechsel von Ost- nach Westberlin noch ausrufen: „Ich kann mich nicht entscheiden, es ist alles so schön bunt hier“, mangelt es heute an zivilisatorischen Kategorien, die in die verschwenderische Unkenntlichkeit von zur Unkenntlichkeit, zur Nicht-Wahrnehmbarkeit verkleinerten Zeitdifferenzen Haltebefehle setzen könnten. Nicht ‚Haltet sie!‘ müssten wir schreien, sondern ‚Haltet ein!‘ Nicht um ein Moratorium ist es getan, sondern um die Fragen, mit welchen Modellen wollen wir welche Modelle beobachten und beeinflussen (wollen/können)?

Der oben angesprochene Wechsel von der externen Informationsexplosion zu internen Informationswelten steht als kommunikative Anstrengungen auf der Tagesordnung. Und hier stoßen wir auf den *uralten Experten für Eigenkomplexität: die Erzählung*.

9. Phasen der Digitalisierung

Einfach ist das Vorhaben nicht. Die Dimensionskrisen haben es nämlich in sich. Gegenwärtig erleben wir, bei einer groben Zählung, die fünfte Phase von Veränderungen, die in den technogenen und infogenen Bedingungen digitaler Programme begründet sind:

1. Die erste reichte von den frühen Versuchen mit telefonischer Signalübertragung von Computer zu Computer via Telefonkabel bis zur Festigung des Modells ‚Internet‘ (1960er–1980).
2. Die zweite Phase beginnt mit der Durchsetzung des Personal Computers und der Einübung (weltweit) in die Nutzung von Datentransfer und adressierbaren Vernetzungsknoten (1980–1990).
3. Die dritte Phase beginnt mit World Wide Web und reicht bis zur ökonomischen Krise der DotCom-Entwicklungen Ende der 1990er.
4. Die vierte Phase besteht in der weltweiten Ökonomisierung und Kommerzialisierung digital-präsenter Dienstleistungen, der Portale, Suchmaschinen und der Etablierung eines neuen kommunikativen Weltstandards: Computer Literacy.
5. Die fünfte Phase, in der wir uns jetzt befinden, zeichnet sich durch eine Vielzahl gleichzeitiger und – aus meiner Sicht – gleichwichtiger Prozesse aus, zu denen u.a. gehören:
 - ubiquitous computing (oder auch tastaturnfreie ‚direkte‘ Interaktivität Körper-Computer)

- social software (Weblogs, Wiki, Voice-Over-IPs, 3-D-Umgebungen, Image Voice Chats, Virtuelle Audiokonferenzen, Vivox)
- commutainment (User Generated Content; Communities of Projects)
- digital lifestyle (peer-to-peer-networks, Chip-Culture, Youtube.com, eSports)

In den ersten Jahrzehnten digitaler Kommunikationslogiken kam kaum die Idee auf, anders über Technologie zu schreiben als in der Art eines Eroberungsberichtes. *Technology driven/driving systems* war das Thema von Bedrohungs- oder Science Fiction-Szenarien. Könner wie Pinchon, Lem und Gibson reicherten diese Zeit an. Etwas abgeschwächt kam es dann zu Durchsetzungsberichten unter der Idee: transformiert durch *media/vehicel/artificial life*. Das klang schon reichhaltiger. Dennoch schwieben über allem die narrativ unerreichbaren Begriffe Datum und Information. Was sollte man damit anfangen? Was kann man damit anfangen?

Die Globalszenerien der Zusammenhangssuche geraten erst in Bewegung mit dem, was ich – vielleicht etwas pathetisch klingend – die Rückkehr des unterscheidenden Menschen nenne. Rückkehr heißt nun nicht, dass er als verlorene Tochter oder verlorener Sohn umherirrte. Ich meine damit die konzeptionelle (epistemologische) Rückkehr der sozialen, intersubjektiven, emotionalen, semantischen, spielerischen, kooperativen Intelligenz. Anstöße hierfür gibt es viele:

- das Auftreten sogenannter Digital Natives, Menschen, die mit und in Computer-Internet-anwendungen aufgewachsen sind;
- die zunehmende Komplexität von Netzbeziehungen und die Anerkennung von dichten Kommunikationsverläufen als Social Systems;
- der massive Wechsel im Medienparadigma vom Massenmedium,
- zum Massenindividualmedium,
- zum Echtzeitindividualmedium,
- von Idiocy of Mass über Wisdom of the Crowd zu Medienintelligenz
- und letztlich zu User Generated Content (s.o.).

Soziologisch gesprochen, bilden sich erst jetzt netzintegrierte Wechselwirkungen von Community-Strukturen und geosozialen Zusammenhängen aus. Es ist kein externes Beobachtungswissen, sondern Selbstbeobachtung und Selbstthematisierung der Menschen, die online/offline leben, die die virtuellen Welten bevölkern, dort arbeiten müssen oder spielegend herumziehen.

Und mit diesen Prozessen entsteht Erzählung neu. Die mächtige Empirie des Virtuellen erfordert andere Idealisierungen als jene aus den Zeiten, in denen man meinen konnte, Abstraktion, Virtuelles, Künstliches seien dem Körper fremd.

Jetzt, da wir allmählich begreifen, dass wir Menschen uns in der evolutionären Nische nur halten können durch die Aktivierung von Abstraktion, Virtualität, Künstlichem, unsinnlichem Wissen und Kunst, ist es an der Zeit, den Erzählungen hierüber Platz zu machen. Ob dies dann Erzählungen beharrlicher Individualität sein werden, wird allenthalben angefragt. Auch von mir.

Die fraglose Eintracht von Erzählung und Individualität, gar Identität, ist zumindest unter historischen, aber auch kulturevolutionären Aspekten nicht unkommentiert mitzuführen.

Online-/Offline-Kooperation ist die Erwartung. Und das Verbindungsmuster ist *Projekt*; eine befristete Klein-Föderation. Projekte sind der Formalismus, in dem der Prozess der *Individualisierung*, den die Soziologie schon länger beschreibt, eine Art *Re-Kommunalisierung* erfährt. Allerdings: Dem Individuum steht keine soziale Kollektivorganisation als Auffangnetzwerk mehr zur Verfügung. Dass der Verlust der strukturellen Bindung von Gesellschaft, Kollektivorganen und Solidargemeinschaft erhebliche Schwierigkeiten erzeugt, ist bekannt, bleibt hier allerdings im Hintergrund. Wichtiger ist mir hier die Feststellung: Gegenwärtig verstärken sich die Muster projektförmiger Interaktionen zwischen Menschen, weltweit. Diese Projekträume festigen den ‚Digital Lifestyle‘, der reicht von virtual neighbourhood, mobile computing, online gaming, Local Area Network Parties bis zu Podcasting, Smartphone, Branded Entertainment oder Commutainment. Sie sind aber nicht mit den Communities of Projects gleichzusetzen. In diesen geht es um Entwurf, Produktion, Kommerzialisierung, Arbeitsalltag.

10. ‚Feinfühlig‘ gegen alle?

Mich interessiert für diese Tagung ein Teilgedanke: Über welche Zusammenhänge müssten Menschen heute erzählen, um ihr Leben in eine deutbare, vielleicht auch bedeutende Beziehung zu ihrer Umwelt zu stellen? Welche informationellen Anwesenheitserzählungen sind hierfür erforderlich?

Bezogen auf die empirisch, d.h. speicher-, transport- und darstellungstechnisch vorherrschenden Informationsflüsse haben wir es heute mit im weiten Sinne posttypografischen Umwelten zu tun. Das heißt nicht, dass die buchstäblichen Erzählungen verschwinden. Es heißt aber, dass die beteiligten Sinne, kognitiven Programme, Reichweiten von Glaubwürdigkeit und Fähigkeiten der Selbstdarstellung (der Selbsterzählung) veränderte Fusionen bilden.

Entscheidend dabei ist, dass sich die Anwesenheitsgesten menschlichen Lebens durch die Digitalisierung grundlegend verändert haben. Vor allem durch die vernetzten, variationsreichen und latenten Fernanwesenheiten, durch Online-Leben, Leben in Virtuellen Realitäten, verlieren die überlieferten Kollektiverwartungen an Bindungskraft. Zusammenhangserwartungen setzen keinen fiktiven Raum fest, sondern entstehen durch die vernetzten, informationsintensiven Wechselwirkungen von Selbsterzählungen.

Es entstehen weltliche Erzählungen der Telepräsenz und, was ich für wichtig halte, interaktiver Austausch zwischen den personalisierten Erzählungen. Kein Gedanke, keine Erzählung ist von *Windows verweht* (Ritsch & Renn 2007) noch durch Netzwärme erdrückt. In infografischen Realitäten wird Kommunikation nicht neu erfunden, aber die Inhomogenität von Informations- und Darstellungsmöglichkeiten wird völlig neu verwaltet.

Ridderstrale und Nordström (2000, S. 63 f.) merkten deshalb an, dass nur die Menschen im Wissenswettbewerb Erfolg haben,

die offen und feinfühlig gegenüber anderen Wertesystemen sind. Denn der Wettbewerb ist heute global und basiert auf Werten [...] Zum ersten Mal in der Geschichte stehen Menschen aus den verschiedensten Teilen der Welt miteinander im Wettbewerb – mit unterschiedlichen Vorstellungen darüber, was – wie Sokrates es nannte – ein ‚gutes Leben‘ sei. Individualisten gegen Kollektivistiken. Angstmacher gegen Angstnehmer. Alle gegen alle.

Und doch wieder: alle zusammen, egoistisch kooperierend.

Über Erzählen zu reden erfordert heute, über zwei Makroprozesse wenigstens kurz nachzudenken

- Der erste besteht in der radikalen Schwächung der medialen Betriebssysteme der Moderne. Für diese können keine belastbaren Anschlüsse an die expandierenden informationellen Ströme digitaler Welt gefunden werden. Erkennbar ist dies an Relevanzverlusten von Printmedien, radiotechnischen und fernsehtechnischen Sendeanstalten, des Dominanzverlustes der Einkanalstruktur und des Propagandmusters. Die Auswirkungen auf klassisch zu nennende Modelle von Öffentlichkeit, Privatheit, Territorium oder Identität werden schon länger diskutiert.
- Der zweite besteht in der Transformation der digitalen Netzwerke von sozialen Verstärkern zu konstitutiven Strukturen der Informationsversorgung und informationellen Selbstbestimmung. Audiovisuell überstrahlt von Screens, Interfaces und informations-technologischen Verkaufsschlagern wie Spielekonsolen, PCs, WWW, Portalen, angesiedelt in computerintegrierten Netzwerken, genutzt von ca. einer Milliarde Menschen täglich, aktiviert in e-Sports-Communities, e-Learning, e-Teaching, e-business-Netzwerken, Internet 2.0, Web 2.0, Social Net, Second Life, werden alle *gesellschaftlichen Betriebssysteme neu konfiguriert*, und was für meine Überlegungen wichtiger ist: Es entstehen technogene und infogene Zusammenhangs-, Herkunfts- und Entwicklungserzählungen.

Mit *Herkunft, Zusammenhang und Entwicklung* sind drei Dimensionen angesprochen, die ich bei meinen Überlegungen zur Erzählungen in das Zentrum stelle. Damit ist zum einen ange- sprochen, dass weder physikalisch-mechanische, optische noch mathematische Reduktion erzählbare Zusammenhänge begründen oder darstellen können. Allenfalls in einem Willkür- akt von Ableitung ließe sich dies begründen. Aber zum Glück legen die methodischen Positionen der Naturwissenschaften keine Deduktion nahe, noch herrschen jene Geisteshal- tungen vor, die dem Menschen erste und letzte Worte, Letztbegründungen oder Realitätsverkündigungen auferlegen, einbläuen. (Dass es die Ableitungshaltungen im Religiö- sen und Alltäglichen noch gibt, dass Schuld und Zugehörigkeitsdiktate manches Leben zugrunde richten, ist mir allerdings auch bewusst.)

11. Inhomogenität der Sinne, Reichtum der Kombinationen

Bleiben wir dennoch bei Erzählungen. Sie gehören also zu keinem Ableitungsuniversum. Aber wo sind sie im informationellen Deutungsgeschehen angesiedelt? Aus meiner Sicht sind Erzählungen zwischen Erkennen und Anerkennen eingerichtet.

Erzählungen sind visuelle, lautmalerische, schriftsprachliche, zahlsprachliche, kinetische Formate, mit denen Menschen die Entdeckung ihrer Fähigkeit feiern, Abwesendes denken zu können, denkend wahrzunehmen. Erzählungen sind deshalb gerade nicht Abwesenheitsmaschinen, sondern Anwesenheitsbestätigungen, selbstverliebt, distanziert, erfahrungsgebunden, spekulierend, überschreitend. Sie befolgen nicht die gesetzten Regeln des Erkennens linear, noch bedienen sie die institutionellen Regeln der Anerkennung. Dennoch enthält ihre Architektur immer von beidem etwas, was die Verbindung von Erfahrung und Zusammenhang garantiert, unbeschadet regelgerechten Erkennens.

Ändern sich die technischen, organisatorischen, wissenschaftlichen, senso-medialen Logiken des Erkennens und ändern sich die Konventionen und Normen der Anerkennung (wovon auch immer), ändern sich auch die Erzählungen.

Sie mischen Bericht und Entwurf, mustergültige Darstellung und Imagination, Standards und Einzigartigkeit, Alltag und Kollaps. Angenommen ist damit, dass Erkennen und Anerkennen stets ungleich sind. Sie verweisen auf grundlegend andere Unterscheidungslogiken und Unterschiedsregime. Einige kurze Anmerkungen mögen dies verdeutlichen.

Um Welt erfahren zu können, und zwar unter den Bedingungen der Inhomogenität der Sinne, ziehen wir bestimmte Informationsmengen aus sinnlichem Erleben. Wir Menschen müssen, um unseres eigenen Lebens, unserer eigenen Lebendigkeit gewahr zu werden, unterscheiden und – was ebenso biologisch unerlässlich ist – wir müssen die Stoff- und Informationsströme zu regulieren lernen, in denen Leben erhalten werden kann. Gelingt dies nicht, verhungern die Körper materiell oder gehen in sensorischer Deprivation zugrunde. Dieser existenzielle und individual-biologische Bezug scheint aber nicht nur die mikrologischen Prozesse der Informationsversorgung zu betreffen, sondern auch die meso- und makrologischen Prozesse.

Oder anders gesagt: Erzählungen reichern den informationellen Speiseplan nicht nur an, sondern machen erhebliche Bereiche der künstlichen Umwelten und Abstraktionen nachvollziehbar, verständlich. Erst im Versprechen des Zusammenhangs ist die Mühe schlüssig, zwischen Erhalt, Weitergabe, Bedeutung, Wichtigkeit zu unterscheiden.

12. Wie viele Leben ahmen wir nach? Oder: Schaut her, ich bin viele Erzählungen

Der Mensch als Umweltwesen ist demnach zugleich sein eigenes Kunstwerk. Ob jemals gelungen, weiß ich nicht, aber selten demokratisch, freiheitlich, zivilisiert und zivilisierend, durchziehen die biologischen, nicht-biologischen und post-biologischen Selbsterfindungen die kulturellevolutionären Prozesse des Menschen.

Abstraktion, Künstlichkeit und Erzählung gehen dabei in jeder Phase jene Fusionen ein, die ein ‚Weitermachen‘ erst ermöglichen, weil diese Fusionen, angestoßen durch Erzählungen, erst die Zusammenhangskritik ermöglichen. Der Leib ist dabei ebenso eine abstrakte Erzählung, wie der organische Körper, wie der Roboter, wie der Datenkörper, der Wired Soldier oder wie der Avatar in Second Life.

Der Mensch erzählt immer nur von sich, weil er seine Wahrnehmung, seine Beobachtung nicht verlassen kann. Selbst wenn er sich stets neu benennt, ist der künstliche Raum seiner erdachten Anwesenheit, ist der Weg zur Neubenennung durch die Fusion von spezifischer Abstraktion, darin begründeter Künstlichkeit und Erzählungen gebaut. Menschliches Leben erhält sich kooperativ und interaktiv nur mittels dieser Fusionen. Ihre Logik zu erschließen heißt auch, Erzählungen neu erklären zu lernen.

Einig sind sich Naturwissenschaften darin, dass es nur ein Prinzip Leben in der Natur gibt. Einig sind sich die Kultur- und Sozialwissenschaften darin, dass dieses Leben, vom Menschen in seine Hände genommen, in seine Selbstwahrnehmung gewandelt, zahlreiche Modell-Varietäten erzeugte. Unklar ist allerdings, wie dieses Lebensprinzip zu seiner interaktiven, modellierenden, abstrahierenden, zu seiner Intelligenz des Künstlichen steht. Hierüber wissen wir noch sehr wenig. Eine „Entwicklungslehre der Abstraktion“, wie sie Norbert Elias forderte, oder eine „Wissenschaft vom Künstlichen“, wie sie Herbert A. Simon anmahnte, fehlt.

Solche Konzepte müssten, wie ich meine, die Poesie der instrumentellen, technischen, mathematischen, semantischen Abstraktionen in den Zusammenhang von Umwelterzählungen stellen, in die Umwelt von Zusammenhangserzählungen. Deren Motto könnte lauten: Mensch ist das Modell seiner selbst. Oder: Schaut her, ich bin viele Modelle. Schaut her, ich bin viele Erzählungen. Letzter Satz ist als Gegensatz zu einem Digital Storytelling geschrieben, das aus einer autoritativen Haltung des ‚Besserwissenden‘ inszeniert wird und Menschen dazu bringen will, sich auf eine multimediale Erzählung ihres ‚Kernproblems‘, ‚Lebens‘, ihrer ‚Identität‘ einzulassen.

13. Von alten Zeiten: Erinnern oder erzählen?

„Sie können mir viel erzählen“, ist einer jener Sätze, mit denen die Glaubwürdigkeit einer polizeilichen, privaten, nachbarschaftlichen Aussage verneint wird. Oder auch: „Ach, erzähl mir nichts“, was die gleiche Wirkung haben soll. „Ich weiß es eh besser.“ Oder therapeutisch: „Erzählen Sie mal. Was haben Sie dabei empfunden?“

Viel erzählen, es besser wissen, Empfundenes erzählen – alles zielt auf einen Berichtsstatus, der Richtigkeit nicht ins Belieben stellt, aber dem Liebhaber (Dilettanten) das Bett macht für allerlei Eigenwahrheiten. Storytelling und Digital Storytelling toppen dies mit Edutainment-Versprechen, mit Kollektiv-Idealen oder mit nicht redigiertem Autobiografischem.

Nun steht Erzählen in einem merkwürdigen Widerspruch zu Aktantennetzwerken, Medien-evolutionen und post-biologischen Strukturen. Marchart schrieb 2003:

Die Medien als ‚signifying institutions‘ konstruieren [...] ein soziales Imaginäres, sie entwerfen ein ganzes Inventarium an Bildern, Lebensstilen und Klassifikationen, das es erlaubt, die soziale Realität zu kartografieren, zu regeln und in eine bestimmte konsensuelle Ordnung und imaginäre Kohärenz zu bringen.

Medien als Zusatzinstitutionen oder doch als Basisstruktur institutionellen Überbaus?

Mit digitalen Medien und ihrer universalen strukturalen Präsenz haben Menschen die lokalkulturelle Verfassung zugunsten eines schwierigen Zivilisationsgeschehens überwunden. Digitalität als Zivilisationsgenerator. Post-Katholizität/Vom sozialen Raum zum zivilen Raum.

„Erzählt ruhig, es wird nichts ändern.“ Oder doch? Oder: warum sollte sich etwas ändern? Lässt sich das erzählen?

Unter <www.storycenter.org> heißt es: „Listen Deeply – tell stories“ und: „Every community has a memory of itself. Not a history, nor an archive, nor an authoritative record. [...] A living memory, an awareness of collective identity, woven of a thousand stories“.

Marcel Mauss, jener schlaue Wissenschaftler, der dem kollektiven Gedächtnis als einer sozialen Verbunds-, Herkunfts- und Zusammenhangswissen auf die Sprünge half, wird hier nicht Pate gestanden haben. Unklar ist, worin sich diese „living memory“ nachvollziehbar begründet. Wenn, wie zu vermuten ist, *kein kommunikationsfreies Darstellen erlebter Gefühle* gemeint ist, wird zumindest die sprachpragmatische Ebene und mithin die Standardisierung, Verabredung, Verregelung und Kommunalisierung von Aussageformen inkl. ihrer Symbolik, Diabolik, der Paradoxien und Plausibilitäten bedacht werden. Seit Meister Eckardts Gedanken über die unerklärbare Beziehung zu Gott gilt die Unerklärbarkeit als mystisch.

Mag sein, dass ich nicht ‚tief genug‘ in mich hineinhöre. Aber wenn ich vorsätzlich nachdenke, stoße ich immer auf Gefühle als codierte Emotionen, wenn wir einmal Antonio Damasios Unterscheidung akzeptieren.¹ Emotionen lassen sich nicht freischalten. Und selbst wenn, wäre dies wieder einer jener „authoritative acts“, die ja vermieden werden sollten.

Nicht auf der kollektiven Ebene, aber ähnlich in der emotiven Fürsprache für die normativ, institutionell ungeregelte Selbstdarstellung, tritt Ingrid Weidig, Kunsthaus Essen, auf, wenn sie das Autobiografische, die Erzählung in Ich-Form anpreist. Etwas marktförmiger bieten Nora Paul und Christina Fiebich (Minnesota School of Journalism and Massmedia; 2004) „elements of digital storymaking, storytelling, storybuilding“ an.

¹ „Die Emotionen, die nach außen gerichtet und öffentlich sind, beginnen ihre Wirkung auf den Geist durch die Gefühle, die nach innen gerichtet und privat sind. Doch die vollständige und andauernde Wirkung von Gefühlen bedarf des Bewusstseins, weil das Individuum nur mit den Anfängen eines Selbst-Sinns erkennen kann, dass es Gefühle hat. [...] Die Emotion wurde im Laufe der Evolution wahrscheinlich vor der Morgendämmerung des Bewusstseins angelegt und meldet sich in uns allen, wenn wir auf Auslösereize reagieren, die wir häufig gar nicht bewusst wahrnehmen“ (Damasio 2004, S. 50 f.).

Da schimmern schon die universal tools durch, die es Menschen ermöglichen könnten, aus der Berichterstattung, der Meinungsäußerung, dem Tagebuch oder dem Feldprotokoll aus- und in die Welt des Erzählen-Könnens einzusteigen. *Tool- oder genauer Modul-Kompetenz* ist angesagt, schon länger. Der *Contrat Universal* lautet: Hast du dir die Modul-Kompetenzen für making, telling, building angeeignet, wirst du die Grundcodierungen für Imagination, für Fiktion ‚frei Haus‘ oder frei Space bekommen. Das ist nicht gravierend neu, war und ist doch jede Zähl-, Mal-, Schreib-, Rechenfähigkeit auf die erfundene, anpassend aufgenommene und reproduzierbare Standardlandschaft des Künstlichen angewiesen. Was hinzukommt ist allerdings der Anspruch und das Versprechen, Erzähltechniken modularisieren zu können und diese Module als annähernd neutrale Universaltechniken anzubieten.

14. Oder doch: Erzähl mir von morgen?

Interessant dabei ist, dass in der Tat mit den digitalen Mediomorphologien eine Fülle nächster Levels kommunikativer Verständigung und Selbstorganisation verbunden ist.

Es entstehen *Communities of Projects* (Faßler 2006), die an keinen Gesellschaftstyp und keine Topografie gebunden sind. Sie lassen sich als weltweit vernetzte, episodische Momentgemeinschaften hoher Informations- und Interaktionsdichte beschreiben. Sie sind zeitlich und strukturell auf Projektabschluss ausgerichtet, mit ‚Verfallsdatum‘ versehen. Mit ihnen scheinen sich, wie es aussieht, keine Gesellschaften im klassischen (territorialen, sprach- symbolräumlichen, national-staatlichen) Sinne mehr zu generieren und garantieren zu können. In diese klassischen Modelle waren Ideen zentral steuerbarer, territorialer Großräumigkeit eingelagert. Nichts von dem gilt noch. Weder das *vage moderne Verhältnis von Organisation und Innovation* noch das Konzept der Rationalisierung lässt sich in den *Communities of Projects* beheimaten.

Das über annähernd zwei Jahrhunderte protegierte Modell von *Rationalität* fußte ‚im Großen und Ganzen‘ auf vor-organisierte Handlungen. Erziehung und Ausbildung waren daran ausgerichtet. Vernunft war *Plan* unterstellt, ob für fünf Jahre oder als Strukturgesetz der ‚planification‘ im Frankreich der 1970er. M. Weber hatte am Anfang des 20. Jhs. mahnend melancholisch vom „stählernen Gehäuse der Hörigkeit“ gesprochen, M. Heidegger dachte gegen das entmündigende „Vorhandensein“, J. Schumpeter entwarf Innovation als einen Zerstörungsprozess des ‚Alten‘. Sie reagierten alle auf Erstarrungen in der Moderne, als Kinder der Vernunft- und Plankritik. Noch T.W. Adorno und K. Popper mühten sich im sogenannten ‚Positivismusstreit‘ der 1960er um Statik und Dynamik von ‚Gesellschaft‘.

Merkzeichen der Projektformen, um die es hier gehen wird, ist ihre fehlende funktionale Durchspezialisierung. In ihnen dominieren eher Kompetenzgemische als strikte Arbeitsteilung. Offene Kooperation steht gegen Plan. Dies schließt erhebliche Unterschiede im Anfangs- und Endwissen der Beteiligten nicht aus, weder in universitärer Lehre, noch bei Motorentwicklung, Marketingkampagnen oder architektonischen Großbauten. Hierarchien, wie flach sie gedacht und ausgerichtet sind, bleiben also ein wichtiges Thema. Im Gegensatz zu scharfen Hierarchisierungen und Abteilungsgehorsam klassischer Art stehen allerdings

kooperative Findung von Lösungswegen und von Wissenserzeugung im Zentrum des Geschehens. Begünstigt und beschleunigt werden diese Kooperationscluster durch digitale Informationserzeugung und -verbreitung. Unter den Bedingungen der (extern) beschriebenen Zielsetzung werden (intern) Handlungsabfolgen festgelegt, variiert und – den beteiligten Kompetenzen entsprechend – aufeinander bezogen. Wer will und kann, lernt spezifische und Querschnittskompetenzen. Die versammelten individuellen Fähigkeiten, mehrsensorische, in ihrem Aufbau sachlich und semantisch unterschiedlich logische Informationsbereiche wahrzunehmen, zu verarbeiten, sie mit den Wissensbeständen und Kompetenzen anderer Projektbeteiligten zu verbinden, sind die Grundanforderung in Communities of Projects. Ihre Form, ihre Dynamiken, ihre Lernerfolge sind nicht vorher bestimmbar. Sie bestimmen sich eher über die Modelle der Selbstorganisation und der new governance.

Menschen, die in CoPs zusammen kommen (müssen), werden von der Erwartung zusammengehalten, mit Menschen zu tun zu haben, die Informationen und Wege des Erkennens austauschen. Ihr individuelles Kommunikations- und Qualifikationsverhalten hat mit dem Empfänger der (Massen-Propaganda-)Sendemedialität nichts mehr gemein. News-Picking (persönliches Infomanagement), Tagging („Etikettieren statt Hierarchisieren“, A. Haderlein) Social Bookmarking (Verschlagwortung, sich entwickelnde individuelle und gruppenspezifische Meta-Bibliothek) oder Folksonomy (folk [Leute] + taxonomy [Klassifizierung]) bestimmen ihr Verhalten ebenso, wie open source, open society, open culture und darin begründbare Kooperation, Austauschbeziehungen, Basare. So entstehen aus den kollaborativen und kooperativen Intelligenzen (keine Schwarmintelligenz) Muster für eine globale virtuelle Zivilisation mit ständig wechselnden Träger-Communities. Nun sind diese nicht machtfrei oder ökonomiefrei. Das Download-Geschäft ist ebenso wichtig wie freie informationelle Biografien. Diese Aspekte (und andere) lassen sich an den wichtigsten Community-Portalen MySpace, YouTube, Technorati, Flickr und Del.icio.us darstellen. Für meine Argumentation ist zentral, dass mit Computernetzwerken neue Betreiber menschlicher, d.h. interaktiv-informationeller Selbstorganisation entstehen. Ich nenne sie CoPs, Communities of Projects. Es sind eigenwertige, transsoziale Community-Muster. Durch sie lässt sich die These stützen, dass Computer zum mächtigsten Globalisierungsnetzwerk (online-offline-Netzwerke/Lokalisierung unter den Bedingungen der Globalisierung) geworden sind.

Das Netzwerk ist die neue Großerzählung. Ob aber zur medialen Selbstorganisation von Menschengruppen und post-biologischen Aktanten die old school typografischer Erzählweise gehört, möchte ich noch offen lassen.

Und nun scheinen Rahmenerzählungen wieder zu Großerzählungen zu mutieren. Kollektiverwartungen werden formuliert, irgendwie ausgependelt zwischen Online-Offline, aber begründet in zumindest vergleichbaren Erfahrungen. Aber Erfahrungen womit? Worin? Wie gemacht? Was ich damit meine, lässt sich in etwa an der von Google der SecondLife-Anmeldung vorgestellten Erklärung ersehen.

Unlike in real world, everything in Second Life can be created and altered according to your wishes. Be it your body or looks, real estate or clothing – sky is the limit. SL residents can use their avatars to wander around in the

virtual landscape or may even be teleported to various Spots using a specific SLurl, a Second Life specific address. They meet many new people and interact on various levels. Communication is a central element. Thus among the SL features you will find chat and messaging tools. Even private encounters – and (pseudo) sexual activities are possible. Everything can happen without the restrictions of the real life. Second life is the perfect metaverse. <<http://www.second-life.com>>.

In diesem Versprechen vom „perfect metaverse“ steckt die Großerzählung. Und sie tritt nicht nur als Spiel-, Erfahrungs- und Erlebniswelt auf, sondern auch: „According to official SecondLife statistics, about 3,5 million accounts have already been created with about 10 % being weekly users“ (ebd.). Und dann kann man noch echt Geld machen, so wie über ebay. Hierüber gibt es inzwischen verschiedenste Berichte, Kritiken – wie es sich gehört.

Für mich ist dies ein wichtiger Schritt in Richtung der Selbstorganisation der netzmedialen Populationen. Es wird ein Durchgang sein. Wohin, das weiß ich nicht. Aber begleitet wird dieser Phasenraum von den Versuchen, real-reale und virtuell-reale Migrationen und „Teleportationen“ in Erzählungen zu fassen, offene Enden zu verknoten, um wenigstens kurzfristig eine wahrnehmbare Anwesenheit anbieten oder (von anderen) erfahren zu können.

Hierauf stellt sich auch das Fraunhofer Institut – IMK ein. Seinen Vertretern geht es darum, Virtuelle Realität/VR anzuwenden, da diese die technischen Voraussetzungen erfüllt, Geschichten erzählen, erleben, gestalten zu können. Storytelling wird zu Medienkompetenz verschoben. Dabei geht es um virtuelle Präsentation als Marketingsinstrument, Virtual Reality Spiele, aJVRed – nicht-lineare Dramaturgien, DHX – kulturelles und ökologisches Erbe, CAVELand on Cyber-Stage.

Dies sind nur klitzkleine Spots in einer Landschaft, in der die Erfindung künstlicher Erzählräume zwar abgeschlossen scheint, aber inhaltlich bei weitem noch nicht befriedigend „bevölkert“ oder „angereichert“. Die damit angesprochene ‚Leere der Cybernetischen Räume‘ ist schon bei der Electronic Frontier Foundation der 1980er und frühen 1990er Thema gewesen, war aber dort noch nicht auf eine Zustandstechnik reduziert. Inzwischen sind die kybernetischen Räume mit annähernd 100 Milliarden ‚home pages‘ und etlichen Milliarden ‚home stories‘, mit Cyber Police, cultural hacking, MyLife, YouPorn und vielem mehr zum Präsenz- und Gedächtnisstand geworden. Die heterarchischen Netzbeziehungen der über 40.000 Local Area Networks sind sicher auch mit „autoritative archives“ versehen, übel durch Firewalls zugerichtet oder legitim geschützt. In jedem Fall aber wird jenes „making of, building of, telling of stories“ nicht abgesetzt von Regeln und Regimen möglich sein. Das aber wirft die Frage danach auf, was denn mit der „living memory“, mit „collective identity“ gemeint ist: Welches „life“, „living“ ist gemeint, wie setzt sich die „collectivity“ zusammen? Welche zeitliche, personale Reichweite hat sie? Welche visuellen Codes, welche kinetischen, welche schriftsprachlichen Codes bilden die innere Grenze, also die Distinktionsgrenze des Kollektivs? Und was ist an einer unterstellten Menschgruppe „kollektiv“? Aber auch in der Ich-Form wird schwierig. Worin stellt sich Autobiografisches dar? Ab wann kann ich eine

Autobiografie erzählerisch gegen die Welt einwenden, wann für sie? Eine Antwort dafür gibt es nicht.

Es wäre eine analytische Überlast, über Erzählungen mit der Realität fertig zu werden. Von Ernst von Glasersfeld stammt der Satz: „Immer dann, wenn es uns gelingt, mit unserer Erfahrung fertig zu werden, glauben wir unwillkürlich, dass wir mit der Realität fertig werden.“ Dieser Satz aus dem Kapitel „Der Einfachheitskomplex“ aus „Wege des Wissens“ (1997) lässt sich egoparanoid weiter schreiben: Immer dann, wenn wir nicht mit unserer Erfahrung fertig zu werden, glauben wir, dass Realität mit uns fertig wird. Sehen wir ein: Shift happens, each and every nano second. Fertig werden wir nicht.

Literatur

- Albert, R. & Barabási, A.-L. (2002) Statistical mechanics of complex network. In: *Review of Modern Physics*, Bd. 74.
- Ashby, W.R. (1985) *Einführung in die Kybernetik*. Frankfurt/M.
- Axelrod, R. (1987) *Die Evolution der Kooperation*. München.
- Bagott, J. (2007) *Matrix oder wie wirklich ist die Wirklichkeit*. Reinbek b. Hamburg.
- Barabási, A.-L. (2002) *Linked: The new science of networks*. Cambridge, Ma, Perseus.
- Bateson, G. (1985) *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemische Perspektiven*. Frankfurt/M.
- Bergson, H. (1944) *Creative Evolution*. New York.
- Braitenberg, V. (1993) *Vehikel. Experimente mit kybernetischen Wesen*. Reinbek b. Hamburg.
- Breidbach, O. (2000) *Das Anschauliche oder über die Anschauung von Welt*. Wien/New York, Springer.
- Brier, S. (1996) The Usefullness Of Cybersemiotics in Dealing with Problems of Knowledge Organization And Document Mediating Systems. In: *Cybernetica*, Vol. XXXIX, N 4-1996.
- Castells, M. (2001) *Das Informationszeitalter. Wirtschaft. Gesellschaft. Kultur, Bd. I: Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft*. Opladen.
- Damasio, A.R. (2003) *Der Spinoza-Effekt. Wie Gefühle unser Leben bestimmen*. München.
- Damasio, A.R. (2004) *Ich fühle, also bin ich. Die Entschlüsselung des Bewusstseins*. Berlin.
- Elias, N. (1984) *Über die Zeit*. Frankfurt/M.
- Esposito, E. (2002) Virtualisierung und Devination. Formen der Räumlichkeit der Kommunikation. In: Maresch, R. & Werber, N. (Hg.) *Raum – Wissen – Macht*, S. 33–48.
- Faßler, M. (2001) *Netzwerke. Einführung in die Realität verteilter Gesellschaftlichkeit*. München.
- Faßler, M. (2002) *Bildlichkeit. Navigationen durch das Repertoire der Sichtbarkeit*. Wien/Köln/Weimar.
- Faßler, M. (2003) *Was ist Kommunikation?* 2. erweiterte Auflage. München, W. Fink.
- Faßler, M. (2005) *Erdachte Welten. Mediale Evolution globaler Kulturen*. Wien/New York, Springer.
- Faßler, M. (2006) Communities of Projects. In: Reder, C. (Hg.) *Projekt Lesebuch*. Wien/New York, S. 141–169.
- Fidler, R. (1997) *MediaMorphosis. Understanding New Media*. Thousand Oaks/London/New Delhi, Pine Forge Press.
- Flusser, V. (1994) *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Bensheim/Düsseldorf.
- Flynn, J.R. (1987) Massive IQ Gains in 14 Nations: What IQ Tests really measure. In: *Psychological Bulletin*, 101/2.

- Giesecke, M. (2007) *Die Entdeckung der kommunikativen Welt. Studien zur kulturvergleichenden Mediengeschichte*. Frankfurt/M.
- Glanville, R. (2000) Die Relativität des Wissens. In: Jahraus, O. & Ort, N. (Hg.) *Beobachtungen des Unbeobachtbaren*. Göttingen, S. 237–254/hier: S. 240.
- Hainich R.R. (2006) *The End of Hardware – A Novel Approach to Augmented Reality*. 2. Auflage. Booksurge.
- Haller, M., Billinghurst, M. & Thomas, B. (2006) *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*. Idea Group Publishing.
- Hoffman, D.D. (2003) *Visuelle Intelligenz*. München.
- Hüther, G. (2006) *Die Macht der inneren Bilder. Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern*. Göttingen.
- Ifrah, G. (2000) *The computer and the Information Revolution*. Harvill.
- Jacobi, R.-M.E. (1990) Die Chancen der Krise. In: Niedersen, U. & Pohlmann, L. (Hg.) *Selbstorganisation*, Bd. 2, Berlin.
- Kosko, B. (1999) *Die Zukunft ist fuzzy. Unscharfe Logik verändert die Welt*. München/Zürich.
- Lévy, P. (1997) *Kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace*. Mannheim.
- Marchart, O. (2003) *Warum Cultural Studies vieles sind, aber nicht alles. Zum Kultur- und Medienbegriff der Cultural Studies*. URL: <http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d19_MarchartOliver.html> [Accessed 04 August 2008].
- McLuhan, M. (2002) *Absolute Marshall McLuhan*. hg. von Baltes, M. & Höltschl, R. Freiburg.
- Mendes, J.F.F. & Dorogovtsev, S.N. (2003) *Evolution of networks: from biological nets to the Internet and WWW*. Oxford.
- Meuter, N. (2006) *Anthropologie des Ausdrucks. Die Expressivität des Menschen zwischen Natur und Kultur*. München.
- Minsky, M. (1990) Die Gestalt des Raumes. In: ders. *Mentopolis*. Stuttgart. S. 108–117.
- Paul, N. & Fiebich, C. (2004) *Elements of Digital Storymaking, storytelling, storybuilding*. URL: <<http://www.inms.umn.edu/elements/index.php>> [Accessed 04 August 2008].
- Priddat, B.P. (2002) Das Verschwinden der langen Verträge. In: Baecker, D. (Hg.) *Archäologie der Arbeit*, Berlin, S. 65–88.
- Prigogine, I. & Stengers, I. (1988) *Entre le Temps et l'Eternité*. Paris.
- Prigogine, I. & Stengers, I. (1990) Entwicklung und Irreversibilität. In: Niedersen, U. & Pohlmann, L. (Hg) *Selbstorganisation. Jahrbuch für Komplexität in Natur-, Sozial-, und Geisteswissenschaften*, Bd. 1, S. 3–18.
- Qvortrup, L. (1993) The controversy over the concept of information. In: *Cybernetic & Human Knowing*, 1, 4. S. 3–26.

- Ridderstrale, J. & Nordström, K.A. (2000) *Funky Business*. München.
- Ritsch, H. & Renn, M. (2007) *Vom Windows verweht. Die besten Computer-Cartoons aus der c't*. Frankfurt/M.
- Rössler, O.E. (1992) *Endophysik. Die Welt des inneren Beobachters*. Berlin.
- Roth, G. (1997) *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*. Frankfurt/M.
- Sennett, R. (2005) *Die Kultur des Neuen Kapitalismus*. Frankfurt/M.
- Simon, H.A. (1994) *Die Wissenschaft vom Künstlichen*. Wien/New York.
- Singer, W. (2002) *Der Beobachter im Gehirn*. Frankfurt/M.
- Spencer-Brown, G. (1997) *Gesetze der Form*. Lübeck.
- Stalk, G. & Hout, T.M. (1990) *Zeitwettbewerb. Schnelligkeit entscheidet auf den Märkten der Zukunft*. Frankfurt, Campus.
- von Foerster, H. (1993) *Kybernetik*. Berlin.
- von Glaserfeld, E. (1997) *Wege des Wissens. Konstruktivistische Wege durch unser Denken*. Heidelberg.
- von Hayek, F. (1983) *Evolution und spontane Ordnung*. Zürich.
- Wheeler, J.A. (1994) *At Home in the Universe*. Woodbury/New York.
- Wheeler, J.A. (1990) Information, Physics, Quantum. In: Zurek, W.H. (Hg.) *Complexity, Entropy and the Physics of Information*. Reading.
- Winograd, T. & Flores, F. (1989) *Erkenntnis Maschinen Verstehen. Zur Neugestaltung von Computersystemen*. Berlin.

Über die gegenwärtige Konjunktur des Erzählens und die Inflation der Erzähltheorien – Versuch einer Orientierung zwischen den Disziplinen

Ingo Schneider

Abstract

In various disciplines – not only in humanities such as European Ethnology, History, Philosophy and Literature, but also in Psychology, Medicine and even Economics – the interest in storytelling as a basic cultural skill has significantly increased during the last decades. This phenomenon has been accompanied by an almost inflationary rise of narrative theories. This paper will first of all discuss the present situation and relevance of storytelling in oral, literal and digital surroundings in general and then move on to outline the multidisciplinary interest in storytelling and the variety of theoretical models relating to it. The author's main interest, however, focuses on the question of what this boom in storytelling and the inflation of narrative theory can be attributed to: Can it be understood simply as a temporary scholarly fashion, as a bandwagon jumped on by many disciplines, or as a reflection of the fundamental insight into the fact that our whole life is organised according to narrative structures? This would imply that we are no longer talking about narrative theory in a narrow sense but of a more fundamental approach to cultural theory.

Zwei oder drei Konjunkturen?

Wie andere Bereiche des kulturellen und gesellschaftlichen Lebens unterliegen auch Wissenschaften bekanntlich immer wieder Modeströmungen bzw. erleben bestimmte Themen oder Ansätze über die *Geografie der Disziplinen* hinweg Konjunkturen. Diese zunächst banale Feststellung gewinnt an Bedeutung, wenn man nach den Hintergründen solcher Entwicklungen fragt, also versucht zu ergründen, weshalb bestimmte Themen zu bestimmten Zeiten gleichsam in der Luft liegen. Gegenwärtig erlebt das Thema Erzählen eine Aufmerksamkeit, wie wohl noch nie in der Geschichte der neuzeitlichen Wissenschaften. Auch die Innsbrucker Tagung, auf der die folgenden Überlegungen erstmals präsentiert wurden, ist nicht zuletzt ein Indiz dafür.¹ Vom Erzählen und von Erzählungen, Narrativen und Narrationen, Narratologie, Narrativistik, narrativer Kompetenz und Grammatik und immer wieder von Narrativität ist seit verhältnismäßig kurzer Zeit in verschiedenen, nicht nur geisteswissenschaftlichen Fächern die Rede. Selbst die Wirtschaftswissenschaften scheinen das Potenzial des Erzählerischen, ich nenne nur die Stichworte *narratives Management* und *corporate storytelling*, für

¹ Erzählen – Medientheoretische Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung. Tagung des Interfakultären Schwerpunkts Innsbruck Media Studies. 3.–4. Dez. 2007.

sich nutzen zu wollen.² Und beinahe überall geht es auch sehr schnell um die Entwicklung erzähltheoretischer Ansätze.

Wir beobachten gegenwärtig also eine zumindest doppelte Konjunktur, eine erste des wissenschaftlichen Interesses am Kulturphänomen Erzählen im Allgemeinen und eine zweite der Entwicklung von Erzähltheorien. Aus der Perspektive der Kulturwissenschaft Volkskunde/ Europäische Ethnologie ist diese Entwicklung aus mehrfachen Gründen von Interesse. Nicht nur, weil wir uns von der auffallend gestiegenen Wertschätzung des Erzählens neue Erkenntnisse für die kulturwissenschaftlich volkskundliche, die vergleichende Erzählforschung erhoffen, sondern nicht minder, weil wir uns für diese zunächst doppelte Konjunktur als ein wissenschaftliches und möglicherweise auch kulturelles Symptom interessieren.

Beide Konjunkturen werfen freilich die Frage auf, ob dahinter nicht noch eine dritte, das wäre dann eigentlich die erste, Konjunktur steht: eine Konjunktur des Erzählens selbst. Es gilt also zunächst zu erörtern, ob sich das Erzählen selbst gegenwärtig im Aufwind befindet und die Wissenschaften lediglich dieser Entwicklung Rechnung tragen oder ob das Gegenteil der Fall ist, es also um das Erzählen schlecht bestellt ist und die Wissenschaften eben darauf reagieren, oder ob, das wäre eine dritte Möglichkeit, sich nicht so manche Disziplin einfach von einer Modeströmung hat mitreißen lassen. Freilich beginnt auch eine Mode nicht voraussetzungslos und man müsste in diesem Fall nach den auslösenden Faktoren fragen. Wie steht es also um das Erzählen zu Beginn des dritten Jahrtausends?

„Keine Zeit ohne Erzählung“ – Erzählen in der Informationsgesellschaft – eine Zustandsbeschreibung

Damit ist freilich ein weites Feld angesprochen, dem man in wenigen Sätzen keinesfalls gerecht werden kann. Ich möchte stattdessen versuchen, zwei aus meiner Sicht zentrale Tendenzen miteinander ins Gespräch zu bringen:

1. Seit den Brüdern Grimm ertönt immer wieder die Klage über den vermeintlichen Niedergang des Erzählens. Diese kulturpessimistische Rede, die von der Krise oder gar dem Verschwinden des Erzählens spricht, ist bis heute nicht verstummt und hat gerade im Kontext der Globalisierung neue Nahrung erhalten.
2. In den letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts setzt eine Debatte über die Bedeutung des Erzählens bzw. der Erzählungen auf einer ganz anderen Ebene ein. Jean François Lyotard verkündet 1982 u.a mit Blick auf das marxistisch-leninistische Weltbild und die Grenzen unseres Wissens das Scheitern der *großen Erzählungen* der Moderne (Lyotard 1982) und fordert, diese durch eine Vielzahl *kleiner Erzählungen*, die durchaus im Widerspruch zueinander stehen könnten, zu ersetzen. Und 1984 schreibt Paul Ricoeur, dass wir „keine Vorstellung von einer Kultur, in der man nicht mehr wüsste, was Erzählen heißt“ (Ricoeur 1988, 2, S. 51) hätten. Nun mag man einwenden, dass da ja von

² So fand im November 2007 in Salzburg bereits der 3. Europäische Kongress für Storytelling und narratives Management statt.

ganz verschiedenen Dimensionen des Erzählens geredet wird. Das ist schon richtig. Ich meine aber, dass man das Spektrum des Narrativen eben genau so weit fassen sollte und dass es unumgänglich ist, darüber insgesamt nachzudenken.

Sprechen wir vom Erzählen in einem weiten anthropologischen Sinn, und das müssen wir zweifellos, möchte ich sagen, dass es weder früher noch heute eine Krise des Erzählens gab bzw. gibt, mehr noch, dass es keine solche Krise geben kann, denn: das Erzählen ist zweifellos eine der, wenn nicht die grundlegendste Kulturtechnik überhaupt (Bendix 1996, S. 181). So gesehen weist Robert Musils Formulierung in seinem *Mann ohne Eigenschaften*, „Die meisten Menschen sind im Grundverhältnis zu sich selbst Erzähler“ (Musil 1994, S. 650), wohl in die richtige Richtung. Musils Gedanke muss jedoch noch präzisiert werden. Mit Wilhelm Schapp lässt sich sagen, dass der Mensch eine durch und durch narrative Existenz führt, dass er in allen seinen Handlungs- und Lebensvollzügen „in Geschichten verstrickt“ ist und dass Geschichten das grundlegende Medium sind, in dem uns überhaupt Sinnhaftes zugänglich ist (Schapp 1953). Mit dieser These ist im Grunde alles über die elementare Rolle von Erzählungen gesagt.

Ich möchte jedoch noch einige Bemerkungen über die besondere Stellung des Erzählens in gegenwärtigen Gesellschaften hinzufügen. Wir haben uns daran gewöhnt, in einer zunehmend globalisierten Welt zu leben, die den Übergang von der industriellen zur Informationsgesellschaft vollzogen hat und in der das Internet eine dominierende Rolle in der Vermittlung von Informationen übernommen hat. Im Zusammenhang mit diesen Entwicklungen begegnet uns immer wieder die Unterstellung fortschreitender Nivellierung regionaler Kulturen und damit letztlich eines Rückgangs von Kultur insgesamt. Ulf Hannerz hat dieser Auffassung überzeugend widersprochen, indem er sagt, die Globalisierung habe auf unterschiedliche Weise eine Zunahme von Kultur zur Folge, allein schon weil es immer weniger „haphazard forgetting of culture“ gebe (Hannerz 1996, S. 24). Hier möchte ich nun die erste Frage nach den Auswirkungen von Globalisierung und Internet auf das lebendige Erzählen anschließen. Damit sind wir auch bei der näheren Thematik der Innsbrucker Tagung. Ich vertrete die These, dass die Globalisierung zu einer Zunahme des Erzählens geführt hat und dass dem Internet dafür die Hauptverantwortung zukommt. Daran schließt sich zweitens die Frage, ob bzw. inwieweit das Internet die Erzählkultur verändert hat. Das Internet hat, so meine ich, der Kulturtechnik Erzählen zumindest ganz neue Möglichkeiten eröffnet. Der Erzähler, das ist nur ein Aspekt, hat potenziell sein Publikum, seine Adressaten auf der ganzen Welt. Und er findet, auch dies ist eine Veränderung, zu jedem auch noch so spezifischen Erzählthema sein ganz spezielles Publikum, mit dem er sich austauschen kann. Ich denke an die vielfältigen neuen Möglichkeiten des Erzählens auf einschlägigen Webseiten (etwa zu den Gattungen contemporary legend, Gerücht oder Witz), in Newsgruppen oder Mailinglisten, in Foren oder Blogs und vor allem immer wieder via E-Mail, ich denke aber auch an Einrichtungen, wie z.B. das *Center for Digital Storytelling* (URL: <<http://www.storycenter.org>>), das weltweit Serviceangebote und Workshops zum digitalen Erzählen anbietet. Was sich gegenwärtig an lebendiger Erzählkultur abspielt, das hätte wohl noch vor 25 Jahren kaum jemand geahnt.

Bleibt noch die dritte Frage, ob die mannigfaltigen digitalisierten Formen des Erzählens zu dessen Virtualisierung geführt haben, und zwar in doppeltem Sinne eines Verlusts von Kör-

perlichkeit und eines Verlusts von Realitätsbezug. Beides ist meinen Untersuchungen zum Erzählen im Internet zufolge nicht der Fall (Schneider 1996, 2004, 2006, 2008). Gegenüber dem Erzählen in *face-to-face* Kommunikationssituationen ist beim digitalisierten Erzählen fraglos eine Veränderung in der Qualität der Sinneserfahrung zu konzedieren. Es ist schon etwas anderes, ob ich als Zuhörer in die Augen des Erzählers schaue, seine Gestik und Mimik unmittelbar verfolge oder ob ich einen Text am Bildschirm lese, die Stimme des Erzählers höre und/oder Bilder und Videosequenzen von ihm in unterschiedlichen Lebenssituationen sehe. Dennoch: selbst bei der Lektüre von Texten am Bildschirm findet kein Verlust der Körperllichkeit statt. Der Literaturwissenschaftler Erhard Schütz spricht in einem Sammelband über die *Renaissance des Erzählens* durchaus auch mit Blick auf die allgegenwärtige Elektronisierung von einer rapide zunehmenden Somatisierung von Informationen und er betrachtet auch das Erzählen „wie alle Mitteilung“ als „eine Form der Somatisierung von Information“ (Schütz 1998, S. 116 f.). Ich teile diese Einschätzung gerade auch in Bezug auf die neuen Möglichkeiten des Erzählens in digitalen Umgebungen, denke aber, dass man beim Erzählen allgemein immer dessen physische und psychische Wirkungen zusammen sehen muss. Man muss also das Erzählen in seinen psychosomatischen Aspekten analysieren. Und hier lässt sich ohne Zweifel sagen, dass die Erzahlsituationen im Internet vielfältige psychische und physische Reize, wie emotionale Betroffenheit und deren physische Konsequenzen, auslösen können.

Auf einer zweiten Ebene liegt die Frage des Realitätsbezugs. Fasst man das weite Feld interaktiver Rollenspiele, ich denke etwa an diverse Fantasy-Rollenspiele oder an *Second Life*, auch als eine Sphäre des Fabulierens bzw. Erzählerischen (und das sollte man), dann sind gewisse Tendenzen des Realitätsschwunds zweifellos gegeben. Für andere Bereiche des Erzählens in digitalen Umgebungen, etwa in Newsgroups oder Diskussionsforen, in denen über ein breites Spektrum alltäglicher Nöte erzählt und diskutiert wird, lässt sich keinesfalls von Realitätsferne sprechen.

Das multidisziplinäre Interesse am Erzählen und die Inflation der Theorien

Der wissenschaftliche Diskurs über das Erzählen, über Erzählungen und Erzähltheorien hat in den letzten Jahren in einem Maße zugenommen, dass es schwer ist, darüber einen Überblick zu behalten bzw. zu vermitteln. Für unsere Überlegungen geht es aber ohnehin nicht um Details, sondern um das Aufzeigen großer Tendenzen, da das eigentliche Interesse dahinter liegenden Motiven gilt, d.h. konkret: möglichen Ursachen des Phänomens.

Auch wenn das Hauptaugenmerk auf der jüngsten Entwicklung liegt, darf nicht übersehen werden, dass es Fächer gibt, die bereits auf eine, wenn auch unterschiedlich lange Tradition der Erzählforschung zurückblicken. Dies trifft zunächst für die Kulturwissenschaft Volkskunde zu, die nicht nur eine gut 200-jährige Beschäftigung mit einem breiten Spektrum von *Volkserzählungen*, mit Problemen der Stoff- und Motivgeschichte und Fragen der individuellen und kollektiven Bedeutung von Erzählungen in sozialen Systemen hat und die in den letzten Jahrzehnten mit der „Entdeckung“ der *contemporary legends* einen erneuten

Aufschwung erlebte. Die kulturwissenschaftlich volkskundliche Erzählforschung erstreckte ihr Forschungsinteresse schon seit den 1950er Jahren auch auf das weite Feld des *Alltäglichen Erzählens* (Bausinger 1958, 1977) und bald auch auf jenes des (*auto*)biografischen *Erzählens*, für welches, um lediglich ein theoretisches Modell anzuführen, Albrecht Lehmann den Ansatz der *Bewusstseinsanalyse* des Erzählens entwickelte (Lehmann 2007). Alles andere als neu ist das Thema Erzählen weiters in Disziplinen, die sich mit frühen Hochkulturen befassen, wie die Alte Geschichte, Altorientalistik oder Iranistik, ebenso in der Theologie bzw. Religionswissenschaft, die es ja bei ihren zentralen Texten, man denke etwa an das AT und NT, mit Erzählsammlungen par excellence zu tun haben.

Aber auch in der Philosophie ist die Beschäftigung mit dem Erzählen nicht neu. Von Wilhelm Schapp, der bereits 1953 eine Art „narratives in der Welt sein“ konzipiert hatte, war bereits die Rede (Schapp 1953). Davon ausgehend entwickelte sich eine spannende Debatte über die Zusammenhänge von Erzählung und Leben, in der im Wesentlichen zwei Positionen aufeinander trafen: Die eine, dualistische behauptet, das Leben, also Erleben und Handeln besäße(n) keine narrative Ordnung, es handle sich nur um nachträgliche Stilisierung. Narrativität solle folglich nur auf explizit mündliche oder schriftliche Formen des Erzählens beschränkt bleiben, in den Worten von Norbert Meuter: „Geschichten würden nicht gelebt, sondern erzählt“ (Meuter 2004, S. 142). Die zweite Position besagt, narrative Strukturen seien nicht erst das Produkt von Schriftstellern oder Geschichtsschreibern, die Ereignisse zusammenführen, die ohne sie keine Ordnung hätten. Vielmehr würden bereits in Handlungen und Lebensvollzügen Geschichten ausgeformt. „Geschichten würden gelebt, bevor sie erzählt werden“ (Meuter 2004, S. 142).

Diese Sichtweise vertritt unter Bezugnahme auf Wilhelm Schapp etwa Siegfried J. Schmidt (2003). In seinem Versuch einer theoretischen Neubegründung des Konstruktivismus aus sich selbst ohne Zuhilfenahme von Befunden aus Biologie, Psychologie oder Kognitionswissenschaften nimmt das Begriffspaar *Geschichten* und *Diskurse* eine zentrale Stellung ein. Es ist nicht möglich, Schmidts dichtes theoretisches Modell in Kürze darzustellen. An dieser Stelle müssen wir uns auf für unseren Zusammenhang wesentliche Aspekte beschränken. *Geschichten* und *Diskurse* sind für Schmidt „symbolische Ordnungsmechanismen“ (Schmidt 2003, S. 48), die jeder Mensch für sich selektiv erstellt, indem er sich auf Handlungen und Kommunikationen aus seinem Erfahrungsbereich bezieht und dabei auch seine Selektivität reflexiv mitdenkt. *Geschichten* werden dabei auf die Handlungsebene bezogen und als „unter einer Sinnkategorie“ geordneter „Zusammenhang von Handlungsfolgen eines Aktanten“ verstanden (Schmidt 2003, S. 49). *Diskurse* bezeichnet Schmidt dagegen als „Selektionsmuster für die interne Ordnung unserer Kommunikation in jeweiligen Geschichten“ (Schmidt 2003, S. 52). „Jeder Aktant“, formuliert Schmidt in Anlehnung an Schapp, „lebt seine und lebt in seiner Geschichte aus Geschichten, also in einem von ihm selbst bewusst geordneten oder aber sich in seiner Lebenspraxis gleichsam selbst ordnenden Zusammenhang von Handlungsfolgen, den er durch Bezug auf sich zu für ihn sinnvollen Geschichten synthetisiert“ (Schmidt 2003, S. 49). Auch wenn jeder Mensch in erster Linie in seiner eigenen Geschichte lebt, besteht die Möglichkeit, dass mehrere Menschen für eine gewisse Zeit partiell eine gemeinsame Geschichte leben, auch wenn diese nicht identisch sind (Schmidt 2003, S. 49). Als

Ergebnis von Reflexion sind sie jeweils gemacht, in den Worten Schmidts: „wir lassen sie entstehen“ (Schmidt 2003, S. 49). Sie sind daher, wie freilich auch Diskurse, für die Bildung von Identität von großer Bedeutung. Schmidts schlüssige, wenn auch nicht leicht zugängliche Theorie stärkt eindeutig die Position einer narrativen Strukturierung unserer Lebenswelt. Geschichten bzw. Narrativität sind bei ihm Kategorien der Lebenspraxis.

Einen vermittelnden Standpunkt vertritt unter Bezug auf Paul Ricoeur Norbert Meuter: lebensweltliches Handeln zeige „aufgrund seiner symbolischen und zeitlichen Aspekte eine pränarrative Struktur“ (Meuter 2004, S. 143). Auf der Basis von Arthur C. Dantos Modell der „narrativen Erklärung“ (Danto 1965) spricht er Erzählungen überhaupt eine zentrale Funktion für die Kulturwissenschaften zu, da „die spezifische Rationalität und Wissenschaftlichkeit kulturwissenschaftlicher Erklärungen unmittelbar mit dem narrativen Schema verbunden“ sei (Meuter 2004, S. 145). Dieser Sichtweise kann nur zugestimmt werden. Ich würde sie aber durchaus auf sämtliche Wissenschaften ausdehnen und behaupten, dass alle Wissenschaften im Grunde genommen auf der Basis narrativer Schemata erklären. Der knappe Rahmen eines Aufsatzes erlaubt zu dieser These leider keine weiteren Vertiefungen. Wenden wir uns stattdessen weiteren erzähltheoretischen Überlegungen innerhalb der historisch-kulturwissenschaftlichen Disziplinen zu.

In einem nahen Verhältnis zu den philosophischen Überlegungen stehen jene der Geschichtswissenschaften. Bereits Dilthey hatte auf die besondere Affinität narrativer Formen wie der (Auto-)Biografie und historisch wissenschaftlicher Darstellung hingewiesen (Meuter 2004, S. 141). In den 1970er Jahren stellte dann Hayden White die ebenso simple wie überzeugende These auf, dass reale Ereignisse der Vergangenheit durch die Tätigkeit des Historikers mit einer „künstlichen“ narrativen Struktur oder Form überzogen würden, die ihnen einen bestimmten Sinne verleihe (White 1973; Meuter 2004, S. 141). In der Folge traten mehrere Historiker, ich nenne lediglich Jörn Rüsen (1986, 2001), für die herausragende Rolle von Erzählungen zur Beschreibung und Erklärung historischer Vorgänge ein.

Zu nennen ist weiters die Ausbildung einer eigenständigen *narrativen Psychologie*, vertreten etwa durch Jerome Bruner und seinen Vorschlag der Unterscheidung zwischen einem paradigmatischen und narrativen Modus des Denkens, aber auch durch Ansätze der Entwicklungs- und Kognitionspsychologie, die nach dem Verhältnis von Erfahrung und Erzählung und gemeinsam mit Hirnphysiologen nach den Leistungsmöglichkeiten des Gedächtnisses, zeitlich disparate Ereignisse in sinnhafte Ereignisfolgen zusammenzufügen, also nach narrativen Strukturen im Gehirn fragen (Wolf 2001; Lehmann 2007, S. 13). Dass dem Erzählen in der Psychoanalyse von Anfang an zentrale Bedeutung zukam, bräuchte an sich gar nicht gesagt zu werden. Aber erst in jüngerer Zeit zeichnet sich eine narrativ orientierte Psychotherapie deutlicher ab (Schafer 1995; Boothe 2005; vgl. Meuter 2004, S. 142). Lediglich erwähnt sei in diesem Zusammenhang, dass mittlerweile auch in der Medizin das diagnostische und therapeutische Potenzial von Erzählungen in zunehmendem Maße (wieder-)erkannt wird und es, soweit ich das sehe, von den USA ausgehend zur Ausbildung einer *narrativen Medizin* gekommen ist (Greenshalgh & Hurwitz 2005).

Ich komme somit zu jenem Feld der Auseinandersetzung mit dem Thema Erzählen, auf dem die Theorien am dichtesten sprießen, zu den modernen Kulturwissenschaften. Hier sind es vor

allem die Literaturwissenschaften, die sich seit kurzem intensiv mit Erzähltheorie befassen (Herman, Jahn & Ryan 2005). Freilich beginnt auch dort die Beschäftigung mit Erzählungen nicht voraussetzungslos. Ich nenne nur die strukturalistischen und semiotischen Ansätze Bachtins, Propps und Roland Barthes' oder für die deutsche Philologie die erzähltheoretische Einführung Stanzels ('1979). Das Interesse galt aber ausschließlich dem literarischen Erzählen, insbesondere dem Roman. Unübersehbar erlangte das Thema Erzählen jedoch im Zuge der Rezeption der *cultural studies* und der Entdeckung des anthropologisch-ethnologischen Kulturbegriffs eine neue Stufe. Zu den Wegbereitern dieser Entwicklung zählt die holländisch-amerikanische Literaturwissenschaftlerin Mieke Bal, die sich schon vor 1980 um eine weiter gefasste Theorie des Erzählens bemühte (Bal 1980). Erst in den späten 1990er Jahren scheint der deutschsprachige Wissenschaftsbetrieb die „große anthropologische Bedeutung“ und „existentielle lebensweltliche Relevanz des Erzählens“ erkannt zu haben (Nünning & Nünning 2002a, S. 1). 2002 erschienen zwei von Vera und Ansgar Nünning herausgegebene Sammelbände, in denen ein Einblick in das weite Feld literaturwissenschaftlicher, *postklassischer Erzähltheorien* gegeben wird (Nünning & Nünning 2002a + b). An dieser Stelle sei lediglich ein durchgehendes Moment daraus hervorgehoben: die perspektivistische Erweiterung auf kontextuelle Aspekte des literarischen Erzählens.

In der germanistischen Literaturwissenschaft sind für die letzten Jahre vor allem die Arbeiten von Matias Martinez und Michael Scheffel zu nennen (Martinez & Scheffel 1999). In der Einleitung eines von beiden herausgegebenen Hefts der Zeitschrift *Der Deutschunterricht* zum Thema „Erzählen. Theorie und Praxis“ lesen wir den doch bemerkenswerten Satz: „Tatsächlich spielen Erzählungen nicht nur in der Literatur, sondern auch in Religion, Kunst, Wissenschaft und nicht zuletzt auch im Alltag eine fundamentale Rolle“ (Scheffel 2005, S. 2). Diese Aussage ist vielleicht symptomatisch für den Hype des Erzählens in den Philologien, für die das *außerliterarische Erzählen*, dieses Eindrucks kann man sich nicht erwehren, etwas Neues und somit im Prinzip Beachtenswertes darzustellen scheint. Bei diesem *im Prinzip* bleibt es allerdings gemeinhin, denn ihr Hauptaugenmerk gilt freilich weiterhin der Literatur. Dasselbe gilt übrigens auch für die jüngsten Ansätze einer intermedialen Erzähltheorie (Mahne 2007).

Fazit

Wie können wir die erstaunliche Flut der Erzähltheorien verstehen? Woher kommt das plötzlich so starke Interesse am Erzählen? Und worauf verweist beides? Haben wir es lediglich mit einer Modeströmung zu tun, wie eingangs formuliert, oder steckt doch mehr dahinter? Ich denke, beides ist richtig. Erzählen und Erzähltheorien, wie Theorien überhaupt, sind zweifellos gegenwärtig *in*. Und als Wissenschaftler ist man, das wurde eingangs bereits gesagt, in seiner Tätigkeit *nolens volens*, wie im Leben, in Moden verstrickt. Ich meine zunächst, dass die Konjunktur des Erzählens und der Erzähltheorien zweifellos mit der Anthropologisierung und Kulturalisierung der Geisteswissenschaften allgemein zu tun hat, der immer weitere Kreise ziehenden Erkenntnis von der Breite und Tiefe des Kulturellen und der Einsicht, dass das Schöne und Erhabene, das Ästhetisch-Künstlerische nur ein kleines Segment davon ein-

nimmt. Die logische Folge solcher Einsicht wäre, dass man nicht mehr nur den Blick auf das literarische Erzählen werfen würde und sich dann konsequenterweise ganz andere Dimensionen der Kulturtechnik *Erzählen* eröffneten. Aber gerade die modernen Literaturwissenschaften, die sich gegenwärtig ganz besonders als Kulturwissenschaften verstehen und in den letzten Jahren so viele *turns* erlebt haben – ich nenne nur einmal: linguistic, cultural, cognitive, interpretative, performative, reflexive, postcolonial, spatial, iconic (Bachmann-Medick 2006) und nun auch narrative turn, dass den Betrachter allein beim Zusehen schon der Schwindel befällt – gerade die Literaturwissenschaften klammern bis dato den weiten Bereich des *Alltäglichen Erzählens* weitgehend aus und beschränken sich, wie bereits gesagt, trotz aller Erzähltheorie und Bekenntnisse zu einem weiten Kulturbegriff und einer Hinwendung zu kontextuellen Fragen letztlich in erster Linie doch auf literarische Texte und allenfalls noch auf andere mediale Erzählweisen (z.B. Film, Comic, Hypertext). Dies lässt sich sicher nicht mit einer *Renaissance* des Erzählens im literarischen Betrieb (historischer Roman, Autobiografie, Erzählung) rechtfertigen, die, wenn sie überhaupt da wäre, natürlich zu einem guten Teil vom Buchmarkt herbeigeredet, also gemacht wäre.

Aber nehmen wir einmal an, es gäbe eine solche Renaissance des literarischen Erzählens, dann würde diese die Frage aufwerfen, ob darin nicht, neben anderen Faktoren, ein mögliches Indiz auf dahinter liegende kulturelle bzw. gesellschaftliche Befindlichkeiten zu sehen ist. Damit sind wir beim Dahinter. Was die fundamentale Rolle des Erzählens in seiner ganzen Bandbreite betrifft, habe ich dazu bereits alles gesagt. Es bedarf keiner großen Argumentationslinien, schon gar nicht aus der Ecke konservativ-modernisierungskritischen, kompensationstheoretischen Denkens. Was die vielschichtige wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema Erzählen und die Entwicklung von Erzähltheorien angeht, ist die Sache schon diffiziler. Die These von der Modeströmung, auch wenn sie ein Stück weit trägt, reicht letztlich nicht aus. Ich denke, wir müssen da schon auch die Möglichkeit einräumen, dass dahinter die grundlegende Erkenntnis der konstitutiven Bedeutung narrativer Strukturen für das menschliche Dasein insgesamt stehen könnte. In diese Richtung verstehe ich z.B. den Geschichten und Diskurse-Ansatz von Siegfried J. Schmidt (2003). Bei ihm geht es allerdings nicht um die Entfaltung einer weiteren Erzähltheorie, sondern, wie bereits gesagt, um den Versuch einer Neubegründung des Konstruktivismus im Rahmen einer Theorie der Kommunikation, man könnte freilich auch sagen: um eine narrative Theorie der Kultur. Zu einer solchen gehört auch die Erkenntnis, dass alle Wissenschaft unausweichlich narrativ strukturiert ist, dass also wir selbst als Wissenschaftler auch nur Geschichten erzählen. Nichts anderes habe ich gerade eben getan: eine Geschichte erzählt, die man, wie jede Geschichte, auch anders erzählen könnte.

Literatur

- Bachmann-Medick, D. (2006) *Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*. Reinbek, Rowohlt.
- Bal, M. (1978) *Over narratologie, narrativiteit en narratieve tekens*. Spektator, 7/9, S. 528–548.
- Bal, M. (1980) *De theorie van vertellen en verhalen*. Muiderberg, Coutinho.
- Bausinger H. (1958) Strukturen des alltäglichen Erzählens. In: *Fabula, Zeitschrift für Erzählforschung*, 1, S. 239–254.
- Bausinger H. (1977) Alltägliches Erzählen. In: *Enzyklopädie des Märchens 1*, S. 323–330.
- Bendix, R. (1996) Zwischen Chaos und Kultur: Anmerkungen zur Ethnographie des Erzählens im ausgehenden 20. Jahrhundert. In: *Zeitschrift für Volkskunde*, 92 (2), S. 169–184.
- Boothe, B. (2005) Erzählen als kulturelle Praxis. In: Albrecht V.J.; Huber J.; Imesch, K.; Jost, K. & Stoellger P. (Hg.) *Kultur Nicht Verstehen. Produktives Nichtverstehen und Verstehen als Gestaltung*. Zürich/Wien/New York, Edition Voldemeer, Springer, S. 325–337.
- Bruner, J. (1990) *Sinn, Kultur und Ich-Identität*. Heidelberg, Carl Auer.
- Center for Digital Storytelling. URL: <<http://www.storycenter.org>> [Accessed 21 December 2007].
- Danto, A.C. (1980 [1965]) *Analytische Philosophie des Geschichte*. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Greenshalgh, T. & Hurwitz, B. (2005) *Narrative-based Medicine*. Bern, Huber.
- Herman, D.; Jahn, M. & Ryan, M.-L. (Hg.) (2005) *Encyclopedia of Narrative Theory*. London, Routledge.
- Hannerz, U. (1996) *Transnational Connections*. London/New York, Routledge.
- Kittsteiner, H.D. (2002) *Die Rückkehr der Geschichte und die Zeit der Erzählung. Internationales Archiv für die Sozialgeschichte der deutschen Literatur* 27, 2, S. 185–207.
- Lehmann, A. (2007) *Reden über Erfahrung. Kulturwissenschaftliche Bewusstseinsanalyse des Erzählens*. Berlin, Reimer.
- Lyotard, J.F. (1994 [1982]) *Das postmoderne Wissen*. Wien, Passagen.
- Mahne, N. (2007) *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Martinez, M. & Scheffel, M. (1999) *Einführung in die Erzähltheorie*. München, C.H. Beck.
- Meuter, N. (2004) Geschichten erzählen, Geschichten analysieren. Das narrativistische Paradigma in den Kulturwissenschaften. In: Jaeger, F. & Straub, J. (Hg.) *Handbuch der Kulturwissenschaften*. Bd. 2: Paradigmen und Disziplinen- Stuttgart Weimar, Metzler, S. 140–155.
- Musil, R. (1994 [1930/1932]) *Der Mann ohne Eigenschaften*. Reinbek, Rowohlt.

- Nünning, A. & Nünning, V. (Hg.) (2002a) *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier, Wissenschaftlicher Verlag Trier (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, 4).
- Nünning, A. & Nünning, V. (Hg.) (2002b) *Erzähltheorie, transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier, Wissenschaftlicher Verlag Trier (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, 5).
- Ricoeur, P. (1988, 1989, 1991 [1983, 1984, 1985]) *Zeit und Erzählung*. 3 Bde. Aus dem Französischen von R. Rochlitz u. A. Knop. München, Wilhelm Fink.
- Rüsen, J. (1986) *Rekonstruktion der Vergangenheit. Die Prinzipien der historischen Forschung. Grundzüge einer Historik 2*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Rüsen, J. (2001) *Zerbrechende Zeit. Über den Sinn der Geschichte*. Köln/Weimar/Wien, Böhlau.
- Schafer, R. (1995) *Erzähltes Leben. Narration und Dialog in der Psychoanalyse*. München, Pfeifer.
- Schapp, W. (1985 [1953]) *In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Ding und Mensch*. Frankfurt/M., Klostermann.
- Scheffel, M. (2005) Theorie und Praxis des Erzählens. In: *Der Deutschunterricht*, 2: Erzählen. Theorie und Praxis, S. 2–6.
- Schmidt, S.J. (2003) *Geschichten & Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus*. Reinbek, Rowohlt.
- Schneider, I. (1996) Erzählen im Internet. Aspekte des Erzählens im Zeitalter der Massenkommunikation. In: *Fabula. Zeitschrift für Erzählforschung*, 37, 1/2, S. 8–27.
- Schneider, I. (2004) Erzählungen als kulturelle Konstruktionen. Über Bedingungen des Fremdverstehens und Grenzen des Erzählens zwischen den Kulturen. In: Wienker-Piepho, S. & Roth, K. (Hg.) *Erzählen zwischen den Kulturen*. Münster, Waxmann (= Münchener Beiträge zur Interkulturellen Kommunikation, 17), S. 21–32.
- Schneider, I. (2006) *9/11 – fünf Jahre danach. Über Voraussetzungen und Folgen des Erzählens von Gerüchten und gegenwärtigen Sagen*. kuckuck. Notizen zur Alltagskultur, 2/2006, Gerüchte, S. 41–46.
- Schneider, I. (2008) Erzählen und Erzählforschung im Internet. Tendenzen und Perspektiven. In: Schmidt, C. (Hg.) *Erzählkulturen im Medienwandel. 3. Tagung der Kommission für Erzählforschung in der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde*. Münster, Waxmann [im Druck].
- Schütz, E. (1998) Renaissance oder Recycling. In: Herholz, G. (Hg.) *Experiment und Wirklichkeit. Renaissance des Erzählens. Poetikvorlesungen und Vorträge zum Erzählen in den 90er Jahren*. Essen, Klartext-Verlag, S. 116–123.
- Stanzel, F.K. (1995 [1979]) *Theorie des Erzählens*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Straub, J. (1998) Geschichten erzählen, Geschichten bilden. Grundzüge einer narrativen Psychologie historischer Sinnbildung. In: Straub, J. (Hg.) *Erzählen, Identität und*

- historisches Bewusstsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte. Erinnerung, Geschichte, Identität 1.* Frankfurt/M., Suhrkamp, S. 81–169.
- White, H. (1990) *Die Bedeutung der Form. Erzählstrukturen in der Geschichtsschreibung.* Frankfurt/M., Fischer.
- White, H. (1991 [1973]) Metahistory. *Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa.* Frankfurt/M., Fischer.
- Wolf, D. (2001) Zur Ontogenese narrativer Kompetenz. In: Rüsen, J. (Hg.) *Geschichtsbewusstsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde.* Köln/Weimar/Wien, Böhlau, S. 137–175.

Storytelling: The Role of Written Languages and Visual Languages in Academic Narrations

Ana Teixeira Pinto

Abstract

Freud needed only to listen to his patients – “my sons are the cross I must bear” – to understand the reason for their lower back pain: ‘cross’ being, after all, in German, the same word that designates the dorsal region. In psychoanalysis the bodily inscription of a metaphor is understood to convey a repressed thought, such happenstance being known as somatic inscription. Once the unconscious – the primary process – cannot be bound by the laws of language it must express itself through condensation – a process through which two ideas or images combine into a single symbol – and displacement – the transfer of an emotion from its original focus to another object, person, or situation. Jacques Lacan later came to identify condensation and displacement as metonymy and metaphor. For the unconscious is structured like a language (Lacan 1977, pp. 161–197). In logical discourse the fallacy of equivocation is committed when someone uses the same word in different meanings in an argument, implying that the word means the same each time. The fallacy of equivocation is one among many other fallacies in logical argumentation. The term logical fallacy properly refers to a formal fallacy: a flaw in the structure of a deductive argument, which renders the argument invalid.

Roughly speaking, the somatic inscription of a metaphor such as ‘my sons are the cross I must bear’ commits the fallacy of equivocation for it juxtaposes two different meanings – the lower back region and a structure consisting essentially of an upright and a transverse piece as a symbol of suffering – in the same signifier.

Yet the rationality and hence the unity of the agent are the prejudice of a literary culture. The information processing of oral cultures is based on sensorimotor and mnemonical cues, leading to a metaphoric rather than metonymic apprehension of the world. Only when a literary syllogistic syntax starts to overwrite mythical speech is the human mind trained to disregard all forms of knowledge, which are incommensurable with logical procedures. The unconscious is nothing other than the remainder of a former oral cognition, which goes unaccounted for under a literary disposition.

Storytelling: The Shift from Oral to Written Narrations

In regard to the overall topic of this volume, *Storytelling*, it is fitting to start with a story, a *fait-divers* I read in the news recently. In a somewhat gruesome sequence of events a little Australian girl was abandoned by her father in a train station; apparently he had just murdered his wife, whose body was later found by the police, and was trying to flee the country. The Australian authorities managed to track the girl’s grandmother, who is a Chinese national, and flew her over to take care of the toddler. While being interviewed by Australian media the grandmother issued the following statement “she [the child] seems to be doing fine but obviously she will take some time to fully recover from this event”. So I read on BBC news. Yet, the interesting thing is, this was not quite what the elderly lady said. What she actually said

was: “It will take some time until she can walk out of the shadow which was cast upon her heart”.¹

It means the same, no big deal, one may think, the journalist only translated it to a more suiting jargon, newsreels not being very prone to poetry. Yet this is where I suspect I disagree. It does not mean the same. And I don’t mean only it has not the same literary value for one can delight in the delicate allegory contained in the original words while one would obviously not find any poetic input in the dry English translation. What I mean to state is that the formal aspects of a statement are not dissociable from its content. The sentence “It will take some time until she can walk out of the shadow which was cast upon her heart” speaks from a totally different mind frame, than the one which states “she will take some time to fully recover from this event”; a mind frame which has become so estranged from our daily experience that we can only take it under the artificial robes of a literary style, i.e., as poetry. Yet some time in our collective past this allegorical form of expression was the cultural norm.

“As is the generation of leaves, so is that of humanity. The wind scatters the leaves on the ground, but the live timbers burgeons with leaves again in the season of spring returning. So one generation of men will grow while another dies” (Homer *The Iliad* VI, pp. 146–150). This is a quote from the Iliad, which it is by now understood to be a compilation of ‘older material’, which underwent a process of refinement, beginning in the 8th century BCE. An important role in this standardization appears to have been played by the Athenian tyrant Hipparchus, who reformed the recitation of Homeric poetry at the Panathenaic festival. After the work of Milman Parry, it became commonly accepted that this reform instigated the production of a canonical written text, out of the work of many generations of aoidoi (poet-singers).

An analysis of the structure and vocabulary of the Iliad and Odyssey shows that the poems consist of formulaic phrases where even entire verses are at times repeated. Both Milman Parry as his follower Albert Lord pointed out that such elaborate oral tradition, foreign to today’s literate cultures, is typical of epic poetry in a predominantly oral cultural milieu. The repetitive chunks of language were inherited by the singer-poet from his predecessors. These chunks are known as “formulas”.

Only quite recently have we become aware that the information processing of oral cultures is based on sensorimotor and mnemonical cues, which “coordinates rhythmic patterns with the physical motions of the body” (Havelock 1986, p. 104), i.e. which are connected to haptic perception, as the onomatopoeic nature of the most ancient verbs can testify.

Also, allegories, such as “It will take some time until she can walk out of the shadow which was cast upon her heart” always allude to a spiritual meaning through a concrete or material form, and while doing so stir up mental images, sequences of painterly tableaux. Indeed, though we commonly refer to an allegory as a figure of rhetoric speech, allegories are often non-verbal and as a matter of fact even when verbal, allegories are visual representations

¹ The source for all these quotes is BBC News International, all events and statements are quoted from memory.

where the meaning doesn't coincide with the matter depicted but rather opens up the possibility of different readings, namely the literal and the allegorical reading,

Moreover, most deserving of attention is the fact that we will find among the common definitions of allegory the usage of 'characters as personifications of abstract ideas as charity, greed, or envy', since we tend to see the personification of abstract emotions or ideas as a literary device.

Yet 'Phobos' in pre-classical Greece is not 'the Fear' but 'the Frightener', i.e. he who frightens, the one whose actions cause fear. The abstract noun 'the Fear' had yet to be invented. Homer was only in possession of the 'functional metaphor' or the 'mythical name', 'he has a good heart' would be stated as meaning 'he is a kind person' assuming the organ itself as the seat of affection. All Gods and demons that beleaguered the Homeric heroes Adikia, Agon, Ananke, Peitho, Penia or the Socratic Aporia², were concrete entities, which had yet to be transformed into predicates or properties and made to refer to a specific subject. For both the mythical noun and the functional metaphor belong to the most archaic level of speech, one where one does believe the organ is partaking in its function and that the soul is haunted by external forces instead of unconscious fears. These mythical names are not meant to adorn or ornament artistic creations, they tell us about an animistic belief on the omnipresence of thoughts rather than about a taste for the picturesque.

In our common usage of the word allegory we tend to confuse it with metaphor, yet as we have seen an allegory, though similar to any other rhetorical comparison, tends to sustain in our mind the poignancy of detail more vividly than a metaphor. Also, while allegories make a striking appeal to the imagination, metaphors combine such an appeal with a suggestion of rational correlation, i.e. metaphors appeal to imagination inasmuch as they appeal to logical reasoning. In similes, or analogies such appeal clearly slides to the side of the latter.³

Yet again this is no mere matter of poetic license. The transition allegory-metaphor-simile-analogy spells a rift in the history of knowledge, which can also be described as the process through which mythical speech is written over by a syllogistic based syntax.

In a wonderful quote Roberto Calasso addresses this shift as what occurs when instead of saying 'a is transformed into b', one says 'a is b'.

The first form, necessarily narrative, is the one in which knowledge is displayed wherever we find myths, and there is no civilization that does not hold some knowledge of this kind. On the other hand, predicative knowledge (in the form 'a is b') appears rather late and only in a few places, one of which is archaic Greece. The final comparison would thus be this: on one side, a kind of knowledge that today we would call algorithmic, that is, a chain of statements, of signs linked to the verb 'to be'; on the other, a meta-

² Namely Unjustice, Struggle, Necessity, Persuasion, Poverty, Impotence.

³ An allegory (from the Greek "other", and *agoreuein*, "to speak in public") is a figurative mode of representation conveying a meaning other than the literal.

morphic knowledge, all inside the mind, where knowledge is an emotion that modifies the knowing subject, a knowledge born from the image, from the eidolon, and culminating in the image, without ever being separated from it or admitting a knowledge higher than it self (Calasso 1994, p. 262).

In the *Topica*, Aristotle already argued for the need to be wary of the ambiguity and obscurity inherent to metaphors, which often masquerade as definitions, while urging the necessity of a clear distinction to be made between genuine definitions and metaphors.

Aristotle also tells us that in order to understand a metaphor, the hearer has to find something in common between the metaphor and the thing, which the metaphor refers to. “For example, if someone calls the old age ‘stubble,’ we have to find a common genus to which old age and stubble belong; we do not grasp the very sense of the metaphor until we find that both, old age and stubble, have lost their bloom” (*Aristotle Poetics* 21, 1457b9–16 and 20–22).

By making explicit a reasoning that was previously implicit, by making explicit the *Tertium comparationis*, the metaphor turns into a simile.

The simile differs from the metaphor in the form of expression: While in the metaphor something is identified or substituted, the simile compares two things with each other, using words as ‘like’, ‘as’, etc. Metaphors are closely related to similes; but as opposed to the later tradition, Aristotle does not define the metaphor as an elliptical simile, but, the other way around, the simile as metaphor. Moreover when the comparison terms are made explicit by the introduction of connectors, such as ‘as’ or ‘like’, parataxis, the quintessential form of speech under an oral disposition, is disrupted. Yet parataxis, the juxtaposition of clauses or phrases without the use of coordinating or subordinating conjunctions, is not a mere figure of speech used to embellish discourse, it is a structural aspect of the additive form of reasoning present in oral speech. We can still see its hand at work in languages such as German, which, unlike English or French, allow for a paratactical syntax.

Aristotle will, thus, proceed to state a theory of metaphor as “the application to a thing of a name that belongs to something else, the transference taking place from genus to species, from species to species, or proportionally”⁴ (*Aristotle Poetics* 21, 1457b9–16 and 20–22).

To make matters easier to grasp, he will set forth a table, as seen in Fig. 1. The procedure is deserving of attention, for a table’s graphic disposition cuts across oral poignancy with the methodical zeal of a Victorian governess, forcing all aspects of utterance into their proper places. Goody (1977, p. 70) remarks with reference to Lloyd:

The construction of a Table (of Opposites) reduces oral complexity to graphic simplicity, aggregating different forms of relationship between ‘pairs’ into an all-embracing unity. The contradictions in this situation are realized and exploited by Aristotle, as Lloyd points out in his excellent analyses of Greek forms of argument. Aristotle discussed the problem of the

⁴ See Figure 1.

isolation of elements by the Platonic method of Division and brought out the complexities of the relationship of ‘similarity’ and ‘opposition’ (‘same’, ‘like’, ‘other’, ‘different’, ‘contrary’ and ‘contradictory’), thus clarifying logical procedures. In other words, while these tables neglected to differentiate between the various kinds of opposites that existed in oral discourse, they led Aristotle to formulate these distinctions which in turn laid the basis of the Square of Opposition and hence the Law of contradiction and the Law of Excluded Middle (Lloyd 1966, p. 161).

As we can see in Lloyd’s description, Aristotle’s endeavour amounts to the creation of a body of exegetically effective metaphors. Yet while doing so he is already treating metaphor as an instance of metonymy. Metonymy, unlike metaphor, promotes *division* and *classification* as instances of predicative knowledge, thereafter allowing systemic categorization to enter philosophical discourse⁵. To put in other words: logical reasoning progresses by analogy, yet mathematical proportions are based on adjectives of magnitude rather than adjectives of quality. By operating only with those attributes, which are quantitative in character, logic will transform the comparison based on an adjectival metaphor into a scientific method.

Aristotle’s tables are only the beginning of the graphic hegemony over European reasoning because writing social supremacy shaped western culture as an absolute identity between thought and text. Ever since we have been trained to work with language as a standardized manner, such training masks the ever changing material aspects of language, creating an illusion of necessity and permanence. Only when the communication monopoly of writing is disrupted by the introduction of competing media is the awareness of such a process made possible.

2,000 years later, in 1939, the young Eric Havelock, whose pioneer works in the Greek orality/literacy transition pose a cultural landmark, recounted feeling mesmerized by the radio broadcast of the voice of a foreign dictator, Adolf Hitler. The audio waves wafted across the ocean all the way to his Canadian home town. This event, he felt, marked the dawn of our secondary orality era, i.e., the dawn of a theoretical awareness, which entails the question “Is oral communication the instrument of an oral state of mind, a type of consciousness quite different from the literate state of mind?” (Havelock 1986, p. 104).

1939 was also the year Nazi Germany invades Poland, beginning the Second World War in Europe and the year of the death of Dr. Freud, and the year of the premiere at the Capitol Theater in New York City of MGM’s film classic *The Wizard of Oz*, based on the famous novel *The Wonderful Wizard of Oz*.

The film follows the Kansas girl Dorothy Gale who lives on her aunt and uncle’s depression-era farm while dreaming of a better place. After a destructive tornado hits the farm, Dorothy and her dog Toto are magically transported to the land of Oz. Dorothy is instructed by the Good Witch of the North to follow the Yell

⁵ See Figure 2.

ow Brick Road to Emerald City to meet the Wizard of Oz who will return her to Kansas During her journey she meets a Scarecrow, Tin Man and the Cowardly Lion, who aid her in her journey to Emerald City hoping to receive what they each lack themselves (a brain, a heart and courage, respectively). These are all functional metaphors, yet the story as a whole can also be interpreted as an allegory, where a physical journey represents the coming of age.

On the other side of the ocean, around the time the novel was written, Freud needed only to listen to his patients, ‘*my sons are the cross I must bear*’⁶, to be able to understand the reason for their bad back. Cross being, after all, the German word that designates the dorsal region. The word cross “*kreuz*” thus juxtaposes two different meanings, a literal meaning and a metaphoric meaning. If one translates this statement into a pictorial image one gets something like an emblem for sacrifice. Yet it is the metaphorical meaning which etches itself, and quite literally so, into the patient’s body. In psychoanalysis the bodily inscription of a metaphor is understood to convey a repressed thought, such happenstance being known as somatic inscription.

If we look up the etymology of *metaphor* we find it means to ‘carry over’, to transfer or to transport. Methods such as ‘transference’⁷ have long been at the core of Freudian theory, where, through *condensation* – a process whereby two ideas or images combine into a single symbol –, and *displacement* – the transfer of an emotion from its original focus to another object, person, or situation – a specific latent content finds its expression.

Jacques Lacan later came to identify condensation and displacement as metonymy and metaphor. For “the unconscious is structured like a language” (Lacan 1977, pp. 161–197), a language, which seems to live on the margins of what is now known as European Literacy.

In logical discourse the fallacy of equivocation is committed when someone uses the same word in different meanings in an argument, implying that the word means the same each time round. The fallacy of equivocation is one among many other fallacies in logical argumentation. The term logical fallacy properly refers to a *formal fallacy*: a flaw in the structure of a deductive argument, which renders the argument invalid.

Roughly speaking the somatic inscription of a metaphor such as ‘*my sons are the cross I must bear*’ commits the fallacy of equivocation for it juxtaposes two different meanings – lower back region and a structure consisting essentially of an upright and a transverse piece as a symbol of suffering – in the same signifier.

These two discourses are, it goes without saying, incommensurable with each other. To analyse one in terms of the other proves absurd. Yet, since the unity of the agent is the prejudice of a literary culture, the tension cannot be resolved but through the introduction of a narrative device. Psychoanalysis will, hereafter, provide for the means of organizing our inner self

⁶ See *Studies on Hysteria* (German: *Studien über Hysterie*) published in 1895 by Sigmund Freud and Josef Breuer. I am here indulging in poetic license, the book, as far as I remember, describes the patients cases in indirect speech.

⁷ Freud states his theory of transference in the therapeutic relationship in the *Interpretation of Dreams* first published in 1900.

through the introduction of the archaeological metaphor, where the unconscious is seen as en-tombed under layers upon layers of rational discourse.

As so often pointed out, the problem of thinking about language is that we think through language, thereby always relapsing into ambiguity. Yet, logic, along with all its deductive apparatus, has no seat outside language. Neither do rationality nor consciousness for consciousness is not a mental but rather a linguistic process.

Lots of things go on “inside our minds” and most of our thought processing is ‘unconscious’, as our little regression into the lands of Oz intended to demonstrate.

Thus one needs to take into account that a) the mind is not a constant throughout history, b) communication tools format communication content, and c) logical reasoning is the result of a cultural construction – and not a given, in-born, ability of the human mind – which unfolds through discourse procedures.

Implied in the transition from metaphor to simile is an epistemological shift, which one can describe as the over-writing of oral speech by the syntax of written discourse.

Logic, it goes without saying, has no patience for allegories. Philosophy is, after all, a type of rhetorical speech striving for linguistic monopoly. What psychoanalyses calls ‘the unconscious’ is nothing other than the remainder of such a discourse.

FIGURE 1

Type	Example	Explanation
(I)	From genus to species	There lies my ship Lying at anchor is a species of the genus “lying”
(II)	From species to genus	Verily ten thousand noble deeds hath Odysseus wrought Ten thousand is a species of the genus “large number”
(III)	From species to species.	(a) With blade of bronze drew away the life (b) Cleft the water with the vessel of unyielding bronze (a) “To draw away” is used for “to cleave” (b) “To cleave” is used for “to draw away.” Both, to draw away and to cleave, are species of “taking away”
(IV)	From analogy.	(a) To call the cup “the shield of Dionysus” (b) To call the shield “the cup of Ares” (a) The cup is to Dionysus as the shield to Ares (b) The shield is to Ares as the cup to Dionysus

Analogy	Metaphor
(a) The cup to Dionysus as shield to Ares.	To call the cup “the shield of Dionysus” or the shield “the cup of Ares” is a metaphor.
(b) The old age to life as the evening to day	To call the old age “evening of the life” or the evening “old age of the day” is a metaphor
(c) Sowing to seed as X to sun rays, while the action of the sun in scattering his rays is nameless; still this process bears to the sun the same relation as sowing to the seed.	To call (a nameless) X “sowing of sun rays” is a metaphor by analogy
(d) = (a)	To call the shield “a cup without wine” is also a metaphor by analogy.

According to Aristotle *Poetics* 21, 1457b9–16 and 20–22 a metaphor is ‘the application of an alien name by transference either from genus to species, or from species to genus, or from species to species, or by analogy, that is, proportion’. These four types are exemplified as follows.

Most of the examples Aristotle offers for types (i) to (iii) would not be regarded as metaphors in the modern sense; rather they would fall under the headings of metonymy or synecdoche. The examples offered for type (iv) are more like modern metaphors. Aristotle himself regards the metaphors of group (iv), which are built from analogy, as the most important type of enthymemes. An analogy is given if the second term is to the first as the fourth to the third. Correspondingly, an analogous metaphor uses the fourth term for the second, or the second for the fourth. This principle can be illustrated by the following Aristotelian examples: Examples (a) and (b) obey to the optional instruction that metaphors can be qualified by adding the term to which the proper word is relative (cp. ‘the shield of Ares’, ‘the evening of life’). In example (c) there is no proper name for the thing which is referred to by the metaphor. In example (d) the relation of analogy is not, as in the other cases, indicated by the domain to which an item is referred to, but by a certain negation (for example ‘without name’); the negations make clear that the term is not used in its usual sense.⁸

FIGURE 2

Modern Principles of Analogical Reasoning (Gentner & Jeziorski 1993, p. 447)

1. *Structural Consistency*. Objects are placed in one-to-one correspondence and parallel connectivity in predicates is maintained.
2. *Relational Focus*. Relational systems are preserved and object descriptions disregarded.
3. *Systematicity*. Among various relational interpretations, the one with the greatest depth—that is, the greatest degree of common higher-order relational structure—is preferred.
4. *No extraneous associations*. Only commonalities strengthen an analogy. Further relations and associations between the base and the target—for example thematic connections—do not contribute to the analogy.
5. *No mixed analogies*. The relational network to be mapped should be entirely contained within one base domain. When two bases are used, they should each convey a coherent system.
6. *Analogy is not causation*. That two phenomena are analogous does not imply that one causes the other.

⁸ This table and the explanations were taken from Aristotle’s *Rhetoric* in the Stanford Encyclopedia of Philosophy, <http://plato.stanford.edu/entries/aristotle-rhetoric/>.

References

- Aristotle (1995) *The Complete Works of Aristotle: The Revised Oxford Translation*. J. Barnes (ed.), Bollingen.
- Calasso, R. (1994) *The Terror of Fables, in The Ruin of Kash*, Harvard University Press.
- Gentner, D. & Jeziorski, M. (1993) The Shift from Metaphor to Analogy in Western Science. In: Ortony, A. (ed.) *Metaphor and Thought*. Cambridge University Press, pp. 447–480.
- Goody, J. & Watt, I. (1963) The Consequences of Literacy. *Comparative Studies in Society and History* 5 (3), pp. 304–345.
- Goody, J. (1977) *The Domestication of the Savage Mind*, Cambridge University Press.
- Havelock, E.A. (1963) *Preface to Plato*. Cambridge/Massachusetts, Harvard University Press.
- Havelock, E.A. (1982) *The Literate Revolution in Greece and its Cultural Consequences*, Princeton University Press.
- Havelock, E.A. (1986) *The Muse Learns to Write – Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present*. New Haven, Yale University Press.
- Kneale, W. & Kneale, M. (1962) *The Development of Logic*. Oxford, Oxford University Press.
- Lacan, J. (1977) *The Instance of the Letter in the Unconscious, or Reason Since Freud*, Écrits, transl. by Alan Sheridan. New York, W.W. Norton & Co.
- Ong, W.J. (1971) *Rhetoric, Romance and Technology*. Ithaca, Cornell University Press.
- Parry, M. (ed.) (1971) *The Making of Homeric Verse: The Collected Papers of Milman Parry*, Oxford University Press.
- Rorty R. (1979) *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton.
- Snell, B. (1996) *The Discovery of the Mind in Greek Philosophy and Literature*. Translation of: *Die Entdeckung des Geistes*. New York, Dover.
- Stanford Encyclopedia of Philosophy (2008) *Aristotle's Rethoric*. Available from: <<http://plato.stanford.edu/entries/aristotle-rhetoric>> [Accessed 12 July 2008].
- Watt, I. (1968) Alphabetic Culture and Greek Thought. In: *The Consequences of Literacy*, 5 (3), pp. 304–345.

Oral History in den Geschichtswissenschaften: Zwischen Folklore, Elitenforschung und Archivierungsbedürfnis

Wolfgang Meixner & Eva Pfanzelter

Abstract

Life histories and narratives of witnesses of a time period are an important source of information especially for contemporary historians. Since the 1960s the number of Oral History projects in North America and Central Europe has constantly gone up – despite continuing critical assessment of the scientific usage of subjective memory or their relevance in the reconstruction of historical events and despite continually changing necessities and possibilities of analyses. The reasons for this success story are manifold but some of them can be found in the growing technological possibilities. In Oral History this meant a shift from audio recordings in the 1960s to first professional then lay video recordings in the 1980s and 1990s to the usage of social software such as podcasts and blogs in the last couple of years. In addition, due to the internet on the one hand and the changing political constellations on the other, there are various new possibilities to publish Oral Histories and distribute them around the world. Previously unknown technological, regional, legal and ethical questions threaten and push the established Oral History. At this moment there are more questions than answers to these existing challenges.

Einleitung

HistorikerInnen versuchen seit jeher, die Erzählungen der Menschen über ihre Vergangenheit einzufangen und in die Rekonstruktion geschichtlicher Ereignisse einfließen zu lassen (Stone 1979, S. 3–24). In der jüngeren Geschichtsschreibung hat sich für diese Art der Erinnerungsarbeit die Oral History etabliert. Dabei ist Oral History ein „romantisch-unpräziser Begriff“ (Niethammer 1985, S. I), anerkannte eindeutige Definitionen gibt es nicht. Die Definitionsversuche umfassen eine reiche Palette von Darstellungen: Beispielsweise gelten ZeitzeugInneninterviews, im Sinne von standardisierten Erzählungen über die Vergangenheit aufgezeichnet durch kulturell und wissenschaftlich akzeptierte „Traditionswahrer“ (HistorikerInnen) ebenso zur Oral History wie Biografien und Autobiografien in Form gedruckter Sammlungen von Geschichten über vergangene Zeiten und gegenwärtige Erfahrungen. Selbst die informellen Gespräche über die gute alte Zeit unter Familienmitgliedern, NachbarInnen und MitarbeiterInnen werden je nach Anspruch als Oral History angesehen (Vorländer 1990).

Aus der definitorischen Schwierigkeit ergab sich für die historische Forschung eine Reihe von Problemen. Einer der Pioniere der US-amerikanischen Oral History-Forschung, Luis M. Starr, versuchte sich 1980 an einer Erklärung für die Nützlichkeit von Oral Histories im Rahmen der traditionellen Forschung. Oral History ist demnach selten mündliche Erinnerung und viel weniger noch Geschichte. Sie ist eine Aufzeichnung eines von InterviewerInnen gelenk-

ten Dialogs, bei dem ein/e GesprächspartnerIn eine Interpretation vergangener Ereignisse vornimmt. Am Ende steht so etwas wie eine „do-it-yourself“-Manuskriptensammlung aus der sich HistorikerInnen bedienen können. Wenn man so will, dann sind Oral History-Interviews „Selbsterzeugte Primärquellen“ für die historischen Wissenschaften (Starr 1985, S. 37–40).

Für die Geschichtswissenschaften sind in den letzten zweihundert Jahren tendenziell zwei unterschiedliche Entstehungsdesiderate und Zielrichtungen für die Nutzung erzählter Geschichte zu erkennen: In Europa gewann Oral History als Methode der Historiographie im 19. Jhd. aufgrund der Bemühungen um sozialgeschichtliche Themen an Bedeutung. In den USA wiederum hatte Oral History ihren Ursprung in einem Archivierungsverlangen, das besonders ab dem Aufkommen technischer Kommunikationsmedien in den 1920er und 1930er Jahren dringlich wurde. Zwar gab es Ausnahmen, doch führten HistorikerInnen in den USA prinzipiell eher Archivierungsprojekte durch, während in Europa Oral History zunehmend die Bedeutung der Sozialgeschichte unterstrich und zur ernsthaften Konkurrenz für die traditionelle Geschichtsschreibung wurden (Grele 2007, S. 34).

In den 1970er Jahren trafen sich die Strömungen einerseits aufgrund des Perspektivenwechsels in den Geschichtswissenschaften, der die „Geschichte von unten“ forcierte, und andererseits, weil die technische Entwicklung die Archivierung und Verbreitung von Oral Histories finanziert und handhabbar gemacht hatte. Auch wenn zahlreiche Spannungen zwischen den beiden Trends bestehen blieben, so kam es im Laufe der 1970er und 1980er Jahre zu einer Standardisierung der Vorgehensweisen, die von den folgenden Forschergenerationen in den beteiligten geographischen Regionen anerkannt wurden.

Hinsichtlich der Akzeptanz der Quellen, der wissenschaftlichen Herangehensweise, der Quellenkritik und der Analysemöglichkeiten gab es in der jungen Geschichte der Oral History dennoch viele Veränderungen. Allein die Quellen haben einen signifikanten Medienwandel vollzogen: Bedingt durch die rasante technische Entwicklung wurden aus anfänglich reinen Texten zunächst Audioproduktionen, schließlich professionelle Videoaufzeichnungen und neuerdings Laien-Filmaufnahmen. In der Interpretationsforschung wiederum gab es eine Entwicklung von ursprünglicher Offenlegung des Aufzeichnungs- und Archivierungsvorgangs über die subjektive Textinterpretation des transkribierten Interviewmaterials bis hin zur tiefenhermeneutischen Quellenkritik (Niethammer 1985; Jureit 2006).

Mit dem Aufkommen des Internets allerdings muss sich die etablierte Oral History zahlreichen Herausforderungen stellen. Diese reichen von geographischer Ausbreitung über Änderung der Archivierungspraktiken bis hin zu ethischen Bedenken. Die Frage, ob die Oral History als Domäne der Geschichtswissenschaft damit ihr Ende findet, muss (noch) unbeantwortet bleiben, doch gibt es sicherlich zahlreiche Hinweise auf eine solche Tendenz. Dies vor allem auch deswegen, weil die gängigen Methoden der historiographischen Oral History-Forschung bei den neuen Erzählmedien wie Blogs und Podcasts gänzlich versagen. In diesem Beitrag soll zunächst die Entwicklung der Oral History als Methode für die Geschichtswissenschaft aufgezeigt werden, um dann die Auswirkungen des Internets darauf zu verfolgen.

Sozialgeschichte und Oral History in Europa

In gewissem Sinne ist Oral History so alt wie die Historiografie selbst. Schon Herodot, der Vater der Geschichtsschreibung, stützte sich auf Material, das wir heute als Interviews über die Perserkriege bezeichnen würden. Über Jahrhunderte haben Menschen die Vergangenheit nur durch Erzählungen v.a. älterer Zeitgenossen kennen gelernt. In der Geschichtsschreibung stützten sich Historikergenerationen auf Berichte von ZeitzeugInnen, wobei die Biografien und Autobiografien historischer Persönlichkeiten, im klassischen Fall der „großen Männer“, immer schon einen vorrangigen Stellenwert einnahmen. Dabei handelte es sich fast ausschließlich um Einzelfallbiografien, meist um Autobiografien (Niethammer 1985, S. 9). Gezielt schriftliche Aufzeichnungen über historisch Erlebtes durch Dritte wurden nur spärlich und dann meist kurz vor oder kurz nach dem Ableben von wichtigen Persönlichkeiten gemacht (Shopes 2002).

Dagegen waren und sind die Erinnerungen von Menschen, die nicht der Kategorie „große Männer“ entsprechen, schwer zu fassen. Unbeabsichtigte Erinnerungsfragmente gab es fast ausnahmslos nur in Chroniken, Briefen und Tagebüchern. In Europa waren durch eine weit verbreitete Chronistentradition bereits im 19. und frühen 20. Jhd. Arten standardisierter Sammlungen mündlicher Erinnerungen vorhanden. Die Ausschöpfung dieses Quellentypus blieb jedoch meist LokalhistorikerInnen und EthnologInnen vorbehalten.

In Großbritannien beispielsweise entstanden aufgrund dieser Tätigkeit bereits im 19. Jhd. Autobiografien der Arbeiterklasse. Als beispielhaft können Henry Mayhews publizierte Interviewarbeiten aus Londons Unterschichten, wie beispielsweise „London Labour and the London Poor“ aus dem Jahr 1851, gelten. Zahlreiche Neuauflagen (Mayhew 2005) und Übersetzungen (Mayhew 1996) zeugen vom Wert seiner Zeitzeugensammlungen sowohl für die Geschichtswissenschaft als auch für die moderne Erzählforschung (Samuel 1985, S. 83–87; Kilroy 2007). Mayhew gilt damit nicht umsonst als der Begründer einer europäischen Oral History-Tradition, die sich schon früh der Erforschung sozialhistorischer Themen widmete.

Große Forschungsprojekte zur Arbeiterklasse führten auch Beatrice und Sidney Webb durch. Für ihre Hauptwerke „The history of trade unionism, 1666–1920“ (1894) und „Industrial democracy“ (1897) zogen sie Periodika, Pamphlets, gedruckte Quellen, Handschriften, Regelbücher und publizierte Berichte über die Gewerkschaften und einzelne Gewerbe sowie die zahlreichen Debatten und Schriften um das Armenrecht heran. Aufgrund ihrer Arbeit fertigten die Webbs ab 1880 auch Abschriften ihrer mündlichen Vorträge, Interviews und Reden an und unterstrichen damit die Bedeutung der Archivierung mündlicher Überlieferungen (British Library of Political and Economic Science 2004).

In Frankreich wiederum wurzelte die Beschäftigung mit Erinnerung in einer Krise der Geschichtswissenschaft: 1900 gründete der Philosoph Henri Berr die Zeitschrift „Revue de synthèse“ (ab 1931 „Revue de synthèse historique“). Ihr erklärtes Ziel war es, die Geschichtswissenschaft aus dem „metaphysischen“ in ein wissenschaftliches Stadium zu überführen und gleichzeitig die Abgeschlossenheit der Disziplin durch Integration verschiedener verwandter Forschungsgebiete, wie z.B. der Philosophie, der Geografie und der Soziologie, zu bereichern. Die durch die „Revue“ forcierte neue Geschichtsschreibung schlug sich vor allem in

den Publikationen der „Annales“ nieder. Seit 1910 arbeiteten die Historiker Lucien Febvre und Marc Bloch an einer integrierenden Kultur-, Sozial- und Wirtschaftsgeschichte. 1929 gründeten sie die Zeitschrift „Annales d’histoire économique et sociale“, die unter wechselndem Namen bis heute besteht, und leiteten die Ära der Annales-Schulen ein. Kennzeichnend dafür war die Abwendung von der Ereignisgeschichte und von der individuellen Biografie, die mit einer Orientierung an Nachbardisziplinen und der Fokussierung auf langfristige Trends einherging. Aufgrund ihrer besonderen Fragestellungen benötigten die Vertreter der Annales-Schulen immer wieder neue, meist quantifizierbare Quellentypen, zu denen auch die wenigen Hinterlassenschaften der „kleinen Leute“ gehörten: Standesamtsdaten, Pfarrchroniken-Einträge usw. Anhand dieser versuchten sie dem Leben der einfachen Menschen auf die Spur zu kommen (Plato 2003).

In Italien wiederum gab es besonders nach dem Zweiten Weltkrieg ein verstärktes volkskundliches Interesse an den Erzählungen der einfachen Menschen. Der Ethnologe Ernesto de Martino wollte nach 1945 die primitiven Gesellschaften in die Geschichte zurückholen und dem Bewusstsein der westlichen Menschen nahe bringen. So stellt er zahlreiche Überlegungen zur Volkskultur an, die er durch mündliche Quellen stützte. In den 1950er Jahren verbanden sich diese mit den Beobachtungen zur Volkskunde von Antonio Gramsci, die er während seiner Haftzeit in den „Quaderni del Carcere“ (Platone 1948–1951) niedergeschrieben hatte und die Zeit seines Lebens, er verstarb 1937, nie veröffentlicht wurden (Baumer 1976, S. 171–190). Bei Gramsci war Folklore Gegenstand eines dokumentarischen und klassifikatorischen, explizit nicht-folkloristischen bzw. -pittoresken Interesses. Daraus entstand die „Welt- und Lebensauffassung der subalternen Klassen“, zu einem guten Teil der Bauernschaft. Für de Martino und Gramsci waren Geschichte und Kultur nicht zu trennen, Kontraste und Gegensätze mussten in ein umfassendes Geschichtskonzept integriert werden. Daraus resultierte, dass die Probleme und Techniken der Ethnologie, Soziologie und Psychologie in die Geschichtswissenschaft Einzug hielten. Sie sollten forthin die Verbindung von Oral History und Historiographie in Italien darstellen (Ortu 1985, S. 166–170).

All diese Aufzeichnungen von Erinnerungen, seien es die beabsichtigten als auch die unbeabsichtigten, waren selten systematisch und unterlagen häufig keiner heute noch gültigen Quellenkritik. Obwohl die Abhaltung und Aufzeichnung dieser Interviews äußerst streng gehandhabt wurde, handelte es sich meist nicht um methodisch ausgearbeitete, standardisierte und projektübergreifende Vorgehensweisen. Auch gab es keine wissenschaftlich fundierten kritischen Analysemöglichkeiten. Außerdem wurden die Gespräche von MitschreiberInnen dokumentiert. Dadurch hing die Qualität einer Erzählung immer sehr stark von der Verlässlichkeit der Mitschreibenden ab, weshalb zur üblichen Problematik von Subjektivität und Konstruktion Fragen nach Vertrauenswürdigkeit und Aufrichtigkeit der Mitschrift gestellt werden müssen. Überdies waren diese Sammlungen mit wenigen Ausnahmen unvorbereitete und improvisierte Aufzeichnungen ohne Absicht, sie als permanente Archivsammlung anzulegen.

Das Desiderat der Archivierung von Oral History in den USA

Diesen Mängeln verdankte im Grunde die Oral History-Bewegung in den USA ihre Entstehung. Zwar gab es auch hier einen auto-/biografischen Trend zur Erfassung der Geschichte „großer Männer“. Systematische Aufzeichnungen durch Dritte waren spärlich gesät, aber vorhanden. Als beispielsweise Abraham Lincoln 1865 starb, suchten seine Sekretäre, John G. Nicolay und John Hay, Erinnerungstücke des und an den amerikanischen Präsidenten. So entstand eine Sammlung aus offiziellen Interviews, Berichten von Bekannten, Briefen etc. aus denen die beiden Mitarbeiter die zehnbändige Biografie „Abraham Lincoln: A History“ (1886–1890) verfassten. Das Werk präsentiert sich allerdings mehr wie eine Wiedergabe der amerikanischen Bürgerkriegszeit und behandelt nur Auszugsweise das Leben Abraham Lincolns. Erst 2007 selektierte der Historiker Michael Burlingame aus der Originalpublikation die persönlichen Sichtweisen der beiden Sekretäre über den Präsidenten, woraus eine Oral History bzw. eine Interpretation der Person Abraham Lincolns durch seine beiden Mitarbeiter entstand.

In der Zwischenkriegszeit gab es dann in den USA das erste planmäßig durchgeführte Großprojekt, das die Erinnerungen der „kleinen Leute“ einzufangen versuchte, indem die Lebensgeschichten von hunderten von Menschen gesammelt wurden. Das Federal Writers Project (FWP) der späten 1930er und frühen 1940er versuchte die Erfahrung der Menschen während der großen Depression und die Diversität der „Amerikanischen Erfahrung“ („american experience“) zu dokumentieren. Aus Kostengründen wurden die 2.900 schriftlichen Erfahrungsberichte von 300 Erzählern zur damaligen Zeit nicht publiziert. Sie sind in der Library of Congress (1998) gesammelt und Teile davon seit 1998 im Internet zugänglich.

In der Geschichtsschreibung wird allerdings eigentlich erst die Erinnerungsarbeit ab den 1940er Jahren, wo erstmals systematisch mit Audiobändern gearbeitet wurde, als Oral History bezeichnet. Die Entwicklung der modernen Oral History-Forschung in den USA wurde dabei durch die Entwicklung der Kommunikations-, Vervielfältigungs- und Speichermedien im 20. Jhd. unterstützt.

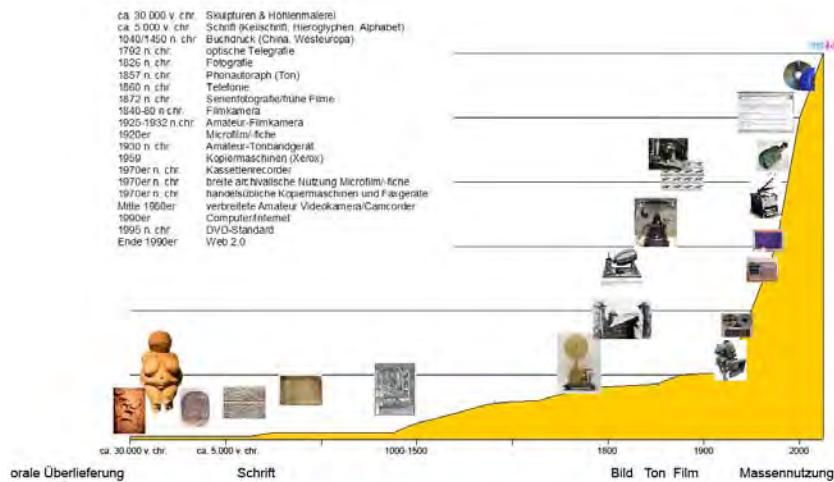


Abb. 1: Die Medien des Erzählens in der Geschichtswissenschaft. Grafik erstellt aus Angaben in Ertl & Nünning (2004), Faulstich (2004) und Karpenstein-Eßbach (2004); Bilder: frei erhältliche Bilder in <http://de.wikipedia.org>

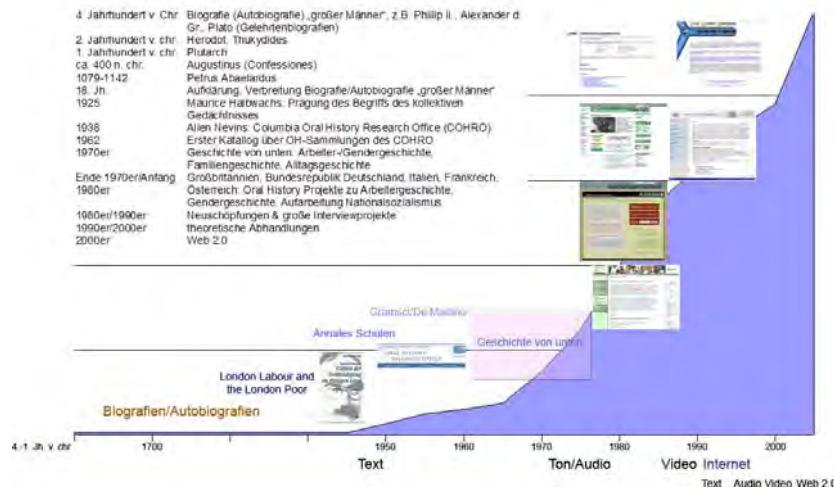


Abb. 2: Die Entwicklung der modernen Oral History. Grafik erstellt aus Angaben in Charlton, Myers & Sharpless (2006; 2007), Faulstich (2004), Karpenstein-Eßbach (2004), Mruck (2008), Shope (2002); Bilder: frei erhältliche Bilder in <http://de.wikipedia.org>

Die verbreitete Nutzung des Telefons in der Zwischenkriegszeit brachte für HistorikerInnen einen Quellenverlust mit sich, da durch die schnelle Kommunikationsmöglichkeit weniger

schriftliche Anmerkungen entstanden. Der Historiker Allan Nevins von der Columbia University arbeitete 1932 an einer Biografie des 1908 verstorbenen Präsidenten Grover Cleveland, für die er 1933 den Pulitzer Preis erhielt. Für seine Arbeit fand er verhältnismäßig wenig schriftliche Aufzeichnungen und wollte die Quellenlücken durch Interviews mit ZeitzeugInnen füllen. 1950 erklärte er seine frühen Gehversuche, fehlende Informationen mit Hilfe von Interviews zu finden, folgendermaßen:

Das Bedürfnis für ein solches Projekt [Anm: Interviews von ZeitzeugInnen] wächst heute deshalb, weil neue Erfindungen im Bereich der Kommunikationsmedien und der moderne Akzent auf Geschwindigkeit und Schnelligkeit viele der alten Quellen historischer Dokumentation unterminiert haben. Kaum ein Staatsmann führt heute noch ein Tagebuch. Die ausgiebige und oft vertrauliche Korrespondenz früherer Zeiten ist auf breiter Ebene durch Telefon bzw. Konferenzen verdrängt worden, die von geschäftigen Damen und Herren über Zug oder Flugzeug besucht werden und von denen es keine schriftlichen Protokolle gibt (Starr 1985, S. 66).

Allerdings fand Nevins nur noch wenige ZeitzeugInnen, die ihm Ihre Erinnerungen an Cleveland und für seine spätere Arbeit an der Biografie von Außenminister Hamilton Fish (er verstarb 1893) erzählen konnten – ein Manko, das er in den folgenden Jahren vehement bemängelte. An die Öffentlichkeit trat Nevins, der für die Fish-Biografie 1937 den Pulitzer Preis zum zweiten Mal erhalten hatte, erstmals 1938 im Vorwort zur Monografie „Gateway to History“. Er verlangte nach einer Organisation, die

[...] made a systematic attempt to obtain, from the lips and papers of living Americans who have led significant lives, a fuller record of their participation in the political, economic, and cultural life of the last sixty years; a period in which America has been built into the richest and most powerful nation the world has ever seen, and socially and economically has not only been transformed but re-transformed (Nevins 1938, S. iv).

1940 machte er erste disziplinierte Versuche, von ihm als historisch relevant eingestufte Erzählungen auf Audio-Bändern aufzuzeichnen, zu archivieren und künftigen Forschergenerationen zugänglich zu machen (Shopes 2002). Daraus entstand das Columbia Oral History Research Office (2008), das mittlerweile die größte Oral History-Sammlung weltweit beherbergt. 1948 begann dort die Arbeit mit systematisierten Audio-Interviews, wobei der Fortschritt in der Audio-Technologie zahlreiche Hürden beseitigte: Die breite Einführung und Vervollkommenung von Tonbandgeräten in den 1950er Jahren stellte jedem ein handhabbares Protokollinstrument zur Verfügung, das gleichzeitig eine Ausweitung des Kreises der Interviewten mit sich brachte (Starr 1985, S. 9).

Dennoch dauerte es dann noch einige Jahrzehnte, bis die Oral History auch in Fachkreisen als ernstzunehmende Quellenbasis und Methode Anerkennung fand. Louis M. Starr, Mitarbeiter

von Allan Nevins fand eine dafür treffende Erklärung: „Der Wert unserer Arbeit war zunächst reine Glaubenssache“ (Starr 1985, S. 44). Erst durch die 1962 erfolgte Publikation eines Kataloges, der die Sammlung des Oral History Research Office beschrieb, erhielt sie in den USA in Fachkreisen vermehrt Aufmerksamkeit. Als Folge davon wurde 1966 die Oral History Association (2008) gegründet, die ersten Oral History-Konferenzen fanden ab 1968 statt (Starr 1985, S. 44).

Neuerlich technische Unterstützung erhielt die Oral History-Forschung Ende der 1960er Jahre, als Verlage die Mikrofilm- bzw. Microfiche- sowie die Kopier-Technologie als finanziertes Verteilermittel erkannten. Dokumenten-Sammlungen von 50.000 Seiten, wie sie bei Oral History-Sammlungen keine Seltenheit waren, stellten keine Hürde mehr dar. ProjektbetreiberInnen wurden lukrative Publikationsangebote hinsichtlich des Verfilmens der Bestände, des Klärens der Copyrights, als auch der Vervielfältigung via Papier-Kopiermaschinen gemacht. Zur ernsthaften Herausforderung wurden diesbezüglich die Copyrights, da die Interviewten oft alles andere als begeistert von der Verbreitung ihrer Gespräche waren. Die Debatte um die Anerkennung der Oral History erhielt dadurch zusätzlich eine ethische Dimension (Starr 1985, S. 67 ff.).

Perspektivenwechsel in den Geschichtswissenschaften

Zugute kam der Oral History der Perspektivenwechsel in der historischen Forschung in den 1970er Jahren, durch den die Alltagsgeschichte zunehmend an Bedeutung gewann. Die frühen Oral History-Projekte, auch jene des Columbia Oral History Research Office, konzentrierten sich immer noch auf Interviews mit den „Eliten“ (PolitikerInnen, Wirtschaftsbossen etc.). In den 1960er und 1970er Jahren erweiterte sich als Antwort auf die sozialen Bewegungen der Zeit und aufgrund des wachsenden Interesses von HistorikerInnen an den „Nicht-Eliten“ der Geltungsbereich der Oral History erheblich. Vermehrt wandten sie sich gesellschafts-, mentalitäts- und geschlechtergeschichtlichen Themen zu. Die neuen Zielgruppen waren die Arbeiterklasse, Minderheiten, Frauen und politische Aktivisten sowie eine Reihe von lokal interessanten Personen, welche die typischen Erfahrungen einer Gemeinde bzw. politisch unbedeutender Gesellschaftskreise wiedergeben konnten. Hier herrschte allerdings eklatanter Quellenmangel, da diese Gesellschaftsschichten traditionell wenig schriftliche Zeugnisse hinterließen (Shopes 2002). Oral History galt und gilt daher als die Methode für die Bewegung der „Geschichte von unten“. Als Leittext der „BarfußhistorikerInnen“ fungierte Sven Lindqvist, „Gräv där du står/Dig Where You Stand“ (1978), wobei sich der Text explizit gar nicht mit Oral History befasst.

In der Folge erkannte eine ganze Forschergeneration Oral Histories als unverzichtbare Quellen für eine kompensatorische und komplementäre Geschichtsforschung. Orientiert an den Erfahrungen mit Oral History in den USA griffen zahlreiche HistorikerInnen in Europa die dort erarbeiteten Methoden auf. Dieser Trend gab nun den bisher zwar historiografisch Zahlreichen aber historisch Schweigenden eine Stimme. Die Oral History initiierte in diesem Sinne durch die Sammlungen von Erinnerungen „normaler Menschen“ einen „Demokratisierungsprozess“ in den Geschichtswissenschaften. Noch 1980 konstatierte einer der Oral

History-Pioniere im deutschsprachigen Raum, Lutz Niethammer: „Eine demokratische Zukunft bedarf einer Vergangenheit, in der nicht nur die Oberen hörbar sind.“ (Niethammer 1985, S. 7).

Die treibenden gesellschaftlichen Gruppierungen, die in den USA sowie Europa zum Untersuchungsgegenstand wurden, waren Jüdinnen und Juden, mit den Erfahrungen im und nach dem Zweiten Weltkrieg, Frauen mit neuen feministischen Ansprüchen und schließlich ArbeiterInnen, aufgrund ihrer langen Geschichte von Ausbeutung und Arbeitskämpfen. Die eigentliche „Internationalisierung“ der Bewegung ereignete sich in der zweiten Hälfte der 1970er, als in den USA und in Großbritannien die ersten internationalen Konferenzen stattfanden (Sebe Bom Meihy, o.D.). De facto bedeutete die „Internationalisierung“ allerdings eine Ausweitung der Bewegung auf Zentraleuropa, die skandinavischen Staaten, Israel und Nordamerika sowie Mexiko, obwohl unter anderem auch einige Staaten in Zentralafrika eine starke orale Tradition aufweisen konnten (die Oral History-Tradition in Iberoamerika wird beispielsweise im Forum Qualitative Sozialforschung erst in einem Themenheft von Cisneros Puebla 2006 thematisiert).

Vor allem in Europa boomed Oral History: In den späten 1960ern und frühen 1970er Jahren fanden in Großbritannien bewusste Versuche statt, das Gedächtnis als historische Quelle zu nutzen. Hauptaugenmerk der Forschung war die Sammlung der urbanen und industriellen Vergangenheit. Bis Ende der 1970er etablierte sich die Disziplin an den Universitäten, zunehmend auch an Museen und Schulen sowie bei Rundfunkanstalten. Internationale Bekanntheit erlangten Sendungen wie z.B. die BBC Serien „Yesterdays Witness“ (British Broadcasting Company, o.D. a und b) und „Disappearing World“ (British Broadcasting Company 2004). Die Bewegung gipfelte schließlich 1971 in der Gründung der Oral History Society (2007). Der Boom der Oral History hielt an und gab damit Zeugnis für das wachsende Interesse an Alltagsgeschichte, Familiengeschichte und die Geschichte der „kleinen Leute“. Bezeichnend für die erzählte Geschichte in Großbritannien ist, dass einige der Hauptwerke der Britischen Historiografie zur Oral History nicht von HistorikerInnen, sondern von JournalistInnen und SchriftstellerInnen stammen und auf kommunaler Ebene entstanden (Samuel 1985, S. 79–87).

Die Forschungen in Großbritannien wiederum übten in den 1970er Jahren einen entscheidenden Einfluss auf Italien aus. Hier rückte vermehrt die Arbeiterschaft ins Interesse der Forscher. Diese neue Phase geschichtswissenschaftlichen Arbeitens mit mündlichen Quellen unterschied sich von den vorhergehenden Schriften durch ein nun deutliches Bewusstsein um die mit mündlichen Quellen verbundenen theoretischen Probleme. Gianni Bosios und Luisa Passerinis „storia orale“ gab nun den theoretischen und methodischen Überlegungen großen Spielraum. Die auf ihren Untersuchungen fußenden Beiträge, wie beispielsweise jene von Renzo de Felice über den Faschismuskonsens, unterlagen im Unterschied zu den frühen italienischen, folkloristisch angehauchten Projekten, einer disziplinierten Strenge und Genauigkeit (Ortu 1985, S. 175–181).

In Frankreich wiederum begann aufgrund der Annales-Schule die eigentliche Oral History-Arbeit durch HistorikerInnen erst spät. Bis 1979 gab es keine Gesellschaft für Oral History, die Beschäftigung von HistorikerInnen mit Oral History blieben Ausnahmen. Anlass zur Auseinandersetzung mit erzähler Geschichte boten Studien zur französischen Gesellschafts-

geschichte. Im Oktober 1977 veranstaltete beispielsweise das Industriemuseum von Le Creusot (Loire) ein Kolloquium zum Thema „Das kollektive Gedächtnis der Arbeiterschaft“. Im Unterschied zu anderen Ländern konzentrierte sich die Forschung in Frankreich v.a. auf die Untersuchung des kollektiven Gedächtnisses, d.h. es wurde meist der Versuch unternommen, aus den biografischen Erzählungen, konkrete Handlungsmuster und Netze sozialer Beziehungen einer Zeit herauszukristallisieren (Plato 2004).

In Deutschland wiederum war in den 1970er Jahren der Perspektivenwechsel in den Geschichtswissenschaften deutlich zu erkennen. Zunehmend fiel es schwer, wie Lutz Niethammer meint, „sich in die Pupille Gottes oder des Weltgeistes“ hineinzudenken oder „sich in die Position der Mächtigen zu versetzen und die gesellschaftlichen Probleme von oben als Ordnungs-, Herrschafts- oder Integrationsfragen zu analysieren“ (1985, S. 10). Vielmehr rückten Fragen nach Herkunft, Familienkonstellationen und sozialem Umfeld in den Mittelpunkt. Die Folge war ein Jahrzehnt der Beschäftigung mit Faschismuserfahrung und Arbeiterschaft sowie Frauengeschichte, wobei die Grenzen des vorhandenen Quellenmaterials zunächst mehr Fragen aufwarfen, als sie beantworten konnten (Niethammer 1985, S. 10–15).

Die treibenden Agenten der Oral History-Bewegung in den 1980er Jahren waren Lutz Niethammer und Alexander von Plato. In einigen großen Oral History-Projekte sammelten sie Erinnerungen hunderter Menschen aus der BRD und der DDR. Um die Nutzung des Materials für folgende Forschergenerationen zu sichern, gründeten sie 1990 an der Fernuniversität Hagen das „Dokumentations- und Forschungszentrum für Biographieforschung und Oral History“, woraus 1993 das „Institut für Geschichte und Biographie“ hervorging, das heute das Archiv „Deutsches Gedächtnis“ beherbergt und die Dachorganisation für deutsche Oral Historians darstellt (Leh 2000).

Wie im restlichen Europa galt das ursprüngliche Interesse der Oral History in Österreich der Arbeiter- und Alltagsgeschichte, weil auch hier die Quellen zur Erarbeitung ihrer Geschichte weitgehend fehlten (Botz & Weidenholzer 1984; Dietrich 2001, S. 17). Die Oral History fasste allerdings erst in den 1980er Jahren Fuß. Seitdem gibt es eine Reihe von einzelnen Institutionen und Personen, die sich kontinuierlich mit erzählter Geschichte auseinandersetzen. Dazu gehören: das Oral History-Archiv am Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte in Graz mit derzeit rund 2.300 Interviews (Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Graz 2005, a und b), die Archivierung von Oral History-Interviews mit Opfern des Nationalsozialismus in Österreich unter den Ägiden von Albert Lichtblau und Johannes Hofinger in Salzburg (Hofinger 2006), die Sammlung von Oral History-Interviews im Zuge des Projektes „Zwangsarbeit und Kriegsgefangenschaft in Österreich 1939–1945“ des Ludwig Boltzmann Institut für Kriegsfolgen-Forschung in Graz (2007).

Einen Sonderweg unternimmt dabei bis heute das Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien. Auf Initiative des Sozialhistorikers Michael Mitterauer wird hier seit 1983 eine „Dokumentation lebensgeschichtlicher Aufzeichnungen“ erstellt, wobei ausschließlich „von älteren Menschen niedergeschriebene autobiographische Texte“ (Stand 2007: Aufzeichnungen von 3000 Personen), also schriftliche Dokumente, gesammelt werden. In der Buchreihe „Damit es nicht verloren geht ...“, die diese Dokumentation

lebensgeschichtlichen Schreibens an die Öffentlichkeit bringt, ist gerade Band 60 erschienen (Online Zeitung der Universität Wien 2004; Scheuringer 2007).

Etablierung von Methoden und Quellenkritik

Seit der Gründung der ersten Oral History-Organisation, der US-amerikanischen Oral History Association (OHA) im Jahre 1967, bemühten sich die Oral Historians um die Entwicklung professioneller Standards und Methoden. Ein Ziel war es, die Entstehung von Interviews zu fördern, die für einen breiten Nutzerkreis interessant, wieder auffindbar und verifizierbar sind. So gab es 1968 die ersten „goals and guidelines“. 1979 entstanden daraus durch führende Mitglieder der OHA die „evaluation guidelines“ (Oral History Association 2000). Als es in den 1980er Jahren geradezu Mode unter SozialwissenschaftlerInnen und HistorikerInnen wurde, mit massenbiografischen Methoden zu arbeiten, verschärften sich die theoretischen Probleme noch, auch wenn andererseits einige Überlieferungslücken geschlossen werden konnten. Die Mankos indes führten zu einer äußerst kritischen Beurteilung der entstandenen Arbeiten. V.a. in der Thematik der Erinnerung von Nationalsozialismus (stereotypisierte Entschuldigungen) kam es notgedrungener Weise zu einer Adaptierung zeitgeschichtlicher Methoden, d.h. es kam zur Entwicklung spezifisch zeitgeschichtlicher Dokumentationsmethoden (Niethammer 1985, S. 15) und zur Verfeinerung der Richtlinien der Oral History Association.

Eine Anpassung der „evaluation guidelines“ von 1979 wurde 1989 in vier Kommissionen unternommen, nach einer Evaluierungsphase 1990 das neue „Statement of Principle and Standards“ erlassen. Die erstellten Richtlinien waren richtungweisend sowohl für Großprojekte von Archiven und historischen Einrichtungen als auch für unabhängige Untersuchungen und Arbeiten. Sie schufen auch die Basis für wissenschaftsnahen Einsatz von Oral History in Schulen und auf Gemeindeebene. Die letzte Neufassung, bei der es generell um eine Berücksichtigung der neuen technischen Standards, Archivierungs- bzw. Aufnahmemöglichkeiten und Medien sowie des Internets ging, fand 1998 statt (Oral History Association 2000). Generell beschäftigen sich die entwickelten Standards mit den Potentialen und Problemen von auf Video aufgezeichneten Interviews und aller Derivate davon (Oral History Association 2000).

Zwar gibt es bei den nationalen Organisationen eigene Evaluationsrichtlinien, Regelwerke und quellenkritischen Zugänge, doch orientieren sich die meisten Projekte an den Richtlinien der OHA, was auch an Diskussionsliste H-Oralhist (2005) liegen mag, die aus der OHA gewachsen, das Informations- und Diskussionszentrum der Oral History-Community ist. Es bleibt dennoch eine Tatsache, dass andererseits beinahe ebenso viele Methoden, wie Projekte vorhanden sind, was sich aus den regionalen, individuellen und kulturellen Erfordernissen ergibt.

Die spezifischen Probleme der „selbsterzeugten Primärquellen“ lagen und liegen in der Subjektivität, der Intentionalität und der Transkription der entstandenen Sammlungen. Ohne die methodischen und theoretischen Probleme gänzlich lösen zu können, entwickelten For-

scherInnen auch in diesem Bereich Standards, aufgrund derer diese Quellen für einschlägige Berufsgruppen nutzbar wurden. Dabei galt und gilt Quellenkritik als „Nadelöhr“ des historischen Erkenntnisprozesses. Quellenkritische Zugänge für Oral History gibt es mittlerweile zahlreiche, im deutschsprachigen Raum findet zuletzt die von Ulrike Jureit 1999 vorgeschlagene erweiterte Quellenkritik verbreitet Anwendung (S. 29–35).

Die etablierten Standards implizieren, dass die ForscherInnen nach klassisch historischen Vorgehensweisen ihren Blick vornehmlich auf die Quelle der Oral History richten. Dies gilt auch für die Analyse und Interpretation von Oral History-Dokumenten. Da die Orientierung an den Methoden der historischen Wissenschaften oft nicht ausreichend war, kam es in den 1990er Jahren zunehmend zu einer Übernahme der Auslegungsinstrumentarien der qualitativen Sozialforschung. Die Interpretationsspekten reichen seitdem von Textinterpretationen bis hin zu tiefenhermeneutischen Auslegungen, bei denen der Erkenntnisprozess selbst eingehend reflektiert wird (Jureit 1999, S. 35–42). Oral History wurde dadurch zunehmend interdisziplinär, indem sie Methoden der Soziologie, Verhaltenspsychologie, Jurisprudenz, Anthropologie und des Journalismus für sich adaptierte (Grele 2007, S. 55 f.).

Die Entwicklung der Standards thematisiert allerdings auch eines der großen Probleme der Oral History-Forschung. Die Methoden, ebenso wie die quellenkritischen Zugänge und Analysemöglichkeiten, entwickelten sich aus den in den USA und in Europa gemachten Erfahrungen und beziehen sich auf *eine* Art von erzählter Geschichte: Interviews mit älteren Menschen über ihre Vergangenheit sowie deren Entstehungsgeschichte und Interpretation durch InterviewerInnen. Die damit einhergehende Orientierung der Oral History auf Interviews als Methode und auf Geschichte als Fach führte besonders in den letzten Jahren immer wieder zu heftigen Auseinandersetzungen über den Stellenwert der Oral History. Eine Reihe von Oral Historians verlangte die Etablierung als eigenständige Disziplin (Sebe Bom Meihy, o.D.).

Oral History im Zeitalter von Computer und Internet

Verstärkt wurde dieser Trend durch die Einführung des Computers und des Internets in den Forscher- und Laienalltag in den 1990er Jahren. Dabei entpuppten sich diese neuen Medien gleichzeitig als Segen und Fluch für die Oral History. Der PC erwies sich als ein einfaches Instrument, um die fragilen, maschinengeschriebenen Transkriptionen von Oral History-Interviews zu digitalisieren, zu archivieren, durchsuchbar zu machen (zunächst durch Indizes und Schlüsselwörter, bald aber durch einfache Volltext-Suchen) und zu publizieren. Beinahe mit einem Schlag waren damit die Probleme der Archivierung gelöst.

Gleichzeitig bot sich das Internet zur Verbreitung von Transkriptionen, Audio- und Video-materialien, Fotos und Memorabilia an, wobei die bis dahin geltende Fokussierung auf die Transkriptionen der Interviews aufzubrechen begann. Darin sahen zahlreiche HistorikerInnen die Möglichkeit, der Oral History die Mündlichkeit zurückzugeben, die sie aufgrund der Notwendigkeit der Transkription verloren hatte, auch wenn wissenschaftlich der Anspruch auf die Notwendigkeit des Transkribierens bestehen blieb (Ritchie 2003, S. 12 u. 68; Mazé 2006,

S. 261 ff.). Selbst kleine, nur für einen begrenzten Personenkreis interessante Projekte, konnten so an die Öffentlichkeit gehen. Ohne diese Medien hätten jene, wie beispielsweise das britische Ambleside Projekt, das als eines der ersten Laienprojekte 2006 seine gesamte Transkripte-Kollektion online zugänglich machte (Ambleside Oral History Group, o.D.), kaum finanzierte Publikationsmöglichkeiten. Zudem kam die Art der weltweiten Verbreitung dem Demokratisierungsanspruch der Oral History entgegen (Ritchie 2003, S. 80; Mazé 2006, S. 261 ff.).

Als negative Seite dieser Entwicklung traten neue ethische und juristische Probleme hervor (Ritchie 2003, S. 12). In der Tat waren und sind zahlreiche InterviewpartnerInnen nicht begeistert davon, ihre Gespräche für eine breite Öffentlichkeit im Internet zur Verfügung zu stellen. Auch Fragen nach der Privatsphäre, dem Missbrauch und der Manipulation des online gestellten Materials rücken vermehrt ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Die unüberwachten Zugriffsmöglichkeiten im Internet bedeuten einen reellen Verlust an Archivkontrolle und erfordern strenge Richtlinien und Zugangsbeschränkungen, die Überwachung der Copyrights, des Schutzes der Privatsphäre und der Nutzungsbedingungen für die InterviewerInnen und die Interviewten (Ritchie 2003, S. 80ff.; Fogerty 2006, S. 232 f.). Darüber hinaus kommt es aufgrund der Flüchtigkeit der elektronischen Medien neuerlich zu Fragen nach der Qualität der online angebotenen Oral Histories (Mazé 2006, S. 262).

Als Herausforderung stellte sich ein weiterer, durch die neuen Kommunikationsmedien forciert Trend dar: Aufgrund der Verbreitungsmöglichkeiten und einem damit einhergehenden wachsenden Interesse an Erinnerung bzw. öffentlicher Erinnerung fand auch eine Globalisierung der Oral History statt. Waren bis vor wenigen Jahren die USA und Westeuropa die Zentren der Oral History, so kam es zunehmend zu einer Verschiebung auf die ehemalige Sowjetunion, Asien, Südamerika und den südlichen Pazifik. In zahlreichen dieser Länder hatten autoritäre politische Systeme zu einem eklatanten Quellenmangel geführt, weshalb Oral History als Möglichkeit, die Vergangenheit zu rekonstruieren und zu thematisieren, erkannt wurde. Sie wurde dabei zum Treffpunkt widersprüchlicher Ansichten und erwies sich immer mehr als Methode zur Infragestellung vorhandenen historischen Wissens (Ritchie 2003, S. 13). Der Globalisierungstrend führt allerdings auch dazu, dass die in den USA und Westeuropa erstellten Standards zunehmend in die Kritik geraten (Sebe Bom Meihy, o.D.).

Schluss und Ausblick

Zum jetzigen Zeitpunkt können sowohl die von der Oral History Association erarbeiteten Standards als auch die erweiterten Methoden der Quellenkritik problemlos auf normierte Oral History-Projekte im Internet angewendet werden. Dies gilt für Großprojekte, wie beispielsweise archivierte Material der International Database of Oral History Testimonies (United States Holocaust Memorial Museum, o.D.), die Initiative Kollektives Gedächtnis (Deutsches Historisches Museum, o.D.), die Dokumentation lebensgeschichtlicher Aufzeichnungen (2008) oder das Projekt Memory 2000 (Associazione Kineo, o.D.) gleichermaßen wie für zahlreiche Kleinprojekte. Auch spannende neuere Oral History-„Erinnerungsaufforderungen“ orientieren sich an den geltenden Richtlinien: z.B. basierte der Blog-Schreibauftrag der British

Library und des National Trust in Großbritannien 2006 auf strikten, standardisierten Vorgaben, welche die speziellen Copyrights- und Nutzungsbedingungen des Internets berücksichtigen (National Trust 2007; Spiegel Online 16.10.2006).

Problematisch wird die Anwendung von Normierungen, die auch eine gewisse Qualitätsprüfung enthalten, bei Zugängen, die sich immer weiter von der „klassischen“ Oral History entfernen. So sind die gängigen Methoden der Quellenkritik bei wachsendem Verlust der Archivkontrolle nicht mehr sinnvoll anwendbar. Darunter fallen „digitale Erzählstationen“ an Bibliotheken, um Oral History-Projekte, die „local, very local“ sind, zu ermöglichen: Im Sommer 2007 gewann die Covina Public Library in der kalifornischen 50.000-Einwohner-Stadt Covina in einer Ausschreibung der California State Library eine für diese Zwecke gewidmete Multimedia-Station. Sie besteht aus einem Apple iMac, Digitalkamera, Drucker, Scanner, Kassettenrekorder und einem Video bzw. DVD-Player. Im Dezember 2007 wurde die „digitale Erzählstation“ in Betrieb genommen. MitbewohnerInnen der Stadt können hier unbürokratisch, aber eben auch ohne Vorgaben und ohne Nachfragen, ihre Erinnerungen aufzeichnen (Kitchens 2007).

Die gängigen Methoden versagen darüber hinaus gänzlich bei den kontinuierlich wachsenden freien Erzählformen im Web 2.0. Die für die historische Forschung interessanten Blogs und Beiträge entziehen sich – derzeit – allen geschichtswissenschaftlich nutzbaren Kontrollen und Zugangsweisen (rebell.tv ag, o.D.; Haber 2005; Wegener 2006; König 2008; phaidon, o.D.) Außerdem entstehen täglich Tausende von Alltags-Blogs, entweder in Form von Tumblelogs (Variationen von Blogs, die eher eine Sammlung von Links und anderer multimedialer Information darstellen und häufig auf Kommentare derselben verzichten) oder Litblogs (Literatur-bezogene Blogs, die entweder über Literatur schreiben oder den Blog selbst als kreative literarische Ausdrucksform nutzen), die noch viel weniger Bezug zur Erzählforschung aufweisen (Knallgrau New Media Solutions GmbH Wien, o.D.; Automaticc Inc. 2008).

Die historische Oral History-Forschung steht damit vor großen Herausforderungen. Die Fokussierung auf Nordamerika und Westeuropa verliert sich rasend schnell. Standardisierte Interviews als *die* Quelle für Oral History-Forschung finden in den neuen Erzählformen eine ernsthafte Konkurrenz. Auch ist fraglich, ob aufgrund der Nutzung von Camcordern für die Aufzeichnung von Alltagseignissen die Interviewsituation in absehbarer Zeit überhaupt noch angebracht ist. Die Historiografie und deren Methoden als quellenkritischer Zugang erweisen sich schon jetzt als inadäquate Mittel zur Qualitätskontrolle. Die traditionellen Fragestellungen an Erinnerungen können nicht auf die im Internet vorhandenen Materialien angewandt werden. Erst in einigen Jahren wird sich zeigen, ob die „Generation Web 2.0“ ein eigenes kollektives Gedächtnis entwickelt, das unabhängig von der ursprünglichen Definition keine zeitlich und räumlich begrenzte Gruppe als Träger aufweist (Halbwachs 1985, S. 72; Bertaux 1985, S. 157; Assmann 1999, S. 19 u. 134). Eine solche Entwicklung impliziert eine weitere Adaptierung der Methoden von Nachbardisziplinen und neuer Wissensfelder. In den Forschungsräumen Oralität, Identität und Erinnerung würden die bisherigen AgentenInnen zu KollaborateurInnen und zum Untersuchungsgegenstand. Eine Etablierung der Oral History als völlig eigenständige Disziplin wird durch diese Herausforderungen absehbar.

Literatur

- Ambleside Oral History Group (o.D.) *Ambleside Oral History Archive*. URL: <<http://www.aohg.org.uk/story.html>> [Accessed 20 December 2007].
- Assmann, A. (2003) *Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. Broschierte Sonderausg. München, Beck.
- Associazione Kineo – Associazione per lo studio e la ricerca sulla comunicazione audiovisiva & Comune di Padova, Assessorato alle Politiche Giovanili – Progetto Giovani (Hg.) (o.D.) *Memory 2000: memoriali del XX secolo*. URL: <<http://www.padovanet.it/infogiovani/memory2000/index.html>> [Accessed 25 February 2008].
- Automaticc Inc. (Hg.) (2008) *WordPress.com*. URL: <<http://de.wordpress.com/>> [Accessed 27 February 2008].
- Baumer, I. (1976) *Antonio Gramsci: eine irreversible Kehrtwendung in der Ausrichtung der volkskundlichen Studien in Italien und anderswo*. Schweizerisches Archiv für Volkskunde (72), S. 71–190.
- Berr, H. (Hg.) (1900–1930) *Revue de synthèse*. Paris.
- Berr, H. (Hg.) (1931–heute) *Revue de synthèse historique*. Paris, Springer.
- Bertaux, D. & Bertaux-Wiame, I. (1985) Autobiographische Erinnerungen und kollektives Gedächtnis. In: Niethammer, L. & Trapp, W. (Hg.) *Lebenserfahrung und kollektives Gedächtnis: Die Praxis der „Oral history“*. Frankfurt am Main, Suhrkamp, S. 146–165.
- Botz, G.; Weidenholzer, J. & Karlhofer, F. (Hg.) (1984) *Mündliche Geschichte und Arbeiterbewegung: Eine Einführung in Arbeitsweisen und Themenbereiche der Geschichte „geschichtsloser“ Sozialgruppen*. (Materialien zur historischen Sozialwissenschaft, 2). Wien, Böhlau.
- British Broadcasting Company (o.D.) *History of the Mine – Yesterday's Witness: The Levant Mine Disaster* (1969/colour/sound). URL: <<http://www.bbc.co.uk/mediaselector/check/nationonfilm/00443?size=4x3&bgc=C0C0C0&nbram=1&bbram=1>> [Accessed 17 December 2007].
- British Broadcasting Company (o.D.) *Life Underground – Yesterday's Witness: The Levant Mine Disaster* (1969/colour/sound). URL: <<http://www.bbc.co.uk/mediaselector/check/nationonfilm/00444?size=4x3&bgc=C0C0C0&nbram=1&bbram=1>> [Accessed 17 December 2007].
- British Broadcasting Company (2004) *A disappearing world*. URL: <http://www.bbc.co.uk/print/bradford/sense_of_place/miners/miners_photogallery_1.shtml> [Accessed 17 December 2007].
- British Library of Political and Economic Science (Hg.) (2004) *Webb Trade Union 1814c–1924c*. URL: <<http://library-2.lse.ac.uk/archives/handlists/WebbTU/WebbTU.html>> [Accessed 17 December 2007].

- Burlingame, M. (2007) Abraham Lincoln: *The observations of John G. Nicolay and John Hay*. Carbondale, Ill., Southern Illinois University Press.
- Charlton, T.L.; Myers, L.E. & Sharpless, R. (Hg.) (2006) *Handbook of oral history*. Lanham, Md., AltaMira Press.
- Charlton, T.L.; Myers, L.E. & Sharpless, R. (Hg.) (2007) *History of oral history: Foundations and methodology*. Lanham, Md., Rowman & Littlefield.
- Cisneros Puebla, C.A. u.a. (2006) *Qualitative Forschung in Iberoamerika. Forum Qualitative Sozialforschung* 7 (4). URL: <<http://www.qualitative-research.net/fqs/fqs-d/inhalt4-06-d.htm>> [Accessed 17 December 2007].
- Deutsches Historisches Museum; Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland & Fraunhofer Institut für Software- und Systemtechnik (Hg.) (o.D.) *LeMO: Lebendiges virtuelles Museum Online: Kollektives Gedächtnis*. URL: <http://www.dhm.de/lemo/forum/kollektives_gedaechtnis/index.html> [Accessed 25 February 2008].
- Dietrich, E. & Meixner, W. (2001) Quellenstudien in der historischen Forschung. In: Hug, T. (Hg.) *Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten. (Wie kommt Wissenschaft zu Wissen? I)*. Baltmannsweiler, Schneider-Verl. Hohengehren, S. 127–143.
- Erll, A. & Nünning, A. (2004) *Medien des kollektiven Gedächtnisses: Konstruktivität – Historizität – Kulturspezifität. (Media and Cultural Memory, I)*. Berlin, de Gruyter.
- Faulstich, W. (2004) *Medienwissenschaft*. Paderborn, Fink.
- Fogerty, J.E. (2006) Oral History and Archives: Documenting Context. In: Charlton, T.L.; Myers, L.E. & Sharpless, R. (Hg.) *Handbook of oral history*. Lanham, Md., AltaMira Press, S. 207–236.
- Grele, R.J. (2007) Oral History as Evidence. In: Charlton, T.L.; Myers, L.E. & Sharpless, R. (Hg.) *History of oral history: Foundations and methodology*. Lanham, Md., Rowman & Littlefield, S. 3–94.
- Haber, P. & Hodel, J. (Hg.) (27.02.2008) *hist.net: Weblog zu Geschichte und Digitale Medien*. URL: <<http://weblog.histnet.ch/>> [Accessed 27 February 2008].
- Halbwachs, M. (1985) *Das kollektive Gedächtnis*. Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuch Verl.
- Hofinger, J. (06.09.2006) Projektbeschreibung: *Archivierung von Oral History-Interviews mit Opfern des Nationalsozialismus in Österreich*. URL: <<http://www.uni-salzburg.at/pls/portal/docs/1/351064.PDF>> [Accessed 17 December 2007].
- H-Oralhist (2005) *Welcome*. URL: <<http://www.h-net.org/~oralhist/>> [Accessed 20 December 2007].
- Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Graz (02.05.2005) *Oral-History-Archiv (OHA-WISOG Graz): Präsentation des „Zeitzeugen“-Archivs*. URL: <<http://www-classic.uni-graz.at/wsgwww/OHA/oral-erinnerungen.html>> [Accessed 29 January 2008].

- Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Graz (update 19.10.2007) *Oral-History-Archiv (OHA-WISOG Graz)*. URL: <http://www.uni-graz.at/wsgwww/wsgwww_oralhistory_archiv.htm> [Accessed 29 January 2008].
- Institut für Wirtschafts- und Sozialgeschichte der Universität Wien (Hg.) (27.02.2008) Die „Dokumentation lebensgeschichtlicher Aufzeichnungen“. URL: <http://wirtges.univie.ac.at/TCgi/TCgi.cgi?target=home&P_KatSub=79> [Accessed 27 February 2008].
- Jureit, U. (1999) *Erinnerungsmuster: Zur Methodik lebensgeschichtlicher Interviews mit Überlebenden der Konzentrations- und Vernichtungslager*. (Forum Zeitgeschichte, 8). Hamburg, Ergebnisse-Verl.
- Jureit, U. (2006) *Generationenforschung*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Karpenstein-Eßbach, C. (2004) *Einführung in die Kulturwissenschaft der Medien*. Paderborn, Fink [u.a.].
- Kilroy, J.F. (2007) *The nineteenth-century English novel: Family ideology and narrative form*. New York, NY, Palgrave Macmillan.
- Knallgrau New Media Solutions GmbH Wien (Hg.) (o.D.) twoday.net. URL: <<http://www.twoday.net>> [Accessed 27 February 2008].
- König, A. (22.02.2008) *Geschichte und Neue Medien – History and new media: „Ein Blog von Alexander König – A blog by Alexander König“*. URL: <<http://www.geschichte-und-neue-medien.de/>> [Accessed 27 February 2008].
- Leh, A. (2000, Dezember) *Probleme der Archivierung von Oral-History-Interviews. Das Beispiel des Archivs „Deutsches Gedächtnis“*. Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research Volume 1 (Nr. 3). URL: <<http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/3-00/3-00leh-d.htm>> [Accessed 29 January 2008].
- Library of Congress (19.10.1998) *American Memory: American Life Histories. Manuscripts from the Federal Writer's Project, 1936–1940*. URL: <<http://lcweb2.loc.gov/wpaintro/wpa.html>> [Accessed 2 February 2008].
- Lindqvist, S. (1978) *Gräv där du står: Hur man utforskar ett jobb. Grabe wo du stehst. Handbuch zur Erforschung der eigenen Geschichte* (Übers. 1989). Stockholm, Bonniers.
- Ludwig Boltzmann-Institut für Kriegsfolgen-Forschung Graz-Wien-Klagenfurt (06.08.2007) *Zwangarbeit und Kriegsgefangenschaft in Österreich 1939–1945*. URL: <http://www.bik.ac.at/projekte/projekte_ZA.htm> [Accessed 17 December 2007].
- Mayhew, H. (1851) *London labour and the London poor; a cyclopaedia of the condition and earnings of those that will work, those that cannot work, and those that will not work*. London, [Woodfall].
- Mayhew, H. (1996) *Die Armen von London. ein Kompendium der Lebensbedingungen und Einkünfte derjenigen, die arbeiten wollen, derjenigen, die nicht arbeiten können, und derjenigen, die nicht arbeiten wollen*. Frankfurt am Main, Eichborn.
- Mayhew, H. (2005) *The London underworld in the Victorian period: Authentic first-person accounts by beggars, thieves and prostitutes*. Mineola, NY, Dover Publications.

- Mazé, E.A. (2006) The Uneasy Page: Transcribing and Editing Oral History. In: Charlton, T.L.; Myers, L.E. & Sharpless, R. (Hg.) *Handbook of oral history*. Lanham, Md., AltaMira Press, S. 227–264.
- Mruck, K. (2008) *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*. URL: <<http://www.qualitative-research.net/fqs/fqs.htm>> [Accessed 25 February 2008].
- National Trust (Hg.) (2008) *History matters: Pass it on*. URL: <http://www.nationaltrust.org.uk/main/w-trust/w-thecharity/w-policy/w-policy-history_matters_update.htm> [Accessed 25 February 2008].
- Nevins, A. (1938) *The gateway to history*. New York/London, D. Appleton-Century Company Incorporated.
- Nevins, A. (1984) *The gateway to history*. New York, Garland.
- Nicolay, J.G. & Hay, J. (1886–1890) *Abraham Lincoln: A history*. (10 Bände). New York, Century.
- Niethammer, L. (1985) Vorwort zur Taschenbuchausgabe sowie Einführung. In: Niethammer, L. & Trapp, W. (Hg.) *Lebenserfahrung und kollektives Gedächtnis: Die Praxis der „Oral history“*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. I–V sowie S. 7–33.
- Online Zeitung der Universität Wien (2004) *20 Jahre, 50 Bände: Lebensgeschichtliches Dokumentationsarchiv. Bewerbung des 50. Bandes*. URL: <<http://www.dieuniversitaet-online.at/beitraege/news/20-jahre-50-bande-lebensgeschichtliches-dokumentationsarchiv/65/neste/16.html>> [Accessed 29 January 2008].
- Oral History Association (2000) *Oral History Evaluation Guidelines*. URL: <http://alpha.dickinson.edu/oha/pub_eg.html> [Accessed 20 December 2007].
- Oral History Association (OHA) (Hg.) (2008) *Oral History Association*. URL: <<http://alpha.dickinson.edu/oha/>> [Accessed 1 February 2008].
- Oral History Research Office (Hg.) (2008) *Background*. URL: <<http://www.columbia.edu/cu/lweb/indiv/oral/>> [Accessed 1 February 2008].
- Oral History Society (2007) *Welcome*. URL: <<http://www.ohs.org.uk/>> [Accessed 15 January 2008].
- Ortu, G. (1985) Historische Subjektivität und revolutionäres Subjekt. Arbeit mit mündlichen Quellen in Italien. In: Niethammer, L. & Trapp, W. (Hg.) *Lebenserfahrung und kollektives Gedächtnis: Die Praxis der „Oral history“*. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- phaidon (Hg.) (31.01.2008) *quatsch: Wer bin ich? Und wenn ja: wieviele? Philosophisches, tageweise*. URL: <<http://phaidon.philo.at/quatsch/>> [Accessed 27 February 2008].
- Plato, A. v. (2003, Dezember) *Geschichte und Psychologie – Oral History und Psychoanalyse. Problemaufriss und Literaturüberblick*. URL: <<http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/1-04/1-04plato-d.htm>> [Accessed 1 February 2008].
- Plato, A. v. (2004, Januar) *Geschichte und Psychologie – Oral History und Psychoanalyse. Problemaufriss und Literaturüberblick*. Forum Qualitative Sozialforschung/Forum:

- Qualitative Social Research Volume 5 (No. 1, Art. 18). URL: <<http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/1-04/1-04plato-d.htm>> [Accessed 4 February 2008].
- Platone, F. (Hg.) (1948–1950) *Antonio Gramsci. Quaderni del Carcere*. Turin, Enaudi.
- rebell.tv ag (Hg.) (o.D.) *rebell.tv*. URL: <<http://www.rebell.tv/>> [Accessed 27 February 2008].
- Ritchie, D.A. (2003) *Doing oral history: A practical guide; [using interviews to uncover the past and preserve it for the future]*. 2. ed. Oxford, Oxford Univ. Press.
- Samuel, R. (1985) Oral History in Großbritannien. In: Niethammer, L. & Trapp, W. (Hg.) *Lebenserfahrung und kollektives Gedächtnis: Die Praxis der „Oral history“*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 75–100.
- Scheuringer, R. (2007) Bäuerinnen erzählen: Vom Leben, Arbeiten, Kinderkriegen, Älterwerden. (Damit es nicht verloren geht ...). 1. Aufl. Wien, Böhlau.
- Sebe Bom Meihy, J.C. (o.D.) *The radicalization of oral history: Beitrag zur öffentlichen Diskussion für: International Oral History Association Journal, Words and Silences*. URL: <<http://www.ioha.fgv.br/ioha/english/sebeenglish.doc>> [Accessed 21 December 2007].
- Shopes, L. (2002, Februar) *Making Sense of Oral History*. URL: <<http://historymatters.gmu.edu/mse/ oral>> [Accessed 1 February 2008].
- Spiegel Online (16.10.2006) *Spektakuläre Aktion: Das größte Blog der Geschichte*. Spiegel Online 16. Oktober. URL: <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,grossbild-718928-442768,00.html>> [Accessed 25 February 2008].
- Starr, L.M. (1985) Oral Histoy in den USA. Probleme und Perspektiven. In: Niethammer, L. & Trapp, W. (Hg.) *Lebenserfahrung und kollektives Gedächtnis: Die Praxis der „Oral history“*. Frankfurt am Main, Suhrkamp, S. 37–74.
- Stone, L. (1979) *The Revival of Narrative: Reflections on a New Old History*. Past & Present (85), S. 3–24.
- United States Holocaust Memorial Museum (Hg.) (o.D.) *International Database of Oral History Testimonies*. URL: <<http://www.ushmm.org/research/collections/oralhistory/search/>> [Accessed 25 February 2008].
- Vorländer, H. (1990) *Oral history. mündlich erfragte Geschichte*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Webb, S.J. & Webb, B. (1894) *The History of Trade Unionism*. 2. ed. London, Longmans Green.
- Webb, S.J. & Webb, B. (1897) *Industrial Democracy*. (1.2). London/New York/Bombay.
- Wegener, J. (Hg.) (17.12.2007) histucation: history, education, e-learning, serious games and game-based learning. URL: <<http://histucation.wordpress.com/about/>> [Accessed 27 February 2008].

II Praxis

Wie aus Rezipienten Erzähler werden

II Practice

How Recipients Become Narrators

The “Power of Configuration” in Digital Storytelling

Birgit Hertzberg Kaare & Knut Lundby

Abstract

Digital Storytelling is the multimodal version of a universal practice of storytelling. Paul Ricoeur points to the “power of configuration” in text-based storytelling. The multimodal digital story connects elements from oral, written and visual storytelling. Digital storytelling with personal stories by amateurs might have more in common with everyday oral storytelling than with media products made by professionals. Theories of oral composition might add valuable aspects to our understanding of the configuration of digital stories. We discuss these theoretical perspectives using a digital story from a case study in Norway. Our conclusion is that the configuration in digital storytelling is not just a matter of transformation of pre-figured elements. The multimodality of the digital means help configure stories that may not be told without this digital power of configuration.

“The only real way to know about someone is through story, and not one consistent story, but a number of little stories that can adjust to countless different contexts” (Lambert 2006, p. 17).

Introduction

With the digital revolution there is an explosion of digital means by which “ordinary” people can create and distribute stories. To a large extent people use the new digital tools to tell and share stories about themselves. New means and conditions of telling “my” or “our” story have been provided for new groups in society. Digital stories made or displayed by amateurs with digital tools may imply and encourage participation in those contexts where the stories are produced and/or shared. A variety of digital storytelling activities have emerged (Lundby 2008; Couldry 2008; Hartley & McWilliam forthcoming), and recently also on the new networking sites on the web (Livingstone 2008). Both the content and the processes of creating these digital stories might be seen as popular media activities. They differ from media productions made by professional media workers or artists. Small-scale, self-made media productions may be suited to mediate “personal narratives of the self” (Hoover 2006, pp. 84–96): Personal digital stories are autobiographies with an assumed authenticity (Kaare & Lundby 2008).

Digital storytelling is a multimodal version of the universal practice of turning events and experiences into stories. We will argue that the multimodality provided by the digital means invite transformations of the storytelling, making something new and different out of the age old narrative practices. The multimodal story connects elements from oral, visual and written storytelling in one and the same product.

There are of course several ways of analyzing digital stories. Here we would like to focus more on the creating processes of storytelling than on their content and meaning; looking into the processes of creating both written and oral stories to see if they might shed some light on the shaping of multimodal stories. While working on our case study, which is digital storytelling in a religious setting,ⁱ colleagues from the field of theologyⁱⁱ drew our attention to Paul Ricoeur (1913–2005). Ricoeur argued that we make use of stories to help assemble the narratives of our own lives (Gauntlett 2007, p. 18). This French philosopher discusses processes of mediation in his three-volume work on *Time and Narrative*. Among different interesting foci, his theorizing of the ancient concept of *mimesis* seemed to be of relevance to our multimodal stories. In his Mimesis Theory, Ricoeur points to the “power of configuration” in text-based storytelling. He shows how the *prefigured* narrative raw material is *configured* into the story that is shared and *refigured* (Ricoeur 1990, ch. 3). In this article we intend to argue that the multimodality of digital stories offers additional power to their *configuration*. However, the “power of configuration” initially draws on resources in popular oral compositions. Even oral storytelling involves many modalities beside text (Johnsen 1989).

Digital Storytelling as a Popular Cultural Expression

The focus of this article is on digital stories as primarily user-generated media content. Digital stories are analyzed as popular cultural expressions in contrast to media content created by the professional cultural workers of society. We would like to focus especially on the creating processes that are specific for digital stories made by amateurs. Our point of departure is that these stories might have more in common with oral storytelling among ordinary people than with media products made by professionals, although they may certainly draw upon elements from the popular mass media.

We limit our focus to the specific genre of digital storytelling that has been inspired by Joe Lambert and his colleagues at the Center for Digital Storytelling (CDS) in California since the 1990s. We refer to this genre as Digital Storytelling with capital D and S to signify this specific approach. This is a method and media practice as well as a movement to give people a voice through the use of computer tools. The idea is that everyone has a story to tell, and digital technology could help tell it. From these principles follows a “core methodology” introduced to the storytellers in a weeklong workshop. To discuss their ideas, the storytellers are taken into a group script-review process named *The Story Circle*. The stories are told with a personal voice, in the first person. Pre-existing visual archives, e.g. the family album or home video, may inspire the stories, which usually last for 2–3 minutes. The finished stories are shared in a final presentation at the end of the workshop. They may be further distributed as digital objects. This is a genre of self-representational mini-films, short personal stories (Lambert 2006).

The idea of such multimedia tales was brought to Britain in 2001, screened on BBC regional television and on their web site, most prominently under the heading Capture Wales (Meadows 2003). Since then, this genre of Digital Storytelling has spread throughout the globe (Hartley & McWilliam forthcoming), however, primarily in high modern, digitally saturated

areas (Lundby forthcoming). Digital Storytelling is “an internally diverse and necessary dynamic and evolving genre” (Hull & Nelson 2005, p. 233), a specific form of producing digital narratives, either to be kept within a restricted or defined audience, or to be distributed on the Internet (Meadows 2003, p. 189). Our case study, which will be presented later in this article, is one of several examples of the Californian “export” of this genre.

Though the produced stories in this rather modest format might seem simple compared to more elaborate media narratives, there is a “power of configuration” in these types of multimodal stories that we are curious to understand. We turn to Paul Ricoeur’s Mimesis Theory to see how it might be applied to Digital Storytelling.

Ricoeur and the Power of Configuration

The French philosopher points to the “power of configuration” primarily in text-based storytelling (Ricoeur 1990, pp. 53, 64–70). In all the “diverse forms and modes of the game of storytelling” – and Digital Storytelling must be among them – there is a functional unity, Ricoeur argues. He holds that storytelling in all its forms is temporal in character: “Everything that is recounted occurs in time, takes time, unfolds temporally; and what unfolds in time can be recounted” (Ricoeur 1991, p. 2).

Storytelling, then, is mediation between time and narrative. In the act of story making it is the composition around a plot that makes it a narrative. Ricoeur, referring to Aristotle’s *Poetics*, rather talks of *emplotted*, as that term catches the process of composition or configuration. The emplotment mainly consists of the selection and arrangements of the events and actions recounted that make a *story*. The plot is the set of combinations by which events are made *into* a story, or a story is made *out* of events. The plot mediates between the event and the story; the plot holds the story together (Ricoeur 1991, pp. 3–4). This also occurs with short Digital Stories.

Ricoeur (1990, p. 53) moves his initial question of this mediation between time and narrative to a new question of connecting the three stages of mimesis. They are not just about imitation, but also about representation, reshaping, or reconstruction from a set of given elements. *Mimesis 1* is the *prefiguration*: the practical field of life. *Mimesis 2* is the *configuration* where the mediation around the plot is made. In *Mimesis 3* the *refiguration* or reading takes place (see Figure 1). The refiguration is the reception, where the stories are shared and taken back into life. The stories then feed back into the prefigured field and maybe change it (Ricoeur 1990, pp. 54–64).

The prefigured field, *Mimesis 1*, consists of a preunderstanding of the world of action, namely its meaningful structures, its symbolic resources and its temporal character. The storyteller has to draw on these resources and conceptions. Narrative composition is anchored in our practical prefigured understanding (Simms 2003, p. 84). The experiences of telling the story will add to and adjust these preconceptions. In Digital Storytelling, where the roles of producer and reader are interchangeable, the movement back and forth between *Mimesis 1* and *Mimesis 3* may be a really dynamic one. However, *Mimesis 2* is the mediating phase.

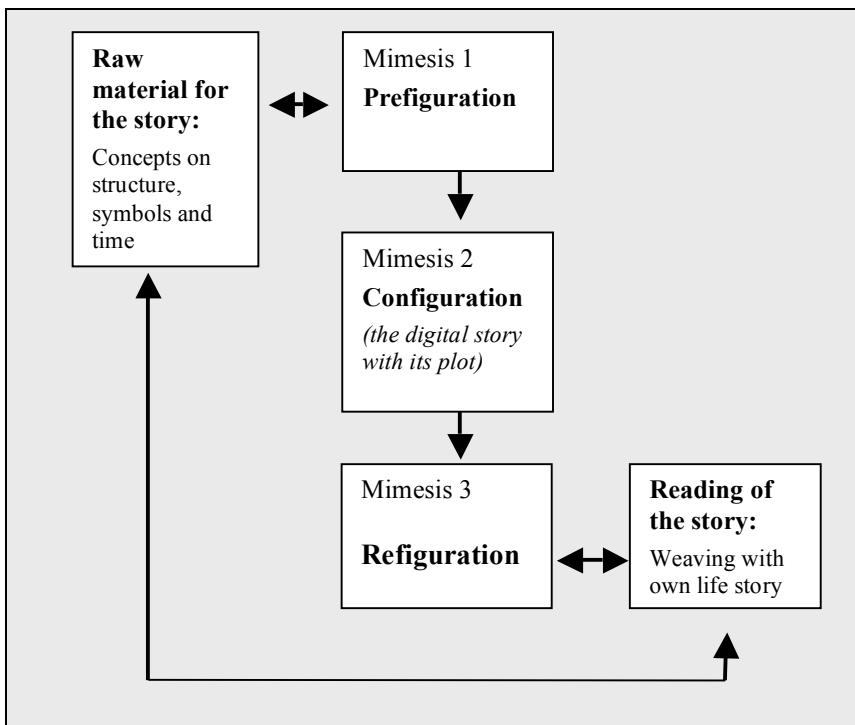


Fig. 1: Elements in Ricoeur's Mimesis Theory applied to Digital Storytelling

As Ricoeur (1990, p. 53) points out, “the very meaning of the configuring operation” with its emplotment, is a result of its intermediary position between the prefigured field and the refiguration through the use or reception.

Ricoeur’s theory, as noted, is based on storytelling mediated through written texts. This theory also seems relevant to Digital Storytelling, because the basis of a story of this genre is a written text that is created in the Story Circle. In addition, as pointed out by Lambert (2006, p. 17), Digital Storytelling has much in common with *oral* storytelling in everyday life. Hull and Nelson also claim, in search for the semiotic power of multimodality in Digital Stories, that these stories might have much in common with traditional storytelling: “[D]igital stories in general deal in linearity and temporality as their narrative-like compositions unfold on the screen. This makes the multimodality of digital stories closer kin with traditional narrative structures but distant cousins to the more associative potential of new digital forms such as hypermedia” (Hull & Nelson 2005, p. 252).

Theories of oral storytelling and oral composition might add valuable aspects to our understanding of the configuration of Digital Stories. They do so by also adding depths to the understanding of the phases of prefiguration and refiguration in storytelling as laid out by

Ricoeur. The relevant theories of oral transmission and oral composition are mainly developed within the field of folkloristics, where the shaping and sharing of narratives is a central theme.

Theories of Oral Composition Applied to Digital Stories

To Joe Lambert the connection of Digital Storytelling to the popular culture and storytelling activities of everyday life is obvious: “We approach the storytelling part of our work as an extension of the kind of everyday storytelling that occurs around the dinner table, the bar, or the campfire”, he states (Lambert 2006, p. 17).

In studying oral storytelling, the main focus of many researchers has been on the creating processes of popular literature perceived as mainly *collective* products in contrast to the individually created products of the fine arts (Foley 1985, 1988; Ong 1982). The most famous work launching a theory of oral composition was initiated by the works of Milman Parry and Albert Lord, who compared the Homeric Texts to their own field observations of how Yugoslav story tellers created their stories. Lord’s book *The Singer of Tales* appeared in 1960, showing how the traditional tale singers improvised their stories by choosing from a collective reservoir of formulas and stereotyped plot structures (Lord 1960). Even though this theory of oral formulaic composition was developed for studying Homeric Epic, it is still one of the corner stones of our understanding of oral composition in traditional societies. Parry and Lord mostly focus on the stage of the creation process that Riceour labels prefiguration. What is important in our connection is that theories of oral composition show that the stage of prefiguration in traditional cultures is characterized by a selection of formulas, plot structures and genre patterns that the storyteller uses in an improvised manner, adjusting to the context of the actual performance.

This is a very general description of the storytelling process in folk culture and it might also be useful when applied to Digital Storytelling. Produced Digital Stories are very limited in form and structure, and a strict pattern of both content and symbols is established to be used in the narratives. The use of the soundtrack should include the use of one’s own voice and perhaps some selected melodies to illustrate the story; the visual elements are above all family photos and selected objects which carry some important memories; and so on. As with the dominant creating processes of popular culture, the configuration of a Digital Story also has to adjust to the actual collective context of the Story Circle and relate to the existing corpus of produced Digital Stories that has established a pattern of both form and content.

Another important contribution to the theories of oral composition that might be even more relevant in relation to Riceour’s concepts as well as to Digital Storytelling, is the recognition by the English music researcher, C. J. Sharp, of mutually interacting principles in the creation of folk poetry. He looks upon tale, ballad, melody and text as a complex whole (Ortutay 1964, p. 186). Sharp launched the concepts *continuity*, *variation* and *selection* to describe the creating process of folk poetry. The way these concepts are described resembles Riceour’s Mimesis Theory. Sharp talks about *continuity*; a process of permanence and cultural

transmission that points to the same phenomenon as Ricoeur's concept *prefiguration*, while Sharp's concept of *variation* denotes the actual produced piece of poetry, very similar to the *configuration* as described by Ricoeur. *Selection* means that communal taste and tradition have a strong impact on what is accepted by the community, and in this way it points to the *refiguration* in the Mimesis Theory.

Multimodality and the Digital Power of Configuration

Oral storytelling, then, could be multimodal composition. C. J. Sharp's contribution to the theories of oral composition is relevant to our search for the power of multimodality in the configuration of Digital Storytelling. The oral modes add to the monomodality of written texts to which Ricoeur's theories on storytelling mainly relate. Multimodality that includes writing as well as images and oral modes appears in analog screen media as film and television. However, the full force of multimodality comes into play with the digital technologies. Digitalization allows interplay between speech, music, text, graphics, still and moving images, connected through the shared type of binary codes. Multimodality is the "language of multimedia" (Kress & van Leeuwen 2001). With digitalization "the different modes have technically become the same at some level of representation, and they can be operated by one multi-skilled person, using one interface, one mode of physical manipulation, so that he or she can ask, at every point: 'Shall I express this with sound or music?', 'Shall I say it visually or verbally?' and so on" (Kress & van Leeuwen 2001, p. 2). In Digital Storytelling these semiotic decisions could be taken by amateurs with standard software on regular PCs or laptops.

Digital forms may appear to be strict and limited due to their binary coding, compared to the continuous variations in analogue oral modes or written texts. However, the digital tools offer qualitatively different opportunities in the binary coded combinations of modes. There are, of course, other significant properties of digital media. However, the multimodal capacity is a key to understand digital storytelling as compared to oral or written storytelling. Hull and Nelson's empirical studies strongly confirm that multimodal composing depends on computer technologies. They locate "the semiotic power of multimodality" in Digital Storytelling in the blending between new and old textual forms. They see in Digital Stories "a different system of signification and a different kind of meaning" (Hull & Nelson 2005, p. 251).

The shaping in Digital Storytelling of digital objects to be shared is a configuration of available structural, temporal and symbolic elements in a prefigured field. The paradigmatic principles and the core methodology of Digital Storytelling ask for a plot. People are encouraged to step forward, to "listen deeply – tell stories", as the Center for Digital Storytelling requests before you are allowed to proceed on their website (URL: <<http://www.storycenter.org>>). The mediation in this process of "employment" is a digital configuration of scanned photos in the "personal archive", a recording of the personal voice, as well as a digitalization of all the other semiotic resources or elements from the prefigured field on which the storyteller draws.

The multimodality of digital media offers additional power to the *configuration* of storytelling proposed by Ricoeur (1990, pp. 53, 64–70). Ricoeur taps the power of configuration, but he does not relate to the digital media. Their multimodality offers new options of construction and combinations. In his book on *Literacy in the New Media Age*, Gunther Kress explains how the multimodal resources made available with digital media “provide users of the resource with the ability to reshape the (form of the) resources at all times in relation to the needs of the interests of the sign-maker”. This *transformation* operates on the forms and structures within a mode, and has to be complemented by the concept of *transduction*; that accounts for the shift of semiotic material across modes (Kress 2003, p. 36). Hull and Nelson’s empirical project is exactly to understand how these processes of transformation and transduction actually play out in the Digital Story they are analyzing; to locate the semiotic power of multimodality (Hull & Nelson 2005, p. 230).

Our ambition is more modest. We do not go into the semiotic patterns of the Digital Story that we are going to analyze. We keep our discussion of multimodality on a more general level. In the following we will concretize and discuss the theoretical perspectives of the Mimesis Theory and of oral-formulaic composition using a story from a Digital Storytelling project in Norway, which takes place within a large-scale reform on new methods for religious education in the Church of Norway.

The Case

Currently, the Lutheran Church of Norway is into a period of experimental and development work, as part of a national plan decided by the Parliament to renew religious education in all faith communities (Lundby 2006). The aim is to tie instruction, knowledge and critical reflection together with experience and participation.

In this study, we follow an experiment in religious education in a local congregation of the Church of Norway in a suburban area outside Oslo. We interview young people who raise questions of faith and life in short biographical mini-films named *Digital Faith Stories* applying the principles of Digital Storytelling developed by the Center of Digital Storytelling in California. Together with the adult leaders, the youths construct a multimedia expression of one selected aspect of their life story. Seven 16–18 year-olds took part in the first year of the project. They made their first round of digital stories in October 2005 and another one in spring 2006. Up until the end of 2007, approximately 30 Digital Faith Stories have been produced.

Digital tools are central to the project. The supervisors hold that the process of digitalization, like using one’s own voice, own photos and video clips, gives the adolescents an opportunity to construct stories that they never would have told without these technological tools. In fact, the interviews with the young storytellers reveal that most of the produced stories did not exist before they were developed in the Story Circle workshop. The adult leaders regard Digital Storytelling as a mode of expression which is familiar to the young storytellers be-

cause of its multimodality and connections to screen media; characteristic of most youth cultures in late modernity.

A Digital Faith Story

Here we want to present and analyze a story produced by one of the adult leaders. Our intention is to trace the power of configuration inherent in the creating process of the story. This Digital Story consists of the following text, told in the first person in a style very similar to, or even imitating, the speech style of young people, using still pictures taken from a staircase, the zooming of a wardrobe, several still pictures from the cartoon *Superman*, and, at the end of the film, a photo of the storyteller with a cross around his neck. The text runs as follows:

My Hero Won't Die

I was at the top. The stairs were steep and far too long for a small boy. My hands were covered by a pair of thick woolen socks. So were my feet. I wanted to go fast. My big hero, Superman, could fly. Hence I wanted to fly too.

I was a big fan of super heroes. Batman ranked at number three, he had lots of cool gadgets. I was very much into gadgets and stuff. At second was Spiderman. It felt incredibly good to watch him unleash cob webs and throw himself onto the streets. But there was something unnerving about Batman and Spiderman. They were too vulnerable.

My hero had to be invincible. At number one was Superman. He was tough, he could fly, he was strong, and he was hard like steel. He was almost invincible. The only thing that annoyed me was that he couldn't take kryptonite. That really sucked.

The stairs terrified me. I placed my hands on the banister. Shivering, with my feet on the edge, I set off. It went quickly. I realised I'd forgotten one crucial thing: how to stop? The staircase – previously very long – had become very short. The big, dark wardrobe at the end of the stairs approached in a matter of seconds. Suddenly it all went dark, as dark as it gets when you suffer a concussion.

Today it all feels different. Today, Superman is number two. Someone else has taken his place. And this hero knows a lot more than Superman. After all, Superman was long gone when I suffered the concussion. My new hero can do everything. He can take kryptonite, he can stand dying, he's done the

supernatural, and he gives me safety and follows my steps. He exists! And best of all: I will meet with my hero in heaven.

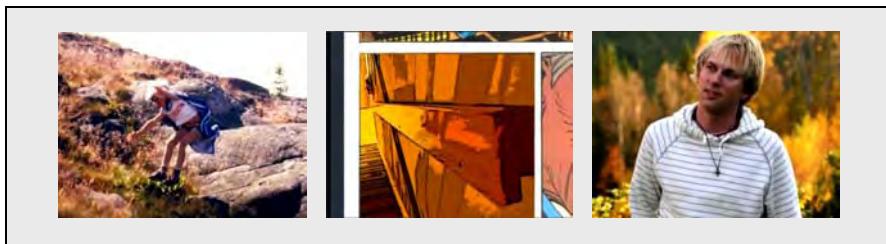


Fig. 2: Screenshots taken from the Digital Faith Story “My Hero Won’t Die”: The storyteller practicing Superman as young boy, the staircase, and the storyteller with the cross of his present hero.

Tracing My Hero

How can we trace the creating process of a Digital Story like *My hero*? And how important are the digital tools to the configuration of the story?

Some answers to these questions might be found by analyzing the intentions and experiences of the adult supervisors of the project. In-depth interviews reveal that their intention is to develop a *new narrative genre* fit for expressing religious life experiences. They name it *Digital Faith Stories*. This developing genre is still under experimentation and discussion within the project. One of the supervisors said, “It is important not to make copies of stories already accepted as true stories of faith”. So far the Digital Faith Stories cannot really be distinguished from other digital stories following the format outlined at the Centre for Digital Storytelling in California.

In fact, *My Hero* is one of the few that stands out as a possible model for the intended new genre. The creator of this film was very conscious about the choices he made with regard to form, content and the use of digital tools. With solid experience from other storytelling events for young people in religious settings, he could compare different genres and put together different elements in order to create something new. He told us that he was picking elements from already existing *oral* religious genres like the personal storytelling and testimonies he knew from his work with young people in other congregations. He then mixed elements from religious oral storytelling genres with elements from visual youth culture, using cartoons like *Superman*. With a solid background as a student in informatics, he then used different digital tools to find a suitable multimodal mood for his story.

Using the concepts of Ricoeur, it is especially interesting to see that the *configuration* of his film is heavily influenced by the expected *refiguration* of the story. The supervisor is consciously making his film in order to influence the youth on how they in their turn should

make their own stories. To be shown the films already produced gave the young storytellers some ideas of what to make themselves. “It became easier to make the story, when I was shown all the others”, one of the girls stated.

The creator of *My Hero* said that he thought that young people are seeking role models, “They like to watch people and maybe copy them, if they find something they like. [...] They are young. They copy much; quickly and easily they manage to bend it towards their own ideas, but they shop for [...] impressions and ideas from others and put it all together to make something they too can stand for”. In other words, the *refiguration* of the story is supposed to influence the *prefiguration* of the stories to come.

Discussion: In a Collective Context

A Digital Story like *My Hero* is both an individual piece of art and a collective product; like most Digital Stories it is created in a workshop where the Story Circle is a central methodological tool. In addition, this specific story is created by the author with the explicit intention of being a piece worthy of *mimesis* by the young; it might be a prototype of the desired genre *Digital Faith Stories*. As already mentioned, *mimesis* is not just about imitation, but about representation; reshaping, or reconstruction from a set of given elements. The adult author configures his story using oral, visual and symbolic elements from youth culture because his story must be created from elements that are culturally familiar to the collective if they are to be selected as a possible model for their own creations. “Narrative is developed in an interaction between an individual author and others in a cultural context, and serves as a symbolic resource for the author and for others to draw upon”, states Alan Davis (2004, p. 1) in an article about the co-authoring principles at work in Digital Storytelling.

Similar principles to those at work in oral composition might also be identified in the creating process of the story *My Hero*. Specifically, the influence of the collective context, so central in oral composition, might to some degree be an important force in the creating process of Digital Stories as well. If we turn to the theory launched by Sharp, he seems to be far more process-oriented than Riceour. He connects the three concepts of *continuity*, *variation* and *selection* and sees them as mutually and continuously at work in the process of creating oral poetry. One might say that he connects the *refiguration* to the *prefiguration*. Sharp finds that these three forces are simultaneously at work in the popular oral transmission and re-creation of texts and melodies as a complex whole. The communal selection, that is the taste and requirements of a given audience, is always operative. If we apply this process-oriented theory to Digital Storytelling, Sharp’s theory implies that what the storyteller invents and creates, in other words the narrative, is sanctioned and generalized through the act of selection by the community. The continuity of the genre depends on acceptance by the community. Sharp emphasizes the equivalence of individual invention, poetical act and communal recreation. Several other folkloristic works stress that when storytelling is part of a collective culture, the ongoing communication processes between storyteller and the community are of crucial importance to the shaping of the story (Ortutay 1964). Transferred to the *configuration* of Digital Stories, the collective impact of these stories imply that a Digital Story is the result of

a circular communication process (Holbek 1987, p. 213) where both the individual and the collective take part and put their imprint on the story which is created.

Conclusion: The Digital Power of Configuration

Theories of oral composition add depth to our understanding of the power of configuration in storytelling as laid out by Ricoeur by stressing the importance of the collective in the mediation of the three phases of mimesis. Ricoeur notes that mimesis 2 “draws its intelligibility from its faculty of mediation, which is to conduct us from the one side of the text to the other, transfiguring the one side into the other through the power of configuration” (Ricoeur 1990, p. 53).

In the configuration there will always be rearrangements of the structural, temporal and symbolic elements from the prefigured field. However, Digital Storytelling empowers the storyteller’s configuration of the story by offering a variety of modalities for expressing the intended content and transforming the signs and symbols used to ever-changing modes of expression.

Digital media certainly have this potential of transformation, due to the technology of digitalization. The multimodality of digital media offers additional power to the configuration. The configuration in digital storytelling is not just a matter of transformation of elements from the prefigured field. The multimodality based in the digital means do not just transform but help configure stories that may not be told without this digital power of configuration.

References

- Center for Digital Storytelling. Available from: <<http://www.storycenter.org>> [Accessed 11 June 2008].
- Couldry, N. (2008) Mediatization or Mediation? Alternative Understandings of the Emergent Space of Digital Storytelling. *New Media & Society*, 10 (3), pp. 373–391.
- Davis, A. (2004) Co-Authoring Identity: Digital Storytelling in an Urban Middle School. *THEN Journal*. Available from: <<http://www.thenjournal.org/feature/61>> [Accessed 18 July 2008].
- Foley, J.M. (1985) *Oral-Formulaic Theory and Research: An Introduction and Annotated Bibliography*. New York, Garland.
- Foley, J.M. (1988) *The Theory of Oral Composition. History and Methodology*. Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press.
- Gauntlett, D. (2007) *Creative Explorations. New Approaches to Identities and Audiences*. London, Routledge.
- Hartley, J. & McWilliam, K. (eds.) (forthcoming) *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*. Oxford, Blackwell.
- Holbek, B. (1987) *Interpretation of Fairy Tales. Danish Folklore in a European Perspective*. Doctoral thesis. Helsinki, FF Communications No. 239.
- Hoover, S.M. (2006) *Religion in the Media Age*. London, Routledge.
- Hull, G.A. & Nelson, M.E. (2005) Locating the Semiotic Power of Multimodality. *Written Communication*, 22 (2), pp. 224–261.
- Johnsen, B.H. (1989) Tradition – Milieu, and Cultural Values. In: Kvideland, R. & H. Sehmsdorf (eds.) *Nordic Folklore. Recent Studies*. Bloomington, Indiana University Press, pp. 150–162.
- Kaare, B.H. & Lundby K. (2008) Mediatized Lives: Autobiography and Assumed Authenticity in Digital Storytelling. In: Lundby, K. (ed.) *Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-representations in New Media*. New York, Peter Lang.
- Kress, G. (2003) *Literacy in the New Media Age*. London, Routledge.
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001) *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London, Arnold.
- Lambert, J. (2006) *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*. 2nd ed. Berkeley/California, Digital Diner Press.
- Livingstone, S. (2008) Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression. *New Media & Society*, 10 (3), pp. 393–411.
- Lord, A. (1960) *The Singer of Tales*. Cambridge, Harvard University Press.

- Lundby, K. (forthcoming) The Matrices of Digital Storytelling. In: Hartley, J. & McWilliam, K. (eds.) *Story Circle. Digital Storytelling Around the World*. Oxford, Blackwell.
- Lundby, K. (ed.) (2008) *Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-Representations in New Media*. New York, Peter Lang.
- Lundby, K. (2006) Transforming Faith-based Education in the Church of Norway: Mediation of Religious Traditions and Practices in Digital Environments. *Studies in World Christianity*, 12 (1), pp. 5–22.
- Meadows, D. (2003) Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media. *Visual Communication*, 2 (2), pp. 189–193.
- Ong, W.J. (1982) *Orality and Literacy: The Technologizing of the World*. London, Methuen.
- Ortutay, G. (1964) Principles of Oral Transmission in Folk Culture (Variations, Affinity). *Acta Ethnographica* 8, pp. 175–221.
- Ricoeur, P. (1990) *Time and Narrative*. Vol. 1. Chicago, The University of Chicago Press.
- Ricoeur, P. (1991) *From Text to Action. Essays in Hermeneutics*. Evanston/Illinois, Northwestern University Press.
- Simms, K. (2003) *Paul Ricoeur*. London, Routledge.

Notes

ⁱ Our case study is part of the larger international research project 2006-2010 on ‘Mediatized Stories. Mediation perspectives on digital storytelling among youth’ www.intermedia.uio.no/mediatized/ funded by the Research Council of Norway.

ⁱⁱ We acknowledge Helge S. Kvanvig, Sverre Dag Mogstad and Leif Gunnar Engedal.

Responding to the Challenges of Religious Storying in a Digital Age: Building New Opportunities through www.Feautor.org

Mary E. Hess

Abstract

Religious storying – the process of creating and forming religious identity within and through a religious community’s stories – is dramatically affected by the rise and ubiquity of digital storying processes present within wider cultural contexts, particularly those impacted by what has been termed “mass media”. Most specifically, processes of authority (authorizing), production of authenticity, and structure of agency are shifted; in some cases flattened, in others narrowed or constricted. A specific website created to provide a vehicle for publishing and reviewing “open sourced” religious resources is explored as one mechanism of response to this shift in cultural context.

Introduction/Situatedness

I have to begin by noting that in some ways the fields of study that engage digital storytelling are many, diverse, and still emerging. My primary area of research and teaching is religious education, and most recently my work has focused in the area of theological education and digital technology. So I am a neophyte in this discussion.

At the same time, it will likely not surprise the reader that story-telling is at the heart of religious experience and religious identity, particularly in the contexts in which I teach – that is, within predominately Christian communities. There is quite literally no way to be a Christian without immersing yourself in stories: the stories of God as found in biblical narratives, the stories of people who have gone before one in community (the “communion of saints” or the “tradition”), the stories of people with whom one worships and lives in Christian community. Indeed, one could argue that becoming a Christian and living as a Christian is at heart a process of learning how to weave divine and human narratives together with respect to their individual integrities, and in doing so, practicing telling your own faith story as part of that weaving (Anderson & Foley 1998).

Story-telling is a complex process, and as more and more of us live in contexts in which stories float across wide expanses of distance, and even more vast and diverse arenas of human experience through the powerful tools of digital technology, it becomes ever more pressing for people who attend to religious experience to learn what we can of how that experience is shaped and formed by mediatization.

I hope to accomplish two things in this essay: first, to share with you some of the work in media studies that describes the ways in which digital/mediated cultures are impacting reli-

gious identity and experience; and second, to talk about a specific website that seeks to provide a unique resource for engaging these shifts.

Mediatization and Religious Stories

It is quite clear from work in media studies that the process of mediatization has had a variety of impacts on religious communities and contexts. Whether you identify that impact in terms of shifts in religious practice moving from institutional, historically grounded communities into media contexts; or you describe the ways in which ritualized behavior can be described in relation to media events and constructions; or you explore the kinds of religious symbols and stories that have been uprooted from their originating communities and “floated” upon a cultural sea; or you explore “secular” ideas that have begun to function in religious ways, there is no end to the ways that various mass media and/or digital media are impacting religious communities.¹

I have tended to write of these impacts as affecting three elements of religious life: how institutions and individuals understand religious/normative authority, how authenticity and authentic practice are constructed within mediatization versus the ways in which a specific religious tradition has understood authentic practice, and the impact such mediatization has upon definitions of religious agency (Hess 2005; Hess et. al. 2004). In making this claim, I am not trying to suggest that these are the only such elements we ought to consider, but they are certainly the three that most directly impact upon the smaller domain of religious education, which is my chief concern.

Taking the underlying theoretical and empirical work of various media scholars (for example, Stewart 2006) and making it tangible for church leaders, Medrano writes that “shared media experiences provide much of the symbolic material for our imagination and the construction of our religious identity” (Medrano 2004, p. 148). This is a statement that takes very seriously the ways in which our reality is socially constructed. In noting that “the voice of the Church is just one voice among many” (p. 148), Medrano describes one tangible consequence attributable to “flattened authority” structures. He also emphasizes the active nature of such meaning-making, of such storying, describing the ways in which resonance and relevance are key factors (pp. 148–149).

Consider the consequences of these shifts for religious institutions. In my own church, a local Roman Catholic parish, authority no longer automatically accrues to those whom the structures assume it should (the hierarchical line from Christ to pope to bishop to priest to community). Authenticity becomes a far more important criteria for truth than carefully construed philosophical argument. Hundreds, if not thousands, of years of carefully shaped

¹ Given that almost all mass/popular media are created and circulated through digital means, I will be using “digital media” as one subset of popular media. I realize that digital media and mass media are not co-terminous, and that indeed we might have arguments about whether certain forms of media can even be termed “mass” at this point, but all of these categories overlap consistently enough that in this context there is little to be gained by sharply differentiating amongst them.

formation and history carry little immediate power for the 14-year-old whose attention has been shaped to engage digital video games, multi-tasking relationships carried on via cell phone, instant chat, email and in person all at the same time.

Consider the role that feelings play in mediated culture. We watch a film, and we are drawn into the characters and the setting. We find ourselves “transported” into a different context, and the emotions evoked there. Even if the storyline is fantastical – think of the *Harry Potter* books and movies, for instance – if the feelings evoked pass the test of authenticity, then the fiction is *real* in some important way, and the storyline may become one we use to *feel our way through* our own lives. This is in part what Medrano is referring to when he writes that mediated contexts provide much of “the material with which we form and inform our habits, relationships, conversation and identities”. It is also a facet of Margaret Miles’ book *Seeing and Believing*, which is an extended argument that audiences feel our way through the various media that surround us, and in doing so stretch – or narrow – the realm of what is possible (Miles 1997).

Authority, then, is being fundamentally reshaped by changing judgements about authenticity. But what constitutes “authenticity”? It is surely a category or set of criteria that are everywhere in use, but rarely defined. One key component has to do with matching one’s internal feelings with one’s expectations and experiences. In feeling our way through situations, do our feelings resonate, do they harmonize, do they conform with our previous experiences and our expectations? The verbs here are deliberately musical, because one of the elements of making meaning in this way which is worth attending to, is that while the feelings themselves are deeply personal and internal, the way in which meaning is made draws on external resources. Single line melodies can be beautiful, but most music carries its meaning in multiple lines. “Authenticity” can be accorded to widely disparate circumstances, but generally must be built based on previously shared experiences.

This is where mediated cultures can be so perplexing, because on the one hand they provide a seemingly endless variety of stories into which to be drawn, into which one’s experiences can be tuned, but on the other hand, that endless variety is actually fairly narrowly circumscribed. Indeed, we find ourselves flooded by media in which stories are told and we are invited to “feel with” various characters, but the key question might well be whether this “feeling with” enlarges us or narrows us.

Storying That Grows Empathy, Rather Than Mere Sympathy

Thomas Boomershine has written that in mediated spaces we tend to reason more by means of sympathetic identification than through philosophical argument (Boomershine 1999). That formulation is useful in this context, for it not only points to the elements of resonance and personal relevance Medrano noted – after all, sympathetic identification is a process of “feeling with” – but it also points directly to some of the dynamics religious communities most seek to change, largely because sympathetic identification is not enough. Most theologians would argue that Christian faith calls us to deep empathy. Sympathy involves being able to

imagine oneself into another's position by using one's experiences to "feel with" them. Although it involves an "other", sympathy does not really stretch beyond oneself, it is still profoundly self-centered. Empathy, on the other hand, involves being able to feel with another even if one has *never* had the same experience, and even if the experience places one's own experiences in a different light. Empathy involves a degree of self differentiation and compassion that is far more other-oriented.

I believe one can see these distinctions very clearly in many of the gospel stories. Jesus is asked "who is my neighbor?" and doesn't simply reply that s/he is one's friend, but that in fact one's neighbor might even be one's enemy (Luke 10:29). The "trick" or "turn" of many of the parables is that a listener often identifies with a particular character, only to find that the story rewards a different one – an outcome that can only be understood on the basis of empathy. A listener wants to be paid for the work she has done, but in the parable of the workers in the vineyard (Matthew 20) *every* worker is paid the same, even the ones who only worked towards the end of the day. Outrage over fairness erupts. "Shouldn't I be paid more because I worked longer?" – is a statement speaking from sympathy. Agreement that all should be paid the same regardless of their hours of work might grow, instead, out of an empathic sense that the worker who spent most of the day waiting to work without hope, suffered in doing so; or that all are entitled to share in common. Parables are a specific form of narrative in the Christian tradition, and as Anderson & Foley note:

Parabolic narratives show the seams and edges of the myths we fashion. Parables show the fault lines beneath the comfortable surfaces of the worlds we build for ourselves. Myth may give stability to our story, but parables are agents of change and sometimes disruption (Anderson & Foley 2001, p. 14).

The distinction they are making here – between the parabolic and the mythic – is a function of the dialectical dynamic of much of the Christian "Story" writ large. That is, the Christian Story is a story about life coming about through death. It is a story that has at its heart – at least in the mainline Catholic, Protestant, and Reformed versions – a peculiar kind of insistence that:

to live we have to die. In the meantime, we look for enough courage to love the questions and live the contradictions of the stories and rituals that bring them to life. To do so in a spirit of reconciliation does not demand resolution but allows transformation as we never imagined it and grace where we least expect it (Anderson & Foley 2001, p. 183).

That *both* the parabolic and mythic are necessary may also echo the reality that *both* the sympathetic and the empathetic are required. Developmental psychologists teach us that it is impossible to grow into empathy if one has not first experienced sympathy. The reality that much of mediated culture invites sympathetic identification, then, is not so much an impossible obstacle to Christian storying, as it is a first step and an invitation. Christian community

calls us into modes of *empathy*, but our wider contexts teach us *sympathy*. This contradiction is particularly evident within the narrative forms most prevalent in mediated spaces.

It is also clear that more constrained versions of Christian identity actually foster a desire to limit the possible development of empathy by closing down invitations to experience “otherness” as a means towards transformation. Perhaps the most obvious example of this constriction might be the response of several Christian communities to the *Harry Potter* book series. In part because these novels have central characters who are witches and wizards – a category of “being” that Christian communities have over centuries often repudiated – many Christian communities have argued that their children should not even be allowed to read the books, for fear of contamination. At heart that is a fear about risking change, about risking a possible identification with an “other” who is so far outside the bounds of one’s experience that one cannot imagine identifying with them. Yet empathy is a form of identification that does not merge. In other words, one can empathize with someone else *without becoming* that other. Sympathy, on the other hand, invites identification through an assumption of sameness.

So, too, the fear of representing homosexuality in positive ways in mass media. Many Christians in the US are deeply worried about the positive portrayal of gay characters, in part, I believe, because they fear people identifying with them, and perhaps even “becoming” them. Such a fear ignores the research that suggests that being gay is not a choice, but rather a given. But it also ignores the possibility of being able to empathize with someone who is very different from you, without in some way *becoming* that person. Even the most conservative of Christian communities ought to be able to find ways into *empathy* with those most marginalized in our culture.

So what does this mean for religious educators? For local churches? We need to think about everything we do in terms of stretching sympathetic identification to empathetic identification. At the same time, we must do so in the media with which any specific community is most fluent, and we must do so building from the clear recognition that many of the more traditional modes of religious practice are *not* all that familiar to people. That doesn’t mean that we avoid traditional modes, but it *does* mean that we have to rethink how we introduce people to them, and we have to be adept at walking alongside of people as they explore their faith and its implications for their daily practices. Anderson and Foley write:

The spirit of reconciliation, which enables us to enter a world of contradiction, is the same disposition that allows us to embrace paradox without needing to resolve it. This is a spirituality that thrives only in paradox, between the mythic and the parabolic, around the human and divine story, and in the tension of the individual and communal. It is a spirituality that is nourished by the ambiguity of mighty stories and dangerous rituals. This experience of ambiguity is inevitable because pluralistic living is a permanent part of contemporary human society. If we are to flourish in this society, we need to learn how to tolerate opposing forces, both within and without (Anderson & Foley 2001, p. 180).

So how are we to support such a flourishing ability to live in paradox? There are no doubt multiple answers to that question, but given that my purpose in this essay is to explore the ways in which digital storytelling shapes religious identity, it will likely not surprise you that my particular response to that question lies also with digital storytelling.

To do that I need to talk about the third dynamic, that of agency.

Storying That Grows Agency

When educators talk about the ways in which people learn, they often point to three areas: the cognitive, the affective, and the psychomotor. While I would not assume that these three match up perfectly with the ways I've been discussing authority, authenticity, and agency, I do believe that the match between "action" and "agency" is particularly close.

Agency has to do with whether persons feel like they are able to "make a difference", are able to "have an impact". In the United States it is common to see action on pressing issues represented in fairly individualistic ways. Indeed, careful examination of the ways in which newscasts represent action leads to the conclusion that agency is overwhelmingly represented as a function of consumption, or at least of individual action through circulation of funds. A powerful example would be responses to climate change. People view hurricane damage on television, and they are invited to send money to relief organizations. People flock to see the film *An Inconvenient Truth*, and begin to worry about how much gas their car uses, or whether they ought to buy solar panels. Even in political terms action is most often assessed in terms of the amount of money raised by a specific candidate, rather than the number of people who attend a mass rally, or some other indicator.²

When action is primarily depicted in terms of buying "things", it is not surprising that many people understand *consumption* as their primary means of agency. I'm not seeking to condemn consumption (or the lowering of one's consumption) as a form of action, rather I'm seeking to call attention to the dilemma that *only* representing agency in that way is highly problematic for religious communities. For millennia religious communities have conceived of agency as an attribute of humanity which is granted by God. Differing theologies will describe such agency in different ways, but one example would be a belief that God is active in the world and human beings share in that action as elements of God's ongoing creative activity (Guder 1998). Most of the biblical narratives center in one form or another on the agency of God. While individual human beings do indeed make individual human choices and take individual human action, much of the time action that is only individually oriented – or even more so, only about consumption – has devastating consequences.³

² To be fair, the film *An Inconvenient Truth* actually suggests many actions people can take that are not about consumption, including "if you believe in prayer, pray that people might have the strength to change" (Guggenheim 2006).

³ Biblical stories such as the fall of Sodom and Gomorrah, or of the Flood are some of the earlier examples, but even in the Second Testament literature (or the "New" Testament), there are multiple examples of negative consequences for hoarding money, or piling up possessions, etc.

Given such a theological understanding, it is highly problematic for communities of faith to reinforce limited notions of agency through consumption, yet that is precisely what many of them are doing. In the US we have a huge industry devoted to producing Christian “stuff” – everything from books and movies, to music, clothing, household goods, and so on. While much of this merchandise appeals to the conservative end of the Christian spectrum, there are equally problematic efforts on the liberal end. Specific boycotts of problematic products – or, their opposite, “girlcotts” urging people to buy specific products – do not step outside of the circle of consumption, they simply reinforce its underlying assumptions.

Clearly practices of lowering consumption can have transformative impact, they *are* a form of agency. I’m just not convinced that they are the *only* form of agency worth supporting. Most such efforts have little theological content associated with them, other than perhaps a desire to reinforce the “in” group over and against an “out” group – a highly problematic theological goal. Churches rarely argue that their parishioners should buy Christian “stuff” because God has created it. Urging people to boycott certain products – that is, refuse to buy them – or alternatively *to* buy products to encourage producers – is a means by which people can make a difference, can have agency, through consumption (or the decreasing thereof). It is a time-honored practice, and one that many religious communities have been involved with. It does not, however, reinforce any of the religious narratives that grow out of God’s agency, it does not draw people into constructing their own stories in ways that “weave the human and divine”. What would be an alternative?

Traditionally religious communities have posed alternatives through practices of communal worship. Corporate prayer and communal discernment are two such practices. There is a movement in the US around notions of “practices of faith” that has highlighted a number of these forms of action: testimony, discernment, healing, singing, and so on.⁴ In most of these practices God’s agency is clearly one aspect of the practice, even if human agency is also intimately connected to it; and relationality is a key component.

Part of why I’ve been tracing these dynamics in terms of authority, authenticity and agency is so that I can ask a bigger question that is directly connected to all three within mediated cultures: Is our ability to conceive of certain ideas, to feel in certain ways, to imagine acting towards specific ends, is this ability being grown and enlarged, or being narrowed and constrained? I think far too often the answer is the latter, that we are being constrained. So what might religious communities do about these constraints? How might we respond? I think there are myriad responses, but for the purposes of this essay, I’d like to use a very specific example by way of illustration.

⁴ For more on this particular movement, see <http://practicingourfaith.com/>.

Digital Storytelling and Structures of Distribution and Sharing

Rather than focus on specific stories, though, or even on structures within stories – a topic many other scholars have fruitfully engaged – I’d like to focus on the architecture of the web, and the ways in which it supports and/or constrains specific kinds of storytelling in digital formats.

First, in mediated contexts such as those I’ve been focusing on, people’s stories inevitably draw on the “raw materials”, if you will, of the stories that float around them. In religious contexts most of those materials used to be “owned” by the religious community, in, first, the sense of having originated the stories. The gospel narratives of Jesus, for instance, are “owned” by the Christian community because they are the founding stories of the Christian branch of religious community which followed upon Jesus. But they are *not* owned, in the intellectual property sense of the word. Indeed, in the primarily oral culture in which they first emerged, “ownership” in the intellectual property sense of that word makes very little sense.

In our current contexts, however, much of the material that people draw on as they explain their faith journeys, as they build similes and analogies, as they draw resonance, as they tell their stories, comes from mediated popular culture. The raw materials they are using did not originate in specific religious community, but rather are claimed as having religious significance by people as they build their narratives. In some cases the material may contain explicit religious imagery (the music of U2 and Bruce Springsteen comes to mind), but no religious community “authored” or granted “authority” to the use of those images.

On the other hand, as people increasingly build narratives based on popular culture, they are finding themselves caught up in legal challenges over the use of such materials. The examples of this dilemma are myriad: churches wanting to use film clips in worship, but fearing being sued; people publishing “mix tapes” of their favorite music remixed with photos and images to *YouTube* sites, only to have them taken down as copyright infringements; folk groups in the global south having music they’ve created transcribed and copyrighted by groups in the global north without permission and in such a way that their work can no longer be easily accessed; and so on.

In some ways these are dilemmas that exemplify the concern I noted earlier about agency. Who can do what with what materials? In this case, the arbitrating authority has become the legal institutions which govern “intellectual property” rather than the religious community. Indeed, most individuals can likely escape legal notice, and thus legal prosecution, for use of such materials *until and unless* they desire to share them – which of course, is part of the point of religious community. That is, that it is our collective, communal, *shared* meaning-making that defines and shapes us as *religious* not simply *spiritual* beings.

The second constraint I want to note has to do with theological/editorial control. This is in some ways a challenge to authority: who gets to decide what constitutes appropriate religious expression? Who decides what stories can be told? In oral cultures there are multiple mechanisms for doing so – shunning, nonverbal body language, language enforcement, and so on. In digital contexts one might think there are few such mechanisms. Indeed, one of the complaints of many religious communities is how “skewed” certain expression of religion are on

the net, only vaguely resembling the intent of specific communities. Thus people can go to the web and find “Catholic” sites that few bishops would endorse, or “Catholic” sites that few theologians would recognize, and so on. Unfortunately, one of the responses to such a challenge has been to attempt to create hierarchical forms of editorial control. (I say “unfortunately” primarily because in this early stage of the net, we ought to be nourishing multiple possibilities, rather than seeking to narrow them.)

An example of this kind of control might be the meteoric rise of the site *GodTube.com*, which is the “fastest growing new site on the web”⁵ and which promotes its editorial control through a very clearly drawn theological rationale (URL: <<http://www.godtube.com/about/>>). Although anyone can submit content to the site, only contributions which adhere to their editorial policy will be published. In some sense the site attempts to create a “safe” haven for Christian content by putting very severe constraints on the kind of content welcomed there, and assuming the typical role of a centralized editorial body. This is a site which wants both to provide room for people to tell their own stories – but then seeks to control the content of the stories published at the site, by only publishing those which meet their criteria. In doing so the site reinforces a “sympathetic” engagement, without inviting the kind of crossing of borders and engagement with difference that would instead elicit and nourish empathy.

So we have obstacles having to do with legal restrictions, and we have obstacles having to do with theological identity. The example I’d like to explore in this part of my essay seeks to provide an alternative that overcomes both of these structural obstacles. It is a site that seeks to build its space from the standpoint or location of “open source” development. Perhaps you are familiar with open source software projects like the *Linux* operating system, or the *Moodle* course management system. These are software projects in which the source code – the internal architecture, the programming codes – that creates the utility is released into the open, so that other programmers might find ways to improve upon a particular piece of software’s functionality.

There is growing acceptance of open source software throughout the world. The operating system *Linux* has gained so much use that it is now widely viewed as a serious competitor to *Windows*, and in its wake have come numerous other projects that seek to build an alternative economic model based on widespread sharing and collaboration. There has been increasing exploration of what some have termed “Web 2.0” projects, projects that use collaborative software to build compelling and successful spaces. The software that has enabled much of this work grew out of open source projects, and includes things like RSS (or “really simple syndication”), wikis, tagging clouds, podcasting, social networking projects, and so on. Some of the more successful of such projects include: *Wikipedia*, *Googledocs*, *Flickr*, and so on. There are more and more such projects emerging in the religious realm, but to date we have not found any that privilege the open source element of widespread sharing across borders.

⁵ As reported by comScore (<http://www.physorg.com/news113153071.html> [11/1/07]). Such designations are notoriously unreliable, as web metrics are still being figured out. Nevertheless, this site clearly is growing rapidly enough that various news organizations are taking note.

Instead, most of these projects are like *GodTube.com* – taking the underlying software and seeking to make a “safe haven” of defined participation.

About two years ago a group of artists, scholars and pastoral leaders gathered at the invitation of the World Council of Churches to explore some of the thorny dilemmas that arise within pastoral communities around the use of music, particularly in terms of intellectual property concerns. This group sought to find ways to engage the challenges that arise when people seek to respect artists’ rights in creation, but also a community’s rights to share in meaning-making. Many different efforts arose from that consultation, but one in particular is the *Feautor.org* project.

www.Feautor.org is a website that several of us have worked on with the support of a small grant from a European foundation (which prefers to remain anonymous). We have worked on this prototype as a way of demonstrating the utility of collaboration, as well as the possibility of doing so without narrowing theological horizons. Indeed we seek instead to open up cross-border engagement.

In building a site created to take advantage of notions of open sourcing, we also were blessed with the ability to utilize one other recent innovation – *Creative Commons* licenses (<http://creativecommons.org/>). *Creative Commons* licenses are legal licenses that function within existing copyright regimes, while automatically granting certain kinds of uses. They exist in a variety of formulations along the spectrum between “all rights reserved” (what we traditionally have understood as copyright) and the public domain (where no rights are reserved). They are also electronically linked, so that it is a trivial task to attach one to a given piece of work and in doing so, also make the piece more easily accessible to net-wide search mechanisms. These licenses are not as radical as the work that is currently being done on “free” culture (free as in “freedom”, not as in “free beer”), but they do create a proactive mechanism within existing law for artists to promote the sharing of their materials. In that way they support a notion of “agency” that is both closely linked with a creative artist’s individual creativity, but which also recognizes the integral element of community, of audience, of sharing that is bound up with creation.

The site we are developing, *Feautor.org*, seeks to regain a sense of agency for creative artists *within* a framework that provides multiple ways of thinking about group identity. In doing so we support agency through creative authoring of resources and through the sharing of those resources; and we support authenticity by building on the development of shared participation. But what of authority? So much of religious identity is vested in communal understandings of authority. Whereas most traditional understandings of such authority have been vertical, and vested (as I’ve noted earlier in this essay) in structures of the church or in charismatic individuals, what other possibilities might exist? Here again is where we hope *Feautor.org* might provide an alternative.

Indeed, one of the first challenges we faced as we began to develop this site was that of authority. The typical institutions we approached, institutions which we thought would be interested – publishers of religious materials, ecumenical organizations, and so on – were deeply suspicious of any website which did not have editorial controls in place upon submis-

sion of materials. We tried in several ways to allay such concerns, but in the end had to move away from existing institutions with the hope that a prototype could demonstrate the concept and then be gradually adopted.

The concept we are trying to demonstrate has to do with recognizing both the flattening of authority that is occurring throughout digitally mediated contexts, but *also* the more participatory and collaborative forms of authority that are beginning to emerge. Just as open source software production brings many eyes to bear on particular software projects, our goal is to build an environment, a space, tools, for helping people and communities build their own creative and evaluative capacities in the arena of religious resource publishing. Rather than assuming that the publisher of a specific religious community can adequately evaluate and edit materials appropriate for all the churches they might need to serve, we believe each church or faith community needs to discern the criteria it wants to use in choosing religious resources.

This is not the default position for most religious communities, who have tended to assume that it requires professionals to make such choices. Indeed, within religious education in particular, one of the deeper dilemmas religious organizations have faced is that in handing over the task of religious education to professionally trained teachers, families – wherein the bulk of religious education can and still does take place – have withdrawn from the task to some degree, and feel that they are not capable of educating their children religiously.

There are indeed ways in which professional teachers can be useful. Given the diversity of faith communities now present across the world, most families do not know enough about their neighbor's faiths to interpret them constructively to their children. It is also clear that professional educators have a variety of expertise and resources at hand in terms of understanding developmental psychology, knowing much more deeply and broadly about specific theologies, and so on. Still, we know from longitudinal as well as historical research that families remain the primary religious educators of their children, whether they do so intentionally or not. In addition, the next most primary resource is the immediate religious community (the church, mosque, synagogue, etc.).

So the challenge is to find ways to make the gifts and expertise of professionals accessible to, available to, the families and churches who could benefit from engaging them. Simply providing the expertise through publishing print materials is no longer a cost effective option, and even providing professionally trained teachers in local faith communities has not adequately met the need.

We've learned in other contexts – media education, for one – that a really effective way to help students become good evaluators of websites and other media, is to teach them how to produce within a particular medium. In seeking to meet the challenge of flattening authority, one of our goals with the *Feautor.org* site is to provide a space in which people can share the resources they themselves are creating, and at the same time learn to develop the evaluative capacities they need to discern how authoritative a given religious resource ought to be for them.

How do we imagine this will happen? As I noted earlier, one of the key ways we propose to respond to the flattening of religious authority, is to invite people back into the tradition in experiential ways. To build upon the dynamics of mediated spaces that privilege sympathetic identification, and then to do so in ways that stretch that identification into empathy. So the *Feautor.org* site, for example, seeks to invite *apprenticeship* in evaluating materials, as well as in creating and sharing them.

One of the key networks of support for the site is the *Religious Education Association*, which is an international network of professors, researchers, and practitioners in religious education. REA members who teach in higher education settings will not only support their students in publishing projects to the site, but will also assign them the task of evaluating specific resources, and putting their evaluations up at the site in the form of reviews. We hope in this way not only to support these faculty in helping their *students* develop evaluative capacity, but also to “model” for other site users how reviewing could be done, and what criteria might be useful.

The site also seeks to invite apprenticeship – and thus religious identity development – in ways that provide opportunities for crossing multiple borders. That is to say, rather than assuming that the most effective or appropriate resources for a given religious community are to be found and produced only *within* that religious community, the *Feautor.org* site takes a radically different position: namely, that to some extent *cross community* discussion and sharing might indeed contribute to the development of religious identity in fruitful and expansive ways. This is a radical claim, and perhaps a very risky experiment, for many religious communities have tended to define their identities “over and against” other communities. But it is also an experiment that is taking place in a variety of ways across the US, albeit not so much in digital formats.⁶

As we have worked on first dreaming of, and then seeking to create, this site we learned that we needed to build a variety of ways to *authorize* content into it. We have retained our original dream of a wide open space in which *anyone* can publish religious resources, and indeed in which what constitutes a “religious” resource is left open to creators. The first, and easiest, way to publish content on the site is simply to register as a user and begin.

But we have also sought to be responsive to the concerns of specific communities of creators, particularly those who have a tradition of authorship that is collaborative and communal. One of our first big partners, *RedCrearte*, a large network of liturgical animators in Latin America, has consistently sought to recognize the shared nature of their work. So even though in many cases individual artists “author” pieces in the network, there are also many pieces which are simply “of the people”. To respond to their desire to recognize that kind of shared authorship, and to create a space in which they could “authorize” more broadly the content that they wanted to encourage, we created a structure within the larger *Feautor.org* site, that of “groups”.

⁶ Some examples might be the Interfaith Youth Corps (<http://www.ifyc.org/>), the Catholic/Jewish dialogue directed by Mary Boys and Sara Lee (1996), several of the projects promoted by the Pluralism Project (<http://www.pluralism.org/>), and so on.

“Groups” are people who have come together and decided to exercise shared control over what is labeled as *their* group’s work. A group chooses an administrator (or administrators), drafts some basic documents describing who they are, and then contributes content to the site through an administrator they choose and whom they provide. We have made it possible to personalize the group sites a bit, allowing for changes in the color and style of the underlying template. In this way *Feautor.org* has become an opportunity for smaller groups to create a web presence, and to publish their materials.

A third option has also begun to emerge. This one is a combination of the first – anyone can publish to the site – and the second – people publish through an administrator. In this third case, we have created a queue line into which someone can submit their work for consideration of publishing under a particular group. That queue is then reviewed by the administrator of the group in question. If the administrator of the group approves, the contribution goes up on the site under their “label”. If the administrator does not, the contribution simply goes up on the larger *Feautor.org* site. This was an option that emerged as we worked with the ELCA Regional Resource Directors, because they have multiple people who contribute resources to the group, but they did not want to have multiple administrators. They also wanted to find a way to support people publishing things under an ELCA Regional Resource “label” without having to know the contributors in advance.

In each of these cases we have provided a space in which potential obstacles to publication are kept as low as possible. With the widespread ubiquity of the net, it is now possible using our site to publish a religious resource and make it accessible to communities across the globe. This is one way to respond to the “flattening” of authority mentioned earlier in this paper: We’ve essentially taken full advantage of that flattening and used it to open up possibilities. But simply making texts (and other media) available for use does not, in and of itself, do much to shift the ways in which flattened authority affects religious community. The key elements of a Web 2.0 strategy involve building as much participatory collaboration into a given project as possible.

Thus there is one other mechanism that we have implemented in the site in addition to open contributions and open reviewing – the ability to build “folksonomies”, or tagging processes that grow organically from use of the site. Anyone can “tag” a contribution on the site, from the author when they first upload it, to any user who registers at the site and wants to participate by tagging. We have implemented the tagging in what is called “tag cloud” format, meaning that the tags most frequently attached to a specific contribution will be depicted in a larger size font, than those that are rarely or only uniquely used for that contribution.

Authority, Authenticity, Agency ...

In conclusion, let me simply reiterate that while mediatization reshapes these three elements of religious storytelling – how institutions and individuals understand religious/normative authority, how authenticity and authentic practice are constructed within mediatization versus the ways in which a specific religious tradition has understood authentic practice, and the

impact such mediatization has upon definitions of religious agency – there are opportunities as well as contradictions present in that reshaping. www.feautor.org is one attempt to take advantage of that reshaping for the good of religious communities by building a space in which cross-border, open-source creation and sharing can occur. In the long run, we believe that this will invite the kind of empathetic identification religious community demands, and will encourage further exploration and sharing of religious story-telling in digital contexts.

References

- Anderson, H. & Foley, E. (1998) *Mighty Stories, Dangerous Rituals: Weaving Together the Human and the Divine*. San Francisco, Jossey Bass.
- Boomershine, T. (1999) How to Be a Faith Witness in the Communications media? Conditions Requisite for the Public Communications Value of Faith Witnesses. Paper presented at the *Witnessing to the Faith, An Activity of the Media* conference, St. Paul University, Ottawa, Ontario.
- Boys, M. & Lee, S. (1996) *Religious traditions in conversation*. Religious Education (special issue) 91 (4), pp. 415–621.
- Feautor.org*. Available from: <<http://www.feautor.org/>> [Accessed 12 July 2008].
- GodTube.com*. A video-sharing web resource with a clear theological editorial policy. Available from: <<http://www.godtube.com/about/>> [Accessed 12 July 2008].
- Guggenheim, D. (dir.) (2006) *An Inconvenient Truth*. Lawrence Bender Productions, DVD.
- Guder, D. (ed.) (1998). *Missional Church: A Vision for the Sending of the Church in North America*. Grand Rapids. W. Eerdmans Publishing Co.
- Hess, M. (2005) *Engaging Technology in Theological Education: All That We Can't Leave Behind*. Lanham, MD, Rowman & Littlefield.
- Hess, M.; Horsfield, P. & A. Medrano (eds.) (2004) *Belief in Media: Cultural Perspectives on Media and Christianity*. Burlington/VT, Ashgate Publishing.
- Hoover, S. (2006) *Religion in the Media Age*. New York, Routledge.
- Medrano, A. (2004) Making Religious Media: Notes from the Field. In: Hess, M.; Horsfield, P. & Medrano, A. *Belief in Media: Cultural Perspectives on Media and Christianity*.
- Miles, M. (1997) *Seeing and Believing: Religion and Values in the Movies*. Boston, Beacon Press.
- The Pluralism Project*. Available from: <<http://www.pluralism.org/>> [Accessed 12 July 2008].
- Practicingourfaith.org*. Available from: <<http://practicingourfaith.org/>> [Accessed 12 July 2008].

Digital Storytelling als Teil der Portfolioarbeit in der frühkindlichen Lernentwicklung – Ein Praxisbericht

Elisabeth Schallhart & Diana Wieden-Bischof

Abstract

Children of an age to attend kindergarten are very interested in all different forms of narratives. Personal experiences can be reflected through various kinds of stories; besides that narratives enable to acquire lot of (new) knowledge. Children explain their world beyond stories by acting out wishes, problems, and conflicts in representative tales. Due to the fact that children of this age are always prepared to pick up stories in all media forms such as to read out of the stories, to tell stories, to listen to cassettes, to haunt on the screen (cf. Merkel 2007). The following paper shows one possibility of the use of digital storytelling in relation to learning processes in the early childhood. Furthermore it should be shown how this method could be effective integrated in the course of the portfolio work in the kindergarten Maurach (Austria).

Digital Storytelling in der Früherziehung

Kinder werden heute schon sehr früh mit verschiedenen Medien konfrontiert. Dabei spielen digital aufgearbeitete Geschichten und Erzählungen in ihrem Alltag eine wichtige Rolle. Angesichts dieser Präsenz der Medien in der kindlichen Lebenswelt sollte eine Medienerziehung bereits im frühen Kindesalter einsetzen. Kinder im Kindergartenalter werden vor allem vom Fernseher und dem Kassettenrekorder begleitet, aber auch der Computer spielt eine immer wichtigere Rolle. Laut der KIM-Studie 2006, einer Basisstudie, die den Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (sechs bis dreizehn Jahre) im deutschen Sprachraum untersucht, besitzen 57 % der über 1.200 befragten Kinder einen CD-Player, 53 % einen Kassettenrecorder und 44 % ein Fernsehgerät (vgl. KIM-Studie 2006, S. 7 f.). Für Kinder ist es im Allgemeinen wichtig, dass Medien durchschaubar für sie sind. So sind medienerzieherische Projekte wie die Portfolioarbeit, bei denen Kinder aktiv (mit)gestalten können, ein faszinierendes Erlebnis, gerade auch für kleine Kinder. Hier können sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen, selbst kreativ tätig werden und vor allem erste Einblicke in die Welt der Portfolioarbeit gewinnen. Ob die Portfolios papierbasiert oder in digitalisierter Form erstellt werden, ist dabei nicht entscheidend, wichtig ist jedoch, die Erlebnisse der Kinder aufzugreifen und in Spielen oder kreativen Prozessen in die Portfolioarbeit aufzunehmen und umzusetzen.

Betrachtet man die Entwicklung des Erzählens aus Sicht des Kindergartens, sind deutliche Veränderungen erkennbar. Lange Zeit wurde darauf Wert gelegt, dass die Kinder bei Erzählungen leise sein konnten und aufmerksam waren. Auch wenn sie dabei Freude am Geschichtenvorlesen und -zuhören hatten, so bildete sich hier vor allem eine „passive Zuhörerrolle“ aus. Durch den Einsatz und die Arbeit mit individuellen Portfolios werden die Kinder jedoch zu „aktiven Gestaltern“ ihrer Lerngeschichte. Zuhören und leise sein genügt

nicht mehr – durch passende didaktische und pädagogische Aktivitäten werden die grundlegenden erzählerischen Kompetenzen des Kindes unterstützt und gestärkt. Da jedes Kind unterschiedliche sprachliche Fähigkeiten in den Kindergarten bringt, ist eine Darstellungsvielfalt der Portfolioseiten ratsam. So können Audio- und Videofiles genauso eingesetzt werden wie Texte, die das Kind der Kindergartenpädagogin oder dem -pädagogen ansagt und die anschließend in den Computer eingetippt werden.

Portfolioarbeit im Kindergarten stellt bestimmte Voraussetzungen an die Zielgruppe. Kinder in diesem Alter verfügen noch nicht vollständig über die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für das aktive Arbeiten mit Medien nötig sind. Gemeinsam mit den Kindern kann ein eigenes Portfolio erstellt, einzelne Szenen fotografiert und Reflexionen über ihre Arbeiten aufgenommen werden. Soll dabei die Hauptverantwortung in den Händen der Kinder liegen, ist dies mit Kindergartenkindern noch nicht möglich. Selbstverständlich können Kinder in dieser Altersstufe aber kleinere Aufgaben, die angeleitet sind, im Rahmen der Portfolioarbeit übernehmen, z.B. das Auswählen der eigenen besten Arbeiten oder das Erstellen ihrer ersten Medienprodukte in Form von Fotos oder kurzen Audiosequenzen. Dabei haben sie viel Spaß, können sich altersgemäß einbringen und im gemeinsamen Gestalten mit den anderen ihre kommunikativen und sozialen Fähigkeiten ausbauen.

Portfolioarbeit als Darstellung der individuellen Lernentwicklung

Portfolios sind eine (digitale) Sammlung von ‚mit Geschick gemachten Arbeiten‘ (z.B. Malarbeiten, Werkarbeiten, ...) (= lat. Artefakte) einer Person, die das Produkt (Lernergebnisse) und den Prozess (Lernpfad/Wachstum) der Kompetenzentwicklung in einer bestimmten Zeitspanne und für bestimmte Zwecke dokumentiert und veranschaulicht (Hilzensauer & Hornung 2005).

Diese einfache und allgemeine Definition beschreibt die grundlegenden Elemente, woraus jedes Portfolio besteht. Das Sammeln der Produkte und die Darstellung, wie es dazu gekommen ist, veranlasst die Lernenden zu einem reflexiv-kritischen Umgang mit ihren Leistungen und Kompetenzen. Der Prozess des Lernens wird in den Vordergrund gestellt. Bereits im Kindergarten verliert somit das fertig gestellte Produkt (eine erlernte Kompetenz) an Bedeutung. Viel wichtiger ist die Einsicht des Kindes, dass es dafür etwas tun und sich dafür einsetzen musste, bestimmte Strategien verfolgte und Hindernisse überwand, um ans „Ziel“ zu gelangen. Aus diesem Grund bedeutet jede Kompetenzerweiterung, jedes Endprodukt eine persönliche Geschichte, die es wert ist, verfolgt und dargestellt zu werden:

A portfolio tells a story. It is the story of knowing. Knowing about things [...] Knowing oneself [...] Knowing an audience [...] Portfolios are students' own stories of what they know, why they believe they know it, and why others should be of the same opinion [...] The portfolio is a laboratory where

students construct meaning from their accumulated experience (Paulson & Paulson 1991, S. 2).

An seiner eigenen Entwicklungsgeschichte zu arbeiten und daran anzuknüpfen kommt konstruktivistischen Ansätzen entgegen und unterstützt pädagogische Bemühungen, kompetenzbasiertes Lernen zu ermöglichen (vgl. Tippelt & Schmidt 2001, S. 124 f.). Das Konzept der Portfoliomethode schafft hier eine kindgerechte Lernumgebung, in welcher die Kompetenzweiterleitung konsequent verfolgt wird.

Die Arbeit mit Portfolios bedeutet eine bestimmte Sichtweise auf die eigene Person, auf Stärken und Kompetenzen, auf Arbeit und Erfolge, aber auch auf Wege der Entwicklung und Veränderung. Indem Lernende möglichst früh mit der Gestaltung ihrer persönlichen Portfolios betraut werden, kann diese Methode als wichtiger Bestandteil individueller Lernprozesse gesehen werden. Der Kindergarten als Bildungsinstitution sollte daher erste Erfahrungen für die Portfolioarbeit bieten. Bereits im Kindergartenalter entwickeln die Kinder ihre persönliche Art, Erfahrungen zu machen und zu lernen. Das Lernen mit Zielen, sich Ziele zu setzen und diese versuchen zu erreichen, dient als grundlegendes Element jedes Portfolios. Dennoch soll den Kindern die Arbeit und auch das Betrachten und Vorzeigen ihrer Portfolios Freude bereiten und muss sich nicht immer an vorgegebene Strukturen halten. Durch die Beschäftigung mit sich selbst und den Veränderungen bezüglich Persönlichkeit und Lernprozesse, die im Laufe der Zeit sichtbar werden, erfährt sich das Kind als kompetente, lernende und sich entwickelnde Persönlichkeit. Das Leben in der Kindergartengruppe ist vielen gruppendifferenziellen und gruppengeleiteten Prozessen unterworfen. Die Portfolioarbeit ermöglicht dem Kind, sich als Individuum innerhalb der Gruppe zu sehen und so seinen Platz zu finden und auszuloten.

Als Orientierungshilfe und um die einzelnen Schritte der Portfolioarbeit besser strukturieren zu können, wird im Kindergarten Maurach ein Modell von Hilzensauer und Hornung-Prähauser (2005), welches die fünf wichtigsten Prozesse im Arbeiten mit ePortfolios beschreibt, herangezogen.



Abb. 1: Die fünf wichtigsten Prozesse im Arbeiten mit (e)Portfolios.
Hilzensauer & Hornung-Prähauser 2005, S. 5

1. Klärung der Zielsetzung

Zunächst muss eine Klärung der Zielsetzung und des Kontexts für die digitale Portfolioarbeit erfolgen: Zweck, Lernziele, Struktur, Dauer und Bewertungskriterien müssen dargestellt und/oder vereinbart werden.

2. Sammeln, Auswählen und Verknüpfen von Artefakten mit einem Lernziel

Solche „geschickt gemachten Arbeiten“ und ihre Entwicklungsschritte beschränken sich nicht nur auf Malarbeiten, Werkarbeiten oder Beobachtungen, sondern können auch in weiterer Folge Zeugnisse, Publikationen und Arbeitsproben umfassen sowie Lerndokumente wie Lernzielvereinbarungen, Lerntagebücher und Lernreflexionen.

3. Reflektieren und Steuern des Lernprozesses

Der nächste Prozess ist die Reflexion und Steuerung des Lernprozesses. Arbeitsmittel sind dabei unter anderem die Lernzielvereinbarungen und die Dokumentation der Lernprozesse (beispielsweise Einträge im Weblog). Welche Ziele habe ich mir gesteckt, welche erreicht/nicht erreicht, was lief gut, wo gab es Schwierigkeiten? Was sind meine nächsten Schritte? Dies sind mögliche Fragen, die hilfreich für die Planung weiterer Lernschritte sein können.

4. Präsentieren und Weitergeben der (e)Portfolio Artefakte

Die Präsentation und die Weitergabe der Portfolio-Artefakte können in vielfältiger Weise geschehen. Die Zusammenstellung von Präsentationsportfolios bietet die Möglichkeit, den Lernstand des einzelnen Kindes anhand von repräsentativen Arbeitsproben zu dokumentieren.

5. Bewerten und Evaluieren von Lernprozessen/des Kompetenzaufbaus

Mithilfe eines Bewertungsrasters, der sich an den Leitideen und Zielen des Kindergarten Maurach orientiert, wird versucht den Kindern zu helfen, ihre eigenen Lernleistungen besser zu reflektieren und einzuschätzen. Für Eltern ist dieser Raster eine bessere Möglichkeit der Nachvollziehbarkeit von der Entwicklung ihrer Kinder.

Eine detaillierte Erklärung zu den fünf Portfolioprozessen findet sich in mehreren Publikationen der Salzburg Research Forschungsgesellschaft¹ sowie im Speziellen in einem Praxisbericht zur Portfolioarbeit im Kindergarten von Elisabeth Schallhart und Diana Wieden-Bischof.²

Konkrete Umsetzung im Kindergartenalltag am Beispiel des Kindergarten Maurach

Durch die Zusammenarbeit der Kindergarten- und Medienpädagogin Elisabeth Schallhart und der Kommunikationswissenschaftlerin Diana Wieden-Bischof, einer Mitarbeiterin des Anwendungsfeldes EduMedia der Salzburg Research Forschungsgesellschaft, wurde die Port-

¹ Siehe Publikationen und Aktivitäten des Anwendungsfelds Bildung und Medien zu E-Portfolios: <http://edumedia.salzburgresearch.at/index.php?option=com_content&task=view&id=14&Itemid=34>.

² Siehe Wieden-Bischof Diana & Schallhart Elisabeth (2007): <<http://www.bildungsforschung.org/Archiv/2007-01/portfolio/>>.

foliomethode im Jahr 2006 nach und nach mit einer Pilotgruppe von vier Kindern in die Elefantengruppe³ des Kindergarten Maurach eingeführt und angepasst. Seit 2007 wurde das Projekt auf die gesamte Gruppe mit zwanzig Kindern ausgeweitet. Folgender Abschnitt soll nun etwas genauer auf die Überlegungen, die Einführung und Umsetzung eingehen, die die Portfolioarbeit im Kindergarten Maurach mit sich gebracht hat.

Bevor mit der Portfolioarbeit im Kindergarten begonnen wird, gilt es, einige Voraussetzungen für die praktische Arbeit abzuklären. Dabei müssen verschiedenste Ressourcen wie Technik, Personal oder auch die persönliche Motivation der Kindergartenpädagogin berücksichtigt und in die Planung miteinbezogen werden. Leicht kann es vorkommen, dass sich Erziehende bei den ersten Versuchen der Portfolioeinführung übernehmen und unrealistische Erwartungen an das Endergebnis stellen. Häufig führt dann die Enttäuschung dazu, dass, bevor mit der Portfolioarbeit so richtig angefangen wurde, gleich wieder aufgehört wird. Wichtig ist daher, nicht mit ausufernden Plänen zu beginnen, sondern sich langsam an die praktische Arbeit mit Portfolios heranzutasten und sie erst nach und nach zu erweitern.

Viele Praxisbeispiele zeigen die Gestaltung von Portfolios im Kindergarten vor allem papierbasiert in Mappen. Die technische Entwicklung und medienerzieherische Intentionen im Kindergarten fordern längerfristig jedoch die digitale Gestaltung des Kindergartenportfolios. Die Sammlung von digitalen Artefakten stellt eine Arbeitserleichterung in der Umsetzung am Computer dar. Es besteht die Möglichkeit, Audiofiles, aber auch Videos der Kinder in das Portfolio zu integrieren und zugänglich zu machen. Durch die technischen Gestaltungsmöglichkeiten werden nun mehr Sinneskanäle angesprochen, visuelle Darstellungen durch akustische Beiträge ergänzt. Emotionale Aspekte des Lernens können verbessert in den individuellen Portfolios transportiert und veranschaulicht werden. Schon im ersten Kindergartenjahr wird für jedes Kind ein eigenes Portfolio angelegt, welches das Mädchen oder den Buben während der gesamten Kindergartenzeit begleitet. Das Portfolio dokumentiert wie ein roter Faden die individuelle Lernentwicklung jedes einzelnen Kindes.

Das Portfolio sollte so angelegt sein, dass es für alle Kinder verständlich ist. Es bedarf einer Hinführung zum Thema und einer sensiblen Herangehensweise von Seiten der Pädagogin. Die Kinder brauchen von Beginn an einen starken Bezug zu ihrem Portfolio. Diese Identifikation geschieht, indem sie größtmögliche Selbstbestimmung zu Farbgestaltung, den Schriftarten, aber auch in Bezug auf den Inhalt besitzen. Die gemeinsame Einführung des Portfolios in der Kindertengruppe soll den Kindern den Grund für ihr Tun näher bringen, aber auch die persönliche Motivation jedes einzelnen Kindes stärken. Besonders wichtig ist, dass die Artefakte der Kinder keiner Bewertung durch die Pädagogin unterzogen werden, denn das könnte einen Leistungsdruck bei den Kindern auslösen. Es ist also nicht wichtig, was die Kinder besonders schön darstellen können, sondern vor allem, wie sie sich weiterentwickeln und dazulernen. Im Kindergarten Maurach werden alle Arbeiten des Kindes über einen längeren Zeitraum in der so genannten „Schatztruhe“ gesammelt. Jedes Kind verfügt über

³ Jede Kindertengruppe im Kindergarten Maurach verfügt über einen eigenen Gruppennamen, welcher sich jedes Jahr ändert und gemeinsam mit den Kindern ausgewählt wird. Häufig kommen dabei Tiernamen zum Tragen, wie z.B. Elefanten- oder Schmetterlingsgruppe.

eine persönliche, mit dem Garderobenzeichen des Kindes versehene Schublade, in der sich alle Arbeiten befinden. Bastelarbeiten und Bauwerke, die wegen ihrer Größe etc. nicht in die Schatztruhe gelegt werden können, aber auch das soziale Verhalten beim Spielen in der Gruppe, welches ebenfalls die Lernentwicklung des Kindes dokumentiert, werden fotografiert. All diese Dinge können mit einer Kamera festgehalten und in der Schatztruhe abgelegt werden.

Für die Auswahl der Materialien ist es wichtig, dass nach bestimmten Kriterien ausgesucht und ein einheitliches, durchgängiges Konzept für die Auswahl entwickelt wird. Manche Kinder bewahren beispielsweise sehr wenige Dinge in der Schatztruhe auf, andere hingegen wieder sehr viel. Für Kinder, denen das Sammeln der Artefakte noch fremd ist, erweisen sich Aufforderungen wie „Das wäre doch ein schönes Bild für deine Schatztruhe!“ immer wieder als hilfreich.

Ein strukturierter Rahmen unterstützt die Pädagogin und lässt gleichzeitig Raum für die individuelle Dokumentation aller Lernprozesse. Aus diesem Grund sind die Portfolios in bestimmte Rubriken eingeteilt, wobei die Aufteilung immer gleich ist, z.B. die Rubriken „Ich“, „Familie“ usw. Die Inhalte werden von den Kindern in verschiedenster Weise individuell ausgearbeitet und gestaltet. Die Einteilung wird mit Symbolen verdeutlicht, die die Kinder schon erkennen, bevor sie überhaupt lesen können. Innerhalb der Rubriken werden alle Artefakte in einer chronologischen Reihenfolge abgelegt. So ist es für alle Beteiligten leichter, die Entwicklung des Kindes zu verfolgen und das Material zu ordnen.

Die Lernprozesse jedes Kindes sind unterschiedlich und einzigartig. Mithilfe eines Portfolios wird das Kind unterstützt, seine eigene Entwicklung und seine Art des Lernens zu erkennen. Das Portfolio kann helfen, Zusammenhänge zu verdeutlichen, indem beispielsweise mit den Kindern über die einzelnen Artefakte gesprochen wird. So erhalten sie einen Überblick über ihr Lernen. Das Portfolio konzentriert sich dabei darauf, was das einzelne Kind kann, denkt, und was es meint. Es bietet die Möglichkeit, die Entwicklung des Kindes leichter zu dokumentieren und zu reflektieren. Obwohl die Portfolioarbeit einen Einblick in die gesamte Entwicklung des Kindergartenkindes ermöglicht, gibt es Grenzen der Ausarbeitung. Die Pädagogin muss sich hier für einige Teilbereiche der kindlichen Lerngeschichte entscheiden, so wären die Beobachtung und Dokumentation der kreativen Entwicklung gemeinsam mit der sozialen Entwicklung oder auch die Darstellung der kognitiven Entwicklung mit der sprachlichen möglich. Die Konzentration auf einzelne Bereiche ermöglicht hier ein genaues Beobachten von Seiten der Erzieherin sowie die Beschäftigung mit der Portfolioarbeit in einem „realistischen“ Rahmen.

Das Portfolio gehört dem Kind und die Kindergartenpädagogin hilft den Kindern, das Material in der Schatztruhe zu sammeln und auszusuchen. Die Kinder lernen hier, Entscheidungen zu treffen und zu bestimmen, welche Materialien für sie die größte Bedeutung haben. Durch reflexives Betrachten ihrer Werke gehen sie dem Warum und Weshalb ihrer ausgesuchten Artefakte nach. Mit der Zeit verstehen die Kinder den Sinn der Portfolios, denn in regelmäßigen Abständen von drei Wochen bespricht und reflektiert die Pädagogin mit ihnen die Auswahl der Artefakte. Unsere Erfahrung hat ergeben, dass die vorgegebenen Rubriken nur Anhaltspunkte und kein „Muss“ dafür sind, was im Portfolio enthalten sein sollte. All das,

was jedes Kind macht und lernt, bestimmt den Inhalt des individuellen Portfolios. Wird zuvor schon im Detail festgelegt, was darin vorhanden sein soll, kann es leicht passieren, dass das Geplante schwer zu erfüllen ist und Stresssituationen auftreten. Daher steht eine beobachtende Rolle der Pädagogin im Vordergrund, um in der Portfolioarbeit vom tatsächlichen Entwicklungsstand des Kindes auszugehen und daran anzusetzen. Die Gliederung des Portfolios muss für das Kind begreifbar, gut strukturiert und leicht zu finden sein. Aber auch die Ordnung darin ist wichtig, um zeigen zu können, was das einzelne Kind kann und in welchem Zusammenhang es sich entwickelt.

Da das Portfolio Eigentum des Kindes ist, soll es leicht zugänglich sein, sodass das Kind jederzeit Zugriff darauf hat und es anschauen und Freunden zeigen kann, wobei es hier selbst bestimmen kann, wer sich das Portfolio ansehen darf. Natürlich wäre die papierbasierte Art (Mappen) hilfreich zur einfachen Zugänglichkeit von Seiten der Kinder. Im Kindergarten Maurach lernen die Kinder jedoch von Beginn an, wie sie ihren persönlichen Ordner am Computer finden und so ihr Portfolio öffnen können. Der Computer sowie die Portfolios stehen den Kindern täglich zur Verfügung, wodurch einem gemeinsamen Betrachten und Anschauen nichts im Wege steht.

Digital Storytelling in der Portfolioarbeit

Kindergartengruppen sind häufig sehr groß mit bis zu 25 Kindern. Für ErzieherInnen ist es daher oft schwierig, auf jedes Kind einzeln einzugehen und dieses seinen Bedürfnissen und Fähigkeiten entsprechend zu fördern. In einer großen Gruppe fällt es auch schwer, den Entwicklungsstand der Kinder genau festzustellen und zu dokumentieren. Um die Lernfortschritte der einzelnen Kinder besser zu erfassen und veranschaulichen zu können, erweist sich die Methode des Storytellings im Zuge der Portfolioarbeit bereits im Kindergartenalltag als wertvolle Dokumentations- und Reflexionshilfe.

Wie bereits von Paulson und Paulson (1991, S. 2) im Abschnitt 2 definiert, erzählen Portfolios eine Geschichte, genauer gesagt die Geschichte des Lernens und der Entwicklung des Kindes. Die Verbindung der zwei dynamischen Prozesse des Storytelling und E-Portfolios, welche das intensive und tiefe Lernen unterstützen, werden von Helen Barrett (2004) grafisch folgendermaßen dargestellt:

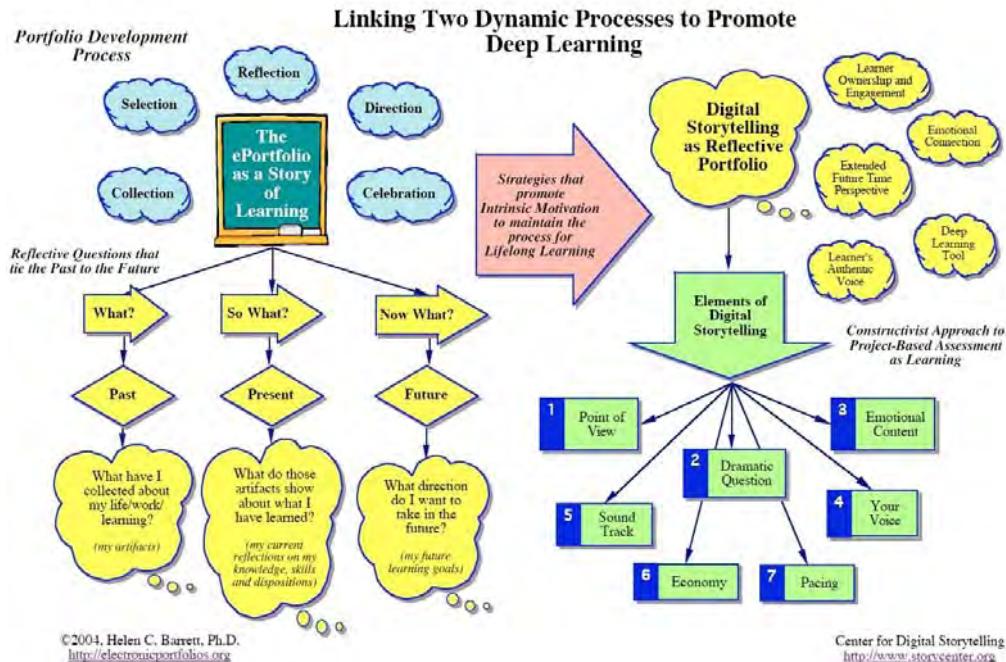


Abb. 2: Wie zwei dynamische Prozesse das Lernen unterstützen
Barrett 2004, URL: <<http://www.electronicportfolios.com/digistory/epstory.html>>

Anhand dieser Darstellung lässt sich schön erkennen, wie Digital Storytelling in den Portfolioprozess eingebettet werden kann. Warum aber macht dies Sinn? Diese Methode beinhaltet die Möglichkeit, die eigenen Arbeiten und das Geleistete zu reflektieren. Diese Reflexion ist nicht nur ein wichtiges Ziel, sondern stellt das Herz eines jeden Portfolios dar, welches durch Storytelling konkret und sichtbar gemacht wird.

Bereits Donald Schön (1988) sieht Storytelling als Methode zur Reflexion und als effektives Lernwerkzeug und beschreibt den Ansatz folgendermaßen:

[...] storytelling is the mode of description best suited to transformation in new situations of action [...] Stories are products of reflection, but we do not usually hold onto them long enough to make them objects of reflection in their own right [...] When we get into the habit of recording our stories, we can look at them again, attending to the meanings we have built into them and attending, as well, to our strategies of narrative description.

McDrury und Alterio (2003, S. 175) liefern den theoretischen Hintergrund für das Integrieren von Storytelling in den Portfolioprozess:

[...] when we tell our own practice stories and listen to those of others, then work together to process them deeply and critically, we connect in ways which enrich self, relationship and practice. Through these connections we construct new knowledge and advance our understanding of the relationships we construct and are constructed by. For these reasons we end our journey convinced that storytelling can, and should, be viewed as a theory of learning.

Der Einsatz von Storytelling bedeutet eine Form des entdeckenden Lernens und die Sicht auf Lerninhalte aus verschiedenen Blickwinkeln und Perspektiven. Schon früh können hier Ansätze der Reflexion und der eigenen Selbsteinschätzung ausgebildet und erweitert werden, wodurch bereits schon junge Kinder beginnen, über ihre eigenen Arbeiten und Ereignisse nachzudenken und diese selbst zu bewerten. Kinder lernen in einer anregenden Lernumgebung, die verschiedene Ausdrucks- und Gesprächsformen zulässt und viele Anlässe zur sprachlichen Förderung und Entwicklung bietet. So werden im Kindergarten Maurach durch den zusätzlichen Einsatz von digitalen Medien Audio- und Videoaufnahmen der Kinder gemacht, auf denen sie persönlich über ihre Erlebnisse, Erfahrungen und Bemühungen sowie Anstrengungen berichten, über selbst ausgewählte Arbeiten sprechen oder einfach nur von gemeinsamen Aktivitäten erzählen.

„Digital Stories can humanize any model of ePortfolio using any type of ePortfolio tool. Digital Stories add VOICE to electronic portfolios“ (Barrett 2006).

Digital Storytelling als Bestandteil der Portfolioarbeit hilft somit, dem individuellen Lernprozess des einzelnen Kindes mehr Beachtung zu schenken. Es regt die Diskussion an und damit die Reflexion, die individuelle und kollektive Lernprozesse in Gang bringen kann.

„A digital story is a personal narrative that may show the author’s identity: strengths, weaknesses, achievements, disappointments, learning experiences, passions, and hopes for the future; in other words: reflection“ (Barrett 2006).

Die folgenden praktischen Beispiele aus den erstellten Portfolios im Kindergarten Maurach zeigen in anschaulicher Weise die Verbindungen zum Digital Storytelling, die immer wieder zu finden sind.

1. Sich auf persönliche Weise vorstellen

Für Erwachsene mag die Situation, sich fremden Menschen vorzustellen, etwas Natürliches und Unbedeutendes sein. Für Kinder im Vorschulalter drückt eine persönliche und individuelle Vorstellung jedoch etwas Besonderes aus. Das Nachdenken über sich selbst ist ihnen oft noch nicht vertraut, und manche Kinder wissen nicht recht, was sie über sich sagen sollen. Die Auseinandersetzung mit der eigenen Identität, mit den Vorlieben und Interessen hilft den Kindern, den Aufbau und die Auseinandersetzung mit ihrer Persönlichkeit zu unterstützen

(vgl. Bostelmann 2007, S. 56). In vielen Portfolios fehlt der Einsatz der Stimme, die digitale Gestaltung macht die Integration von individuellen Audioaufnahmen jedoch möglich. Indem die Stimme der Portfolioeigentümerin oder des -eigentümers immer wieder eingebunden wird, entsteht für den/die BetrachterIn ein runderes Bild zur Gesamtpersönlichkeit des Kindes (vgl. Barrett 2006).

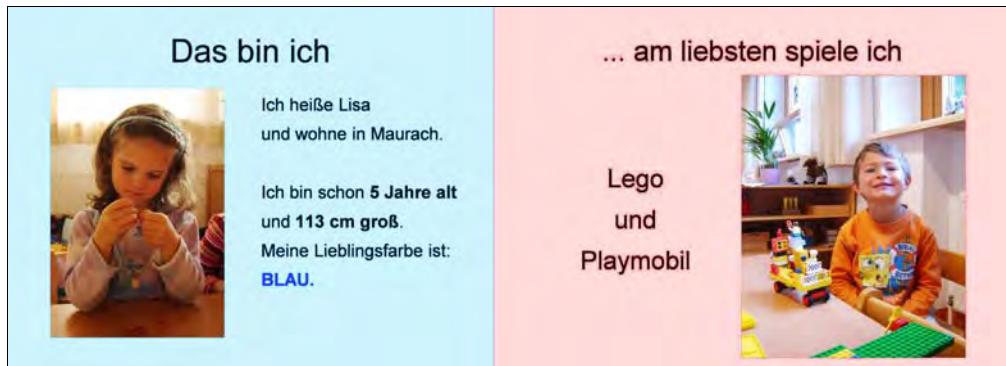


Abb. 3: Vergleich: „Das bin ich-Seite“ von Lisa und „Am liebsten spiele ich-Seite“ von Lukas

Der Vergleich dieser zwei Portfolioseiten macht deutlich, dass eine individuelle Gestaltung der Inhalte leicht möglich ist. Die Kinder geben Auskunft über ihre Interessen, gemeinsam mit der Kindergartenpädagogin werden Fotos gesammelt, die diese Vorlieben unterstreichen und sichtbar machen. Die Themenstellung gibt den Kindern einen Rahmen, in dem sie sich bewegen. Verschiedene Teilbereiche ermöglichen den Kindern, sich einerseits intensiv mit sich selbst zu beschäftigen und andererseits nicht durch zu große Ansprüchen überfordert zu sein. Zur Vorstellung des „Ich“ gehören Seiten wie „Das mag ich“, „Selbstporträt“, „Meine Familie“ oder „Geschichten über mich“ (vgl. Bostelmann 2007, S. 56).

2. Reflexives Betrachten

Helen Barrett (2006) bezeichnet das Element der Reflexion als „heart and soul“ des Portfolios. Die Form des Digital Storytelling stellt eine hoch motivierende Strategie dar, um reflexive Betrachtungsweisen konkret und nachvollziehbar darzustellen.



Abb. 4: Beispiel aus Elisas Portfolio:
„Meine beste Freundin“ – Elisa erzählt über ihre Freundin

Reflektieren des eigenen Tuns und der persönlichen Geschichte muss im Kindergartenalter auf einfachem Niveau gestaltet werden. Die Pädagogin begnügt sich damit, die Kinder anzuregen, über ihre Erlebnisse, ihr Können oder ihre Vorlieben zu erzählen. Durch dieses Verbalisieren und Einbinden in das persönliche Portfolio wird der Weg des Lernens durch die Sicht des Kindes abgerundet. Sensible Fragestellungen von Seiten der Erzieherin können die Erzählfreude der Kinder unterstützen und fördern. Dennoch lassen sich in der Praxis die Grenzen der kognitiven und emotionalen Reife im Vorschulalter erkennen. Die Kinder dürfen mit Aufgaben zur reflektierenden (Selbst)Betrachtung nicht überfordert werden.

Die frühe Förderung des reflexiven Lernens ebnet den Kindern den Weg in eine neue Lernkultur. Wer seine Stärken und Schwächen kennt, kann sich individuelle und erreichbare Ziele setzen. Es wird möglich, eine realistische Einschätzung von sich selbst zu erhalten, zu wissen: Wo stehe ich?, Wie bin ich dazu gekommen?, Wohin will ich gehen und was will ich als nächstes erreichen?

3. Veränderungen erkennen und darlegen

Durch die regelmäßige Arbeit an den Portfolios werden nach und nach Lernprozesse und Entwicklungsschritte der Kinder sichtbar. Gelerntes und Erarbeitetes wird normalerweise zwar angewandt, aber der Weg dorthin, also die Stationen des Entwicklungsprozesses, verlieren leicht an Bedeutung. Portfolios ermöglichen in ihrer Darstellungsweise die konsequente Nachvollziehbarkeit der individuellen Lernfortschritte und verdeutlichen den Kindern, wie

sich Fähigkeiten und Fertigkeiten im Laufe der Zeit verändern, aber auch wie sich Interessen und Vorlieben immer wieder wandeln oder festigen. Diese anschauliche Darstellungsweise trägt positiv zur Ausbildung des Selbstwertgefühls bei (vgl. Barrett 2006).

Im Kindergarten malen die Kinder sehr gerne Mandalas zu verschiedenen Themen aus. Am Beispiel zweier Malarbeiten von Katrin lassen sich Entwicklungsfortschritte im kreativen und feinmotorischen Bereich aufzeigen. War die Strichführung des Malstiftes im Kindergartenjahr 2006 noch eher grob und die farbliche Gestaltung ohne spezielle Überlegungen, so erkennt man in der Malarbeit vom September 2007 deutliche Veränderungen in der Qualität. Das Mandala wurde als Schmetterling erkannt und mit viel Kreativität und einer ansprechenden Farbauswahl gestaltet. Auch die Technik des Ausmalens hat Katrin in einem einzigen Jahr stark verbessert. Um diese Fortschritte kontinuierlich weiterzuverfolgen, ist der Einbezug ähnlicher Arbeitsproben aus unterschiedlichen Altersstufen empfehlenswert.



Abb. 5: Vergleich: Mandala von Katrin 09/2006 und 09/2007

Möglichkeiten und Herausforderungen

Die Portfolioarbeit fördert auch die Zusammenarbeit und Kooperation zwischen Eltern und Erzieherin. Da die Artefakte in den Portfolios von den Kindern erarbeitet wurden, bieten sie auch eine gute Gesprächsgrundlage über die Entwicklung, Lernfortschritte und die gemeinsame Förderung des Kindes. Sowohl die Kinder als auch die Eltern und Pädagogin können mit Hilfe des Portfolios (gemeinsam) reflektieren, was und wie das Kind zu Hause und im Kindergarten lernt. Auf die Weise werden auch die Eltern miteinbezogen. Für die Pädagogin bedeutet die Verwendung der Portfoliomethode, dass sie die Fähigkeiten des einzelnen Kindes leichter wahrnehmen kann.

Eine große Herausforderung stellt die Personalstruktur des Kindergartens dar. In der beschriebenen Kindergartengruppe arbeitet eine ausgebildete Kindergartenpädagogin mit zwanzig Kindern, und sie bekommt Unterstützung von einer Kindergartenhelferin für zehn Stunden pro Woche. Für Portfolioarbeit und viele andere pädagogische Angebote stellen diese Bedingungen eine große Herausforderung dar. Portfolioarbeit bedeutet einen zusätzlichen Zeitaufwand im Kindergarten. Die Kindergartenpädagogin muss die zur Verfügung stehende Zeit sorgfältig planen und gegebenenfalls andere Tätigkeiten etwas in den Hintergrund stellen (zum Beispiel die gemeinsamen Werkarbeiten einschränken). Für die technische Ausstattung im Gruppenraum ist meist ebenfalls die Kindergartenpädagogin verantwortlich, aber auch die Unterstützung des Trägers, in diesem Fall der Gemeinde, ist notwendig. Die Kindergartengruppe verfügt derzeit über zwei Computer mit Internetanschluss und eine Digitalkamera, die auch zur Aufnahme von Filmen geeignet ist.

Pädagogische Entwicklungsprozesse in der praktischen Arbeit mit den Kindern müssen in Zusammenhang mit der Portfolioarbeit überdacht und vorangetrieben werden. Es besteht die Notwendigkeit, Wege und Strategien zu finden, die der Individualität jeden einzelnen Kindes entsprechen und geeignet sind. Schüchterne Kinder zum Beispiel weigern sich vehement, ins Mikrofon zu sprechen, oder sie erzählen zuerst ganz ungezwungen ihre Ideen und Motive. Sobald jedoch die Aufnahme gestartet wird, reagieren sie verschreckt. Die Kinder profitieren von einer alternativen Ausdrucksweise, indem ohne Zwang Möglichkeiten gefunden werden, wie ihre Gedanken trotzdem eingebracht werden können. Besonders jüngeren Kindern (im Alter von drei bis vier Jahren) ist es lieber, wenn die Kindergartenpädagogin die „reibende Kraft“ ihres Portfolios darstellt. Durch die frühe Einbindung dieser Kinder lernen sie jedoch nach und nach die Arbeit mit Portfolios kennen und verlieren so ihre Schüchternheit. Trotz aller Bemühungen werden Grenzen der Reflexionsmöglichkeit und der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit der Kinder im Vorschulalter immer wieder erkennbar. Die Kindergartenpädagogin muss lernen, damit zurechtzukommen und jene Möglichkeiten auszuschöpfen, die die Kinder bereits mitbringen. Weiters entspricht die Portfolioarbeit nicht jeder Persönlichkeitsstruktur, auch dies gilt es zu akzeptieren. Jenen Kinder, die nicht gerne an ihrem Portfolio arbeiten, sollte die Wertschätzung für ihre Leistungen und Lernfortschritte von Seiten der Kindergartenpädagogin auf keinen Fall verwehrt bleiben.

Ausblick

Die Arbeit mit Portfolios im Kindergartenalltag macht Freude – den Kindern und der Kindergartenpädagogin des Kindergarten Maurach. Viele Ideen und Überlegungen zur weiteren Entwicklung der Kindergartenportfolios müssen auf ihre Durchführbarkeit ausprobiert und überprüft werden. Für eine Weiterführung und Weiterentwicklung werden Strukturen und Rahmensetzungen notwendig, um die Arbeit mit der gesamten Kindergartengruppe nicht ausufern zu lassen. Da sich das Sammeln der Arbeiten in den persönlichen Schubladen der Kinder bewährt hat, wird dies zukünftig auch auf diese Weise fortgeführt werden, denn dies stellt eine Arbeitserleichterung dar. Jedoch werden nicht mehr, wie im vorhergehenden Versuchsjahr, alle Arbeiten digitalisiert, sondern nur noch die, welche am Ende im Portfolio

abgelegt werden. Grund dafür ist der große Zeitaufwand, welcher das Digitalisieren und Verwalten aller Dateien mit sich bringt. Der Mangel an Personal trägt viel zu dieser notwendigen zeitlichen Erleichterung bei. Die Bildung von strukturellen Vorüberlegungen muss jedoch äußert genau überlegt sein, um der individuellen Lerngeschichte jedes einzelnen Kindes Rechnung zu tragen und zu ermöglichen.

Für zukünftiges Arbeiten könnten Social Software Produkte, wie zum Beispiel ein Weblog, zum Einsatz kommen, um den Eltern von Beginn an verbesserte Einblicke in die Portfolioarbeit zu ermöglichen und sie daran teilhaben zu lassen. Kommentarmöglichkeiten und Beiträge von Seiten der Eltern wären hier vorstellbar. Längerfristig gesehen bedarf es jedoch kindgerechter Tools, die eine möglichst hohe Beteiligung der Kindergartenkinder garantieren. Es wird notwendig sein, Benutzeroberflächen zu gestalten, die bereits für vier- bis sechsjährige Kinder durchschaubar und ohne Lesefähigkeit bedienbar sind. Die Kinder als Besitzer der Portfolios sollten dadurch ihre Möglichkeiten nutzen können und möglichst eigenständig ihre persönlichen Erfolge und Lernprozesse darlegen und digital aufarbeiten.

Im Zuge der Portfolioarbeit haben sich vielfältige Fragen entwickelt, welche es in den nächsten Schritten zu beantworten gilt:

- Ein wichtiger Punkt ist hier vor allem die Betonung des spielerischen Lernens. Wie können Kinder in ihren Lern- und Entwicklungsschritten begleitet werden, ohne dass es zu einer Verschulung des Kindergartens kommt?
- Welche Chancen und Möglichkeiten bietet die Portfoliomethode zur Veränderung und Weiterentwicklung der pädagogischen Arbeit im Kindergarten?
- Wie sieht es mit der Privatsphäre des Kindes aus? Welche Details, bzw. welche Daten des Kindes und der kindlichen Entwicklung dürfen in der „Öffentlichkeit“ behandelt werden? Inwieweit wollen die Kinder ihren Eltern über ihre Lernerfahrungen im Kindergarten berichten?
- Wie soll eine Kindergartenpädagogin mit fünf bis neun Stunden Vorbereitungszeit pro Woche diese zusätzlichen Arbeitsstunden einbringen, ohne die allgemeine Planung der Kindergartenarbeit zu vernachlässigen? Wie viel Zeit braucht Portfolioarbeit mit allen Kindern an den Kindergarten-Vormittagen?

Literatur

- Attwell, G.; Chrzaszcz, A.; Hilzensauer, W.; Hornung-Prähauser, V. & Pallister, J. (2007) *Grab your future with an e-portfolio – Study on new qualifications and skills needed by teachers and career counsellors to empower young learners with the e-portfolio concept and tools – Summary report*. Poland. URL: <http://www.mosep.org/images/stories/attachments/mosep_study.pdf> [Accessed 25 June 2008].
- Barrett, H. (2004) Electronic Portfolios as Digital Stories of Deep Learning. URL: <<http://www.electronicportfolios.com/digistory/epstory.html>> [Accessed 24 June 2008].
- Barrett, H. (2006) Digital Stories in ePortfolios – Multiple Purposes and Tools. URL: <<http://electronicportfolios.org/digistory/purposes.html>> [Accessed 25 June 2008].
- Bostelmann, A. (Hg.) (2007) *Das Portfolio-Konzept für Kita und Kindergarten*. Verlag an der Ruhr.
- Hilzensauer, W. & Hornung-Prähauser, V. (2005) *ePortfolio – Methode und Werkzeug für kompetenzbasiertes Lernen*. SRFG-Broschüre Salzburg. URL: <<http://edumedia.salzburgresearch.at>> [Accessed 21 January 2006].
- Hornung-Prähauser, V.; Geser, G.; Hilzensauer, W. & Schaffert, S. (2007) *Didaktische, organisatorische und technologische Grundlagen von E-Portfolios und Analyse internationaler Beispiele und Erfahrungen mit E-Portfolio-Implementierungen an Hochschulen*. Salzburg. URL: <http://edumedia.salzburgresearch.at/images/stories/e-portfolio_studie_srfg_fnma.pdf> [Accessed 25 June 2008].
- KIM-Studie (2006) *Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. Hrsg. vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest, Stuttgart 2006. URL: <<http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf06/KIM2006.pdf>> [Accessed 24 June 2008].
- McDrury, J. & Alterio, M. (2003) *Learning through Storytelling in Higher Education*. London, Kogan-Page.
- Merkel, J. (2007) „Erzähl du mir, dann erzähl ich dir“ – Vom mündlichen Erzählen im Kindergarten. In: Textor, M.R. (Hg.) *Kindergartenpädagogik – Online-Handbuch*. URL: <<http://www.kindergartenpaedagogik.de/1098.html>> [Accessed 25 June 2008].
- Paulson, L. & Paulson, P. (1991) Portfolios: Stories of knowing. In: Dreyer, P.H. (Hg.) *Claremont Reading Conference 55th Yearbook 1991: Knowing the power of stories*. Claremont, CA, Center for Developmental Studies of the Claremont Graduate School. ERIC Document Reproduction Service: ED377209.
- Schön, D. (1988) Coaching Reflective Teaching. In: Grimmett, P. & Erickson, G. (1988) *Reflection in Teacher Education*. New York, Teachers College Press, S. 19–29.
- Tippelt, R. & Schmidt, B. (2001) *Was wissen wir über Lernen im Unterricht?* Weinheim, Verlagsgruppe Beltz. URL: <http://www.beltz.de/paedagogik/heft200503/n_02_02.html> [Accessed 24 June 2008].

Kollaboratives audio-basiertes Storytelling: Grundlagen, Prinzipien und Anwendung

Michael Klebl & Stephan Lukosch

Abstract

This article identifies the requirements for a technical system that supports collaborative audio-based storytelling. In the first part of the article, we discuss the basic principles of collaborative audio-based storytelling and its application in different scenarios. In the second part of the article, we introduce a process for collecting, structuring, and linking audio clips and finally publishing the resulting audio-based stories in a web-based environment. We illustrate this process by describing a prototypical tool for collaborative audio-based storytelling. We conclude by highlighting the specific characteristics of our process and tool and giving an outlook on future work directions.

1. In der Gemeinschaft erzählte Geschichten und deren Nutzung

Das Erzählen von Geschichten ist ein gegebenes Phänomen menschlicher Praxis, das zu vielfältigen Zwecken funktionalisiert wird. Da die Funktionalisierung in Bereichen des Lehrens und Lernens, des Wissensmanagements oder der Verbreitung von Geschichten durch Medieninstitutionen oft den Blick auf wesentliche Eigenschaften des Storytellings verstellen kann, sollen zunächst Grundlagen des kollaborativen und audio-basierten Storytellings unabhängig von der Funktionalisierung zu unterschiedlichen Zwecken betrachtet werden, um dann anschließend Anwendungsbereiche, ausgewählte konkrete Anwendungen und zugrunde liegende Prinzipien der Funktionalisierung zu betrachten.

1.1 Grundlagen des kollaborativen und audio-basierten Storytelling

Ausgehend von der gestiegenen Nachfrage nach Hörbüchern und der Ausbreitung des neu entwickelten Medienformats des Podcasts lässt sich für die letzten Jahre eine Renaissance des Hörens diagnostizieren, die hier zum Ausgangspunkt der Betrachtung gemacht wird. Daran anschließend werden Unterschiede zwischen mündlicher und schriftlicher Kommunikation erörtert, um die Hintergründe dieses gestiegenen Interesses am gesprochenen Wort zu beleuchten. Was es bedeutet, wenn gemeinschaftliches Erzählen von Geschichten (engl.: „group storytelling“ oder „collaborative storytelling“) an die Stelle des einzelnen Erzählers die Gruppe setzt, die gemeinschaftlich eine Geschichte erzählt, wird abschließend in diesem Abschnitt dargestellt.

1.1.1 Renaissance des Hörens

Seit Mitte der neunziger Jahre des vorigen Jahrhunderts ist auf dem Markt für Hörbücher ein starker Zuwachs an Umsatz und Profit zu beobachten. Ergänzt wird dieser Trend durch stän-

dig aktualisierte Hörausgaben von Zeitungen und Zeitschriften sowie aktuell vor allem durch Podcasts. Gerade letztere treten als Gratisangebote, die häufig nicht von traditionellen Medienunternehmen wie Verlagen oder Rundfunkanstalten produziert werden, neben die kommerziellen Medienprodukte und machen den Wunsch nach flexiblen, mobilen Nutzungsformen deutlich: Diese werden nach Bedarf („on demand“) als MP3-Datei über das Internet heruntergeladen und auf mobilen Endgeräten, z.B. dem iPod, genutzt. Während auf Seiten der Anbieter eine große Steigerung von Hörangeboten zum Herunterladen und Mitnehmen zu verzeichnen ist, stagniert die Nutzung von Podcasts noch (vgl. Eimeren & Frees 2007, S. 373): Nur 8 % aller Internetnutzer haben im Jahr 2007 Podcasts bereits ausprobiert (gegenüber 6 % im Jahr 2006); nur ein Fünftel (21 %) nutzt mindestens einmal wöchentlich Audiobeiträge aus dem Internet (einschließlich Musik). Dabei nutzen mehr Jüngere Audiobeiträge regelmäßig (48 % der 14- bis 19-Jährigen). Podcasts sind also noch keine Bedrohung für den Markt von Hörbüchern. Daher erscheint es gerechtfertigt, bis auf Weiteres von Hörbüchern als dem Muster für die Nutzungsformen von Hörbeiträgen auszugehen, die zeitlich selbstbestimmt genutzt werden, also nicht an die Ausstrahlung im Rundfunk gebunden sind.

Hörbücher werden gegenüber Büchern mit gleichem oder vergleichbarem Inhalt in erster Linie mit dem Argument der zeitlichen und örtlichen Unabhängigkeit vermarktet. Galten Hörkassetten noch lange als Medium für Blinde und Sehbehinderte sowie für Kinder – also für Menschen, die gedruckte Texte nicht ohne Weiteres selbst lesen können – so zielt die aktuelle Vermarktung von Hörangeboten auf das Leitbild des viel beschäftigten und dynamischen Menschen. Zu jeder Zeit, und gerade neben anderen Aktivitäten her, können Menschen über den Hörsinn Informationen aufnehmen – „double your time“ ist das Motto (vgl. Rühr 2004, S. 26ff. u. 107). Die Nutzung kleiner Abspielgeräte für Audio-Dateien ermöglicht einerseits sichere und störungsfreie Bewegung im öffentlichen Raum (im Gegensatz zu visuell zu nutzenden Medien) und erlaubt andererseits, notwendige Zeiten der Bewegung (Fahr- und Wartezeiten, aber auch sportliche Betätigung) zum Zweck der Unterhaltung oder der Bildung zu nutzen. Beides entspricht der zunehmend mobilen Gesellschaft.

Ein als Hörangebot umgesetzter Text ist jedoch nicht nur eine gelesene Fassung, die das Selbstlesen erspart. Sprechen und Hören funktionieren grundsätzlich anders als Schreiben und Lesen:

- Tondokumente im Allgemeinen, darunter auch Hörbücher, sind unmittelbare und individuelle Repräsentationen der sprechenden Person. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts sollte dieser Umstand insbesondere dokumentarischen Zwecken dienen: Berühmte Persönlichkeiten und ihre Stimmen, ob nun Personen des öffentlichen Lebens, Autoren oder Interpreten, sollten allgemein zugänglich und für die Nachwelt erhalten werden (vgl. Rühr 2004, S. 15). Die sprechende Person gibt aber auch als Sprecherpersönlichkeit eine eigene Interpretation des Texts an die Zuhörenden weiter (vgl. Rühr 2004, S. 18 f.). Nicht zuletzt sind bekannte Stimmen von prominenten Personen auch Verkaufsargumente für Hörbücher. Das gesprochene Wort vermittelt daher auf besondere Weise *Authentizität des Gesagten*, da es einer einzelnen Person zugeordnet werden kann.

- Hörangebote sind in jedem Fall mehr als gesprochener Text. Sie lassen sich, wenn schon der Bezug zur Schrift hergestellt werden soll, allenfalls als inszenierter Text begreifen. Prosodische Elemente wie Betonung, Wortakzent, Satzmelodie, Sprechtempo und Dynamik, die Übernahme von Rollen durch unterschiedliche Sprechweisen sowie Sprachvarietäten unter anderem durch dialektale Färbung treten als Kontext und Interpretation zur reinen Information, die im Text denotiert ist. Klänge, Geräusche und Musik, in manchen Formen des für das Hören inszenierten Texts auch Originaltöne, machen aus dem Gehörten ein Hörerlebnis, das häufig als „Kino im Kopf“ bezeichnet wird (vgl. Rühr 2004, S. 14 f.). Hörangebote bieten folglich *Information zusammen mit Meta-Information und Kontext-Information*.
- Stärker als beim Lesen eines geschriebenen Texts ist ein Rezipient beim Hören an den Zeitverlauf des gesprochenen Texts gebunden. Sprechtempo und Pausen legen die Geschwindigkeit der Rezeption fest und lenken so die *Aufmerksamkeit* des Hörenden. Eine selektive Rezeption wie beim kurSORischen Lesen ist nur mit technischen Mitteln möglich – wenn die digitale Aufnahme und Wiedergabe von Ton die Möglichkeit bieten, im Strom des Gehörten vor- und zurückzuspringen, bestimmte Teile zu wiederholen oder auszulassen sowie gezielt einzelne Stellen anzuspringen.

Diesen besonderen Eigenschaften von Sprechen und Hören im Gegensatz zum Schreiben und Lesen entspricht eine besondere soziale Bedeutung, die dem vorgelesenen bzw. laut gelesen Text zukommt: Als soziale Aktivität ist das laute Lesen von Texten eine Handlung, durch die den gelesenen Texten ein besonderes Gewicht verliehen wird. So ist das laute Lesen von Texten religiöse Praxis und ein meditativer, sinnlicher Vorgang, z.B. in liturgischen Lesungen von für eine Religion normativen Texten. In der Familie oder in profanen Gemeinschaften ist das Vorlesen als Vortrag ein autoritativer Akt, wenn z.B. in der Familie ein wichtiger Brief oder im Gerichtssaal ein Urteil vorgelesen wird. Vorlesen für Kinder ist ein Mittel der Sprachförderung und frühen Lesesozialisation und wird von einer Anschlusskommunikation über das Gelesene begleitet (vgl. Rühr 2004, S. 35 f.).

1.1.2 Mündlichkeit

Die Renaissance des Hörens steht scheinbar im Kontrast zu den auf Literalität ausgerichteten westlichen Industriegesellschaften. Spätestens seit der Erfundung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern, und nochmals beschleunigt durch die informationstechnischen Möglichkeiten des zunächst vor allem textbasierten Internets einschließlich des World Wide Webs, wurde Schriftlichkeit perfektioniert. Dennoch sind mündliche Formen von Kommunikation weder verschwunden noch verdrängt. Schriftlichkeit und Mündlichkeit kommen unterschiedliche Funktionen zu, die als konzeptionelle Schriftlichkeit bzw. konzeptionelle Mündlichkeit unabhängig von der medialen Ausprägung im Gespräch, im Vortrag oder im gedruckten Text zu fassen sind. Das bedeutet: Schriftlichkeit und Mündlichkeit sind Kommunikationsformen, die als Pole eines Kontinuums zu sehen sind. Einzelne Äußerungen, ob nun medial schriftlich oder medial mündlich dargelegt, nehmen eine bestimmte Position zwischen konzeptioneller Schriftlichkeit oder konzeptioneller Mündlichkeit ein. Ein Vortrag kann ebenso wohlüberlegt formuliert sein wie ein Aufsatz; eine E-Mail kann locker und umgangssprachlich formuliert

sein wie ein Gesprächsbeitrag am Telefon. Konzeptionelle Schriftlichkeit und konzeptionelle Mündlichkeit lassen sich erster Linie nach der Akzentuierung von Nähe und Distanz unterscheiden (vgl. Koch & Oesterreicher 1985, S. 23 u. passim):

- Konzeptionelle Schriftlichkeit ist von Distanz zwischen dem Produzenten (dem Autor) und möglichen Rezipienten (den Lesern) geprägt. Die Kommunikation ist nicht an eine Situation gebunden, sondern unabhängig von Zeit und Raum. Entsprechend müssen Äußerungen sorgfältig geplant werden, da Rückfragen nicht spontan möglich sind. Die Planung von Äußerungen bezieht sich auf ein Thema, das als Gegenstand der Kommunikation festgelegt wird. Für dieses Thema muss ein Produzent Annahmen darüber treffen, welche Wissensbestände er bei möglichen Rezipienten voraussetzen kann, und die er folglich nicht ausdrücklich ansprechen muss.
- Konzeptionelle Mündlichkeit ist von Nähe zwischen den Gesprächspartnern geprägt. Es ist nicht auf Dauer festgelegt, wer Produzent und wer Rezipient ist. Vielmehr sind Entgegennahmen, Antworten, Rückfragen und unter Umständen auch nonverbale Reaktionen jederzeit möglich. Beiträge sind spontan und werden nicht vor einer Äußerung kritisch überprüft und überarbeitet. Der Begriff der Nähe kennzeichnet nicht nur eine gleichzeitige Anwesenheit in einem bestimmten Raum. Er bringt vielmehr zum Ausdruck, dass die an einem Kommunikationsvorgang beteiligten Personen über viele gemeinsame Wissensbestände verfügen, d.h. Kontextbedingungen, die als bekannt vorausgesetzt werden – was beim Gespräch unter Anwesenden durch die räumliche und zeitliche Nähe gegeben ist.

Schriftlichkeit und Mündlichkeit werden aber nicht nur als Kennzeichen einzelner Kommunikationsvorgänge betrachtet. Sie sind auch Kennzeichen der kulturellen Prägung, die für Gesellschaften, gesellschaftliche Gruppen oder Regionen im interkulturellen Vergleich oder im historischen Wandel wirksam sind. Mediale Schriftlichkeit, d.h. die Verfügbarkeit von Möglichkeiten zur Aufzeichnung von Gedanken und dem gesprochenen Wort, trägt zur Distanzierung des Gesagten von einzelnen Individuen bei. Mit dieser Distanzierung einher geht die Möglichkeit, Informationen und Wissen zu konservieren, über weite Wegstrecken zu transportieren und über längere Zeiträume zu überliefern. Gleichzeitig werden Aussagen objektiviert, was sich in der Möglichkeit zu abstrakten und komplexen Argumentationen niederschlägt. Schrift ist in dieser Betrachtung wesentlich mehr als ein Werkzeug zur Kommunikation, Schriftlichkeit prägt Kultur und Gesellschaft. Das Interesse und die Untersuchung von Gesellschaften, die keine oder wenig Schriftlichkeit kennen, führte zu einer gängigen Unterscheidung zwischen oralen und literalen Kulturen (vgl. Ong 1982, dt. 1987). Die im Folgenden referierte einfache Unterscheidung und Gegenüberstellung von durch Oralität und Literalität geprägten Kulturen wurde mittlerweile aufgegeben oder gar als ethnozentrisch kritisiert. Oralität und Literalität sind in verschiedenen Gesellschaften vorhanden und wirksam – und aufeinander bezogen. Die Unterscheidung von Oralität und Literalität erlaubt also nicht unbedingt die Kennzeichnung von Gesellschaften, Regionen oder Epochen, wohl aber eine genauere Betrachtung der Bedingungen von Kommunikation in einzelnen Gesellschaften oder gesellschaftlichen Gruppen:

- In von Oralität geprägten Gesellschaften ist Information und Wissen auf das individuelle Gedächtnis sowie die Weitergabe durch Erzählen angewiesen. Kulturelle Güter (z.B. ein

technisches Verfahren, eine für die Gemeinschaft sinnstiftende Erzählung) sind ständig von Vergessen bedroht. Entsprechend zeichnen sich Denk- und Argumentationsmuster durch unmittelbare Zugänge aus: Sie zählen Dinge auf und fassen diese nicht zu Kategorien zusammen, sie folgen der Abfolge von Ereignissen und interpretieren nicht die Zusammenhänge, sie sind durch starke Empathie und durch Übernahme der Perspektive von Betroffenen und Teilnehmenden gekennzeichnet. Komplexere Zusammenhänge werden durch Mnemotechniken begreifbar und konservierbar gemacht. Diese schlagen sich in sprachlichen Formen wie Versen, Reimen, ritualisierten Abläufen, Wiederholungen oder formelhaften Erzählungen mit festem Handlungsgerüst und stereotypen Figuren nieder.

- In von Literalität geprägten Gesellschaften lassen sich Informationen und Wissen auf Medien unabhängig von einzelnen Personen aufzeichnen. Daraus folgt die Idee der Objektivität von Aussagen, die über Strecken und Zeiträume unverändert bleiben. Wissen wird zu etwas, was unabhängig von einzelnen Personen und bestimmten gesellschaftlichen Gruppen existiert. Im Verfassen von Texten, gerade in Bezug auf andere Texte, können Gedanken und Ideen immer weiter ausdifferenziert werden. Dies führt zu abstrakten Argumentationsmustern, zur Bildung von Kategorien und Taxonomien, zur stetig weiterführenden Analyse und Kritik sowie zur Ausarbeitung und Unterscheidung im Detail, was unter anderem an einer Vergrößerung des Wortschatzes erkennbar wird.

Im Hinblick auf die Modifikation von Kommunikation durch das Internet hat der Begriff der sekundären Oralität von Walter J. Ong (vgl. 1982, S. 135) besondere Aufmerksamkeit erlangt. Als sekundäre Oralität wird eine die erneute Zunahme von Oralität in durch Literalität geprägten Gesellschaften bezeichnet. Sichtbar ist diese Wiederkehr von Oralität nach Ong in der Bedeutung von Massenmedien wie Hörfunk und Fernsehen, aber auch an der weiten Verbreitung von Telefon und Aufzeichnungsmöglichkeiten für die gesprochene Sprache. Prägte zuerst Literalität die Kommunikationsformen in diesen Medien, so entwickelten sich bald vermehrt Formen der Kommunikation, die an Oralität angelehnt waren. Während also zunächst z.B. ein Rundfunkbeitrag zuerst schriftlich ausformuliert und eher mit Blick die Autorität des gedruckten Wortes verlesen statt wie im Gespräch erzählt wurde, etablierten sich weniger formale und normierte Formen der spontanen Moderation, der Publikumsansprache, des Gesprächs und der Erzählung. Ong deutet diese Entwicklung als Ausdruck des Bedürfnisses nach gemeinschafts- und sinnstiftenden Kommunikationsangeboten, dem Oralität durch Unmittelbarkeit, Anschaulichkeit, Empathie und Wiederholung besser entspricht als die abstrakten Argumentationsmuster der Literalität. Da ähnliche weniger formale und weniger normierte Formen der (schriftsprachlichen) Kommunikation auch im Internet, z.B. im Internet-Relay-Chat, im E-Mail-Verkehr oder in Newsgroups und Web-Foren, zu beobachten sind, wurde der Begriff der sekundären Oralität auf internetbasierte Formen der Kommunikation übertragen (vgl. Wegmann 1998, S. 45 u. 49). Auch die gestiegene Nachfrage nach Hörbüchern kann als erneute Zunahme von Oralität in durch Literalität geprägten Gesellschaften gedeutet werden.

Sekundäre Oralität bedeutet in diesem Verständnis folglich eine Wiederkehr konzeptioneller Mündlichkeit zunächst in medialer Mündlichkeit (Rundfunk, Fernsehen, Telefon, Tondokumente), dann in der medialen Schriftlichkeit des Internets (Internet-Relay-Chat, E-Mail-

Verkehr, Newsgroups). Sekundäre Oralität kann als Konzept die Renaissance des Hörens in auf Literalität ausgerichteten westlichen Industriegesellschaften erklären – sie entspricht dem Bedürfnis nach gemeinschafts- und sinnstiftenden Kommunikationsangeboten.

Offen bleibt, was mediale Mündlichkeit im Internet für diese Entwicklung bedeutet. Wenn Gesprächsbeiträge einfach aufgezeichnet, verteilt und dauerhaft genutzt werden können – z.B. in Form von Podcasts – sind diese wahrscheinlich einer ähnlichen Entwicklung unterworfen wie schriftliche Beiträge im Internet: Sie können entweder konzeptionell mündlich, d.h. auf Spontaneität, Nähe und gemeinsame Wissensbestände ausgerichtet sein, oder vermehrt konzeptionell schriftlich geprägt sein, d.h. wohl formuliert, objektiv, auch auf Distanz und Erläuterung von Themen und Wissen angelegt sein.

1.1.3 Storytelling als soziale Aktivität

Das Erzählen von Geschichten lässt sich kaum anders denn als soziale Aktivität deuten. Erzählte Geschichten richten sich an mehrere, potentiell unendlich viele Zuhörer, Zuschauer oder Leser. In Erzählungen wird in einer Gruppe oder zwischen Generationen Wissen weitergegeben: Das lateinische „narrare“ leitet sich ab von „gnarus“ für wissend, kundig (vgl. Bruner 2003, S. 27). Erzählungen sind identitätsstiftend, sowohl für den einzelnen Menschen, als auch für Gemeinschaften. Jerome Bruner (2003, S. 63 ff.) zeigt auf, wie erzählte Geschichten über den Erzählenden selbst nicht nur zum Aufbau und zum Umbau des Selbstbilds einer Personen beitragen, sondern auch dazu dienen, dieses Selbstbild in durch die Kultur geprägte Werte, Normen und Regeln sowie das Wissen über die Welt in unterschiedlichen Perspektiven einzubetten.

Bei dieser Betrachtung wird das Erzählen in erster Linie in Bezug auf den Kreis der Adressaten als soziale Aktivität beschrieben, während eine erzählende Person immer als ein Einzelner gedacht wird. In eingehenden Untersuchungen zur Kommunikation in Familien zeigen Elinor Ochs und Lisa Capps dagegen, wie Erzählungen aus Gesprächen entstehen:

The difference between telling a story *to* another and telling a story *with* another is an important one. [...] the activity of narrating with a family member, friend, neighbor, or perhaps a healer serves as a prosaic social arena for developing frameworks for understanding events. Narrative activity becomes a tool for collaboratively reflecting upon specific situations and their place in the general scheme of life. (Ochs & Capps 2001, S. 2)

Im gemeinschaftlichen Akt des Erzählens von Geschichten werden Ereignisse im sozialen Rahmen, d.h. vor dem Hintergrund von Werten, Normen und Regeln sowie dem Wissen über die Welt, analysiert, bewertet und zur Diskussion gestellt. Narrationen sind ein Mittel, gemeinsame Annahmen einer Gemeinschaft zum Ausdruck zu bringen, zu bestätigen oder im Diskurs zu verändern (vgl. Ochs & Capps 2001, S. 2 u. passim). Entsprechende Narrationen stellen als Berichte über Lebensereignisse im Rahmen einer Gemeinschaft wie einer Familie einen Zusammenhang zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft her. Narrative

Strukturen entwickeln sich nicht ausschließlich als Schöpfung einer autonom erzählenden Person, sondern durch Nachfragen, Ergänzungen, Hinweise oder Interpretationsangebote zuhörender Personen, die zu Ko-Erzählern werden. Oft weiß eine erzählende Person, z.B. ein Kind, das von den Eltern nach den Erlebnissen eines Schultags gefragt wird, nicht, wohin der Verlauf der Erzählung führen wird. Ergänzungen der Ko-Autoren führen dazu, dass Erzählungen unerwartete Wendungen nehmen, in neue Zusammenhänge gerückt werden und so eine nicht von Beginn an bekannte Bedeutung erhalten.

Die Beiträge von zuhörenden Personen, die zu Ko-Erzählern werden, können ergänzend sein, sie können aber auch mehr oder weniger konstitutiv für die erzählte Geschichte sein. Elinor Ochs und Lisa Capps (vgl. 2001, S. 24 ff.) beschreiben den Grad, wie weit eine Gruppe die Entfaltung einer Geschichte beeinflusst und prägt, mit dem Kontinuum der Erzählerschaft („tellership“). Diese reicht vom alleinigen aktiven Erzähler hin zu mehreren, gleichermaßen aktiven Erzählenden. Neben der Dimension der Erzählerschaft („tellership“) beschreiben Ochs und Capps vier weitere für Narrationen entscheidende Dimensionen: Erzählbarkeit, Einbettung, Linearität und moralische Prägung („tellability“, „embeddedness“, „linearity“ und „moral stance“). Anhand der insgesamt fünf Dimensionen lassen sich dann zwei Extremformen von Erzählungen unterscheiden: Auf der einen Seite stehen von einer Person erzählte Geschichten, die einen gut erzählbaren Gegenstand haben, nicht an die Situation der Erzählung angebunden sind, linear und kausal strukturiert sind und eine feststehende Moral haben, folglich fertige Geschichten sind. Auf der anderen Seite stehen von mehreren Personen erzählte Geschichten, mit einem weniger gut erzählbaren Inhalt, eingebettet in die Situation der Erzählung, nicht linear oder kausal organisiert und mit einer ungewissen moralischen Folge sowie reich an Bedenken, Fragen und Betrachtungen aus unterschiedlichen Perspektiven. Während erstere recht gut erforscht sind, fehlt bislang der forschende Zugang zur letzteren Art von Geschichten, die unmittelbar in einer Gemeinschaft entstehen (vgl. Ochs & Capps 2001, S. 20–23).

Beim kollaborativem Storytelling gilt es daher zu beschreiben, wie Geschichten in Gruppen entstehen. Dabei gilt, dass Situationen, in denen gemeinschaftlich Geschichten erzählt werden, keinesfalls immer eine ideale Gesprächssituation unter gleichberechtigten Personen darstellen. Im Gegenteil: Unterschiedliche Rollen und Funktionen wie Initiator einer Geschichte, beitragende Miterzähler, kritische Nachfrager stehen für soziale Positionen und lenken den Blick auf soziale Strukturen von Hierarchie, Macht und Ungleichheit (vgl. Ochs & Capps 2001, S. 55 u. passim). Dies ist gerade im Hinblick auf erzählte Geschichten im Kontext von Erziehung und Bildung interessant: Wenn wir lernen, wie gemeinschaftlich Geschichten erzählt werden, lernen wir gleichzeitig etwas über soziale Strukturen und die eigene soziale Position.

1.2 Funktionalisierung

Storytelling – das Erzählen von Geschichten – ist nicht nur ein gegebenes Phänomen menschlicher Praxis. Gerade in jüngerer Zeit wird Storytelling als Methode oder Verfahren in unterschiedlichen Anwendungsgebieten funktionalisiert. Ziel dieser Funktionalisierung ist, durch koordiniertes Erzählen in der Gruppe ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln

(wobei jede Person ihre eigenen Kenntnisse und ihre eigene Interpretation einer gemeinsamen Erfahrung beisteuert), um so in der Gruppe vorhandenes, nicht formuliertes Wissen explizit zu machen. Ausgehend von bekannten Anwendungsfeldern des Storytellings werden im Folgenden zunächst beispielhaft einige mögliche konkrete Anwendungen des kollaborativen, audio-basierten Storytellings vorgestellt. Anschließend werden einige Prinzipien der Funktionalisierung, die den genannten Anwendungsfeldern gemeinsam sind, herausgearbeitet.

1.2.1 Anwendungen: Beispiele

Die Spannweite der Anwendungen des Storytellings ist groß: So gilt Storytelling als Methode zur Gewinnung von Wissen und wird im Bereich des Wissensmanagements sowie im Bereich der Aus- und Weiterbildung eingesetzt (vgl. Perret, Borges & Santoro 2004). Gleichzeitig gilt Storytelling als Methode zum Erwerb kommunikativer Kompetenzen und wird als solche in der Elementar- und Primarpädagogik sowie in der Fremdsprachendidaktik genutzt. Eine Funktionalisierung des Geschichtenerzählens im Bereich der Erwachsenenbildung bzw. der sozialen Arbeit schließt hier unmittelbar an (vgl. Reinmann-Rothmeier, Erlach & Neubauer 2000). Daneben lässt sich auch die Bürgerbeteiligung an Massenmedien als Anwendungsbereich nennen.

Nimmt man zum Aspekt des Erzählens von Geschichten in der Gruppe noch die Eigenschaft von Mündlichkeit und Hören hinzu, so lassen sich als künftige Entwicklungen folgende konkrete Anwendungen des kollaborativen, audio-basierten Storytellings benennen:

- Im Kontext eines Wandels in der Medienlandschaft, der vor allem durch journalistische Weblogs ausgelöst wurde, kommt der Idee des emanzipatorischen Gebrauchs von Massenmedien wieder eine besondere Bedeutung zu. Das Stichwort „Graswurzel-Journalismus“ (von engl.: „grassroot“ als Bezeichnung für soziale, basisdemokratische Bewegungen „von unten“) steht für Beteiligung von Bürgern oder einer Gruppe von Bürgern, die für Interessensgruppen oder soziale Bewegungen stehen, an der Produktion von Nachrichten, Berichten, Reportagen und Beiträgen zur öffentlichen gesellschaftlichen und politischen Debatte (vgl. Gillmor 2006). Hier ist unter anderem die Zunahme von Medienangeboten zu beobachten, die sich an ethnische Minderheiten in den durch Migration geprägten westlichen Industriegesellschaften richten. Diese als „ethnic media“ bezeichneten Medienprogramme, produziert von Migranten für Migranten, sind nur eine mögliche Form eines neuen Mediengebrauchs. Sehr verschiedene Gemeinschaften, ob durch Herkunft, politische Überzeugung oder soziale Interessen geprägt, nutzen Massenmedien nicht nur als Rezipienten, sondern als Produzenten (vgl. Deuze 2006). In Deutschland ist diese Form der Mediennutzung speziell für den Rundfunk als „Bürgerradio“ bekannt. Bürgerradios gelten als ein Anwendungsbereich der mediapädagogischen Arbeit und haben zum Ziel, eine Gegenöffentlichkeit zu schaffen. Traudel Günnel (2001, S. 32 f.) weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass durch die technischen Möglichkeiten des Internet hier neue Produktions- und Publikationsmöglichkeiten geschaffen werden, die nicht mehr den Vorgaben der Regulierung des Rundfunks unterworfen sind. Entsprechende Angebote stellen zwar eine Herausforderung für die Rundfunkanstalten dar, werden aber auch von etablierten Medienanbietern integriert, z.B. bei *einestages*, dem

bislang nur schriftsprachlich ausgerichteten Zeitgeschichte(n)-Portal von SPIEGEL ONLINE (URL: <<http://einstages.spiegel.de/>>), in dem Zeitzeugen Geschichten zu historischen Ereignissen erzählen können, oder im *migration-audio-archiv* des WDR, kurz maa, (URL: <<http://www.migration-audio-archiv.de/>>), das die Erzählungen von hundert Migrantinnen und Migranten versammelt. Beide Angebote sind bislang jedoch nicht auf kollaboratives Erzählen angelegt.

- Als Methode des Lehrens und Lernens wird das Erzählen von Geschichten systematisch genutzt. Storytelling dient nicht nur dazu, Prozesse der Reflexion über Gelerntes anzuregen. Janice McDrury und Maxine Alterio (vgl. 2003, S. 12) stellen fest, dass gerade im Alltag erzählte Geschichten zum informellen Lernen beitragen und damit zentrales Element des lebensbegleitenden Lernens sind. Neben dieser Funktionalisierung des Storytelling in didaktischen Kontexten erfährt seit kurzer Zeit der Einsatz von Podcasts eine besondere Aufmerksamkeit (vgl. Campbell 2005). Dabei steht einerseits die Nutzung von Podcasts als Mittel zur Vermittlung von Information und Wissen im Vordergrund (vgl. Ketterl, Schmidt, Mertens & Morisse 2006). Andererseits wird davon ausgegangen, dass Podcasts ihre besondere pädagogische und didaktische Wirkung dann entfalten, wenn sie von den Lernenden selbst produziert werden (vgl. McLoughlin, Lee & Chan 2006). Die letztere Nutzungsform entspricht mehr der Herkunft von Podcasts, die dem Ursprung nach nicht von institutionellen Anbietern wie Rundfunkanstalten oder Hochschulen, sondern von Privatpersonen produziert werden und auditive Formen von Weblogs sind. Neben den Aspekten des kollaborativen und situierten Lernens sowie der Konstruktion von Wissen im Prozess des Lernens beziehen sich Ansätze zu kollaborativ von Lernenden produzierten Podcasts auf das Storytelling als Methode des Lehrens und Lernens (z.B. im Projekt IMPALA, vgl. Edirisingha & Salmon 2007). Dabei gehen entsprechende Einsatzszenarien von Modellen der Medienproduktion aus, die der Arbeit in Medieninstitutionen entsprechen und am Personal Computer ausgeführt werden können. Entsprechend arbeiten Lernende bei der Produktion von Podcasts wenn auch arbeitsteilig, so doch lokal in einzelnen Arbeitsschritten an einem PC. Praxis und technische Unterstützung für die verteilte Produktion von Podcasts, die entsprechende Einsatzszenarien von verschiedenen Orten aus möglich macht, z.B. in der Fernlehre, sind noch nicht bekannt.
- Im Bereich des Wissensmanagements, also im Kontext von Unternehmen und anderen Organisationen, findet sich das Erzählen von Geschichten funktionalisiert als Mittel oder Methode in unterschiedlichen Bereichen und wird zum Teil als vollständig strukturiertes Vorgehen beschrieben (vgl. Schreyögg & Caussanel 2005; Snowden 2000a; Snowden 2000b). Die Anforderungen an das Storytelling als Methode der Kommunikation im Unternehmen sind vielfältig: Zum einen gilt es, Erfahrungswissen explizit zu machen und zu dokumentieren. Zum anderen ist das Ziel, Wissen in Organisationen weiterzugeben, wobei mit Storytelling im Gegensatz zu anderen Formen der Kommunikation Bereiche angesprochen werden, die nicht mit Fakten beeinflusst werden, beispielsweise das Selbstverständnis der Organisation, persönliche und soziale Faktoren von Führung oder die Bereitschaft zum Wandel und damit zur Entwicklung von Organisation und einzelnen Mitarbeitern. Neben diesen in der Unternehmenskommunikation, Organisations- und Personalentwicklung verankerten Einsatzszenarien erhält das Storytelling besondere

Aufmerksamkeit in der Expertiseforschung. Hier wird davon ausgegangen, dass Expertenwissen, das zur Bewältigung komplexer Problem- und Aufgabenstellungen notwendig ist, in gekapselfter Form durch Verknüpfungen zwischen differenzierten Konzepten (z.B. als Fallgeschichte) kognitiv repräsentiert und weitergegeben wird (vgl. Fairbairn, 2002; Strasser & Gruber 2004). Daher kommt dem Storytelling in der Kommunikation zwischen Experten und Novizen, ausgerichtet am Ziel der Ausbildung vom Novizen zum Experten, eine besondere Rolle zu. Aber auch die Kommunikation zwischen Experten und Laien kann durch das Erzählen von Geschichten unterstützt werden, z.B. im Bereich professioneller Beratung oder zwischen Entwicklern und Anwendern technischer Systeme. Ein Beispiel dafür ist der Einsatz von „Storycards“ im „eXtreme Programming (XP)“, einem Vorgehensmodell in der Softwareentwicklung (vgl. Beck 2004, S. 88). Mit Hilfe von Storycards beschreiben Anwender den Entwicklern die Anforderung an ein Softwareprodukt in Form von Geschichten, die Anforderungen eingebettet in konkrete Einsatzszenarien anhand eines Ablaufs und der Rahmenbedingungen beschreiben. Entwickler haben dann die Aufgabe, die komplexe Darstellung der Anwendung eines Softwareprodukts in Leistungsmerkmale zu zergliedern, diese den Anwendern mit Hilfe von „Taskcards“ darzulegen und mit diesen zu diskutieren. Ausgehend von der Erzählung der Anwender über Einsatzfälle entsteht durch Rückfragen der Entwickler ein Dialog über Leistungsmerkmale eines technischen Produkts, in dem zudem Prioritäten, Umsetzungsschritte und Modalitäten der Umsetzung verhandelt werden. Dabei dienen Storycards der Aufzeichnung von Anforderungen und Leistungsmerkmalen, also der Strukturierung und Dokumentation über das mündliche Gespräch hinaus. Hier und in anderen Anwendungsbereichen bietet kollaboratives und audio-basiertes Storytelling die Möglichkeit zum Diskurs nahe am mündlichen Gespräch mit der Möglichkeit, Geschichten zu dokumentieren und zu verändern.

Neben den genannten Anwendungsbereichen der emanzipatorischen Mediennutzung im Bürgerradio, der Vermittlung und Konstruktion von Wissen im Bildungsbereich und der Wissenskommunikation in Unternehmen und Organisationen findet sich das kollaborative Erzählen von Geschichten auch im therapeutischen Bereich. Hier ist das Ziel von in Gruppen erzählten Geschichten die Erinnerung und Aufarbeitung von Erlebnissen, die als traumatisch oder bedeutsam eingeschätzt werden.

1.2.2 Gemeinsame Prinzipien der Funktionalisierung

Die Nutzung des gemeinschaftlichen Erzählens geht von den oben beschriebenen Funktionen aus, die dem Erzählen im sozialen Kontext zukommt: Wissen wird gemeinschaftlich erarbeitet und bewertet sowie in Narrationen geformt und weitergegeben. Geschichten wirken sinn- und identitätsstiftend, da sich einzelne Personen in Beziehung zur sozialen Umwelt, z.B. zu einer Gemeinschaft oder einer Organisation setzen. Der soziale Rahmen von Handlungen und Entscheidungen, d.h. Werte, Normen und Regeln sowie das gemeinsame Verständnis von Problemen und Welt, werden offengelegt, verhandelt und unter Umständen verändert.

Eine Formalisierung der Prozesse der Entstehung, der Erzählung und der Weiterentwicklung von Geschichten – in Form von Arbeitsschritten, als systematisches Verfahren oder didakti-

sche Methode – dient dazu, den Prozess von Produktion, Verbreitung und Rezeption handhabbar und zweckbezogen nutzbar zu machen. Dabei werden auch die sozialen Beziehungen zwischen den am Prozess beteiligten Personen festgelegt, in Form von Rollen als Initiatoren, Produzenten, Ko-Produzenten und Rezipienten. Dabei lassen sich die sozialen Beziehungen in symmetrische und asymmetrische Beziehungen unterscheiden. In Bezug auf kollaboratives Lernen einschließlich zugehöriger Lehrtätigkeiten lassen sich Prozesse der Zusammenarbeit unter Gleichberechtigten („*peer-to-peer collaboration*“) von Prozessen der Vermittlung zwischen Lehrenden (Experten oder Tutoren) und Lernenden (verstanden als Laien oder Novizen) unterscheiden (vgl. Jucks, Paechter & Tatar 2003). Die Beobachtung, dass in asymmetrischen Beziehungen Information und Wissen immer von den Beteiligten, die über bessere Voraussetzungen der Kommunikation verfügen, an diejenigen übermittelt werden, die über weniger Möglichkeiten verfügen, steht jedoch nicht allein. Sie muss sicherlich ergänzt werden um die Zielstellung, dass gerade die Personen, die über weniger Möglichkeiten der Kommunikation verfügen, zur Äußerung ihres Wissens und ihrer Ansprüche befähigt werden oder sich selbst befähigen. Ausgehend von diesen Voraussetzungen lassen sich unterschiedliche Zugänge zum kollaborativen Storytelling unterscheiden, die auf gleichberechtigten Diskurs, auf Vermittlung oder auf Partizipation ausgerichtet sind:

- Auf gleichberechtigten Diskurs ausgerichtete Zugänge zum Storytelling – „*peer-to-peer*“ – finden sich vor allem in der didaktischen Funktionalisierung, also dort, wo Lernende kollaborativ Geschichte erfinden und erzählen, um Wissen zu verstehen, zu durchdringen oder im Lernprozess neu zu konstruieren. Auch therapeutische Formen des Erzählens von Geschichten richten sich am gleichberechtigten Diskurs aus, da die gegenseitige Anerkennung als Person entscheidend für den Heilungsprozess ist. Sicherlich lassen sich auch in Bereichen des Wissensmanagements, z.B. in der narrativen Reflexion über im Team bewältigte Projekte, Formen des gleichberechtigten Diskurses erkennen.
- Auf die Vermittlung und Verbreitung von Wissen oder Information ausgerichtete Zugänge zum Storytelling – „*top-down*“ – finden sich ebenfalls vor allem in der didaktischen Funktionalisierung, also dort, wo Geschichten nicht von Lernenden, sondern für Lernende erzählt werden. Aber auch die starke Funktionalisierung des Storytellings im Wissensmanagement entsprechend einer Ausrichtung an den Zielen eines Unternehmens oder einer Organisation setzt immer eine asymmetrische Beziehung zwischen Geschichtenerzähler und -rezipienten voraus. Das heißt: Die Erzähler definieren, was als Wissen gilt und für richtig gehalten wird.
- Auf Partizipation oder die Befähigung zur Partizipation ausgerichtete Zugänge zum Storytelling – „*bottom-up*“ – finden sich ausgeprägt im Graswurzel-Journalismus, konkretisiert beispielsweise im Konzept des Bürgerradios. Sicher lassen sich auch therapeutische Formen des Erzählens von Geschichten als Befähigung zur Partizipation deuten. Von Interesse ist aber, dass auch Formen der Kommunikation zwischen Experten und Laien nicht ausschließlich als Vermittlung und Verbreitung von Wissen ausgehend von Experten hin zu den Laien verstanden werden muss. Vermeintliche Laien, z.B. künftige Anwender eines technischen Produkts, sind Experten für den Anwendungsbereich von

Wissen. Als solche tragen ihre Erzählungen zur Bildung eines vertieften Verständnisses von Wissen im Kontext der Anwendung bei.

2. Technische Unterstützung

Der Funktionalisierung des Storytellings entspricht eine Technisierung durch technische Medien der Aufzeichnung (Text, Bild, Film und Ton) und der Übermittlung von Erzählungen über Distanz (Massenmedien, Telemedien und Internet). Hinzu kommt die Unterstützung kollaborativer Prozesse bei der Entwicklung und medialen Umsetzung von Erzählungen. Dabei ist offensichtlich, dass Formen des Storytellings, die auf gleichberechtigten Diskurs oder die Befähigung zum Partizipation ausgerichtet sind, besondere Anforderungen an medientechnische Systeme stellen. Diese müssen leicht zugänglich, selbsterklärend und lernförderlich gestaltet, kurz: einfach zu bedienen sein.

Ein geeignetes medientechnisches System, dass auch räumlich verteilten Anwendern audio-basiertes kollaboratives Storytelling ermöglicht, baut auf einen geeigneten Kollaborationsprozess auf. Die Anforderungen an die technische Unterstützung und den Kollaborationsprozess ermitteln wir im Folgenden anhand eines beispielhaften Szenarios „Flurfunk“ an der FernUniversität in Hagen¹. Innerhalb des Szenarios „Flurfunk“ wollen Angehörige der FernUniversität sich zu Gruppen zusammenschließen und gemeinsam über aktuelle Ereignisse aus verschiedenen Blickwinkeln an der FernUniversität berichten. Für die technische Unterstützung ergibt sich daraus die folgende Anforderung:

- (A1)** Das Werkzeug zum kollaborativen Storytelling muss eine Benutzerverwaltung und Projektverwaltung anbieten.

Um gemeinsam audio-basierte Geschichten erstellen zu können, müssen Anwender zunächst Audiobeiträge aufzeichnen. Diese stehen dann jedoch nur dem einzelnen Anwender zur Verfügung. Deshalb müssen die Anwender darin unterstützt werden, einen gemeinsamen Datenbestand von Audiobeiträgen aufzubauen. Daraus ergibt sich die folgende Anforderung:

- (A2)** Das Werkzeug zum kollaborativen Storytelling muss für jedes Projekt einen gemeinsamen Arbeitsbereich zur Verfügung stellen, in dem die Anwender die Audiobeiträge zur gemeinsamen Benutzung einstellen und verwalten können.

Die Angehörigen der FernUniversität wollen über aktuelle Ereignisse aus verschiedenen Blickwinkeln berichten. Ebenso wollen sie die Möglichkeit haben, Beiträge zu kommentieren. Diese Kommentare sollen nicht erst am Ende eines Audiobeitrags erfolgen. Stattdessen soll aus einem Audiobeitrag heraus direkt auf den Kommentar oder die Ergänzung verwiesen werden können, so dass eine kommentierte Variante des ursprünglichen Audiobeitrags entsteht. Um den dazu normalerweise notwendigen Schnitt von Audiobeiträgen zu vermeiden

¹ Der von uns frei gewählte Titel „Flurfunk“ bezieht sich auf den allgemein gebräuchlichen Ausdruck für den informellen Informationsfluss innerhalb eines Unternehmens oder einer Institution. Ein Zusammenhang mit der regelmäßig erscheinenden Veröffentlichung des Personalrats der FernUniversität in Hagen mit dem Titel „Flurfunk“ besteht nicht.

und damit die Wiederverwendbarkeit von einmal erstellten Audiobeiträgen zu erhöhen, muss die folgende Anforderung erfüllt werden:

- (A3)** Das Werkzeug zum kollaborativen Storytelling muss es den Anwendern gestatten, innerhalb der Audiobeiträge Marken zu setzen, von denen aus auf andere Audiobeiträge verwiesen werden kann.

Die Marken erlauben es den Anwendern, Positionen innerhalb eines Audiobeitrags zu spezifizieren, von dem aus auf andere Beiträge verwiesen werden kann. Dadurch können Anwender gemeinsam verzweigte Geschichten aufbauen, die aus Audiobeiträge und Verweisen zwischen den Audiobeiträgen bestehen. Um die Anwender bei dem Aufbau solch verzweigter Geschichten zu unterstützen, muss die folgende Anforderung erfüllt werden:

- (A4)** Das Werkzeug zum kollaborativen Storytelling muss den Anwendern eine Unterstützung zur gemeinsamen Montage der Audiobeiträge anbieten.

Durch die Möglichkeit, Verweise zwischen den Beiträgen einzufügen und diese gemeinsam zu bearbeiten, können die Anwender mehrere parallele Geschichten in einer Montage erstellen. Prinzipiell kann dabei zwischen linearen Geschichten und nicht-linearen Geschichten unterschieden werden (vgl. Spaniol, Klamma, Sharda & Jarke 2006). Eine lineare Geschichte beschreibt dabei genau einen Handlungsfaden, dem der Zuhörer folgen muss. In einer nicht-linearen Geschichte gibt es jedoch mehrere alternative Pfade, die auch zu unterschiedlichen Enden führen können. Im Zusammenhang mit unserem Szenario „Flurfunk“ kann es sich dabei zum Beispiel um einen kommentierten oder nicht kommentierten Audiobeitrag handeln. Aber auch unterschiedliche Meinungen können in unterschiedlichen Versionen zum Ausdruck gebracht werden. Die Berichte über die aktuellen Ereignisse an der FernUniversität sollen jedoch nicht nur den Mitgliedern der Projektgruppe zur Verfügung stehen. Einzelne ausgewählte Geschichten sollen allen Angehörigen der FernUniversität als Podcast angeboten werden. Aus diesem Grund müssen die folgende Anforderung erfüllt werden:

- (A5)** Das Werkzeug zum kollaborativen Storytelling muss es den Anwendern erlauben, einzelne lineare Geschichten aus der nicht-linearen Montage auszuwählen und als Podcast zur Verfügung zu stellen.

Aus diesen fünf Anforderungen lässt sich ein Prozess zum audio-basierten kollaborativen Storytelling ableiten:

1. Projektgruppen bilden
2. Beiträge einstellen
3. Beiträge segmentieren
4. Beiträge montieren
5. Story publizieren

Diese fünf Schritte müssen dabei nicht alle zwingenderweise in sequentieller Reihenfolge durchlaufen werden. So sind Sprünge zwischen den einzelnen Prozessschritten während der Entstehung einer gemeinsamen Geschichte durchaus vorgesehen, um eine freie Entwicklung der gemeinsamen Geschichte zu ermöglichen. So kann es z.B. während der Montage einzel-

ner Beiträge notwendig sein, neue Beiträge einzustellen, die danach direkt in die Montage einfließen.

Zurzeit entwickeln wir eine kollaborative Anwendung, welche die obigen Anforderungen und damit auch die einzelnen Prozessschritte zum kollaborativen audio-basierten Storytelling unterstützt. Diese Anwendung kombiniert eine webbasierte Community-Plattform zum Publizieren und Bewerten von Stories mit einem Werkzeug zur Aufbereitung und Montage von Beiträgen. Im Folgenden werden wir die einzelnen Prozessschritte entlang des Szenarios „Flurfunk“ und des kollaborativen Werkzeugs vertieft erläutern.

2.1 Projektgruppen bilden

Um gemeinsam an einer Geschichte arbeiten zu können, müssen Anwender Gruppen bilden und ein gemeinsames Projekt definieren können (A1). Unsere webbasierte Community-Plattform erlaubt es den Anwendern, auf einfache Art und Weise einen Zugang zu beantragen. Mittels dieses Zugangs können sich Anwender dann auch in dem Storytelling-Werkzeug anmelden und mit dem webbasierten System verbinden. Sobald eine Verbindung zwischen dem Werkzeug und dem webbasierten System hergestellt wurde, können Anwender neue Projekte erzeugen und andere Anwender in diese Projekte einladen.

Abb. 1 zeigt die Projektansicht unseres kollaborativen Storytelling-Werkzeugs. Die Projektansicht ist in drei Bereiche unterteilt. Im linken Bereich werden die einzelnen Projekte des lokalen Anwenders verwaltet. Existierende Projekte können bearbeitet und neue Projekte können erzeugt werden. Im mittleren Bereich wird eine Beschreibung des aktuell selektierten Projektes angezeigt. Der rechte Bereich zeigt die Anwender an, die an dem Projekt mitarbeiten, und erlaubt es, neue Anwender zu einem Projekt hinzuzufügen.

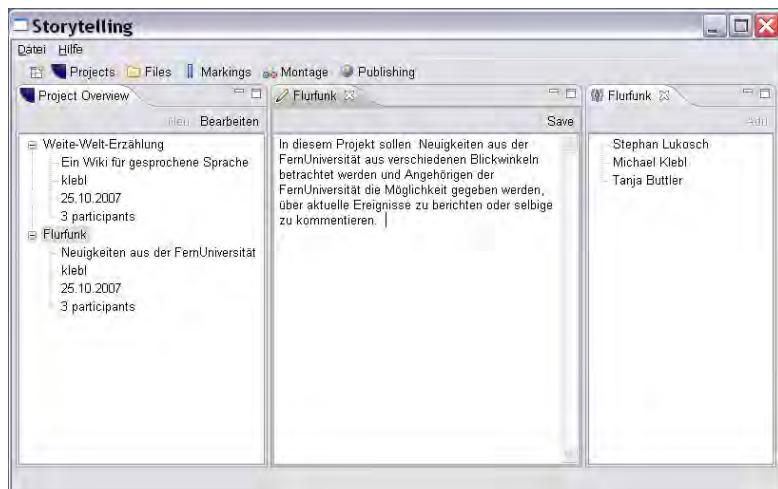


Abb. 1: Die Projektansicht des Storytelling-Werkzeugs

2.2 Beiträge einstellen

Im zweiten Prozessschritt stellen Anwender die Audiobeiträge, die in der gemeinsamen Erzählung verwendet werden sollen, in den gemeinsamen Arbeitsbereich ein (A2). Dazu müssen die Beiträge zunächst lokal importiert werden, bevor sie an den Server übertragen werden können. Der Server verwaltet und versioniert die Beiträge aller an dem Projekt beteiligten Anwender und ermöglicht somit den Aufbau eines gemeinsamen Datenbestandes. Die Inhalte dieses Datenbestandes können entweder über das lokale Storytelling-Werkzeug abgerufen werden oder in der webbasierten Community-Plattform eingesehen werden. Zu jedem Audiobeitrag können Anwender eine textuelle Beschreibung oder eine Transkription des Beitrags ablegen, die zur Suche nach interessanten Beiträgen verwendet werden kann.

Abb. 2 zeigt die Dateiansicht unseres Storytelling-Werkzeugs, welche diesen Prozessschritt unterstützt. Im linken Bereich der Dateiansicht sind wiederum die einzelnen Projekte zu sehen. Im Vergleich zur vorherigen Projektansicht werden nun allerdings die einzelnen zum Projekt gehörigen Dateien angezeigt. Abgesehen von den Audiobeiträgen können die Anwender auch beliebige andere Dokumente in den gemeinsamen Arbeitsbereich einbringen. Der rechte Bereich der Dateiansicht gliedert sich in einen oberen und unteren Teil. Der obere Teil zeigt Detailinformationen zu den einzelnen Dateien im gemeinsamen Arbeitsbereich. Dazu zählen der Zustand, d.h. ob die Datei nur lokal vorliegt (*New*), nur auf dem Server (*Virtual*) oder bereits mit dem Server synchronisiert wurde (*Synchronized*), der Titel, das Datum der letzten Modifikation, die Größe, der Name des Anwenders, der die Datei zuletzt verändert hat, und die Versionsnummer der Datei. Der untere rechte Bereich zeigt die textuelle Beschreibung der Datei.

In unserem Szenario „Flurfunk“ sind hier bereits einige Audiobeiträge und auch Zusatzmaterialien eingefügt worden. Aktuell wird die textuelle Beschreibung zum Audiobeitrag „Antrittsvorlesung“ angezeigt.

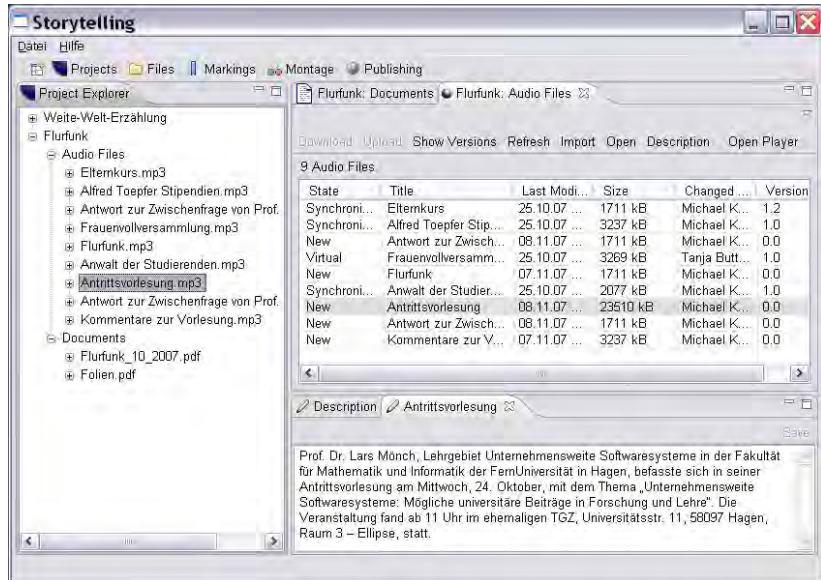


Abb. 2: Die Dateiansicht des Storytelling-Werkzeugs

2.3 Beiträge segmentieren

In diesem Prozessschritt können die Anwender die Audiobeiträge segmentieren und so für die Montage aufbereiten, dass Verweise zwischen den einzelnen Beiträgen möglich werden (A3). Anstatt die Audiobeiträge dabei jedoch in einzelne Teile zu zerlegen, erlaubt unser Storytelling-Werkzeug es den Anwendern, in den Audiobeiträgen Marken zu setzen. Diese Marken können in der Montage der einzelnen Audiobeiträge als Einsprung- bzw. Aussprungstellen verwendet werden. Abgesehen von diesen expliziten Marken, sind jedem Audiobeitrag zwei Marken implizit zugeordnet: der Beginn und das Ende des Beitrags.

Die Marken werden dabei nicht nur lokal gesetzt, sondern allen Anwendern, die Zugang zu dem gemeinsamen Arbeitsbereich haben, angezeigt und zur Verwendung freigegeben. So kann eine kollaborative Segmentierung der einzelnen Beiträge vorgenommen werden. Diese Segmentierung auf Basis der Marken ermöglicht es, Audiobeiträge ohne Schnitt zu ergänzen und bei der Montage mit Informationen anzureichern. Ein weiterer Effekt ist, dass die die Originalquelle mehrfach mit unterschiedlichen Ausschnitten in einer Montage verwendet werden kann.

Abb. 3 zeigt die Segmentierungsansicht unseres Storytelling-Werkzeugs. Der linke Bereich zeigt wiederum die Projektansicht mit den einzelnen Beiträgen. Zusätzlich werden die bereits gesetzten Marken innerhalb eines Audiobeitrags im Projektbaum angezeigt. Für den selektierten Audiobeitrag findet sich weiterhin eine Liste der bereits gesetzten Marken mit deren

Namen, der Stelle im Beitrag, dem Namen des Anwenders, der die Marke erzeugt hat, und dem Zeitpunkt der Erzeugung im rechten oberen Bereich der Segmentierungsansicht.

Um die Marken innerhalb einer Datei zu setzen, können sich die Anwender die Beiträge anhören. Währenddessen wird die Wellenform des Beitrags im unteren rechten Bereich der Segmentierungsansicht visualisiert. In dieser Wellenansicht können dann einfach Sprungstellen identifiziert und dafür notwendige Marken präzise eingefügt werden. In Abb. 3 ist in der Wellenansicht aktuell eine Marke selektiert. Mittels der Funktionsleiste unterhalb der Wellenansicht können die Anwender zwischen den bereits vorhandenen Marken springen, die Wiedergabe anhalten oder wieder aufnehmen. Zu jeder Marke können Anwender einen Namen und eine Beschreibung angeben. Durch den Namen und die Beschreibung ist es dann auch für die anderen Anwender leicht möglich, den Sinn einer Marke nachzuvollziehen und selbige zu verwenden.

In unserem Szenario „Flurfunk“ sind bereits alle Audiobeiträge mit Marken versehen. Die aktuelle Ansicht zeigt wiederum den Audiobeitrag „Antrittsvorlesung“, in dem durch zwei Anwender eine Reihe von Marken für die Montage gesetzt worden sind.

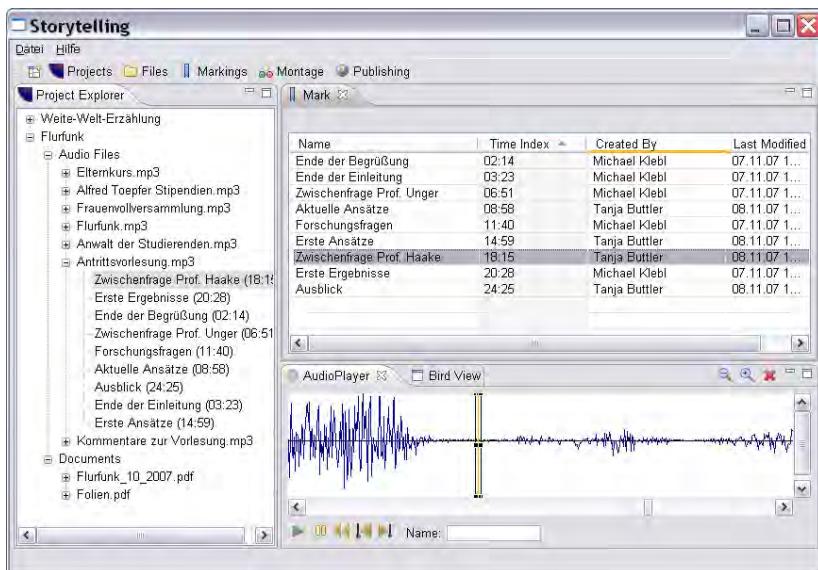


Abb. 3: Die Segmentierungsansicht des Storytelling-Werkzeugs

2.4 Beiträge montieren

Die im gemeinsamen Arbeitsbereich zur Verfügung stehenden Audiobeiträge können nun durch die Anwender gemeinsam verknüpft werden. Das Werkzeug zum kollaborativen Storytelling soll dazu eine entsprechende Unterstützung anbieten (A5). Aufgrund der Marken ist

es möglich, die Originaldateien zu verknüpfen, ohne diese selbst zu manipulieren. Die Verknüpfung der einzelnen Beiträge stellt dabei als übergeordnete Struktur einen gerichteten Graphen dar, dessen Knoten Abschnitte aus den Audiobeiträgen und dessen Kanten die Verknüpfungen zwischen diesen Abschnitten repräsentieren.

Jedem Knoten sind genau ein Audiobeitrag und eine Startmarke innerhalb dieses Audiobeitrags zugeordnet. Falls die Anwender keine Startmarke explizit spezifizieren, wird die implizite Beginnmarke des Audiobeitrags automatisch gewählt. Innerhalb der Montage ist es nicht erforderlich, dass jedem Knoten unterschiedliche Audiobeiträge oder Startmarken zugeordnet sind oder dass alle Audiobeiträge aus dem gemeinsamen Arbeitsbereich in einer Montage verwendet werden. Abgesehen von der Startmarke können die Anwender Marken innerhalb des Audiobeitrags auswählen, von denen sie zu anderen Audiobeiträge verzweigen. Dazu werden in jedem Knoten zu jeder Marke die Menge der Zielknoten verwaltet. Da jeder Knoten nur eine Startmarke haben kann, ergibt sich aus dem Knoten dann direkt die Startmarke des Audiobeitrags, auf den verwiesen wird. Die Kanten des Graphen ergeben sich somit aus den Einträgen in den Marken. Zusätzlich dazu beschreiben die Kanten, wie der Übergang zu dem Zielknoten gestaltet wird, d.h. zum Beispiel als harter Schnitt oder als Überblendung.

Unser Werkzeug zum kollaborativen Storytelling unterstützt die Anwender bei dem Aufbau eines solchen Graphen bzw. der Montage der einzelnen Audiobeiträge. So können die Anwender, sobald sie sich mit dem Server verbinden, die aktuelle Montage für ihr Projekt von dem Server beziehen und auch eigene Änderungen an der Montage mit dem Server synchronisieren. Zukünftig planen wir eine vollständig synchrone Bearbeitung der Montage, d.h. sobald ein Anwender eine Änderung durchführt, wird selbige auch allen anderen Anwendern angezeigt, die gerade in derselben Montage arbeiten. Unabhängig von der Art der Kollaboration entsteht schließlich von einem Wurzelknoten ausgehend ein Graph, in dem jeder Pfad von einem Wurzelknoten zu einem Blatt eine alternative Story darstellt. Dabei zeichnet sich ein Wurzelknoten dadurch aus, dass er keine eingehenden Kanten hat. Ein Blatt und damit ein potentieller Endknoten ist dadurch gekennzeichnet, dass er keine ausgehenden Kanten hat.

Abb. 4 zeigt die Montageansicht unseres Storytelling-Werkzeugs. Der linke Bereich hat sich im Vergleich zur Segmentierungsansicht nicht verändert. Der rechte Bereich erlaubt nun jedoch die graphische Erstellung einer Montage. Jedes Rechteck in diesem Diagramm stellt dabei einen Abschnitt aus einem Audiobeitrag dar. Die gefüllte Fläche innerhalb des Rechtecks zeigt dabei die Dauer und Position des Abschnitts an. Marken, die als Ausgangspunkt oder Eingangspunkt in einen Audiobeitrag verwendet werden, werden durch einen kleinen gefüllten Kreis dargestellt. Innerhalb des Szenarios „Flurfunk“ ist der Audiobeitrag „Flurfunk“ als Wurzelknoten in die Montage eingefügt worden. Danach folgt der Beitrag „Antrittsvorlesung“. Die Gruppe hat ausgehend von diesem Knoten drei unterschiedliche Pfade eingefügt. Eine Variante besteht darin am Ende des Beitrags „Antrittsvorlesung“, direkt zu dem Beitrag „Anwalt der Studierenden“ zu wechseln. Alternativ kann zuvor noch der Beitrag „Kommentare zur Vorlesung“ gehört werden. Schließlich ist es auch bereits während der Antrittsvorlesung möglich, selbige zu verlassen und sich zu den Zwischenfragen jeweils ausführliche Antworten anzuhören.

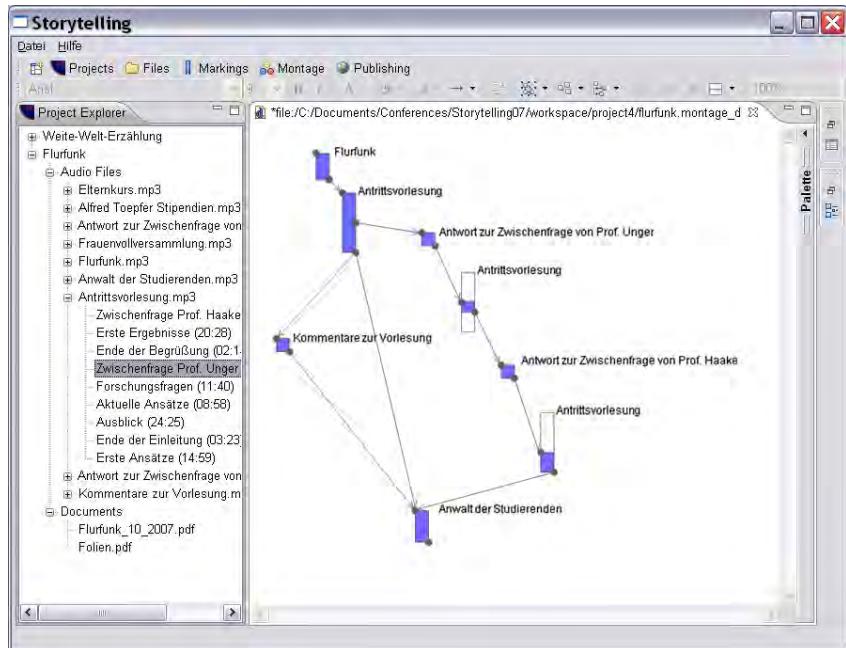


Abb. 4: Die Montageansicht des Storytelling-Werkzeugs

2.5 Story publizieren

Im vorherigen Prozessschritt konnten durch die gemeinsame Konstruktion der Montage eine Reihe von alternativen Geschichten entstehen, die jeweils durch einen Pfad vom einem Wurzelknoten zu einem Blatt in dem gerichteten Graphen repräsentiert werden. In diesem Prozessschritt können Anwender einzelne Pfade in dem Graphen auswählen und als Podcast in dem webbasierten Community-Portal der Allgemeinheit zur Verfügung stellen (A5). Zur Auswahl eines Pfades selektieren Anwender zunächst einen Wurzelknoten und dann einen weiteren Knoten in dem Graphen. Basierend auf dieser Spezifikation berechnet unser Storytelling-Werkzeug die Menge aller möglichen Pfade. Aus diesen Pfaden kann dann je nach Gruppenprozess ein Gruppenmitglied individuell einen Pfad zur Publikation auswählen oder durch eine Abstimmung in der Gruppe ein Pfad aus den möglichen Pfaden bestimmt werden. Anhand der im ausgewählten Pfad hinterlegten Information erstellt unser Werkzeug dann eine zusammenhängende Audiodatei, die von den Anwendern mit einer Beschreibung versehen werden kann, bevor sie der Allgemeinheit als Podcast zum Download angeboten wird. Das Community-Portal bietet schließlich noch weitere Funktionen, um die einzelnen Podcasts zu bewerten, Kommentare über die Podcasts abzugeben oder über selbige in der Community zu

diskutieren. Natürlich kann ein Podcast selbst auch wieder Bestandteil eines Projektes werden, mittels Marken segmentiert und Bestandteil einer neuen Geschichte werden.

Abb. 5 zeigt die Publikationsansicht unseres Storytelling-Werkzeugs. Aktuell ist ein Pfad zur Publikation ausgewählt. Dieser Pfad führt ausgehend vom Beitrag „Flurfunk“ über die Antworten zu den Zwischenfragen zu dem Beitrag „Anwalt der Studierenden“. Dazu hat der lokale Anwender zunächst den Wurzelknoten „Flurfunk“ und die Endmarke des Audiobeitrags „Anwalt der Studierenden“ ausgewählt, bevor aus einer Liste der möglichen Pfade der nun hervorgehobene selektiert wurde.

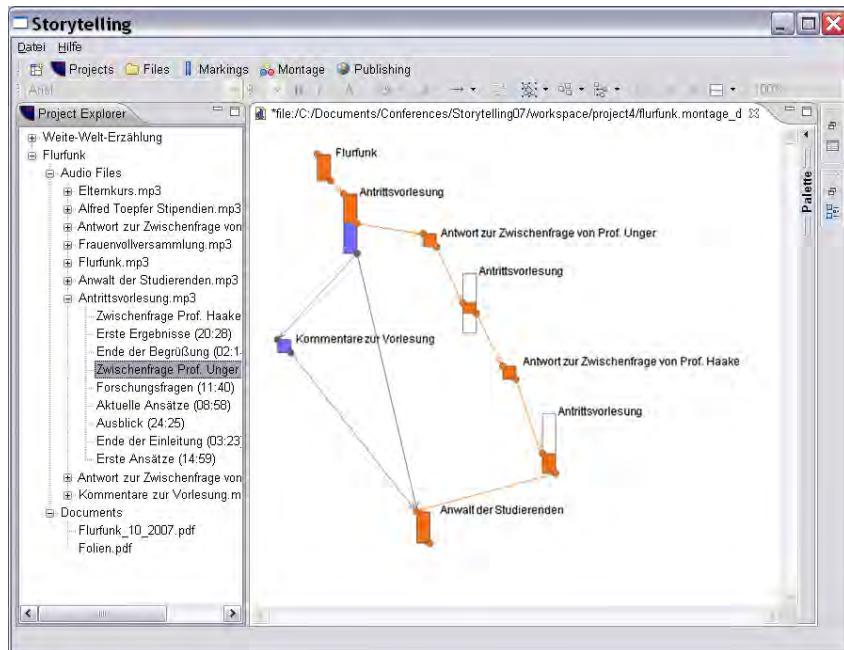


Abb. 5: Die Publikationsansicht des Storytelling-Werkzeugs

3. Vergleichbare Systeme

Es existiert eine Reihe von Werkzeugen, die eine Gruppe von Anwendern bei der gemeinsamen Erstellung von Geschichten unterstützen. StoryMapper (vgl. Acosta et al. 2004) erlaubt es einer Gruppe, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen. Der Kooperationsprozess wird dabei durch Rollen strukturiert. Die gemeinsame Geschichte wird als „conceptual map“ modelliert. Die einzelnen Knoten einer „conceptual map“ können mit beliebigen Medien verknüpft werden. TellStory (vgl. Perret et al. 2004) ist eine webbasierte kooperative Anwendung, die es einer Gruppe von Anwendern erlaubt, gemeinsam eine textbasierte Geschichte

zu erstellen. PhotoStory (vgl. Schäfer, Valle & Prinz 2004) verwendet Storytelling, um innerhalb einer Gruppe das Bewusstsein bzgl. der Selbstdarstellung der Gruppe und der sozialen Aktivitäten in der Gruppe zu stärken. Dazu kann die Gruppe gemeinsam Geschichten erstellen, die aus einer Reihe von Bildern mit Untertiteln besteht. Keines der genannten Systeme erlaubt es jedoch, eine audio-basierte Geschichte gemeinsam zu erstellen.

Abgesehen von diesen kollaborativen Werkzeugen gibt es weitere interessante Werkzeuge zur Erstellung von Geschichten. MIST (vgl. Klamma, Spaniol & Renzel 2006; Spaniol et al. 2006) erlaubt die Erstellung von multimedialen nicht-linearen Geschichten. Bei den Medien kann es sich z.B. um Text, Bilder, Audio oder Video handeln. In MIST ist es möglich, rein audio-basierte Geschichten zu erstellen. Allerdings steht im Vergleich zu unserem Storytelling-Werkzeug die Kollaboration nicht im Vordergrund. Anwender können zwar eine Geschichte gemeinsam bearbeiten, sie werden allerdings durch das System nicht bei der Synchronisierung von nebenläufigen Änderungen unterstützt. iTell (vgl. Landry & Guzdial 2006b) basiert auf einem 4-stufigen Prozess, welcher es Anwendern erlaubt, eine textbasierte Geschichte zu erstellen, die mit digitalen Medien angereichert werden kann. Obwohl Landry und Guzdial Kollaboration als eine fundamentale Aktivität beim Storytelling betrachten (vgl. Landry & Guzdial 2006a), unterstützt iTell keine Kollaboration. Röber, Huber, Hartmann, Feustel, & Masuch (2006) führen das Konzept von „Interactive Audiobooks“ ein. Diese kombinieren nicht-lineare audio-basierte Geschichten mit interaktiven Elementen aus Computerspielen. Die Erstellung der Geschichten erfolgt dabei nicht kollaborativ. Schließlich erlaubt es StoryWriter (vgl. Steiner & Moher 1992), eine textbasierte und illustrierte Geschichte zu erstellen. Autoren werden durch ein Regelsystem unterstützt, welches z.B. die Interaktion von Charakteren verwaltet oder auch Text generiert. StoryWriter ist jedoch keine kollaborative Anwendung und unterstützt keine audio-basierten Geschichten.

4. Ergebnis

In diesem Artikel haben wir zunächst Grundlagen, Prinzipien und Anwendungsmöglichkeiten von kollaborativem und audio-basiertem Storytelling betrachtet. Unserer Meinung nach lässt sich ausgehend von der gestiegenen Nachfrage nach Hörbüchern und dem relativ neuen Medienformat des Podcasts eine Renaissance des Hörens diagnostizieren. Das Konzept der sekundären Oralität, die eine Wiederkehr konzeptioneller Mündlichkeit sowohl in der medialen Mündlichkeit der Massenmedien als auch in der medialen Schriftlichkeit des Internets beschreibt, kann diese Renaissance erklären. Das kollaborative audio-basierte Storytelling bedient sich dieser Renaissance und macht den gemeinschaftlichen Akt des Erzählens von Geschichten für verschiedene Zwecke nutzbar. Im gemeinschaftlichen Akt des Erzählens von Geschichten in Gruppen werden alle Beteiligten zu Ko-Erzählern: durch Nachfragen, Ergänzungen, Hinweise, Interpretationsangebote, eigene Sichten und vieles mehr. Dabei ist die Spannweite von möglichen Anwendungsgebieten sehr groß und reicht vom kollaborativen Bürgerradio, dem Einsatz in kollaborativen Lernszenarien und im Wissensmanagement bis hin zur Anforderungsanalyse bei der Softwareentwicklung. All diese Szenarien basieren auf gemeinsamen Prinzipien, die einer technischen Unterstützung bedürfen.

Für diese technische Unterstützung haben wir fünf Anforderungen identifiziert und ein Werkzeug zum kollaborativen audio-basierten Storytelling vorgestellt, das diese Anforderungen in einem fünf-stufigen Prozess erfüllt. Dieser Prozess besteht aus den Schritten Projektgruppen bilden, Beiträge einstellen, Beiträge segmentieren, Beiträge montieren und Story publizieren. Die einzelnen Schritte müssen dabei nicht sequentiell durchlaufen werden. Stattdessen sind Sprünge zwischen den einzelnen Prozessschritten möglich, um eine freie Entwicklung der gemeinsamen Geschichte zu ermöglichen. Im Vergleich mit anderen Werkzeugen zeichnet sich dabei unser Werkzeug im speziellen dadurch aus, dass es den Anwendern in unserem Werkzeug möglich ist, kollaborativ Marken zu setzen und damit eine Segmentierung der gemeinsamen Audiodateien vorzunehmen. Ein besonderer Aspekt dieser Segmentierung ist, dass die Originaldateien nicht verändert werden und damit für weitere Verwendung in unterschiedlichen Geschichten zur Verfügung stehen. Des Weiteren unterstützt unser Werkzeug eine kollaborative Montage der einzelnen Beiträge, die in einem gerichteten Graphen resultiert. Ausgehend von einer gewählten Startmarke können so alternative Pfade, d.h. Geschichten, aus diesem Graphen zur Publikation gewählt werden. Durch diese kollaborative Montage wird gerade erst die alternative Darstellung von Ereignissen, Wissen, Geschichten oder auch Anforderungen möglich. Der gemeinschaftliche Akt des Erzählens, in dem eine Gruppe von Menschen sich auf eine gemeinsame Darstellung verständigt, wird dadurch im Vergleich zu anderen Werkzeugen explizit unterstützt.

Das vorgestellte Werkzeug zur Unterstützung des kollaborativen audio-basierten Storytellings wird in nächster Zeit in konkreten Anwendungsszenarien eingesetzt, erprobt und weiterentwickelt. Dabei soll im speziellen geklärt werden, ob die zur Verfügung gestellte Prozessunterstützung für eine kollaborative Bearbeitung und partizipative Erstellung audiobasierter Geschichten zweckmäßig ist und ob unter Umständen weitere Werkzeuge die Zugangsschwelle zur Erstellung gemeinsamer Geschichten reduzieren, die kollaborative Gestaltung erleichtern oder die Navigation in dem zeitbasierten Medium verbessern können. Da es ein zentrales Entwurfsziel ist, die freie Entwicklung von gemeinsam erzählten Geschichten zu ermöglichen, sind insbesondere diejenigen Anwendungsgebiete von Interesse, die auf gleichberechtigten Diskurs („peer-to-peer“) oder auf Partizipation sowie die Befähigung zur Partizipation („bottom-up“) ausgerichtet sind. Dazu zählen vor allem kollaborative Lernszenarien, sowohl im schulischen als auch im akademischen Umfeld. Daneben stehen Formen der Experten-Laien-Kommunikation, z.B. im Anwendungsfall des partizipativen Designs technischer Systeme, das Anwender mit in die Produktentwicklung einbezieht, im Zentrum. Zu den Formen des emanzipatorischen Gebrauchs von Massenmedien (Stichwort „Bürgerradio“) lassen sich hier Parallelen ziehen, wenn das Ziel der partizipativen Gestaltung nicht nur auf technische Systeme, sondern auch auf soziale und organisatorische Zusammenhänge, z.B. in einem Unternehmen oder in einer Kommune, bezogen wird.

Für die sozialwissenschaftliche Forschung stellen sich Fragen in der Analyse entstehender Prozesse des Erzählens von Geschichten in Gruppen. Insbesondere stellt die Möglichkeit, gemeinsam erzählte Geschichten immer wieder zu verändern, indem Beiträge neu hinzugefügt und Montagen verändert werden, eine Neuerung dar – sowohl gegenüber dem unmittelbaren Erzählen von Geschichten im persönlichen Gespräch, das nicht wiederholbar

ist, als auch gegenüber technisch unterstützten Formen des Storytellings, die eine einzelne fertige Geschichte zum Ziel haben. Wie sich Geschichten im Laufe der Zeit durch Nachfragen, Ergänzungen, Hinweise, Interpretationsangebote und anderes mehr verändern, kann beobachtet werden, wenn einzelne Versionen der Montagen von unterschiedlichen Zeitpunkten im Prozess miteinander verglichen werden. Der Vergleich verschiedener Pfade in einer Montage zu einem bestimmten Zeitpunkt, an dem eine Geschichte fertiggestellt werden soll, ist für eine Gruppe die Grundlage der Abstimmung über eine gemeinsame Geschichte. Welche Prozesse zu diesem Ziel führen und wie eine Gruppe diese Prozesse der Bewertung und Auswahl ausgestaltet, ist nicht durch das Werkzeug vorgegeben. Dieses stellt lediglich die Möglichkeiten zur Bewertung und zur Auswahl zur Verfügung. Daher stellt sich des Weiteren die Frage, wie Konsens über eine relative stabile Version einer Geschichte hergestellt wird und wie lange eine stabile Version überdauert. Verglichen werden können diese Prozesse mit der gemeinsamen Bearbeitung von Texten in einem Wiki-System. Dabei stellt das vorgestellte Werkzeug eine audio-basierte, also auf mediale Mündlichkeit ausgerichtete Variante eines kollaborativen Mediensystems dar. Offen bleibt, ob sich hier Formen der konzeptionellen Mündlichkeit, also auf Nähe und gemeinsamen Kontext ausgerichtete Kommunikationsmuster etablieren, oder ob wiederum konzeptionelle Schriftlichkeit, also Distanz und Unabhängigkeit von Situation, Zeit oder Raum die Kommunikation prägen. Letzteres wäre konzeptionelle Schriftlichkeit im Medium des Mündlichen, das technisch verfügbar gemacht wird, und damit eine Form sekundärer Schriftlichkeit.

Dank

Ein besonderer Dank gilt Tanja Buttler, die im Rahmen ihrer Diplomarbeit das hier vorgestellte Werkzeug zum audio-basierten Storytelling entwickelt hat.

Literatur

- Acosta, C.E.; Collazos, C.A.; Guerrero, L.A.; Pino, J.A.; Neyem, H.A. & Motelet, O. (2004) *StoryMapper: A Multimedia Tool to Externalize Knowledge, Proceedings of the XXIV Conference of the Chilean Computer Science Society*. Arica, Chile, IEEE CS Press, S. 133–140.
- Beck, K. (2004) *Extreme Programming. Die revolutionäre Methode für Softwareentwicklung in kleinen Teams*. München [u.a.], Addison-Wesley.
- Bruner, J.S. (2003) *Making Stories. Law, Literature, Life*. Cambridge, Mass. [u.a.], Harvard University Press.
- Campbell, G. (2005) There's Something in the Air. Podcasts in Education. *Educause review*, 40 (2005) 6.
- Deuze, M. (2006) Ethnic media, community media and participatory culture. *Journalism*, 7 (2006) 3, S. 62–280.
- Edirisingha, P. & Salmon, G.K. (2007) Pedagogical models for podcasts in higher education. *Conference papers and presentations, Beyond Distance Research Alliance* (2007). Available from: <<http://hdl.handle.net/2381/405>> [Accessed 1 December 2007].
- Eimeren, B. van & Frees, B. (2007) Internetnutzung zwischen Pragmatismus und YouTube-Euphorie. ARD/ZDF-Online-Studie 2007. *Media Perspektiven* 8, S. 362–378.
- Fairbairn, G.J. (2002) Ethics, empathy and storytelling in professional development. *Learning in Health and Social Care* 1, S. 22–32.
- Gillmor, D. (2006) *We the Media: Grassroots Journalism By The People, For the People*. Cambridge, O'Reilly Media.
- Günnel, T. (2001) Rundfunklandschaft im strukturellen Wandel. In: Fichtner, J.; Günnel, T. & Weber, S. (Hg.) *Handlungsorientierte Medienpädagogik im Bürgerradio. Forschungsergebnisse eines Modellprojektes mit ArbeitnehmerInnen und dessen Implikationen für die medienpädagogische Diskussion*. München, KoPäd Verlag, S. 17–51.
- Jucks, R.; Paechter, M.R. & Tatar, D.G. (2003) Learning and Collaboration in Online Discourses. Structured Poster Session at the 84th annual meeting of the AERA. *International Journal of Educational Policy, Research, & Practice* 4, S. 117–146.
- Ketterl, M.; Schmidt, T.; Mertens, R.t & Morisse, K. (2006) Techniken und Einsatzszenarien für Podcasts in der universitären Lehre. In: Mühlhäuser, M.; Rößling, G. & Steinmetz, R. (Hg.) *4. e-Learning Fachtagung der GI (DeLF)*. Technische Universität Darmstadt, Gesellschaft für Informatik e.V., S. 81–90.
- Klamma, R.; Spaniol, M. & Renzel, D. (2006) Virtual Entrepreneurship Lab 2.0: Sharing Entrepreneurial Knowledge by Non-Linear Story-Telling. *J.UKM (Journal of Universal Knowledge Management). Special Issue „Reflections on Knowledge Management – a selection of papers presented at the I-KNOW '06 in Graz, Austria“* 3, S. 174–198. Available from: <http://www.jukm.org/jukm_1_3/virtual_entrepreneurship_lab_20> [Accessed 30 November 2007].

- Koch, P. & Oesterreicher, W. (1985) Sprache der Nähe – Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte. In: Deutschmann, O.; Flasche, H.; König, B.; Kruse, M.; Pabst, W. & Stempel, W.-D. (Hg.) *Romanistisches Jahrbuch*. Berlin/New York, Walter de Gruyter, S. 1–43.
- Landry, B. & Guzdial, M. (2006a) Learning from Human Support: Informing the Design of Personal Digital Story-Authoring Tools. *Proceedings of CODE 2006*.
- Landry, B. M. & Guzdial, M. (2006b) iTell: supporting retrospective storytelling with digital photos, *DIS '06: Proceedings of the 6th ACM conference on Designing Interactive systems*. New York, ACM Press, S. 160–168.
- McDrury, J. & Alterio, M. (2003) *Learning through Storytelling in Higher Education. Using Reflection & Experience to Improve Learning*. London [u.a.], Kogan Page.
- McLoughlin, C.; Lee, M.J.W. & Chan, A. (2006) Using student-generated podcasts to fostering reflection and metacognition. *Australian Educational Computing* 21, S. 34–40.
- Ochs, E. & Capps, L. (2001) *Living Narrative. Creating Lives in Everyday Storytelling*. Cambridge, Mass. [u.a.], Harvard University Press.
- Ong, W.J. (1982) *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. London [u.a.], Methuen.
- Perret, R.; Borges, M.R.S. & Santoro, F.M. (2004) Applying Group Storytelling in Knowledge Management, *Groupware: Design, Implementation, and Use, 10th International Workshop, CRIWG 2004*. Berlin/Heidelberg, Springer-Verlag, S. 34–41.
- Reinmann-Rothmeier, G.; Erlach, C. & Neubauer, A. (2000) *Erfahrungsgeschichten durch Story Telling. Eine multifunktionale Wissensmanagement-Methode* (127). München, Ludwig-Maximilians-Universität, Lehrstuhl für Empirische Pädagogik und Pädagogische Psychologie.
- Röber, N.; Huber, C.; Hartmann, K.; Feustel, M. & Masuch, M. (2006) Interactive Audiobooks: Combining Narratives with Game Elements. *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment*. Berlin/Heidelberg, Springer-Verlag, S. 358–369.
- Rühr, S.M. (2004) *Hörbuchboom? Zur aktuellen Situation des Hörbuchs auf dem deutschen Buchmarkt*. Erlangen-Nürnberg, Buchwissenschaft/Universität Erlangen-Nürnberg.
- Schäfer, L.; Valle, C. & Prinz, W. (2004) Group storytelling for team awareness and entertainment, *NordiCHI '04: Proceedings of the third Nordic conference on Human-computer interaction*. New York, ACM Press, S. 441–444.
- Schreyögg, G. & Caussanel, J. (2005) *Knowledge Management and Narratives. Organizational Effectiveness through Storytelling*. Berlin, Schmidt.
- Snowden, D. (2000a) The Art and Science of Story or “Are you sitting uncomfortably?” Part 1: Gathering and Harvesting the Raw Material. *Business Information Review* 17, S. 147–156.
- Snowden, D. (2000b) The Art and Science of Story or “Are you sitting uncomfortably?” Part 2: The Weft and the Warp of Purposeful Story. *Business Information Review* 17, S. 215–226.

- Spaniol, M.; Klamma, R.; Sharda, N. & Jarke, M. (2006) Web-Based Learning with Non-linear Multimedia Stories, *Advances in Web Based Learning – ICWL 2006*. Berlin/Heidelberg, Springer-Verlag, S. 249–263.
- Steiner, K.E. & Moher, T.G. (1992) Graphic StoryWriter: an interactive environment for emergent storytelling, *CHI '92: Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*. New York, ACM Press, S. 357–364.
- Strasser, J. & Gruber, H. (2004) The Role of Experience in Professional Training and Development of Psychological Counsellors. In: Boshuizen, H.P.A.; Bromme, R. & Gruber, H. (Hg.) *Professional Learning: Gaps and transitions on the way from novice to expert*. Dordrecht, Kluwer, S. 11–27.
- Wegmann, T. (1998) Eine Rose ist keine Rose ist eine @))>>--. Die Zeichen der Netzkultur zwischen Rede und Schrift. *PhiN. Philologie im Netz* (1998), S. 43–52. Available from: <<http://web.fu-berlin.de/phin/phin4/p4t3.htm>> [Accessed 27 November 2007].

III Medien

Wie die Medien
das Geschichtenerzählen verändern

III Media

How Media Change Storytelling

Das Spiegelstadium im Stadion – Die medialen Räume von Fernsehen und Architektur

Angelika Schnell

Abstract

Usually the architecture of a sports stadium is defined by the formal and material construction of the stands and the way they are arranged around the field. Ever since the erection of the Roman Colosseum, the architecture of this building type has organized the sports meeting to perfection. However, today's presence of television cameras – especially at a football competition – superimposes this system through another space-time structure that both competes and emphasizes the "old" structure formerly known as architecture. Since the broadcasting companies not only try to celebrate the game but also the colourful activities of the supporters and everything inside and outside the arena, which hopes to belong to the game, the "stage" for the event extends and diffuses at the same time. Hence a distinction was established between the architecture of the stadium and the architecture of the event. Sometimes they are completely different in space and time and sometimes they behave like images in a mirror. Yet through their interaction finally the functionalist dream becomes true: Whether they are visible or not depends on the event itself. The essay will discuss some examples of this irritating and mirroring effect provoked by the presence of television cameras in football stadiums. They might demonstrate the close relationship of this particular and still underestimated mass medium to modern architecture and relate event architecture to the theories of Jacques Lacan.

Wenn von medialen Räumen die Rede ist, denkt man sogleich an Räume, die von hoch entwickelten Technologien erstellt worden sind und deren kulturelle Bedeutung alleine schon deshalb außer Frage steht. Dem Medium Fernsehen hingegen, populär und ohne erkennbaren künstlerischen oder wissenschaftlichen Anspruch, wird in diesem Zusammenhang nur selten Beachtung geschenkt. Gleichwohl entstehen auch im Fernsehen und durch das Fernsehen mediale Räume, die denkwürdig genug sind, um genauer untersucht zu werden. Sie sind nämlich mediale Räume im doppelten Sinn, da sie zum einen durch technische Medien erstellt werden und zum anderen ausschließlich durch „Mediation“, also durch Kommunikation überhaupt erst präsent werden. Mediale Räume im Fernsehen sind weniger das Ergebnis einer raffinierteren technischen Idee, eines mathematischen Kalküls oder einer phantasievollen Simulation, sondern entstehen aus den verschiedenartigen räumlichen und zeitlichen Überlagerungen und Überschneidungen, wenn die Bilder und Töne hin- und her gesendet werden, gewissermaßen eine Art TV-Cyberspace, der indirekt hergestellt wird, als Raum oder Räume, die sich zwischen den verschiedenen Orten, Zeiten oder Personen auftun. Freilich bemerkt man die Kompliziertheit solcher Vorgänge gewöhnlich erst dann, wenn es zu ungeplanten Nicht-Übereinstimmungen zwischen den verschiedenen Sendern und Empfängern – Regie, Moderation, Zuschauer usw. – des eigentlichen Produktes kommt. Insbesondere bei Live-Übertragungen

ergibt sich hin und wieder die Gelegenheit, für einen Moment hinter die Kulissen des oft hermetisch abgeriegelt erscheinenden Massenmediums schauen zu können, das nachgerade ängstlich am höchsten Ziel von technischer und inhaltlicher Kongruenz festhält. Deshalb muss man auf den „Unfall“ warten, der für einen kurzen Augenblick den Blick auf die Lücke zwischen den Bildern freigibt, durch die man in die Lage versetzt wird, dem Fernsehen beim Herstellen seiner Bilder selbst zusehen zu können. Von einem solchen denkwürdigen, durch das Fernsehen erzeugten medialen Raum handelt das Fernsehbild, das live und weltweit am 8. Juli 1990 unmittelbar nach Abpfiff des Endspiels der Fußballweltmeisterschaft in Italien ausgesendet wurde.¹ Zu sehen war auf den Bildschirmen die Großaufnahme des berühmtesten Fußballers Argentiniens, Diego Armando Maradona, der sich offenbar mit der Niederlage nicht abfinden konnte. Freilich ist der mediale Raum, von dem im Folgenden die Rede sein soll, im Bild selbst nicht sichtbar, sondern wurde durch dieses erst erzeugt. Er entstand durch die Simultaneität von Räumen und Affekten, die durch diese hin- und her transportiert wurden und dem Publikum kurzzeitig ermöglichten, sowohl auf das Geschehen im Stadion als auch im Fernsehen Einfluss zu nehmen. Der räumliche und zeitliche Aufbau dieses Fernsehaugenblicks ist daher vielschichtig und muss erklärt werden.

Die Katastrophe der Simultaneität

1. Beginnen wir mit der einfachsten Definition, der räumlich-geographischen Definition des Bildinhaltes: Im Moment, da sein Bild ausgesendet wurde, befindet sich die legendäre „Nummer 10“ am Rande des Spielfelds im ausverkauften *Stadio Olimpico* in Rom, das einst Teil des *Foro Mussolini* sein sollte, dann doch erst für die Olympischen Spiele 1960 eingeweiht und nun für die *Mondiale* aufwändig umgebaut wurde, so wie überhaupt zum ersten Mal bei einer Fußballweltmeisterschaft der Architektur der Stadien mehr Aufmerksamkeit als sonst geschenkt wurde. Insgesamt 1,5 Mrd. DM wurden für Umbau oder sogar Neubau der Stadien ausgegeben, die bis dahin höchste Summe seit Beginn der Fußballweltmeisterschaften (*Stadtbauwelt* 1990). Da passte es auch, dass die italienischen Organisatoren der WM das römische Kolosseum, den architektonischen Urtyp der Arena, als Emblem für ihr offizielles Plakat gewählt hatten, in dessen perfektes Oval die räumliche Struktur des Spielfeld montiert wurde. Dieses Spielfeld wird nun aber heute von einer zweistelligen Anzahl von Fernsehkameras regelrecht umlagert und – weil sie in ihrer räumlichen Anordnung zwar noch den Vorgaben des Spielfelds und des Stadions folgen, jedoch Bilder produzieren, die als Ereignisse raum-zeitlich wahrgenommen werden – von dieser viel komplexeren Struktur zugleich überlagert und durchdrungen. Etwa zwanzig bis dreißig Kameras sind für so genannte multilaterale Übertragungen erforderlich, bei denen das Signal an mehrere Sendeanstalten in verschiedenen Ländern weitergeleitet wird wie z.B. bei großen internationalen Turnieren oder einer Champions-League-Begegnung. Neben den Hauptkameras auf den beiden

¹ Das Endspiel der Fußball-WM 1990 in Italien zwischen der deutschen und der argentinischen Nationalmannschaft endete durch einen von Andreas Brehme verwandelten Elfmeter 1:0 für das Team von Franz Beckenbauer.

gegenüberliegenden Tribünen besteht die Mehrzahl der Kameras aus so genannten Atmosphären-Kameras, die an der Seitenaus- und der Torauslinie entweder als Hand- oder Schienenkameras zum Einsatz kommen und vor allem auf der Höhe des Strafraums und des Torraums besonders dicht aufgestellt sind; sogar im Tornetz selbst befindet sich jeweils eine Minikamera. Außerdem gibt es noch Kameras für die Ersatzbank, um Bilder von enttäuschten Reservisten und hysterischen Trainern einzufangen, es gibt Kameras in der so genannten Mixed Zone, wo Fernsehreporter die Spieler kurz nach dem Spiel zu ersten Stellungnahmen auffordern dürfen, und natürlich gibt es auch Kameras für das Publikum und das Stadion selbst, wie z.B. die Beauty Kamera, die am Dachrand montiert ist (Abb. 1; FIFA 2002).

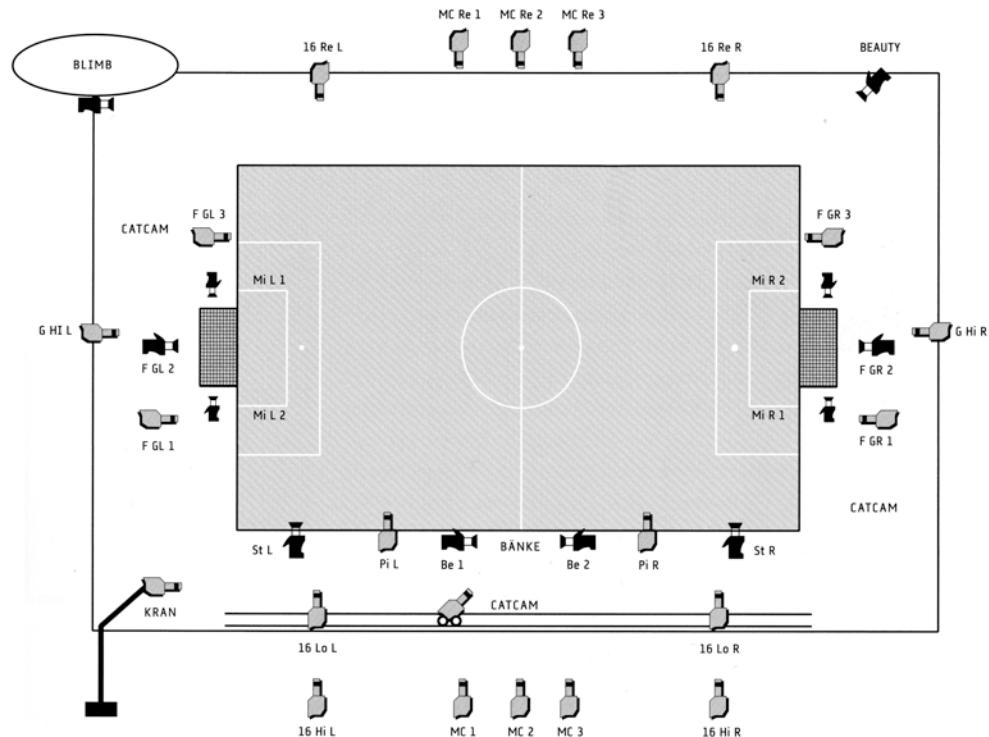


Abb. 1: Schematische Darstellung von Kamerapositionen bei einer multilateralen Übertragung eines Fußballspiels im Fernsehen (Mindestbedarf) (Zeichnung: Oliver Kleinschmidt)

Diese Kameraproliferation hat zwei bekannte Effekte:

1. Die Zerstückelung der Einheit von Ort, Zeit und Handlung durch eine völlig eigenständige Choreographie. Phänomene wie zum Beispiel Spielszenenwiederholungen in

Zeitlupe oder ständige Unterbrechungen durch Interviews und Expertenanalysen erzeugen zusammen einen ähnlichen Effekt wie ein kubistisches Gemälde. Beim Betrachten müssen wir auf Kohärenz verzichten, dafür suggeriert uns das Medium Fernsehen, alles *in toto* erfasst zu haben.²

2. Die Ausdehnung des räumlichen und zeitlichen Rahmens. Zwar mag ein Fußballspiel neunzig Minuten dauern, die potenziell weltweite Fernsehübertragung dieses Events kann sich gleichwohl über Stunden hinziehen.

Entsprechend diesen Konventionen waren somit auch am 8. Juli 1990 die Kameras des so genannten Host Broadcaster vor Ort – die TV-Firma, die von der FIFA den Auftrag erhalten hatte, die Fernsehaufnahmen herzustellen und an andere Sender zu übertragen – beständig auf der Jagd, durch den Einsatz starker Teleobjektive das Gesicht von Diego Maradona in Großaufnahme einzufangen, welches auf die Bildschirme weltweit ausgesendet wurde, sodass, wer wollte, sich an der Niederlage von „El Diego“ weinen oder in Mitleid zerfließen konnte. Im selben Augenblick jedoch passierte etwas, womit wohl keiner richtig gerechnet hatte. Sofort setzte ein gellendes Pfeifkonzert im Stadion ein, das natürlich für die Fernsehzuschauer zuhause deutlich zu hören war. Tatsächlich handelte es sich um die Reaktion des vorwiegend italienischen Publikums im Stadion auf exakt dasselbe Fernsehbild, das nämlich über zwei im Stadion angebrachte Videoleinwände zeitgleich zu sehen war – ein seinerzeit noch recht unbekanntes Phänomen. Und weil Maradona – obwohl er beim SSC Neapel unter Vertrag stand und eigentlich in Italien wie ein Gott verehrt wurde – zusammen mit seinen Kollegen der argentinischen Nationalmannschaft im Halbfinale ausgerechnet die italienische Fußballnationalmannschaft aus dem Turnier geworfen hatte, waren die Tifosi bei diesem Endspiel alles andere als gut auf „El Diego“ zu sprechen. Ihre Wut hielt immer noch vor, als bereits feststand, wer Weltmeister geworden war.

Alleine die Möglichkeit, Fernsehbilder überallhin senden zu können, führt nun zu der erstaunlichen Tatsache, dass sie auch an den Ort des Geschehens projiziert werden. Das Fernsehen befindet sich im römischen Olympiastadion und strahlt die Bilder von der Niederlage der argentinischen Fußballnationalmannschaft in diesem Stadion in alle Welt aus, unter anderem auch in das Stadion wieder zurück, wo es heftige Reaktionen auslöst, die wiederum in aller Welt wahrgenommen werden. Wir haben es somit zuerst mit einer visuellen, dann mit einer akustischen Reflexion zu tun. Zwar währt der Augenblick nicht lange; die Bildregie der verantwortlichen TV-Firma bemühte sich sogleich, diesen Fauxpas zu korrigieren, indem sie auf weniger provozierende Inhalte umschwenkte, beispielsweise auf den in Italien damals äußerst beliebten Rudi Völler, doch beweist solches Verhalten ja nur, dass dieser Augenblick explosiv und dramatisch ist,³ weil es auf einmal möglich ist, *das Fernsehen zu sehen*, das

² Auf der diesjährigen Documenta in Kassel (Documenta 12, 2007) war die zwölfteilige Videoinstallation *Deep Play* von Harun Farocki zu sehen, die in beeindruckender Weise die Zerstückelung des Fußballgeschehens in unzählige mediale Ebenen demonstrierte: das Spiel als abstrakte schematische Spielanalyse, die verschiedenen Kamerapositionen, einschließlich Bildregie, die Leistungskurven einzelner Spieler, die digitale Umsetzung als Second Life-Computerspiel, Statistiken usw.

³ Im Gegensatz zur Fußballweltmeisterschaft 2006 in Deutschland hat die FIFA seinerzeit das simultane Zeigen der Fernsehbilder im Stadion während des Spiels verboten. (Allerdings saß 2006 ein Verantwortlicher der FIFA im Bild-

heißt, den Vorgang des Fernsehens als solchen wahrzunehmen, so dass wir als Zuschauer in der Lage sind, uns selbst als zugleich Gesehene und Fernsehende wahrzunehmen. Gesehene sind wir, weil wir uns als vermeintlich privates Fernsehpublikum in unserem voyeuristischen Verhalten ertappt fühlen müssen, wenn die Stadionzuschauer auf einmal dasselbe sehen können, was wir zuhause an den Bildschirmen sehen. Deren unmittelbare aggressive Reaktion muss uns suggerieren, dass diese vermeintlichen Stellvertreter vor Ort weniger unsere Komplizen als vielmehr unsere Ankläger sind, die öffentlich mit den Fingern auf unsere ungezügelte Neugier zeigen, die einzig danach trachtet, Maradona heulend zu sehen. Zugleich entlarven die Pfiffe unsere passive Rolle als Couch-Potatoes, und so werden wir uns auch als Fernsehende gewahr. Fast könnte man sagen, dass so etwas wie ein zusätzlicher Wettkampf zwischen „wahrem“ und „falschem“ Publikum entsteht, der beinahe emanzipatorisches Potenzial hat, bei dem aber auch kurzzeitig droht, dass die Sache außer Kontrolle gerät. Weil jedoch anarchisches Verhalten einer großen Menge auf Organisatoren, Verbände, Institutionen und schon gar auf Fernsehanstalten gleichermaßen bedrohlich wirkt, werden die Möglichkeiten, die in diesem medialen Raum liegen, der sich hier auftut, selbstverständlich nicht ausgeschöpft.

Affekttheater: Das Publikum im Stadion

Freilich kann man in solcher Reflexion, die zur Auseinandersetzung, sogar zum Wettkampf wird, auch den stellvertretend ausgefochtenen Konkurrenzkampf zwischen einer medialen Struktur (die Fernsehzuschauer) und einer räumlichen Struktur, die in herkömmlicher Weise architektonisch genannt wird, sehen (die Stadionzuschauer). Denn nach wie vor pflegen beide – Medien und Architektur – ein eifersüchtiges Verhältnis, weshalb es immer noch fraglich ist, wer von beiden für die Präsentation des Ereignisses eines Fußballspiels geeigneter sei. Tatsächlich spricht vieles für das Fernsehen. Es lässt mehr Menschen daran partizipieren und zeigt ihnen Einzelheiten – eben die Großaufnahmen von Spielern in „bewegenden“ Momenten –, die sie im Stadion normalerweise nicht sehen könnten, falls nicht eine Stadionleinwand dafür sorgte. Das Fernsehen entspricht auch viel eher der Ereignisstruktur des Spiels, weil es wie dieses raum-zeitlich organisiert ist. Das bedeutet freilich auch, dass es aufgrund seiner „kubistischen“ Struktur in Bezug auf das Raumgeschlecht unbestimmt ist – ob man sich als Fernsehzuschauer in einem Innenraum, zusammen mit dem Rest der Fernsehgemeinde oder als buchstäblicher Terminal ganz am Rand und außerhalb befindet, hängt ausschließlich vom

regie-Raum und filterte die Bilder, bevor sie für die Stadionleinwände freigegeben wurden. Insbesondere strittige Szenen, bei denen der Schiedsrichter in den Fokus geraten könnte, wurden nicht gezeigt.) Jedoch hatte sie 1990 wohl keine Einwände gegen das Zeigen der Bilder vor und nach dem Spiel. In Deutschland hat die Deutsche Fußball-Liga (DFL) in Paragraph 5 der *Richtlinien über individuelle Verwertung und Vermarktung medialer Rechte* festgelegt, dass lediglich Wiederholungen von Toren, und das nur maximal zehn Sekunden lang, auf den inzwischen längst obligatorisch gewordenen Stadionleinwänden und Videowürfeln gezeigt werden dürfen. Die Verbände stehen somit dem Mittel visueller Synchronizität misstrauisch gegenüber.

Standpunkt des Betrachters ab, und dieser muss gar nicht geometrisch definiert sein. Das Fernsehen ist somit als räumliches Produkt flexibel.

Die Architektur des Stadions hingegen ist in diesem Punkt eindeutig. Sie liefert den räumlichen Rahmen des Behälters als klar definierten Innenraum, dieser kann sogar als architektonische Form so perfekt sein, dass er die reine Zweckbestimmung symbolisch überhöht, wie beim bereits genannten Kolosseum in Rom. Und diese symbolische Erhöhung hat selbst gleichfalls ihren Zweck: sie führt nämlich dazu, wie Johann Wolfgang Goethe in seiner *Italienischen Reise* formulierte, dass „das Volk“ zum „Zierat“ werde (gewissermaßen eine frühe These zum Thema „Masse und Ornament“) und „über sich selbst erstaune“, wenn es sich so beisammen sah (Goethe 1976, S. 55 f.). Solche Symbolkraft scheint dem Fernsehen dagegen nicht zueigen, und doch: Die Renaissance der Stadien und des Stadionbesuchs, welche seit Jahren überall, wo Fußballbegeisterung ist, zu beobachten ist und offenbar anhält, lässt sich nicht auf diese symbolische Kraft der Architektur zurückführen, welche eine große Menge von Menschen als „vielköpfiges Tier“ zur Einheit zwingt. Paradoxe Weise ist nämlich ausgerechnet das Fernsehen dafür verantwortlich, von dem man zu Beginn seiner zunehmenden Allgegenwart – etwa in den siebziger Jahren – erwartete, was man von allen neuen Medien erwartet, die leichter und geschmeidiger in der Handhabung als ihre Vorgänger sind: dass sie diese auskonkurrieren und ersetzen. Doch die Schreckensvision leerer Stadien erfüllte sich nicht. Dass das Fernsehen das Fußballspiel womöglich live überträgt, hat den Stadionbesuch keineswegs diskriminiert, vielmehr ist das Gegenteil eingetreten: Es motivierte sogar dazu (Abb. 2).



Abb. 2: Renaissance der Stadien: Publikumsmagnet Allianz-Arena in München vom Baseler Architekturbüro Herzog & de Meuron (Photo: Angelika Schnell)

Denn nicht *obwohl* das Fernsehen das Spiel überträgt, strömen die Menschen ins Stadion (weil beispielsweise Fans treu wie Gold sind), sondern *weil* das Fernsehen im Stadion ist. Die Erklärung ist zunächst einfach: Die Fernsehkameras liefern inzwischen immer häufiger neben den Bildern vom Spiel auch Bilder von den Zuschauerrängen, sogar in Nahaufnahme. Und

was könnte für das Publikum verführerischer sein als die Vorstellung, einmal ins Fernsehen zu kommen? Daher kann das Fernsehen sogar noch wirksamer als die perfekte architektonische Form, von der Goethe spricht – „die Simplizität des Ovals“ –, die Funktion des Gespiegelt-Werdens erfüllen: das Volk sieht sich selbst bzw. ist sich darüber bewusst, dass es von den Kameras und somit von den „anderen“ Zuschauern an den Fernsehbildschirmen gesehen wird. Dass es sich hier tatsächlich um einen Spiegelungsmechanismus handelt, zeigt die Vielzahl von freiwilligen choreographischen Formationen, welche die Zuschauer im Stadion in den letzten zehn bis zwanzig Jahren eingetübt haben und die eindeutig über das normale Fanverhalten hinausgehen, weil es sich in der Regel um großflächige oder großräumliche Aktionen handelt, welche die Zuschauer an sich meinen und von der spezifischen Anhängerschaft zu irgendeinem Club absehen: Dazu gehören am prominentesten die La-Ola-Welle, die durch das Stadion schwappt und bei der Tausende wie dressierte Affen nacheinander aufstehen, die Arme hochreißen und sich wieder hinsetzen,⁴ dazu gehören die mehrere Quadratmeter großen Tücher über den Köpfen von Hunderten hinweg, für Klaustrophoben gewiss nicht das Ideale, und die immer greller werdenden Kostümierungen, die Omas selbst gestrickten Schal in den Vereinsfarben längst in den Schatten stellen und ganz offenkundig nach den Fernsehkameras schielen. Allerdings gehören in diesen Zusammenhang auch gefährliche Aktionen wie bengalische Feuer oder Raketen, ganz zu schweigen von den großen Mengen Hooligans, die vielleicht sogar überhaupt als erste verstanden haben, dass ein Fußballspiel, das im Fernsehen übertragen wird, eine Bühne ist. Und genau das ist der Dimensionssprung vom Publikum, das nach Goethe über sich selbst erstaunt, zu einem Publikum, das selber zum Akteur wird. Die Kamera ist auch hier potenter als die Architektur; sie macht aus jedem einen Schauspieler, deshalb sehen wir hier heute in Stadien, wo kommerziell Fußball gespielt und übertragen wird, keine Zuschauer mehr, sondern unbezahlte Schauspieler, die die Rolle von Zuschauern spielen.⁵

Das Spiegel-Stadium

Gleichwohl könnte man immer noch einwenden, dass die Chance, als Einzelner ins Fernsehen zu kommen, bei der großen Zahl von Menschen, die in einem voll besetzten Stadion zusammenkommen, recht gering ist. Auch sind die Verhaltensweisen bizarr genug, jedenfalls weit entfernt von Goethes Vorstellung eines Publikums als „edlem Körper“, als dass man sie auf Anhieb schlüssig fände. Mit einfacher Eitelkeit ist der Drang, als Zuschauer zum Akteur zu werden, nicht ausreichend erklärt. Denn dieselben Personen drängen auch sonst nicht nach

⁴ Die La-Ola-Welle wurde tatsächlich mit dieser Intention eingeführt. Bezeichnenderweise wurde sie in den USA erfunden, wo der Sport schon viel früher und deutlicher kommerzielle Ausrichtung angenommen hat. Ein professioneller Cheerleader, George Henderson, beschloss im Oktober 1981, etwas Neues mit den Zuschauern im Baseball-Stadion von Oakland einzustudieren, das dann fünf Jahre später als choreographierte La-Ola-Welle bei der Fußballweltmeisterschaft in Mexiko Furore machte. Entnommen aus: Die Erfindung der Welle (2006).

⁵ Die Fußballweltmeisterschaft 2006 in Deutschland bestätigte dies in eindrucksvoller Weise. Selbst die Zuschauer, die sich in den so genannten Public-Viewing-Bereichen aufzuhalten, demonstrieren ihre schauspielerischen Leistungen.

Selbstdarstellung. Die hypnotische Kraft, die von der spezifischen Stadionatmosphäre ausgeht, vom Wettkampf in einem kollektiven Behälter, bedarf anderer Erklärungen. Jacques Lacan hat sich in seinem Aufsatz „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“, der sich zwar nicht um Fußballfans, sondern um das Kleinkind dreht, das sich zum ersten Mal im Spiegel erblickt, dennoch grundsätzlich mit diesem Verhalten auseinandergesetzt. Denn nach seinen Worten ist jener Jubelmoment, da man eine Entdeckung über sich selbst macht, der Moment, da sich „Natur und Gesellschaft treffen“, weil man zum ersten Mal sich selbst als biologischem Phänomen und zugleich als begabt, über diese bloß biologische Existenz weit hinauszuwachsen, gegenübertritt:

Dieser Akt [der erste Blick in den Spiegel] erschöpft sich nicht [...] im [...] Wissen von der Nichtigkeit des Bildes, sondern löst [...] sofort eine Reihe von Gesten aus, mit deren Hilfe [...] spielerisch die Beziehung der vom Bild aufgenommenen Bewegungen zur gespiegelten Umgebung und das Verhältnis dieses ganzen virtuellen Komplexes zur Realität untersucht [wird], die es verdoppelt (Lacan 1986, S. 63).

Der erstmalige Anblick des Spiegelbildes führt also zu einigen Bewegungs-, „Mätzchen“, die Lacan als Potenzgefühle deutet, als den kindlichen Versuch, durch das gespiegelte „Imago“ „die Reifung der Macht“ vorwegzunehmen. Lacan geht davon aus, dass wir den eigenen Körper im allerersten frühkindlichen Stadium nur aus einzelnen Gliedern bestehend, die als Arme, Beine, Hände, Mund usw. noch dazu selbstständig agieren, wahrnehmen. Deshalb löst der erstmalige Anblick der eigenen kohärenten „Gestalt“, die man zuvor zerstückelt phantasiert hat, Jubel aus. Doch diese narzisstische Identifikation über ein Imago ist ein Trugbild, Lacan nennt es „Fata Morgana“, die jeden Menschen von nun an als „wahnhafte Identität“ fortwährend begleitet. Und der Augenblick, da wir sowohl die Macht als auch den Betrug des virtuellen Bildes von uns selbst, das so ist, wie wir sein wollen, begreifen, ist ein dramatischer Augenblick: „Das *Spiegelstadium* ist ein Drama, dessen innere Spannung von der Unzulänglichkeit auf die Antizipation überspringt und für das an der lockenden Täuschung der räumlichen Identifikation festgehaltene Subjekt die Phantasmen ausheckt, die, ausgehend von einem zerstückelten Bild des Körpers, in einer Form enden, die wir in ihrer Ganzheit eine orthopädische nennen könnten.“ (Ibid., S. 67). Im Spiegelstadium hecken wir somit Phantasmen über uns selbst aus, aber zugleich kann diese „Fata Morgana“, diese „lockende Täuschung“, unsere Zerstückelungsängste, die nach Lacan fester Bestandteil unseres unbewussten Repertoires sind, nur virtuell besänftigen.⁶ Das „Stadium“, eine zeitliche Struktur, schlägt in diesem dramatischen Augenblick in ein „Stadion“, eine räumliche Struktur, um. Wir betreten eine „innere Arena“, in der wir einen lebenslangen Kampf gegen uns selbst aussfechten müssen. (Lacan operiert ganz bewusst mit der doppelten Bedeutung des französischen Wortes „le stade“, welches zugleich Stadium und Stadion heißt. Im Deutschen funktioniert

⁶ Lacan erklärt dies zum einen aus seiner Praxis als Psychoanalytiker. Seine Analysanden erzählten ihm fortwährend Träume, bei denen sie ihre Körper zerstückelt phantasierten. Zum anderen zieht er die Bilder von Hieronymus Bosch als Beweis für die weit verbreitete Existenz solcher Vorstellungen heran.

dieses Wortspiel nur im Plural.) Dieser Moment erinnert an das eingangs erwähnte Beispiel von Maradonas Großaufnahme, welche bei den Stadionzuschauern Pfiffe ausgelöst hat: das – aus der Perspektive der Zuschauer – zeitgleiche Erblicken von Körper und Imago bedeutet auch das Bewusstwerden über deren räumliche Trennung.

Wenn wir also gestatten, dass wir mit der Lacanschen Psychoanalyse das durch das Fernsehen hervorgerufene narzisstische Verhalten von Stadionzuschauern deuten, dann müssen wir zugleich anerkennen, dass diese primäre Identifikation, wie Lacan das Spiegelstadium nennt, ganz im Gegensatz zu dem, was man über das Fernsehen und seine Shows vermuten könnte, ein Vorgang von höchster symbolischer Kraft ist; es handelt sich um nichts Geringeres als um einen Schöpfungsmythos. Gleichwohl führt die Vollendung des Spiegelstadiums nach Lacans pessimistischer Einschätzung zur Entfremdung vom Ich – wenn man nämlich die wahnhaftes Identität verteidigen muss –, und dieses Gefühl für Instabilität löst Aggressivität in „jeder Beziehung zum andern“ aus. Das erklärt jedoch noch eine andere offen gebliebene Frage im Zusammenhang des Fußballs und seiner sich mit inszenierenden Anhängerschaft, nämlich die Frage nach der Gewalt. Die infantile Angst vor der Zerstückelung des Körpers wird beim Fußball ja gerade durch die Art, wie das Fernsehen und insgesamt die Bildmedien das Spiel mit einer bestimmten Bildrhetorik inszeniert, die einzelne Körperteile zeigt, die wie selbstständig agieren, die jede Verletzung und jede Verrenkung auskosten, geradezu befördert. Die Angst muss sich nun durch ein virtuelles Bild, das Ganzheit verspricht, zum Beispiel durch kollektive Formationen, auflösen oder umgekehrt die Zerstückelungsphantasien auf andere projizieren, sich also in sadistischer Weise äußern: als das Zeigen der Bilder selbst, als Gewalt auf den Rängen oder als aggressives Pfeifkonzert, wenn die Großaufnahmen einzelner Körperteile von Spielern, Trainern, Schiedsrichtern auf Bildschirmen im Stadion simultan gezeigt werden.

Mediale Architektur

Statt Goethes klassischer Antikenwelt, wo die bewundernswerte Architektur des Veroneser Amphitheaters tatsächlich die Kraft hatte, das Volk zu „einer Masse“ zu verbinden und „zu befestigen“, „als eine Gestalt, von einem Geist belebt“, haust im modernen Multimedia-Stadion ein ganz anderer Geist, nämlich das Phantom des Es. Schließlich sind wir ja in den Worten des Erfinders der Psychoanalyse nicht Herr im eigenen Hause, und nebenbei erklärt es uns, warum es auch in antiken Arenen nicht nur gemütlich zuging. Die durch die Vermittlung von Medien zunächst in einem äußeren Raum erzeugte Reflexion zieht eine weitere Reflexion nach sich, die in einem inneren, psychischen Raum stattfindet. Die Architektur scheint für solche raum-zeitliche Strukturen, die viel komplexer als das einfache Stadionrund sind, kaum gerüstet. Doch ausgerechnet ein architektonisches Modell antizipiert diese mediale Entwicklung bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts. In einer besonders radikalen Skizze aus *La ville radieuse* stellt Le Corbusier eine ausschließlich mediale Architektur vor, für die einzige und allein die technische Versorgung mit Gas, Wasser, Strom, Luft, Telefon, dazu den befreiten Ausblick aus einem der obersten Apartments, konstituierend ist (Abb. 3; Le Corbusier 1935). Aber sieht man einmal von dem offenkundigen Affront gegen die „Architektur mit

großem A“ ab, erkennt man, dass dieses Modell einer gebauten Struktur zugleich eine seltsame Sehmaschine ist, bei der man offenkundig in einen Monitor schauen kann, der sich als Kamera entpuppt und umgekehrt.

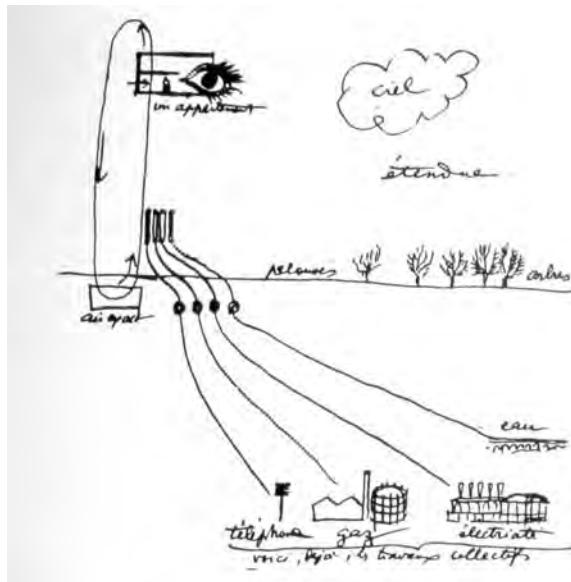


Abb. 3: Le Corbusier, Schemaskizze aus *La ville radieuse*, 1935

Wenn man diese Schemazeichnung genau anschaut, fällt einem neben der Tatsache, dass das, was wir gewöhnlich für Architektur halten, nur noch ein Schemastrich geworden ist, fast sofort das riesenhafte Auge in dem rechteckigen Kasten auf, der wohl ein Apartment in der obersten Etage darstellen soll, das ganz offensichtlich nicht identisch ist mit dem Nutzer dieses Apartments, denn dieser steht ja viel kleiner dahinter, ohne jeden Bezug zu dem Auge. Beatriz Colomina hat suggeriert, es handele sich um das Emblem einer Kamera (Colomina 1992, S. 121 ff.), doch offenkundig kann das Auge viel mehr: Es handelt sich um irgendein künstliches Element, das ganz allgemein für „Sehen“ steht und deshalb zwischen den verschiedenen Sehapparaten nicht trennen muss: Es ist zugleich Auge, Kamera, Computer, Monitor, Terminal und Cyberspace. Damit könnte es Corbusiers Bandfenster repräsentieren, durch das man auf andere Corbusiers in der Umgebung schaut, es könnte ein digitaler Screen sein, auf den fortwährend Bilder projiziert werden, es könnte sich um eine organische Prothese handeln, die das „normale“ Sehen weit verbessert, oder um einen virtuellen Raum mit unbeschränkten Darstellungsmöglichkeiten. Was Corbusier hier emblematisch skizziert, ist nicht nur ein Wahrnehmungsmodell, sondern auch eine Simulationsmaschine, die ebenso wie einst die Erfindung der Perspektive zugleich Architekturbilder *und* Bildarchitekturen herstellen kann (wir sehen uns selbst als Gesehene und Sehende). Damit geht die Skizze als Konzept

weit über die Entwürfe digitaler Welten hinaus, weil sie diese schon längst einbezogen hat, nämlich als historisches Ereignis. Corbusiers Modell ist so umfassend und radikal, dass es sogar Vitruvs Urhütte⁷ in Frage stellt. Denn wir sehen hier nicht einfach nur *das* Paradigma für die moderne Architektur, sondern das Modell für jede Art von Architektur, die wenigstens nach Corbusier noch entstanden ist: also die gesamte Architektur des 20. Jahrhunderts, die von nun an eine von Medien abhängige und durch Medien reflektierte ist, also eine, die andauernd simuliert wird. Corbusier verdeutlicht in dieser Skizze, dass es ihm mit der historischen Zäsur, gewissermaßen mit dem Neustart der Moderne ernst ist. „Es bleibt uns nichts mehr von der Architektur früherer Epochen“, hat er ja bereits in seinen berühmten „Fünf Punkten zu einer neuen Architektur“ formuliert (Zitiert nach: Joedicke 1990, S. 50).

Der Schöpfungsmythos ist natürlich Programm: Durch die Architektur, die sich permanent selbst erneuert (sich selbst simuliert), soll zumindest potenziell auch der Mensch in die Lage versetzt werden, sich selbst neu zu schaffen. Und in Corbusiers Sinne gelänge eine vollständig von Medien strukturierte Architektur ganz einfach nur durch Naturbeherrschung und rationale Kontrolle: der letzte emanzipatorische Akt des befreiten Menschen aus selbst verschuldeter Unmündigkeit, der es ihm nicht nur ermöglicht, natürliche Phänomene wie Wasser und Elektrizität zu bändigen, sondern der natürlich – wenngleich nur implizit – auch in der Lage ist, seiner Triebe Herr zu werden, weil sie in diesem Modell gar nicht vorkommen. (Man müsste spekulativ vermuten, dass das Auge, die mediale Maschine, ebenfalls in der Lage ist, entlastende Bilder zu produzieren, mit denen sich der narzistische Wahn durchhalten lässt.)

Gleichwohl wird zu wenig über die Funktionsweisen dieser Architektur- und Sehmaschine ausgesagt. Obschon es viel Potenzial enthält, neigt Corbusiers Modell auch zum Größenwahn. Stellte man ein anderes schematisches Modell dagegen, das sogar älter ist und tatsächlich von den Funktionsweisen der Wahrnehmungen handelt, wird klar, woran es bei Corbusier mangelt. Sigmund Freuds „psychischer Apparat“, den er bezeichnenderweise im Unterkapitel „Die Regression“ in der *Traumdeutung* bereits im Jahr 1900 vorgestellt hat, ist viel komplexer strukturiert, weil er die Reflexion und die Rückkopplung als konstituierendes Prinzip einbezogen hat (Freud 2000, S. 510 ff.). Tatsächlich funktionierte der Apparat ohne die Reflexion gar nicht, denn der „Reflexvorgang bleibt das Vorbild aller psychischen Leistung“. Aus diesem Grund bleibt er aber auch das Vorbild für jede mediale Struktur, denn so wie es beim Fernsehen geschieht, wenn dieses seine Bilder mit sich selbst und mit anderen Räumen überlagert, geschieht es mit jedem medialen Raum: Zusätzlich zu den unmittelbaren Bildinhalten werden noch indirekte, innere Räume, mithin psychische Räume produziert, die

⁷ Vitruv ist der einzige antike Autor, dessen mehr oder minder theoretisches Werk zur Architektur bzw. zur „Baukunst“ erhalten geblieben ist. Da die Architektur anders als die Malerei nicht die Natur nachahmt, war eine der wesentlichen theoretischen Fragen immer die Frage ihrer Herkunft. Vitruv schreibt als erster von der „Urhütte“, die aus Baumstämmen, Laub und Lehm besteht, die zusammen so etwas wie die Ur-Konstruktion oder Ur-Behausung des Menschen darstellen sollen. Später werden daraus vor allem Theorien zur Entstehung der Tempelarchitektur formuliert bzw. auch der Klassizismus beruft sich in einer idealisierten Weise darauf. Jahrhunderte lang war (und ist) die Idee von der Urhütte *das* grundlegende Modell für Architektur; erst im 18. Jh. und vor allem im 20. Jh. wird die Autorität Vitruvs fundamental angezweifelt bzw. überwunden.

durch Affekte hervorgerufen werden. Und diese Räume werden vor allem zeitlich wahrgenommen: „Strenggenommen, brauchen wir die Annahme einer wirklich *räumlichen* Anordnung der psychischen Systeme nicht zu machen. Es genügt uns, wenn eine feste Reihenfolge dadurch hergestellt wird, dass bei gewissen psychischen Vorgängen die Systeme in einer bestimmten *zeitlichen* Folge von der Erregung durchlaufen werden“ (Ibid., S. 513). Freuds Apparat versucht schematisch die Funktion des Gedächtnisses bzw. der schwierigen Wege der Erinnerung und der Verdrängung ins Unbewusste darzustellen, was das Modell aus *La ville radieuse* offenbar weder kann noch will. Freilich: Was wäre, wenn Corbusiers emblematisches und synthetisches Auge auch Phantasmen produzierte, irrationale, regressive, halluzinatorische Bilder und Träume (zum Beispiel die so genannte Postmoderne, die ja von nicht wenigen für die Wiederkehr des Verdrängten gehalten wird), wäre seine Skizze dann weniger radikal, weniger revolutionär? Immerhin hat Freuds Theorie vom Unbewussten für die zivilisatorische und emanzipatorische Entwicklung im 20. und 21. Jahrhundert mindestens eine genauso große, wenn nicht gar größere Rolle gespielt hat als Corbusiers Wohnmaschinen. Wenn die Architektur also medial wird oder nach Corbusier schon geworden ist, müsste sie ihre Kriterien für sowohl Analyse als auch Entwurf erweitern, indem sie zum Beispiel neben den herkömmlichen Form- und Stilkriterien zusätzlich eine entwickelte Affekttheorie entwickelt, die mehr ist als naive Architekturpsychologie.

Literatur

- Baudrillard, J. (1998) Das Heysel-Syndrom. In: *Le Monde diplomatique* Nr. 5554, 12.06.1998, S. 2; dt. Christian Hansen [Der französische Originaltext erschien erstmals in der Zeitschrift *Autrement*, Mai 1986, S. 159–163].
- Canetti, E. (1996) *Masse und Macht*. Lim. Sonderausgabe. Frankfurt am Main, Fischer.
- Colomina, B. (1992) The Split Wall: Domestic Voyeurism. In: dies. (Hg.) *Sexuality and Space*. New York, Princeton Architectural Press.
- Debord, G. (1996) *Die Gesellschaft des Spektakels* (La Société du Spectacle, Paris 1967), Berlin.
- Die Erfindung der Welle (2006) Hörgeschichte. WM-Spezial von *ZEIT-online*, 13.06.2006.
URL: <<http://www.zeit.de/online/2006/24/wm-geschichten-03>> [Accessed 18 July 2008]
- Eco, U. (1983) Die Multiplizierung der Medien. In: ders. (1987) *Über Gott und die Welt. Essays und Glossen*. München.
- FIFA-Fußballweltmeisterschaft 2006 und Organisationskomitee Deutschland (Hg.) *Stadion 2006. Profile und Anforderungen für Städte und Stadien zur FIFA-Fußballweltmeisterschaft 2006™*, 06.11.2002
- Freud, S. (2000) Die Traumdeutung. In: ders. *Studienausgabe*, Bd. II, Lim. Sonderausgabe. Frankfurt am Main, Fischer.
- Goethe, J.W. von (1976) *Italienische Reise*, Tagebucheintragung vom 16.9.1786, Frankfurt am Main/Leipzig, Suhrkamp.
- Joedicke, J. (1990) *Weissenhofsiedlung Stuttgart*. Stuttgart, Karl Krämer.
- Lacan, J. (1986) Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. In: ders. *Schriften I (Écrits, Éditions du Seuil, Paris 1966)*. Weinheim/Berlin, Quadriga.
- Le Corbusier (1935) *La ville radieuse: éléments d'une doctrine d'urbanisme pour l'équipement de la civilisation machiniste*. Paris/Geneve/Rio de Janeiro et al., Ed. de l'architecture d'aujourd'hui, Boulogne (Seine).
- Le Corbusier (1979) *Städtebau* (Urbanisme, Paris 1925), 2. Auflage, Faksimile-Wiedergabe der 1. Auflage 1929. Stuttgart, DVA.
- Le Corbusier & Jeanneret, P. (1964) *Œuvre complète*, vol. 3. 1934–38. Zurich, Les Editions d'Architecture (Artemis).
- Moos, S. von (1968) *Le Corbusier. Elemente einer Synthese*. Frauenfeld/Stuttgart, Huber & Co.
- Sloterdijk, P. (2004) *Sphären 3: Schäume*. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Stadtbauwelt* 24, 29.06.1990.
- Stick, G. (2005) *Stadien der Fußballweltmeisterschaft 2006*. Basel/Berlin/Boston, Birkhäuser.
- Vitruv (1987) *Baukunst* (Zehn Bücher zur Architektur), Bd. 1 und 2. Basel, Reprint der Ausgabe Göschen, Leipzig, 1796, Birkhäuser.

Whose Story Is It, Anyway? Storytelling, Ownership, and Collective Collaboration in the News Media¹

Claudia Schwarz

Abstract

Wem gehören Stories in den Nachrichtenmedien? Den Menschen, die sie erleben (Subjekt/Ursprung); denen, die darüber schreiben (Verfasser/Vermittler); oder denen, auf deren Leben der öffentliche Diskurs einwirkt (Kultur/Gesellschaft)? Auf Grundlage der Prüfung von drei Thesen, (1) dass Stories in den Nachrichten Konstrukte sind, (2) dass Stories als Eigentum gehandelt werden, welches Menschen oder Institutionen gehört und (3) dass kollektive Kollaboration im Nachrichtensystem durch neue Medientechnologien bestehende Besitzansprüche in Frage stellen, analysiert der Artikel mögliche Ansätze unterschiedlicher Dimensionen in der Urheberfrage in den Nachrichtenmedien und plädiert für einen ‚open source‘-Ansatz in der Berichterstattung.

Who owns stories in the news media? The person who has experienced them (source/subject), the person who collects/broadcasts them (creator/mediator), or the society whose public discourse is affected by them (culture/society)? On the basis of examining three theses, namely (1) news stories are constructs, (2) news stories are considered property that belongs to people or institutions, and (3) collective collaboration in the news system made possible by new technologies changes the nature of news stories and questions pre-existing views of ownership, this article analyses possible views on various dimensions of story ownership in the news media and pleads for an ‘open source’ approach in news coverage.

Getting the Story

The broadest possible definition of “story” includes terms like history, anecdote, short stories, the plot of narratives, rumors, lies, legends, matter, news articles, and broadcasts (cf. “Story” 2007). Even though this article concentrates on the latter two understandings of story, i.e. stories in the media and more specifically in the news media, connotations of other meanings of ‘story’ also resonate in this field. Therefore, even within the relatively tight context of news media, ‘story’ can mean a great variety of things.

The much overused line in journalism “to get the story” thus raises a wide range of questions: What exactly is the story? What qualifies as a story in the media? Where is the dividing line between information, opinion, fact, and story? In how far do the mentioned other possible

¹ This article resembles parts of a chapter in my dissertation, which addresses the more general question of the ethics of storytelling in the (news) media (cf. Schwarz 2008).

meanings of ‘story’ – like history, anecdotes, rumors, or even lies – relate to stories in the sense of news stories “fit to print”²?

This article concentrates on news stories in the sense of cover or frontline stories in print, broadcast, and online media. Ideally, in this particular setting, to “get the story” means to get hold of the information necessary to distil the facts in order to be able to write an unbiased, fair report. To get the story also means to embroider facts with narrative elements in order to turn them into a story in the journalistic sense of a newsworthy account. To get the story means to get hold of a story that is worth covering, so that getting the story also stresses the activity of obtaining information, facts, or statements from or about others. An editor’s call for a story is basically an order: go and get it, no matter what. On a reporter’s side such expectation and attitude result in the application of a variety of acquisition strategies, which can range from research, to interviews, to interference in other people’s private lives under correct or false pretences.³ From the information obtained, stories in the news media are then composed, created, shaped, produced, and reproduced.

News stories have origins; they have subjects, authors, and audiences. But the main question put forward here is whether they have rightful owners and who, of everyone involved in the genesis of a news story, they might be. Getting the story is one thing; telling the story is something completely different. Situated in between there are issues of creativity and ownership that shall be outlined below.

Elaborating on three theses, namely (1) news stories are constructs, (2) news stories are considered property that belongs to people or institutions, and (3) collective collaboration in the news system made possible by new technologies changes the nature of news stories and questions pre-existing views of ownership, I will outline views on various dimensions of story ownership in the news media. For the benefit of a public discourse in society through media, I will argue that the members of this society have to be provided with more explicit and detailed information about the origins of news stories and be encouraged to reclaim ideological ownership on the essence of published and broadcasted material. Much like in ‘open source’ initiatives in computer programming, this kind of ideology in the news media could finally give rise to a more varied, more profound, and more open storytelling discourse in the news media, and allow members of a society to exercise their right (and duty) to take an active part in the public (storytelling) sphere.

² The slogan “All the News That’s Fit to Print”, motto of *The New York Times* since 1896, is frequently used to refer to quality news in the print media. For a discussion of *The New York Times*’s own choice of stories in connection with limited available space see Calame 2006.

³ The conduct in the attainment of news stories, i.e. the process of gaining access to, collecting, selecting, and presenting information is a matter of its own. Legal aspects of those practices are covered, e.g. in Goldstein 2004, pp. 360–368. Ethical considerations in regard to the collection of news stories have been extensively discussed by media ethicists (cf. e.g. Sanders 2004; Kieran 1997).

News Stories as Constructs

One of the news media's major aims – and achievements – is to make people believe that they offer a window to a 'world out there', a reality to be grasped "through the media looking glass" (cf. the title of Cohen and Solomon's book, 1995), a world that can be captured in texts and images and delivered to an audience objectively and truthfully. Beneath this approach lies the ontological and epistemological assumption that (a) such a reality exists and (b) it can be perceived by the human mind.⁴ The debate about the veracity of these two theses is as old as human (philosophical) thought and the views held on those issues vary widely, even today.

The question whether reality exists independently of human perception has to be seen against the background of a debate between realist and anti-realist theories that stand for a fundamentally opposing philosophical understanding of reality and obtainable truth. Whereas, generally speaking, realists assume that there is a reality independent of its perception, anti-realists adhere to a more constructivist understanding of reality: Their theories support the view that reality is always to be understood as reality of an individual, i.e. not in correspondence with anything in a world outside an individual's perception.

Even on the grounds that reality exists independently of the observing subjects, the epistemological question whether such an assumed reality can be perceived (let alone communicated) objectively has to remain unanswered. The basic problem is that, in order to prove the thesis that a reality outside of human perception exists, one would have to take on a position outside the system itself, a God-like position, which humans, bound to subjectivity, are incapable of taking.

Nevertheless, I will argue that the outlined basic philosophical problem poses no serious difficulty for the discussion of reality in news stories for a number of reasons: Regardless of the existence of an independent reality, and regardless of whether, theoretically, it could be perceived and even communicated, the media do not provide access to such an objective or objectified world they are claiming to mirror. Traditional news media are restricted to a tight and closed system, which they are incapable of transgressing and largely unwilling even to question. The media and stories in the media are creations that emerge from this closed system; at their best, they are creations inspired by a notion of perceived reality, much in the sense of analogies, which resemble something that was true or real for someone at a certain point in time. What the media describe is not a world outside their sphere, but very much a world within their own system, as shall be briefly explored.

The media mediate; they stand in the middle as agents between a text (in the broadest sense of the word) and a readership/audience. The news media transmit a text that is considered newsworthy to the citizens of a community. News stories do not find their way into existence on their own; the mediation of texts is preceded by human action, which involves collecting,

⁴ There is a third premise the news media base their work on: the assumption that communication works and that it works the way the media intend it to work. It is needless to add that, like the other two premises, this assumption is questionable and highly problematic. However, it tackles a different problem altogether and reaches too far to be addressed here.

shaping, and processing information; a process which is selective and subjective by nature. The media, thus, provide an image of a world much different from any individual perspective. They are the outlet of a collective, schematized effort of the people in the news-producing industry. Through their collaboration, stories find their way into a mediated world that would neither exist nor be accessible without their effort; stories which tell of incidents close by or far away, affecting few or many, stories within and without the reach of an individual's personal range.

However, the text/image the news media provide are squeezed into a pre-fabricated format and limited by the frame of the medium. Those preset formats and frames necessarily influence the nature (and connotations) of the texts/images they hold; even more so, they can distract from the actual content they process, depending on how obtrusive, flashy, and diverting they are. Stories from outside mediated reality, stories that are investigated and 'gotten', are cropped and squeezed to fit the frame of news media. The window, which traditional news media claim to offer, is a window directed inwards into their own constructed world, not pointing outwards to the world inhabited by the people: When we watch a program on television, we look *into* a box and the stories in the newspaper fit *into* the frames defined by the edges of the paper.

Coming back to the initial question of ownership, it would only be reasonable to conclude that everything within the 'media frame' or 'media bubble' belongs to the media, while everything outside does not. The problem is that those lines between 'within' and 'without' are not clear-cut because media constructs are part of the world they replicate and therefore affect it. Still, the constructed stories in the news media belong to the media, but their sources belong to the world outside the bubble. To access those sources could alter the way news stories are constructed, owned, and attached with meaning by a community from which they emerge and into which they are directed.

News Stories as Property

The media are, at their core, a business that trades stories, both fictional and factual; and they are extremely successful at that. As Ben Bagdikian (2004) puts it, the five largest media conglomerates have "more communications power than [...] exercised by any despot or dictatorship in history" (Bagdikian 2004, p. 3). The "Big Five", as Bagdikian calls the five leading media companies (Time Warner, Viacom, Disney, Bertelsmann, and News Corp., closely followed by General Electric's NBC on place six), cooperate in many fields and engage in cartel-like relations. On a perceiving end, such cooperation results in the fact that "thousands of media outlets carry highly duplicative contents" (Bagdikian 2004, p. 6).

What we see in the media is to a large degree standardized products, particularly in the United States. Programs are basically the same on either coast, in any state, and in any major town. This is also true for the news media: Big news suppliers broadcast nationwide and leave little or no space (or money) for minor, local stories. Though attached with the social responsibility

to inform the public about issues of great concern,⁵ media and news companies are primarily run on a profit basis; with astonishing success. The mentioned companies are all among the largest and most successful companies in the world (cf. Bagdikian 2004, p. 10; cf. "Fortune 500" 2008). Apart from very few and mostly very short-lived private initiatives, today's media are dominated by those conglomerates as well as their dictation of stories.

Traditional news-producing media can easily be distinguished from other media formats by their shared characteristic features. These include headlines, introductory notes, columns, pictures, captions, etc. in print, and news anchors, news desks, correspondents, interviewers, in-frame news screens, etc. on television.⁶ All of these features constitute the pre-given formats of news stories. The boxes into which news stories are shoveled before they reach the public eye are constructs which shape the stories they bear. Incidents do not usually start with a headline, however the stories about them do.

News formats are copied widely among media institutions; interfaces have always looked alike; set-ups are similar and only vary according to the person who fills the anchor spot.⁷ Also the basic content of news outlets has become more and more similar as news producers either cooperate with each other or critically examine (and copy) each other's stories.

According to the idea that money determines ownership, the selling and buying of stories and news contents in general seem to clearly identify who owns a story and who can sell the rights to (re-)produce it. This is also the point where news agencies get their (major) share in the market. In this field, too, there are only a few major global players (Associated Press – AP, United Press International – UPI, and Reuters). News agencies either run their independent news services with their own staff and only sell their stories (e.g. Reuters) or work in the form of a collaboration of various contributing news media (e.g. AP) and make their stories available for their members or subscribers only. Either way, they contribute greatly to the

⁵ The social responsibility theory of the press was expressed by the U.S. Commission on Freedom of the Press in 1947 and replaced the previously promoted libertarian theory. According to libertarian theory, truth will emerge from a great variety of information. For the Founding Fathers of the United States, this notion was so important that they protected the freedom of the media (the press) in the First Amendment of the Constitution. However, this protection also gave rise to an increasingly successful and legally more or less untouchable media industry, which – in strong contrast to the initial idea – became more sensationalistic, shallow, and unified. Therefore, in the mid-1950s, the government sought for possibilities how to ensure diversity and quality in the media while leaving the Constitution untouched. The efforts culminated in the formulation of the social responsibility theory (cf. Siebert et al. 1963, pp. 73–104). Further developments, including the Telecommunications Act of 1996, have meanwhile once again undermined most of the ideals held in this theory.

⁶ Traditional media formats have become more difficult to distinguish in online media, as genres tend to merge in the online world.

⁷ Jeremy Tunstall has argued that the major form of U.S. media imperialism shows in the fact that U.S. media have established and dictated such media formats: "In most of the world's countries the media are only there at all, on the present scale, as the result of imports in which the American media (with some British support) predominate. One major influence of American imported media lies in the styles and patterns that most other countries in the world have adopted and copied. This influence includes the very definition of what a *newspaper*, or a *feature film*, or a *television set* is" (Tunstall 1977, p. 17).

homogenization of news contents and the notion that news consists of items which are produced, sold, and owned.

Even if, by and large, the ‘Big Five’ global companies and a select number of news agencies own and rule the U.S. media (and a very large share of the global media, too), they do not own all or even any of the contents, facts, and sources they use:

Extraordinary events, like natural catastrophes, huge accidents, important elections, large business merges, or weather forecasts are usually covered by all major newspapers and news stations. The basic information, the event itself, obtainable facts – those sources or stories (in the sense of ‘stories out there’ to be ‘gotten’ and ‘captured’) – cannot be owned; they are publicly available to everyone and every institution simultaneously, provided the necessary tools to access, measure, and investigate them are at hand. Therefore, this kind of content is in itself hardly a means of distinguishing or claiming ownership within news media products; those sources do not belong to anyone before they are collected, shaped, and claimed.

What can be claimed by a news company is therefore not the story but the way it is told. This is where the mentioned frames and additions come in, which can vary widely and often reflect a certain attitude or approach towards a story. These attitudes, communicated alongside the contents of a story in the form of additions, comments, and explanations of various kinds, are recurrent within a medium and thus create and manifest identity. This type of *created* identity clearly belongs with the producer of the respective story.

Apart from communicating attitudes, the function of such additions and explanations is to introduce narrative elements to an otherwise dry world of information and facts. Information is embroidered with narrative: On television, these narrative elements appear in the form of (mostly computer-animated) introductions, sound signatures, repetitions, hangovers, archive footage, announcements, expert opinions, journalists’ commentary, etc. They signalize to the audience where they find themselves in the genesis of a narrative, what they are to expect, and which narrative incentives are there to keep them tuned in.

For these reasons, the great difference in news stories that trigger ownership issues is to be found in stylistic features and additions. This involves matters of taste, aesthetic reasoning, and creative potential.⁸ In terms of ownership it is therefore coherent to conclude that, ethically speaking, the content within a certain news ‘frame’ cannot be claimed by anyone in particular, whereas the appearance of that contents, the style it takes, and the extras that are added, i.e. the way the story is told and the attitudes that are communicated, are clearly in the ownership of the manufacturer. The stories are marked by corporate policy, the taste of an editor, and the style of journalists or commentators.

In this context, authors and mainly editors have to be seen in the light of authority in the sense that they obtain the rights to author and tell stories. Ownership, when manifested by money, distorts the news. This means that private individuals as well as celebrities are offered great sums of money in order to sell their stories after having experienced something outstanding or

⁸ This aesthetic approach actually contains an ethical question in the media: In how far does the frame intervene with the picture it holds? In other words, how much commentary and explanation distorts or destroys the original?

simply something that news people think will sell. As alert critics point out, checkbook journalism runs the danger that witnesses “promised or hoping for payment may exaggerate or distort evidence to make their stories more newsworthy, or omit to give part of their evidence in court to ensure that an exclusive angle remains marketable” (Epworth & Hanna qtd. in Sanders, p. 115). The mere fact that money is involved in obtaining news stories already influences how it is told. Audiences only get to hear about (oftentimes sensational) stories of individuals who are part of the public sphere (like officials and celebrities), or have agreed to take money for their accounts, a morally second-rate decision and motivation. With money in the game, it can be assumed that all of those involved in the process of obtaining and telling the story will try to make it sound worth the money: those who provide the stories, those who write about it, and those who position it. It is almost ironical how stories of public concern are often given away free of charge by those who have the feeling that people should know about them, while personal stories are traded for incredible amounts of money. Journalists themselves are paid (or blackmailed) for both covering and not covering stories but that is, again, a different matter. Money, it can be concluded, is a means of gathering, producing, and selling news items, but it is not a reliable instrument to determine in whose ownership stories and storytelling in the news media ought to be.

Towards an Ethical Ownership of (News) Stories

In an article by William Smythe and Maureen Murray (2000) entitled “Owning the Story: Ethical Considerations in Narrative Research”, the two authors promote an epistemological approach to the issue of narrative ownership in their profession: narrative research. Their conclusions, I will argue, are essential also for the news business, a field that – like narrative research – is mostly concerned with stories outside one’s own scope of experience. Apart from the regulative principles of research ethics (e.g. in publications by the American Psychological Association), the authors introduce further considerations when working with other people’s stories and quote psychologist Ruthellen Josselson, who argues that “[t]o renarrate a life unasked, therefore, robs the Other of a piece of his or her freedom no matter how exhilarating an experience it may be” (Josselson qtd. in Smythe & Murray, 2000, p. 332). As outlined in the “Briefing on Media Law”, issued by the Associated Press (Goldstein 2004, pp. 337–369), for people who stand in the public eye (like politicians or celebrities), this seemingly very common-sense statement by Josselson is ruled out from the very beginning. People in the public eye are robbed of their freedoms the minute they enter the public sphere – in America even by law.⁹

Smythe and Murray argue that the “conflict that narrative researchers face is between serving as their participant’s confidant, on the one hand, and then going public with their stories, on

⁹ According to U.S. law, it is next to impossible for people of public interest, like officials and celebrities, to win libel cases against newspapers or broadcasters. Due to the protection by the First Amendment, they would have to be able to prove that a journalist, reporter, or editor had malicious intentions when publishing a piece, which is, of course, next to impossible (cf. Goldstein 2004, p. 339).

the other" (2000, p. 323). Journalists may counter that this is exactly what 'good' journalism is all about. The central question the two researchers bring up, however, is this: "Who owns the research participant's narrative? That is, who wields the final control and authority over its presentation and interpretation?" (Smythe & Murray 2000, p. 324). While the authors argue that the authority of the publication of a personal narrative remains with the source, asking back before publication is generally scorned by news professionals. The community's right to know always outweighs an individual's wish to remain silent about an instance. This is based on the dictum that news media act in the public interest and it is among them to decide what this interest consists in; the freedom of the press has become a synonym for democracy and the people's right and duty to social and political participation. To question these rights means to question democracy; but rights come with responsibilities, and my argument is that these need re-evaluation.

Along this line, the suggestion to narrative researchers given by Smythe and Murray could and should be found as a piece of ethical advice for journalists:

The researcher's analysis should be presented, not as a privileged account, but as conditioned by a certain perspective that should be made as explicit as possible. This leaves room for participants and readers to interpret the narrative in their own terms subsequent to publication (Smythe & Murray 2000, p. 333).

However, exactly this mentioned "room for participants and readers to interpret the narrative" has been lost in the traditional news media. News channels provide an everlasting, forever ongoing flow of impressions. There is no space for the reader or audience to form their own thoughts or interpretation of an issue. Every second is filled with reports, commentary, and interpretation; screens are filled with pictures, texts, advertisements, are divided into multiple screens, or run news-tickers at the bottom. The conclusion is simple: There is no space for an active let alone reflective audience in the traditional news system anymore; or so it seemed until the emergence of Web 2.0.

News Stories as Collective Collaboration in the Newly-Found Public Sphere

In *Our Media, Not Theirs*, Robert McChesney and John Nichols (2002) elaborate on the idea of a new media reform that involves the citizens and thereby distance themselves from media capitalism and the predominant business idea: "the problem is that the system of business in America is designed for profit making, not public interest, and thus we have a media system set up to enrich investors, not serve democracy" (McChesney & Nichols 2002, p. 53). How that system is changing presently causes investors, publishers, and editors a headache; at least those who insist on their share of authority that has earned them much money in recent years. It is fascinating to find that, at the very early roots of American media history, the first multi-page newspaper ever published in the Americas was more participatory than might be imag-

ined. The title of the first paper ever published in the New World was *Publick Occurrences Both Foreign and Domestick*. It was printed for the first and only time in Boston, on September 25, 1690 by Benjamin Harris and Richard Pierce. The account that it was forbidden by authorities right after its first publication has been widely discussed in connection with censorship issues. However, what is particularly interesting to note about this paper is what Emery et al. (2000) noted by the way in their book *The Press and America*: “the printing shop of R. Pierce issued a four-page newspaper. It was printed on only three sides. The fourth page was blank so the reader could add his or her own news items before passing it on” (Emery et al. 2000, p. 22). It seemed to be very common at the time that people read papers, commented on stories, included their own items and passed the papers on to their family, friends, or colleagues. It took people more than 300 years to establish the technology that would allow us to do the same thing again, only this time electronically (cf. Burns 2006, p. 29).

“Grassroots journalism”, in Dan Gillmor’s terms, is re-establishing and regaining ground in a media scene that ought to serve democracy by providing a place to utter and discuss issues of public concern. Blogs, collaborative local online news forums, online news broadcasts, and other recent developments, made possible by the growing possibilities in news technology, have changed the world of news coverage and they will continue to do so. The virtual realm has enabled the idea that a certain brand of news content can be brought back to life, which had previously been ‘killed’ or marginalized by the imposed media frames. Blogs, wikis, and systems like *YouTube* offer the technology and space for digital stories to be shared online. Those services are used to such an extent that they can no longer be ignored by traditional media. The voices of bloggers and other active members of the virtual realm are starting to become sources of information for traditional news. What is more, news services are trying to integrate this type of participatory news systems into their own structures, so that news stories can be commented on news providers’ websites, and people can provide or upload their own footage.

Fairly recent developments in this ongoing repositioning process in the news are features where an online community is invited to submit their stories and video footage. The tagline is that everyone can become a reporter for a well-known news network. While networks used to ignore or even block private initiatives, they are only starting to realize and make use of the potential in those emerging fields. Most prominently, CNN’s “I-Report” service that encourages citizen journalists to participate in CNN’s newsgathering, was launched on 2 August, 2006. Users can upload contents they think of as newsworthy. Editors at CNN review the material and select news items that are posted on CNN’s webpage or even aired as full stories on television in scheduled “I-Report” programs. The system offers two major advantages for CNN: they get a picture of what people consider newsworthy, i.e. what they want to be informed about, and they turn former passive viewers into active news-providers, which gives them additional perspectives on a range of stories they cannot cover with their own personnel.

Ironically, such services run by news media organizations are in conflict with the idea and hope of establishing the online world as a sphere for multi-dimensional, unattached grassroots journalism that would gain the power to affect and challenge the traditional media industry. It seems like too many interest groups have started to fish in the muddy waters of cyberspace.

Therefore, users, if willing to regain their voice as active and contributing citizens, need to be careful in whose waters they swim.

Individuals have gained the means to describe, shape, and participate in the ‘media bubble’. People have ceased to be the passive receivers of news contents because they can become both actors and authors in the ever-improving collaborative news technologies. A service like *Wikipedia* works as a collaborative whole, while structurally speaking, it is the nightmare of every publisher from the ‘old’ hierarchical media world. Since every user can add and contribute to online contents, texts have ceased to be final versions when published. They are no longer a finished entity but the source and starting point for an ongoing, ever-changing negotiation. Participatory media culture has taken its stand and it seems to be doing just fine.

In terms of ownership, those news technologies change everything. When a text is no longer authored by one person, but by thousands, it ceases to belong to anyone but the public (or the providing service, which, of course, is a problem). Simultaneously, it gains authority through the democratic principle of approval over time. A text, e.g. on *Wikipedia*, is re-authored and enhanced at random, based on the background and engagement of those who work on an entry. Once hooked up to the Internet, access is unlimited. This also means that both laymen and experts have equal access to those services and inspire each other in a world that does not classify its inhabitants in terms of social class, age, gender, or ethnicity.

News Stories as ‘Open Source’

‘Open source’ is a term frequently used in computer programming, which refers to the accessibility of program codes. If a program is ‘open source’, it means that programmers can access its program code and examine how a program was written. Thus, computer experts can work on superior or more elegant solutions to technical problems and enhance the program for everyone’s use. Open source programs have the chance to grow, i.e. to be improved, through common collaboration. It is high time similar thoughts entered not only education¹⁰ but also the news media.

“Never trust the teller, trust the tale” (Lawrence qtd. in Sontag, 1990, p. 9), is a statement that comes to mind in connection with the demand to be granted unburdened access to the essence of those tales. In traditional news media, the source of a story makes all the difference: was it a press release, a White-House official’s statement, an e-mail by a befriended colleague, an assignment by an important advertiser, or an anonymous clue? Journalists and editors seek to protect their sources together with their modes of working. However, this kind of protection reminds one more of a cover-up. It is essential for the freedom of the press also to have the freedom to protect sources; however, it is not necessary to make it the rule.

¹⁰ The Massachusetts Institute of Technology, for example, runs a system called “OpenCourseWare”, where they provide free and open access to online posted course material by MIT faculty, such as data files and video streams of lectures.

With an open source spirit in the news media, people would finally have a chance to ‘tune in’ again (cf. Mindich 2005); a chance for a mutual public discourse, which could foster a more varied, more profound, and more open storytelling discourse in the new media. By reclaiming ownership on the very essence and origin of such sources, the interested public (comparable to the programmer in open source software) would be granted the means to exercise their right and duty of participation in the public sphere more profoundly. There is responsibility in ownership, and in a democracy where people should have the means to make informed decisions, this responsibility should also be with the people.

Conclusion

The starting point for this topic was a simple question: Who owns a story in the news media; the person who has experienced it (source/subject), the person who collects/broadcasts it (creator/mediator), or the society whose public discourse is affected by it (culture/society)? Like many supposedly simple questions, this one tends to become utterly complicated once one starts to think about it systematically from various angles. I hope I have been able to outline various perspectives on the matter and to show that each one of those three groups can rightfully claim story ownership depending on the viewpoint, position, and underlying objectives. However, online media provide a possibility and tendency for those three groups that can claim ownership to merge into just one. An open-source approach in the news media could help to bring the stories back to the people and the worlds they inhabit.

References

- Bagdikian, B.H. (2004) *The New Media Monopoly*. Boston, Beacon P.
- Burns, E. (2006) *Infamous Scribblers: The Founding Fathers and the Rowdy Beginnings of American Journalism*. New York, Public Affairs.
- Calame, B. (2007) *All the News That Fits the Allocated Space*. The New York Times. 29 Jan. 2006. Available from: <<http://www.nytimes.com/2006/01/29/opinion/29pubed.html?pagewanted=all>> [8 Dec. 2007].
- Cohen, J. & Solomon, N. (1995) *Through the Media Looking Glass: Decoding Bias and Blather in the News*. Monroe, Common Courage.
- Emery, M., Emery, E. & Roberts, N.L. (2000) *The Press and America: An Interpretative History of the Mass Media*. 9th ed. Boston, Allyn and Bacon.
- “Fortune 500” (2008) *Fortune*. Available from: CNNMoney.com. <http://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune500/2008/full_list/> [10 June 2008].
- Gillmor, D. (2006) *We the Media: Grassroots Journalism by the People, for the People*. Sebastopol, O'Reilly.
- Goldstein, N. (ed.) (2004) *The Associate Press Stylebook*. New York, Basic.
- Kieran, M. (1997) *Media Ethics: A Philosophical Approach*. Westport, Praeger.
- McChesney, R.W. & Nichols, J. (2002) *Our Media, Not Theirs: The Democratic Struggle Against Corporate Media*. New York, Seven Stories.
- Mindich, D.T.Z. (2005) *Tuned Out: Why Americans Under 40 Don't Follow the News*. New York, Oxford UP.
- Sanders, K. (2003) *Ethics & Journalism*. London, Sage.
- Schwarz, C. (2008) The Ethics of Storytelling: American Media and the Quest for Truth. Ph.D. thesis, University of Innsbruck.
- Siebert, F.S., Peterson, T. & Schramm, W. (1963) *Four Theories of the Press*. Urbana, University of Illinois Press.
- Smythe, W.E. & Murray, M.J. (2000) *Owning the Story: Ethical Considerations in Narrative Research*. Ethics & Behavior 10 (4), pp. 311–336.
- Sontag, S. (1990) *Against Interpretation and Other Essays*. New York, Picador.
- “Story” (2007) *Merriam-Webster Online Dictionary*. Available from: Merriam-Webster. <<http://www.merriam-webster.com/cgi-bin/dictionary?story>> [20 Nov. 2007].
- Telecommunications Act of 1996. Pub. L.A. No. 104-104, 110 Stat. 56 (1996). Federal Communications Commission. Available from: FCC <<http://www.fcc.gov/telecom.html>> [8 Dec. 2007].
- Tunstall, J. (1977) *The Media Are American*. New York, Columbia UP.

Narrative and Social Networking Technologies

Norbert Pachler & Caroline Daly

Abstract

This short paper investigates the impact of social networking technologies on the making and re-making of culture within contemporary contexts. It is premised on the concept of narrative as a way in which individuals re-present and organize experience in order to learn from it and make it sharable with others within social contexts. Narrative is treated as more than cognitive, or a ‘mode of thought’ but also as constitutive of the social construction of knowledge by providing macro-structures which enable users of social software to participate meaningfully in the exchange of experiences and ideas. The growth of social networking technologies has been argued to have democratizing effects upon knowledge-building practices by allowing participants to personalize the ways ideas are expressed and communicated. Within micro-communities, participants have to assemble meaning and make a coherent whole out of the narratives they encounter. The organization of meaning is not pre-structured or pre-defined, but evolves and the contribution of narrative function and form to this process generates a range of key areas for research, including: the role of macro-narratives in achieving coherence for users of social software; the currency of such narratives beyond the communities they serve; how such currency relates to wider shifts in knowledge production and the importance of inter- and intra-narrative contact between users. The paper offers a theoretical and conceptual examination of narrative as a tool for meaning-making and knowledge-building, as well as some attendant research questions in the context of social networking technologies.

Dieser kurze Beitrag untersucht einige Auswirkungen von sozialen Vernetzungstechnologien auf die Öffentlichkeitsbeteiligung an Kulturarbeit innerhalb zeitgenössischer Kontexte. Er basiert auf dem Konzept der Narration, verstanden als eine Möglichkeit, persönliche Erfahrungen zu präsentieren und zu organisieren, um davon zu lernen und sie in sozialen Kontexten teilbar zu machen. Narration wird nicht nur als eine kognitive Leistung oder ein Modus des Denkens aufgefasst, sondern auch als konstitutiv für die soziale Konstruktion von Wissen durch die Makro-Strukturen, die es NutzerInnen von sozialer Software ermöglichen, sinnvoll am Austausch von Erfahrungen und Ideen teilzunehmen. Das Wachstum sozialer Vernetzungstechnologien wird weithin auf deren demokratisierenden Auswirkungen auf Wissenspraktiken und deren Personalisierung zurückgeführt. Innerhalb von Mikronetzwerken müssen die TeilnehmerInnen Bedeutung konstruieren und ein kohärentes Ganzes aus den Erzählungen bilden, die sie vorfinden. Die Bedeutungsgeneration ist nicht vorstrukturiert oder vordefiniert, sondern entfaltet sich nach und nach. Der Beitrag narrativer Funktion und Form zu diesem Prozess wirft eine Reihe wichtiger Forschungsfragen auf, unter anderem: die Rolle der Makro-Erzählungen in der Herstellung von Kohärenz für die NutzerInnen von sozialer Software; die Wichtigkeit solcher Erzählungen über bestimmte Mikronetzwerke hinaus; die Wichtigkeit dieser Prozesse in Bezug auf Wissensproduktion auf der Makroebene; und die Bedeutung der Beziehungsebenen zwischen NutzerInnen. Der Beitrag bietet eine theoretische und konzeptionelle Prüfung von Narration als Instrument für Bedeutungsgenerierung und Wissensbildung, sowie einige damit verbundene Fragestellungen im Kontext der sozialen Vernetzungstechnologien.

Learning and Narrative

What is narrative and what is its role and potential for learning? For us, narrative constitutes an important dimension of human learning. Our interest in narrative in the context of social networking technologies for learning focuses on narrative *function* as well as *form*. The underlying tendency has been towards proposing narrative as a cohesive *form* in the electronic medium, which can replicate organising principles of conventional narrative genres (Luckin et al. 2001; Laurillard et al. 2000). Many features of social software contain a narrative macro-structure which brings a cohesion at a surface level (e.g. through ‘sign-posting’ such as headings, structural clues, paragraphs), but this is separate from how socio-communicative practices in social networking contexts perform narrative *functions* which have potential for learning. What is significant about these practices is that the user must make sense of a potentially fragmentary and eclectic set of narrative encounters, in which conceptual work must be done to achieve coherence. What Polkinghorne (1988) called ‘narrative function’ helps individuals to construct the way they position themselves as acting or being in a social context. They draw on the range of social and intellectual resources available to make sense of experiences and learn how to ‘be’ within particular contexts. This core narrative function we see as relevant to examining learning within contemporary contexts of user engagement with social software. With Kirschner (2006, p. 11) we believe that learning processes take place in contexts where the following four conditions are stimulated or activated:

1. interaction with oneself on the individual cognitive and metacognitive level via internal dialogue,
2. the confrontation between internal and external dialogue including the social relationships that arise as a result of this, and
3. the interaction between the individuals and others with the learning, training, and social environment in which learning and instruction is taking place, including the environment’s physical, temporal and emotional attributes (i.e., its affordances, constraints, and conventions).

We argue that narrative has a meaningful contribution to make to all four of these conditions. This is because of the focus on dialogue as core to learning conditions. ‘Dialogue’ is interpreted here as performing narrative functions, by enabling participants to articulate and organise understandings of the world as experienced – to conceptualise. Dialogue is not constrained to a narrow narrative *genre*, but implies rather a social *practice* by which meaning-making is achieved through the interface between individual cognition and social interaction. Narrative is a dynamic, experiential phenomenon – a lived process of meaning-making by which participants reconfigure not only what they ‘know’ and how it fits in with existing conceptual frameworks, but also involves them in appropriating technological and social resources as part of their engagement with cultural making. This involves technologies as relevant to well-established narrative theories of meaning-making within collaborative social practices (Bruner 1985; Polkinghorne 1988). Kirschner encapsulates this dynamic as ‘interdependence’ and ‘interdependent learning’ which he likens to notions of ecosystems pre-

valent in the natural sciences. Such a view of learning seeks to find synergies between cognitive and social interactionist perspectives by viewing learning as a cognitive process taking place in the learner's mind as well as seeing it socially and culturally embedded; importantly, it acknowledges the importance of interaction with others and/or one's physical (or indeed virtual) environment. This is a highly complex process, involving the making of *signs* by which words, images and sounds have potentials for meanings which are constantly renegotiated by the user, as they interact with social and technological resources. Learning is thus characterised as meaning making through the making of signs:

(We) see a very close connection between *meaning-making* and *learning*, in semiotic terms between the *making of signs* and the *making of concepts*. For us, both are the result of semiotic work: that is, purposive work with meaning-resources. Semiotic work produces change; change in semiotic resources produces meaning; so semiotic work produces meaning. Semiotic work changes the tools – the semiotic resources; it changes that which is worked on; and it changes the worker (Kress & Pachler 2007, p. 16).

The implication is that the learner (worker) is engaged in processes by which meanings are always provisional, and narrative function as well as form has a core role in organising the potential sense of what is being experienced. By narrative, a learner is able to interpret in the light of their previous 'knowing', to be connected by a trail of understandings which are subject to change.

Other explanatory frames, or 'interactional epistemologies' as Suthers (2006) calls them, advanced in the literature include 'situated cognition', 'distributed cognition' and 'intersubjective learning'. The challenge is that these perspectives on learning assume that the social conditions in which it takes place are essential, and that learning is a process of 'transaction' between individual cognition and socially negotiated meanings. A dialogic relationship between the individual and other (virtual) social actors and their meanings is assumed in Suthers' frame for understanding learning. If learning is dialogic, however, how does the individualistic experience of reading a (we)blog for example, which can exist as a broadcast medium, contribute to socially negotiated meanings, or 'distributed cognition'? What if users are engaging in multiple, co-existing monologic practices? What is the relationship between such monologic practices and the social negotiation of meanings, by which individuals are able to fully participate in semiotic work which 'changes that which is worked upon' and 'changes the worker'?

We assert a beneficial contribution of the dual processes of narrative *experiencing* and *creation* in the context and process of learning here. With Walker (2006, p. 104) and Falk & Dierking (2000, pp. 60–61), we see learning as "an adaptation to make sense of our physical and socio-cultural context" and as a "continually refining capacity [...] to intelligently navigate an ever changing social, cultural, and physical world." And, we see narrative, or 'storying', as offering an organisational frame for new experiences and knowledge creation and building. Indeed, Falk and Dierking (2000, p. 48–49) note greater effectiveness in mental

organisation of information when recounted in the form of a story; and Mandler (1984) posits that narrative provides an organizing structure for new experiences and knowledge as well as for remembering them. We use the term ‘storying’ to signal our ontological distance from narrowly philological interpretations and definitions of the notion of ‘narrative’, that is our concern is less with any literary or (auto)biographical qualities of narrative and much more with seeing it as a system of meaning-making and ‘product-orientated’ discourse practices – with discourse being broadly defined as a dialogue between an individual and her environment (see Falk & Dierking 2000, p. 136) – and of transforming information into knowledge. A related use of the term is Bal’s (1985) notion of ‘narrativity’ which describes the relationship between ‘an object and the internal representation it provokes’ (Walker 2006, p. 105).

Doyle and Carter (2003, p. 130) argue that humans have “a universal predisposition to ‘story’ their experience, that is to impose a narrative interpretation on information and experience” and that stories capture “nuance, indeterminacy and interconnectedness in ways that defy formalistic expression and expand the possibilities for interpretation and understanding”.

We as human beings tend [...] to interpret our lives by weaving comprehensive frameworks in which the incidents, people, actions, emotions, ideas, and settings of our experience are brought together, inter-related, and situated. In this process, we sort through our experiences, dividing the pertinent from the extraneous and filling in the gaps as we construct sensible renderings or accounts of our personal histories (Doyle & Carter 2003, p. 130).

In short, we view narrative as a conceptual tool for structuring, organising and reflecting on information with a view to facilitating knowledge construction and building processes and to make it more memorable and learnable. Whilst this is broadly in line with well-established narrative theories of learning, what is necessary in contemporary contexts is to understand the impact of technologies on the processes of cultural and self-making which are involved. We need to know more about how this ‘weaving’ and ‘sorting’ of Doyle and Carter is conducted within contemporary learning practices. New ways of conceptualising are needed, of how learners engage with emerging narrative practices.

Towards a Research Agenda

The organization of meaning in social networking contexts is thus not pre-structured or pre-defined, but evolves, and the contribution of narrative function and form to this process generates a range of key areas for research, including:

- the role of macro-narratives in achieving coherence for users of social software;
- the currency of such narratives beyond the communities they serve;
- how such currency relates to wider shifts in knowledge production and the importance of inter- and intra-narrative contact between users;
- the relationship between monologic practices and the socially constructed knowledge within social networking;

- the strategies developed by users to work productively with the cognitive load involved in negotiating social software such as blogs;
- the criteria which determine the popularity and unpopularity of blogs;
- how individual postings are productive as catalysts for learning;
- how users visualise relationships between individual postings and different online information sources into meaningful, and replicable learning trails;
- how power is manifest and how authorship and readership is shared.

Such an agenda is premised on a view of social networking technologies as social utilities affecting knowledge production, in which the adaptation of narrative theory is a central feature. The relationship between individual cognition and socially-engaged meaning-making is core to this agenda.

Conclusion

Narrative is a process by which individuals re-present and organize experience in order to learn from it and make it sharable with others within social contexts. It is also constitutive of the social construction of knowledge by providing macro-structures which enable users of social software to participate meaningfully in the exchange of experiences and ideas. The growth of social networking technologies has been argued to have democratizing effects upon knowledge-building practices by allowing participants to personalize the ways ideas are expressed and communicated. Within micro-communities, participants have to assemble meaning and make a coherent whole out of the narratives they encounter. This brings with it considerable challenges to the way knowledge and the learning experience is conceptualised within social network-orientated learning contexts. The scope of the research agenda outlined above is intended to help explain how a user of a social utility can learn from the ‘narrativity’ of the encounter, and reassess the nature of the learning which results as both individual and shared.

References

- Bal, M. (1985) *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto, University of Toronto Press.
- Bruner, J. (1985) Narrative and Paradigmatic Modes of Thought. In: Eisner (ed.) *Learning and Teaching the Ways of Knowing*. Chicago, University of Chicago Press.
- Doyle, W. & Carter, K. (2003) Narrative and Learning to Teach: Implications for Teacher-Education Curriculum. In: *Journal of Curriculum Studies* 35 (2), pp. 129–137.
- Falk, J. & Dierking, L. (2000) *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Walnut Creek/CA, Alta Mira Press.
- Kirschner, P. (2006) (*Inter*)Dependent Learning. *Learning Is Interaction*. Inaugural address. CIP-Gegevens Koninklijke Bibliotheek, Den Haag. Also available from: <<http://www.uu.nl/uupublish/content-cln/OratieKirschner-LearningisInteraction-Geheel-A4-FINAL.pdf>> [Accessed 13 July 2008].
- Kress, G. & Pachler, N. (2007) Thinking about the ‘M’ in M-Learning. In: Pachler, N. (ed.) *Mobile Learning: Towards a Research Agenda*. WLE Centre, Institute of Education, London, pp. 7–32. Also available from: <http://www.wlecentre.ac.uk/cms/files/occasionalpapers/mobilelearning_pachler_2007.pdf> [Accessed 13 July 2008].
- Luckin, R.; Plowman, L.; Laurillard, D.; Stratford, M., Taylor, J. & Corben, S. (2001) *Narrative Evolution: Learning from Students’ Talk about Species Variation*. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 12. Available from: <<http://aied.inf.ed.ac.uk/members01/archive/vol12/luckin/paper.pdf>> [Accessed 5 August 2006].
- Mandler, J. (1984) *Stories, Scripts and Scenes: Aspects of Schema Theory*. Hillsdale/NJ, Erlbaum.
- Polkinghorne, D. (1988) *Narrative Knowing and the Human Sciences*. State University of New York Press.
- Suthers, D. (2006) Technology Affordances for Intersubjective Learning: A Thematic Agenda for CSCL. In: *International Journal of Computer Supported Collaborative Learning* 1 (3), pp. 315–337. Also available from: <<http://ilrt.ics.hawaii.edu/ilrt/papers/2006/Suthers-ijCSCL-2006.pdf>> [Accessed 13 July 2008].
- Walker, K. (2006) Story Structures. Building Narrative Trails in Museums. In: Dettori, G.; Giannetti, A. & Vaz, A. (eds.) *Technology-Mediated Narrative Environments for Learning*. Rotterdam, Sense Publishers, pp. 103–114. Also available from: <http://www.lkl.ac.uk/people/kevin/review-book_walker.pdf> [Accessed 13 July 2008].

Das narrative Selbst. Erzählökonomie im Web 2.0

Ramón Reichert

Abstract

My analysis will address the rise of Web 2.0 in the context of theoretical work on the knowledge/power relationship. Social networking sites such as Facebook, YouTube and MySpace carry large amounts of personal data, which can potentially be used by a number of actors for a variety of purposes. The paper argues that the relationship between digital storytelling and the grassroots movement and the move from decentralised web to the socially networked web represents a struggle against subjectification. In this investigation I will examine the role of digital-narratives, truth-telling, self-confession and the procedures of exclusion and inclusion.

„Wenn sich der Kapitalismus auf zahlreichen Umwegen das Netzparadigma zu eigen macht, das zum Teil gegen den Authentizitätsbegriff konzipiert worden war, so liefert dies Argumente und sogar Legitimation für die zunehmende Ökonomisierung des Menschen. Der Kapitalismus hat sich Freiräume des Handelns und der Ökonomisierung erschlossen, wie er sie in einem solchen Ausmaß noch nie zuvor besessen hatte.“

Luc Boltanski, Ève Chiapello, *Der neue Geist des Kapitalismus*

Unter den Voraussetzungen der kommunikativen Vernetzungsstrukturen im ‚Web 2.0‘ kann heute potenziell jeder Autor einer digitalen Geschichte werden und diese im Internet publizieren. Die technologische Neugestaltung des Internet, wie sie von Tim O'Reilly und Dale Dougherty im Frühjahr 2004 im Konzept ‚Web 2.0‘ summarisch dargestellt wurde, basiert auf der Idee einer aktiv partizipierenden Netzgeneration (O'Reilly 2005). Ihr Konzept stellt eine Ästhetisierung der Alltagskommunikation in Aussicht und verspricht in diesem Zusammenhang ein nicht-hierarchisches und frei zugängliches Netzwerk, in welchem sich das technische Medium und die soziale Organisation idealiter überlagern sollen. Die Potenziale der digitalen Kommunikation verorten O'Reilly und Dougherty in einer – stillschweigend vorausgesetzten – *Technikaffirmation*, die einen wesentlichen Beitrag zur Durchsetzung des gesamtkulturellen Technikimperativs leisten soll. In den Augen ihrer selbsternannten Protagonisten biete das ‚Web 2.0‘ als eine neue Kommunikationsform der Vernetzung die einmalige Chance, durch mediale Veränderungen neue Produktions- und Rezeptionsformen zu etablieren.

Die neu belebte Debatte zur Interaktivität, Konnektivität und Kollaborativität einer demokratischen Netzöffentlichkeit fällt in eine Zeit, in der die tägliche Medienberichterstattung eine Krise der etablierten politischen Repräsentation beschwört. Die Vision vom demokratischen Netz ist von einer tief greifenden Kritik gegenüber der politischen Repräsentation der Bürgerinnen und Bürger geprägt. Innerhalb einer Aufmerksamkeitsökonomie, die auf Neuheit und Differenz basiert, bedeutet die potenzielle Integration jedes einzelnen in die Sichtbarkeit der Internetöffentlichkeit jedoch keine Ausweitung politischer Repräsentation. Denn die Internetöffentlichkeit besteht überwiegend aus kultureller und ästhetischer Repräsentation, deren Verbindung zur politischen Repräsentation fragwürdig bleibt, wenn in Betracht gezogen wird, dass die vermeintlich souveräne Selbstermächtigung des Subjekts in das Spiel opponierender Bedeutungsfelder und in die Paradoxeianfälligkeit tendenziöser Geschmacksurteile involviert ist. Im Unterschied zur erhofften Radikaldemokratie und kritischen Netzöffentlichkeit ist vielmehr ein unübersichtliches Gewirr von Subgruppen und einer Kommunikationskultur der Selbstthematisierung entstanden, in dessen Dunstkreis der Imperativ „Erzähle dich selbst“ (Thomä 1998) neuen Aufschwung erhalten hat. Möglicherweise haben heute die „Ausweitung der Bekenntniskultur“ (Burkart 2006) und die mit ihr einhergehenden medialen Formen der Selbstthematisierung die Thematisierung der politischen Repräsentation in den Hintergrund verdrängt. Führen der im Netz forcierte Verdrängungswettbewerb von Virtuosen der Biografie- und Identitätskonstruktion, individualistische Lebensformen und eine allgemeine „Kultivierung des Selbst“ (Ehrenberg 2004) letztlich dazu, dass *Freiheitsdiskurse vollständig von den Rechtfertigungssystemen kapitalistischer Diskurse absorbiert werden?* In einer ersten Annäherung an diese vielschichtige Fragestellung kann festgehalten werden, dass sich Begriffe wie etwa ‚Selbstbestimmung‘, ‚Selbständigkeit‘ und ‚Gleichberechtigung‘ von ihrem emanzipatorischen Kontext gelöst haben und heute als Versatzstücke kommerzieller *Freiheitstechnologien* konsumiert werden (vgl. Foucault 2000, S. 41–67).

Heute verleihen die emanzipatorischen Ideale der Neuen Linken und der Revolutionäre der 1968er-Bewegung der kapitalistischen Werteordnung ein selbstzufriedenes Image. Aber unter welchen Bedingungen konnte es geschehen, dass die alternativen Begriffe der Kulturrevolution wie etwa *Autonomie*, *Kreativität* und *Authentizität*, die sich einst gegen die Leistungsgesellschaft richteten, heute zu *Persönlichkeitsmerkmalen der Leistungselite* innerhalb der kapitalistischen Gesellschaft geworden sind? In ihrer Untersuchung über den „neuen Geist des Kapitalismus“ knüpfen Luc Boltanski und Ève Chiapello an die Protestantismusthese Max Webers an und führen den Nachweis, dass sich der projektbasierte Kapitalismus des 21. Jahrhunderts die anti-kapitalistischen Ideen der *Selbstverantwortung* und *Kreativität* zunutze gemacht hat, um Ansehen und Akzeptanz bei seinen ehemaligen Kritikern zu gewinnen (Boltanski & Chiapello 2003).

Bei der Erforschung der strukturellen Hintergründe und historischen Markierungspunkte machen Ansätze der soziologischen Biografieforschung die seit Mitte der 1960er Jahre entstehende Alternativ- und Subkultur – Selbsterfahrungsgruppen, Wohnkollektive, politische Zirkel – geltend und verweisen auf die sozialen Umbrüche der Bildungsexpansion, der Frauenbewegung, der sexuellen Liberalisierung und der Anti-Pädagogik (Eberlein 2000). Mit der multiplen und multimedialen Aufgliederung der Selbstthematisierung korrespondiert eine

strukturelle Freisetzung der Individuen aus traditionellen Vergesellschaftungsformen und festen Klassenstrukturen (Blood 2002, S. 13; Bucher 2005, S. 187–218). Diese Freisetzung erhöht zwar die individuelle Handlungsmöglichkeit im Sinne gesteigerter Mobilität, Flexibilität und Entscheidung, andererseits begünstigt sie Unterscheidungen, die heute direkt am Individuum ansetzen: Individualität wird heute vorrangig in ihren Distinktionsbestrebungen beurteilt und vermesssen (Bourdieu 1982, S. 12). Einen weiteren Schub erhält die Selbstthematisierungskultur mit der Privatisierung des Fernsehens in den 1980er Jahren. Mit dem neuen Fernsehformat der Talkshow konkurrenzieren das kommerzielle Fernsehen um Marktanteile in einer boomenden *Bekennnis- und Geständniskultur*. Das Fernsehen der 1980er Jahre kommuniziert weniger Formen der authentischen Selbstdarstellung, sondern raffinierte Rollenspiele und Selbstinszenierungen (Reinhardt 2006, S. 171–184). Sein populärer Utilitarismus verankert die expressiven Tendenzen der medialen Selbstdarstellung in der Konsumästhetik (Hochschild 2003). Selbstverwirklichung wird immer weniger in alternativen Lebensformen bestehender Gegen- und Subkulturen, sondern vielmehr im Konsumhedonismus gesucht (Campbell 1987). Im heutigen globalen Konsumkapitalismus knüpft sich die Selbsterfüllung im Konsum an neue Techniken der Normalisierung: Die Thematisierung des Selbst verortet sich verstärkt im Diskurs der *Selbstvermarktung*. Zu den Charaktereigenschaften einer erfolgreichen Persönlichkeit zählt heute die ‚Marktfähigkeit‘ und eine ‚unternehmerische‘ Einstellung: Diskurse der Selbstbeherrschung und -kontrolle müssen sich folglich mit den *Techniken des Selbstmanagements* vertraut machen (Bublitz 2006, S. 105–125).

Der Aufstieg der „kreativen Klasse“ (Florida 2002) führte zur Ausweitung der Selbstverwirklichungsdiskurse in die Bereiche der Populärkultur, der Arbeitssphäre, der Freizeitgestaltung und der therapeutischen Kultur.¹ Mit dem Glauben an unerschöpfliche Potenziale des Individuums stieg Kreativität zum „Heilswort“ (Hentig 2000, S. 9) einer zivilreligiösen Verhaltenslehre auf. Die Überbietungsrhetorik der Web-2.0-Diskurse deklariert einen neuen kreativen Imperativ: Kreativität gilt nun als eine säkularisierte menschliche Fähigkeit. Im Netz kommt es weniger darauf an, auf unverfälschten Lebenserfahrungen zu insistieren, sondern mit Hilfe der *erlernten Medienkompetenz* an seiner vorteilhaften Selbstdarstellung zu ‚basteln‘. Der Begriff der Kreativität hat für die Subjektkonstitution weitreichende Folgen, denn er suggeriert die Möglichkeit einer permanenten Selbsterfindung des Subjekts mittels der Neuen Medien, deren Gebrauch stets eine neue Perspektive auf schöpferische Potenziale des Individuums eröffnen soll. Protagonisten der Kultur- und Medienberufe stellen heute die Resultate ihrer kreativen Potenziale in informellen ePortfolios ins Netz, um sich auf einem

¹ Menschen aus allen Bereichen der Arbeitswelt können der kreativen Klasse zugeordnet werden, wenn ihre Arbeit einen kreativen Prozess beinhaltet. Florida unterteilt die kreative Klasse in zwei Gruppen: Die Mitglieder der Supercreative Core arbeiten in wissensintensiven Bereichen (Wissenschaftler, Künstler, Professoren, Lehrende, Designer, Unternehmer u.a.) und produzieren etwas Neues. Diese Innovationen manifestieren sich z.B. in Produkten, optimierten Prozessen oder neuen Wissensgütern. Die zweite Gruppe ist diejenige der Creative Professionals, deren Hauptaufgabe es nicht ist, etwas Neues zu erschaffen, sondern darin besteht, eigenständiges Denken und kreative Problemlösungen sinnvoll anzuwenden. Mitglieder dieser Gruppe sind z.B. Anwälte, Manager, Facharbeiter oder Ärzte.

hyperindividualisierten Arbeitsmarkt selbst zu vermarkten. Die Selbstdnarrationen rekurrieren nicht auf ein authentisches Kernselbst, sondern setzen sich aus der Konsumkultur zusammen (vgl. Tillmann 2006, S. 33–50). Die in Blogs, Communities und Portalen verwendete Social Software konstituiert neue Prozesse sozialer Exklusion und Formen der diskursiven Konflikte um Deutungsmacht durch Open-Content-Systeme und Webservice-Statistiken.

Lebensplanung ist aus der Alltagskultur nicht mehr wegzudenken und hat sich in Selbstdnwürfen als Normvorgabe erhärtet. Das Geschichtenerzählen ist zwar ein grundlegender Modus der Wissensvermittlung², der durch die Entwicklung der Medientechnologie einer kontinuierlichen Transformation unterliegt, doch mit der Veränderung der Selbsterfahrung im Zeitalter der Informationstechnologien, deren Organisationszentrum das Individuum ist, sind neue *Normalitätsstandards* entstanden (Floyd 1999, S. 21–44). Unter den Anforderungen kommentierender und bewertender Communities und Techniken der *freiheitlichen Selbstkontrolle* mittels digitaler Netzwerke müssen die reflexiven Kompetenzen des Subjekts dementsprechend gestyliert werden, um auf den Aufmerksamkeitsmärkten wahrgenommen werden zu können. Die Virtuosität, das eigene Selbst zum Thema zu machen und über sich zu sprechen, zählt zu einer der Charaktereigenschaften leistungsorientierter Subjekte, die sich mittels Medienkompetenz von ihren Mitstreitern unterscheiden wollen. Dabei geht es nicht mehr darum, sich selbst unbefangen und unreflektiert zu offenbaren, sondern vielmehr darum, Fähigkeiten zur medialen Selbstdpräsentation zu entwickeln und diese gezielt einzusetzen. Auch die wissenschaftlichen Diskurse konkurrieren um Aufmerksamkeit und versuchen, am neuen Trend der Selbtkultur zu partizipieren, indem sie narrative Theorien über die zeitgenössische Identitätsbildung im Netz formulieren (Kraus 1996; Murray 1997; Ryan 1999; Brockmeier & Carbaugh 2001; Straub & Renn 2002). In jedem Fall konstatiert man als aktuelles Leitbild ein *mediatisiertes Selbst*, von dem eine probate Medienkompetenz erwartet wird, um sich inmitten der multimedialen Facetten seiner selbst wiedererkennen zu können.³ In dieser Sichtweise fungieren digitale Netzwerke immer auch als normative Systeme, die auf Menschen Druck ausüben, sich am Prozess der Selbstdthematisierung zu beteiligen und Bekenntnisse zu Lebensstil, Kulturbetrieb oder Freizeitindustrie zu fabrizieren. Vor diesem Hintergrund wird die als mach- und planbar wahrgenommene Lebensgeschichte zum Gegenstand narrativer Strategien, mit denen versucht wird, das eigene Leben entlang anerkannter Biographiegeneratoren mittels sozial anerkannter Erzählmuster und zeitgemäßer Medienformate zu verorten.

Die Implementierung der digitalen Medien im alltäglichen Leben hat neue soziale Netzwerke, damit assoziierte Mediendiskurse und eine Medienkultur hervorgebracht, die zur Verallgemeinerung und Demokratisierung ehemals exklusiver Formen der Selbstdthematisierung führen. Das Erzählen über sich selbst ist eine Praxis, die zunehmend für alle zugänglich wer-

² Der Begriff ‚Erzählen‘ wird hier wie im alltäglichen Gebrauch als ein Überbegriff für alle narrativen Formen benutzt (vgl. Genette 1998, S. 13).

³ Unabhängig von der medialen Realisierung bezeichnet der Begriff ‚Multimedia‘ das verteilte Vorkommen mehrerer medialer Repräsentationen, wobei meistens als Kriterium angegeben wird, dass zumindest ein zeitbasiertes Medium dabei sein muss.

den soll und damit auch neue Anforderungen an die Selbstreflexion der Individuen stellt. Ge- wandelt hat sich jedoch nicht nur die *Anzahl* derer, die befähigt und in der Lage sind, ihr Selbst zu reflektieren; vielmehr bedingen *semantische Kontexte*, *mediale Dispositive* und *soziale Gebrauchsweisen* die Transformationen der Selbstthematisierung.

Die *semantischen Kontexte* von Selbstcoaching und Selbstmanagement begünstigen die Entstehung von Selbstbezüglichkeiten. Ein kompetentes Balancieren zwischen Selbsterzählung und Selbstmotivation gehört nicht nur im beruflichen Bereich zur Leitnorm elitärer Managerausbildung, sondern ist heute zum unverzichtbaren Bestandteil der Alltagskultur aufgestiegen (Holtz & Demopoulos 2006).

Multimediale Dispositive generieren und strukturieren biographische Erzählformen. Heute zählt der ‚Mixed Media‘-Erzählstil zur alltäglichen Normalität im weltumspannenden hypermedialen Netzwerk des Internet.⁴ Als ein Speicher- und Verarbeitungsmedium vielfältiger Zeichenordnungen verknüpft der Computer als Medium der Medien sogenannte *Hypertexte*, die sich aus schriftlichen, auditiven, visuell-dynamischen, fotografischen und grafischen Dokumenten zusammensetzen.⁵

Mit ihren alltäglichen und gewöhnlichen Praktiken verhalten sich die im Netz agierenden Medienamateure jedoch keineswegs als passive Konsumentinnen und Konsumenten. Ihr Storytelling modifiziert den digitalen Raum und knüpft ein widerspenstiges Netz (*bottom up*), das vermöge *sozialer Gebrauchsweisen* entsteht. Als Gegenstück zu dem von Foucault (1977, S. 173–292) beschriebenen systematisch-zweckrationalen *Netz der Disziplinierungsmacht* sind Computernetze den Akteuren nicht auferlegt, sie sind kein fertiges Produkt, sondern ein fortlaufender Prozess. Die in das Alltagshandeln im Hier und Jetzt situierten Akteure können die Regeln, Produktlogiken oder Systemzwänge mittels unbegrenzter Praktiken unterlaufen und bilden für de Certeau (1984, S. 18–32) ein Netz der *Antidisziplin*, das sich in der kreativen Nutzung von Freiheitsspielräumen oder günstigen Gelegenheiten bewährt.

Dem Wechselverhältnis von Selbstreflexion und erzählerischen Verfahren inhäriert also eine historische Dimension: Es verweist auf eine langfristige Ausprägung individueller Ausdrucksformen. Selbstreflexion meint keine ontologische Eigenschaft des Subjekts, sondern den Prozess, sich auf sich selbst zu beziehen, und wird im jeweiligen gesellschaftlichen und historischen Kontext immer wieder von neuem ausgehandelt. Erst durch die Möglichkeit,

⁴ Mit zunehmender technischer Entwicklung nahm die Tendenz der semiotischen Anreicherung von Hypermedialität zu, die eng verbunden war mit der Operationalisierung der Rezeption, die gemeinhin mit der nautischen Metapher des Navigierens umschrieben wird. In der Rezeptionsforschung zur Nutzungsdimension werden spezifische ‚Navigationstypen‘ in vordefinierten Lesewegen unterschieden (*scanning, browsing, searching, exploring, wandering* u.a., vgl. McAleese 1993, S. 8 ff.).

⁵ Verbindungen sind das Hauptmerkmal von Hypertextualität (Landow 1994) und vergleichbar mit räumlicher Kontinuität in anderen Medien. Hypertextuelle Instruktionen verweisen auf andere Texte oder Knoten, die in kausaler oder temporaler Weise miteinander verknüpft sind. Hypertexte beziehen sich auf Modelle nicht-sequentieller, nicht-linearer Organisationen von Wissen und der Erarbeitung von Information. Die Realisierung des Hypertext-Konzeptes wurde erst mit der Entstehung einer grafischen Benutzeroberfläche (Graphical User Interface) möglich, die Nutzerinnen und Nutzer mittels Tastatur und Computer-Maus aktivieren und damit auf das Betriebssystem des Rechners einwirken.

eigene Wahrnehmungen in Bezug auf sich selbst zu thematisieren, wird das Individuum zum Subjekt: „Die Substantivierungen des Selbst sind irreführend, weil sie suggerieren, das ‚Selbst‘ sei der aktive Part. Tatsächlich ist aber gemeint: Das Ich oder das Subjekt thematisiert ‚sich selbst‘. ‚Das Selbst‘ ist also nicht, wie die Sprache – fast unvermeidlich – suggeriert, ein ‚Ding‘, sondern die reflexive Seite des Bewusstseins.“ (Burkart 2006, S. 18) Das biografische Selbst kann folglich als ein Aggregat diskursiver, medialer, visueller und technischer Verfahren verstanden werden. Hatte man es zunächst mit einer kleinen Selbstfindungs-Elite zu tun, die dazu in die Lage versetzt werden sollte, sich reflexiv auf sich selbst zu beziehen, so durchdringt heute ein gesellschaftlicher Trend die Spätmoderne: die Demokratisierung und Veralltäglichung der Selbstthematisierung. Waren es in der Vergangenheit vielmehr religiös, rechtlich und politisch motivierte Zusammenhänge, in denen es um Selbstforschung und -befragung in Form von Bekenntnissen und Geständnissen ging (vgl. Hahn & Kapp 1987), haben sich im Zeitalter digitaler Kommunikation neue mediale Formen der demonstrativen Selbstbezüglichkeit ausgebildet, der ein erweitertes Spektrum erzählerischer Mittel zur Verfügung steht: Geräusche, Musik, Stimme, kinetische Bilder, Fotos und Text können zu einer Geschichte komponiert werden. Vor dem Hintergrund dieses dynamischen Aggregats medialer Technologien, Selbstpraktiken und sozialer Strategien sollen folgende Fragen diskutiert werden. Auf welche Art und Weise formen digitale Netzwerke die Selbstthematisierungen der Subjekte und unter welchen Voraussetzungen werden die Praktiken der Subjekte selbst zur Normalität gesellschaftlicher Diskurse? Welche neuen Identitätsfolien haben sich als Folge der neuen Ethik des selbstverantwortlichen Handelns herausgebildet? In welchem Verhältnis stehen normalisierende Selbsttechniken und widerständige Praktiken des Selbst (vgl. Foucault 1993, S. 24–62)? Wie unterscheiden sich gegenwärtige von den bisherigen Erzählformen des Selbst? Auf welche Weise verändern mediale Präsentationsformen die Möglichkeiten narrativer Selbstdarstellungen?

„Biografiearbeit“ und „Selbstnarration“

Das narrative Selbst zählt heute zu den entscheidenden Analysekategorien der Biografie- und Identitätsforschung.⁶ Diese betrachtet Identitätsformationen, Selbstpraktiken und Prozesse der Subjektivierung unter dem Gesichtspunkt ihrer gesellschaftlich-kulturellen Bedingungen und untersucht die sozialen, diskursiven oder narrativen Konstruktionen der Selbstthematisierung (Kraus 1996; Gergen 2002). In den Diskussionen um den Stellenwert der Selbstthematisierung in Online-Communities hat sich jüngst eine Art semantisches Begriffsfeld herausgebildet, mit dem versucht wird, die Praktiken der Subjektivierung zu definieren. Dieses semantische Netz spannt sich zwischen den Begriffen ‚Identitätsarbeit‘, ‚Biographiearbeit‘, ‚Selbstnarration‘ und ‚Selbstmanagement‘ auf und ist von einem emphatischen Individualitätskonzept geprägt (Stepnisky 2006, S. 154 f.). Zahlreiche Theorieentwürfe der Netzsoziologie setzen ein affirmatives Verhältnis von Selbstreflexion, Lebensgeschichte und

⁶ Die Identitätsforschung ist ein heterogenes Feld, in dem es um die wissenschaftliche Analyse der Identitätsbildung geht (Bruner 1998).

Medienaneignung voraus und haben auf diese Weise den Begriff des *Empowerment* in die Konzeption der ‚Biographiearbeit‘ eingeführt (Kraus 1996; Keupp u.a. 1999). So geht die Theorie des „Empowerment Writing“ (Pitts 2004) davon aus, dass Menschen ihre *reflexiven Fähigkeiten und Möglichkeiten* durch das Erzählen ihrer eigenen Geschichten wesentlich erweitern. Die narrative Kreativtechnik des Empowerment hat zum Ziel, Möglichkeitsräume aufzuzeigen, in denen Menschen in diskursiver Form die für sie identitätsrelevanten Ereignisse im Rahmen einer Lebenserzählung sag- und sichtbar machen können und in der *reflexiven Aneignung ihrer lebensgeschichtlichen Erfahrungen* den Wert des eigenen Lebens gegenüber Identitätsreduktionen und Ohnmachtserfahrungen aufbauen können: „The reflexivity of modernity extends into the core of the self. Put in another way, in the context of a post-traditional order, the self becomes a reflexive project“ (Giddens 1991, S. 32). Mit seiner Betonung von Selbstbestimmung und autonomer Lebensführung hat das *Konzept des Empowerment*, das im Bereich der Gesundheitspsychologie und der Sozialen Arbeit in den USA entwickelt wurde (Rappaport 1985, S. 257–278), den Selbstpraktiken biografischer Reflexivität zu einer Medienpräsenz verholfen, die es in dieser breiten Auffächerung bisher noch nicht gegeben hat.

Zahlreiche Theorieansätze der Biografieforschung gehen davon aus, dass Selbstanarrative den Prozess des Balancierens innerer Subjektansprüche und der jeweiligen Gegenwartswelt stützen: „It is the stories that we have about our lives that actually shape or constitute our lives“ (White 1998, S. 226). In diesem Zusammenhang werden Selbstanntationen oft als Heilmittel gegen die Zumutungen der ‚Fragmentierung‘ und ‚Dezentrierung‘ postmoderner Subjektivität angesehen: „Autobiography – particularly in the broad sense of an interpretative self-history produced by the individual concerned, whether written down or not – is actually at the core of self identity in modern social life.“ (Giddens 1991, S. 76). Andererseits wird dem Storytelling unterstellt, es würde durch seine Fiktionalisierung die Tatsachen der sozialen Wirklichkeit ausblenden: „Since human beings are story-telling beings, we are bound to rebel against the drift to storylessness.“ (Sandel 1996, S. 350 f.) Im Unterschied zur Konzeption eines operationalisierbaren „Identitätsmanagements“ (Rowden 2004) mittels narrativer Formen weist White darauf hin, dass Selbsterzählungen notwendigerweise auch Zensur einschließen: „No sole personal story or self-narrative can handle all of the contingencies of life“ (Ebd., S. 226):

In striving to make sense of our lives, we face the task of arranging our experiences of events in sequences across time in such a way as to arrive at a coherent account for ourselves. Specific experiences of events of the past and the present, and those that are predicted to occur in the future, are connected to develop this account, which has been referred to as a story of self narrative (White 1998, S. 22).

Jenseits simpler Normativierungen ist der Alltag des vernetzten Selbst von flexibilisierten Handlungssituationen bestimmt, in denen von ihm Rechenschaft, Auskunft und Reflexion über sein Handeln erwartet wird: es soll gleichzeitig informieren, erzählen, teilnehmen, auf-

klären, spielen, kreativ sein und medial versiert sein. Mehr als eine biografische Modeerscheinung ist das selbstironische, unpathetische, stilplurale und multimediale Erzählen eine gesellschaftliche Institution geworden und wird daher auch als eine Normerwartung wahrgenommen. Das Erzählen über sich selbst ist mehr als bloß ein Akt der partikulären Selbstbehauptung: *Wer heute nicht mehr bereitwillig von sich erzählen möchte, gilt in einer sich ausweitenden Bekenntniskultur als asozial* (vgl. Burkart 2006, S. 7–40).

Das Magazin www.trendwatching.com hat sich darauf spezialisiert, die neuen Trends der Blogosphäre zu dokumentieren. Mit dem Begriff „Life Caching“ beschreiben die Trendwatcher das Phänomen der lückenlosen medialen Dokumentation des eigenen Lebens:

Trendwatching.com has dubbed this emerging mega trend Life Caching: collecting, storing and displaying one's entire life, for private use, or for friends, family, even the entire world to peruse. The Life Caching trend owes much to bloggers: ever since writing and publishing one's diary has become as easy as typing in www.blogger.com, millions of people have taken to digitally indexing their thoughts, rants and God knows what else; all online, disclosing the virtual caches of their daily lives, exciting or boring. (www.trendwatching.com)

So wie der Cache eines Browsers betrachtete Inhalte zwischenspeichert, so konservieren Millionen Internetbesucher mit den Werkzeugen des Web 2.0 ihre Biografien. Jahr für Jahr, Monat für Monat, Kapitel für Kapitel verarbeiten hochauflösende Kameras in Mobiltelefonen, USB-Sticks, I-Pods, MP3-Player und Blogsoftware alltägliche Begebenheiten, flüchtige Ereignisse und kleinste soziale Anlässe. Im Unterschied zu den Aufzeichnungspraktiken der Medienamateure früherer Zeiten werden nicht nur herausragende soziale Anlässe und biografische Schwellensituationen *narrativ bilanziert* (Geburt, Hochzeit, Kommunion, Schulabschluss, Ferien, Ausflüge usw.). In der Ära der digitalen Medien (Fotografie, Video, Handycam, Internet Cam) „genügen kleinste Anlässe, um eine Selbstthematisierung in Gang zu bringen“ (Schroer 2006, S. 61).

Während das selbstdistanzierte Verhältnis sozial erwünscht ist, wird eine individuelle Erzählverweigerung in der Netzöffentlichkeit als ein sozialer Tabubruch geahndet. Dementsprechend stilisiert die Ratgeberliteratur zum digitalen Storytelling die Bloggerinnen und Blogger zum Gegenpol drohender „Subjektdezenterierung in digitalen Netzwerken“ (Gaggi 1998) und empfiehlt, mittels Erzählungen ein Bollwerk der narrativen Identität zu stiften (Picot & Fischer 2006; Senge 2006). In dieser Hinsicht versteht die einschlägige Literatur das Anlegen von ePortfolios als eine Disziplin im biografischen Bilanzieren: „Die Institution des Lebenslaufs konstituiert nicht allein eine ‚Ordnung richtiger Zeit‘, sondern auch eine ‚Ordnung richtigen Zusammenhangs‘“ (Brose et al. 1993, S. 51). Als ordnungsstiftende Instanz führt das ‚Identitätsmanagement‘ den auktorialen Erzähler an, der als Garant der „personalen

Identität⁷ aufgewertet wird, und meint damit, dass das Gelingen biografischer Kommunikation davon abhängig ist, inwiefern die Bloggerinnen und Blogger bereit sind, konstant und gewissenhaft an ihrem Portfolio als Leistungsnachweis ihres Lebens zu arbeiten (vgl. Keupp 1997, S. 11–39). Als ‚identitätsbildend‘ gelten weniger Repliken auf das bereits Erreichte in der Vergangenheit, sondern Verweise auf die *morgen machbare Gegenwart*. Dementsprechend soll Kontinuität nur durch eine ständig reflexiv zu überarbeitende Selbstanarration zu sichern sein.

Heute gehört das biografische Erzählen zum Vokabular der Emanzipation, das es mit dem Ideal eines kreativen Lebens assoziiert. Das kreative Erzählen hat sich allerdings vom emphatischen Konzept des Ausnahmeindividuums abgelöst und erscheint in einem gänzlich anderen Licht. Unterstützt und ermöglicht durch die neuen digitalen Netzwerke hat sich das aktive und kreative Erzählen zu einem normativen Imperativ ausgeformt: Pädagogische und didaktische Kreativitätstrainings, Lerntechniken und -tools liefern nicht einfach nur Ratschläge zur leichteren Bedienbarkeit und Gestaltbarkeit der individuellen Performance, sondern geben institutionalisierte Rahmungen vor, die Anreize zur *Selbstoptimierung* herstellen. Vor dem Hintergrund sozial ausdifferenzierter Selbstverwirklichungsmilieus rückt die in zahlreichen Bereichen des Alltagslebens angewandte Wissenstechnik der *Evaluation* in das Zentrum der Aufmerksamkeit. Die Ausstattung persönlicher Sites und Blogs mit einer Bewertungssoftware wie etwa dem Counter, dem Webtraffic-Ranking und dem Social Bookmarking macht biografische Erzählformen zum Spielmaterial ökonomischer Kalkulation und Evaluation:

Fitness – die Fähigkeit, sich schnell und behende dorthin zu bewegen, wo etwas los ist und jede sich bietende Möglichkeit für neue Erfahrungen zu ergreifen – hat Vorrang vor Gesundheit – der Vorstellung, dass es so etwas wie Normalität gibt, die man stabil und unversehrt hält. (Bauman 1995, S. 10)

Ergänzend zur *technischen Kontrolle* des biografischen Content haben sich Software-Architekturen für verteilte Netze und Peer-to-Peer-Netzwerke ausgebildet, die für eine *soziale Kontrolle* der Bloggerinnen und Blogger untereinander sorgen (Schoder, Fischbach & Teichmann 2002). In digitalen Netzwerken entstehen tagtäglich neue Lebens- und Lernmodelle, Sub- und Minderheitenkulturen, die einen Anspruch auf Mitsprache, Selbstvertretung und eine eigenständige kulturelle Artikulation kommunizieren. Die Tatsache, dass sich die narrative Identität einer Person nicht ausschließlich aus eigenen Kräften aus sich selbst heraus und über ihre subjektiven Selbstdeutungen konstituieren kann, wird bereits bei Charles Taylor thematisiert, der die soziale Prägung und den dialogischen Charakter der individuellen Identitätskonstruktion betont:

⁷ Vgl. die prominenten Auseinandersetzungen mit dem Begriff der „narrativen Identität“ von Alasdair MacIntyre (1995) und Paul Ricoeur (1991, 1996).

Die Entdeckung der eigenen Identität heißt nicht, dass ich als isoliertes Wesen sie entschlüssele, sondern gemeint ist, dass ich sie durch den teils offen geführten, teils verinnerlichten Dialog mit anderen aushandele [...]. Meine eigene Identität ist entscheidend abhängig von meinen dialogischen Beziehungen zu anderen. (Taylor 1996, S. 54)

Dementsprechend setzt die individuelle Identitätsentwicklung die Anerkennung durch andere voraus. In der Selbsterzählung soll sich eine Person mittels normativ-evaluativer Aspekte ihrer Lebensführung vergewissern. Obwohl mit der Selbsterzählung oft der Anspruch auf eine sinnstiftende Einheit von Narration und Identität verknüpft ist, deckt die selbst geschöpfte narrative Identität nicht alle Aspekte und Dimensionen der praktischen Identität einer Person ab. Das digitale Medienkonglomerat übernimmt eine aktive Rolle bei der Konstruktion einer Gemeinschaft, die handlungskonstitutive Meinungen und Werte artikuliert. Dementsprechend formt das Internet ein Netz von Überzeugungen, Normen, Werten und Idealen einer konkreten soziokulturellen Gemeinschaft, die es als ein Medium eines umfassenden soziokulturellen Vokabulars versteht.

Das Konzept der durch die anderen kontrollierten, kommentierten und korrigierten Selbstdarstellung und -inszenierung im Netz hängt heute eng mit der veränderten Struktur der Ökonomie und der Arbeitswelt im Bereich der veränderten Anforderung kognitiver Fähigkeiten, die unter anderen mit dem Begriff der ‚Identitätsarbeit‘ belegt werden, zusammen. Der Ansatz der ‚Identitätsarbeit‘ mutet dem Individuum zu, „sein Leben sinnvoll zu organisieren, es also auf der Basis seiner alltäglichen Erfahrungen und deren Bewertungen mit Sinn zu füllen und dabei zu einer je einzigartigen Konstruktion seiner selbst zu gelangen.“ (Hintermair 1999, S. 21) Identität wird als ein ‚individuelles Rahmenkonzept‘ verstanden, innerhalb dessen Individuen ihre Erfahrungen interpretieren und die dabei in Gang gesetzte Selbstreflexion die Basis für die ‚alltägliche Identitätsarbeit‘ bildet. Im Rahmen dieser Identitätsarbeit „versucht das Subjekt, situativ stimmige Passungen zwischen inneren und äußeren Erfahrungen zu erzählen und unterschiedliche Teilidentitäten zu verknüpfen.“ (Keupp 1997, S. 60) Die in der Theorie der Identitätsarbeit oft wiederholte Behauptung eines angeblich unwandelbaren „Kernselbst“ (Stern 1985), das sich mit flexibleren Teilidentitäten umhüllt, argumentiert auf der unreflektierten Basis kryptoreligiöser Hintergründe (das „Kernselbst“ als säkularisierte Fortschreibung von Ideen wie die des *logos spermatikos* oder der ‚unsterblichen Seele‘; vgl. Petzold & Orth 1999).

Im Unterschied zur Ontologie der Identitätsfindung haben konstruktivistische Ansätze ihren Ausgangspunkt in der Identitätserfindung und behaupten, dass eine gelungene Identitätsfindung auf einem *narrativen Projekt* beruhe (Keupp 1997; Bruner 1999). Konstruktivistische Subjekttheorien setzen also einen narrativen Rahmen voraus, der auch als *normative Anforderung* an das Subjekt zu verstehen ist: es soll sich selbst verstehen, sich anderen mitteilen und so seinen narrativen Faden in das Gesamtgewebe einer Kultur, die auch eine Erzählung ist, verflechten. Mit der Konzeption von *Basisakten* alltäglicher Identitätsarbeit, ihrer *Analyse*, *Spezifikation* und *produktiven Synthese* wird die Arbeit am Selbst als Fortsetzung der tayloristischen Ausrichtung des Scientific Management angesehen: die elementare Zerlegung der

körperlichen Arbeit bis in die einzelnen Handgriffe, die Messung, Zählung und Kalkulation menschlicher Arbeit und die ‚Optimierung‘ der räumlich-zeitlichen Koordinierung der zusammengesetzten Teilarbeiten (Taylor 1911). So räumt die konstruktivistische Version dem *Identitätsarbeiter* vorgeblich eine multiple Persönlichkeit ein, um sie im zweiten Schritt doch wieder an eindeutige Funktionsbestimmungen und Nutzungskategorien anzubinden: „Die Funktion der situationalen Selbstthematisierung ist die Einordnung der Eigenbeteiligung in der jeweiligen Handlungssituation.“ (Hintermair 1999, S. 28). Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass die mit dem Begriff der Arbeit konnotierte Identität oft in einen Zusammenhang mit der Konzeption des *Selbstmanagements* gebracht wird (Reichert 1998, S. 235–245). *Identitätsarbeit* und die Fähigkeit zum *Selbstmanagement* gelten heute als unabdingbare Voraussetzungen für das Bestehen in den Arbeits-, Aufmerksamkeits- und Beziehungsmärkten überhaupt. Die in kurzer Zeit zur gesellschaftlichen Norm aufgestiegenen Fähigkeiten ‚Selbsterfindung‘, ‚Kreativität‘ und ‚Eigenmotivation‘ gelten als Bedingungen für wirtschaftliche Innovation und zählen zu den Schlüsselqualifikationen im individuellen Leistungsnachweis des *Portfolios*. Die institutionalisierte Rahmung der biografischen Selbstanerkennung des Subjekts durch das Online-Portfolio mutet dem Subjekt eine Pluralisierung von Selbst- und Fremdwahrnehmungen zu: im Herstellen des Portfolios soll sich das Subjekt ‚objektiv‘ beurteilen, seine subjektiven Stärken herausstellen und gleichzeitig durch andere evaluieren lassen. Im Verfertigen seines Portfolios soll „das Individuum eine Beziehung zwischen der vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Lebensgeschichte herstellen, erworbene Erfahrungen in den bisher bestehenden Erfahrungsvorrat einfügen und mit ihm verknüpfen.“ (Wittenhagen 2003, S. 80). In diesem Kontext soll „biografisches Lernen ein Orientierungswissen erzeugen und Handlungs-, also Entscheidungsfähigkeit ermöglichen“ (ebd.).

Die Tendenz der *biografischen Bilanzierung* unterstützt die Social Software der Netzwerkkommunikation, wie sie etwa das Online-Portal *Facebook* anbietet. Das Interface von *Facebook* offeriert standardisierte eFormulare für Subjekte, die sich selbst erfassen, verwalten und präsentieren. Diese elektronischen Formulare sind tabellarisch angeordneten Rastergrafiken, die aus logisch vorstrukturierten Texten mit *slot-* und *filler-*Funktionen bestehen und zur Wissensrepräsentation und Wissenserfassung der Mitglieder dienen. Die biografische Bilanzierung dient in erster Linie dazu, sich gegenüber anderen als Individuum darzustellen und *auf sich selbst aufmerksam zu machen*. Für den einzelnen wie für Organisationen werden Selbsterzählungen und Selbstinszenierungen in digitalen Netzwerken immer mehr zur *Aufgabe*. Demzufolge müssen immer mehr Ressourcen für das aktive Imagedesign und die Selbstprofilierung aufgewendet werden. Zur Herstellung der Aufmerksamkeit gehört unabdingbar die Beherrschung medialer Präsentationstechniken, die das eigene Selbst im Rahmen seiner Internet-Präsenz gut ‚aussehen‘ lassen soll. Ziel ist dabei nicht nur, von außen Anerkennung zu lukrieren, sondern ebenso wichtig ist es für die Amateure im Netz, ein anpassungsfähiges Selbstbild zu entwickeln, das gleichzeitig Handlungs- und Wandlungsfähigkeit signalisieren soll.

Erzählen auf Aufmerksamkeitsmärkten

In Gesellschaften, die durch eine kontinuierliche Ausweitung visueller Repräsentationen gekennzeichnet sind, hat sich neben der klassischen Ökonomie des Geldes eine andere Ökonomie der Aufmerksamkeit entwickelt. Sie ist mit der Ökonomie des Geldes eng verknüpft und hat den Kampf um das Gesehen-Werden verschärft. In einer visuell dominierten Kultur ist der Selbstwert des Einzelnen davon abhängig, auf welche Weise er sich mit dem Regime der Visibilität arrangiert (vgl. Alkemeyer 2001). Der globale Konsumkapitalismus idealisiert die Selbsterfüllung im Konsum und begünstigt dadurch mediale Formen expressiver Selbstdarstellung durch *Lebensstile*:

Aber nicht nur der gewählte *individuelle Stil*, mit dem das Individuum seine Eigenart hervorhebt, ist für die Lebenskunst von Interesse, sondern auch der vom einzelnen Individuum mitgeprägte *gesellschaftliche Stil*, über den sich viele Individuen in einer Gruppe, einer Bewegung oder einer ganzen Kultur definieren. (Schmid 1998, S. 127)

Die visuelle Kultur der Gegenwart ist mit *sozial konstruierten* Bildern der Selbstverwirklichung im Konsum gesättigt und erhöht den Zwang zur Selbstvermarktung (Reichert 2001, S. 24–33). Im Kontext postindustrieller Informationsvermittlung und -verwaltung firmiert *Aufmerksamkeit* als ein begehrtes Gut. Der Begriff der Aufmerksamkeit entstammt dem Wissenschaftsfeld der Wahrnehmungspsychologie und bezeichnet im Allgemeinen eine spezielle Wahrnehmung, die einen Wahrnehmungsinhalt hervortreten lässt. Die Reduktion des Sehfeldes, das heißt die Beschränkung auf einen Ausschnitt, steigert die Intensität und Anziehungskraft dessen, was innerhalb des Ausschnitts zu sehen ist. Der Zusammenhang von Reduktion des Wahrnehmungsfeldes und Steigerung der Intensität führt mitten hinein in ein Problemfeld, das die Analyse der Ökonomisierung der Aufmerksamkeit thematisiert.

Aufmerksamkeit verschafft Personen, Gruppen, Waren und Märkten die benötigte Anerkennung und Valenz. Narrative, Denkstile, Wissensformen und die Kombination von sprachlichen Diskursen und visuellen „Viskursen“ (Knorr-Cetina 2001, S. 245–263), die öffentliche Geltung beanspruchen, sind Produkte medialer Aufmerksamkeitsstrategien. Dienstleistungsbereiche wie das Marketing sind damit beschäftigt, Aufmerksamkeit im großen Stil herzustellen und profitabel in den Markt einzuspeisen.

In der öffentlichen Sphäre ist Aufmerksamkeit zu einer begehrten und umkämpften Ware geworden, so dass auch von einer „Ökonomie der Aufmerksamkeit“ gesprochen wurde (Franck 1998), um die Funktionsweisen moderner Gesellschaften zu beschreiben. Einerseits richtet sich die Konzentration auf einen bestimmten Wahrnehmungsinhalt, konditioniert ein zielgerichtetes Verhalten und blendet den Kontext aus. Andererseits gewinnen die autonomen Empfindungen und Wahrnehmungen einen höheren Grad an Intensität:

Die moderne Aufmerksamkeit schwankt unvermeidlich zwischen diesen Polen: sie ist ein Verlust des Selbst, das sich unsicher zwischen einer eman-

zipatorischen Verflüchtigung von Innerlichkeit und Distanz und einer betäubenden Vereinnahmung durch unzählige Figurationen von Arbeit, Kommunikation und Konsum hin und her bewegt. (Crary 2002, S. 290 f.)

Aufmerksamkeit ist nicht nur ein Phänomen der Anerkennung des Selbst in der öffentlichen Sphäre und damit Bestandteil der Fremdwahrnehmung, sondern in Diskurse der Selbstwahrnehmung involviert: „Die Selbstaufmerksamkeit der Individuen scheint zugenommen zu haben und damit auch die biografische Reflexion.“ (Burkart 2006, S. 7). Vergleichbar mit der herkömmlichen Wirtschaft gibt es im Bereich der Selbstdarstellung eine erbitterte Konkurrenz. Social Networking Sites instrumentalisieren mit technischem Know How den Kampf um Wahrnehmung und verknüpfen die jeweiligen Erzählformen und Artefakte der Bloggerrinnen und Blogger mit quantitativen und qualitativen Bewertungssystemen. In gleicher Weise gibt es hier Reiche und Arme, wird bei den einen ein Aufmerksamkeitskapital akkumuliert – bei den ‚Promis‘ und ‚Medienstars‘ – und fallen andere in Armut – die ‚Anonymen‘, ‚Vergessenen‘, ‚Überflüssigen‘.

Mit der Kommerzialisierung der Aufmerksamkeitsmärkte hat das Web 2.0 mittlerweile einen globalen Markt des Erzählens etabliert, der die Präsentationsformen des Selbst im Netz in ökonomische Verwertungszusammenhänge transformiert. Die boomende Ratgeberliteratur erwartet vom Storytelling, dass es sich von der puren Kunst, zu fabulieren, unterscheidet: das Storytelling wird an Zwecke gebunden, welche die Zuhörenden zur erwünschten Schlussfolgerung respektive zur Kaufhandlung führen (vgl. Thier 2006). In der Perspektive des Selbstmanagements soll individuelles Erzählen nicht dem Glauben an die Möglichkeit eines authentischen Lebens entspringen, sondern sich als eine marktkonforme Praxis behaupten und auf die Hervorhebung leistungsorientierter Charaktermerkmale hinarbeiten (Goldhaber 2000, S. 78–84). Das Erzählen über sich selbst überlagert sich mit den Strategien *unternehmerischer Kommunikation* und hat sich weitgehend den Erzähltechniken der Wareninszenierung und dem Jargon des Managements angeglichen (vgl. Goldhaber 2000, S. 78–84). Beide Diskurse konstruieren fiktive Kontexte für Produkte und beziehen sich dabei auf bewährte Brandingstrategien, um die Operationalisierbarkeit und Effektivität erzählerischer Formen zu testen. Die Kommerzialisierung des Erzählens umfasst die immateriellen Güter der Produktions- und die Rezeptionskontakte der Selbstdarstellung im Netz: Aufmerksamkeit, Beachtung, Bekanntheit.

Der „neue Geist des Kapitalismus“ (Boltanski & Chapello 2003) erhebt das „unternehmerische Selbst“ (Bröckling 2007) in seiner idealtypischen Form eines sich im omnipräsenen Konkurrenzdruck sozialisierenden *homo oeconomicus* zum Modell für die Allgemeinheit. Unter den Bedingungen einer auf Informations- und Kommunikationstechnologien basierenden hochtechnisierten Transformationsgesellschaft soll das vernetzte Selbst einerseits über Netzwerkfähigkeit und Flexibilität, andererseits über individuelle Kompetenzen an Selbstbeherrschung und Selbststeuerung verfügen.

Die Darstellungsformen des unternehmerischen Selbst haben sich weitgehend den Erzähltechniken der Wareninszenierung und dem Jargon des Managements angeglichen. Beide Diskurse konstruieren fiktive Kontexte für Produkte und beziehen sich dabei auf bewährte Branding-

strategien, um die Operationalisierbarkeit und Effektivität erzählerischer Formen zu testen. Heute sind PR und Marketing maßgeblich an der Aufrechterhaltung des kontinuierlichen Wirtschaftswachstums beteiligt. Ihre Bilderwelten sollen neue Bedürfnisse und Ansprüche konstruieren und folglich die Kaufkraft der Konsumentinnen und Konsumenten mobilisieren. Neben der Ökonomie der materiellen Waren sind im immateriellen Raum digitaler Netzwerke unterschiedliche *Aufmerksamkeitsmärkte für Selbstdarstellungen* entstanden. Die teilweise geschlossenen Aufmerksamkeitsmärkte sind zwar dezentral organisiert, haben aber dazu geführt, das Internet in einen Aufmerksamkeitskanal zu transformieren. Wenn es also darum gehen soll, sich selbst auf Aufmerksamkeitsmärkten zu bewähren, dann müssen im Netz publizierte Ego-Portfolios als so genannte „Aufmerksamkeitsfänger“ inszeniert werden. Eine der lukrativsten Strategien, Aufmerksamkeit herzustellen, besteht darin, die Kostenfreiheit der Information zu bewerben. Dass beispielsweise Open Access-Literatur mehr gelesen resp. zitiert wird, liegt auch daran, dass sie gut erschlossen und – der Hauptvorteil gegenüber der traditionellen Zeitschriftenliteratur – frei zugänglich ist.

Online-Plattformen etablieren Aufmerksamkeitshierarchien nach dem „Rich get richer“-Prinzip und strukturieren auf diese Weise den nutzergenerierten Content nach dem medienökonomischen Prinzip von Angebot und Nachfrage. Bei YouTube und anderen vergleichbaren Video-Plattformen evaluiert u.a. eine Webtraffic- und Voting-Software den Response und determiniert die Rangordnung der Videos. Die Bewertung der Amateurvideos erfolgt nach dem medienökonomischen Vorbild der Direktwerbung: die Maxime der Direktwerbung besteht darin, nicht auf Massenmedien aufzuspringen, sondern auf sich selbst aufmerksam zu machen. So geht es bei der Herstellung von Aufmerksamkeitsbindung primär darum, Aufmerksamkeit in statistischen Quantitäten zu bündeln und demonstrativ zu visualisieren, um den eigenen Marktwert zu steigern.

Die Privatisierung der audiovisuellen Medien und die globale Verbreitung digitaler Kommunikationsmedien führten in den letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts zu markanten Verschiebungen in den kulturellen Prozessen der Erregung, Bindung und Steuerung von Aufmerksamkeit. Mit der Herstellung, Absorption, Steuerung und Bindung von Aufmerksamkeit ist kulturelle, soziale und auch ökonomische Macht eng verknüpft. Die Kopplung von Aufmerksamkeit und Geldökonomie in der spätmodernen Mediengesellschaft hat einen Prozess mit weitreichenden soziokulturellen Folgen in Gang gesetzt. Die sich verschärfende Dynamik der Aufmerksamkeitsbindung kann mit einem einfachen Angebot/Nachfrage-Modell beschrieben werden. Einerseits werden in einer entwickelten Globalgesellschaft ökonomische Modelle und Vorstellungen zunehmend wichtiger, wenn es darum geht, kulturelle und soziale Prozesse zu dechiffrieren; andererseits kommt es innerhalb der Wirtschaft zu einer immer weiter gehenden Immaterialisierung in der Produktion von Gütern. Innerhalb dieser sich wechselseitig verschränkenden Rahmenbedingungen stehen sich zunehmender Überfluss an Information und zunehmende Knappheit an Aufmerksamkeit gegenüber. Das Internet fungiert als ein kollektiver Aufmerksamkeitsapparat ausdifferenzierter Gesellschaften. Seine mediale Aufmerksamkeit verfährt stets selektiv, sucht aus, was „bedeutend“, „neu“, „faszinierend“ oder von der Normalität abweichend ist und verstärkt damit bestimmte Perspektiven. Die Konkurrenz auf den Aufmerksamkeitsmärkten sorgt dafür, dass Ereignisse oder Informati-

onen, die bereits Aufmerksamkeit gefunden haben, weitere Aufmerksamkeit erfahren und schließlich überall wiederholt werden. Alles, was Aufmerksamkeit akkumuliert hat, sorgt dementsprechend für eine entsprechende gesellschaftliche Konformität der Wahrnehmung.

Soziale Software wie Wikis, Bookmark-Dienste, Spiele-Communities, Multi-User-Online-Publishing, 3D-Multi-User-Games, Blogs, Kontaktplattformen, Instant Messaging oder Buddy-Listen sammeln, tauschen und bewerten kollektives Wissen und entwickeln dabei Popularisierungsstrategien und Marketingtaktiken, die beim Austausch und der Akkumulation von Aufmerksamkeit dienlich sein können. Von der Ressource Aufmerksamkeit sind alle Userinnen und User jedoch gleichermaßen abhängig: als Autorinnen/Autoren und Rezipientinnen/Rezipienten; als Produzentinnen/Produzenten oder als Konsumentinnen/Konsumenten. Aus dieser wechselseitigen Abhängigkeit entsteht eine medienspezifische Ökonomie der Aufmerksamkeit, in der es zu massiven Akkumulationen der Aufmerksamkeit als Ressource und als Tauschobjekt kommt. Die unterschiedlichen Bewertungssysteme der Online-Gemeinschaften, -strukturen und -prozesse sorgen für Mechanismen, die Vertrauen aufbauen und Transaktionsrisiken senken sollen: Wissenskollektive unterstützen die Bewertungssysteme bei eBay, die Karmasysteme bei Slashdot oder die Empfehlungssysteme bei Amazon.

Im E-Commerce-Business stellen Userinnen und User unterschiedlichste Dienstleistungen und Medienformate in Form von Filmen, Nachrichten, Magazinen und Musik-CDs zur Verfügung, die nicht mehr mit Geld bezahlt werden müssen: „Das trifft den Kern der Internetideologie, die uns blind macht für das, was wir tatsächlich zahlen, während wir uns überglücklich schätzen, an der Gratisökonomie des Netzes teilzuhaben.“ (Lovink 2006) Werden auf Seiten der Produzenten mehr und mehr Wahrnehmungs- und Kommunikationsangebote über Werbung finanziert, so bezahlen die Konsumenten an Stelle von Geld mit ihrer Aufmerksamkeit. Umgekehrt betrachtet, ziehen Fernsehsender, Zeitungen, Zeitschriftenverlage und Netzportale mit ihren Angeboten Aufmerksamkeit an, die sie wiederum an Werbetreibende weiterverkaufen. Werbekommunikation ist nur möglich durch die ‚Tauschwährung‘ der Aufmerksamkeit. Nur Werbung ist in der Lage, gebundene Aufmerksamkeit unmittelbar in Geld zu kapitalisieren. So genannte ‚kostenlose‘ Kommunikationsprodukte sind nicht wirklich frei, sondern werden nur in einer anderen ‚Währung‘ bezahlt (Goldhaber 2000, S. 78–84). Im Moment dieses Handels ist die Aufmerksamkeit nicht nur eine Ressource für aktuelle Wahrnehmung oder Kommunikation, sondern ein Besitz, der für etwas jenseits des Moments der aktuellen Rezeption hergegeben wird. Der so genannte *attention drain* geht auch auf eine eigentümliche Form der Selbstausbeutung zurück, in der Menschen bereitwillig ihre freie Aufmerksamkeit als Tauschware einsetzen. Die Ökonomisierung kultureller Kommunikationsprozesse durch die vielfältigen Formen der Werbung hat zur Folge, dass die Menschen mehr konsumieren möchten, als sie mit Geld zu bezahlen vermögen.

Aufmerksamkeitsmärkte sind bildhungrig. Unter den Gesetzen einer massenmedial formatierten Aufmerksamkeitsökonomie besitzen Erzählstrategien, die mit Bildern operieren, entscheidende Marketingvorteile gegenüber den bildlosen Erzählungen. Die mit emotionalisierend ästhetisierten Bildern ausgestatteten Websites finden größere mediale Aufmerksamkeit als bloße Texte. Die Vermessung der menschlichen Aufmerksamkeitsleistung mittels *click-through-rates*, *captured eyeballs*, Einschaltquoten und Auflagenzahlen zählt zum

Tagesgeschäft medienökonomischer Nutzungsforschung. Die Suchmaschine *Google* ist sicher auch das kommerziell erfolgreichste Beispiel dafür, wie man Aufmerksamkeit in Geld umwandeln kann (vgl. Lehmann & Schetsche 2005).

Mit dem Auftauchen des Web 2.0 gibt es sehr viele Beispiele dafür, dass Individuen, wenn ihre materiellen Bedürfnisse gesichert sind, vor allem soziale Anerkennung suchen. So erlangt die überwiegende Mehrheit der Bloggerinnen und Blogger keinen direkt messbaren wirtschaftlichen Vorteil. Das Internet ist ein wesentliches Vehikel zur Förderung der Aufmerksamkeitsökonomie, weil es den Austausch von Aufmerksamkeit sehr effizient macht. Internet-basierte Aufmerksamkeit wird für viele Individuen zunehmend stärker zu einem eigenständigen ökonomischen Wert in Ergänzung zu monetären Werten. Amateure produzieren immer mehr Inhalt selbst, weil sie Aufmerksamkeit erhalten wollen, und diese Inhalte treten in Konkurrenz zur ‚professionellen‘ Medienberichterstattung (Keen 2007). Die Fragestellung, ob die vom Amateur verfassten Inhalte ‚schlechter‘ oder ‚besser‘ als die Inhalte des Professionalisten sind, ist irrelevant, denn die Amateure produzieren und konsumieren ihre Inhalte aus anderen Motiven: Die Social-Networking-Plattformen werden täglich von Millionen Besucherinnen und Besuchern aufgesucht, *um Aufmerksamkeit zu handeln und zu tauschen*. Die Adviews der Werbebanner fungieren auf den Marktplätzen individueller Selbstdarstellung und sozialer Anerkennung als ‚Aufmerksamkeitsdiebe‘, weil sie den Transaktionen von Aufmerksamkeit keinen Nutzen beisteuern. Deshalb achten die Betreiber der Suchmaschine Google darauf, die Adword-Einblendungen nach *Relevanz* statt nur entsprechend finanzieller Kriterien zu selektieren.

Kurz zusammengefasst: der entscheidende Punkt an der Aufmerksamkeits-Ökonomie ist, dass Aufmerksamkeit ein ökonomischer Wert jenseits der monetären Sphäre sein kann. Mit anderen Worten: *Akteure vernetzen sich, weil sie Aufmerksamkeit von anderen erhalten wollen und das als Wert für sich sehen – nicht, weil sie damit Geld verdienen wollen.*

„Prosumer Cultures“

In den aktuellen Debatten assoziiert man mit dem „Digital Storytelling“ eine computerbasierte Kommunikationsform digitalen Geschichtenerzählens, die sich multimedialer Techniken bedient, um persönliche und private Geschichten aus der Perspektive ‚von unten‘ (*bottom up*) darzustellen. Die Anfänge des Digital Storytelling entwickelten sich jedoch im Umfeld der Hochtechnologien, die in universitären Forschungseinrichtungen erprobt wurden (Woletz 2007, S. 160). Die computervermittelte Kommunikationsform der Narratologie lässt sich bis in die siebziger Jahre zurückverfolgen, als man im Rahmen der Artificial-Intelligence-Forschung (AI) begann, sich nicht mehr ausschließlich auf die formalen Prozesse mathematisch-logischer Informationsverarbeitung zu konzentrieren, sondern sich verstärkt der natürlichen Sprache und den aus ihr hervorgehenden Erzählformen zuwandte (Schank & Abelson 1977). Bereits Anfang der 1990er Jahren entstand jedoch – ausgehend von den USA – im Umfeld der Diskurse des Empowerment eine Gegenströmung ‚von unten‘, die auf subjektives Geschichtenerzählen und private Medienarchive abzielte. Das Digital Storytelling löste sich bald vom unternehmerischen Kontext und wurde an der Schnittstelle von psychologischer

Therapie, Sozialarbeit und Empowerment ein beliebtes Verfahren medialer Selbstpräsentation:

Digital Storytelling refers to using new digital tools to help ordinary people to tell their own real-life stories. It is an emerging term, one that arises from a grassroots movement that uses new digital tools to help ordinary people to tell their own ‚true stories‘ in a compelling and emotionally-engaging form. The term can also be a broader journalistic reference to the variety of emergent new forms of digital narratives (web-based stories, interactive stories, hypertexts, and narrative computer games). (Ryan 2004, S. 88)

Es erweiterte sich allmählich das Spektrum erzählerischer Mittel, das für die künftige Generation von Medienamateuren verfügbar wurde: Bewegtbilder, Fotos, Text, Geräusche, Musik und Stimme konnten zu einer Geschichte komponiert werden.

Der Aufstieg digital erzählter Geschichten als basisdemokratischer Kommunikationsform ist untrennbar verbunden mit der Durchsetzung der „Prosumer Culture“. 1980 etablierte der amerikanische Autor und Futurologe Alvin Toffler in seinem Buch „The Third Wave“ die Wortneuschöpfung „Prosumer“ als Kennzeichnung einer sozialen Utopie für die Technokultur des 21. Jahrhunderts. Der Begriff „Prosumer“ bezeichnet Menschen in der Eigenschaft gleichzeitig „Verbraucher“ als auch „Hersteller“ des von ihnen Verwendeten zu sein. Zehn Jahre bevor das WWW von Tim Berners-Lee im CERN erfunden wurde, sah Toffler in „The Third Wave“ eine Welt vernetzter Nutzer, die kollaborativ Produkte erstellen, voraus. Im Kontext der Personalisierung von Produkten geben Konsumierende freiwillig Informationen über ihre Vorlieben preis, die nachträglich den Ausgangspunkt für die Erstellung des eigentlichen Produkts bilden. Die Konsumentinnen und Konsumenten werden als Variable in den Produktionsprozess integriert und somit zu einem gewissen Grad auch zu Produzentinnen und Produzenten der jeweiligen Güter. Das vom Begriff Prosumer abgeleitete Konzept der Nutzerpartizipation soll zum Ausdruck bringen, dass Konsumentinnen und Konsumenten nicht mehr passiv Medien konsumieren, sondern selbst aktiv an kollaborativen Medienproduktionsprozessen beteiligt sein können. Der Consumer wird so zum Prosumer im Sinne produzierender Konsumentinnen und Konsumenten. Besondere Beachtung findet derzeit die Verbreitung konsumentengenerierter Medien über Dienste wie Flickr („the best way to store, search, sort and share your photos“) und über das Filmportal YouTube, einen Internet-Dienst für das Konsumieren und Produzieren selbst gedrehter Videos mit dem Slogan „Broadcast Yourself“.

Mit der Aufwertung des Begriffs des Mediengebrauchs zeichnet sich die Auflösung klassischer Teilnehmerrollen ab. Mit der ‚grenzenlosen‘ Mediatisierung des Alltäglichen, Intimen, Privaten und Gewöhnlichen mittels einer Vielzahl verfügbarer Aufzeichnungs-, Speicher-, Verbreitungs- und Verarbeitungsmedien verschob sich mit dem Aufbau privater Medienarchive auch der Umgang mit Erinnerung und Gedächtnis (Wiegerling 2002, S. 13–24). Digitalvideos, Digitalfotos, Textscans, Hyperlinks, Soundfiles und Grafikanimationen etablieren einen digitalen Raum *einzelner* Medien, *multipler* Medien (zwei oder mehr gesonderte)

und *Multimedia* (eine Integration mehrerer Medien in einer Präsentation), die einen medien-spezifischen Einfluss auf die Art und Weise des Produzierens und Konsumierens von Geschichten ausüben. Die unterschiedlichen medialen Prozeduren der Präsentation haben maßgeblichen Einfluss auf die Thematisierung des Selbst und seiner sozialen Beziehungen. Es liegt an den Nutzerinnen und Nutzern und ihren *on demand*-Wahlentscheidungen, unter welchen Bedingungen sie den User Generated Content als kohärent oder selektiv wahrnehmen. Die Verwendung unterschiedlicher Präsentationsmodi und Wissenstechniken stellen neue Typen des Interface her und involvieren auf der pragmatischen Ebene sowohl den Autor und den Plot als auch die jeweiligen Nutzerinnen und Nutzer (vgl. Don 1999, S. 383–391). Relationen zwischen diesen beteiligten Produktions-, Erzähl- und Nutzungsfunktionen entstehen nicht mehr über die Kanäle der einseitigen Massenkommunikation, sondern über multimodale Kommunikationsformen wie z.B. durch integrierte Feedback-Möglichkeiten, Forwarding, Snapshot-Optionen, Diskussionsforen, Video-Replies oder Video-Zitate.

In seiner ursprünglichen Bedeutung bezeichnet der Begriff des *Amateurs* einen Liebhaber der schönen Künste, der sich nicht allein auf den Kunstgenuss beschränkt, sondern selbst produzierend tätig wird. Bis heute haftet im alltagssprachlichen Gebrauch dem Amateurhaften eine pejorative Begriffskontextualisierung an. Heute jemanden als einen Amateur zu bezeichnen, kommuniziert immer noch einen abwertenden Tonfall, obwohl eine sich an der Benutzer-freundlichkeit orientierende Medientechnik die Distanz zwischen dem Konsumenten und dem Produzenten auf einen standardisierten Tastenbefehl reduziert hat. Die Transformation vom Konsumenten zum Produzenten und die damit verbundene egalitäre Utopie technischer Medien wird in Tim O'Reillys „Web 2.0“ ausdrücklich mit der Technizität der Apparate begründet (O'Reilly 2005). Oft wurde den Medienamateuren unterstellt, sie würde nichts anderes interessieren, als der laienhafte Umgang mit programmierten Blackboxen. Von den Amateuren wurde gesagt, sie würden sich ausschließlich für die Gebrauchsanweisung der technischen Medien interessieren, um möglichst rasch und einfach die Apparate zu beherr-schen und damit auch – im Sinne der Apparate – selbst effizienter und effektiver zu funktionieren (Keen 2007, S. 6 f.). Die Amateure haben hingegen ein widerständiges Wissen über die Funktions- und Kommunikationsweisen der Neuen Medien entwickelt, welches sie in die Lage versetzte, die scheinbar normierten und standardisierten Routinen und Automatismen der Neuen Technologien zu stören, um sie gegen sie zu verwenden. Der amateurhafte Mediengebrauch ist jedoch nicht allein aus dem technischen Dispositiv ableitbar. So stellen populäre Online-Foren wie YouTube, MySpace, Uboot, Spaces oder Bebo erst gar nicht die Frage nach der Professionalität ihrer Konsumentinnen und Konsumenten. Die Anbieter geben keine Maßstäbe vor, nach denen die Produkte kategorisiert werden sollten. Stattdessen ist es die Community selbst, die sich evaluierende Beurteilungskriterien aneignet und ihre Abstim-mungen mit Hilfe der Kategorien „Top Rated“, „Most Downloaded“ oder „Most Popular“ vornimmt.

Die digitalen Erzählformate, -verfahren und -stile haben folglich nicht nur einen Einfluss darauf, auf welche Weise sich ein Subjekt sich für andere entwirft und dadurch sein Selbst-bild kommuniziert; sie sind den Prozeduren der Subjektivierung bereits vorgelagert und strukturieren ein Ensemble der Kräfte, die auf das Subjekt einwirken. Wie kann dabei Subjek-

tivität als ein Verhältnis von ‚entworfen werden‘ und ‚sich entwerfen‘ gedacht werden? Wie eröffnen sich innerhalb dieser Rahmenbedingungen Möglichkeiten politischer Handlungsfähigkeit, die wiederum Interventionen in vorstrukturierte Anordnungen des Erzählers, widerständige Aneignungen, kontextspezifische Normalisierungsanforderungen und konflikt-hafte Aushandlungspraxen ermöglichen? Das Subjekt, das eine Vorstellung von sich selbst ausbildet und eine Erzählung über sich selbst in Gang setzt, setzt immer schon die Perspektive eines anderen auf sich selbst voraus, auf die es wiederum einzuwirken versucht. Daher geht der Akt der Selbstkonstitution nicht aus einer aktiv-heroischen Selbstschöpfung hervor, sondern das Subjekt entsteht innerhalb eines bereits vorgegebenen Möglichkeitsfeldes, welches das Handeln der Subjekte zugleich bedingt und offen hält. Individualisierung beruht nicht auf einer freien Entscheidung der Subjekte, sondern ist ein in sich widersprüchlicher Zwang zur vermehrten Selbstreflexion und biografischen Selbstinszenierung. Der Selbstbezug des Einzelnen und die Sorge um sich selbst ist eine gesellschaftliche Konstruktion und oft marktabhängig erzwungen. Die Subjektivierung selbst ist ein prekärer Vorgang, da sich in ihm Autonomie und Kontrolle, Selbst- und Fremdführung untrennbar miteinander vermen-gen. In seinen Möglichkeiten zur Selbstexpression und Selbstexploration situiert sich das Subjekt sowohl als eine steuernde als auch gesteuerte Instanz: es ist gleichzeitig Urheber, Adressat und Schauplatz eines Erzählers, das es selbst hervorbringt, aber letztlich nicht von den Ordnungen des Wissens, der Kräftespiele und Herrschaftsverhältnisse befreien kann.

Literatur

- Alkemeyer, T. (2001) Spektakel-Gesellschaft und Spektakel-Sport – Ökonomie des Geldes und Ökonomie der Blicke. In: Friedrich, G. (Hg.) *Zeichen und Anzeichen. Analysen und Prognosen des Sports*. Hamburg, Czwalina, S. 61–72.
- Barber, B. (1994) *Starke Demokratie. Über die Teilhabe am Politischen*. Hamburg, Rotbuch.
- Bauman, Z. (1995) *Postmoderne Ethik*. Hamburg, Hamburger Edition.
- Beck, U. (1999) Kinder der Freiheit: Wider das Lamento über den Werteverfall. In: ders. (Hg.) *Kinder der Freiheit*. Frankfurt a.M., Suhrkamp, S. 9–33.
- Blood, R. (Hg.) (2002) *We've got blog: How Weblogs are Changing our Culture*. Cambridge, Mass., Perseus Publishing.
- Boltanski, L. & Chiapello, Ève (2003) *Der neue Geist des Kapitalismus*. Konstanz, UVK.
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (1999) *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/Mass., MIT Press.
- Bourdieu, P. (1982) *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Bröckling, U. (2007) *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Brockmeier, J. (2001) From the End to the Beginning. Retrospective Teleology in Autobiography. In: ders. & Carbaugh, D. (Hg.) *Narrative and Identity. Studies in Autobiography, Self and Culture*. Amsterdam /Philadelphia, Benjamins Publishing, S. 247–280.
- Brose, H.-G.; Wohlrab-Sahr, M. & Corsten, M. (Hg.) (1993) *Soziale Zeit und Biographie. Über die Gestaltung von Alltagszeit und Lebenszeit*. Opladen, Westdeutscher Verlag.
- Bruner, J.S. (1998) Vergangenheit und Gegenwart als narrative Konstruktionen. In: Straub, J. (Hg.) *Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein*. Frankfurt a.M., Suhrkamp, S. 46–80.
- Bruner, J.S. (1999) Self-Making and World-Making. Wie das Selbst und seine Welt autobiographisch hergestellt werden. In: *Journal für Psychologie* 7/1, S. 11–21.
- Bublitz, H. (2006) Magic Mirrors. Zur extensiven Ausleuchtung des Subjekts. In: Burkart, G. (Hg.) *Die Ausweitung der Bekenntniskultur – neue Formen der Selbstthematisierung?* Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, S. 105–125.
- Bucher, H.-J. (2005) Macht das Internet uns zu Weltbürgern? Globale Online-Diskurse: Strukturwandel der Öffentlichkeit in der Netzwerk-Kommunikation. In: Fraas, C. & Klemm, M. (Hg.) *Mediendiskurse. Bestandsaufnahme und Perspektiven*. Frankfurt a.M. u.a., Lang, S. 187–218.
- Burkart, G. (2006) Einleitung. In: ders. (Hg.) *Die Ausweitung der Bekenntniskultur – neue Formen der Selbstthematisierung?* Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, S. 7–40.
- Campbell, C. (1987) *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*. Oxford/New York, Blackwell.

- Certeau, M. de (1988) *Kunst des Handelns*. Berlin, Merve.
- Descartes, R. (1986) *Meditationen über die Erste Philosophie*. Stuttgart, Reclam.
- Don, A. (1999) Narrative and the Interface. In: Laurel, B. (Hg.) *The Art of Human-Computer Interface Design*. Reading, MA, Addison-Wesley, S. 383–391.
- Eberlein, U. (2000) *Einzigartigkeit. Das romantische Individualitätskonzept der Moderne*. Frankfurt a.M., Campus.
- Ehrenberg, A. (2004) *Das erschöpfte Selbst. Depression und Gesellschaft in der Gegenwart*. Frankfurt a.M., Campus.
- Etzioni, A. (1996) *Die faire Gesellschaft. Jenseits von Sozialismus und Kapitalismus*. Frankfurt a.M., Fischer.
- Florida, R. (2002) *The Rise of the Creative Class*. New York, Basic Books.
- Floyd, C. (1999) Menschsein in der informatisierten Gesellschaft – zur Virtualisierung des Selbst. In: Bittner, P. & Woinowksi, J. (Hg.) *Mensch – Informativierung – Gesellschaft*. Münster, LIT Verlag, S. 21–41.
- Foucault, M. (1977) *Überwachen und Strafen*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Foucault, M. (1993) Technologien des Selbst. In: Martin, L.H. et. al. (Hg.) *Technologien des Selbst*. Frankfurt a.M., S. Fischer, S. 24–62.
- Foucault, M. (2000) Die Gouvernementalität. In: Bröckling, U.; Krasmann, S. & Lemke, T. (Hg.) *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Frankfurt a.M., Suhrkamp, S. 41–67.
- Franck, G. (1998) *Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf*. München, Hanser.
- Gaggi, S. (1998) *From Text to Hypertext. Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- Genette, G. (1998) *Die Erzählung*. 2. Aufl. Stuttgart, Fink.
- Gergen, K.J. (2002) *Konstruierte Wirklichkeiten. Eine Einführung zum sozialen Konstruktivismus*. Stuttgart, Kohlhammer.
- Giddens, A. (1991) *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge, Polity Press.
- Goldhaber, M.H. (2000) Kunst und die Aufmerksamkeitsökonomie im wirklichen Raum und im Cyberspace. In: Rötzer, F. (Hg.) *Ressource Aufmerksamkeit. Ästhetik in der Informationsgesellschaft*. Kunstforum international 1/148, S. 78–84.
- Hahn, A. & Kapp, V. (1987) *Selbstthematisierung und Selbstzeugnis. Bekenntnis und Geständnis*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Hentig, H. v. (2000) *Kreativität. Hohe Anforderungen an einen schwachen Begriff*. Weinheim/Basel, Beltz.
- Hintermair, M. (1999) *Identität im Kontext von Hörschädigung. Ein Beitrag zu einer struktur- und prozessorientierten Theoriediskussion*. Heidelberg, Median-Verlag.

- Hochschild, A.R. (1997) *The Time Bind. When Work Becomes Home and Home Becomes Work*. New York, Holt.
- Holtz, S. & Demopoulos, T. (2006) *Blogging for Business – everything you need to know and why you should care*. Chicago, Kaplan Publishing.
- Keen, A. (2007) *The Cult of the Amateur. How Today's Internet is Killing Our Culture*. London/Boston, Nicholas Brealey.
- Keupp, H. (1997) Diskursarena Identität: Lernprozesse in der Identitätsforschung. In: ders. & Höfer, R. (Hg.) *Identitätsarbeit heute: klassische und aktuelle Perspektiven der Identitätsforschung*. Frankfurt a.M., Suhrkamp, S. 11–39.
- Keupp, H. et. al. (1999) *Identitätsskonstruktionen: das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne*. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt.
- Klaus, W. (2002) Mediatisierte Menschenbilder. In: Grimm, P. & Capurro, R. (Hg.) *Menschenbilder in den Medien – ethische Vorbilder?* Stuttgart, Franz Steiner Verlag, S. 13–24.
- Knorr-Cetina, K. (1999) Viskurse der Physik. Wie visuelle Darstellungen ein Wissenschaftsgebiet ordnen. In: Huber, J. & Heller, M. (Hg.) *Konstruktionen Sichtbarkeiten*. Wien/New York, Stroemfeld/Roter Stern, S. 245–263.
- Kraus, W. (1996) *Das erzählte Selbst: die narrative Konstruktion von Identität in der Spätmoderne*. Pfaffenweiler, Centaurus.
- Kraus, W. (2002) Falsche Freunde: radikale Pluralisierung und der Ansatz einer narrativen Identität. In: Straub, J.; Renn, J. (Hg.) *Transitorische Identität: der Prozesscharakter des modernen Selbst*. Frankfurt a.M./New York, Campus, S. 159–186.
- Kuhlen, R. (1995) *Informationsmarkt. Chancen und Risiken der Kommerzialisierung von Wissen*. Schriften zur Informationswissenschaft Bd. 15, Konstanz, Universitätsverlag Konstanz.
- Lehmann, K. & Schetsche, M. (2005) *Die Google-Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens*. Bielefeld, transcript.
- Link, J. (1997) *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*. Opladen, Leske + Budrich.
- Lovink, G. (2006) Zugriff verweigert Web 2.0: Von wegen Glanz und Ruhm. URL: <<http://jungle-world.com/seiten/2006/36/8465.php>> [Accessed 1 June 2008].
- MacIntyre, A. (1995) *Der Verlust der Tugend. Zur moralischen Krise der Gegenwart*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Manovich, L. (2002) *The Language of New Media*. Cambridge/Mass., MIT Press.
- Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge/Mass., MIT Press.

- O'Reilly, T. (2005) *What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. URL: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>> [Accessed 1 June 2008].
- Petzold, H.G. & Orth, I. (1999) *Die Mythen der Psychotherapie. Ideologien, Machtstrukturen und Wege kritischer Praxis*. Paderborn, Junfermann.
- Picot, A. & Fischer, T. (Hg.) (2006) *Weblogs professionell – Grundlagen, Konzepte und Praxis im unternehmerischen Umfeld*. Heidelberg, dpunkt-verlag.
- Pitts, V. (2004) Illness and Internet empowerment: writing and reading breast cancer in cyberspace. In: *Health: Interdisciplinary Journal of Health, Illness and Medicine* 8/1, S. 33–59.
- Rappaport, J. (1985) Ein Plädoyer für die Widersprüchlichkeit: Ein sozialpolitisches Konzept des empowerment anstelle präventativer Ansätze. In: *Verhaltenstherapie und Psychosoziale Praxis* 2, S. 257–278.
- Reichert, R. (1998) Die Arbeit an sich selbst. Selbstmanagement in der Betriebsdemokratie. In: Lachmayer, H. & Louis, E. (Hg.) *Work & Culture. Büro – Inszenierung von Arbeit*. Klagenfurt, Ritter, S. 235–245.
- Reichert, R. (2001) Agonale Selbstregierung. Marktmodelle als Bedingung für Subjektivität in agonalen Demokratietheorien. In: *Sinnhaft* 4/1, S. 24–33.
- Reinhardt, J.D. (2006) Massenmedien im und als Spiegel der Person. In: Burkart, G. (Hg.) *Die Ausweitung der Bekenntniskultur – neue Formen der Selbstthematisierung?* Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, S. 171–184.
- Ricoeur, P. (1991) Narrative Identity. In: *Philosophy Today* 35/1, S. 73–81.
- Ricoeur, P. (1996) *Das Selbst als ein Anderer*. München, Fink.
- Rowden, M. (2004) *Identity. Transforming performance through integrated identity management*. Aldershot, Gower.
- Ryan, M.-L. (1999) Cyberage Narratology. Computers, Metaphor, and Narrative. In: Herman, D. (Hg.) *Narratologies. New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus, Ohio State University Press, S. 113–141.
- Ryan, M.-L. (2004) Digital Media. In: dies. *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln u.a., University of Nebraska Press, S. 329–336.
- Schank, R. & Abelson, R.P. (1977) *Scripts, Plans, Goals and Understanding*. Hillsdale, New Jersey, Lawrence Erlbaum.
- Schmid, W. (1998) *Philosophie der Lebenskunst. Eine Grundlegung*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Schoder, D.; Fischbach, K. & Teichmann, R. (2002) *Peer-to-Peer*. Springer, Berlin.
- Schroer, M. (2006) Selbstthematisierung. Von der (Er-)Findung des Selbst und der Suche nach Aufmerksamkeit. In: Burkart, G. (Hg.) *Die Ausweitung der Bekenntniskultur – neue*

- Formen der Selbstthematisierung?* Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, S. 41–72.
- Senge, P.M. (2006) *Die fünfte Disziplin. Kunst und Praxis der lernenden Organisation.* Stuttgart, Klett-Cotta.
- Stepnisky, J. (2006) Transformationen des Selbst im spätmodernen Raum. Relational, vereinzelt oder hyperreal? In: Burkart, G. (Hg.) *Die Ausweitung der Bekennniskultur – neue Formen der Selbstthematisierung?* Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, S. 145–169.
- Taylor, C. (1996) *Quellen des Selbst. Die Entstehung der neuzeitlichen Identität.* Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Taylor, F.W. (1911) *Principles of Scientific Management.* New York, Harper & Bros.
- Thier, K. (2006) *Storytelling. Eine narrative Managementmethode.* Heidelberg, Springer Medizin Verlag.
- Thomä, D. (1998) *Erzähle dich selbst. Lebensgeschichte als philosophisches Problem.* München, Beck.
- Tillmann, A. (2006) Doing Identity: Selbsterzählung und Selbstinszenierung in virtuellen Räumen. In: dies. & Vollbrecht, R. (Hg.) *Abenteuer Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten.* Frankfurt a.M./New York, Peter Lang, S. 33–50.
- White, H.C. (1981) Where Do Markets Come From? In: *American Journal of Sociology* 87, S. 517–547.
- Wittenhagen, J. (2003) Informell erworbene Qualifikationen – Alle Kompetenzen bilanzieren. In: *managerSeminare* 67, S. 80–84.
- Woletz, J. (2007) Zur Entwicklung des Digital Storytelling am Beispiel der Videostories im Internet. In: Kimpeler, S.; Mangold, M. & Schweiger, W. (Hg.) *Die digitale Herausforderung. Zehn Jahre Forschung zur computervermittelten Kommunikation.* Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften, S. 159–169.

IV Strukturen

Wie sich Geschichten in digitalen Erzählräumen verändern

IV Structures

How Stories Change in Digital Spheres of Narration

Textual Constitution of Narrative in Digital Media

Hans-Joachim Backe

Abstract

Nachdem der Oberflächentext seit den Anfängen des Strukturalismus als ausschließliche Grundlage für Analysen gegolten hat, machen interaktive Erzählformen wie Hypertext und Computerspiel die Notwendigkeit veränderter Prämissen deutlich. Als Alternative wird hier ein räumliches Modell entworfen, das die Dimensionen Textkonstitution, Medienkombination und Rezeption innerhalb eines gemeinsamen Bezugsrahmens zusammenfasst. Innerhalb dieses Modells, das Ansätze von Stierle, Iser, Ryan und Herman verschränkt, können sowohl traditionelle als auch interaktive Erzählformen miteinander verglichen werden. Grundgedanke des Modells ist, dass sämtliche Formen des Erzählens eine faktuale oder fiktive narrative Welt zugrundelegen und aus deren tendenziell unbegrenzter Menge von Figuren und Geschehnissen Elemente auswählen und zu einer Geschichte zusammenfügen. Dieser medienübergreifende Prozess wird im Modell durch die zeitliche Dimension von Produktion und Rezeption sowie die Anzahl und Art der verwendeten Kommunikationskanäle ergänzt. Dies ermöglicht eine gleichzeitige Darstellung von medienspezifischen und medienunabhängigen Eigenschaften eines narrativen Textes.

Since the advent of structuralism and semiotics, scholars of literature, film critics and art historians alike have based their research exclusively on text. There is a consensus that text is a fixed structure of signs, readily available in the unchanging surface of a work of art. As such, texts are independent points of reference for scholars, because results of analyses based on texts can be easily compared and reproduced. This enables the humanities to deal with their objects in an almost empirical way. Many scholars – Italo Calvino, to name just one famous example – assumed that this was universally true, for all media, and for all times (Calvino 1984, p. 16).

Art forms that allow for a significant degree of user interaction call this exclusive concentration on text into question. When the recipient influences what happens in a story or how it is told, when there are multiple outcomes to the story and multiple ways to achieve each outcome, these stories cease to be fixed structures of signs. But it isn't only with branching narratives in digital media that the term "text" becomes problematic. Other forms of communication – improvisational theater or performance art, to name only two examples – exhibit very similar traits. Still, all these forms are habitually subjected to traditional methods of literary criticism or semiotics, which have been developed for the analysis of written narratives (especially the novel) or static images (like paintings or photographs). When we try to modify our understanding of text to include interactive forms of communication it becomes obvious that interactivity is not a property of the text – it is a special kind of reception.

Even with written narrative, reception is not a simple one-way process – the reader interacts with the text when reading it, e.g. by filling in missing information –, but the impact of this

kind of interaction has traditionally been deemed negligible. In the analysis of hypertexts and computer games, though, the recipient's pivotal role becomes obvious. Whereas the text of a novel exists independently of the reader, a narrative hypertext becomes a text only through interaction with the recipient. Unless someone interacts with it, a hypertext is just a source-code. So there are actually two dimensions of interactive reception at work in interactive media: recipients not only process narrative content, they are also involved in the very constitution of the text. And there is yet another area in which hypertexts and computer games are more complex, namely the way different media interact in narratives. While relatively simple and negligible with books (where we might find a mix of writing and illustrations, at best), the understanding of media combinations becomes crucial when dealing with forms of communication that use text, speech, music and different types of video in various configurations.

The methodical challenges in analyzing digital media force us to reconsider the relation of text, author and recipient, picking up on ideas that reader-response-theorists propagated more than twenty years ago. This reappraisal of seemingly outdated theories is not only necessary to fully acknowledge the narrative properties of computers games and hypertexts. Our understanding of traditional texts will benefit from it as well.

In computer games, the three crucial factors of textual constitution, media combination and narrative reception are more closely connected than in any other medium. Therefore, understanding how they interact in this medium would help analyze the synergies at work in other media. Unfortunately, all existing theories focus exclusively on one of these three factors, which makes it necessary to develop a framework in which existing approaches can be combined. In the following pages, I will outline a model for such a framework.

Let me first try to make the problem somewhat clearer. In a written text, the sentences are abstract and evocative, and every reader processes their information in a slightly different way (Iser 1984). There is always some leeway as to how we imagine characters, places, and so on. That is why literary scholars usually do not discuss their impressions or how they imagine something mentioned in a text, but refer to what the text explicitly says.

We quote lines, because, as Gerard Genette puts it, the text is the only reliable reference we have as scholars, the common ground which – opposed to our understanding – is not individually different (Genette 1994, p. 200). By substantiating our interpretation of a narrative with a quote, we approach scientific proof as best we can.

With a hypertext, this practice becomes difficult because there are text-passages which we, as the interactive reader, must actually combine, which means that even if the elements we choose from remain the same, the text has no fixed macro-structure. Every reader chooses from a number of possible configurations, thereby generating one of a (possibly fairly large) number of macro-structures or finalized surface texts. Computer games are yet more complex, especially when they take place in real-time simulated worlds. The player controls the movements and actions of his/her virtual representation, his/her Avatar, in the virtual world, and the “text” he/she perceives is the feedback generated by the interaction of input, simulation and the parameters of the virtual world. Each time the game is played, the story – which until then exists only virtually as a number of options – becomes concretized in a slightly

different way. Some scholars have therefore started evading the term “text” altogether in connection with computer games, conceiving of them as a kind of pure discourse (Aarseth 2004).

To abandon the notion of “text” in computer games altogether would mean, however, that we couldn’t justify using them as subjects for scholarly study, because without a text there could be no common subject and thus no objectivity. If we, on the other hand, do not believe that electronic media in general are inherently different from traditional media, the study of both can only benefit from an ability to compare them within a common model. Instead of just ignoring or highlighting their differences, as it is currently done, a model of textuality applicable to all forms of narrative would enable a real comparison between them. To arrive at such a model we must question our established notions of both traditional and electronic media, starting with our concept of textuality.

With literary texts, scholars usually differentiate layers of meaning. Literary theory knows many distinctions of those layers, starting with Aristotle’s classification of sub-types of rhetoric and continuing through the nineteenth century with authors like E.M. Forster (1990, p. 87). Most concepts still in use today are based on the latter’s distinction of story and plot.

Throughout the twentieth century, this distinction of what is being told from the way it is being told has been renamed, reformulated and rethought dozens of times. Only recently, Martinez and Scheffel accumulated and categorized no less than nineteen possible distinctions of textual layers, most of which are mere variations of Forster’s model (Martinez & Scheffel 2002, p. 26). I would like to introduce a lesser known example: In the 1970s, Karl-heinz Stierle suggested a model of textual constitution that differed subtly, yet significantly from all others (Stierle 1975). At a time when French structuralists were trying to separate text and discourse, Stierle was more interested in the basics of textual constitution. His peers worked like archeologists: they started with the artifact, the surface text, and looked for other levels of meaning beneath it. Stierle took a different approach. He tried to imagine the process of a text’s creation: To him, first of all there has to be a continuum of occurrences or events – he uses the German word “Geschehen” –, which can be factual or fictional. These occurrences are not yet a story, which is his second level of textual constitution, nor is it the text of the story, his third level, which denotes the final text. Re-formulating a thought already found with Aristotle, he distinguishes between the story, which is always bounded – it has a beginning and an ending –, and the occurrences, which usually cannot be defined temporally or causally, but are more complex and less organized.

This is most easily illustrated not with fiction but with historiography: The story or, in this case, history of the “Great War”, World War One, usually starts with the assassination of Archduke Franz Ferdinand at Sarajevo and ends with the signing of the Treaty of Versailles. This is the story, which is bounded temporally. Of course its author has to know not only what happened between June 28, 1914, and June 28, 1919, but about a far greater number of occurrences. There are causes for the war long before that period, and its effects on politics and society lasted for decades. But there is even more than these causes and effects, events that were not connected to the war but which happened at the same time, and they are also part of the totality of what Stierle calls the occurrence-level of a text. In our example, the text of the story would be a book on the war, telling the story of what happened during the war. A

treatise on the reasons for the war would tell a different story, one that might not start, but end with the death of Franz Ferdinand. Still, it would be based on the same occurrences.

Stierle's approach is only of limited use when dealing with written narrative, because in this case, to get back to Genette again, the surface text is the only element we can really scrutinize – everything else is an extrapolation. But as soon as we are dealing with branching stories sporting multiple pathways and outcomes, Stierle's category of occurrences becomes essential. In a novel, which would in Stierle's terms be the text of a story, there is – with notable exceptions like John Fowles's *The French Lieutenant's Woman* – only one story, and whatever alternative choices we feel the characters might have taken are only our informed guesses. In hypertexts and computer games, though, there are multiple, alternative stories. They exist side by side in a way that is best described by the proper use of the ubiquitous buzzword "virtual". Only one story is being realized at a time, but there are alternatives within the confines of the game, multiple virtual storylines amongst which the player consciously or unconsciously chooses.

For this reason, what Stierle calls the occurrence-level is crucial to understanding interactive storytelling. Without it, we are stuck with analyzing the way the story is told, ignoring that the narrative game allows for a variety of occurrences – and by extension, a variety of stories – to take place. Whereas a traditional author thinks about all possible chains of events that can occur in the world of his/her story and then decides for one, this choice is partially left to the player in narrative games. So the interesting aspect in computer games is the occurrence-level, or more specifically, the way author and recipient work together on this level in shaping story and text.

Let me illustrate this. As I already mentioned, the player of narrative computer games is involved in a different way than the recipient of a traditionally told story. If I am watching a James Bond movie, all I can do is flinch if he gets hit and tense up as he strikes back. If I play a James Bond computer game, I control his movements. This means that I am not only the one who controls his attacks – I may even be able to avoid a fight and find a more elegant solution to the problem at hand. As a consequence, I am more deeply involved in the action. My involvement in the story, however, is similar, if not identical, to that in the movie or novel. (Constantly being involved in the action can even be detrimental to my ability to think about reasons and motivations.) Therefore, the ability to take part in the action is an additional level of involvement, not supplanting, but augmenting the complex task of processing a narrative.

This line of reasoning leads to the similarities of all narrative forms. As recipients of a story, we are constantly receiving new information, which adds to or changes what we have learned before. In other words, we are storing and processing information, and before we start interpreting – the task culture studies usually deal with exclusively – we need to understand. We store information about events, places, objects and characters, only to constantly revise this data. This is necessary because narration is a piecemeal process, not unlike assembling a jigsaw puzzle. Right until the end of a narrative, we lack information, that is, we lack explanations. Usually, existing gaps do get filled, and we revise previous assumptions, and do so

willingly and with some excitement whenever the author manages to come up with explanations we had not thought of (Ryan 2005, p. 3).

Narrative reception as an act of assembling and constantly re-evaluating information bears significant similarities in all media. It becomes more cognitively complex as a greater number of distinct stimuli are encountered at the same time, or in other words, as more communication channels are addressed. Still, our strategies for comprehension remain the same.

These processes were researched by reader-response-criticism and cognitive sciences in the past and have been an integral part of current narrative theories like those of Marie-Laure Ryan (2004) and David Herman (2002). In the light of those recent approaches, textual constitution and narrative understanding are regarded as acts of simulation taking place in the minds of author and recipient, with the text not as a direct means of communication, but as a blueprint or rule-set enabling the recipient to re-construct what the author had in mind. I will explain that notion further below.

At this point, I would like to sketch the model I introduced in the beginning, combining textual constitution, the process of reception, and the different media employed in a simple framework. Each of these form one parameter in the model, concretization, time and communication channels.

Textual constitution is reformulated as concretization in the model because our main interest lies in the steps necessary to formulate, communicate and understand narrative, which are steps that turn abstractions into concrete words and images. The second parameter must necessarily be time because concretization does not take place in an instant, but over a period of time – a story is conceived, a text is written, then read and understood. The proposed identification of communication as a series of simulations also makes this necessity obvious: actively processing information does take time. And as mentioned before, the means or channels of communication need to be included as a third parameter, because it makes a cognitive as well as an artistic difference whether only one or several senses are addressed. The indisputable difference between the text of a play and its performance is a straightforward, non-electronic example. Combining these three factors in a single model calls for a three-dimensional visualization. They can be conceived to form a space, in which concretization functions as the vertical axis, the communication channels form the horizontal axis, and time the dimension of depth.

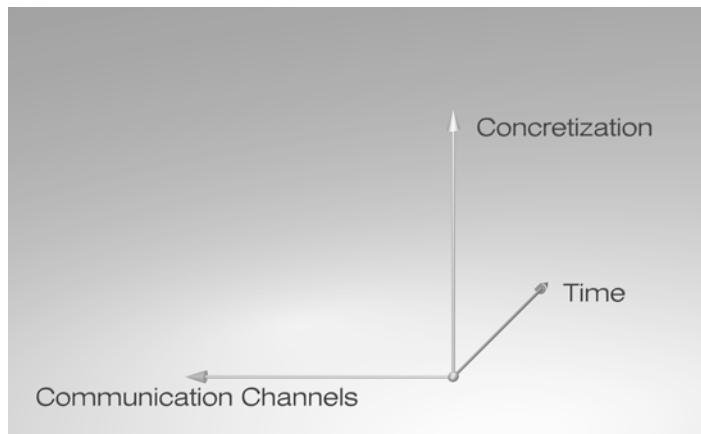


Fig. 1: Empty system of coordinates

The space these three dimensions define has to be structured. As a starting point, I take Stierle's model of textual constitution, modified and complemented by concepts of Herman's and Ryan's. Their term "storyworld" is more accurate than Stierle's concept of "occurrences" because it reduces the totality of what might have happened in a real or fictitious world to those events taken into account by the storyteller. (Herman 2002, p. 20). More importantly, levels of "simulation" have to be added to account for the encoding and decoding processes of the story, both mental and virtual.

While appearing strange and technocratic at first, describing narrative as a series of simulations is not so far fetched. As Michel Riffaterre has observed, the rules of verisimilitude are as significant and unalterable to fiction as the laws of physics are to reality (Riffaterre 1993, p. 2). When an author has decided what world he/she is telling a story about, he/she is bound to this world's rules of probability in much the same way as a computer simulation cannot violate its virtual laws of physics. Dealing with reception as an act of simulation is an equally obvious solution: In narratives with fixed structures – especially books – the recipient imagines, that is, he/she mentally re-simulates the narrators' perception as it is put down in the text. In computer games, the player re-simulates not the perception – because it is he/she himself/herself who watches and hears –, but the actual events themselves, making it thus possible to change them. Claiming that these processes are identical would be an exaggeration, but they bear enough similarity to treat them as comparable elements inside a common model.

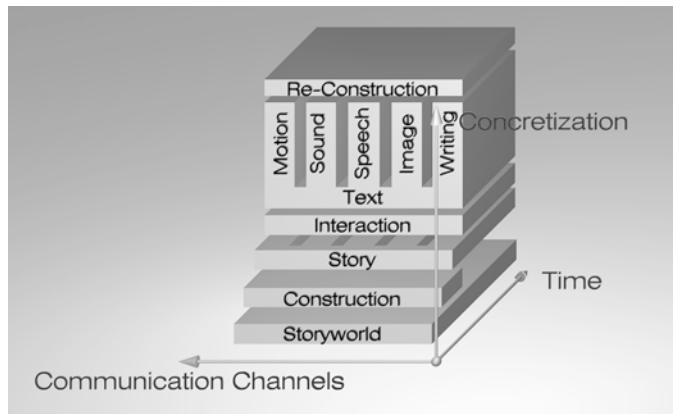


Fig. 2: Model of interactive narrative

I want to conclude this article by briefly demonstrating the model's possible application in two cases. In the most complex example, a computer game, the author envisions a storyworld and constructs a story within it, adhering to the rules of verisimilitude. This process of authorial simulation produces a number of virtual storylines, which in turn become realized in the second simulation, the act of playing the game. It is only through the interaction of playing that the game produces meaning. Only at this point, a surface text comparable to other media has been created and is being put out via diverse channels of communication. This output is then processed once more by the player, this time in his/her function as the recipient of a narrative, who reassesses the information received to construct a coherent story from it. This act of re-construction is the topmost level in the diagram.

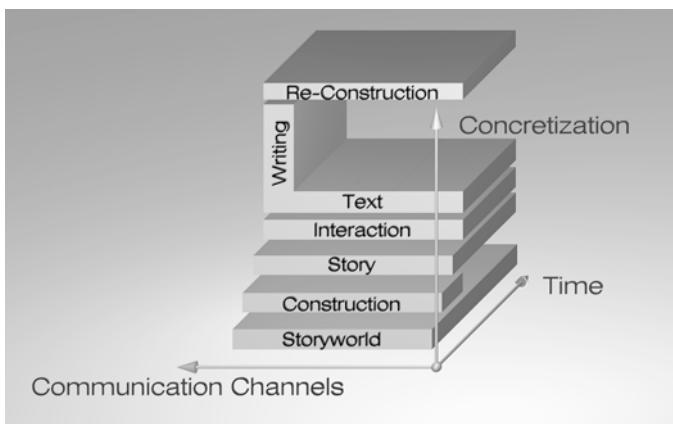


Fig. 3: Model of traditional narrative

The authoring and reading of a book can be envisioned in the same model with only a few changes. The author conceives or researches a world, thinks about what happens within it, decides which events to tell, and puts the story into words. The differences are obvious: There is just one channel of communication: writing. The story is not virtual in the sense that it could be altered by the reading process, so there are no multiple story-lines. The most important difference is that the text is not the outcome, but the basis of the recipient's most important act of simulation – in other words, there is little interaction with the story apart from understanding and interpreting it, i.e. the act of re-construction.

The most interesting, yet the most challenging aspect of the model is the temporal dimension, especially the question which processes continue throughout the conception *and* reception of a story. While the authorial simulation obviously takes place before the player/recipient starts to interact, things are not as simple with, for example, the “storyworld”. The world in which events take place might have been envisioned by the author before writing a single word and may stay with a recipient long after finishing a story. This may be, once more, not particularly relevant in the domain of traditional storytelling, when an individual novelist produces a single, wholly concluded story. But there are many cases in which the endurance of a storyworld is an interesting question, especially with storytelling in long-lasting franchises. In the last decade, the lines between popular culture's most important areas have begun to blur. There are computer games based on books and movies, movies based on comic books, action figures or – in turn – computer games, novels based on each of these, and so forth. In such franchises, generations of storytellers write about the same storyworld for a constantly changing audience in a variety of media. This is just one of the many cases where the temporal dimension of a storyworld is of crucial importance for the understanding of a certain kind of narrative.

References

- Aarseth, E. (2004) Quest Games as Post-Narrative Discourse. In: Ryan, M.-L. (ed.) *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/London, University of Nebraska Press, pp. 361–376.
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (1999) *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MIT-Press.
- Calvino, I. (1984) Kybernetik und Gespenster. In: Calvino, I. *Kybernetik und Gespenster. Überlegungen zu Literatur und Gesellschaft*. Munich, Hanser, pp. 7–26.
- Fludernik, M. (2001) Fiction vs. Non-Fiction. Narratological Differentiations. In: Helbig, J. (ed.) *Erzählen und Erzähltheorie im 20. Jahrhundert. Festschrift für Wilhelm Füger*. Heidelberg, Winter, pp. 85–103.
- Forster, E.M. (1990) *Aspects of the Novel*. London, Penguin.
- Fowles, J. (1969) *The French Lieutenant's Woman*. London, Cape.
- Genette, G. (1994) *Die Erzählung*. Munich, Fink.
- Herman, D. (2002) *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln/London, University of Nebraska Press.
- Iser, W. (1984) *Der Akt des Lesens*. Munich, Fink.
- Lotman, J.M. (1993) *Die Struktur literarischer Texte*. Munich, Fink.
- Martinez, M. & Scheffel, M. (2002) *Einführung in die Erzähltheorie*. Munich, Beck.
- Paech, J. (1986) Den Film lesen wie einen Text. Anmerkungen zum praktischen Umgang mit Filmen. In: *medien praktisch* 1, pp. 10–13.
- Riffaterre, M. (1993) *Fictional Truth*. Baltimore/London, Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2004) Digital Media. In: Ryan, M.-L. (ed.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/London, University of Nebraska Press, pp. 327–335.
- Ryan, M.-L. (2005) On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology. In: Meister, J.C.; Kindt, T. & Schernus, W. (eds.) *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin/New York, de Gruyter, pp. 1–23.
- Stierle, K. (1975) Geschehen, Geschichte, Text der Geschichte. In: Stierle, K. *Text als Handlung*. Munich, Fink, pp. 49–51.

Zeitgestaltung im digitalen Erzählraum

Nicole Mahne

Abstract

Different media produce different narrative forms. That is exactly the reason why a special story can't be transferred from one medium into another without changing the respective content. What are the medium-bound possibilities of time construction in narrative digital texts? This paper studies the interaction between the discourse time, the story time and the dynamic hypertext. It outlines special functions that allow the manipulation not only of the discourse time but also of the narrated events. Narrative tools are systematically analyzed and compared with other forms of storytelling like novel, film, theater etc.

Gegen das Erzählen?

Die schriftbasierte Hyperfiktion – das Erzählen vermittels vernetzter Textbausteine – galt in ihren Anfängen als Gegenentwurf zum klassischen Roman. Der durch die ersten Hyperfiktionen ausgelöste Diskurs konzentrierte sich dementsprechend auf den Dualismus zwischen statisch linearer Anordnung im Buchformat und dynamischer Kombinationsmöglichkeit von Hypertextstrukturen. Die sich daran anschließende Debatte um die Entmachtung des Autors zu Gunsten eines zur Mitbestimmung berechtigten Lesers fügte sich nahtlos ein in die Freiheitsversprechen, die das World Wide Web in den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts entfachte. In seiner Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace propagierte John Perry Barlow eine gleichberechtigte Welt des Geistes. Eine Welt „ohne Bevorzugung oder Vorurteil bezüglich Rasse, Wohlstand, militärischer Macht und Herkunft“ (1996). Das World Wide Web avancierte zu einem in jeder Hinsicht grenzenlosen Raum der Begegnung. Die Vision einer autoritätsfreien digitalen Kommunikationsplattform versprach auch eine Emanzipation der Schrift. Die Vernetzung der Zeichen schien ihrer immanenten Natur mehr zu entsprechen als die fixierte lineare Organisation im Printmedium. Das Buch wurde misstrauisch als verlängerter Arm herrschender Ideologien beäugt.

Die hitzigen Gefechte und euphorischen Beschwörungen haben sich in den letzten Jahren relativiert. Gleichermassen gemäßigt hat sich die Kontroverse um die Existenzfrage des Buches. Nach dem anfänglichen Kräftemessen stagnierte die Produktion überzeugender erzählender Hypertexte, die von Beginn an den theoretischen Ansprüchen und Versprechungen nicht gewachsen waren. Die Befreiung des Lesers im Hypertextgeflecht entlarvte sich als Mythos, der den tatsächlichen Programmieraufwand und die Kohärenzbemühungen hinter der scheinbaren Beliebigkeit verschleierte, will sich der künstlerische Anspruch nicht auf wahllose Textkombinationen reduzieren, die durch Rezeptionsanstrengungen mehr schlecht als recht mit Sinn belegt werden. Wer erzählen oder sich erzählen lassen möchte, kann nicht im gleichen Atemzug den Autor zu Grabe tragen, ohne das Unternehmen an sich ad absurdum zu führen. Die leserorientierte Rezeptionstheorie und die zahlreichen Verweise auf experimen-

telle hypertextuelle Romanprojekte haben den Antagonismus zwischen Buch und Hyperfiktion mit prägnanten Argumenten entkräftet, aber nicht den essentiellen Kern der Auflehnung getroffen, der sich nur an der Oberfläche in Form der Medienkritik gegen das Buch wandte. Tatsächlich richtete er sich gegen das Erzählen allgemein, gegen die Vermittlung von Sinnkonstruktionen. Dahinter verbarg sich die Aufforderung an den Rezipienten, selber schöpferisch tätig zu werden, ohne sich etablierter vorgefertigter Denkschablonen zu bedienen. Doch die Möglichkeit zur Selbstbestimmung und -entfaltung ist keine Frage des Trägermediums, an die sich die Verantwortung delegieren ließe. Ebenso wenig kann das Buch auf Grund seiner speziellen Medialität eines Verbrechens überführt werden.

Neue Perspektiven

Gleichwohl sich die Hyperfiktion als Erzählgattung nicht durchsetzen konnte, vermag sie dennoch der Erzähltheorie wichtige Impulse zu geben. In den letzten zwanzig Jahren erweiterte die Erzähltheorie ihren Untersuchungsgegenstand verstärkt auf die mediale Vielfalt des Erzählens. Speziell über die Erzähltechniken des Films wurden zahlreiche wissenschaftliche Publikationen verfasst. Mit der Erweiterung des Zuständigkeitsbereichs musste auch der Erzählbegriff überarbeitet werden, der sich bis dahin vornehmlich an den darstellerischen Mitteln des Romans ausrichtete. Das Bemühen, die Gegenwart eines werkinternen Erzählers als definitionsrelevante Konstante aller medialen Erscheinungsformen zu retten, konkretisiert den schwerfälligen Lösungsprozess einer medienübergreifenden Erzähltheorie von den Erzählstrukturen des Romans. Als „media-blindness“ bezeichnet Marie-Laure Ryan die Übertragung mediengebundener Konzepte, „the indiscriminating transfer of concepts designed for the study of the narratives of a particular medium [...] to narratives of another medium“ (2004, S. 34). Die Hyperfiktion lenkt erneut die Aufmerksamkeit auf die Medialität des Erzählens. An Stelle eines abgeschlossenen Erzählwerks realisiert sie Umberto Ecos „Kunstwerk in Bewegung“ (1973, S. 42). In Abgrenzung zu bekannten Experimentierformen im Buch, die bewusst gegen mediale Begrenzungen konstruiert wurden, und somit immer auch ein Stück Medienreflexion beinhalteten, ist die Unabgeschlossenheit der Hyperfiktion jedoch ihr notwendiges Organisationsprinzip. Der Hypertext verwirklicht das Prinzip der Offenheit auf der Basis seiner grundlegenden medialen Eigenschaft: des Vernetzungsprinzips. Indes kann nicht erzählt werden, wenn jedem Versuch, Bedeutungszusammenhänge zu vermitteln, der formale Boden entzogen wird. In diesem Dilemma befindet sich die Hyperfiktion, die nur noch auf der Ebene des isolierten Knotens das Mindestmaß an Chronologie und Kausalität verwirklichen kann, will sie ihr ambitioniertes Programm erfüllen. Die wenigen hochwertigen Hyperfiktionen, die von sich reden machen konnten, verzichten allerdings nicht auf lineare Sequenzen, durch welche die Entscheidungsmöglichkeiten des Rezipienten begrenzt werden und sein Lesepfad streckenweise geführt wird. Diese Bilanz disqualifiziert nicht das Projekt Hyperfiktion, sondern stellt vielmehr die ideellen Ansprüche in Frage, die von Anfang an ihre Produktion begleiteten. Wie viel Freiheit macht für den Leser noch Sinn? Es gilt, wie Eco formuliert, „die Grenze zu bestimmen, innerhalb derer ein Kunstwerk die

größte Mehrdeutigkeit verwirklichen und vom aktiven Eingriff des Konsumenten abhängen kann, ohne damit aufzuhören, Kunstwerk zu sein“ (1973, S. 8).

Nachdem der Ballast überfrachteter Erwartungen abgelegt wurde, klärt sich der Blick auf die konkreten medienspezifischen Besonderheiten hypertextueller Erzählformen. Medien sind offenkundig keine neutralen Transportbehältnisse, sondern tangieren im Gegenteil durch ihre Formgebungsgesetze den Inhalt entscheidend mit. Zeit, Raum, Figuren und Perspektive hängen zwingend von den Darstellungsoptionen und -grenzen ab, die sich nicht verlustfrei auf ein anderes Medium übertragen lassen. Die programmierte Interaktivität der Hyperfiktion eröffnet neuartige Gestaltungsformen des Erzählers, die von den traditionellen Erzählgattungen abweichen und den Fokus erneut auf die Einflussgröße Medium lenken.

Zeitgestaltung

Das narrative Leistungspotential hypertextuellen Erzählers wird im Folgenden am Beispiel der Zeitgestaltung demonstriert. Die Grundlage der Analyse bildet die in der Erzähltheorie traditionell vorgenommene Differenzierung in Geschichte und Darstellung. Die abstrakte Geschichte findet in der Darstellung ihre konkrete Manifestation und muss aus derselben rekonstruiert werden. Zeitphänomene der hypothetisch zu Grunde gelegten Geschichte werden auf der materiellen Oberfläche der Darstellung manipuliert. Genette unterscheidet die drei Zeitkategorien „Ordnung“, „Dauer“ und „Frequenz“ (1994, S. 21–114), die im konkreten Erzählprozess eine Reorganisation erfahren. Die Reihenfolge der Ereignisse, ihr Erzähltempo und die Häufigkeit ihrer Schilderung auf der Ebene der Darstellung sind folglich nicht identisch mit dem Ereignisverlauf der erzählten Welt. Das Gestaltungsspektrum von Ordnung, Dauer und Frequenz steht in Abhängigkeit zu der gewählten Erzählgattung und der an sie gebundenen medialen Ressourcen. Film, Theater, Computerspiel und Hörspiel vermögen zeitdeckend zu erzählen, d.h. die „Erzählzeit“ auf der Darstellungsebene stimmt mit der „erzählten Zeit“ (Lämmert 1980) der Geschichte überein. Die statische Struktur von Roman und Comic führt hingegen zwangsläufig zu einer dehnenden oder raffenden Wiedergabe der Ereignisse. Selbst im Fall szenischer Dialogpassagen liegt keine identische Abbildung beider Zeitebenen vor. Den Comic charakterisiert die medienspezifische Gleichzeitigkeit von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft durch das räumliche Arrangement der Einzelbilder auf einer Seite (bzw. Doppelseite). Experimentelle Theaterinszenierungen involvieren das Publikum in den Handlungsverlauf. Durch die forcierten Außenimpulse wird die erzählte Zeit selbst eine wandelbare Größe. Voraussetzung dafür ist die raum-zeitliche Synchronität von Präsentations- und Rezeptionszeitpunkt. Während die Unabgeschlossenheit der Geschichte in Theateraufführungen eine mögliche Option darstellt, ist sie ein konstitutives Merkmal von Online-Rollenspielen. In Abhängigkeit von dem realen Spielzeitpunkt des Anwenders variiert das Figurenpersonal der Geschichte, das nicht zu dem festen Inventar des Erzähllaums gehört, sondern durch die Mitspieler bewegt wird. Zuweilen werden die Tages- und Jahreszeiten der faktischen Welt verbindlich für den zeitlichen Rhythmus der erzählten Welt. In den Wintermonaten liegt Schnee, und wer sich mitten in der Nacht in die fiktive Story begibt, irrt in Dunkelheit umher. Medienspezifische Gestaltungsformen zeitlicher Phänomene betreffen,

wie die letzten beiden Beispiele verdeutlichen, nicht nur die Erzählzeit. Speziell digitale Erzählgattungen, wie beispielsweise das Online-Rollenspiel und auch die Hyperfiktion, vermögen auch die erzählte Zeit zu beeinflussen, die erst durch den Rezeptionsprozess vervollständigt wird.

Die Darstellungsebene der Hyperfiktionen ist offen. Darin unterscheidet sie sich von konventionellen Erzählgattungen, wie dem Roman oder dem Film, die in ihrer jeweiligen Präsentationsform fixiert sind und durch den Rezipienten nicht verändert werden können. Die Erzählbausteine der Hyperfiktion hingegen ordnen sich gemäß den Kombinationsentscheidungen bei jedem Lesedurchgang unterschiedlich an. Durch dieses dem Hypertext immanente Prinzip werden Ordnung, Dauer und Frequenz des Erzählwerks zu variablen Elementen. Weitere Formen der Zeitgestaltung sind Zugangsbeschränkungen, die Manipulation des Textmaterials und die Regulierung durch die Präsentationszeit. In Abgrenzung zu der obligatorischen Einflussgröße der Hypertextstruktur handelt es sich bei den übrigen Verfahrenstechniken um mediengebundene Möglichkeiten des Erzählens.

Hypertextstruktur

Die Hyperfiktion gestaltet die Erzählzeit auf zwei zu differenzierenden Ebenen: durch den Knoteninhalt und durch die Verknüpfungen. Die Erzählbausteine der Knoten werden durch Kombinationsentscheidungen aneinandergefügt. Durch diese Rezeptionshandlung entstehen Schnittstellen zwischen den Texteinheiten, die vergleichbar sind mit der Montage von Einstellungen im Film und Bildsequenzen im Comic. Im Unterschied zu den beiden klassischen Erzählgattungen stehen bei der Hyperfiktion Verknüpfungsalternativen zur Verfügung, so dass die Geschichte wahlweise chronologisch fortgesetzt wird, einen analeptischen Sprung in die Vergangenheit oder eine proleptische Vorausschau zur Folge hat.

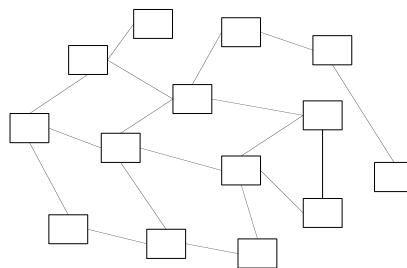


Abb. 1: Vernetzte Hypertextstruktur

Die Wandelbarkeit der Ordnungsstruktur steigt mit der Anzahl möglicher Verzweigungen. Die zeitliche Dauer variiert in Abhängigkeit vom Selektionsprozess. Die vollständige Sichtung aller Elemente ist, im Gegensatz zu geschlossenen Erzählwerken, nicht selbstverständlich. Gegebenenfalls fällt die Entscheidung für einen Knoten mit dem Ausschluss eines

anderen zusammen. Die Erzähldauer ist theoretisch erst dann beendet, wenn alle Knoten aktiviert und ihre Inhalte gelesen wurden. Auch die Häufigkeit, mit der ein und derselbe Knoten angewählt wird, beeinflusst die Erzähldauer. Die Frequenz der Ereignisdarstellung hängt von den möglichen Kreislaufbewegungen durch die Hyperfiktion ab. Genettes „n mal [erzählen], was sich einmal zugetragen hat“ (1994, S. 82) ist im Roman optional umsetzbar, wohingegen die wiederholte Präsentation desselben Knotens im hypertextuellen Erzählmedium zur verbindlichen Darstellungsstruktur gerechnet werden muss.

Hyperfiktionen unterscheiden sich in der Fülle ihrer Verknüpfungen und in dem Umfang ihrer linearen bzw. hierarchischen Organisationssequenzen, die sie integrieren. In Hyperfiktionen, die nur vereinzelt Linkalternativen anbieten und notgedrungen zu den gleichen Kernknoten führen, dominiert die Linearität. Der Gestaltungsspielraum von Ordnung, Dauer und Frequenz verringert sich entsprechend.

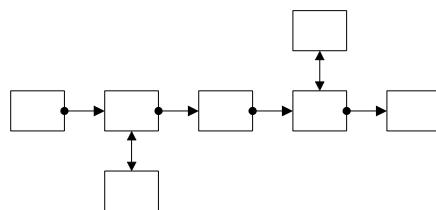


Abb. 2: Reduzierte Hypertextstruktur

Zugangsbeschränkungen

Das Hypertextsystem führt zwangsläufig zu einer Variabilität der drei Zeitkategorien Ordnung, Dauer und Frequenz. Zusätzliche Zugangsbeschränkungen sperren einzelne Knoten vor dem Zugriff. Sie resultieren aus einmalig getroffenen Navigationsentscheidungen, die einen Teil der Hyperfiktion in dem aktuellen Lesedurchgang sperren und erst nach einem Neustart wieder zur Option stehen.

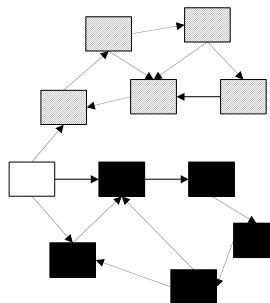


Abb. 3: Zugangsbeschrnkungen

Die im Ausgangsknoten (in der Abbildung weiß gekennzeichnet) zur Auswahl gestellten Linkangebote regulieren die weiteren Lesepfadoptionen (in der Abbildung schwarz oder gestreift gekennzeichnet). Durch diese Darstellungstechnik lassen sich parallele Handlungstränge, die sich zeitgleich entwickeln, separat darstellen und bilden doch in der Gesamtkonstruktion der Hyperfiktion eine Einheit. Denkbar wäre auch eine Aufteilung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft mittels getrennter Hypertextzweige. Zugangsbeschränkungen eignen sich somit zur Strukturierung der Bausteine, d.h. sie unterstützen die Bildung kohärenter zeitlicher Bezüge innerhalb komplexer Geschichten.

Modifikation des Textmaterials

Eine weitere medienspezifische Erzähltechnik der Hyperfiktion basiert auf der möglichen Modifikation des Zeichenmaterials innerhalb der einzelnen Knoten. Buchstaben, Wörter und Sätze können ihre Gestalt wechseln, sich neu zusammensetzen, verschwinden oder erscheinen. Eine Reduzierung, Erweiterung oder Transformation der Textelemente manipuliert grundsätzlich die Erzähldauer, wahlweise auch die Ordnung und Frequenz. Gegebenenfalls ist auch die erzählte Zeit selbst betroffen. Die Addition von Ereignissen entfaltet die erzählte Zeit, ein eingefügter Erzählerkommentar dehnt die Erzähldauer auf der Darstellungsebene. Die Umwandlung kann nach dem wiederholten Passieren desselben Knotens erfolgen oder an die Rezeptionszeit gebunden sein. Bleibt ein Knoten beispielsweise über ein definiertes Zeitintervall hinaus aktiviert, verändert sich der Erzähltext. Darin können Verknüpfungselemente enthalten sein, die nach dem Verschwinden nicht mehr zur Verfügung stehen. Neue Textelemente hingegen bieten eventuell Navigationsalternativen an, auf die vorher nicht zugegriffen werden konnte. Für die Realisierung der Erzählzeit und der erzählten Zeit spielt in diesem Fall die konkrete Rezeptionsdauer eines Knotens eine wesentliche Rolle. Durch die Frequenz ausgelöste Umgestaltungen des Erzähltextes greifen die medienspezifischen Kreislaufbewegungen durch die Hyperfiktion als Darstellungselement auf. Die Modifikation des Textmaterials auf der Grundlage von Rezeptionsdauer und Frequenz beruht auf den charakteristischen medialen Funktionsweisen von Hyperfiktionen und setzt sie produktiv als Erzählpotential um. Unerwartet auftauchende Informationen, und unter Umständen weitere von ihr ausgehende Verlinkungen zu verborgenen und nur schwer auffindbaren Knoten, können die Beschaffenheit einer geheimnisvollen undurchsichtigen Welt spiegeln. Die Ermittlung der vollständigen Geschichte auf Seiten des Rezipienten würde in einem derartigen Fall innerhalb der Story eine Entsprechung finden. Die Interaktivität des Lesers dient in den meisten Hyperfiktionen als Grundlage für metaleptische Erzähler- oder Figurenkommentare über das Lektüreverhalten. Rezeptionsdauer, Linkwahl oder wiederholte Aktivierung desselben Knotens werden zum Gegenstand der Betrachtung und rücken das Medium als solches in den Fokus.

Präsentationszeit

Markku Eskelinen und Raine Koskima unterstreichen die in erzählenden Hypertexten relevante „true time“ (2001) als Darstellungsmittel. Unter true time verstehen sie die messbare Präsentations- und Rezeptionszeit. Durch letztere können, wie bereits erörtert, die Modifikationen des Textmaterials ausgelöst werden. Vergleichbar mit dem Film oder dem Hörspiel ist die Hyperfiktion darüber hinaus in der Lage, ihre Präsentationsdauer auf eine festgelegte Anzahl von Minuten oder Stunden zu begrenzen. Im Unterschied zu den genannten Erzählgattungen vermag sie darüber hinaus die zeitliche Kontrolle auf einzelne Knoten zu reduzieren. Eskelinen und Koskima differenzieren dementsprechend zwischen „total reading time“ und „reading time per node“. Die Gestaltung der Präsentationsdauer kann jedoch auch Einzelemente eines Knotens betreffen. Textabschnitte werden beispielsweise in einem Textbanner abgespielt oder erscheinen in einer bestimmten Frequenz für eine bestimmte Dauer auf dem Bildschirm und verschwinden wieder, während der übrige Text des Knotens statisch bleibt. Die Regulierung der Präsentationsdauer vermag zeitliche Prozesse der erzählten Welt unterstützend darzustellen. Dialog- oder Monologsequenzen können wie die gesprochene Sprache aufblitzen und wieder verschwinden, das allmähliche Entstehen eines Schriftdokuments lässt sich simulieren. Durch die notwendige Interaktivität hypertextuellen Erzähls lassen sich die Präsentations- und die Rezeptionsdauer gegeneinander ins Feld führen. Die Hyperfiktion als Ganzes, einzelne Knoten oder Knotensequenzen müssen in einem festgelegten Zeitfenster aktiviert werden, andernfalls beendet das Programm die Präsentation. Die notwendige Beschleunigung der Rezeptionszeit und die Eruierung des richtigen Linkpfades können möglicherweise den Lauf gegen die Zeit und labyrinthische Strukturen innerhalb der erzählten Welt spiegeln. Online Hyperfiktionen lassen sich eventuell nur zu bestimmten Tageszeiten oder Wochentagen lesen. In diesem Fall übernimmt der Präsentationszeitpunkt, gemessen an der realen Zeit des Rezipienten, darstellerische Funktion.

Zusammenfassung

Die medienspezifischen Bedingungen hypertextuellen Erzähls, speziell ihre Einflussnahme auf die Zeitgestaltung, basieren zum einen auf der Verknüpfung isolierter Knoten und zum anderen auf dem narrativen Potential der Präsentations- und der Rezeptionszeit. Die Erzählzeit in der Hyperfiktion ist unabgeschlossen und gestaltet sich in Abhängigkeit von den Kombinationsentscheidungen bei jedem Lesedurchgang neu. Je umfangsreicher die Verlinkungsstruktur angelegt ist, desto vielfältiger lassen sich die Zeitkategorien Ordnung, Dauer und Frequenz realisieren. Die zu Grunde liegende Verknüpfung der Erzählbausteine und die daran gebundene Notwendigkeit der Interaktivität lassen folglich nur innerhalb der einzelnen Knoten eine stabile Organisation der erzählten Zeit zu. Im Unterschied zu Erzählgattungen, die in ihrer Darstellungsform einmalig fixiert sind, vermögen in der beweglichen Hyperfiktion die Präsentations- und die Rezeptionszeit erzähltechnische Funktionen zu übernehmen. Sowohl die Erzählzeit als auch die erzählte Zeit können durch die Präsentation und die Rezeption modifiziert werden, so dass die Zeit als messbare Einheit für den Handlungsverlauf

der Geschichte und deren Darstellung auf der materiellen Oberfläche narrative Bedeutung erlangt.

Literatur

- Barlow, J.P. (1996) *Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace*. Telepolis. URL: <<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/1/1028/1.html>> [Accessed 20 January 2008].
- Eco, U. (1973) *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Eskelinen, M. & Koskimaa, R. (2001) *Discourse Timer – Towards Temporally dynamic Texts, dichtung-digital*. URL: <<http://www.dichtung-digital.de/2001/05/29-Esk-Kosk>> [Accessed 20 January 2008].
- Genette, G. (1994) *Die Erzählung*. München, Fink.
- Lämmert, E. (1980) *Bauformen des Erzählers*. 7. unveränd. Aufl., Stuttgart, Metzler.
- Ryan, M.-L. (Hg.) (2004) Narrative across Media. The Languages of Storytelling. University of Nebraska Press.

Z.B.: ??? Digitale Detektivgeschichten für Kinder

Thomas Schröder

Abstract

What is still experimental elsewhere has long ago become commonplace in media for children. Successful series like “Die drei ???” (Engl. “The Three Investigators”) have not only been presented as books, audio plays or films for years, but also as computer games.

A comparison shows that digital versions offer children a greater choice in terms of media reception. However, it also shows that medially provided possibilities are only partially exhausted. In terms of multi-mediality, objections are largely of an artistic and aesthetic kind. In the sphere of inter-activity, however, they point to central criteria of quality. Even the non-linearity of digital detective stories is to a large extent only fake.

But how much more freedom would actually be desirable? How non-linear can a story be? Non-linear storytelling in digital detective stories for children means that the same story is narrated differently – nothing more and nothing less.

1. Einführung

Wenn es um neue Medien geht, dann nehmen Diskussionen häufig einen wenig fruchtbaren Verlauf. Während die eine Seite vor allem das Potential der neuen Kommunikationsmöglichkeiten im Blick hat und darin revolutionäre Neuerungen sieht und bejubelt, setzt die andere Seite ganz auf Skepsis und führt als Beleg die Realität der neuen Medien an, die in der Tat oft weit hinter den theoretisch denkbaren Möglichkeiten zurückbleibt.

Beim „Digital Storytelling“ scheint es ähnlich zu sein. Theoretisch ist es plausibel, dass das Erzählen mit den Mitteln digitaler Medien eine ganz neue Art des Erzählens bedeuten könnte. Aber wie sieht die Wirklichkeit aus? Wie neuartig ist das digitale Erzählen wirklich und wo liegen möglicherweise die Grenzen?

Das Beispiel, an dem ich diesen Fragen nachgehen will, stammt bewusst nicht aus dem experimentellen Bereich, sondern aus einem Feld, in dem es längst schon eine etablierte Praxis des digitalen Erzählens gibt. Gemeint ist der Bereich der Kindermedien, genauer gesagt das Feld der digitalen Detektivgeschichten für Kinder – es gibt sie schon seit Jahrzehnten: in Buchform und als Hörspielkassetten bzw. CDs.

2. Detektivgeschichten für Kinder im Medienverbund

Der erste Drei-Fragezeichen-Roman von Robert Arthur war 1964 in den USA erschienen (Schmidt 2002). Ende der 60er Jahre gelangten die Bücher nach Deutschland. Seit 1979 gibt es die Hörspiele, zuerst noch als Schallplatten, kurz darauf dann als Hörspielkassetten – damit gehörten die drei Fragezeichen schnell zu den erfolgreichsten Hörspielserien in Deutschland. In den 80er Jahren kam es zu einem regelrechten Boom der Hörspielkassetten. Nach Rück-

gängen in den 90er Jahren haben sie sich wieder erholt und gelten heute als „Kult“: Viele Fans bleiben den drei Fragezeichen auch im Erwachsenenalter treu (Bastian 2003; Heidtmann 2002).

Die wichtigsten Konkurrenten auf dem deutschen Markt waren und sind die „Fünf Freunde“ (van Nahl 1999) und „TKKG“ (Kaiser 2002). Die Fünf Freunde basieren auf Romanen der britischen Autorin Enid Blyton. Der erste Roman erschien in England im Jahr 1942 – die Hörspielserie kam im Jahr 1978 nach Deutschland. Auch TKKG von Stefan Wolf (Pseudonym für Rolf Kalmuczak) startete im Jahre 1979 zunächst in Buchform, schon 1981 folgte das erste Hörspiel. In Österreich hat die Hörspielserie der „Knickerbocker-Bande“ von Thomas Brezina größeren Erfolg.

Wie praktisch alle erfolgreichen Kindermedien haben sich auch diese Angebote im Lauf der letzten Jahre zu einem ganzen Angebotsbündel entwickelt – Kindermedien treten heute fast immer im Medienverbund auf (Bischof & Heidtmann 2003). Es gibt also nicht nur das Buch und die Hörspiel-CD, sondern ebenfalls filmische Varianten wie Kinofilme, Fernsehserien oder Zeichentrickfilme, aber auch Zeitschriften und Websites gehören oft zum Repertoire – wie auch unzählige Marketingprodukte von T-Shirts bis zur Bettwäsche mit den Köpfen der Lieblinge. Das Angebot eines solchen Medienverbunds eröffnet nicht nur zusätzliche Verkaufsmöglichkeiten, sondern führt außerdem zu einem wechselseitigen Verstärkungseffekt. Das Konzept geht auf: Die Dreharbeiten für einen zweiten Kinofilm über die drei Fragezeichen sind bereits abgeschlossen.

Teil des Medienverbunds sind neben den klassischen Erzählmedien (Buch, Hörspiel und Film) seit vielen Jahren auch digitale Versionen auf CD-ROM. Diese Produkte werden durchwegs als Spiele bezeichnet, bei genauerem Hinsehen kann man aber drei typische Varianten unterscheiden: das Spiel zur Geschichte, die Geschichte mit Spiel und die Geschichte als Spiel (vgl. auch Feibel 2003; Fromme, Meder & Vollmer 2000; Heidtmann 1996).

Im ersten Fall handelt es sich um CD-ROMs, die tatsächlich nur oder hauptsächlich Spiele anbieten – der einzige Bezug zu den ursprünglichen Geschichten besteht darin, dass Figuren und Ambiente aus erfolgreichen Geschichten übernommen werden.

Andere CD-ROMs, vor allem für die ganz Kleinen, enthalten primär eine Geschichte. Sie funktionieren wie Bilderbücher zum Anhören, manchmal erweitert durch animierte Illustrationen. Die Mitwirkung der Kinder im Rezeptionsprozess beschränkt sich im Wesentlichen darauf, dass sie für eine Fortsetzung der Geschichte irgendetwas anklicken müssen, manchmal sind in den Bildern auch noch Zusatzangebote enthalten oder es gibt zusätzlich Spiele.

Die digitalen Detektivgeschichten stehen für den dritten Typ der Geschichte als Spiel: In ihnen wird in Form eines Spiels eine Geschichte erzählt. Was das für die Rezipienten bedeutet, wird im Vergleich der verschiedenen medialen Varianten deutlich (vgl. Bünger 2005).

3. Digitales Erzählen als erweitertes Rezeptionsangebot

Drei-Fragezeichen-Spiele gibt es seit 2001. Obwohl es sich um neue Geschichten handelt (anders als bei den Hörspielen, die meist auf Buchvorlagen beruhen), zeigt der Vergleich von

Buch und Spiel die enge Verwandtschaft. So ist bei den Buch- und Hörspielgeschichten vor allem ein sehr hoher Grad an Schematisierung auffällig. Wie in Serien üblich, haben wir eine weitgehend konstante Erzählwelt. Fast immer spielen die Geschichten in der (fiktiven) kalifornischen Kleinstadt Rocky Beach.

Die Hauptpersonen sind immer die gleichen, ihre Charakterisierung ist einfach und unterliegt kaum einem Wandel. Justus Jonas ist der erste Detektiv und der strategisch denkende Kopf des Trios. Peter Shaw, der zweite Detektiv, ist als Sportler für die Action-Szenen zuständig und bildet zugleich als emotionaler Typ einen Gegenpol zu Justus. Bob Andrews, der Dritte im Bunde, nimmt eine Art Vermittlungsposition zwischen den anderen beiden ein. Bei der Auflösung der Fälle ist er für die handwerkliche Seite zuständig und schafft die nötigen Informationen herbei.

Aber auch die Art der Stories und ihr Aufbau variieren kaum. Am Anfang steht ein Rätsel oder ein Verbrechen, dann übernehmen die Protagonisten der Serie diesen „Fall“ und lösen ihn schließlich – nach mehr oder weniger spannenden Verwicklungen.

Dieses Erfolgsrezept wird praktisch unverändert in die Spiele übernommen. Wir finden die gleichen Protagonisten, der Ort ist derselbe und auch die Stories folgen dem bewährten Muster. Auch hier steht am Anfang ein Rätsel, das das Interesse der drei Detektive weckt.

Der Vergleich zeigt aber auch die Unterschiede, die aus der Umsetzung in das neue Medium resultieren. So bestätigt sich, dass die digitalen Versionen den Kindern tatsächlich ein erweitertes Rezeptionsangebot bieten (vgl. Josting 2002).

In erster Linie ist festzuhalten, dass die digitalen Versionen multimedial aufbereitet sind. Die CD-ROM integriert die traditionellen Kommunikationsmittel Sprache (schriftlich und mündlich), Bild (als Einzelbild und als bewegte Bilder) sowie Ton (also vor allem Geräusche und Musik) und eröffnet damit neue Möglichkeiten, die die anderen Medien so nicht bieten. So kann man beispielsweise bei den Fünf Freunden die Dialoge auch zum Mitlesen einblenden, man kann unterschiedliche Sprachen wählen und es gibt auch ansatzweise so etwas wie einen virtuellen Raum, in dem die Figuren bewegt werden können.

Mit dem letzten Punkt ist auch schon ein Element der Interaktivität angesprochen. Die Rezipienten können eben nicht nur lesen, zuhören und anschauen, sondern sie können und müssen auch selbst etwas tun. Zum Beispiel sollen sie immer wieder Gegenstände einsammeln, die ihnen an späterer Stelle helfen können. Dazu kommt, dass sie stets Aufgaben zu lösen haben, um die Geschichte voranzubringen. Vor allem müssen sie auch immer wieder entscheiden, an welchen Ort sie sich begeben wollen – sonst passiert gar nichts. Die Möglichkeiten beschränken sich also nicht auf einen Klick für die Fortsetzung der Geschichte, sondern es ist ein echtes Mitwirken gefordert.

Dass die Spieler immer wieder auswählen müssen, was sie als nächstes machen und wohin sie sich begeben wollen, verdeutlicht schon, dass die Geschichte anders als in den traditionellen Medien nicht linear erzählt wird. Der Rezipient hat mehrere Möglichkeiten, wie er die Geschichte fortsetzen kann. Diese Fortsetzungen sind äußerlich gleichwertig – es gibt keinen vorgegebenen Weg. Im Normalfall wird es also so sein, dass unterschiedliche Rezipienten unterschiedliche Wege gehen. Es kann aber auch passieren, dass der eine einen weiteren Weg

geht und mehr erfährt, während der andere zielstrebiger vorankommt und Nebenwege weglässt. Die Rezipienten erfahren die Geschichte also nicht nur in unterschiedlicher Abfolge, sondern auch in unterschiedlicher Ausführlichkeit.

Man kann somit als erstes Zwischenresümee festhalten, dass die Geschichten in der digitalen Form tatsächlich auf eine andere Art und Weise erzählt werden als in den traditionellen Medien. Die medienspezifischen Möglichkeiten werden eingesetzt – die Geschichten sind multimedial aufbereitet, sie sind interaktiv gestaltet und sie haben nonlineare Strukturen. Digitales Erzählen ist etwas Neuartiges, etwas Anderes als das traditionelle Erzählen in Buch- oder Hörspielform. Für die Rezipienten bedeutet digitales Erzählen vor allem ein Mehr an Möglichkeiten.

Nicht zu übersehen ist aber auch, dass es in allen drei Punkten noch Verbesserungsmöglichkeiten gäbe. In keinem der genannten Merkmale werden die medial gegebenen Möglichkeiten wirklich ausgeschöpft.

4. Eingeschränkte Realisierung der Möglichkeiten

In puncto Multimedialität sind die Defizite vor allem technischer und ästhetischer Art. Verglichen mit den Standards anderer Computerspiele sind die Animationen anspruchslos und wenig effektvoll. Die Grafiken sind mit wenig Aufwand gestaltet. Die Audiomöglichkeiten werden auch nur sehr sparsam genutzt. Man könnte diese Kritik noch länger fortsetzen, aber das Prinzip ist sicher schon klar: Die Produzenten machen nicht mehr als nötig – sie wollen Kosten sparen. Anzumerken ist, dass die Kinder sich mit diesen Mängeln vergleichsweise leicht arrangieren. Der Reiz dieser Spiele liegt offensichtlich in anderen Bereichen. Als Pädagoge würde man sich eine höhere Qualität auch in ästhetischer Hinsicht allerdings trotzdem wünschen.

Wenn wir nach der Ausgestaltung der Interaktivität fragen, sind die Einwände noch gravierender. Vorab ist festzuhalten, dass man nach allen weiterreichenden Formen von Interaktivität, wie sie etwa in Adventurespielen angeboten werden, in den digitalen Detektivgeschichten vergeblich sucht. Weder hat der Spieler die Möglichkeit, die dargestellte Welt durch sein Agieren wesentlich zu verändern, noch kann er in nennenswertem Umfang mit den Figuren der Geschichte kommunizieren. Im Kern bleibt es immer dabei, zwischen vorgegebenen Möglichkeiten auszuwählen – auch in den TKKG-Spielen, in denen solche Dialoge immerhin angedeutet sind (vgl. Terber 2002).

Aber auch die Realisierung dieser beschränkten Form von Interaktivität weist Defizite auf. Für die Auflösung des Falls und den Fortgang der Geschichte ist die Mitwirkung der Rezipienten in zweierlei Hinsicht entscheidend: zum einen müssen die Spieler die nötigen Informationen zusammenbekommen, die erst die Lösung des Falls ermöglichen, zum anderen sind an verschiedenen Orten „Indizien“ und Werkzeuge versteckt, die die Spieler einsammeln (und später dann auch meist irgendwo verwenden müssen). Bei diesen Gegenständen, die die Spieler finden müssen, erweist es sich als Problem, dass die grafische Umsetzung oft relativ schwach ist. Anstatt gezielt nach solchen Gegenständen zu suchen, gewöhnen sich die Spieler

schnell an, die Bilder mit der Maus „abzuscannen“ – sobald der Mauszeiger sich ändert, gibt es etwas anzuklicken und zu entdecken.

Der andere Punkt ist noch wichtiger. Für die Idee der interaktiven Gestaltung beim digitalen Erzählen ist es entscheidend, dass die Spieler nicht blind von einem Ort zum anderen rennen, sondern dass sie durch Mitdenken in die Lage kommen, wahrscheinlichere von weniger wahrscheinlichen Bemühungen zu unterscheiden. Gerade dies ist aber oft schlecht gelöst. Entweder sind die Hinweise so deutlich, dass ein Mitdenken unnötig ist, oder aber die semantische Struktur ist so schwach ausgeprägt, dass auch ein intensives Mitdenken nicht hilft. Anstatt über die Entwicklung der Story nachzudenken, probieren die Spieler wahllos alle Möglichkeiten durch. Was man in einem Buch als langweilig empfinden würde, ist es auch im Spiel – zusätzlich ist es noch frustrierend, weil man nicht einmal die Chance hat, einfach umzublättern.

Diese Kritikpunkte werden auch von den Spielern immer wieder vorgebracht: Die Foren der TKKG-Fansites beispielsweise sind voll von entsprechenden Hilferufen, vor allem in Bezug auf die älteren Spiele der Serie. In den neueren Spielen der TKKG-Serie begegnet man dem Problem, indem man vor allem den Einstieg in das Spiel erleichtert: Am Anfang stehen nicht alle Spielfiguren und auch nicht alle Spielorte zur Verfügung. Die Lösung liegt also darin, dass die Handlungsmöglichkeiten der Spieler eingeschränkt werden. Die Mitwirkung der Spieler am Entwickeln der Geschichte wird nicht erleichtert, sondern reduziert.

Trotzdem bleibt die Aktivität der Spieler ein zentrales Element in allen digitalen Detektivgeschichten. In allen Beispielen gilt, dass die Geschichte nicht weitergeht, bevor nicht gewisse Leistungen erbracht wurden. Welche das sind, wird oft nicht explizit gesagt, aber wenn es gelungen ist, merkt es der Spieler daran, dass sich neue Handlungsmöglichkeiten eröffnen. Obwohl die Spieler die Freiheit haben, unterschiedlichste Wege einzuschlagen, gibt es also in Wahrheit doch einen richtigen Weg, den sie finden müssen. Das heißt aber natürlich auch, dass die Nonlinearität der Erzählung in großen Teilen nur eine scheinbare Nonlinearität ist. Auf der Ebene der Gesamterzählung ist sie gar nicht vorhanden.

Bei TKKG ist es beispielsweise so, dass das Spiel in mehrere Kapitel aufgeteilt ist. Diese Kapitel stehen in einer festen Abfolge und können auch nicht ausgelassen werden. Fixiert sind also nicht nur Anfang und Ende, sondern auch die wichtigsten Teilschritte. Nur innerhalb der Kapitel ist die Abfolge wirklich offen. Erst wenn man alle nötigen Informationen zusammen hat, kann man die nächste Ebene erreichen. Dann kommen neue Orte und Figuren hinzu und es können andere Fragen gestellt werden. Der Übergang ist dadurch markiert, dass eine neue Erzählsequenz startet. Ähnlich wie bei der Exposition am Anfang, gibt es eine kurze Animationssequenz: die Figuren treffen sich, fassen das Geschehene oder Ermittelte zusammen und schmieden neue Pläne.

Bei den drei Fragezeichen ist die Linearität sogar noch höher. Hier gibt es durchwegs einen Idealweg, der als einziger wirklich zum Fortgang der Geschichte führt – alle anderen Möglichkeiten sind letztlich nur Umwege. Die Spieler haben zwar die Freiheit, auch andere Wege einzuschlagen, aber letztlich erweist sich diese Freiheit als fiktiv. Nur wer den „richtigen“ Weg wählt, kommt auch ans Ziel. Von nonlinearem Erzählen kann also nur bedingt gespro-

chen werden. Im einen Fall beschränkt sich die Nonlinearität auf Teile der Geschichte, im anderen Fall ist sie überhaupt nur oberflächlich vorhanden.

Zusammenfassend ist somit festzuhalten, dass die digitalen Detektivgeschichten die Möglichkeiten des neuen Mediums zwar einsetzen und somit tatsächlich auf eine neue Art erzählen, dass sie aber die denkbaren und technisch vorhandenen Möglichkeiten bei weitem nicht ausschöpfen. In den ersten beiden Punkten, also bei der Multimedialität und bei der Interaktivität, kann diese Feststellung als Kritik an der ungenügenden Realisierung formuliert werden. Mit mehr Mühe und Geld könnten die Merkmale besser ausgeprägt und die Qualität der Produkte verbessert werden.

Im letzten Punkt – bei der Nonlinearität – ist das nicht so eindeutig. Dass Nonlinearität an manchen Stellen nur vorgetäuscht wird, kann relativ leicht gerechtfertigt werden. Zur Natur eines Spiels gehört ja gerade, dass der richtige Weg nicht einfach vorgegeben wird, sondern dass der Rezipient ihn suchen muss. Hierin liegt der Unterschied zwischen einem Informationssystem und einem Spiel. Aus der Sicht des Rezipienten ist dabei auch nicht das Problem, dass es in Wahrheit einen richtigen Weg gibt, den er erst suchen muss – das Problem entsteht, wenn ihm zu wenig Chancen gegeben werden, diesen Weg zu finden.

Aber das beantwortet noch nicht die grundlegendere Frage, nämlich die Frage, ob die Geschichte nicht tatsächlich weniger linear erzählt werden könnte und ob das wie bei Multimedialität und Interaktivität zu einer höheren Qualität führen würde. Wie viel mehr an Freiheit wäre denn tatsächlich wünschenswert? Wie nonlinear kann eine Erzählung überhaupt sein?

5. Wie nonlinear können digitale Erzählungen sein?

Um die Möglichkeiten und Grenzen des nonlinearen Erzählens zu verdeutlichen, sind drei Aspekte von Nonlinearität zu beachten. Nonlinearität bedeutet erstens Freiheit in der Wahl des Weges (der Erzählabfolge), zweitens Auswahl zwischen Alternativen, drittens Modularisierung – also die Zersplitterung der Erzählung in Module statt der Aufteilung in Episoden (vgl. dazu auch Kocher 2007).

Aus der Sicht des Rezipienten zeigt sich die Nonlinearität einer Erzählung darin, dass er selber über ihren Fortgang entscheiden kann. Wichtig dabei: Er weicht nicht eigenwillig von einem vorgegebenen Weg ab, sondern es gibt keinen vorgegebenen Weg. Für den Autor bedeutet Nonlinearität also, dass er nicht nur einen Erzählweg realisiert, sondern mehrere und dem Rezipienten die Wahl lässt, welchen er wählen will.

Eine solche Freigabe der Erzählabfolge bedeutet noch nicht, dass unterschiedliche Geschichten erzählt werden. Es ist vielmehr so, dass die Geschichte in unterschiedlichen Erzählvarianten angeboten wird. Dass man eine Geschichte unterschiedlich erzählen kann, liegt in der Natur der Sache. Beim mündlichen Erzählen ist es sogar der Normalfall, dass die Geschichte jedes Mal etwas anders erzählt wird. Textlinguistisch unterscheidet man dementsprechend zwischen der Ebene der sprachlichen Handlung und der Ebene des Inhalts. Der Sprecher erzählt etwas und was erzählt er? Eine Geschichte.

Die Besonderheit beim digitalen Erzählen liegt nun darin, dass mehrere dieser Erzählvarianten parallel angeboten werden. Jeder Rezipient geht seinen eigenen Weg, jeder bekommt die Geschichte etwas anders erzählt. Insgesamt wird aber immer die gleiche Geschichte erzählt.

Das gilt auch dann noch, wenn die Rezipienten zusätzlich auswählen dürfen, welche Teile der Erzählung sie rezipieren. Solange es sich bei dieser Wahlfreiheit nur um die Weglassung von Teilen handelt, sind die Folgen meist weniger gravierend. So bedeutet der Verzicht auf Ausschmückungen in erster Linie eine Straffung der Erzählung. In anderen Fällen mag es sein, dass die Rezipienten zu einem anderen oder auch eingeschränkten Verständnis der Geschichte gelangen, wenn sie nicht alles erfahren.

Ein qualitativ anderer Schritt liegt aber dann vor, wenn der Autor Alternativen anbietet: Wenn die Geschichte etwa unterschiedlich endet (z.B. ohne die Aufklärung des Verbrechens oder – noch stärker – mit anderen Tätern) oder wenn sogar ganz andere Ereignisse eintreten und der Handlungsverlauf sich grundlegend verändert. In diesen Fällen bekommen die Rezipienten unterschiedliche Geschichten erzählt. Nonlinearität bedeutet dann nicht Variation beim Erzählen, sondern Modifikation der Geschichte. Erzähltheoretisch würde man hier nicht mehr sagen, dass die Geschichte anders erzählt wird, sondern es liegt eher der Fall vor, dass ein Erzählmotiv zu unterschiedlichen Geschichten verarbeitet wird.

Obwohl eine solche Auflösung der Geschichte literarisch zugegebenermaßen sehr spannend sein könnte, dürfte es wohl kein Zufall sein, dass es nur wenige gelungene Beispiele im Bereich der Hyperfiction gibt, die so etwas realisieren. Gerade Detektivgeschichten leben ja davon, dass sie auf eine plausible Lösung hinauslaufen – mehrere davon anzubieten, ist nicht nur schwierig, sondern widerspricht wahrscheinlich auch den legitimen Erwartungen der Rezipienten, ganz besonders wenn es sich um Kinder handelt.

Nonlinearität bedeutet drittens nicht nur, dass die Erzählabfolge nicht festgelegt ist und dass die Rezipienten zwischen Alternativen auswählen können, sondern sie geht auch mit einer Modularisierung des Textes einher. Die Szenen, die in ihrer Abfolge ausgetauscht werden können, müssen weitgehend unabhängig voneinander funktionieren. Vor allem darf kein Wissen vorausgesetzt werden, das in einem anderen Modul erst vermittelt wird. Aber auch die Zusammenhänge zwischen den Modulen müssen sehr offen gestaltet werden: Wenn nicht einmal ein Folgezusammenhang besteht, scheiden erst recht alle stärkeren semantischen Zusammenhänge aus (z.B. Ursache und Wirkung). Das heißt nicht, dass sie nicht bestehen können, allerdings werden sie nicht ausgedrückt, sondern müssen vom Rezipienten hergestellt werden.

Einerseits bedeutet Modularisierung also den weitgehenden Verzicht auf einen auktorialen Erzähler, andererseits wird aber auch die Möglichkeit der dramaturgischen Gestaltung stark eingeschränkt. Man denke etwa an den Spannungsaufbau in einer Erzählung, an den Einsatz von Überraschungsmomenten oder auch an Erzählmuster wie das Monomythos-Schema der Heldenreise (Vogler 2004) – alles basiert darauf, dass der Erzähler die Abfolge der Erzählung punktgenau steuert. Ich glaube, es kann keinen Zweifel geben, dass der Verzicht auf einen dramaturgischen Aufbau in der Regel keine Verbesserung einer Erzählung bedeutet. Aber mehr noch: Vollständig nonlineares Erzählen bedeutet in letzter Konsequenz, dass der Er-

zähler auf konstitutive Elemente seiner Tätigkeit verzichtet. Im Extremfall müsste man wohl sagen, dass die Geschichte gar nicht mehr erzählt wird. Die Rezipienten müssen die Geschichte selbst erzählen.

Man kann also resümieren, dass die digitalen Detektivgeschichten für Kinder nur eingeschränkt nonlinear sind. Nonlineares Erzählen bedeutet hier, dass die gleiche Geschichte unterschiedlich erzählt wird – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Anders als in den anderen Kritikpunkten, scheint der Verzicht auf ein Mehr an Nonlinearität aber gut begründet: Im einen Fall wäre die Kriminalgeschichte letztlich keine Geschichte mehr, im anderen Fall würde die Geschichte schlussendlich nicht mehr erzählt. Dass man in den digitalen Detektivgeschichten für Kinder auf beides verzichtet, bedeutet zwar, dass sie keine revolutionären Neuerungen bieten, erklärt aber vielleicht auch ihren Erfolg.

Literatur

- Bastian, A. (2003) *Das Erbe der Kassettenkinder: ein spezialgelagerter Sonderfall*. Brühl, eccomedia Verlag.
- Bischof, U. & Heidtmann, H. (Hg.) (2003) *Film und Fernsehbücher: Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund*. Stuttgarter Beiträge zur Medienwirtschaft 9. Stuttgart, MFG Medienentwicklung Baden-Württemberg.
- Bünger, T. (2005) *Narrative Computerspiele: Struktur und Rezeption*. München, kopaed.
- Feibel, Th. (2003) *Der Kinder-Software-Ratgeber: die besten Multimediaprodukte für Spiel, Spaß und Kreativität*. Reinbek, Rowohlt-Taschenbuch-Verlag.
- Fromme, J.; Meder, N. & Vollmer, N. (Hg.) (2000) *Computerspiele in der Kinderkultur*. Opladen, Leske & Budrich.
- Heidtmann, H. (1996) *Kinder- und Jugendliteratur multimedial und interaktiv: Multimedia-Anwendungen auf CD-ROM*. Beiträge Jugendliteratur und Medien 7. Weinheim, Juventa-Verlag.
- Heidtmann, H. (2002) Krimi-Hörspielserien sind Kult: eine Marktübersicht. In: Josting, P. & Stenzel, G. (Hg.) *Auf heißer Spur in allen Medien: Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken*. Beiträge Jugendliteratur und Medien 13. Weinheim, Juventa-Verlag, S. 107–117.
- Josting, P. (2002) Hypermediale Detektivgeschichten: Angebot – Analyse – Rezeption. In: Josting, P. & Stenzel, G. (Hg.) *Auf heißer Spur in allen Medien: Kinder- und Jugendkrimis zum Lesen, Hören, Sehen und Klicken*. Beiträge Jugendliteratur und Medien 13. Weinheim, Juventa-Verlag, S. 135–145.
- Kaiser, M. (2002) *TKKG – eine populäre Kriminalserie für Kinder: Konzept und medienübergreifende Vermarktung* [Diplomarbeit Internet]. Available from: <http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/pdfs/DA_TKKG.pdf> [Accessed 30 January 2008].
- Kocher, M. (2007) *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*. Dissertation. Reihe Arbeitsberichte des Schweizerischen Instituts für Kinder- und Jugendmedien 28. Zürich, Chronos.
- Schmidt, K. (2002) *Die drei ??? – eine populäre Kriminalserie für Kinder: Untersuchungen zur Konzeption und medienübergreifenden Vermarktung* [Diplomarbeit Internet]. Available from: <http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/pdfs/DA_fragezeichen.pdf> [Accessed 30 January 2008].
- Terber, J. (2002) *Multimedia-Anwendungen auf CD-ROM als Erzählmedium: Untersuchungen zur Erzählstruktur ausgewählter Multimedia-Anwendungen* [Diplomarbeit Internet]. Available from: <http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/publikationen/ifak/pdfs/Diplomarbeit_terber.pdf> [Accessed 30 January 2008].
- Van Nahl, A. (1999) *Fünf Freunde und so weiter: die Gestalt des Kinderdetektivs*. Beiträge Jugendliteratur und Medien, 4, S. 206–211.

Vogler, C. (2004) *Die Odyssee des Drehbuchschreibers: über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos.* 4. aktualisierte und erw. Aufl. Frankfurt am Main, Zweitausendeins.

Paradigmatic Forking-Path Films: Intersections between Mind-Game Films and Multiple-Draft Narratives

Philipp Schmerheim

Abstract

In diesem Beitrag geht es um Überschneidungen und Verzweigungen zwischen sogenannten „multiple-draft narratives“ und „mind-game films“ (Gedankenspielfilmen). Während jene primär über Eigenheiten der filmischen Plot-Struktur definiert sind, zielen Gedankenspielfilme vorrangig auf ein Spiel mit der Filmwahrnehmung der Rezipienten. Anhand von Beispieldfilmen wie *Butterfly Effect* (Eric Bress & J. Mackye Gruber 2004), *Groundhog Day* (Harold Ramis 1993), *Lola rennt* (Tom Tykwer 1998) und *Mulholland Drive* (David Lynch 2001) werden Ansätze einer Typologie beider Filmkategorien entwickelt. Dabei wird klar, dass sich Filme mit multiplen Plots und Gedankenspielfilme zwar voneinander unterscheiden lassen, sich aber in den meisten Filmbeispielen Elemente der jeweils anderen Kategorie finden. Der Kurz-Animationsfilm *Fast Film* (Virgil Widrich 2003) stellt einen speziellen Fall einer solchen Überschneidung zwischen beiden Filmtypen dar: *Fast Film* ist eine bewegte Collage aus Filmbildfragmenten, die von fast 400 verschiedenen klassischen Filmen stammen. Dadurch verbindet der Kurzfilm einen traditionellen, linear aufgebauten Plot mit hochkomplexen audiovisuellen Rezeptionsangeboten. Ich argumentiere dafür, *Fast Film* als eine Variante der Idee, dass es mehrere Versionen desselben Plots geben kann, aufzufassen. Da die Filmfragmente sowohl sequenziell als auch paradigmatisch (innerhalb eines jeweiligen Filmrahmens) angeordnet sind, präsentiert *Fast Film* „paradigmatic forking paths“ (paradigmatische Gabelwege), verschiedene Möglichkeiten, denselben Plot wahrzunehmen.

1. The Mind-Game Film and the Multiple-Draft Narrative

The rise of the DVD not only enabled the inclusion of deleted scenes and alternative endings on DVD-editions of theatrical releases but also fostered the production of films that explicitly invite multiple viewings. One way to invite such revisits to a film of which one already knows the ending is through developing complex narratives that often cannot be understood in a single viewing.

However, there are various forms of complex narratives: for instance, so-called multiple-draft narratives/forking-path plots (Bordwell 2002, Branigan 2002) play with “alternative tellings of the [same] story, and alternate stories” (Branigan 2002, p. 107) but in the end still tend to favour a definite final version. Mind-game films, another tendency in contemporary cinema (cf. Elsaesser 2009), deliberately play with spectatorial expectations and often leave open the question what really happened in the film.

Multiple-draft narratives such as *Lola rennt* (Tom Tykwer 1998), *Sliding Doors* (Peter Howitt 1998), or *It's A Wonderful Life* (Frank Capra 1946), explore different plot lines “seriatim” (Bordwell 2002, p. 89). The film audience is challenged to keep in mind the different versions

of the film plot s/he is presented with one after another. In contrast, mind-game films such as *Mulholland Drive* (David Lynch 2001), *Donnie Darko* (Richard Kelly 2001), or *Ashes of Time* (Wong Kar-Wai 1994) usually present one single plot line, but do so in such a way that spectatorial interpretations of the film can differ greatly. Both ‘film categories’ are not mutually exclusive. For example, the mind-game film *eXistenZ* (David Cronenberg 2000) confuses its spectators: it remains unclear on which level of reality a given scene takes place. At the same time, the film uses a kind of video-game logic in which the characters move from one game level to the next.

In the following, I will develop in more detail the phenomenon of multiple-draft narratives by expanding on contributions by Bordwell (2002) and Branigan (2002). The paper concludes with a discussion of *Fast Film*, an experimental film which adds new aspects to the notion of “multiple-draft narratives” and “forking-path plots” as discussed by Bordwell and Branigan.

2. Multiple-Draft-Narratives and Forking-Path-Plots: The Contingency of Film Plots

Films are a result of a series of decisions made by filmmakers during the pre-production, shooting, and post-production process. Theoretically, each release version of a film could have turned out differently, at least in minor respects: Lead roles could have been cast with different actors, the film could have been set in different locations, and the film could have been shot in black-and-white instead of colour. Most importantly, the entire plot of a film, or elements of it, could be different. For instance, any given film could have been shot with a different ending. The film seen and heard during a screening is only one possible result of the creative process of filmmaking.

Of course, some of these decisions are more important for the overall structure and impression of a film than others. E.g., the actor chosen for the lead role arguably influences the overall character of the final film more than the choice of extras. Lead characters are among a film’s most visible features, and a different actor’s appearance, acting style and abilities might completely change a film.

Although the thought experiment of substituting the face of one actor with the face of another is quite interesting for film spectators (and a routine procedure for casting agents), changes in a film’s plot arguably have the most far-reaching consequences. Traditionally, we are presented with only one way the story goes. This parallels real life: in everyday life, things happen as they do, and there are rarely ways to make them happen (again) in a different way, although we are able to imagine things differently. But a life merely imagined is a counterfactual life.

In short: each film suppresses “alternative tellings of the story, and alternate stories [...] in favour of the final version” (Branigan 2002, p. 107). On screen it is the final draft of the screenplay that counts. It is hardly news that film release versions are not written in stone. Almost every DVD release contains alternative endings and deleted scenes. A film’s plot line

and structure, as well as other aspects, are contingent, i.e., could be different.¹ Films have been and frequently are altered before they are released in other countries. For instance, many European releases of Hollywood films contain more sexually explicit scenes. As Miriam Hansen writes, in the early decades of American Cinema happy endings were often exchanged for tragic endings before these films were exported to Soviet movie theatres (see Hansen 2000, p. 341).

3. Same Film, Differing Interpretations

Not only could any single film *be* different, it can also be *interpreted* in many different ways (and, actually, each film *is* interpreted in many different ways). Arguably, there is no such thing as the ‘one and only’ correct interpretation of a film. There are various reasons for this. First, films are collaborative endeavours that can never be completely controlled by one person alone. Second, even if a film mirrors a filmmaker’s intentions to a high degree, this does not mean that the members of the audience interpret it accordingly. There is always room for a different interpretation of the mass of images and other sensual impressions a spectator is confronted with.

Of course, some basic facts about a film are pretty disambiguated, such as its duration, whether it was shot in colour or black-and-white, its cast, and so on. In addition, it is normally possible to provide at least an approximation of the events in a film, although it might not always be possible to assign a clear meaning to these events. Such films are usually regarded as confusing by their audience. David Lynch’s *Inland Empire* (2006) is an example for this. Films with no clear meaning, which are open to differing interpretations, are core examples of mind-game films.

There is a third point in favour of multiple interpretations: Each interpretation is tied to a specific vocabulary. Even filmmakers have to rely on such a vocabulary in order to be able to talk about their films. The words we use also influence the way we regard what we are talking about, and how much we can find out about the objects of our talk. In short: different interpretations of a film might still fit this film well. A specific interpretation of a film usually examines it from a certain perspective without exhausting all meanings a film might possess. For a brilliant elaboration of this point, see Branigan 2006.

¹ Here I use the distinction between necessary and contingent properties of entities, which is often used in philosophical literature. For a famous discussion of necessary and contingent properties (in the context of analytic philosophy of language), see the first two lectures of Kripke (1980). Note that contingent properties are not arbitrary properties. Something is arbitrary only if it is the way it is by pure chance, while the term ‘contingent’ only indicates that something could have been different. It is a contingent circumstance that I am writing this paper for publication in this anthology, but this circumstance is not arbitrary, since it results from a series of circumstances and decisions, but under different conditions (in counterfactual situations) I might never have written this paper (e.g., because I never heard of the conference this paper was originally prepared for).

4. Multiple-Draft Narratives: Counterfactual vs. Alternative Plot Lines

My remarks so far explained the unsurprising fact that films can be made and understood in different ways. These remarks provide the background for the following discussion of a set of remarkable films. These films explicitly examine different versions of plot lines and thus make open to view what, in Branigan's perspective, is normally suppressed in films. David Bordwell terms such films "multiple-draft narratives" and "forking-path plots" (Bordwell 2002, pp. 92, 102). Multiple-draft narratives as well as forking-path plots rely on the idea that any story only contingently goes the way it does. Such films are structured around the question "what if this-and-that circumstance had been different?" and present counterfactual or alternative plot lines, i.e. alternatives to a certain 'favoured' plot line (which usually concludes with the last scene of the film). According to Bordwell, standard multiple-draft narratives explore alternative plot lines "seriatim" (Bordwell 2002, p. 89). One plot line follows another in screen time, although not necessarily in plot- or story-time. Examples for such films are *Lola rennt*, *Sliding Doors*, *It's a Wonderful Life*, and *Melinda & Melinda* (Woody Allen 2004). Each film uses the idea that there are 'multiplicities of a story' in different ways. For instance, while *It's A Wonderful Life* elaborates one plot line marked as *counterfactual* with respect to the dominant plot pattern, *Melinda & Melinda* entertains *alternative tellings* of the way the protagonist's life goes, without rendering either one as dominant. Let me explain this in more detail:

It's a Wonderful Life establishes a 'standard' state of the diegesis and its characters during the first part of the film. Subsequently, this state is altered through the introduction of counterfactual occurrences and circumstances: Faced with bankruptcy, the film's protagonist George Bailey intends to commit suicide and wishes he had never been born. God, in one of his more merciful moods, fulfills this wish and one of his angels leads George back to his hometown. However, a lot of bad things happen in the wake of George Bailey's absence (remember, he never was born). His brother dies as a little boy, since there was no George to save him from the frozen lake he once fell into. His wife becomes a sad, lonely, aging woman, and his hometown, formerly a Disney-esque haven for the good and faithful, transforms into a small-scale version of Sin City. As classical Hollywood narrative wants to have it, George realizes how foolish he was and refrains from his wish. Coming home at the end of the movie, the whole town is already waiting for him and everybody donates money in order to save him from bankruptcy.

In *It's a Wonderful Life*, a hypothetical thought – what if I had never been born – is temporarily transformed into filmic reality. The narrative locates a forking point of the story – George Bailey's birth/non-birth – and elaborates two subsequent plot lines which are counterfactual to each other. These plot lines are not left open: at the end of the film, the plot line the film started with – Bailey's life up to the point of his bankruptcy – is continued again, while the alternative plot line, in which George has never been born, is 'closed' and rejected. Of the two plot lines, the first one is *dominant*, while the other plot line recedes to a mere possibility. This does not mean that the latter is non-existent. There *is* a state of the world in which George has never been born. This state of the world is, in Deleuzian parlance, virtual, non-

actualized. Bailey only managed to find out about another, virtual state of the world because the film's God allowed him to see it.

In contrast, *Melinda & Melinda* envisions a tragic and a comic version of the life of the film's protagonist Melinda (Radha Mitchell). In one version she is a depressive, suicidal, woman, in the other one an urbanized single who is enjoying her life. Allen films both plots: the two stories are introduced by characters having a dinner in a restaurant while contemplating the question whether life is essentially comic or tragic. In order to come closer to an answer, they imagine a comic and a tragic version of Melinda's life. This means that from the outset none of the alternative plot lines is privileged over the other.

Films such as *Melinda & Melinda* present *alternative plot lines* (where none is privileged over the other), while films such as *It's a Wonderful Life* and *Lola rennt* present *counterfactual plot lines* (counterfactual compared to a dominant, favoured plot line). The comparison of *It's a Wonderful Life* to *Melinda & Melinda* also shows that multiple plot lines are no privilege of contemporary cinema, but are already present in classical Hollywood cinema.

5. Gardens of Forking Paths and Narrative Conventions

In the preceding parts, I used the term “counterfactual” to stress that many multiple-draft narratives rest on dominant plot lines. Bordwell uses the additional phrase “forking-path plots”, borrowing from José-Luis Borges' short story “The Garden of Forking Paths” (Borges 1998). At one point in that story, the narrator describes an ontological account in which every conceivable state of affairs in the world – in the past, present, and future – is extant. That is, according to the forking-path-account each state of the world that we, from our position in the world, would call ‘counterfactual’, actually *is* extant, somewhere else, in some other (state of) world. Deleuzians would say that there are many virtual states of the world, while only some of them are, at certain moments, actual.

In Borges' story this is visualized by the picture of the garden of forking paths. All possible states of the world(s) are contained in this garden, and each life takes place on several of the forking paths there. According to this account there is, properly speaking, no such thing as a counterfactual occurrence, because each of these occurrences subsists somewhere.² This does not mean that talk of ‘counterfactual occurrences’ does not make sense. It does, but only in relation to a favoured point of view or favoured ‘path through the garden’, or in relation to a favoured telling of the film's story that, it seems, has already been chosen by the filmmaker or spectator in advance (see Branigan 2002, p. 107).

Even if the endings of multiple-draft narratives tend to favour a final, definite outcome, this does not supersede the other preceding plot lines. In *Lola rennt*, Lola apparently advances in

² The notion of subsistence, coined by Alexius Meinong, is similar to, but not identical with, Deleuze's notion of virtuality. See Meinong (1904).

mastering her obstacles from repetition to repetition. She learns from her failures in preceding plot lines and eventually manages to save Manni from death.³

Note that the film also blurs the distinction between counterfactual and alternative plot lines: On the one hand, the non-dominant plot lines are counterfactual, since they contradict the final, favoured plot line. On the other hand they are alternative and extant, since the favoured outcome apparently is made possible because Lola learns from her preceding failures to perform the right actions. Expressed in terms of the Borgesian framework, this means that not only are all the alternative states of (our) world extant, but they even influence one another. Bordwell calls this phenomenon a “crosstalk between futures” (Bordwell 2002, p. 98 f.).

Lola’s (unconscious) learning process is similar to the one Phil Connors (Bill Murray) goes through in *Groundhog Day* (Harold Ramis 1994). Connors, a misanthropic and cynical television weather forecaster, all of a sudden finds himself waking up every morning on the same day. He is forced to live through this day again and again and again and only manages to break the curse put on him in this filmic adaptation of the Nietzschean “Ewige Wiederkehr des Gleichen” by becoming a good human being and winning the heart of the woman he loves.⁴

Butterfly Effect (Eric Bress & J. Mackye Gruber 2004) even explicitly relies on the idea that events in one plot line influence other plot lines as well. The film’s protagonist, the teenager Evan (Ashton Kutcher), suffers from blackouts and cannot remember the catastrophic events that happened during these blackouts. His therapist advises him to keep a diary. Years later, while he is a college student, he discovers that he is able to travel back in time to these events, where his grown-up mind takes over the body of his childhood alter ego. He decides to change the horrible things that happened back then, but each time he returns to the present he has to realize that the changes made in the past often have disastrous effects on his and his friends’ future life. Consequently, he returns to another one of his childhood blackouts – which for the later Evan basically are doorways, or switch points, into the past – in order to literally get the future right. This, however, does not work: every time he manages to rescue one person, someone else has to suffer. Finally, he realizes that the disastrous chain of events originated at the moment his childhood girlfriend Kayleigh (Amy Smart) fell in love with him while she was still a child. He returns to the earliest switchpoint he is able to find, a children’s birthday, and whispers a threat into the young girl’s ears. As a consequence, she never develops the affection for him that later would indirectly cause so many tragic circumstances. The final scene in the director’s cut is even more radical: Evan returns to the moment before he was born and strangles himself with his umbilical cord while still being in his mother’s womb.

Butterfly Effect is the clearest example of an entanglement of different plot lines and even comes close to creating a garden of forking paths, because it is easy to imagine that even

³ See Bordwell 2002, p. 100, where he talks about “getting the future right”, and Bordwell 2002, p. 102, where he argues that multiple-draft films like *Lola rennt* search for the “most satisfying revision” of the plot.

⁴ For Nietzsche’s account of the “Ewige Wiederkehr des Gleichen”, see the chapter “Vom Gesicht und Rätsel”, in: Nietzsche 1968, p. 197 ff.

small changes at any point in Evan's life could alter its future course in important respects. This idea closely resembles the structure of the notoriously popular example for chaos theory: the flapping wings of a butterfly in a South American rainforest might be able to (indirectly) cause a hurricane in Florida. This example also explains the film's title.

Bordwell argues that (mainstream) films only employ a limited amount of alternative plot lines in order to keep the film cognitively manageable by an average spectator (Bordwell 2002, p. 88). One of the limitations of standard multiple-draft narratives, compared to a Borgesian garden of forking paths, is that usually the alternative plot lines start from a "fixed point – the fork", and, once the alternative plot line is finished, return to this "switchpoint", in order to start another plot line (Bordwell 2002, p. 89). Additionally, the plots are overall relatively stable. Unlike multiple-draft narratives, films working with the forking-path model would potentially overwhelm a spectator's cognitive capacities. In other words: even if conventional multiple-draft narratives are more complex than traditional narratives, they are usually designed in such a way that they do not pose too high demands on an audience's average cognitive abilities. They do not push forward the philosophical idea of forking paths as consequently as would be possible in theory.

6. Narrative Structure and Spectatorial Expectations

A sequence of alternative or counterfactual plot lines does not only often have effects on (the development of) the characters, but on a spectator's interpretation and expectations regarding the film as well. For example, a film's beginning shapes a spectator's expectations about subsequent developments of the plot line. For Bordwell, the first plot line shown in a forking-path film "supplies some preconditions for later ones, always for the audience, and sometimes for the character" (Bordwell 2002, p. 99). This means that plot events shape spectatorial expectations about what is going to happen at later points in the plot. Sometimes events in earlier plot lines of multiple-draft narratives even influence the characters' behaviour, whether they might be aware of this or not. In *Groundhog Day*, Phil Connors is fully aware that he is re-living the same day again and again, while all the other people around him do not share this experience – the plot of the film even depends on this awareness. Otherwise there would be no point in his regular visits to the piano teacher (in order to become a respectable pianist), or in his conversation with a woman named Nancy in the coffee bar. On the following day, he uses his knowledge about her in order to seduce her by pretending to be her former classmate from high school.

In contrast, in *Lola rennt* Lola and Manni do not seem to know explicitly that they are living through the same situation three times in a row. Contrary to film spectators, film characters are not always aware that they are stuck in a multiple-draft story. Even if plot lines do not intermingle or cross each other's paths, a spectator's knowledge about different plot lines shapes his or her viewing experience. E.g., if a character dies in the first plot line, a spectator might expect him to avoid death in at least one of the subsequent plot lines.

These spectatorial expectations influence the structure of multiple-draft narratives: the filmmakers might decide to go along with these expectations and to alternate the course of events in repeated plot lines. Or they might decide to exploit these expectations. For instance, in *Groundhog Day* Phil Connors steps into the same puddle for a number of times before he learns to circumvent it. The audience knows about Connors' earlier missteps, and the repetitions have a comical effect.

Repetitions also play an important role in forking-path films because they provide the background or frame for plot alternations. For example, Phil Connors as well as Lola live through repeating situations, but they learn from the mistakes they committed: Connors remembers the mistakes he made on preceding days and achieves new skills through daily training (such as playing the piano); Lola gains a seemingly intuitive ability to avoid mistakes committed in earlier plot lines. In both cases, the audience knows that the characters are in forking-path situations precisely because the new situation looks roughly like the preceding one(s). In short: alternative or counterfactual plot lines are embedded in a structurally stable pattern within which only crucial elements change.

Alternative/counterfactual plot lines are an integral part of the overall plot structure of forking-path films, and plot lines explored at the beginning of a film determine subsequent plot lines to a great extent. Of course, since we are talking about *alternative* and *counterfactual* plot lines here, something has to be different the next time the same scene is shown. But not *everything* can be different. Still, the environment, or basic structure, of alternative situations has to be similar or the same, because only a basic (structural) resemblance between two scenes allows talk of alternative/counterfactual plot lines, and only such a resemblance enables a spectator to recognize that a character is in a forking-path situation.

7. Alternatives to Multiple-Draft Narratives

Later in his essay, Bordwell attempts to distinguish multiple-draft narratives from forking-path narratives by categorizing the former as a sub-category of the latter (Bordwell 2002, p. 102). He describes multiple-draft narratives as a special occurrence within the wider phenomenon of forking-path narratives. Branigan suggests that "the notion of 'alternative plots' may be expanded into new territories and films" (Branigan 2002, p. 108). Branigan does not so much talk about films with 'alternative plots', but rather about films that are structured around ideas of alternative identities, alternative interpretations, and so on. These films do not present different plot lines but instead play with ambiguities, and with characters whose identity is not clear at all (to themselves as well as the spectator). For instance, *Memento* (Christopher Nolan 2000) experiments with a reversed, thus non-chronological, ordering of the plot line. A reversed order of scenes emphasizes the ruptures between them, splits them into blocks and units. This clearly is an alternative way of dealing with the temporal, normally chronological, order of plot lines. *Spider* (David Cronenberg 2002) and *Total Recall* (Paul Verhoeven 1990) explore alternative states of minds or alternative existences of the (main) characters. In Akira Kurosawa's *Rashomon* (1950) four people give completely different accounts/interpretations of events they happened to witness or participate in. *Rashomon*

makes a statement about the inability or unwillingness of human beings to tell the truth. While Bordwell focuses on ontological issues raised by film plots, e.g. the question of alternative states of the world, Branigan focuses on films that deal with different ways of *understanding* phenomena in the world. He is more concerned with epistemological aspects. *Rashomon* is a very clear example for such a film: The Samurai is killed and his murderer has sexual intercourse with the Samurai's wife, but the narrators of this incidence cannot agree on what really happened. How exactly did the Samurai die? Did the wife consent to sexual intercourse or was she raped? In the diegesis of *Rashomon*, the Samurai's death and the wife's sexual engagement with the thief have an ambiguous status, and are reinterpreted several times, from different perspectives.

8. Shaping Film the Experimental Way – Fast Film

In the following section, I explore the idea that forking paths or multiple drafts may not only be explored by a succession of different scenes/subsequences, i.e. temporally, but by a spatial re-arrangement within the film frame as well. This idea is explored by the found footage animated short film *Fast Film* (Virgil Widrich 2003).⁵ This film is open to a multiplicity of readings, but does only employ a single plot line, contrary to multiple-draft narratives. Instead, the parallels and alternatives (that Branigan talks about) are incorporated structurally, for example through the film's 'casting' of the character roles with not only one actor, but a series of different ones.

Fast Film is a narrative animation found footage film that assembles footage fragments from different narrative fiction films within one frame. Each of the frames of the 14-minute film is basically a collage consisting of elements taken from printouts of screenshots of different films. *Fast Film* offers an intriguing blend between one simple, linear plot line, highly complex visual and aural information which calls for multiple viewings, and a sophisticated variation on the idea of multiple versions of the same plot. The film is a moving collage of frame fragments that arranges frame fragments from almost 400 different classical films in sequential and paradigmatic order, i.e. within single frames (compare figures 1 to 3).

⁵ I want to thank Peter J. Bloom (University of California, Santa Barbara) for making me aware of this film.



Fig. 1: Screenshot from Fast Film (Virgil Widrich 2003)



Fig. 2: Screenshot from Fast Film (Virgil Widrich 2003)



Fig. 3: Screenshot from Fast Film (Virgil Widrich 2003)

Because different spectators have different background knowledge of film history, they each perceive their own ‘spectator’s cut’, although the film, unlike multiple-draft narratives, presents only one plot line: The hero rescues his woman from an evil villain and survives a chase scene. It is remarkable that each of the main roles is ‘cast’ with a number of Hollywood’s

quintessential ‘type actors’. For instance, the male hero is ‘played’ by Humphrey Bogart, Harrison Ford, John Wayne, Cary Grant, and others, while the role of the heroine is ‘played’ by Audrey Hepburn, Grace Kelly, Lauren Bacall, and so on.

The method used for the production of the film is similar to stop-motion technology. Frame fragments taken from subsequent film frames were arranged in order to create an impression of movement. The sound track, too, was created entirely by using sounds from historical film soundtracks.

Fast Film tells a typical Hollywood action-romance plot: the protagonist’s girlfriend is kidnapped by an evil villain. The hero immediately sets off to rescue his beloved from the hands of the wrongdoer. After meeting the usual obstacles, he manages to slip into the vault of the villain, gets captured, too, but miraculously manages to escape together with his girl. A fast-paced chase scene follows, in which all odds seem to be against our heroes, until, like a *deus ex machina*, all the last-minute-heroes from film history come to their rescue. The reward for all this heart-stopping adventure is, as usual, a kiss. The hero gets his girl.

Fast Film presents ‘paradigmatic forking-paths’ by deliberately offering multiple possibilities to perceive the same plot, encouraging a spectator’s independent interpretation and viewing experience more than standard multiple-draft narratives do.

Film elements can be arranged spatially (collage, single frames) as well as in time (montage, succession of frames). Traditional found footage films only arrange their material temporally, i.e. as a succession of different footage elements (e.g., *A Movie* [Bruce Conner 1958], or *Rose Hobart* [Joseph Cornell 1936]). There, the experimental filmmaker technically performs the job of a film editor. In *Fast Film*, though, the material taken from different movies is, in addition to the syntagmatic sequence of frames, assembled *within* single frames into a moving collage of footage fragments. This collage is not simply two-dimensional (layers of paper arranged on one another), but in some scenes comprised of a spatial arrangement of printouts folded into three-dimensional objects. If in traditional found footage films the spectator can detect interplay between successive sequences from different films, in *Fast Film* one is able to detect this interplay within single frames, quasi-paradigmatically.

Fast Film presents its audience with fragments from several movies at the same time. Instead of choosing one example from the pool of films available, a number of them are presented. This means: a single film plot is presented with material from different films. As a consequence, this single plot is told in many different ways or styles. It deliberately offers multiple levels or possibilities of perceiving the plot, involving the spectator (and expanding his interpretative autonomy) to an even greater extent than standard multiple-draft narratives do. Because *Fast Film* uses so many different film fragments, and because each member of an audience supposedly has different background knowledge of film history, each spectator literally creates his or her own ‘spectator’s cut’. The filmmaker’s control over the spectator diminishes. Put differently: *Fast Film* is an interactive film.

It is possible to follow only the plot of *Fast Film* in the same way as one would consume a typical Hollywood blockbuster, but it is also possible to try to identify all the different films from film history (which are part of one’s personal biography). Alternatively, one could pay

attention to how the elements of the film interact. It is possible to watch *Fast Film* as a film, or as a film about – or on – film, a meta-discourse on the typical Hollywood movie, because the story it presents stands as typical for the story (development) of many Hollywood films. *Fast Film* does not only tell a story, it also reveals the typical plot structure of the films it uses. In variation of the title of Vladimir Propp's famous book *Morphology of the Folk Tale* (Propp 1968), *Fast Film* is a filmic morphology of the classical Hollywood film.

9. Paradigmatic Forking-Path Film

I want to call *Fast Film* a ‘paradigmatic forking-path film’, because the alternatives offered by the film are located ‘within’ single frames or structures, within the (way of presenting the) structure of the single plot the film employs. Instead of being located on alternative plot lines, the forks in this film are rather to be found in the way the images are constructed, in the material being used, and in the spectator’s interpretational possibilities. Here are some forks the film offers:

- The simple plot line in *Fast Film* is presented with the use of material from different films. One diegesis is constructed out of fragments from a vast number of different diegetic worlds.
- A large set of material is used and at times the amount is so large that the spectator has no choice but to *select* from this set of image fragments s/he pays attention to or attempts to recognize.
- Film footage of different actors is used for the same character role/type of role.
- Spectators are free to draw connections between the different fragments, and to pay attention to their interplay.
- *Fast Film* invites meta-spectatorship, different levels of perceiving the film, e.g., simply watching the film, thinking about the plot, about the way the film is made, about its implicit statements on film in general.
- *Fast Film*’s use of popular films invites the thought that they are all just forking paths in the same garden, or even only variations of the ever-same story. I already noted that many of the actors/characters we are presented with are icons of 20th-century popular culture. It is likely that each spectator recognizes a number of them.

The film critic Andrew R. Horbal describes *Fast Film* as “a celebration of Hollywood films and the Hollywood model of filmmaking. [...] *Fast Film* marries elements of experimental filmmaking [...] to the accessibility and familiarity of narrative film.”⁶ This is a nice description of the film’s method: Widrich and his team use highly unusual methods to put the film images and the soundtrack together, but the narrative structure is conventional.

⁶ See his “Movie Review: Fast Film”. Available at <<http://blogcritics.org/archives/2006/04/10/015448.php>> Published on April 10, 2008 [Accessed 14 June 2008].

10. Conclusion

While multiple-draft narratives à la Bordwell develop forking narrative paths in sequential order, a paradigmatic forking-path film like *Fast Film* encourages what I would like to call multiple-level perception. It opens up for the spectator many more interpretative and perceptual possibilities than a conventional film, or even a traditional found footage film like *A Movie*, because *Fast Film* derives its material from countless different films that a) interact with one another on the level of the diegesis of *Fast Film* while b) at the same time bringing with them their own diegetic framework. This is because of the higher level of complexity of the visual information presented by *Fast Film*: *Fast Film* uses footage from films that are already well-known to any spectator with at least some film-historical knowledge. This inevitably triggers feelings of remembrance, recognition, or even *déjà vu* in a spectator, which adds to and influences the viewing experience and the spectator's interpretation of the film.

According to Bordwell and Branigan, popular films more or less adapt to the average cognitive capacities of the film audience. For Bordwell, our limited ability in grasping multiple narratives normally limits the number of forking paths examined to four or five. *Fast Film* here offers an intriguing alternative to circumvent these limitations: on the surface, it presents one and only one plot line, a plot line that is made sufficiently clear by the visual and audio data provided in the film. However, because it uses material from a great number of different films, it is up to the spectator's knowledge of film history and his/her cognitive capacities how many 'films' s/he sees at once.

References

Literature

- Bordwell, D. (2002) Film Futures. In: *SubStance* 97 31 (1), pp. 88–104.
- Borges, J.L. (1998) The Garden of Forking Paths. In: *Collected Fictions*. New York, Viking, pp. 119–128.
- Branigan, E. (2002) Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A Response to David Bordwell's 'Film Futures'. In: *SubStance* 97 31 (1), pp. 105–114.
- Branigan, E. (2006) *Projecting A Camera. Language-Games in Film Theory*. New York, Routledge.
- Elsaesser, T. (2009, forthcoming) Mind Game Cinema. In: Buckland, W. (ed.) *Puzzle Films: Complex Storytelling in World Cinema*. New York, Blackwell.
- Hansen, M. (2000) The Mass Production of the Senses: Classical Cinema as Vernacular Modernism. In: Gledhill, C. & Williams, L. (eds.) *Reinventing Film Studies*. London, Oxford University Press, pp. 332–350.
- Horbal, A.R. (2006) Movie Review: Fast Film. Available from: <<http://blogcritics.org/archives/2006/04/10/015448.php>> [Accessed 14 June 2008].
- Kripke, S. (1980) *Naming and Necessity*. Oxford, Blackwell.
- Meinong, A. (1904) Über Gegenstandstheorie. In: ibid. (ed.) *Untersuchungen zur Gegenstandstheorie und Psychologie*. Leipzig, pp. 1–50.
- Nietzsche, F. (1968) *Also sprach Zarathustra: Ein Buch für Alle und Keinen*. Berlin, De Gruyter.
- Propp, V. (1968) *Morphology of the Folktale*. Austin, University of Texas Press.

Films

- A Movie* (Bruce Conner 1958)
- Ashes of Time* (Wong Kar-Wai 1994)
- Blade Runner* (Ridley Scott 1982)
- Butterfly Effect* (Eric Bress & J. Mackye Gruber 2004)
- Donnie Darko* (Richard Kelly 2001)
- Fast Film* (Virgil Widrich 2003)
- Groundhog Day* (Harold Ramis 1993)
- Inland Empire* (David Lynch 2006)
- It's A Wonderful Life* (Frank Capra 1946)
- Lola rennt* (Tom Tykwer 1998)
- Melinda & Melinda* (Woody Allen 2004)

- Memento* (Christopher Nolan 2000)
Mulholland Drive (David Lynch 2001)
Rashomon (Akira Kurosawa 1950)
Rose Hobart (Joseph Cornell 1936)
Sliding Doors (Peter Howitt 1998)
Spider (David Cronenberg 2002)
Total Recall (Paul Verhoeven 1990)

Filmische DigiTales. Entwicklung eines Konzepts für eine interaktive Dokumentation im Web

Imke Hoppe

Abstract

The theoretical aim of this essay is to explore the possible change concerning the point of view which users of interactive films may take when given the possibility to become more active recipients or even narrators themselves. The article is also discussing the chances and risks faced by journalists and documentarians who are willing to adopt modified points of view. Both perspectives serve as a basis for developing a concept for interactive documentaries and their implementation in practice. The first step was to design a digital storyboard. It supports the identification of the documentary content structure on multiple levels with regard to the main plot line. Persons, places and narrated time are the main links between the documentary and subsequent information. The project was realized with an open-source-based framework and the implementation of a documentary. The digital storyboard as well as the application provide the opportunity to creatively explore the concept of interactive television.

Die technikgetriebene Idee von interaktivem Fernsehen

Als der Durchbruch des digitalen Fernsehens in Europa noch nicht vollzogen war, nahm die BBC schon Kurs auf das Gestalten des technisch erweiterten Rückkanals und gab dem Kind den Namen „Interaktives Fernsehen“ (Colwell 2005; Mc Gougan 2004; Woldt 2004; Limmer 2005). Durch großzügige Investitionen auf allen Etappen der Distribution erschloss sich ein technisch breiterer Rückkanal, der Interaktionen verschiedener Art zuließ, wie das Abstimmen über vom Fernsehmoderator gestellte Fragen, das Teilnehmen an Wetten, das Bestellen von gezeigten Waren. Die Interaktionen sind noch immer im Wesentlichen durch einen roten Button auf der Fernbedienung gesteuert. Wenn man die Interaktionsmöglichkeiten unter dem Schlagwort „Web 2.0“ denkt, mag das sehr beschränkt klingen. „Interaktivität“ bezeichnet in dieser Arbeit in Abgrenzung zur Interaktion die Eigenschaften eines Computersystems, das dem Benutzer Eingriffs- und Steuermöglichkeiten eröffnet. Idealerweise sollen diese einen Dialog zwischen Mensch und Computer oder zwischen Menschen ermöglichen (Strzebowski & Kleeberg 2002, S. 229 ff.). Interaktivität im interaktiven Fernsehen kann in vier Ebenen unterschieden werden (van Dijk & de Vos 2001, S. 450).

1. Ebene: Zweiseitigkeit oder Multilateralität (Kommunikationsrichtung)
2. Ebene: Synchronizität (Zeit)
3. Ebene: Kontrolle (Inhalte)
4. Ebene: Verständigung (Metaebene)

Die Frage, ob die veränderten technischen Rahmenbedingungen (digitale Darstellung und Übertragung) des Fernsehens eine Veränderung (wie Interaktivität) eines Fernseinhinhalts rechtfertigen, ist als zentral anzusehen. Was für einige Fernsehformate durchaus bereichernd

scheint (Sportübertragungen, Spielshows), ist für ein Format wie die Dokumentation fraglich. Warum sollte die Dokumentation nicht bleiben, wie sie ist? So könnte provokativ gefragt werden, ob Pizzawerbung und Pferdewetten (sprich E-Commerce) wirklich eine Steigerung der Qualität von Fernsehdokumentationen darstellen. Auch der Direktor der Abteilung „New Media“ der BBC London stellte diese Frage, und zwar nicht nur in Bezug auf Dokumentationen: „We, the industry, have spent £750 Million building interactive digital platforms. So far the main uses for it are betting, games [...] and voting. Was it a waste of money?“ (Cunningham 2003, S. 42) Auch wenn man aus dem gegenwärtigen Stand der Entwicklung des „iTVA“ nicht schließen kann, dies wäre die Zukunft dokumentarischer Filmformate, zeigt doch ein Blick auf das World Wide Web, dass filmische Medientypen auch im digitalen Raum hoch in der Gunst der User/Rezipienten stehen. Fernsehinhalte haben zwar von den drei Mediengattungen Print, Radio und TV am längsten gebraucht, um den Mainstream der Internetportale und Webseiten zu erreichen (Blau 2006), dies lässt sich jedoch im Wesentlichen auf technische Gründe zurückführen. Videodaten, wie zum Beispiel Fernsehbeiträge, stellen eine große Datenmenge dar. Bedingungen für eine digitale Übertragung großer Datenmengen, wie eines Fernsehbeitrages zur kommerziellen Nutzung, sind einerseits eine geeignete Kompression der Daten, andererseits schnelle Übertragungskanäle (vgl. Bruns & Meyer-Wegener 2005; Jurran 2006). Seit geeignete Lösungen für diese technischen Herausforderungen gefunden wurden, sind stetige Zuwachsrate von Videoinhalten feststellbar (vgl. Limmer 2005). Wirft man einen genaueren Blick auf die Tätigkeiten der Internetnutzer, wird deutlich, dass Videoinhalte und -portale vorrangig von Jüngeren abgerufen werden: ihre NutzerInnen sind durchschnittlich zwischen 22 und 23 Jahre alt. Diejenigen, die selber Videoinhalte online stellen, sind im Durchschnitt 18 Jahre alt (Faehling 2007). Sind deswegen interaktive Dokumentationen nur für ein jüngeres Publikum interessant? Dokumentationen und Reportagen werden im Fernsehen hauptsächlich von einem älteren Publikum (30–69 Jahre) genutzt, deren Präsenz im Internet allerdings auch deutlich ist (Dehm 2004; Faehling 2007). Bei einer Konzeption einer interaktiven Dokumentation kann folglich von keiner homogenen Altersstruktur ausgegangen werden. Das von uns gewählte technische Trägermedium „Internet“ ist allerdings nicht nur wegen der immer stärkeren Präsenz von Videoinhalten und ihrer Popularität als Rahmenbedingung der Konzeption und Umsetzung ausgewählt worden, sondern auch wegen wirtschaftlicher Gründe – die OpenSource-Bewegung ermöglicht es, Ideen ohne große Geldinvestitionen umzusetzen. Die Wahl der Software ist auf „OpenLaszlo“ gefallen, die ein Framework für Rich-Internet-Applications bietet und sich insbesondere für interaktive Anwendungen und Medienintegration eignet, ferner als swf-Datei kompiliert werden kann und im Flash-PlugIn des Browsers ausgeführt wird. Mit einem Blick auf den MPEG 4 Standard, der unabhängiger von Trägermedien ist, wird jedoch deutlich, dass die Interaktivität der „Zukunft“ nicht beim Klicken auf Objekte und bei User-Generated-Content aufhört, sondern bis zur Objektmanipulation und Metadaten über Objekte in Filmen reichen könnte (Kühnert 2007).

Erzählung und Dokumentation – zwei widerstreitende Ansprüche im digitalen Raum?

Als Anspruch dokumentarischen Filmens galt lange, sich filmisch mit der „Realität“ auseinanderzusetzen. Um eine rein darlegende, nicht interpretative Form zu finden, wurden folgende darstellende Prinzipien gefordert: „Die Tugenden des Dokumentarfilm-Handwerks sind entsprechend: Langzeitbeobachtung, möglichst unauffälliges [...] Filmen, lange Kameraeinstellungen, selbstlose, (wie) vom ‚Rohmaterial‘ selbst hervorgebrachte Montage, Eliminierung oder Minimalisierung der Kommentarebene, keine zusätzlichen, zwischen Zuschauer und ‚Erzähler‘ sich drängenden ‚synthetischen‘ Filmelemente.“ (Bock 1984, S. E4) Für die eher journalistisch gefärbte Dokumentation kann als charakteristisch gelten, dass ein Thema in einen größeren Zusammenhang eingeordnet wird und die Beobachterposition der Filmemacher oder Journalisten (dadurch) explizit ist (Wolf 2003; 2005). Dieser den Zusammenhang zwischen Ereignissen herstellende Charakter soll in dieser Arbeit als erzählerischer Charakter gelten (anlehnd an Mahne 2007; de Leeuw 2007), der auch in der beispielhaft zu implementierenden Dokumentation „München 1972 – Die Rache des Mossad“ (2007) deutlich zu sehen ist. Der Journalist Egmont R. Koch nimmt den Film „Munich“ von Steven Spielberg (2006) zum Anlass, die historischen Aussagen des Films näher zu untersuchen. Er führt dazu Gespräche mit verschiedenen Augenzeugen der damaligen Geschehnisse, konsultiert offizielle Stellen und Behörden wie den Wetterdienst und recherchiert in Zeitungsarchiven (Koch 2007). Durch die Postproduktion werden die Aussagen der Augenzeugen, Filmaufnahmen von Originaldokumenten sowie Bilder der Schauplätze so aneinandergereiht, dass die Ereignisse von 1972 chronologisch sortiert werden.

Die Herausforderung, eine Dokumentation in den digitalen Raum zu integrieren, entstand in dieser Arbeit nicht aus technischem Antrieb oder aus wirtschaftlichen Motiven, sondern aus der Gestaltungslust – welches Konzept reizt die Möglichkeiten des digitalen Raumes aus?

Nimmt man die oben getroffene Unterscheidung von digitalem Fernsehen und seinen Möglichkeiten der Integration von Interaktivität beim Wort (van Dijk & de Vos 2001, S. 450), ist zunächst die Zeitunabhängigkeit als Möglichkeit des digitalen Raumes in Erwägung zu ziehen. Die erste Ebene scheint für eine Internetanwendung banal – die Kommunikationsrichtung wird nur insofern vom User beeinflusst, als er eine Seite aufrufen muss. Zeitunabhängigkeit als Gestaltungsprinzip würde darauf durch eine konstante Abrufbarkeit der Dokumentation erfüllt, die allerdings mehr von technischen und wirtschaftlichen Bedingungen abhängt als von gestalterischen Freiräumen. Eine weitere Möglichkeit der Zeitunabhängigkeit ist die Integration von „Stop“- und „Pause“-Funktionen, auch das sind jedoch Grundfunktionalitäten eines jeden Videorecorders. Allerdings könnten diese Möglichkeiten genutzt werden, um weitergehende Inhalte zu integrieren, die während gewählter Pausen abgerufen werden können.

Das führt zur dritten Ebene interaktiven Fernsehens, der Kontrolle, und damit zum Abrufen selbstgewählter Inhalte. Als besonderes Merkmal der Digitalität wird die bessere technische Integration und Darstellung verschiedener Medientypen und -formate angesehen (Schlagwort „Multimedialität“) (Weidenmann 2002). Da Dokumentationen oft verschiedenstes (histori-

sches) Recherche- und Archivmaterial wie Schriftstücke und Urkunden, Photos, Landkarten oder Radiobeiträge beinhalten (Wolf 2003), könnte eine digitale Umgebung so eingesetzt werden, dass sie dieses Charakteristikum unterstützt. Beispielsweise können Fotos alleine im Film nur sehr begrenzt wiedergegeben werden, ein Kameraschwenk oder eine Einblendung für einige Sekunden verhindert eine eingehendere Beschäftigung mit diesen eingebundenen Texten. Ein Gestaltungsanspruch für die Integration der Dokumentation ist es also, verwendete Materialien in ihrem Ursprungszustand bzw. möglichst originalgetreu darzustellen. Welche Inhalte sind weitergehend denkbar für eine Integration? Aus Perspektive der Journalisten ist an Material zu denken, das in einer 30-minütigen Dokumentation keinen Platz finden würde, beispielsweise ausgespielte Interviews oder Aufnahmen von Schauplätzen. Auch für interessierte Zuschauer, wie Geschichtswissenschaftler oder Filmbegeisterte, könnte dieses Angebot sinnvoll sein.

Weitere Perspektiven erschließen sich bei einem genaueren Blick auf die verschiedenen Elemente des Erzählerischen im Film. Dargestellte Personen, Orte, die erzählte Zeit können Anknüpfungspunkte (wenn man will „Links“) sein und mit weiteren und vertiefenden/allgemeineren Texten ergänzt werden. Zugehörige Texte können dabei für ganz unterschiedliche Zwecke gestaltet werden: stereotypisch um Experten detailliertere Informationen offenzulegen (wie die Quellenangaben zum verwendeten Material) oder weniger Fachkundigen eine breitere Einführung in das Thema (wie Erläuterung von Fachbegriffen, umfassendere Hintergrundberichte) anzubieten.

Wurde bisher ausschließlich die Möglichkeit beleuchtet, zusätzliches, redaktionell aufbereitetes Material zu integrieren, ist spätestens auf der vierten Ebene interaktiven Fernsehens (van Dijk & de Vos 2001, S. 450) das Schlagwort „User-Generated-Content“ zu diskutieren. Sind in der Konzeption bis zu diesem Punkt die Zweifel ausgeblieben, zusätzlich verknüpfter Inhalt könnte die Erzählstruktur des Films nicht nur stören, sondern zerstören, wird dies spätestens hier augenscheinlich. Die Entscheidung für die Integration dieser Dokumentation in den digitalen Raum ist zugunsten des redaktionell aufbereiteten Inhalts gefallen, um die Ordnungsmacht des Erzählers (Schmidt 2006) nicht noch tiefgreifender einzuschneiden. Dennoch soll Raum für die Inhalte des Users gegeben werden, und zwar in Form eines Gästebuches und eines Diskussionsforums, das zu jeder Zeit des Films erreichbar ist, jedoch klar von der Dokumentation getrennt wird. Auch für Journalisten oder Filmemacher könnte dies eine Möglichkeit sein, mehr über ihre Zuschauer zu erfahren als durch die Fernsehquote.

Beschreibung der Entwicklung des Storyboards

Geht man mit diesen Überlegungen aus der inhaltlichen Konzeptionsphase in die gestalterische, drängt sich zunächst die Frage nach der generellen Art der Einbindung des Videos auf. Die Dokumentation kann als geschlossenes Element, wie bei gängigen Videoportalen, eingebunden werden. Hier wurde allerdings der vergleichsweise experimentellere Versuch gewagt, den Film direkt mit Zusatzinhalten zu verknüpfen. Unabdingbar ist dazu die Wahl eines Navigationsinstruments, das dies auch technisch umsetzen kann: sogenannte „Hotspots“, auch unter dem Begriff „Clickvideo“ oder „VideoClix“ bekannt, ermöglichen eine direkte Interak-

tivität mit dem Film. Hotspots sind sensitive Bereiche auf dem Bildschirm, beispielsweise markiert durch einen Rahmen. Klickt man auf den markierten Bereich, werden Zusatzinhalte aufgerufen. Stellt man sich einen Film vor, in dem eine Burg gezeigt wird, kann man folglich einen Rahmen auf diese Burg legen, über den dann zum Beispiel eine Landkarte mit dem Standort der Burg abgerufen wird.

Eine weitere grundsätzliche Entscheidung ist es, unterschiedliche Video-Ansichten zu ermöglichen, um unterschiedlichen Rezeptionshaltungen Rechnung tragen zu können. Der Vollbild-Modus soll weiterhin eine ungestörte Rezeption der Dokumentation garantieren, in dem allerdings auch Hotspots sichtbar gemacht werden können. Die Arbeitsplatz-Ansicht ist vor allem für diejenigen gedacht, die die Zusatzinformationen ständig sehen möchten, dabei aber nicht auf die Hotspots klicken wollen. In dieser „Arbeitsplatz-Ansicht“ werden die Zusatzinhalte parallel zum Film eingeblendet.

Als grundlegendes Element der Konzeption der interaktiven Dokumentation wurde ein Storyboard (Knauf & Jantke 2004) gewählt, um einerseits einen Überblick über die Struktur des Films zu gewinnen, andererseits um geeignete Stellen für die Einbindung von Zusatzmaterial zu erkennen und ferner die Ideen der Gestaltung kommunizierbar zu machen.

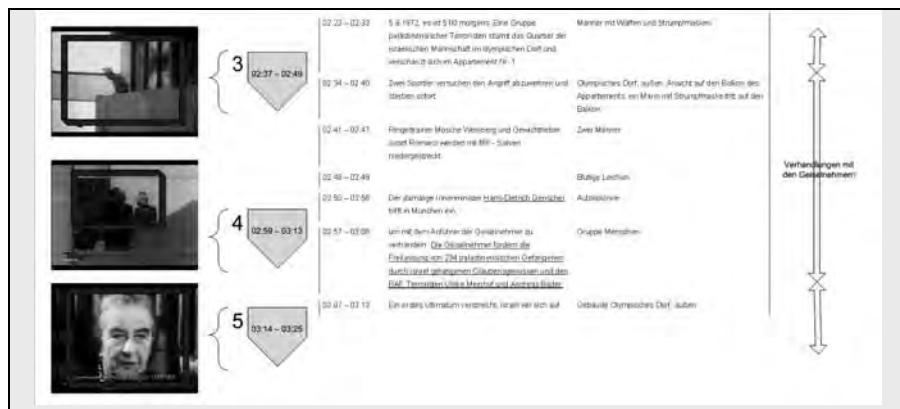


Abb. 1: Oberste Ebene des Storyboards

Der Sinn des Storyboards als Strukturbildung, also das Anliegen, verschiedene Filmelemente abzubilden, andere aber auszublenden, soll hier transparenter gemacht werden. Der Ton wurde als Text (mit Randnotizen zur Timeline) festgehalten, um einen besseren Blick auf die verwendeten Fremdwörter und Fachbegriffe zu haben. Auf der rechten Seite des Textes wurde der Bildinhalt beschrieben. Auf der äußersten Seite wurden anhand von Pfeilen Anmerkungen zur Struktur dieses Textes gemacht, beispielsweise kann der erste Teil des Films als „Einleitung“ deklariert werden, um deutlich zu machen, dass bis dahin wesentliche Randbedingungen der Handlung expliziert werden. Damit auch wesentliche Bildinhalte und ihr Zusammenspiel mit dem Ton offensichtlich werden, wurden Screenshots von Schlüsselsze-

nen gemacht und links neben den Text platziert. In die Screenshots wurde außerdem ein Rahmen als Hotspot gezeichnet, wenn dieser vorgesehen war. Zwischen Screenshots und Text markiert ein Kasten, in welcher Zeitspanne der Hotspot eingeblendet wird – dieser Kasten ist gleichzeitig mit der darunterliegenden Ebene verknüpft, auf der die konkreten einzubindenden Inhalte vermerkt werden.

Die untere Ebene legt Verlinkungen offen, also die sogenannte Hypertextstruktur. Hier eröffnet sich nicht nur ein genaues Bild über einzelne Abläufe für den Programmierer, sondern es wird auch die semantische Verbindung zwischen den einzelnen Zusatzinformationen mit der Dokumentation deutlich. Jedes einzelne Dokument, also ein Text, ein Bild oder auch ein Link, gilt als ein Knoten, der über Kanten (Links) zu anderen Knoten führt. Annotationen zu den einzelnen Knoten geben weiterhin eine Begründung, warum an welcher Stelle Zusatzdokumente verfügbar sind, über die „Eigenschaften“ des Knotens sind die Dateibezeichnung, evtl. Länge oder Auflösung vermerkt.

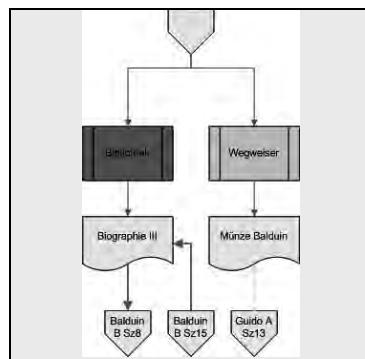


Abb. 2: Ausschnitt aus der unteren Ebene des Storyboards

Diese Arbeit setzt voraus, dass schon Zusatzmaterial ausgewählt oder produziert wurde. Auf diesen Produktionsprozess soll hier nicht näher eingegangen werden. Der oberste Knoten dieses Graphen ist der Startpunkt, von dem aus verschiedene Wege gegangen werden können. Er markiert die Aktion, die ausgelöst wird, wenn der User auf den Hotspot klickt, und führt direkt zu den Zusatzinformationen, die aufgerufen werden. Diese werden einmal unter „Wegweiser“ zusammengefasst und bieten Links in das World Wide Web an, der „Marktplatz“ führt zum Gästebuch und zu den Diskussionsforen, die „Bibliothek“ enthält Abbilder von Originaldokumenten und Archivmaterial (Photos); die „Kirche“ ist eine speziell für diese Dokumentation eingerichtete Zusammenfassung für Texte über die christliche Religion. Die dritte Reihe stellt dann die konkreten Inhalte und ihre Verlinkung mit anderen Inhalten dar.

Nach der Entwicklung des Storyboards muss über eine genauere Gestaltung der Bildschirmoberfläche nachgedacht werden, deren Entwicklung, ebenso wie die technische Realisation, hier allerdings nicht im Vordergrund steht.

Zusammenfassung und Ausblick

Die veränderte Erzählsituation einer interaktiven Dokumentation kann für die Perspektive der Filmemacher durch die Einbindung verschiedener „Nebenerzählstränge“ gekennzeichnet sein, die sich im Wesentlichen durch das Einbinden von Zusatzmaterial kennzeichnen. Beispielsweise können die Nebenerzählstränge in Berichten über einzelne Personen oder ausgespielte Interviews bestehen. Außerdem kann eine „Feedbackschleife“ zu den Rezipienten der Dokumentation ausgebaut werden, die ihre Meinungen oder ihre Anregungen über den Film und das Thema innerhalb des Medienangebots artikulieren können. Trotzdem ist die „Ordnungshoheit“ des Erzählenden oder auch der redaktionelle Inhalt durch die Interaktivität nicht vollkommen in Frage gestellt.

Die User dieser interaktiven Dokumentation könnten sich hingegen individueller für oder gegen bestimmte Erzählstränge entscheiden. So kann entweder das Basiswissen zum Verständnis einer Dokumentation hinzugezogen oder aber Expertenwissen eingefordert werden – dies allerdings nur beschränkt, denn die Entscheidung darüber, welches Material zusätzlich bereitgestellt wird, obliegt immer noch den „Autoren“ einer Dokumentation.

Für die weitere Forschung ist eine explorative Erkundung der Wirkung und Nutzung dieser Art von Dokumentationen interessant. So könnten Leitfadeninterviews Aufschluss darüber geben, ob die bereitgestellten Zusatzinformationen tatsächlich auf Interesse stoßen und die Feedbackmöglichkeiten reizvoll erscheinen.

Literatur

- Blau, W. (2006) Ich-TV auf Sendung. In: *Technology Review*. 6/2006. S. 78–79.
- Bock, H.M. (Hg.) (1984) *Cinegraph: Lexikon zum deutschsprachigen Film*. München, Edition text+kritik.
- Bruns, K. & Meyer-Wegener, K. (2005) *Taschenbuch der Medieninformatik*. München/Wien, Carl-Hanser-Verlag.
- Colwell, T. (2005) Interaktives TV: Als Ergänzung zum traditionellen Fernsehen akzeptiert. Eine britische Studie zur Nutzung interaktiver Angebote. In: *Media Perspektiven*. 3/2005, S. 125 ff.
- Cunningham, B. (2003): *Interacting with your television. Key lessons from the UK*. URL: <<http://www.aftrs.edu.au/index.cfm?objectid=9070D121-2A54-23A3-64E84D50C94321FB>> [Accessed 5 March 2006].
- De Leeuw, S. (2007) Dutch Documentary film as a site of memory. Changing Perspectives in the 1990s. *European Journal Of Cultural Studies*. 10/75.
- Dehm, U. (2006) Das Internet: Erlebnisweisen und Erlebnistypen. In: *Media Perspektiven*. 2/2006. S. 91–101.
- Dehm, U.; Storl, D. & Beeske, S. (2004) TV-Erlebnistypen und ihre Charakteristika. Das heterogene Fernsehpublikum und seine Erlebnisweise. In: *Media Perspektiven*. 5/2004. S. 217–225.
- Dehm, U.; Storl, D. & Beeske, S. (2006) Sich ergänzende und konkurrierende Gratifikationen durch Fernsehen und Internet. Das Internet: Erlebnisweisen und Erlebnistypen. In: *Media Perspektiven*. 2/2006. S. 91–101.
- Fähling, G. (2007) *ACTA 2007 – Die Generation im Netz, Trendsetter oder Subkultur?* URL: <<http://www.acta-online.de/man.php3?selection=69&rubrik=>>> [Accessed 26 January 2006].
- IBM Business Consulting Services (2006) *Medienstudie 2005*. URL: <http://www.1.ibm.com/services/de/bcs/pdf/2006/konvergenz_divergenz_062006.pdf> [Accessed 4 April 2007].
- Jurran, N. (2006) Operation IPTV. In: *Technology Review*. 9/2006. S. 72–75.
- Klinger, G. (2006) Traditionelle Nutzungsmuster und innovative Zielgruppen. Mediennutzung der Zukunft. In: *Media Perspektiven*. 12/2006. S. 638.
- Knauf, R. & Jantke, K.P. (2006) *Storyboarding – An AI Technology to Represent, Process, Evaluate, and Refine Didactic Knowledge*. Knowledge Media Technologies, First International Core-to-Core Workshop. Dagstuhl Castle, Germany.
- Kühnert, U. & Rittermann, M. (2007) *Interaktive audiovisuelle Medien*. München, Carl Hanser Verlag.
- Limmer, C. (2005) Fernsehausstattung und PC/Online-Ausstattung in Europa. In: *Media Perspektiven*. 9/2005. S. 478–485.

- Mc Gougan, J. (2004) Digitale Zukunft und die Auswirkungen auf Programmkosten. Die Erfahrungen in Großbritannien – was ist auf Deutschland übertragbar? In: *Media Perspektiven*. 11/2004. S. 538–546.
- Mahne, N. (2007) *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Schmidt, S.J. (2006) „Zwischen Fundamentalismus und Beliebigkeit“ Gesprächsnotizen. Geschichten & Diskurse. Erstabdruck in: Thoman, K. (Hg.); Feuerstein, T. (Ill.) *Outcast of the Universe*. Wien, Schlebrügge, S. 221–226. URL: <<http://www.myzel.net/Narration/index.html>> [Accessed 4 January 2008].
- Strzebkowski, R. & Kleeberg, N. (2002) Interaktivität und Präsentation als Komponenten multimedialer Lernanwendungen. In: Issing, L.J. & Klimsa, P. (Hg.) *Information und Lernen mit Multimedia und Internet. Lehrbuch für Studium und Praxis*. Weinheim, Beltz PVU, S. 229–249.
- Van Dijk, J.A.G.M & de Vos, L. (2001) Searching for the Holy Grail. Images of interactive television. In: *New Media & Society* 3, 4/2001, S. 452.
- Weidenmann, B. (2002) Multicodierung und Multimedia im Lernprozess. In: Issinger, L.J. & Klimsa, P. (2002) *Information und Lernen mit Multimedia. Lehrbuch für Studium und Praxis*. Weinheim, Beltz PVU, S. 45–61.
- Woldt, R. (2004) Internationale Erfahrungen mit dem „Fernsehen der Zukunft“. Interaktives Fernsehen – großes Potenzial, unklare Perspektiven. In: *Media Perspektiven*. 7/2004. S. 301–309.
- Wolf, F. (2003) *Alles Doku – oder was? Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Fernsehen. Zusammenfassung und zentrale Ergebnisse der Expertise*. LfM-Dokumentation, Band 25. URL: <<http://www.lfm-nrw.de/web.select/wks/article/24>> [Accessed 4 January 2008].
- Wolf, F. (2005) *Trends und Perspektiven für die dokumentarische Form im Fernsehen. Eine Fortschreibung der Studie „Alles Doku – oder was. Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Fernsehen“*. URL: <<http://www.mediaculture-online.de/Fernsehen.119+M5d4b0cede26.0.htm>> [Accessed 7 March 2007].

V Virtuelles

Wie literarisches Erzählen
den virtuellen Raum erobert

V Virtuality

How Literary Storytelling
Conquers the Virtual Space

Reporting / Narrating / Storytelling – Anthropological Explorations into Machinima & Its Neighbours

Alexander Schwinghammer

Abstract

Beginning with the theatre of ancient Greece, proceeding to television news and ending with computer in-game generated machinima, this paper takes a look at the momentums of intermediality and inter-mediation interwoven with the event and the representation as an event. Ancient Greek Theatre and television news serve as points of reference to inquire game engine based machinima and its medial performative displays. Overall this paper aims to contribute to anthropological approaches to game studies and to trigger discussions rather than casting a theoretical paradigm in iron.

Event & Staging

With the question of media theorist Wolfgang Ernst whether “the past, that fragmented landscape of data [should] always be described in stories” (Ernst 1999, S. 53), this text explores the anthropological dimensions of reporting.

Theatre

The messenger of ancient Greek theatre is our first point of reference. As rhetorical figures of the ancient Greek drama, the – typically anonymous – stage figure tells of events occurring within the time scale of the narrative itself, in the immediate or the very recent past (Goward 1999). Messengers appear on stage to report about the *events* that lie or happen *beyond*. Therefore we concentrate on the relationship of event and presentation, while keeping the special moment of mediation in mind which the messenger definitely represents.

The Event

In regard to the *economy of attention*, the exceptional, the uncommon, the sudden, the surprising and the violation of the norm seem to be the very prerequisites to guarantee medial presentation. As what attains medialisation are *events*, the medium is the place where the event gains perceptibility. Most interestingly, the medial presentation itself becomes an event. But as the possible events roam the landscape of data, the event is, may it be factual or fictitious, while prefiguring any kind of report, in the end intangible. These events may be the military action of the Persian war or it may be Thyestes killing his nephews and feeding them to his brother. On the whole, they can be considered *obscene* in the literal sense for being too gross, too bizarre to be put on stage, on the *scenae*. Therefore the incident needs to be mediated in a way as it is changed, incorporated into the messenger whose performance gives appearance to what seemed intangible. Considering this intangibility of the event (Derrida

2003), any attempt of representation turns out to be *staging*. Wolfgang Iser (1991) argues that staging is giving appearance to something ultimately unrepresentable.

Media: Means and Inter-Mediator

Reporting audiovisual media predominately pursues this task to make events look like *something*. Following the argument mentioned above that appearance is given to something intangible, a strange and peculiar *participation* in the event is rendered possible, offering the audience participation through eye and ear by giving it structure, visualization and narration (Gerhard 2004) especially through a narrative figure like a messenger or an anchorman. Therefore storytelling is not only a central mode of communication in reporting, which is emphasized by Mats Ekström (2000) among others. Storytelling also becomes a central category of an anthropological¹ approach to media presentations.

Presentation and *Präsentationsgeschehen*

What we see on stage or screen is something that can possibly be described as *Formgeschehen*, displaying the regimes of viewing and showing as well as the fields of tension in the multilayered network of integration and demarcation, appropriation and refusal, opening up the opportunity to inquire the medial presentations' emergence and advancement (Faßler 2005). It includes the necessary procedures for production, testing and defining and for developing strategies after which the materiality of a presentation is done *performatively*.

Medium & Machinima

Strolling through forms of medial expression, we stop at something that is either called *game movies* or more appropriately *machinima*.

What is Machinima?

Machinima is a technique and a medial format that relies on the use of game engines, – mostly 3D, – to generate a recorded performance in virtual environments of the game worlds. By certain practices of appropriation, computer gamers use a game engine for something that apparently it was not intended for originally. A development that can be described with Henry Jenkins' words as “consumers who also produce” and “spectators who also participate” (Jenkins 1999, S. 208). According to Michael Nitsche, “it [the emergence of machinima] is rooted in the gaming community that is part of gamers’ nature but it also applies cinematic language” (Nitsche 2005, S. 210). Technically, it can be realized as a linear video clip, similar to found video footage or as a “live-performance”. Offering the highest level of interactive

¹ The term *anthropological* here refers not solely to an ethnological model but to a more general concept of anthropology as found in theories by Helmuth Plessner, Hans Belting, Wolfgang Iser, Manfred Faßler, and others.

functionality, the “live-performance” machinima has the most potential for interactive storytelling. Michael Nitsche’s argument points into this direction; key aspects are the testing of the limits of the underlying game engine, the remediation of cinematic effects and something that can be described as a form of visual puppetry. Considering the limitations, particularly in the actors’ controls and animations, especially in the early types, many machinima clips take the appearance of quite simple video clips or dance videos.



Fig. 1: Dance Video (“She’s a Lady”; World of Warcraft Game Engine)

Machinima: The Medium, the Visual, the Form

The general argument concerning machinima is that it offers access to new forms that combine cinematic visualization and live performance.

The type of machinima we inquire further is one that takes television news as a starting point:



Fig. 2: Machinima News (World of Warcraft Game Engine)



Fig. 3: Gnomogan News (*World of Warcraft Game Engine*)

Definitely such newscasts do not pretend to cover real events, but those of the game world, which may refer to so-called “real” events of the World of Warcraft world, which are an issue at that moment in the gaming community or they are just made up for the machinima clip.

Jay Bolter and Richard Grusin introduced the concept of “remediation” to digital media defining it as “the representation of one medium in another” (Bolter & Gursin 1999, S. 45). It describes the use of many pre-existing media elements in newer formats. Certainly, the “looks” of machinima clips show the game engines by which they were created, but the more interesting aspect is the appropriative use of it. As mentioned before, most acting figures are controlled through virtual puppetry, making a collaborative approach necessary to create a machinima. The producers use the visual and structural pre-figuration of television news shows to create a television news re-mediation and use it to create some kind of comedy about and in the Warcraft World.

But, apart from offering specific aesthetics, do these features translate into new forms of storytelling?

In general, machinima clips are mostly linear computer animations coming at low development costs and fast production cycles. The question remains whether Michael Nitsche (2005) is right in his claim that the post-production edited machinima offers just a limited range of new forms of interactive storytelling. These machinima forms are more or less heading towards linear video formats. That – concerning interactive cinematic storytelling – the ‘live’ machinima could be a more promising form is still a topic of the ongoing debate.

So far it can be said that, while the online games as a whole gave birth to a new kind of participatory culture, machinima is a concentration of appropriative practices that show a shift to – what Olli Sotamaa called – “participatory design and beyond” (Sotamaa 2005, S. 14). Might machinima therefore be a point of departure to discuss Marie-Laure Ryan’s statement, that it is “the task of the writer, in the digital age, is to design a narrative experience that grants agency to its users” (Ryan 2004, S. 357)?

Anthropocentrism?

Coming back to visuality, to the event and to the question of the storyteller, we start with television.

If one inquires the presented continuity of television news, they seem to consist of news footages, live reports, experts, interviews, anchormen, trailers etc. The experience of watching is one of fragmentation, of heterogeneity: a “splintered window”, as Felix Guattari called it (Guattari 1996, S. 6). Parts are put together; visuality is transformed, perhaps re-mediated. If one refers to the notion of staging or *Inszenierung*, one can describe the transformative processes and also the strategies to assemble texts and images into the communicative architecture of medial presentation, which heavily draws on imagination as a part of storytelling. Neither texts nor images show what an event really *is*, they probably show *how* it was seen and *which* forms of medial expressions are created or are brought forward. Central to all this is the anchor, who apparently fulfils the classical tasks of a storyteller: holding the structure together, sorting out what can be considered “important” and establishing wider connections in creating a specific narrative framework. While he or she offers the audience participation through eye and ear, the peculiar participation in the event is rendered possible. However frightening, disastrous or inexpressible an event might be, it gets domesticated as part of the narration, stabilized by the calm demeanour of the anchor. Thomas Macho (1996) as well as Sacha Knoche (2007) pointed out noteworthy approaches by emphasizing the visage or the facial spheres as important aspects of an anthropological thinking about the media.

The anthropologist Sacha Knoche argues that “in view of the history of civilization and media, facial perception, biological and technical facial recognition, ritual and artistic representations of faces and, more recently, virtual creation and surgical shaping of faces are meaningful processes, which are not just intertwined with anthropogenesis itself; within the procedures and used techniques, of which some are relatively young, we repeatedly encounter strong indications of the creativity and complexity of acts of human self-perception, self-observation, and self-description about and through the face” (Knoche 2007). Quite convincingly Knoche stated, “the face becomes fascination”. Thus the question of the possible changes for storytelling in the digital age shifts to the question where the storyteller might be located. But how to deal with this problematic anthropocentricity that seems to appear regardless of the used media?

Conclusion – Back to Machinima

To conclude on the different medial presentations and their peculiar interferences with pictures, texts and sounds in regard to changing frames, *machinima* projects have a strong momentum to evoke a trajectory for an anthropological thinking about mediality. I would agree that we should research those moments of work *in* and *with* the machine or the Internet. Agency cannot solely be attributed to the machine. The emergence of forms is linked to what can be called *Entwurfsprozesse* (Faßler 2005), therefore stressing an anthropological thinking of the medium as the expression of the medial, and as an anthropological process. Concerning

storytelling, the art of it definitely underwent great changes and probably suffered severe crises during the 20th century. It may be true that “through the centuries, the narrative craft – traditionally understood as describing the course of actual or imagined events – has not only looked to societal and political changes for inspiration, but, through formal modifications, has also signalled and itself become an expression of these societal developments” (Dinkla 2004). Many theorists claim that storytelling as a cultural practice apparently seems to have experienced a “Virtual Renaissance” at the end of the 20th century. But the question remains whether these narrative practices really *do* constitute a renaissance of storytelling. And do they generate new forms or do these changes rather represent a step back in time to the era prior to post-modern criticism and before widespread questioning of representation as an acceptable means of reflecting reality? Agency might be a key-term for these new forms.

In regard to Marie-Laure Ryan’s statement that it is the challenge for the writers, the designers, to create experiences that grant agency to its users, it is the task of the researchers, the critics and the theorists to clarify and explain what is gained by meeting this challenge.

References

- Bolter, J & Grusin, R. (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MIT Press.
- Derrida, J. (2003) *Eine gewisse unmögliche Möglichkeit, vom Ereignis zu sprechen*. Berlin, Merve.
- Dinkla, S. (2004) Virtual Narrations. From the Crisis of Storytelling to New Narration as a Mental Potentially. Available from: <http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration/> [Accessed 23 January 2008].
- Ekström, M. (2000) Information, Storytelling and Attractions: TV Journalism in Three Modes of Communication. *Media, Culture & Society* 22, pp. 465–492.
- Engel, L. (1996) Das Amedium. Grundbegriffe in Auflösung: Ereignis und Erwartung. *montage/AV* 5 Jan., pp. 129–153.
- Ernst, W. (1999) Modular Readings (Writing the Monument): The Case of the Lapis Satricanus. *Rethinking History* 3 (1), pp. 53–73.
- Fassler, M. (2005) *Erdachte Welten. Mediale Evolution globaler Kulturen*. Wien/New York, Springer.
- Paul, G. (2004) *Bilder des Krieges Krieg der Bilder. Die Visualisierung des modernen Krieges*. Paderborn, Schöningh.
- Goward, B. (1999) *Telling Tragedy. Narrative Technique in Aeschylus, Sophokles and Euripides*. London, Duckworth.
- Guattari, F. (1996) Vers Un Ère Post-Média. *Chimeres* 28, pp. 5–7.
- Iser, Wolfgang (1991), *Das Fiktive und das Imaginäre, Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Jenkins, H. (1992) 'Strangers no more, we sing': Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community. In: Lewis, L. (ed.) *The Adoring Audience*. London: Routledge, pp. 208–236.
- Knoche, S. (2007) *Im Angesicht! Zwischen Faszination und Immersion. Bemerkungen zur Magie fazialer Räume*. Conference paper given at the "Internationale Forschungskonferenz I hoch 4 – Interaktivität/Information/Interface/Immersion", 24–26 October 2007, Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt.
- Macho, T. (1996) Vision und Visage. Überlegungen zur Faszinationsgeschichte der Medien. In: Müller-Funk, W. & Reck, H.-U. (eds.) *Inszenierte Imagination. Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien*. Wien/New York, Springer-Verlag, pp. 87–108.
- Nitsche, M. (2005) Film live: And Excursion into Machinima. In: Bushoff, B. (ed.) *Developing Interactive Narrative Content*. Munich, High Text, pp. 210–243.
- Ryan, M.-L. (2004) Will New Media Produce New Narratives? In: Ryan, M.-L. (ed.) *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln, University of Nebraska Press, pp. 337–360.

- Sotamaa, O. (2003) *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*. Paper presented at the PhD course “New Media? New Theories? New Methods?” 1–5 December 2003, Aarhus University. Available from URL: <http://old.imv.au.dk/eng/academic/pdf_files/Sotamaa.pdf>
- Thompson, J.B. (2000) *Political Scandal: Power and Visibility in the Media Age*. Cambridge, Polity.

Verpixelte Bildgeschichten. Literarische Illustration als hypermediale Narrationsform?

Swantje Rehfeld

Abstract

In view of the postmodern subjects of nonlinear, discontinuous storytelling, today the phenomenon of digital literature is talked of. But where are the pictures illustrated a literary text in these digital narratives? Is there a digital picture, which can be compared with an illustration of a literary book? With an example of an “interactive illustration” (William Gibsons *Johnny Mnemonic*) this study tries to find out, if in this media changeover digital storytelling put a different way and also changed its topic.

Tabula rasa

Wie sehr die Literatur durch die „neuen Medien“ (Computer und Internet) herausgefordert, d.h. funktional wie strukturell verändert wird, lässt sich am narrativen Randgebiet der „literarischen Illustration“ bemessen. Die Kombination von Literatur und Bild gilt seit jeher als genuines Narrationsmuster: Erzählen mit Bildern und durch Bilder vermag die literarischen Qualitäten des poetischen Textes, wie z.B. Fiktionalität, Mehrdeutigkeit oder Referentialität, hervorzuheben oder zu verstärken, insofern hier Bild und Schrift als komplementäre, eigenständige Zeichensysteme korrespondieren, sich gegenseitig ergänzen, einander distanzieren und schließlich in der ästhetischen Differenz ständig erweitern. Das prognostizierte Ende der Gutenberg-Literatur, also der im Printmedium gedruckten Literatur, samt ihrer traditionellen buchkünstlerischen Illustrationspraxis hat dieses Ergänzungsverhältnis nicht *a priori* zerstören können – jedoch haben sich die Bedingungen für eine kreative Interferenz von literarischem Text und künstlerischem Bild außerordentlich stark modifiziert. Als mögliche Gründe wären hierfür zu nennen: erstens die technische Modifikation der medienspezifischen Textstrukturen, die den langsam erschließenden, linearen Nachvollzug von Text-Bild-Arrangements verhindern und vielmehr simultane, non-lineare Text-Bild-Lektüren bedingen; zweitens sind es die Produktions-, Rezeptions- und Distributionsbedingungen des digitalen Marktes, die sowohl produktions- als auch rezeptionsästhetische Veränderungen hinsichtlich des Illustrierens von Literatur nach sich ziehen. In Zeiten rigider Verlagskalkulationen sowie gründlich veränderter Wahrnehmungs- bzw. Lesegewohnheiten ist die von Künstlerhand geschaffene literarische Illustration als ästhetisches Ergebnis einer produktiven künstlerischen Auseinandersetzung mit der literarischen Vorlage zum exotischen Sammelobjekt geworden, das häufig retrospektiv und zusammenfassend betrachtet wird, ohne einen Vergleich mit den digitalen Varianten dieser literarischen Bildgattung anzustrengen. Nachdem bereits Anfang der 1990er Jahre ein Abgesang auf die Literaturillustration als Medium einer vergangenen Buchästhetik erfolgte, konstatierte der deutsche Maler, Grafiker und Buchillustrator Hans Ticha ein Jahrzehnt später, dass das „Bild im ‚literarischen‘ Buch [...] weitestgehend ver-

schwunden“ sei (Ticha 2004). Den gegenwärtigen Rückzug der Illustration von der Bildfläche des literarischen Buches führte Ticha zum einen auf die ökonomische Seite der Buchproduktion zurück, zum anderen aber auf die Geringschätzung der Buchgrafik als Gebrauchskunst innerhalb des Verbundes der Bildenden Künste. Wesentlich dürfte aber auch die Frage sein, ob die narrative Bildgattung im Zeichen der Digitalisierung eine grundlegende Veränderung ihres semiotischen Potenzials erfährt und wie sie unter dem Stichwort „interaktive Illustration“, unter dem sie derzeit in das Blickfeld erzähl- und medientheoretischer Reflexionen rückt, in der Traditionenfolge literarischer Illustrationen konkurrieren kann. Im Folgenden wird daher am Beispiel einer „interaktiven Illustration“ von William Gibsons SF-Erzählung *Der mnemonische Johnny* der Frage nachgegangen, ob in den ikonographischen Fortschreibungen des „alten“ Bildformats ein Medienwechsel hin zu einer Form der verbildlichten (Zeichen-)Schrift stattfindet und somit angenommen werden kann, dass in Netzillustrationen literarischer Texte anders und auch Anderes erzählt wird.

Entwicklungsdimensionen der Literaturillustration

Wenn man unter einer Illustration (lat. *illustratio*: Erleuchtung, Erklärung) ganz allgemein jene Abbildungen und mentalen Bilder verstehen will, die aus einem Text hervorgehen, diesen erläuternd reflektieren oder ihn buchkünstlerisch illustrieren, so hebt sich das Bildgenre der literarischen Illustration, d.h. des Bildes im literarischen Buch, von dieser Definition insofern ab, als sich hier die Komponenten der Fiktionalität und Narrativität des poetischen Textes in die Bild-Zugabe¹ konstitutiv und transmedial einschreiben: Literarische Illustrationen sind eigenständige, komplementäre Images, die die erzählte Textgeschichte um eine oder mehrere visuelle Sichtweisen ergänzen und somit die Rezeption bereichern können. In der Geschichte der Buchillustration lassen sich hierbei zwei Ansätze des Text-Bild-Bezugs differenzieren: zum einen jene buchkünstlerische Praxis, in der sich die Illustration dem Text unterordnet, Bilder also als „Zubringer“ oder „Diener“ des dichterischen Wortes“ (Gabel 2006, S. 9) figurieren, als sogenannte Gebrauchskunst, welche die Textlektüre anzuregen und Verständnis vermittelnd zu unterstützen hätte; zum anderen existiert jene konträre bildgestalterische Tradition, „die einen Text oder ein literarisches Thema nur zum Ausgangspunkt einer Bilderfolge nimmt“ (Ibid.), um hier neue intermediale Produktions- und Rezeptionsprozesse zu stiften. Anstelle einer bloßen Bebildung des poetischen Textes löst sich hier das Bild von einer rein inhaltlichen Ausmalung und vermittelt in einer eigenen komplementären Bildsemantik neue Zugriffe auf den künstlerischen Text. Der narrative Konnex kann hierbei, je nachdem ob diese Text-Bild-Relation komplementär, assoziativ oder divergent angelegt ist, unterstützt, gestört oder auch zerstört werden.² In einem hohen Maße gilt – wie Claudia Mareis vermutet hatte – sowohl für Bild als auch für literarischen Text „that what they are

¹ Hans Ticha verwendet den Begriff der Illustration als „Zugabe“ zum literarischen Text: „Im günstigsten Fall sollte das Bild aber eine Zugabe, eine Erweiterung sein und immer ein gestalterisches Element des Buches.“ Vgl. Hans Ticha (2004).

² Vgl. zur Typisierung der Wort-Bild-Korrelationen den Aufsatz von Christian Doelker (2006, S. 29).

attempting to add always returns as a difference in perception for us“ (Mareis 2005, S. 4). Literarische Illustrationen verweisen den Rezipienten im besten Falle zurück auf den kreativen Vorgang der Irritation, auf eine schöpferische Krise der Wahrnehmung, auf ein Sich-Selbst-Lesen. Dieser Prozess der Selbsterfahrung als Fremderfahrung, der in der Differenz des Textes angelegt ist, kann wiederum vom ästhetischen Bild betont bzw. erweitert werden, wie das z.B. in neueren Illustrationen Grimmscher Märchen von Susanne Janssen nachzuvollziehen ist (Gebrüder Grimm 2001).

An Janssens Illustrationen wird z.B. auch deutlich, wie schwierig es ist, eine distinkte Trennung zwischen Bilderbuchillustration und literarischer Illustration vorzunehmen, insofern es sich in beiden Bereichen um Rezeptionsphänomene eines poetischen Gegenstandes handelt, der sich eindeutigen Sinn- und somit Adressatenzuschreibungen verschließt. Die Buchillustratorin Susanne Janssen äußerte dazu:

Meine Bücher sind für jedes Alter. Oft erscheinen sie manchen Erwachsenen als zu schwierig und vielleicht auch düster und unheimlich für Kinder – denken wir an Rotkäppchen. Der Meinung bin ich ganz und gar nicht. Müssen wir noch darüber reden, dass Kinder unbefangener, unbelasteter in die Welt der Bilder eintreten, dass wir Erwachsenen unseren Verlust der Unschuld in das Kind hineinprojizieren? Müssen wir wiederholen, dass ein Bild betrachten und damit die Möglichkeit, ein eigenes Tempo zu wählen und nicht wie beim Fernsehen überwältigt zu werden, auch heißt, es verarbeiten zu können, verstehen zu lernen?³

Dementgegen steht eine schnellschlüssige „Wut des Verstehens“ (vgl. Hörisch 1988), der Illustrationen stets mit einem widerständigen Fingerzeig auf die prinzipielle Fremdheit und Alterität der ästhetischen Wahrnehmung begegnen: „Illustration defies the contemporary demand for ‚absolute understanding‘ with ‚not understanding‘; it remains open in terms of meaning and leaves scope for interpretation and fantasy“ (Mareis 2005, S. 5).

Im abendländischen Kulturkreis ist die Tradition der Literaturillustration eng mit der Erfindung des Buchdrucks und der hieraus sich entwickelnden massenhaften Produktion und Verbreitung drucktechnischer Erzeugnisse verbunden. Seit dem 15. Jahrhundert lässt sich als zentrales Motiv buchkünstlerischer Illustrationen die Erläuterung der Textvorlage erkennen oder, wie Elsabeth Geck formulierte, „nicht der Wunsch nach künstlerischer Ausgestaltung des Buches, sondern das Bestreben, den Text verständlicher zu machen“ (Geck 1982, S. 19). Vor allem in der Reformationszeit, in der den tagespolitischen Pamphleten und Flugschriften oftmals Bilder beigegeben waren und ein großer Teil der Illiteraten reformatorisches Gedankengut fast ausschließlich aus diesen oft schlecht gemachten und reproduzierten Bildbeigaben interpretierte, zeigte sich die Doppelgerichtetheit der Buchillustration deutlich im „Unterschied zwischen dem Gebrauchsbuch und dem mit Bedacht gestalteten, illustrierten Buch“

³ Ausstellung Susanne Jannsen, Buchillustration. URL: <<http://www.theater.marienbad.org/gastgruppen/jannsen.html>> [Accessed 16 November 2007].

(Geck 1982, S. 32). Seit dem 18. Jahrhundert nahm die literarische Illustration im Kontext der Aufklärung und der damit einhergehenden Funktionalisierung wie Mobilisierung des illustrierten Buches als Kommunikationsmedium und Kommunikationsobjekt der bürgerlichen Leseschichten einen bedeutenden Aufschwung. Illustratoren wie der Berliner Kalender- und Romanillustrator Daniel Niklaus Chodowiecki, aber auch Christoph Weigel, Johann Caspar Füssli oder Johann Heinrich Lips konnten von ihrer künstlerischen Tätigkeit existieren und wurden als Berufskünstler anerkannt. Das 18. Jahrhundert stellt, wie Tamara Schumann festhält, „in diesem Sinne einen bedeutenden Zeitraum dar, in dem nicht nur die Buchproduktion europaweit sprunghaft zunahm, sondern gerade auch das illustrierte Buch deutlich in den Vordergrund des allgemeinen Interesses rückte“ (Schumann 1999, S. 10). Das hatte im Wesentlichen seine Gründe in der sprunghaften Entwicklung der künstlerisch-druckgraphischen Herstellungstechniken, die mit einer Ausprägung von bildkünstlerischen Stich- und Radierungstechniken in den herkömmlichen buchschmückenden Formaten auch einem anspruchsvollerem Lesepublikum zu entsprechen suchte.

Aber erst durch die englische Arts-and-Crafts-Bewegung um William Morris seit Mitte des 19. Jahrhunderts avancierte die Illustration zum selbstständigen Artefakt und blieb nicht mehr bloß schmückendes Beiwerk. Entscheidende Einflüsse auf die buchkünstlerische Entwicklung in Deutschland kommen Anfang des 20. Jahrhunderts vom Jugendstil (z.B. Heinrich Vogeler, Theodor Thomas Heine und Marcus Behmer) sowie vom Impressionismus (z.B. Max Liebermann, Max Slevogt und Lovis Corinth). Die Literarische Illustration war in den 20er und 30er Jahren des 20. Jahrhunderts stark von den korrespondierenden Bezugsfeldern Karikatur und Cartoon beeinflusst. Für die expressionistische Hochphase der Buchillustration stehen bedeutende Namen wie Ernst Ludwig Kirchner, Max Beckmann, Alfred Kubin oder Ernst Barlach, die auf den exponierten Stellenwert der Bildgattung innerhalb der Bildenden Künste verweisen. In der Entwicklung der Buchillustration nach 1945 ist vor allem – um hier noch einen Aspekt der buchkünstlerischen Entwicklung hervorzuheben – die überaus bemerkenswerte Stellung der Buchkunst in der DDR zu erwähnen. Während sich auf dem Buchmarkt der BRD in den 1970er Jahren ein „Wechsel vom illustrierten zum bebilderten Buch“ (Gabel 2006, S. 11) angebahnt hatte, blieb die Buchkunst in der DDR von diesen Markttendenzen unberührt, so dass sich – weitgehend unabhängig von verlagsökonomischen Aspekten – die Tradition der literarischen Illustration in den Handschriften unterschiedlicher Künstlergenerationen von Josef Hegenbarth, Max Schwimmer, Werner Klemke zu Dieter Goltzsche, Bernhard Heisig, Klaus Ensikat oder Hans Ticha ausprägen und tradieren konnte.

Literarische Illustration im Zeitalter der Digitalisierung – ein Auslaufmodell narrativer Text-Bild-Bezüge?

Obwohl die Literatur mittlerweile auch auf digitaler Ebene eine Rolle spielt (in Form von digitalisierter Literatur wie ebenso Computerliteratur und digitaler Literatur), bleibt augenscheinlich die Literaturillustration ein Reservat des buchästhetischen Bereichs. Das mag u.a. daran liegen, dass noch immer Illustratoren in der Hauptsache für die Printmedien, vor allem für die Sparte des illustrierten Kinderbuchs, ausgebildet werden. Die Produktionsvorgänge

des Entwerfens und Ausführen von Illustrationen mittels zeichnerischer, malerischer und digitaler Gestaltungstechniken bleiben hingegen meistens eine Domäne der Werbung und des Computerspiels. In diesem Bezirk der angewandten Illustration scheint es weniger an bestens ausgebildeten Grafikern, sondern vielmehr an Buch- bzw. Netzkünstlern zu fehlen, die sich intermedialen Prozessen der Literatur im Medienverbund widmen könnten. So bleiben, wie Lothar Lang unlängst feststellte, auf der einen Seite die „Nur-Illustrator[en] [...] lediglich [...] Nachschöpfer“ (Lang 2005, S. 6) ihrer illustrierten Vorlagen; auf der anderen Seite trägt ein von Hans Ticha bezeichneter Vorbehalt der traditionellen bildenden Künstler gegenüber dem digitalen Medium zur Vernachlässigung der literarischen Illustration bei.

Bildelemente und visuelle Codes finden sich in digitalisierter, verstärkt aber in digitaler Literatur. Im Falle der Ersteren haben sie meist nur illustrierende Funktion und stehen verlinkt als bloße Wahrnehmungsflächen kaum in hypertextueller Korrelation zum Textfeld. Die bisher noch ungenutzten Möglichkeiten von audiovisuellen Literaturillustrationen, die zur kreativen Erfahrung des Textes beitragen könnten, indem sie die Erzählung visuell verräumlichen und entstrukturieren, die Akteure einbeziehen und durch Überlagerung von Text, Bild und Sound eigenständige Welten konstituieren, lassen sich am folgenden Beispiel einer digitalen Illustration von William Gibsons 1988 entstandener Kurzgeschichte *Johnny Mnemonic*, mit deutschem Titel *Der mnemonische Johnny*, skizzieren.

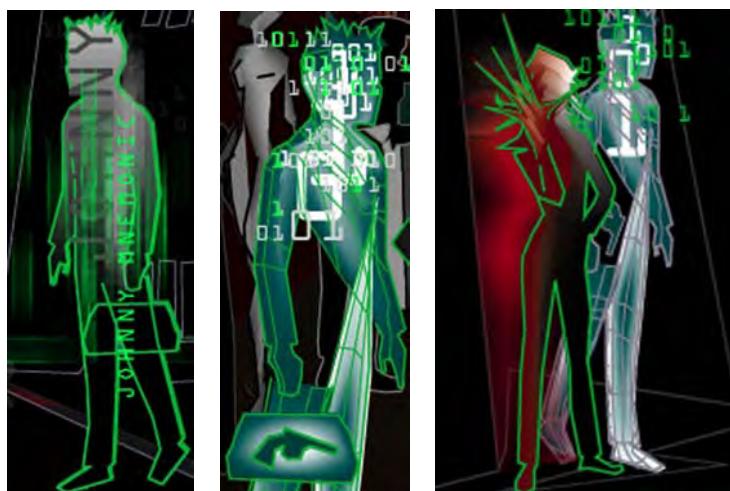


Abb. 1–3: Screenshots aus Maja Schäfers Arbeit „Interaktive Illustration zu einer Kurzgeschichte“ William Gibson [*Johnny Mnemonic*] für CD-ROM“. Frankfurt am Main 2001.⁴

⁴ Mein ausdrücklicher Dank für die Bereitstellung ihrer unveröffentlichten Abschlussarbeit an der Frankfurter Akademie für Kommunikation und Design und für die Genehmigung, aus ihrem Werk zu zitieren, gilt an dieser Stelle Frau Maja Schäfer.

Gibsons Cyberfiction *Der mnemonische Johnny* – interaktiv illustriert

William Gibsons SF-Texte, die dem postmodernen Subgenre Cyberpunk zugeordnet werden, eignen sich in überaus hohem Maße dazu, als eine „Literatur des Netzes“ (Winko, o.J.), interpretiert, d.h. adaptiert und rezipiert zu werden, welche zwar nicht vom Netz erzeugt oder generiert oder als Hypertext geschrieben wird, deren Hypertextualität jedoch den narrativen Strukturen digitalen Erzählens entspricht. Das literarische Vernetzungsprinzip seiner Kurzgeschichte *Der mnemonische Johnny* ist durch eine Vielzahl inter- und intratextueller Bezüge angelegt, die dieser Teil der von Gibson geschaffenen Sprawl-Trilogie aufweist. Während schon die paratextuelle Organisationsform des Serienbezugs auf eine narrative Metaebene verweist, erfordert die durch Wiederholungen in Form von selbststreflektierenden Erinnerungsschleifen, den sogenannten „Playbacks der Sinneseindrücke“ (Gibson 1988, S. 21), und durch vielgestaltige intertextuelle Bezüge geschaffene Binnenstruktur der Erzählung eine komplexe, parallelisierende, wohlmöglich auch wiederholende Lektüre, um sich der aktualisierend-mythischen Dimension⁵ der postmodernen Science Fiction anzunähern.

Gibsons Erzählungen sind bisher kaum assoziativ illustriert worden. Die von Maja Schäfer 2001 an der Hochschule für Kommunikation und Design in Frankfurt am Main als Abschlussarbeit konzipierte und gestaltete interaktive Illustration zur *Mnemonic*-Story stellt daher nicht nur eine wirkungsgeschichtliche Novität hinsichtlich des Erzählwerkes von Gibson dar, sie ist auch ein seltes Beispiel dafür, wie im digitalen Zeichensystem Literatur illustriert werden kann. Bemerkenswert ist an dieser Arbeit überdies, dass sie nicht lediglich nachahmende Illustration des Textes bleibt, sondern unter den gegebenen technischen Voraussetzungen des Jahres 2001 einen ästhetischen Mehrwert zu schaffen vermag, indem sie durch verfremdende visuelle Effekte neue Wahrnehmungsräume erschließt. Ganz im Gegensatz zur Hollywood-Verfilmung der Erzählung aus dem Jahre 1995, die als quotenorientierter SF-Thriller ausschließlich in linearer Erzählweise produziert wurde (nach einem Drehbuch von William Gibson), hebt die im Netz illustrierte Geschichte anhand ihrer Stück- bzw. Episodenhaftigkeit die ästhetische Qualität des Textes hervor. Schäfers Version adaptiert den literarischen Text *Der mnemonische Johnny*, indem sie sich eng an die Textvorlage hält, wenige, aber zentrale Szenen und Motive dieser Gedächtnisgeschichte auswählt und sie in einem mixed-media-Projekt von gesprochenem Text, Bild und Musik für eine Literatur-CD-ROM transmedial anlegt bzw. inszeniert. Sie digitalisiert Gibsons Erzählung behutsam, so dass einige Züge ihrer Literarizität erhalten bleiben bzw. sogar betont werden. Das hängt vor allem zusammen mit der um Reduktion bemühten vektorgraphischen Darstellungsweise, in der sich die Virtualität, die Schemenhaftigkeit der immateriellen Figurenwelt abzeichnet. Obwohl Schäfers digitale Illustration alle Zeichen der Interaktivität vermissen lässt, mit deren Hilfe der Nutzer oder Rezipient zum Mitautor werden könnte, gehört sie zu den wenigen Beispielen der Literaturillustration, die im computergestützten Medium die Idee der Virtualität des Datenmenschen medial zu fassen und abzubilden suchen und somit der Vielzahl bloßer mimetischer Übertragungen eine Absage erteilen. Die digitalen Bilder repräsentieren auf

⁵ Vgl. dazu im Einzelnen Kienschef (2004).

semiotischer Ebene das Technikum Johnny, sie zeigen in visuellen Codes die Überlagerungen, Verwerfungen und Reduktionsprozesse des Humanums im elektronischen Zeitalter des Cyberspace.

Für die Analyse der narrativen Struktur dieser digitalisierten Erzählung und ihrer Bild-Text-Relation wird im Folgenden auf zwei Erzählszenen Bezug genommen, die sowohl in Gibsons Kurzgeschichte als auch in der vorliegenden digitalen Literaturillustration als zentrale Handlungsstationen angelegt wurden: Zum einen wird mit Blick auf die visuelle Kennzeichnung der Figuren die Szene des Zusammentreffens von Johnny Mnemonic, Ralfi Face und Molly Millions im Café Drome analysiert; zum anderen wird jene Szene exemplarisch untersucht, in der die konkurrierenden Parteien (Molly Millions und der Yakuza) einen archaisch-mythischen Tanz auf dem Killerparkett austragen.

Gibsons Erzählung *Der mnemonische Johnny* spielt in Nighthtown, einer namenlosen, globalen Stadt, in der durch permanenten Angriff auf die Atmosphäre (die aktuelle Anspielung auf die globale Klimakatastrophe liegt nahe) das Neonlicht zerstört wurde und es selbst am Mittag stockfinster bleibt. Johnny, der Protagonist und Ich-Erzähler, alias Edward Bax, dessen Kopf als elektronisches Datengefäß fungiert, angefüllt über ein Speicherimplantat mit fremdem (gestohlenem) Datenmaterial, kommt in das Café Drome, um die in seinem Kopf deponierte übergroße Datenmenge bei seinem Hehler Ralfi Face zu entladen. Er will „frei vom Gedächtnis anderer Leute“ sein und „wieder mit den eigenen Erinnerungen lebe[n] wie jeder andere auch“ (Gibson 1988, S. 38). In Gibsons Erzählung ist Johnny eine Speichermaschine, ein lebender Datenkurier, ein – wie es im Text heißt – „ausgesprochen technischer Typ“, der bislang fremdbestimmt Kurieraufträge ausführt, ohne ein Bewusstsein von sich selbst oder eine Erinnerung an seine frühere Identität zu besitzen. Das Grundthema der Virtualität bzw. Immaterialität und damit Auswechselbarkeit der Figuren in *Der mnemonische Johnny* wird auch über die beiden anderen Protagonisten dieser Erzählszene thematisiert: Ralfi Face, der Datenhehler, maskiert sich mit den Gesichtszügen des Popstars Christian White, trägt also eine schwarz-weiße Janusmaske, „engelhaft aus einer, hübsch lasterhaft aus anderer Perspektive [...]. Aber hinter diesem Gesicht lebten Ralfis Augen, und sie waren klein, alt und schwarz“ (Gibson 1988, S. 16). Als Johnnys Hehler schließlich einem Attentat des Yakuza-Killers zum Opfer fällt, transzendierte sein äußeres trughaftes Erscheinungsbild „in einer rosaroten Wolke von Körperflüssigkeiten“ (Gibson 1988, S. 21). Auch die in Leder gekleidete, katzenähnliche weibliche Figur Molly Millions – eine Vorgängerin der Protagonistin Cayce Pollard aus William Gibsons Roman *Mustererkennung* (Gibson 2007) – trägt mit ihren in einem Labor von Chiba City implantierten Skalpell fingernägeln und den operativ eingepassten getönten Brillengläsern die deutlichen Zeichen ihrer verkabelten, hochtechnisierten Existenzweise zur Schau; sie ist mehr Automat als Mensch und bleibt in Gibsons Story ebenso konturlos und ephem, ebenso transzendent, wie die anderen handelnden Figuren dieser fiktiven Cyberwelt.

In Maja Schäfers digitalen Bildwelten wird versucht, diese Transzendenz und Gesichtslosigkeit der erzählten Datenwelt visuell einzufangen, indem lediglich die Konturen der Protagonisten beinahe unbeweglich und leblos in den Datenströmen verharren. Die eher konventionelle Bildgestaltung vermag den Grundwiderspruch des Cyberpunk deutlich

hervorzuheben: die Thematisierung der extremen Spannung einer Existenz im „rasenden Stillstand“ (Virilio³ 2002, S. 126) einer megabeschleunigten, technisch hochaufrüsteten Lebenswelt, in der der Mensch funktioniert und sich dabei, fremdbestimmt und orientierungslos, in geistiger Unbeweglichkeit verläuft.



Abb. 4: *Killerparkett* (Schäfer, 2001)

Weit weniger deutlich, als man der Virtualität des Geschehens im digitalen Bild ansichtig werden kann, vermag die Illustration aber einen Eindruck von der mythisch-aktualisierenden Dimension dieser SF-Geschichte zu geben. Wenn Molly Millions hoch über einem „tobenden Metallmeer“ im labyrinthischen Distrikt der oppositionellen Lo Teks (der quasi „niedrig-technisierten“ Bewohner Nighttowns) auf einem in Drahtseilen verankerten Killerparkett tanzend den entscheidenden Schlag gegen den Yakuza führt, so schlägt sie ihn nicht mit ihren scharfen Skalpellnägeln, sondern mit sogenannten „Kulturschocks“: Der Tanz auf dem Killerparkett, von dem es ausdrücklich heißt, er sei ein „Veitstanz“, ist folglich ein Kampf der hoch- gegen die niedrigtechnisierten Kulturen, ein Kampf gegen das Diktat der Technik über die kollektiven und individuellen Erinnerungen, der Triumph einer archaischen Tänzerin, die, selbst mit übernatürlichen Waffen streitend, die verlorenen anthropologischen Dimensionen Gedächtnis und Identität rekultiviert. An diesem Zeitpunkt der Handlung, abseits stehend, funktionslos, erkennt die Titelfigur Johnny die „Natur [s]eines Spiels“, seine innere Substanzlosigkeit: „[I]ch war im Leben meist blinder Empfänger des Wissens anderer Leute, das schließlich wieder abgerufen wurde, wobei ich in synthetischer Sprache aufsagte, was ich nicht verstand. Ein recht technischer Knabe.“ (Gibson 1988, S. 33) Diese übergreifende identifikatorische Dimension der Erzählung lässt sich in der audiovisuell animierten Bildfolge der Illustration nicht herauslesen; zwar werden nach wie vor die Schemenhaftigkeit der Figuren und damit die Virtualität des Geschehens akzentuiert, aber das Bild vermag hier keine zusätzlichen hermeneutischen und epistemologischen Impulse zu geben.

Fasst man diese Erkenntnisse zusammen, so zeigt sich, dass auf der Ebene der äußeren Faktur⁶ der Wort-Bild-Beziehung die verbale Äußerung als gesprochener Erzähltext in die ikonische eingebettet ist. Die gesprochene Sprache (der literarische Text, der gelesen wird) gibt die Geschichte linear vor, die Bild-Ton-Animationen akzentuieren jedoch bestimmte Szenen (wie eben die Szene im *Drome* oder auf dem *Killerparkett*). Die gesprochene Sprache bleibt hier aber das deutlich dominierende Zeichensystem der Erzählhandlung, die sich in der Allianz von Wort, Bild und Ton materialisiert. Auf der Ebene der inneren Faktur erfolgt eine Verteilung der Dialogstimmen auf die einzelnen Figurenbilder, so dass in ersten Zügen erkennbar wird, wie der Bildschirm als „Aufführungsraum“ dem Erzähltext eine räumliche Dimension verleiht.⁷

Mit Blick auf die inhaltliche Ebene der Wort-Bild-Beziehung wurde bereits angedeutet, dass die Bildsemantik ohne den gesprochenen Text nicht zu entziffern ist. Aus den digitalen Bildern lassen sich keine weitreichenderen Bedeutungszusammenhänge entfalten, wie dies bei der literarischen Illustration im Printmedium hinsichtlich ihres Metaphorisierungspotenzials der Fall ist. Während die literarische Illustration im Buch von einer Simultanität bildsemantischer Bezüge gekennzeichnet ist, erweisen sich im digitalen Medium die Serialität, das Nacheinander der einzelnen Bild-Codes, und damit die Handhabbarkeit einer poetischen Struktur als prägende Elemente dieser digitalen Inszenierung. Erzählt wird hier nicht mehr in assoziativen Zwischenräumen, sondern anhand schneller Bildabfolgen, in denen dem User die kognitive Arbeit des Ausfüllens von „Leerstellen“ abgenommen wird.

Didaktische Überlegungen und Ausblick

Damit könnte die verpixelte Bildgeschichte im Netz unterschiedliche Rezipientenkreise anziehen. Zu denken ist zunächst an jene Gruppe der Computernutzer, die nur selten mit Computerspielen oder hypermedialen Anwendungen in Berührung kommen und die vor allem als Bücher- oder Hörliteratur-Orientierte an den ästhetischen Qualitäten intermedialer Literaturrezeption interessiert sind. Der Verzicht auf das Spektakel interaktiver, hypertextueller Navigationsmöglichkeiten und die Betonung gerade der visuellen Ebene des Erzählens kann aber auch die PC-Vielnutzer verfremdend erreichen und so vermittelnd der Lesemotivation dienen. Angesichts der gegenwärtigen Bildüberflutung und der Nivellierung der Bildwahrnehmung in den neuen Medien ist hier die Forderung zu stellen, dass der Diskurs über das Niveau gerade dieser visuellen Darstellungen literarischer Illustrationen nicht länger ein vernachlässigtes Feld gesellschaftlicher Bildungsinitiativen bleibt. Der kreative, medienkritische Umgang mit Illustrationen, ob in digitalem oder in herkömmlichem Format, trägt, wie Michael Baum feststellte, nicht nur zum literarischen Lernen bei, sondern vermittelt wesentliche Komponenten einer „visual literacy“, die dazu befähigen, die „Orientierung in unserer Medienkultur“ (Baum 2006, S. 49) zu erleichtern.

⁶ Hier bediene ich mich der von Roberto Simanowski vorgeschlagenen Analyseperspektiven im Hinblick auf Wort-Bild-Beziehungen in digitalen Medien (vgl. Simanowski, o.J.).

⁷ Vgl. dazu im Einzelnen Mahne (2007, S. 120).

Der Trend führt, so lässt sich hier abschließend mit Blick auf die Entwicklung der Bild-Text-Gattung Literaturillustration verallgemeinern, weg vom vielschichtigen, multipel codierten Einzelbild hin zur Bilderfolge oder -serie, wie man das in einer Reihe von Netzcomics, aber auch in den Werken traditioneller Buchillustratoren, wie z.B. Nadia Budde, erkennen kann, deren Bilderhandschrift eine deutliche Tendenz zur kolorierenden und konturenhaften Bildsprache des Comics aufweist. Die von Elisabeth Geck wahrgenommenen gegen-erzählerischen Tendenzen in der Illustration des 20. Jahrhunderts, die sie unter den Stichworten „Abkehr vom Gefühlvollen“, „Neigung zur Karikatur“ oder „Eindringen der Gebrauchsgraphik“ (Geck 1982, S. 142) zu erfassen sucht, lassen sich auch mit Blick auf die Entwicklung der digitalen Literaturillustration vermerken. Trotz der Bilderfülle im Netz bleibt die literarische Illustration im herkömmlichen Verständnis als Impulsgeber einer „unendliche[n] Semiose“ (Baum 2006, S. 299) ein Residuum des Gutenbergzeitalters.

Literatur

- Ausstellung Susanne Jannssen. *Buchillustration*. URL: <<http://www.theater.marienbad.org/gastgruppen/jannssen.html>> [Accessed 16 November 2007].
- Baum M. (2006) Illustrationen lesen. Zur intermedialen und historischen Differenz am Beispiel von Gullivers Reisen. In: Marci-Boehncke G. & Rath M. (Hg.) *BildTextZeichen lesen. Intermedialität im didaktischen Diskurs*. München, kopaed, S. 39–53.
- Baum M. (2006) Medialität im Diskurs der Literaturdidaktik. Anmerkungen zur jüngeren Forschung und Versuch einer Systematisierung. In: *Wirkendes Wort* 56 (2006), H. 2, S. 278–309.
- Doelker C. (2006) Wort-Bild-Beziehungen in Print-Gesamttexten. In: Marci-Boehncke G. & Rath M. (Hg.) *BildTextZeichen lesen. Intermedialität im didaktischen Diskurs*. München, kopaed, S. 27–38.
- Gabel G. (Hg.) (2006) *Deutsche Buchkünstler des 20. Jahrhunderts illustrieren deutsche Literatur. Begleitband zur Ausstellung in der Universitäts- und Stadtbibliothek Köln*. Köln, Universitäts- und Stadtbibliothek.
- Geck E. (1982) *Grundzüge der Geschichte der Buchillustration*. Darmstadt, WBG.
- Gibson W. (1988) *Der mnemonische Johnny*. München, Heyne.
- Gibson W. (?2007) *Mustererkennung*. München, dtv.
- Grimm J. & W. (2001) *Rotkäppchen*. Mit Bildern von Susanne Jannssen. München, Hanser.
- Hörisch J. (1988) *Die Wut des Verstehens. Zur Kritik der Hermeneutik*. Erweiterte Nachauflage. Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Kienscherf M. (2004) *Myth, Technology, and the (Post)Human Subject in William Gibson's Sprawl Trilogy*. München/Ravensburg, Grin.
- Lang L. (2005) Malerbuch – Künstlerbuch. Versuch einer Revision. In: ders. *Buchkunst und Kunstgeschichte im 20. Jahrhundert. Graphik, Illustration, Malerbuch*. Stuttgart, Hiersemann, S. 3–37.
- Mahne N. (2007) *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Mareis C. (2005) Illustration – an attempt at an up-to-date definition. In: Klanten R. & Hellige H. (Hg.) *Illusive – Contemporary Illustration and its Context*. Berlin,.dgv – Der Gestalten Verlag, S. 4 f.
- Schäfer M. (2001) *Interaktive Illustration zu einer Kurzgeschichte von William Gibson*. Abschlußarbeit an der Frankfurter Akademie für Kommunikation und Design (FAKD), (nicht veröffentlicht).
- Schumann T. (1999) *Illustrator – Auftraggeber – Sammler. Daniel N. Chodowiecki in der deutschen Kalender- und Romanillustration des 18. Jahrhunderts*. Berlin, TENEA.
- Simanowski R. (o.J.) *Der versteckte Text: Aspekte digitaler Bilder*. URL: <www.dichtung-digital.de/Forum-Kassel-Okt-00/Simanowski/index.htm> [Accessed 17 November 2007].

Ticha H. (2004) Einige Notizen zum illustrierten Buch. In: ders. *Buchgrafik. Katalog zu Ausstellung in der Deutschen Bibliothek Frankfurt am Main vom 3. September bis 2. November 2004*. Frankfurt am Main, Deutsche Bibliothek.

Virilio P. (?2002) *Rasender Stillstand*. Essay. Frankfurt am Main, Fischer.

Winko S. (o.J.): Hyper – Text – Literatur. Digitale Literatur als Herausforderung an die Literaturwissenschaft. In: Segeberg H. & Winko S. (Hg.) *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter (Netzversion)*, URL: <http://www.rrz.uni-hamburg.de/DigiLit/winko/hyper_text_literatur_druck.html> [Accessed 16 November 2007].

Von Dichtung und Wahrheit zum Kyberrealismus. Zu Alban Nikolai Herbsts „Poetologie des literarischen Bloggens“

Renate Giacomuzzi

Abstract

Alban Nikolai Herbst's literary blog *Die Dschungel. Anderswelt* differs from other blogs insofar as his experimental intention is to use the Internet not only as a publication platform but also to expose himself to the "dynamics of the net". The author scrutinizes the relation between fiction and reality in the context of the technological conditions within which literary writing in the Internet occurs. "Cyberrealism", a term developed by Herbst, refers to cybernetic models of thought, in which the technological development dissolves the interface between man and technology. In "Cyberrealism" the author turns into a "Cyborg", a being which is located at the interface between man and medium, thus dissolving the antipodes between reality and fiction and between the private and the public. In this way he creates a new reality, or, in keeping with the term "Cyberrealism": Cyberreality.

Introduction



Fig. 1: "Self-Reference"¹ Fig. 2: "Cyborg"² Fig. 3: A.N. Herbst³

The occurrence and use of technical media affect and change our perception of the world, the way we interact, and the way we communicate. We become aware of this fact, especially in times, when new media appear. But, as media history shows, after a certain period of becoming accustomed to the new media, we forget about the interference created by them and we

¹ "Musen: Morgenarbeit & Selbstreferenz" (Herbst 2006-01-04/05:46 A.M.).

² "Cyborg" 1989, oil on canvas by Lynn Randolph. Cover for the first edition of Dona Haraway (1991) (displayed also on page 110 as black-and-white image).

³ Herbst, A.N. (2007-12-13/3.08 P.M.).

even in a certain way forget about the existence of these media altogether. We just use them and consider all the changes they have brought about as *natural* and as something that has always existed. The vast number of new digital media, such as Internet, mobile phones, etc. with its services for communication, interaction and editing, reminds us very clearly today of the fact that once again media are changing our world. But it seems to be extremely difficult to grasp the content and consequences of “media upheavals” in detail. Although the Internet and its functions have already been described and analyzed as a medium by a vast number of scientists, the extent of the consequences upon our way of perceiving, experiencing and communicating via Internet is still largely unexplored. And with this I come to the point of my paper: Alban Nikolai Herbst is a writer who, in the context of the German literary scene, I would like to call a real pioneer in the exploration of this field because he has not only contributed fundamental thoughts regarding various aspects of the Internet, but has also experimented with the services of the Internet and thus shows how the Internet changes our way of thinking, communicating and behaving in a very concrete and comprehensible way. With the literary blog *Die Dschungel. Anderswelt* (Herbst 2004–) Alban Nikolai Herbst was one of the first German-speaking authors to participate on the Internet with this new genre. His site differs from other blogs insofar as his experimental intention is to use the Internet not only as a publication platform but to expose himself to the “dynamics of the net”⁴. In this paper I will concentrate on Herbst’s experimentation with the concept of fiction and reality, currently a highly relevant issue, as can be shown, for example, by the recent rise of censorship in Germany, the most recent one executed on June 21, 2006, upon the novel *Esra* (2003) by Maxim Biller due to an overly realistic description of one figure, which the writer did not clearly distinguish from an existing person. The same court decision was applied in 2003 for the novel *Meere* (2003) by Alban Nikolai Herbst.⁵

In his blog the author scrutinizes the relation between fiction and reality in the context of the new media-technological conditions, within which literary writing in the Internet occurs. “Cyberrealism”, a term developed by A.N. Herbst, refers to cybernetic models of thought such as by the founder of cybernetics, Norbert Wiener (1894–1964) and cybernetic definitions of reality such as imagined in William Gibson’s SF-novel *Neuromancer* (1984), in which the technological development dissolves the interface between man and technology thus creating a symbiotic unity named “Cyberspace” that abolishes the difference between the virtual and natural worlds.

A.N. Herbst’s “poetology of blogging”⁶ very closely follows Donna Haraway’s famous vision of a world of “Cyborgs” (Haraway 1991), in which transgression of any boundaries finally

⁴ “Das Literarische Weblog – verstanden als ein Publikationsforum, das nicht nur Texte publiziert, sondern sie den Netzdynamiken aussetzt, das also nicht nur Ausweichorgan, sozusagen publizitäres Übergangsobjekt ist – wird zum poetischen und poetologischen Mini Mundus des Internets, weil es dessen Vorgänge ästhetisiert.” (Herbst 2007-01-26/5.30 P.M.).

⁵ The sentence was countermanded by the Court (Landgericht) of Berlin on March 6, 2007.

⁶ This term refers on Alban Nikolai Herbsts collection of weblogposts “Litblog-THEORIE” (Herbst 2004–) and his essay: “Das Weblog als Dichtung. Einige Thesen zu einer möglichen Poetologie des Weblogs” (Herbst 2005).

dissolves the dichotomy of our *old, paternalistic* world. In Herbst's vision, realizing "Cyberrealism" means that the author turns himself into a "Cyborg", a being who is located at the interface between man and medium thus dissolving not only the antipodes between reality and fiction, but also between the private and the public. In this way he creates a *new* reality or, in keeping with the term "Cyberrealism": *Cyberreality*.

The narrative strategies that the author uses for the creation of this world oscillating between fiction and factual reality reminds us of the rhetorical figure of the metalepsis and consists primarily in mixing up fictional stories and figures with real ones. So, for example, a real mail of somebody is published almost instantly in the blog and gets a comment from a fictional figure and there is almost no way to figure out in the labyrinthic textual convolute what is invented and what is real. Furthermore, the author not only acts inside the frame of his literary blog, but also steps *outside* into the *real* world of the Internet: On February 5, 2006, Herbst sold a fictional figure on the auction platform eBay⁷ thus revealing once more the fictional side of reality and the real side of fiction.

Von Dichtung und Wahrheit zum Kyberrealismus. Zu Alban Nikolai Herbsts „Poetologie des literarischen Bloggens“

Dieser Beitrag führt weder ein theoretisches noch ein methodisches Modell vor, auf deren Basis man Erzählformen im Internet synthetisch erfassen und analysieren könnte – dazu hätte ich wenig Neues beizutragen – sondern möchte vielmehr umgekehrt vom Werk eines Autors ausgehen, dessen – laut Ralf Schnell – „Verfahren [...] die am weitesten vorangetriebene literarische Ästhetik im Zeitalter der Digitalisierung [darstellt]: eine Antwort der Prosa auf den Medienumbruch im Zeichen des Computers, die dessen Signatur in die Organisation ihrer eigenen Zeichen aufgenommen hat“ (Schnell 2003, S. 605). Da es nicht zu übersehen ist, dass in der Wissenschaft die Wahrnehmung künstlerischer Ausdrucksformen, die sich in den so genannten Neuen Medien, d.h. kurz gefasst im Netz, artikulieren, immer noch der theoretischen Aufarbeitung nachhinkt, möchte ich hier auf die Poetologie eines deutschsprachigen Autors eingehen, welche sich umfassend mit den uns zur Verfügung stehenden medientheoretischen Erkenntnissen sowie mit den medialen Bedingungen auseinandersetzt, innerhalb derer sich heute literarisches Schreiben vollzieht.

„Mein guter Freund, sagte ich – so gewiss ich ich bin und Sie Sie sind – Und wer sind Sie?,“ fragte er. – „Bringen Sie mich nicht durcheinander, sagte ich“ (Herbst 2000, S. 37). Mit diesem verdeckten Zitat aus dem aus heutiger Sicht als Vorläufer postmoderner Erzählverfahren erkannten Roman von Laurence Sterne, *The Life and Opinions of Tristram Shandy* (1760–1767)⁸ beginnt schon das virtuose Verwirrspiel, in das der deutsche Autor Alban Nikolai Herbst seine LeserInnen in dem Roman *Die Wolpertinger oder Das Blau* (1993) verwickelt.

⁷ „Werden Sie selber eine Romanfigur!“ eBay, Item number 8757296498.

URL: <<http://cgi.ebay.de/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=8757296498>> [Accessed 17 November 2007].

⁸ „My good friend, quoth – as sure as I am I – and you are you – And who are you? said he. – Don't puzzle me; said I.“ (Sterne 2003, S. 473).

Die Verwirrung, die die Frage des Postboten nach der Identität bei Tristram Shandy auslöst, amüsiert Hans Deters im *Wolpertinger*-Roman, denn er ist gerade im Begriff, sich eine neue Identität zuzulegen, welche wiederum erstaunliche Parallelen zur Biographie des realen Autors ANH zeigt. Hatte Rimbaud auf das Scheitern einer ganzheitlichen Identitätskonstruktion mit der *Verdoppelung* des Subjekts geantwortet („Je est un autre“) (1972, S. 249 f.), möchte man anstelle von Herbst antworten: „Ich bin mehrere“, denn im „Fiktionsraum“, wie der Autor jenen Bereich seiner Homepage bezeichnet, der für die Erfassung so genannter faktueller Daten vorgesehen ist, d.h. Biographie und Bibliographie, stehen dem Leser nicht weniger als sieben Biographien zur Verfügung.⁹ Doch wer ANH *wirklich* ist, möchte der/die LeserIn ungeachtet aller modernen und postmodernen Infragestellungen von Identitäts- und Objektivitätsansprüchen bzw. möchten auch Sie und ich wissen. Also biete ich Ihnen hier eine Auswahl an *Fakten* an, die ANH's Poetik zufolge wiederum nur Fragmente jener vom Autor konstruierten Wirklichkeitsentwürfe darstellen und eingebettet im selbstgenerierenden System der „Matrix“ ein autonomes Eigenleben führen¹⁰: Also: Geboren 1955 mit dem Namen Alexander Michael von Ribbentrop, Sohn von Wolf von Ribbentrop, im siebten Verwandtschaftsgrad mit Joachim von Ribbentrop¹¹ verbunden, Außenminister im Dritten Reich (1938–1945), legte er sich 1981 eine neue Identität unter dem Namen Alban Nikolai Herbst zu, war zeitweise (ab 1984) als Broker an der Frankfurter Börse tätig und lebt seit 1994 als freier Schriftsteller in Berlin. Er ist vor allem als Autor eines umfangreichen Prosawerks bekannt, das sich u.a. mit den Genres von Science Fiction, Fantasy und Cyberpunk experimentell auseinandersetzt – zu nennen sind hier sein Roman *Wolpertinger oder Das Blau* (1993) sowie die *Anderswelt-Trilogie* (Herbst 1998 u. 2001), an deren dritten Band der Autor noch arbeitet. Sein Roman *Meere* (2003) führte zu einem per Gerichtsurteil verhängten Buchverbot, nachdem Klage erhoben worden war wegen einer zu realitätsnahen Darstellung der weiblichen Hauptfigur. Der Streit ist mittlerweile beigelegt und der Roman ist in leicht revidierter Fassung wieder am Markt erhältlich.¹² Der Autor ist außerdem als Betreiber eines Weblogs mit dem Namen *Die Dschungel. Anderswelt* (seit 2004) bekannt. Seit April 2007 führt er dort auch wieder öffentlich den Namen Alexander von Ribbentrop. Aber wie gesagt: dies ist eine *Erzählung* über eine reale Person, die unter den genannten Namen öffentlich auftritt und von deren Existenz ich mich persönlich vergewissern konnte. Doch wer garantiert

⁹ Es sind dies: Gregor Lethen, Dietrich Daniello, Alexander von Ribbentrop, montgelas, Hans Erich Deters, Alban Nikolai Herbst und Titania Carthaga. Auf der Homepage Herbst & Deters. Fiktionäre unter „Biographie“.

¹⁰ „Eine realistische Literatur, die das intakte Individuum proklamiert, ist, bereits indem sie es einklagt, regressiv und arbeitet am Fundament dessen, wogegen Sie und ihre LeserInnen anzutreten vorgeben. Sie ist entweder naiv oder verlogen. Meist ist sie beides, in jedem Fall ideologisch. Sie tritt an, das eigentliche Skandalon zu verschleiern, nämlich dass wir alle Teile einer selbstreferentiellen Matrix sind, sondern uns darüber hinaus mental und auch physisch geteilt und verändert haben. Dass wir disponierbar sind, dass unser Menschenbild nicht mehr stimmt.“ (Herbst 2000, S. 4).

¹¹ Joachim von Ribbentrop (1893–1946) wurde 1925 von einem entfernten Verwandten adoptiert, wodurch er das Recht zur Führung des Adelstitels erwarb.

¹² In der April/Mai-Ausgabe 2007 der österreichischen Literaturzeitschrift Volltext erschien der Roman wieder in einer leicht variierten „persischen“ Fassung. Die gegen den Autor erhobenen Verfügungen wurden am 6. März 2007 vom Landgericht Berlin als „erledigt“ erklärt. Siehe den Weblogeintrag Herbst 2007-03-06/4:16 P.M.

dafür, dass diese Person auch tatsächlich der Urheber der genannten Werke ist und nicht Hans Deters, dessen Existenz medial belegt ist und der laut Bekennnis von Alban Nikolai Herbst der wahre „Urheber“ seiner Werke ist (Herbst 1995/99)? Die Homepage trägt den bezeichnenden Namen „Herbst & Deters Fiktionäre“ und ist ebenso wie das Weblog und das Prosawerk ein Amalgam aus *real life*-Elementen und Fiktion, das allegorisch eine *kybernetische* Welt darstellt, in der die Maschine dem Menschen nicht mehr als prothetische Erweiterung, sondern als symbiotischer Teil angeschlossen ist. In der von Norbert Wiener gebrauchten Form benennt der Begriff „Kybernetik“¹³ ein erkenntnistheoretisches Modell, in dem Mensch und Maschine sich nicht in dualistischer Differenz gegenüberstehen, sondern beide als analoge Systeme von Nachrichtenübermittlung verstanden werden. Der österreichische Schriftsteller Oswald Wiener entwickelte daran anknüpfend in seinem experimentellen Roman *die verbesserung von mitteleuropa* (1965–1969) die Vision einer *Menschmaschine*, den „bio-adAPTER“, der nach und nach die körperlichen Funktionen ersetzt und schließlich zur Gänze den Menschen vertritt.¹⁴ ANH verarbeitet diese Vision allegorisch in der Figur der „Holomorphen“, die seine „Anderswelt“-Romane bevölkern. Herbsts Poetik des „Kyberrealismus“ geht jedoch weit über eine sinnbildliche Darstellung von kybernetischen und technikzentrierten Theoriemodellen hinaus, denn er überträgt den kybernetischen Gedanken einer Analogie von Mensch und Maschine auf ein ästhetisches Modell, in der die Unterscheidung zwischen *künstlich* und *natürlich* arrangerter Welt aufgehoben ist. Die künstlich generierten Chaträume im Internet sind ebenso real wie die von ANH erfundene „Anderswelt“ – beide sind konstruierte Wirklichkeiten und als analoge Systeme spiegelt die eine die andere wider: Die sich auf den „mythologischen Terminus, mit dem wir das keltische Fest SAMHAIN beschreiben“ beziehende „Anderswelt“, in „der ununterscheidbar wird, wer lebt und wer zu den Toten gehört oder zu den Geistergeschöpfen der Zwischenwelten [...] schließt direkt auf das Internet zurück, worin sich Realität und Fiktion zum Verwechseln mischen.“ (Herbst 2005, S. 5). ANH vertritt damit auch einen konstruktivistischen Wirklichkeitsbegriff, der auf die Literatur übertragen einmal bedeutet, dass die Unterscheidung zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Genres nicht mehr aufrecht zu erhalten ist, und darüber hinaus, dass Literatur *Realität schafft*, d.h. auch Realität mitformen kann (ANH spricht in diesem Zusammenhang von der „Realitätskraft der Fiktionen“ [Isabella Maria Vergana 2007, S. 2]). Aktionistische Experimente wie die Versteigerung einer Romanfigur über die Internet-Plattform „eBay“¹⁵ verweisen nicht nur allegorisch auf diese *realitätsstiftende* Kraft, sondern

¹³ Von Norbert Wiener erstmals verwendet in *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* [1948].

¹⁴ „sein zweck ist es nämlich, die welt zu ersetzen, d.h. die bislang völlig ungenügende funktion der ‚vorgefundenen Umwelt‘ als sender und empfänger lebenswichtiger nachrichten [nahrung und unterhaltung, stoff- und geistwechsel] in eigene regie zu übernehmen – und seiner individualisierten aufgabe besser zu entsprechen, als dies die ‚allen‘ gemeinsame, nunmehr veraltete sog. natürliche umwelt vermag.“ (O. Wiener, 1972: CLXXV). *die verbesserung von mitteleuropa* erschien erstmals in der Literaturzeitschrift manuskripte 1965/13–1969/25; 1969, 1972 und 1985 bei Rowohlt.

¹⁵ Am 5. Februar 2006 versteigerte ANH eine Romanfigur, die er – je nach Preis – entweder als Neben- oder als Hauptfigur in seinem Roman Argo. Anderswelt auftreten lassen würde. Der österreichische Künstler E.A. Richter ersteigte für 645 Euro eine Nebenfigur. Der Text bei eBay: „Ich bin ein deutscher Schriftsteller und versteigere an

machen den Akt der Realitätsstiftung direkt *erlebbar*. So wanderte auch die Hauptfigur des im Stil der „Pseudo-Dokumentationen“¹⁶ gestalteten Hörspiels *Leidenschaftlich ins Helle erzürnt oder Die vergessene Dichtung Carl Johannes Verbeens* (Herbst 2006) ins *reale* Leben, indem sie in einem Wikipedia-Artikel als reale Person dargestellt wurde. Allerdings war das *reale* Leben des Carl Johannes Verbeen von kurzer Dauer, denn die User schienen diese Unterwanderung der enzyklopädischen Faktensammlung nicht zu schätzen (vgl. Wikipedia: *Carl Johannes Verbeen*, Diskussion) und in einer neuen Version wurde dann auch deutlich auf den fiktionalen Charakter Verbeens verwiesen.¹⁷

Auch das unter dem Titel *Die Dschungel. Anderswelt* erscheinende Weblog bildet nicht nur einfach einen Rahmen für die täglichen Aufzeichnungen des Autors, sondern ist gleichzeitig auch aktionistisches Experiment, mit dem Herbst die Verschiebung von Privatem in den öffentlichen Raum bis zur eigenen Schmerzgrenze und der anderer treibt. Herbst verwendet in seinen „Thesen zu einer möglichen Theorie des Weblogs“ (Herbst 2005) selbst das Wort „Märtyrer“, den es brauche, um das Geheimnis der *Matrix* zu erkunden:

den Höchstbietenden die Rolle in einem Roman. Die Rolle kann Ihren Wünschen entsprechen und Ihren Namen tragen; Sie können etwas sein, was Sie immer schon sein wollen. Es geht um ARGO. ANDERSWELT, den dritten Band einer Trilogie, deren ersten beiden Bücher im Rowohlt sowie im Berlin Verlag erschienen sind und längst literaturwissenschaftliche Beachtung gefunden haben (sehen Sie dazu: <http://www.die-dschungel.de/ANH/txt/sekundaer.htm>). THETIS. ANDERSWELT wurde mit dem Phantastik-Preis ausgezeichnet (<http://www.die-dschungel.de/ANH/werke.html>). Alle übrigen Informationen zu mir und meinem literarischen Werk entnehmen Sie bitte HERBST & DETERS FIKTIONÄRE (<http://www.die-dschungel.de/ANH/main.html>). Der Roman ARGO. ANDERSWELT entsteht derzeit in der Rohfassung. Bei Geboten, die 1.000 Euro nicht übersteigen, wird es eine allerdings liebvoll gestaltete Nebenfigur werden, bei Geboten über 1.000 Euro eine der tragenden Personen des Buches. Einzelnes dann nach Absprache. Für mich selbst ist dies schon rein handwerklich eine reizvolle Aufgabe. Gestaltungswünsche, die gegen bestehendes Recht verstößen oder in irgend einer Weise nationalsozialistisches Gedankengut zu transportieren helfen, werden nicht berücksichtigt.“ eBay, Artikelnummer 8757296498. URL: <<http://cgi.ebay.de/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=8757296498>> [Accessed 17 November 2007].

¹⁶ Margit Schreier untersucht dieses im Internet auftretende „neue“ Genre (vgl. Schreier 2005).

¹⁷ „Carl Johannes Verbeen (* 1922 in Amsterdam, † vermutlich 1994 im Libanon).“ [Erste Version vom 27. Apr. 2006, 15:49 Uhr:];

„Carl Johannes Verbeen (* 1922 in Amsterdam; † vermutlich 1994 im Libanon) war ein deutscher Schriftsteller (Einer der vergessenen Wilden der deutschsprachigen Literatur).“ [Version 27. April 2006, 15.57 Uhr:];

„Carl Johannes Verbeen (* 4. Mai 1922 in Amsterdam; † vermutlich 1994 im Libanon) ist ein fiktionaler schweizerisch-holländischer Schriftsteller, dessen folgende Biographie und dessen Werke eine Erfahrung des Schriftstellers Alban Nikolai Herbst sind. Er ist nicht identisch mit dem tatsächlich existierenden Autor dieses Namens, dessen ‚Neuen Katechismus‘ (s. Bibliographie) Albert Vigoleis Thelen ins Niederländische übersetzte.“ [Version 30. Mai 2006, 15.20 Uhr];

„Carl Johannes Verbeen (* 4. Mai 1922 in Amsterdam; † vermutlich 1994 im Libanon) ist ein fiktionaler schweizerisch-holländischer Schriftsteller, dessen folgende Biographie und dessen Werke eine Erfahrung des Schriftstellers Alban Nikolai Herbst sind. Er ist nicht identisch mit dem tatsächlich existierenden Autor dieses Namens, dessen ‚Neuen Katechismus‘ (s. Bibliographie) Albert Vigoleis Thelen ins Niederländische übersetzte.“ [Version 30. Mai 2006, 15:20Uhr]. Die Angabe, dass Albert Vigoleis Thelen den „Neuen Katechismus“ ins „Niederländische übersetzte“ ist falsch: Thelen übersetzte aus dem Niederländischen ins Deutsche (vgl. Verbeen, 1958).

Das Internet aber ist, weil es profan ist – noch profan – geschichtslos. Genau das ist zu ändern und das Netz insofern von seiner Technologie zu häuten: Wer diesen Schleier hebt, betritt auch sein Geheimnis¹⁸. [...] Es müssen sich Leute dafür opfern wollen bzw. wäre von solchen Opfern legendenartig zu erzählen. [...] Opfer meint hier Sucher, also Menschen, die ihre Existenz an eine Sache setzen: Märtyrer. (Herbst 2005, S. 3).

Am 3. Juli 2006 opfert ANH sein Tagebuch und schließt die über zwei Jahre lang mit intimsten Details täglich bestückte Aufzeichnung um 0:48 Uhr mit der Erklärung „Ich möchte der mir Nächsten nicht wehtun, so einfach ist das.“ (Herbst 2006-07-03/0:48 A.M.).

Seither führt er ein „Arbeitsjournal“ weiter, das allerdings nur Einträge „mit direkten Arbeitszusammenhängen“ (Herbst 2006-08-25/9:48 P.M.) enthält. Das ehemalige „öffentliche Tagebuch“ hingegen wurde ersetzt durch ein neues Projekt und Experiment: das „chorische Tagebuch“, das seit 15. August 2006¹⁹ mit täglich neuen Einträgen erscheint. Das „chorische“, also mehrstimmige Tagebuch, angekündigt als „Schriftenreihe im Netz, in welche die persönlichsten Geschehen, aber unterschiedlicher Menschen, veröffentlicht würden“ (Herbst 2006-08-05/8:37 A.M.), bewegt sich wieder auf der oszillierenden Grenze zwischen Realem und Fiktivem, indem es in einem geschickt angelegten Verwirrspiel die Leser im Ungewissen hält, ob es sich bei den BeiträgerInnen um reale Personen handelt oder ob sie von ANH erfunden wurden: „Allerdings könnte kein Leser sich je sicher sein, ob darunter nicht auch literarische Figuren sind, die von uns, den Tagebuchschreibern, erfunden und vor den Augen der Leser entwickelt werden. [...] Und die Dschungelleser gerieten in die Versuchung, auch tatsächliche Tagebuchschreiber für meine Fiktionen zu halten. Das wiederum sicherte die anderen Beiträger, setzte ihnen die Maske eines insgesamt Erdichteten auf – weshalb sie ganz besonders frei agieren könnten.“ (Herbst 2006-08-05/8:37 A.M.).

Den Großteil des Tagebuchs bestreitet Paul Reichenbach, dessen biographische Angaben sich deutlich von der ANH's unterscheiden lassen, dessen ausgefeilter und antiquiert wirkender Schreibstil allerdings wiederum auf den Autor Herbst verweist, der dieses Stilmerkmal im Prosawerk in einer sehr differenziert ausgearbeiteten Figurensprache einsetzt und sich auch im Weblog eines betont schriftlichen Stils bedient, der die Differenz zum oralen Charakter betont, welcher den interaktiven Gattungen im Netz eigen ist. Auch die von Herbst im letzten Zitat angesprochene „Maske des Erdichteten“ bezieht sich wiederum metatextuell auf das Netz, wo Avatare sich anonym und also befreit über die Schnittstelle Computer in Bereiche wagen, in die sie sich ohne Maske nicht gewagt hätten.²⁰ Der SM-Chat, der im gut besuchten

¹⁸ Diese Textstelle verweist auf Novalis' *Die Lehrlinge von Sais*: „Auch ich will also meine Figur beschreiben, und wenn kein Sterblicher, nach jener Inschrift dort, den Schleier hebt, so müssen wir Unsterbliche zu werden suchen; wer ihn nicht heben will, ist kein echter Lehrling zu Sais.“ (Novalis 1960, S 7).

¹⁹ „Das chorische Tagebuch ward“ (Herbst 2006-08-15/7:28 P.M.).

²⁰ „Wie im Chat wird gefühlte (eingebildete) Nähe mit hoher Anonymität verbunden. Das erlaubt eine Offenheit, die in realen Gruppen aufgrund ihrer moralischen Zurichtung insbesondere in erotischen Belangen kaum vorstellbar ist.“ (Herbst 2005, S. 6).

Chatraum des Weblogs geführt wird, dokumentiert und reflektiert auch diese *Realität* des Netzes, die der Autor nicht scheut, auch selbst zu erkunden und als Erfahrung wieder öffentlich zu verarbeiten:

darüber, wie auch über Netzfrauen, die sich mehrmals real verabreden, dann plötzlich verstummen und sich wieder entziehen, werde ich in Innsbruck sprechen: die Verlagerung des innerpsychischen Raumes und der Konflikte des projektiven und realen Vermögens in das scheinobjektivierende Medium des Netzes (Herbst 2006-01-09/4.37 A.M.).

Das schreibt ANH am Tag vor dem Vortrag über die Theorie des literarischen Weblogs, zu dem ich ihn an die Universität eingeladen hatte, und führt dann dort aus: „Es kommunizieren in Chats nämlich SelbstProjektionen oder idealisierte Abspaltungen des schreibenden Ich“ (Herbst 2005, S. 6).

Wir drehen uns sozusagen im Netz zu uns um und sehen nicht mehr nach vorne in ein imaginäres Ziel, bzw. auf das präformierte, vom Öffentlichen ÜberIch censurierte (moralische) IchIdeal, sondern zurück in unser eigenes Gesicht der mit Grundtrieben assoziierten Innenfantasmen, aus denen im Netz ein sehr viel weniger öffentlich, allenfalls privat censuriertes IchIdeal destilliert wird: Dieses kommuniziert dort mit andren solchen nichtzensierten IchIdealen. (Herbst 2005, S. 15).

Es ist symptomatisch, dass Herbst hier auf das Begriffsinventar der Freud-Lacan'schen *Schatzkiste* zurückgreift, denn die Lacan'sche Definition von *Virtualität*, die dieser mit der Spiegel-Metapher versinnbildlicht, hebt deutlich hervor, dass „ein reales Bild und ein virtuelles Bild [sind] nicht dasselbe“ sind und – wie Lacan in seiner Exegese von Freuds „Einführung in den Narzissmus“ ausführt, „das virtuelle Subjekt, der Reflex des mythischen Auges“ sei, „das heißt der andere, der wir sind, dort, wo wir zuerst unser Ego gesehen haben, außerhalb von uns, in der menschlichen Gestalt.“ (Lacan 1978, S. 160 u. 180). Das „Imaginäre“ hingegen sei nach Lacan für das reale Subjekt nur „schlecht sichtbar“ und stelle damit „die schwierige Akkomodierung des Imaginären beim Menschen dar[stellt].“ (Lacan 1978, S. 180 f.).

Wenn bei Lacan das Imaginäre „innig verschränkt“ (Lacan 1978, S. 104) mit dem Realen ist, so ist es bei Herbst das „Fiktionäre“, das dem Realen am nächsten kommt. Im Unterschied zum Lacan'schen Spiegel arbeitet aber im Netz der Computer als *erweiterte Gehirnfunktion* am Imaginären/Fiktionären direkt und sichtbar mit und das Technische ist damit im Netz immer schon mit dem Imaginären verbunden. Wollen wir verstehen, was wir tun, wenn wir im Netz etwas *tun*, muss das Technische oder die *Hardware/Software* sichtbar bleiben. Wollen wir hingegen die Medienschwelle überschreiten und die Tür zur Realität hinter uns schließen, müssen wir – nun nochmals Lacan – *den Spiegel*, sprich den Computer, *fiktionalisieren* (Lacan 1978, S. 180), also wegdenken.

Da das Internet nicht nur auf seiner Oberfläche, das heißt seinem sichtbaren Erscheinungsbild, Realität simuliert, sondern auch die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten dem Internet einen pseudorealen Charakter verleihen – sei es das multimediale Angebot, die interaktiven Funktionen, die hypertextuelle Struktur, die ein endloses Verweisen auf wiederum *reale* Seiten ermöglicht und nicht zuletzt die zunehmenden Formen von Realitätssimulationen wie Google Earth etc. –, stimuliert es Immersionsverhalten bzw. den Drang, *die Tür hinter uns zu schließen* und erschwert die Unterscheidung zwischen Sinneswahrnehmungen, die von Erlebnissen im realen Leben ausgehen, und solchen, die virtuell ausgelöst werden. Dieses Phänomen führte jüngst der Kulturwissenschaftler Remigius Bunia anlässlich des Buchverbots von Maxim Billers Roman *Esra* (2003) als Rechtfertigung des Gerichtsurteils vom 13. Juni 2007 an, da „kein Leser einen ‚Schalter‘ im Kopf hat, den er umstellt, je nachdem ob er fiktionale Romane oder Zeitungsberichte liest“, und fügte dem die schwer nachvollziehbare Behauptung hinzu, viele Literaturwissenschaftler leugneten immer noch den Anteil von „Realität“ in fiktionalen Darstellungen.²¹

Doch wer sollte nun tatsächlich ernsthaft leugnen, dass nicht mal die phantasiereichsten Science-Fiction-Romane ganz ohne Anleihen an der „realen Realität“ – wie R. Bunia dieses schwierige *Ding an sich* nicht sehr präzise benennt – auskommen? Die Argumentationsweise R. Bunias zeigt sehr deutlich die Brisanz des Themas, denn hier artikuliert sich ein Bedürfnis nach vormodernen Dichotomien, die wieder klare Trennungslinien zwischen den beiden Welten schaffen, welche sich so bedrohlich aneinander genähert zu haben scheinen. ANH's Poetik des „Kyberrealismus“ antwortet auf diese Herausforderung, indem er – und hier vor allem den Schriften Donna Haraways folgend (Haraway 1991/95) – jeglichen Versuch der Grenzziehung zwischen den Welten von *fact* und *fiction* unterwandert und damit zeigt, dass die Konstruktion beider auf narrativen Verfahren beruht und deshalb „Gehalt [wird] durch die Form wirklich [wird], und zwar auf eine Weise, die sich von der Wahrnehmungsart übriger Informationen in dem Leser nicht sehr und vielleicht gar nicht unterscheidet“ und „Weil Form in einer solchen Situation das einzige ist, was noch Objektivität verbürgen kann. In der Kunst beweist sich an ihr und nicht an der Meinung oder gar vermeintlichen Sendung eines Künstlers der mögliche Realitäts-, in diesem Fall möchte ich lieber sagen: Wirklichkeitsgehalt seiner Kunst.“ (Herbst 2007-11-15/5:56 P.M.).

Vorausgesetzt, dass „Storytelling“ unter anderem als Denkansatz zu begreifen ist, der die Frage nach den spezifischen Verfahren und Erzähltechniken stellt, die wir benutzen, um damit bestimmte Inhalte und Botschaften in einer bestimmten Form zu übermitteln mit dem

²¹ Der Kulturwissenschaftler Remigius Bunia rechtfertigt das richterliche Urteil mit dem Argument, der amerikanische Kognitionspsychologe Richard Gerrig habe „1993 ermittelt, dass kein Leser einen ‚Schalter‘ im Kopf hat, den er umstellt, je nachdem ob er fiktionale Romane oder Zeitungsberichte liest. Beide werden auf gleiche Art und Weise verarbeitet [...] Solche Arbeiten sind vom literaturwissenschaftlichen Establishment lange ignoriert worden.“ (Bunia 2007).

Und in *Wikipedia* zum Stichwort „Fiktion“ findet sich ein ähnliches Statement desselben Autors: „Die Literaturwissenschaft bestreitet jedoch nach wie vor in nicht geringen Teilen, dass fiktionale Darstellungen korrekte Beschreibungen der (realen) Realität liefern.“ Der Artikel in der deutschsprachigen Ausgabe der Online-Enzyklopädie *Wikipedia* ist zwar nicht signiert, doch Remigius Bunia erklärt sich auf seiner Homepage als Autor dieses Beitrags, welcher dort auch in seiner ursprünglichen Version abrufbar ist.

Zweck, eine bestimmte Wirkung zu erzielen, sind Erzähltechniken nichts anderes als Informationsträger, d.h. Medien. Die mittlerweile unbestrittene Erkenntnis, die wir vor allem den so genannten technikzentrierten Medientheorien verdanken, nämlich dass die von uns für den Informationstransfer benutzten technischen Medien ebenfalls ihre Spuren in der „message“ hinterlassen, schließt zwangsläufig auch die Einbeziehung der technischen Medien in jeden Diskurs über „Storytelling“ ein. Das heißt etwa konkret, dass Schreiben im Netz nicht mehr in jenen klar unterscheidbaren *Räumen* stattfindet, die auf ihrem *Eingang*, ob Buchdeckel oder Kinosaal oder Fernsehansage, die Besucher darauf hinweisen, dass *hinter dem Eingang* eine Geschichte erzählt wird, die eben nur eine Geschichte ist („Das ist ja nur ein Film“²²), oder ob man sich darauf vorbereiten müsse, der *Realität ins Auge zu blicken*. Ganz anders als das Fernsehen und die Printmedien, die einen organisierten Informationstransfer leisten, der von einem identifizierbaren Sender ausgeht, ist das Internet eine öffentliche, häufig anonym genutzte Kommunikationsplattform, die per se keinen „Schalter“ anbietet, den die Benutzer bedienen können, um zwischen Fiktion und Realität, zwischen Privatheit und Öffentlichkeit zu wählen.²³

Nun werden professionelle „Storyteller“ hingegen – ich denke hier in erster Linie an Journalisten – so ausgebildet, dass sie sowohl narrative Verfahren als auch die zur Verfügung stehenden technischen Medien funktional derart einzusetzen vermögen, dass am Ende eine möglichst wirkungsvolle und als wahr empfundene „Story“ dabei herauskommt. Damit aber eine „Story“ als wahr erscheint, muss verdeckt werden, dass sie konstruiert worden ist. Spätestens seit der Verabschiedung von essentialistischer Wahrheits- und Bedeutungsfindung durch die Moderne ist es jedoch zum Konsens geworden, dass Wirklichkeit nur als Konstruktion wahrnehmbar ist und damit – nach Siegfried J. Schmidt als „drittes Modernisierungssyndrom“ diagnostiziert – „jeder ‚modern‘ [ist], der sein eigenes Beobachten beobachtet, ohne in einen epistemologischen Schauer zu verfallen angesichts der offenkundigen Konstruktivität sozialer wie individueller Realitäten.“ (Schmidt 2002, S. 324).

Wie kann nun aber *Konstruiertheit* verdeckt werden in einem Kontext, der bereits selbst als konstruiert erkannt ist? *Das Beobachten des Beobachters* als narratives Verfahren der Moderne ist durch seinen rein funktionalistischen Einsatz durch die Massenmedien trivialisiert worden (z.B. der in Dokumentarfilmen beliebte Einsatz einer zweiten Kamera, die die *erste* filmt) und dient allein noch als paratextueller Hinweis darauf, sich *auf der Höhe der Zeit* zu befinden. Anstatt aber tatsächlich Kontingenzerfahrung zu vermitteln, wird damit genau das Gegenteil umgesetzt, denn die unsichtbare *zweite* Kamera – um bei dem Beispiel zu bleiben – übernimmt die ursprüngliche Rolle der *ersten* und evoziert damit ein *authentisches* Beobachten, wenn auch zweiten Grades.

Zurück zu Alban Nikolai Herbst, dessen Antwort auf Kontingenzerfahrung als *conditio* für gegenwärtige und zukünftige Literatur lautet:

²² „[...] was meine Großmutter sich und ihren Lieben zur Beruhigung immer sagte, wenn etwas im Fernsehen zu bewegend wurde: ‚Das ist doch nur ein Film.‘ Durch dieses ‚Das ist doch nur ein Film‘ macht Kunst einen Strich.“ (Herbst 2007-11-15/5:56 P.M.).

²³ Vgl. Anm. 22.

Die Zukunft von Literatur – wenn es denn eine gibt und ihr nicht der Rang endgültig von Hollywood abgelaufen wird – ist dort zu finden, wo ein Autor weder mehr seinen Text noch eigentlich das Wissen ‚hat‘, das er konstruiert und mit dem er arbeitet, also dort, wo aus den miteinander netzwerkartig Beziehungen eingehenden Motiven Strängen Bildungsinhalten etwas Drittes Viertes Fünftes wird, das sich einer letztendlichen Verfügung sei es eines Autors sei es eines Lesers entzieht. Ich lehne die endliche Terminologie eines Dritten ab, weil sie sich auf Dreieinigkeit und damit wieder auf Funktionalität bezieht, die im Eindeutigen, also dem Monotheismus, wurzelt und den ich für die Funktionalisierung von Welt verantwortlich mache. (Herbst 2000, S. 16).

Der Computer und das Netz als autopoeitische, selbstgenerierende Systeme erweisen sich in diesem Vorhaben als kongeniale „Partner“ des Autors²⁴, mit denen er *gemeinsam* jene *Dschungelwelt* konstruiert, deren rechtliche und ästhetische Urheberschaft sich einer eindeutigen Zuordnung entzieht und damit wiederum auf das Medium verweist, in und mit dem der Text entsteht. Christiane Heibach zieht aus ihrer Analyse der „Literatur im Internet“, welche zu den profundensten Arbeiten in diesem Bereich zählt, die Conclusio:

Es ist damit unabdingbar festzustellen, daß Internetkunst und -literatur (wenn man beides noch trennen will) Technik-Kunst sind. [...] Damit wird die Selbstreferentialität und Selbstreflexion grundlegend für die Arbeit mit dem neuen Medium. Erst sie ermöglicht es, das kritische Vermögen im Umgang mit den elektronischen Erscheinungs- und Verarbeitungsformen zu entwickeln. (Heibach 2000, S. 354)

Die Funktionalisierung von Medien, seien diese ästhetischer Natur, gemeint sind narrative Verfahren, oder materieller Natur, d.h. technische Medien, schließt Selbstreferentialität per se aus. Selbstreferentialität ist jedoch die Bedingung für eine Literatur, die sich einer Funktionalisierung entziehen will, welche sie in den Dienst der Unterhaltung oder Abbildung von Wirklichkeit stellt und damit ununterscheidbar macht von den so genannten „Reality-Genres“²⁵, die sich mit der zunehmenden Verwendung von traditionell den fiktionalen Genres eigenen Erzählmustern auch immer mehr fiktionalen Genres nähern und damit den Sinn von Fiktion unterwandern, nämlich in der Formulierung von Louis Aragon (und von Herbst zitiert) „wahrzulügen“²⁶ und damit Wahrheit und Dichtung zusammenzuführen.

²⁴ „Der Computer wird Partner und Miturheber des Werkes.“ [Herbst, o. J, S. 8].

²⁵ „Indem Literatur ihres metaphysischen afunktionalen Momentes verlustig geht, stirbt sie als Kunst und wird dienstbar wie zu feudalen Zeiten.“

„Literatur als funktionale, aufklärerische, ‚realistische‘ Literatur ist obsolet, weil die Realität selber zur LiteraturKunst geworden ist.“ [Herbst 2000, S. 20 u. 22].

²⁶ „Ich glaube daran, dass Literatur wahrlügt.“ [Herbst 2000, S. 20].

Literatur

- Bunia, R. (2007) *Warum stört es die Literaturwissenschaft, dass Literatur Wirkungen hat? Der Protest des Literaturbetriebs gegen die Urteile im Fall „Esra“ wird von einer herrschenden, aber falschen Lehre getragen.* FAZ, 13. Oktober 2007.
- Bunia, R. Fiktion. In: Faltung, Homepage. URL: <<http://www.faltungen.de/page.php?xSessionId=&xId=344>> [Accessed 17 November 2007].
- Haraway, D.J. (1991) *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York, Routledge.
- Haraway, D.J. (1995) *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. hrsg. und eingeleitet von Hammer, C. & Stieß, I., Frankfurt am Main/New York, Campus.
- Heibach, Ch. (2000) *Literatur im Internet: Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*. Berlin, dissertation.de.
- Herbst, A.N. (1993) *Wolpertinger oder Das Blau, Roman*. Frankfurt am Main, Axel Dielmann. Zit. n.: Herbst, A.N. (2000) *Wolpertinger oder Das Blau, Roman*. München, Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Herbst, A.N. (1995/99) Eine Beichte. Wie ich zum Schreiben kam. (Gar nicht. Ich kam zum Veröffentlichen). *Die Welt*, 1999-05-08. URL: <http://www.die-dschungel.de/ANH/txt/fiktionen/deters_schreiben.htm> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (1998) *Thetis. Anderswelt*, Fantastischer Roman. Reinbek, Rowohlt.
- Herbst, A.N. (2000) *Das Flirren im Sprachraum*. URL: <http://www.die-dschungel.de/ANH/txt/pdf/flirren_im_sprachraum.pdf> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2001) *Buenos Aires. Anderswelt, Kybernetischer Roman*. Berlin, Berlin Verlag.
- Herbst, A.N. (seit 2003) *Herbst & Deters – Fiktionäre*. URL: <<http://www.die-dschungel.de/ANH/>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (seit 2004) *Die Dschungel. Anderswelt*. URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2004-06-21/03:57 P.M.) *Die Dschungel. Anderswelt*. URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/245992>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2005) *Das Weblog als Dichtung, Vortrag*. URL: <http://www.die-dschungel.de/ANH/txt/pdf/weblog_dichtung.pdf> [Accessed 21 July 2008].
- Herbst, A.N. (2006) *Leidenschaftlich ins Helle erzürnt oder Die vergessene Dichtung Carl Johannes Verbeens, Hörspiel*. W. Filz Red., Südwestrundfunk (SWR2) April 2006.
- Herbst, A.N. (2006-07-03/00:48 A.M.) *Die Dschungel. Anderswelt*. URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/2278367>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2006-08-05/8:37 A.M.) *Die Dschungel. Anderswelt*. URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/2485662>> [Accessed 17 November 2007].

- Herbst, A.N. (2006-08-15/7:28 P.M.) *Die Dschungel. Anderswelt.* URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/2532561/>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2006-08-25/9:48 P.M.) *Die Dschungel. Anderswelt.* URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/2580020/#2580773>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2007) *Isabella Maria Vergana. Kleine poetologische Anmerkung, Vortrag.* URL: <<http://www.die-dschungel.de/ANH/txt/pdf/Zur-Vergana.pdf>> [Accessed 21 July 2008].
- Herbst, A.N. (2007-01-26/5.30 P.M.) Das Literarische Weblog als Schwarzes Loch, Kleine Theorie des Literarischen Bloggens (78). In: *Die Dschungel. Anderswelt.* URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/3239565/comment>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2007-03-06/4:16 P.M.) *Die Dschungel. Anderswelt.* URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/3402535/>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2007-11-07/3.15 P.M.) *Die Dschungel. Anderswelt, Arbeitsjournal.* URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/topics/Arbeitsjournal/>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (2007-11-15/5:56 P.M.) Heidelberger Vorlesung I (2). Arbeit in der sterbenden Schriftkultur ist Arbeit am Sterben der Schriftkultur. In: *Die Dschungel. Anderswelt,* Rubrik: Poetik-Dozentur-2007. URL: <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/stories/4446844/#comments>> [Accessed 17 November 2007].
- Herbst, A.N. (o.J.) *Computer können dichten.* URL: <<http://www.die-dschungel.de/ANH/txt/pdf/computer.pdf>> [Accessed 21 July 2008].
- Lacan, J. (1978) *Freuds technische Schriften.* Übersetzt von W. Hamacher. Olten und Freiburg im Breisgau, Walter-Verlag.
- Novalis (1960) *Die Lehrlinge zu Sais, Gedichte und Fragmente.* Herausgegeben von M. Kiessig. Stuttgart, Philipp Reclam jun.
- Schnell, R. (2003) *Geschichte der deutschsprachigen Literatur seit 1945*, 2. überarbeitete und erweiterte Auflage. Stuttgart, Metzler.
- Schreier, M. (2005) Von Serienmörderinnen, Verschwörungen und Schwarzer Magie: Pseudo-Dokumentationen im Internet – ein neues Genre? In: Segeberg, H. & Winko, S. (Hg.) *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter.* München, Fink. URL: <<http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/>> [Accessed 17 November 2007].
- Rimbaud, A. (1972) *Oeuvres complètes.* Paris, Gallimard – bibliothèque de la Pléiade.
- Schmidt, S.J. (2002) Ko-Evolution von Moderne und Medientechniken. Postmoderne. In: Helmes, G. & Köster, W. (Hg.) *Texte zur Medientheorie.* Stuttgart, Reclam.
- Sterne, L. (2003) *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*, Band 7, Kap. 33, überarbeitete Aufl. London, Penguin.

- Verbeen, C.J. (1958) *Der neue Katechismus. Meditationen zum Christentum*. Aus dem Niederländischen übersetzt von C.V. Thelen. Zürich, Max Rascher.
- Wiener, N. (1948) *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. New York, John Wiley & Sons, Inc.
- Wiener, O. (1972) *die verbesserung von mitteleuropa, Roman*. Reinbek, Rowohlt.
- Wikipedia *Carl Johannes Verbeen*, Diskussion. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Diskussion:Carl_Johannes_Verbeen> [Accessed 17 November 2007].
- Wikipedia *Fiktion*. URL: <<http://de.wikipedia.org/wiki/Fiktion>> [Accessed 17 November 2007].

VI Rezeption

Wie Rezipienten mit Geschichten umgehen

VI Reception

How Recipients Handle Stories

Royal Road or Lost Highway? – Preliminaries for a Theoretical Conception of Filmtherapy

Henriette Heidbrink

Abstract

Die so genannte »Filmtherapie« wird bereits vielfach praktiziert – und das, obwohl eine entsprechende Rahmentheorie, die medienwissenschaftliches sowie psychologisches und therapeutisches Wissen vereint, noch gänzlich fehlt. Im folgenden Artikel sollen daher einige basale Probleme und hilfreiche Ideen der aktuellen Debatte um filmtherapeutische Konzepte skizziert werden, welche die komplizierten Feinheiten filmtherapeutischer Interventionen betreffen. Auf dieser Basis wird eine »Metatheorie der Beobachtung« vorgeschlagen, die in der Lage wäre, verschiedene traditionelle Formen der Materialbeobachtung – u.a. Hermeneutik, Phänomenologie, Semiotik – zu integrieren.

The so called phenomenon of »filmtherapy« is already taking place although an integrated framework that combines media scientific as well as psychological and therapeutic knowledge is still missing. The following article outlines some basic problems in the current reflection of filmtherapeutic concepts. It aims at collecting helpful ideas, which might be able to cover the intricacies of the complex filmtherapeutic endeavors. The main idea consists in a theoretical design based on a metatheory of observation that is capable of integrating different traditional observation-modes of the humanities like hermeneutics, phenomenology, semiotics, and their numerous offshoots.

1. Introduction

So far »filmtherapy« has been a phenomenon of practical application that has not gained the theoretical advertece yet, that is needed to evoke further systematic research. Hence, in the following, I shall examine a number of existing basic approaches (Berg-Cross, Jennings & Baruch 1990; Heston & Kottman 1997; Dermer & Hutchings 2000; Sharp, Smith & Cole 2002; Schulenberg 2003) regarding their theoretical implications. Most of the following might also be applied to other types of systematic interventions that take place in educational, academic, and consultative settings. The authors agree that films can serve as outstanding supporting devices for some therapeutic processes. What is mainly irritating, though, when looking at the state of the debate is the fact that the level of theoretical penetration as well as the awareness of already established knowledge is comparatively low: so far there is no convincing proposal for a satisfying theoretical concept of »filmtherapy«.

In their article “Utilizing movies in family therapy”, published in 2000, Dermer & Hutchings write: “Few authors write about utilizing cinematherapy as an overarching concept. Instead, most authors have written about implementing specific movies as interventions [...], employing segments of movies as examples of therapeutic concepts/processes [...], or comparing their cases to characters or plotlines in movies [...]” (Dermer & Hutchings 2000, p. 164).

Schulenberg finally comes to a conclusion that seems quite simple but to the point: "The idea of using films in psychotherapy is more complicated than it initially sounds" (Schulenberg 2003, p.36).

I hold the view that »filmtherapy«, understood as using a filmic narration in a therapeutic process, is a demanding undertaking for therapists. They have to know how to choose the right film, how to integrate the film into the therapeutic process, and the filmic narration must be discussed with their clients in an adequate manner. The choice of an appropriate film already calls for the ability to analyze and compare movies in order to find a promising stimulus. Moreover, the appropriate stimulus cannot be chosen without having a precise idea of the purpose it shall serve.

Consequently, the questions that center around »filmtherapy« roughly speaking involve two fields of scientific research: on the one hand the psychological and therapeutic knowledge that describes and explains the functioning of the healing processes and on the other hand the cultural-, media- and film-specific knowledge that applies to the filmic narration as well as its aesthetic features.

In the following I will start from a basis of classical paradigms in order to dwell on some still minacious problems and outline some promising directions. What interests me and serves as the main motivation for my research is first and foremost the pragmatic dimension, that is to say: If a therapist asked me what she needed to know about films in order to integrate them in her therapeutic endeavors, what could I tell her?

2. State of the Art & Obvious Obstacles

I will start with the state of the art, as it appears to me: a media-scholar observing the scene of »filmtherapy«. First of all it has to be stated that »filmtherapy« happens! – However apparently it is mainly practiced in the US, Canada and Australia. According to studies by the US-psychologists Norcross, Santrock et al. (2003) as well as Deane, Kazantzis & Lampropoulos (2004), 88 % of 827 asked psychotherapists in the US consider the therapeutic work with films as helpful and 67 % already possess experiences with the use of films. Besides this statistical information that does not reveal what exactly happens when »filmtherapy« takes place, the articles that will be discussed in the following go somewhat further into detail and give an overview about the central points that are stated and debated. They are mainly written by practicing therapists or psychologists themselves and have been published from the 1990s up to today.

Mainly two very general points are repeatedly mentioned: First, movies can be comforting to clients because they elicit the feeling that they are not alone with their problems (cf. Solomon 1997, 2001; Heston & Kottman 1997; Schulenberg 2003, p. 37). And second, movies help to create and strengthen the therapeutic alliance (cf. Berg-Cross, Jennings & Baruch 1990, p. 138) especially through the shared experience of watching the same story (cf. Dermer & Hutchings 2000, p. 165). When it comes to further intricacies, however, we face three problems in the first instance that are not yet solved.

2.1 Problem no. 1: Lack of Differentiation

The main problem consists in the fact that important differences regarding the film as a therapeutic stimulus are simply blurred: First of all, the traditional client-narration differs from a filmic or literary narration. Watching a film and discussing it afterwards is not the same as speaking about a directly told self-narration or about a spontaneously recounted episode of the client's everyday life.

Secondly, bibliotherapy might appear similar to »filmtherapy« but it also differs from it in many ways. Nonetheless in almost every article »filmtherapy« is considered to be an out-growth of bibliotherapy, what is historically speaking true, but totally leaves aside important distinctions: Films and novels share indeed the narrative organization but they vary concerning their medial qualities in various aspects. Due to the abstract signs of written language a text does not elicit the same effects as audiovisual stimuli do. Certain qualia, sensations, emotions, and affects like shock, disgust, fear, fright, or horror are bound to their semiotic basis that, in the case of a film, consists of a well-composed combination made of images, texts, and sounds. Thus from different media-products stem various perceptual tasks that have an impact on the further processing of the given information.

Thirdly, social observation must not be confused with the reception of film – even though they seem to be quite similar: Films present professionally trimmed plots, intentionally created images, selected actors, constructed characters and thereby are made to appear sometimes "larger" and at other times "smaller than life". The audience knows about the complicated differences between fiction and what we call reality up to a certain point. But this point differs interindividually so that every single person relates to both constructions in her very own way, finding a detail more or less authentic, plausible, possible, or probable.

Fourthly, films – and here the same applies to novels and audio books – cannot be reduced to their narrative aspects. There are amongst others aesthetic, ludic, experimental, simulative qualities that also shape the media-product and – not to forget – the probable receptional effects to a high degree (cf. Sorg 2007, Suckfüll 2004, p. 141 et sqq.).

Fifthly, almost the same holds true for the different concepts of reception that are nearly exclusively described as a form of 'character-bonding' called 'identification'. Murray Smith has shown in his book *Engaging Characters* (1995) that the concept of 'identification' needs to be differentiated: hence he distinguishes 'alignment', 'allegiance', and 'recognition'. And there are various types of general character-conceptions (cf. Eder 2008, p 373 et sqq.) as well as specific forms of 'character-bonding' that depart from the subject-centered view on characters: Jochen Venus, for instance, refers to the example of heist movies, as *Ocean's Eleven* (2001) and argues from a morphological perspective that the 'group-character' does not reveal an individual subject any more, that lends itself to the spectator as a projective alter ego. The 'group-character' rather keeps together certain motives, acts, and agencies. Therefore it primarily serves a ludic function within the narrative setting (cf. Venus 2007).

2.2 Problem no. 2: Change through Film? – Social Observation, Identification & Therapeutic Metaphors

When it comes to the question how movies are supposed to elicit therapeutic changes, the argumentations are not very convincing due to the fact that they do not refer to detailed therapeutic concepts but rather cling to acquainted ideas. In fact it seems amazing what is said to be accomplishable by using films in therapy. While Sigmund Freud's "royal road" led through the preconscious to the unconscious and its supposedly 'logical structures' that had to be elaborately reconstructed by the psychoanalyst, films (and novels) are often very enthusiastically pictured as useful tools that seem to be able to directly create all kinds of quick insights and changes:

Dermer & Hutchings state that "[B]oth literature and cinema can be used to educate, normalize, reframe, and expand ideas" (2000, p. 164). And according to Berg-Cross, Jennings & Baruch »filmtherapy« "[...] is an optimum technique to use when the therapist is seeking to deepen and broaden the emotional and intellectual experience of the problem" (1990, p. 141). Furthermore they hold the view that "videos can give clients deeper insights into the dilemmas that they are facing in their own lives and a deeper understanding of their personalities, their strengths, and their weaknesses" (Berg-Cross, Jennings & Baruch, 1990, p.139). At large, films – especially because of their ability to elicit emotional reactions – are pictured as *expressways* that supposedly "directly provide the client with a healing emotional experience" (Berg-Cross, Jennings & Baruch 1990, p. 140).

There are three major concepts of therapeutic change that seem to be used in »filmtherapy«: Change through learning due to social observation, change through 'identification', and change through the use of 'therapeutic metaphors'. In the first case movies are taken as a basis for 'observational learning'. The viewers observe "attitudinal expression" and "learn new ways to express themselves" (Schulenberg 2003, p. 37). In the second case – carried out by Berg-Cross, Jennings & Baruch – movies "[...] that have characters who model efficacy and instrumental behaviors and can be used to establish growth promoting identifications" (1990, p. 140) are recommended.

Both concepts are based on analogies that assume a direct media-impact that has not been proved valid with the results of the research on reception-processes. Consequently they cannot grant a satisfying basis for »filmtherapy« because they are not able to explain which behavior will exactly be adopted by a client and which will not. Moreover it remains unclear with which character a recipient will identify and what will be learned. The intricacies of changing someone's belief, behavior, or even personality towards a certain direction are the core topic of all presently hardly discussed therapeutic concepts and will not be solved by recommending a movie in the hope for beneficial 'identification'.

A first step might be to model different forms of film- and character-bonding that cover a large variety of expectable correspondences, while being aware of the fact that the impact of a medial stimulus cannot be predicted for individual cases. Schulenberg concludes: "[...] people can make judgments based on the decisions and actions of character depictions. However, the

underlying mechanism that facilitates positive therapeutic change is unclear" (Schulenberg 2003, p. 38).

In other cases the authors refer to the concept of the 'therapeutic metaphor', that is known from the works of Lakoff (1980, 1987) and Mills & Crowley (1989). Heston and Kottman state: "For a therapeutic metaphor to work, the counselor must find a balance between the obscure and the obvious. The parallels between the client's situation, relationships, self-perception, and those of the protagonist of the metaphor must be clear enough so that the client can make the 'bridge of connection'. However, the parallels need to be indirect enough so that the client is less likely to be resistant to the perspective presented by the metaphor than he or she should be if the counselor had directly conveyed information, suggestions, or interpretations about the client's life" (Heston & Kottman 1997, p. 93).

Again an analogy between recipient and protagonist is assumed, but in contrast to the concepts mentioned first, this time the distance that is achieved by talking about the medial narration instead of directly referring to the client's problem is the clue to achieve new and helpful insights. The advantage therefore lies in the option to talk about someone, namely a fictive agent, who is faced with a similar problem as the client and deals with the situation in a manner that appears worthwhile to be discussed in the eyes of the therapist. In this case the filmic story line serves as an inspiring suggestion for the client to think about her own situation and alternative actions.

"Using metaphors and stories via movies allows therapists to communicate to a more receptive, less defensive part of our clients. This shared communication can bypass resistance and send a powerful message that can, among other benefits, suggest solutions to problems, plant seeds for growth, reframe problems and build rapport by providing a shared experience between client and therapist" (Sharp, Smith & Cole 2002, p. 274). Regarding this statement, it will be necessary to start asking further questions, that is to say: How do we have to mold the circumstance of a therapist who extrapolates from *her personal* experience of a movie to the client's reception And how do the well-known concepts of 'identification', 'transference', and 'counter transference' contribute to the multifaceted exchange processes of therapist, client, film and its characters?

2.3 Problem no. 3: Lacking Inter- and Transdisciplinary Exchange

What is mainly irritating is the fact that the authors of articles on filmtherapy do not address, and sometimes even seem to ignore the current state of research both on the side of the film and on the side of therapy. In the domain of psychological and therapeutic research a large variety of highly differentiated concepts exist. Therefore the filmtherapeutic endeavors should at first clarify to what concepts or healing interventions they cling to. On the other side, in the domain of cultural- and media studies, the relationship between recipient and medial, namely filmic, material is a classic to all epistemological and therefore also hermeneutical, phenomenological as well as formalist, structuralist, and post-structuralist theories. Therefore within »filmtherapy« we have to deal with a narrative constellation in which at least two persons – one of them being an expert on therapeutic issues – deal with an audiovisual story that is

made by a third party, formerly known as the instance of the ‘author’: a film-production team. Consequently, the simple choice of a movie has to be based on a complex web of assumptions about a) the client and her problem, b) the adequate movie, and c) the relation between ‘a’ and ‘b’.

A closer look at a few statements shows that the mentioned articles are soaked with mainly hermeneutical but also phenomenological allusions while none of these approaches is discussed explicitly or in detail. Berg-Cross, Jennings & Baruch state: “When chosen with care, the possible beneficial effects of cinematherapy would, in most cases, far outweigh the risk of misinterpretation or overinterpretation” (1990, p. 138). There are no further explanations about what the expression “chosen with care” means. Also the three authors do not suggest how the beneficial effects of such a hyper-complex affair as »cinematherapy« could possibly be estimated or what is meant by the risk of mis- or overinterpretation. Schulenberg writes: “It is likely that not all clients will be equally receptive to films and will not react equally well to the intervention” (2003, p. 44). Based on the triadic relationship of client, counselor, and story – respectively film – Heston & Kottman for example distinguish three levels: The first level is called the ‘surface structure of meaning’ and consists of the literal words and images of the film. Through associations, this level activates the second level that is “indirectly meaningful” to the client, and consists of rather universal ideas. The third level is again activated by the second one and the “recovered deep structure of meaning” of the former is supposed to be “directly meaningful” to the client (1997, p. 93).

Remarkably all of the proposals seem to remain unaware of the traditional debate that is centered on hermeneutical approaches – see amongst others Albert (1994), Bühler (2003), Leschke (1986, 2005). Hermeneutics and phenomenology apply to the experience, perception, understanding, and interpretation of phenomena and despite a long tradition of research the theoretical and methodological status of both is highly controversial. What can be seen within the last decades, though, is their confrontation with theoretical imports from sociology, biology, namely constructivism, and systems theory. On the side of the media-sciences the theoretical arch of Schmidt – from *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung* (1994) [Cognitive autonomy and social orientation; HH] to *Geschichten & Diskurse* (2003) [Narrations & Discourses; HH] – and the work of Oliver Jahraus (1999, 2000 with Ort, 2001 with Ort, 2003) show the fruitful frictions of two theoretical perspectives that are strictly speaking not combinable, but the final paradoxes or infinite regressions of either one refer to the other in each case.

On the psychological-therapeutic side Simon (1993, 1994) and Fuchs (1998, 2003, 2005) have shown the corollaries that the consequent appliance of a theory of observation has for traditional concepts of psychodynamic observation: What happens is nothing less than the deflation of the unconscious, and concepts like ‘transference’ or ‘counter transference’ are resolved into the distinction of internal and external observation. Psychic, somatic, and social processes are separated from each other into operatively closed, autopoietic systems that are composed of thoughts [Gedanken; HH], biological processes, or communications that cannot be translated into each other but are structurally coupled (cf. Luhmann 1984). Without going into further details here, my point shall be that a theory of »filmtherapy« needs to relate theo-

retical assumptions about the filmic stimulus to theoretical assumptions about communicative processes. While the symbolic share at least has available the materialistic basis of the film that can be treated as a composition of fixed signs, the second share, the so-called social dimension, lacks this form of manifestation.

Additional difficulties arise from the fact that the therapeutic field is extremely manifold. On this account the aim should be to develop a filmtherapeutic concept that is able to integrate at the best a high variety of diverse approaches that are centered around the main therapeutic paradigms: cognitive-behavioral, psychoanalytical, psychodynamic, existential-humanistic, systemic, and integrative approaches. All of these are based on different assumptions; moreover they apply different methods and focus on different types of phenomena. Consequently the film as therapeutic stimulus will serve variable functions. What will be fairly constant though, is the narrative setting: It is very likely that at some point at least two people will communicate about what they saw on the screen, what effects it had on them and what these things mean to each of them. How therapeutic change can be generated will be a question that has to be left to the therapists; but to highlight different ways of describing, interpreting, analyzing, and discussing a filmic narrative is an issue that seems to me clearly addressed towards media-, culture- and film studies – where a number of answers already exists.

3. New Narrative Constellations

Psychotherapy has been a home for narratives from its very beginning, and the film – even though some new digital finesse might astonish the audience – is a culturally well established medium. I will argue though, that the filmic narration changes the sensible therapeutic arrangement in an enduring manner. I will substantiate this thesis by means of three points.

3.1 Film as a Powerful Third-Party-Narrative

The most striking difference is marked by the fact that in traditional therapies by Freud, Jung, Adler and the following generations of I-, object relations- and self psychologists, up to diverse current streams of alternative approaches, the clients were the ones who narrated and later acted, played, painted, or sculptured. But film as an externally generated narration is not a self-made medial product like a painted picture in Art Therapy. While for instance in Gestalt Therapy the therapist construes the creative work of a patient, who is the direct author and therefore responsible for each taken decision, in »filmtherapy« we have to deal with a narration that is designed by a stranger. One problem consists in the not answerable question to what degree the client agrees and accepts the filmic view and at what point she develops an aberrant position. Therefore »favorite films« qualify for the assumption of a high degree of ‘identificational saturation’, although it remains unclear up to what point this assumption is covered.

According to Dermer & Hutchings movies unfold a lot of potential to enrich a therapeutic process, “[...] because they can connect to clients on an emotional, cognitive, and/or behavioral level” (2000, p. 165). Due to this ability Schulen-berg considers movies as “[...] an

efficient means of working with some clients who are difficult to reach emotionally through other methods" (2003, p. 35). However client and analyst see themselves confronted with a *highly attractive narrative proposal* that can be characterized as professionally and intentionally created media-product that combines images, texts and sounds in an aesthetically very ambitious manner.

First and foremost the filmic narration irritates the traditional status of the client-narration because films are intentionally trimmed to elicit certain receptional effects. The professional production teams put the themes through a strong deformation: Consequently the situations of the client's everyday life are quite different from the ones that the characters on the screen experience. Whereas the aberration depends on the genre: The fictional world and its plot can be nicer, easier, lighter, and brighter than everyday life, as for instance in some romantic comedies; or they can be darker, stranger, faster, and incredibly more horrifying than in everyday life, as it is the case of action, war, or horror movies. What remains crucial is the fact that all elicited emotional and cognitive effects might be helpful on the one hand but on the other hand they also need to be reevaluated and deconstructed since life is not comparable to movies. In comparison a client *herself* tells the things as they appeared to *her* and as they affected *her* – what brings us to following point, that focuses the integration of film in therapeutic processes as a detour.

3.2 The Filmic Detour and Its Advantages

Films differ from what is called 'reality' and 'everyday life'. And like novels and other narrative media they do not have the same status as the client-narration where each word, each actant, and each perspective is chosen and constructed by the client. Therefore they can – staying within already used metaphors – be called a 'detour'.

But why should a therapist decide to go this supposedly longer way around? One of the advantages of such a detour has already been mentioned and consists in the attempt to 'bypass resistance', because films can serve as an explicit *model* of social interaction that reveals a certain behavior that might be problematic for the client by belonging to someone else, that is to say: a character. Since one goal in therapy at many times is the increase and differentiation of self-observance and self-reflection, the right choice of movies can help the client to realize that she feels closer to some characters than to others. Thereby, with the reflective help of the therapist, she might be able to recognize her own crucial features from a 'safe distance': "If the proper aesthetic distance is maintained, people can become emotionally involved with a movie so that it has an impact but at the same time they remain sufficiently removed to be objective" (Nichols & Schwartz 1998, p. 162).

What has to be kept in mind, though, is the fact that self-reflection must not be confused with profound changes in personality. The filmic detour thus serves a specific purpose but this fact on its own cannot hold for any long-term alteration. Additionally it must be mentioned that the client's awareness of certain traits or a certain behavior might be a helpful insight but is incommensurable to the Freudian concept of 'resistance', not to speak of the great variety of changes the concept has gone through (cf. Wheeler 1998).

4. A Brief 5-Point-Sketch

In the following I will dwell on five points that seem fairly important to me in order to grasp the issue of »filmtherapy« theoretically in a satisfactory manner on which further – e.g. empirical – research can be based on: The overall theoretical design, the levels of subjectivity, materiality, intersubjectivity, and the so called »initiation of change«.

4.1 Theoretical Design

In one sentence: Filmtherapy involves two observers that observed their own receptional effects during the reception and now observe each other while communicating about the formerly observed narration and its effects (cf. Simon 1994, p. 53). Since therapists work with a wide range of methods and diverse approaches, an integrative framework is needed. This will contain different types of film-observation, while each one must be bound to the condition of displaying all drawn inferences explicitly. The drawn inferences could for instance be assigned to the following categories: ‘Description’, ‘Interpretation’ and ‘Analysis’. ‘Description’ aims at observations that are directly linked to the material, while all ‘interpretive’ inferences have to denominate the coherences they refer to, and ‘analytical’ inferences have to denominate the functional relations they allude to.

In this way even incommensurable methodological processes – for instance hermeneutical, phenomenological, structuralist, poststructuralist as well as formalist and neoformalist (ct. Thompson 1988) – can be thought of as running parallel to another. Via meta-observation structural homologies can be shown and traced back by naming crucial points in the filmic material. In his book *Der Sinn der Beobachtung* (2005) [The sense of observation, HH] Peter Fuchs has – referring to the works of Niklas Luhmann – outlined] a theoretical meta-design of this type that could serve a theory of observation that distinguishes between 1st and 2nd order observations.

4.2 Level of Subjectivity: Therapist & Client

On the level of subjectivity the theory of observation calls for a strict distinction between internal observations – also known as introspection – and external observations of others, namely objects, persons, and characters. In terms of introspection, a recipient might focus somatic, sensuous, and psychic processes of the self in relation to the presented material. The therapeutic skills include a specific knowledge about patterns of behavior that provides the basis for the monitoring of others.

Professional observers, as well as professional producers are characterized by the fact that they are able to relate to an object in different modes of reception or production by building up a certain distance to their very own first, direct, and unreflected intentions, reactions and impressions. It is exactly this small head start of knowledge and reflection that describes the therapeutic margin that is – if used productively – able to elicit a higher awareness or deeper reflection on the side of the client.

The therapeutic dialogue in »filmtherapy« is lead by a therapist who first watches a movie and then extrapolates how others might relate to the film. This form of slightly altered ‘transference’ is well known from psychoanalysis and Fritz B. Simon has shown that even from a cybernetic position it is a usable concept as long as the strict separation of in- and extern observations takes place (1994, p. 70) – or put in terms of Gebhard Rusch: the distinction of comprehension and explanation (Rusch 2001, pp. 70–90).

A reception-theory that aims at a subject-centered dialogue would firstly have to explain how exactly these therapeutic extrapolations work and secondly it would have to identify the observations that probably denote circumstances that are likely to unfold therapeutic values within a guided dialogue. Therapists therefore would have to learn to build up hierarchies of assumptions and classified patterns of controlled speculations that they bring into the therapeutic dialogue about a certain filmic sequence that is at stake. The main aim consequently lies in developing a variety of hypotheses about probable types of film-bondings, primary pleasures and aversions, as well as personal issues that they think the client might not be fully aware of and metaphors that cover these issues in a preferably concise manner.

4.3 Level of Materiality: Object Film

First and foremost films aim at complex but standardized chains of cognitive, sensuous and emotional reception-effects, so that some of the basic knowledge for therapists should start with a genre theory that focuses on these cognitive, emotional, and sensuous patterns as for instance outlined by Torben Grodal in his book *Moving Pictures* (1997). In order to capture all films and genres the observation should be focused firstly on the »Narration« with its dramaturgy and normativity, secondly on the »Aesthetics« with its direct and indirect effects, and thirdly on the »Referentiality« focusing the degree of alienation of the fictional world that is evoked by the specific diegesis. Based on these three dimensions the film can be pictured as narrative process that consists of »tensioning« and »coping« devices. These devices are rather responsible for the film-bonding that a spectator might cultivate than basic forms of ‘identification’.

4.4 Level of Intersubjectivity: Therapeutic Dialogue

Coming from the level of subjectivity and therewith starting from a differentiated form of observance of oneself and others, a terminology is needed that is able to capture the interactional processes that include the involved subjects. The task here is to deal with the high unlikeliness of successful communication that has been described and discussed by diverse approaches of systems theory or constructivism.

Simon states: “Each observer who makes a statement about an object always states something about herself” (1994, p. 53; transl. by HH). Consequently, anyone who wants to make concise assumptions about the personal involvement of someone else has – besides her very own response – to develop and train a great variety of hypothetical modes of reception that apply to certain narrational and aesthetically composed genre-patterns. But these assumptions can never be anything else but guesses about more or less probable reactions, because due to the

self-referentiality of psychic systems, no one can ever certainly know if she is speaking about a receptional reaction someone else actually experienced. Luhmann's concept of 'autopoiesis' as well as his skepticism towards intersubjectivity (cf. Schmid 2000) make the integration of film-observations under the roof of systems theory a quite complex endeavor that cannot be revealed here in detail (for further explanations see Heidbrink 2008).

On the whole the main task for therapists will consist in learning to differentiate the large variety of effects that can be elicited by films in order to avoid unreflected transference. Trained observers can also shift from the mere perception of topics, meanings, and 'identifications' to the observation of different kinds of concise 'shapes' in the material that are often bound to intermedial exchange. The task then changes from 'making meaning' to 'finding the shape that matters' the most to the client. And the criteria for the importance of a certain 'shape', 'form', or 'figure' are firstly – well known to all Gestalt Therapists – its *conciseness* and secondly – well known to all therapists – its *redundancy*.

4.5 »Initiation of change«

Last but not least it should be made clear that it is not the film itself that intentionally initiates change in a subject although people might sometimes state that a certain narration has changed their life – as well as any other occurrence might have done the same. To change someone – in terms of her (self-)observations, her beliefs, reflections, or behavior – is a complex and long-lasting process with a lot of redundancies that need close guidance in order to provide the necessary cognitive and emotional stability. A film will not be able to do that but to talk about filmic events might be a helpful addition within the progress – the decision to take this detour and the estimation of its benefit has to be left in the hands of the responsible therapist.

References

- Albert, H. (1994) *Kritik der reinen Hermeneutik: Der Antirealismus und das Problem des Verstehens*. Tübingen, Mohr.
- Berg-Cross, L.; Jennings, P. & Baruch, R. (1990) Cinematherapy: Theory and Application. In: *Psychotherapy in Private Practice*, 8 (1), pp. 135–156.
- Bühler, Axel (ed.) (2003) *Hermeneutik: Basistexte zur Einführung in die wissenschaftstheoretischen Grundlagen von Verstehen und Interpretation*. Heidelberg, Synchron, Wiss.-Verl. der Autoren.
- Deane, F.P.; Kazantzis, N. & Lampropoulos, G.K. (2004) Psychologist's Use of Motion Pictures in Clinical Practice. In: *Professional Psychology: Research and Practice*, 35 (5), pp. 535–541.
- Dermer, S.B. & Hutchings, J.B. (2000) Utilizing Movies in Family Therapy: Applications for Individuals, Couples, and Families. In: *The American Journal of Family Therapy* 28, pp. 163–180.
- Eder, J. (2008) *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg, Schüren.
- Fuchs, P. (1998) *Das Unbewußte in Psychoanalyse und Systemtheorie: Die Herrschaft der Verlautbarung und die Erreichbarkeit des Bewußtseins*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Fuchs, P. (2003) *Der Eigen-Sinn des Bewußtseins. Die Person, die Psyche, die Signatur*. Bielefeld, Transcript.
- Fuchs, P. (2005) *Die Psyche: Studien zur Innenwelt der Außenwelt der Innenwelt*. Weilerswist, Velbrück Wiss.
- Grodal, T. (1997) *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford, University Press.
- Heidbrink, H. (2008) *Filmtherapy?!* (Dissertation, forthcoming). University of Siegen, Germany.
- Heston, M.L. & Kottman, T. (1997) Movies as Metaphors: A counseling intervention. In: *The Journal of Humanistic Education and Development* 36, pp. 92–99.
- Jahraus, O. (1999) Die Untergehbarkeit der Interpretation. In: Jahraus, O. & Scheffer, B. (eds.) *Interpretation, Beobachtung, Kommunikation: Avancierte Literatur und Kunst im Rahmen von Konstruktivismus, Dekonstruktivismus und Systemtheorie*. Tübingen, Niemeyer, pp. 241–291.
- Jahraus, O. & Ort, N. (eds.) (2000) *Beobachtungen des Unbeobachtbaren: Konzepte radikaler Theoriebildung in den Geisteswissenschaften*. Weilerswist, Velbrück Wiss.
- Jahraus, O. & Ort, N. (eds.) (2001) *Bewußtsein, Kommunikation, Zeichen: Wechselwirkungen zwischen Luhmannscher Systemtheorie und Peircescher Zeichentheorie*. Tübingen, Niemeyer.
- Jahraus, O. (2003) *Literatur als Medium: Sinnkonstitution und Subjekterfahrung zwischen Bewußtsein und Kommunikation*. Weilerswist, Velbrück Wiss.

- Lakoff, G.P. & Johnson, M. (1980) *Metaphors We Live By*. Chicago, University Press.
- Lakoff, G.P. (1987) *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*. Chicago, University Press.
- Leschke, R. (1986) *Metamorphosen des Subjekts: hermeneutische Reaktionen auf die (post-)strukturalistische Herausforderung*. Vol. 1 & 2. Frankfurt a.M., Lang.
- Leschke, R. (2005) Verstehen/Interpretation. In: Barck, K.; Fontius, M. et al. (eds.) *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*. Vol. 6: Tanz – Zeitalter/Epoche. Stuttgart, Metzler, pp. 330–367.
- Luhmann, N. (1984) *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Mills, J.C. & Crowley, R.J. (1989) *Therapeutic Metaphors for Children and the Child Within*. New York, Brunner/Mazel.
- Nichols, M.P. & Schwartz, R.C. (1998) *Family Therapy: Concepts and Methods*. Boston, Allyn and Bacon.
- Norcross, J.C.; Santrock, J.W. et al. (2003) *Authoritative Guide to Self-Help Resources in Mental Health*. New York, Guilford Press.
- Rusch, G. (2001) Verstehen erklären, Erklären verstehen. In: Hug, T. (ed.) *Wie kommt Wissenschaft zu Wissen?* Baltmannsweiler, Schneider Verlag Hohengehren, pp. 70–90.
- Schmid, H.B. (2000) Subjektivität ohne Interität: Zur systemtheoretischen “Überbietung” der transzentalphänomenologischen Subjekttheorie. In: Merz-Benz, P.-U. & Wagner, G. (eds.) *Die Logik der Systeme: Zur Kritik der systemtheoretischen Soziologie Niklas Luhmanns*. Konstanz, UVK, pp. 127–153.
- Schmidt, S.J. (1994) *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung: konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*. Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Schmidt, S.J. (2003) *Geschichten & Diskurse: Abschied vom Konstruktivismus*. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt.
- Schulenberg, S.E. (2003) Psychotherapy and the movies: On Using Films in Clinical Practice. In: *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 33 (1), pp. 35–48.
- Sharp, C.; Smith, J.V. & Cole, A. (2002) Cinematherapy: Metaphorically Promoting Therapeutic Change. In: *Journal of Counseling Psychology*, 15 (3), pp. 269–277.
- Simon, F.B. (1994) Die Form der Psyche. Psychoanalyse und neuere Systemtheorie. In: *Psyche* 1, pp. 50–79.
- Simon, F.B. (1993) *Unterschiede, die Unterschiede machen: Klinische Epistemologie: Grundlage einer systematischen Psychiatrie und Psychosomatik*. Berlin, Springer.
- Smith, M. (2004) *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford, Clarendon Press.

- Solomon, G. (1997) *The Motion Picture Prescription: Watch This Movie and Call Me in the Morning*. Fairfield, Aslan Publishing.
- Solomon, G. (2001) *Reel Therapy: How Movies Inspire You to Overcome Life's Problems*. New York, Lebhar-Friedman.
- Sorg, J. (2007) Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film. In: Leschke, R. & Venus, J. (eds.) *Spielformen im Spielfilm: Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld, transcript, pp. 331–366.
- Suckfüll, M. (2004) *Rezeptionsmodalitäten: Ein integratives Konstrukt für die Medienwirkungsforschung*. München, Reingard Fischer.
- Thompson, K. (1988) *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton, University Press.
- Venus, J. (2007) Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur. In: Leschke, R. & Venus, J. (eds.) *Spielformen im Spielfilm: Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld, transcript, pp. 299–327.
- Wheeler; G. (1998) *Gestalt Reconsidered: A New Approach to Contact and Resistance*. Analytic Press.

The Triplets and an Analysis of the Reception of Their Female Media Characters

Alba Ambròs

Abstract

The art of storytelling continues to captivate children and adults because of its magic journey into the world of imagination and dreams. This research paper focuses on the reception of the Triplets, three illustrated female child characters who become media characters. It also studies the gender impact it has on 170 eight-year-olds through the feminine models they embody. This study follows previous research by Prats & Ambròs (2008). Final conclusions show that the roles and gender *The Triplets* exhibit are not received by the 170 children in a uniform way. Besides, the intertextualities¹ of each sister with other male and female characters in the literary and media world confirm that relations are established mostly in the media field and not so much in the literary field. Apart from this, direct correlations are established between the sex of the interviewee/informant and the sex of the character chosen.

Die Erzählungskunst verzaubert alle Kinder und Erwachsene auch noch heute noch wegen ihrer magischen Reise durch die Welt der Fantasie und der Träume. Diese Untersuchung bringt die Rezeption von drei beschriebenen weiblichen Charakteren – Die Drillinge (Helena, Anna und Theresa) – und ihre genderspezifische Auswirkung auf eine Gruppe von 170 achtjährige Kinder. Die Studie folgt der vorhergehenden Untersuchung von Prats & Ambròs (2008). Abschließende Ergebnisse zeigen, dass die Rollen und Geschlechter der Drillinge von den 170 Kinder nicht gleich rezipiert werden. Die Intertextualität jeder Schwester mit anderen männlichen und weiblichen Charakteren in der Literatur und in den Medien bestätigt, dass die Beziehungen im Kontext der Medien und nicht im literarischen Kontext gebildet werden. Darüber hinaus gibt es enge Beziehungen zwischen dem Geschlecht des Befragten und dem Geschlecht des ausgewählten Charakters.

Introduction

The art of storytelling keeps captivating children and adults alike as it takes them on a magic journey into the world of fantasy and dreams. Princesses, princes, witches, fairy godmothers, queens, donkeys and an endless list of traditional characters from classic stories have made up the literary and fantastic world of children. Through juvenile literature, children and adolescents learn symbols, habits, roles and models which are integrated into their educational and social behaviours. The phenomenon depends on the meaning each reader attributes to these elements according to his/her personality in addition to his/her social and reading experience (Colomer 1999). We cannot forget that the treatment of the inequality of gender in literature,

¹ See footnote 9 for a definition of the concept.

over a prolonged period, is the mirror image of a model of society which is undergoing change. Nevertheless, many stereotypes and discriminatory roles are still evident in certain literary and media contexts. Consequently, developing critical analysis is fundamental to understand the messages that we receive.²

At present, the art of storytelling is not restricted to the oral tradition of narrating stories or to individuals reading them. TV screens have emerged as a new element that has taken on the narrator's role in storytelling. Paraphrasing Buckingham (2003), the media are the other teacher that always enjoys success. In this context, our conception of narrative is based on Ryan's definition: "Though no medium is better suited than language to make explicit the logical structure of narrative, it is possible to study narrative in its nonverbal manifestations without applying the communicative model of verbal narration" (2004, p. 15). Television cartoons exhibit non-verbal communication, information and roles. Within this framework, this paper aims to study one such TV series: *The Triplets*. Our aim is to see how 170 eight-year-old Catalan children perceive these three little girls. The reason for this choice is two-fold: on the one hand, the topics treated in *The Triplets* are universal and include classical and traditional stories from different cultures; on the other hand, there is the question of the series' popularity: It is shown in 158 countries and *The Triplets* is broadcast in 35 different languages.³

To start with, the theoretical basis of the present study will be given and an explanation for its motivation will be put forward. It is the follow-up of a previous study initiated some months ago by a member of the research group known as FRAC (reader reception: an analysis of reader intertext components) at the University of Barcelona. Next, the main protagonists of this study, the Triplets themselves, as well as their work will be introduced. In the third section, the study carried out on 170 children to find out about their literary and audio-visual preferences will be described and analysed, as well as the questionnaire used in this exercise. Finally, the results and conclusions of the investigation will be exposed and further aims of research proposed. After the bibliography, an appendix has been added to include some relevant information, such as a sample questionnaire and a summary of the most outstanding data obtained in the different questions.

1. Research Theory Based on Literary and Media Coordinates

To open a theoretical investigation with a title as presumptuous and extensive as the one chosen here may seem to denote an excess of ambition on the part of the investigator. Nevertheless, discarding presumptuousness from the outstart, we must clarify that the reason for the heading of the first part of the paper "Research theory based on literary and media coordinates" is due to the theoretical complexity underlying the topic under investigation: the reception of literary characters who have become media phenomena, and the gender impact

² Let us think, for example, of some advertisements that have been fined and withdrawn from the market (one by Dolce & Gabanna 2007, for instance).

³ *The Triplets* web site: <<http://www.thetriplets.com/>>.

on eight-year-old children through the feminine models they embody. It becomes clear, then, that children's literature and media reception sustain the theoretical basis of this study and justify this section's heading.

We chose to carry out this investigation to continue a previous study initiated with a professor at the Department of Language and Literature at the University of Barcelona, Dr. Prats⁴, on the representation of the feminine models displayed in *The Triplets*. We both cooperate in the research group FRAC, at the same university. After consulting specific bibliography on gender treatment in Spanish juvenile literature from the last third of the 20th century, we decided to investigate if *The Triplets* followed the line of feminine role transformation initiated around the seventies and eighties in our country or, on the contrary, if it remained anchored in the sexist inequality that dominates a major part of the universal tradition of fantasy literature. Bibliographical sources consulted on the subject – Turin (1994), Cromer & Turin (1998), Molina (1996) and Colomer (1999) – agreed that both on a visual and at a textual level, masculine and feminine roles are portrayed differently. While masculine role characters are bestowed with intelligence and industrious natures, feminine ones are portrayed as ignorant and reduced to familiar and domestic contexts.

The conclusion of the previous study was that *The Triplets* started out with a characteristically “female” role and then suffered gender transformation. This process began in the written tales and became consolidated in their audio-visual counterparts. To reach these conclusions, a chart was designed with the information obtained from the theoretical corpus. It was divided into five topics: scenarios, clothing/complements, roles, virtues/attitudes and actions that seemed to be the most persistent in children's stories and tales. Within each topic, between five and seven aspects were chosen for analysis in as many as six collections of *The Triplets*, ranging from the first story, in which the three characters were born (1983), to comics written for the audio-visual script (1995). For a better understanding, a brief visual summary was drawn up (see figure 2 in section 2) which shows the story on which the cartoons series was based. It then shows the books that were written as a result of the audiovisual series' scripts.

An analysis and a comparison of each individual topic showed significant changes in the following three topics: roles, virtues/attitudes and the actions the children performed. For that reason, the article ended up sustaining that *The Triplets* contribute to a new feminine model in children literature that culminates and consolidates that of the cartoons. According to Fedorov (2008), the series turn the Triplets into media characters simply because they appear repeatedly in a media context.

Despite coincidences between the 1985 collection and the cartoons, the most surprising changes between the illustrations and texts in the books and those in the cartoons are the girls' physical appearance and maturation, as well as their clothes and complements. The image displayed by the cartoon Triplets corresponds to girls of five or six years of age, whereas their mentality and intelligence is equivalent to those of seven or eight year-olds. The girls seem to be younger when seen on the screen. Clothes and complements also vary.

⁴The article mentioned is “*The Triplets* and the Representation of Feminine Models”, Prats & Ambròs (2008).

Whereas in the tales they wear varied clothing (dresses, skirts, sports clothes, etc.), on TV they usually appear in blue dungarees and t-shirts matching the colour of the little ribbon that identifies them.

From both a literary and a media-orientated point of view, it can be sustained that the cultural transmission of roles, models, conducts and ideas is inherent to the act of communicating, whichever support is the one chosen. Nevertheless, with the appearance of mass media, a concern for the effects caused by the media is born. Many useful studies on such influences and effects sustain Echo's (1965) apocalyptic and integrating point of view, as well as extending the debate. Examples of this are Postman's (1983) and Tapscott's (1998) opposite views. Mc Quail (2000, p. 426) exposes three different types of effects: cognitive, affective and behavioural. On this basis, he designs a chart in which he considers all the possible media effects by combining two variables: intentionality and response time of the broadcaster emitter.

From an educational point of view, Wolf (1992–1994) adds that the impact of media depends on other variables such as student reception, interaction with other media and child cognitive development. Strasburger & Wilson (2002) reviewed media impact on both children and young people. In an eight-chapter book, they went into monographic studies on media violence, sexuality and the media, drugs and the media, eating and eating disorders and rock music and musical videos. They insist on the idea that media messages are interpreted differently according to the age of the viewers. Such studies explain the five mental processes children activate: information selection for processing; sequencing of major events into some kind of story; drawing inferences from implicit cues in messages; drawing sense out of both explicit and implicit cues in messages; and message evaluation resulting in liking or disliking it.

To conclude this synthetic and incomplete review of the theories on the effects of communication⁵, it is clear that the mass media have an impact on the audience and that the meanings and interpretations of society are a collective phenomenon. Consequently, the more contact we have with the media, the more mediated the representations of the complex physical and social world in which we live are. Following Rubin and Haridakis' (2001) latest research on media effects, my study provides an insight into the portraits and stereotypes of women in the media, in this case through *The Triplets*, as well as their reception and impact on eight-year-olds.

In the title of this paper the term ‘reception’ is used. It is understood as the ability to read both images and texts as a “gestalt”, being aware that, as stated by Duran (2007), “[...] any text and any image, any book and especially a picture book, becomes a representation for the reader. [...] It occurs to me that maybe there are not any big differences between the processes which are activated in our mind when we are in front of a text and those processes which are activated when we are in front of an image. Even in those processes which are activated when

⁵ For a fully detailed and referenced study see Ambròs (2002), sections 1.2.4. and 1.2.5 in chapter one: <<http://www.tdx.cesca.es/TDX-0902104-103903/>>.

we are not in front of a text or a static image, but sitting and watching a theatre play or a television show". Which is the mental representation boys and girls have of the study as regards the roles and character of the Triplets? In the third section, after getting to know *The Triplets*, the answer to this question will be revealed.

2. *The Triplets*: Three Filmstars

In 1983, Barcelona-born writer Roser Capdevila created *The Triplets*, three little hand-drawn girls. Since then, Annie, Tessa and Nellie have become media characters for children in Catalonia and throughout the World. Inspired by her three daughters, Roser Capdevila illustrated their adventures and stories in different series and collections. Two years after their creation, *The Triplets* were joined by a new character that helped them enter the world of fiction and magic: the Bored Witch. A new collection of rewritten classical and fantastic stories was to be created. It is fair to say that the stories soon became highly popular, being published in many countries since then.



Fig.1: *The Triplets and the Bored Witch*

Likewise, collections of illustrated stories have been coming out in different series, languages and formats. Since 1983, the sisters have been the "narrators" of traditional and fantastic tales, author biographies, etc. In 1994, a Catalan production company, Cromosoma, began a co-production of television series with the Catalan Television (Televisió de Catalunya). After great success in the first 13 episodes, production increased to a total of 104 episodes. A brief synopsis of each title can be found on their web site. It should also significant *The Triplets* have been translated into 35 different languages. They can be seen on TV in 158 countries and are one of the longest-running cartoon series in Europe.

The narrative structure of the stories, as from 1988, and in the cartoons is exactly the same: The Triplets appear in a real environments as in school, at home, in the street, at grandmother's house, etc. They misbehave in some way and the Bored Witch appears. She punishes the Triplets by "trapping" them and projecting them into some of the world's most popular fantastic tales. They normally land at the moment the story is coming to a climax and bring about a happy ending. In the end, the sisters are able to solve the story and sent back home having tricked the Bored Witch in some way. The story ends within twenty-six minutes. *The Triplets* normally respect the structure of well-known stories although they

introduce variations to the plot. Some of the new scripts are inspired in Rodari's work. They result in modern and with it stories. The girls usually star in the stories alongside other actors and help to solve the ongoing conflicts.

I personally agree with Lluch's assertion (1999, p. 6) that the early Triplets (1983) book collection displayed successful TV patterns: referential situations and characters as well as changing secondary characters; an open-ended question, stepped in motivation, at the conclusion. Lluch also adds another interesting idea: cartoons based on the 1985 collection make loop-like variations. They consist of a variation on the series with a flash-back structure where the episodes maintain the prototype without advancing in time.

Figure 2 shows the brief visual summary mentioned before. It shows the differences between the work that inspired the cartoon series and the later collections.



Fig. 2: Brief visual summary: from books to television screen

This section concludes with two reflections. At present, *The Triplets* have generated a vast production that includes collections, DVDs, a web site, games, clothes, etc. This merchandising has not only become one third of the company's income (Aymerich 2007), but has culminated in the creation of a media product. The media characters have been used to promote a great number of social activities, civic events, awards, etc.⁶ This has reinforced a brand that sells intrinsically sound products. In this sense, Lluch (2007) traces the transformation of an author or a story (in the field of juvenile literature) into a make or media symbol. The same concept can be applied to the phenomenon of *The Triplets'* since they belong to the

⁶ In 2002, the Triplets present the famous architect Gaudí. A book and a DVD are published.

In 2003 they participated in multiple civic events and campaigns, for example "Together for Africa", organised by the Red Cross, Intermón Oxfam and Médecins Sans Frontières. It aims to collect the last peseta coins in order to invest them in humanitarian projects in Africa. In 1998 the Triplets also cooperate on campaigns launched by the Generalitat of Catalonia Directorate-General for Civic Action, helping to promote children's rights. A campaign was recently presented by the Catalan Traffic Service in which the Triplets teach young children about the Highway Code.

In 2004 the Triplets participated in the Barcelona Forum with different actions as the reissue of three titles of the collection "A look at the world", that have been distributed to schools, the creation of a board game and the participation of storytellers.

cultural world of children. Paraphrasing Corea (2004), children are no longer “useless receivers of education”, but potential consumers in an phenomenon where merchandising acts as a cohesive agent.

The last reflection revolves around social and educational activities and campaigns in which *The Triplets* took an important part. *The Triplets* talked about Gaudí and they were also in the Barcelona Forum. The latest example is that the sisters have been chosen by the Catalan government to make the country known to other children. The documentary called *Les Tres Bessones i Catalunya Real* (*The Triplets* and Catalonia) has received some criticism because of the representation of Catalan society. Under this backdrop, the study concludes that *The Triplets* have turned into the current Catalan media storytellers and culture-spinnersitters because their reception and impact on children is considered to be positive due to the roles and values they exhibit. However, from an educational point of view, a critical analysis of the media characters is also necessary and cannot be left out.

3. Study of *The Triplets'* Reception

One of the targets set out in this study was to contrast the results found in previous bibliographical and theoretical research with the opinion of boys and girls in Catalonia. Ideally, information would have been obtained from boys and girls in different autonomous regions, and even different countries. But professional as well as personal obligations forced us to restrict the selected sample to 170 children we interviewed in the metropolitan area of Barcelona. A fully detailed description follows on the investigation we designed and carried out.

3.1. The Questionnaire

The research typology that best suited the kind of information we wanted was selective. By using it, information could be gathered through a questionnaire with fourteen questions specially drawn up for children who had just finished the first cycle of primary education. At the end of June 2007, the questionnaire was prepared and contacts were made with schools and teachers who accepted to cooperate with us by distributing the questionnaires to their pupils. We wish to press our gratitude for the efficiency and cooperation received from seven such schools, especially as regards the teachers and pupils involved. They all fulfilled the protocols designed for the occasion in order to obtain the maximum reliability in data collection. Thanks to all of them and to their good predisposition the results obtained can be shown and the investigation carried out.

Several variables were taken into account when selecting the sample. In order to obtain as wide as possible a range, children from different cities and towns near Barcelona were chosen. We also selected children from different social backgrounds and neighbourhoods. Schools and percentage of interviewees from the different schools are shown in figure 3. All added together to give a balanced sample of 85 boys and 85 girls. This balance between boys and girls fulfilled another important variable in the investigation.

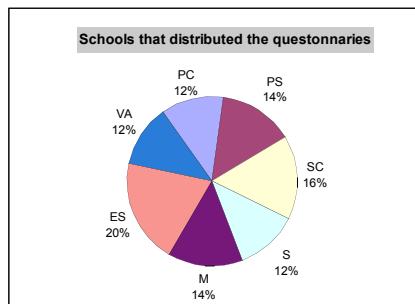


Fig.3: The seven schools that answered the questionnaire

The main reasons for choosing informants who had just initiated their third year of primary education (children between 7 and 8 years of age) are as follows. First of all, at this educational level children are competent in reading and do so on their own; secondly, they are mature enough to master abstraction, easily making connections when answering questions; and thirdly, at this age, elementary pupils have particular strategies which differ from those of elder elementary school children, teenagers and adults when responding to media messages and when distinguishing reality from fiction (Strasburger & Wilson 2002, p. 31). In spite of the “pros”, we were aware of the “cons” that existed in this age group. Some children told us, *The Triplets* were not an object of their current interest, as the results obtained later confirmed. This was especially true of the boys. In the end, the risk was taken and we went ahead with this age group.

On the second day of the 2007–08 school year, a blueprint questionnaire was distributed to a group of thirty children in their third year of primary school. Some of the questions were found to need rewriting to be better understood. Consequently, the first version was modified and a final questionnaire obtained (see the questionnaire and a summary of the results in Appendix I).

The questionnaire was based on four topics (see table 1), which respond to the questions covered in this paper. In the right hand column appear the questions corresponding to each topic. They demand alternate “Open” and “Closed” responses. Letter (C), at the beginning, stands for a “Closed”-type question and (O) indicates Open ones. The criteria for designing the questions in the questionnaire was based on the bibliography consulted in works previous to Prats & Ambròs (2008), especially in two studies carried out by the Association Européenne Du Côte Des filles (1998).

Topics	Questions in the questionnaire
<p>I. Tales Find out the children's favourite tales and whether they know <i>The Triplets'</i> books.</p>	<p>(O) 1. Name your favourite tale. (C) 2. Have you ever read tales of <i>The Triplets</i>?</p>
<p>II. Cartoons Find out children's favourite cartoons and why.</p>	<p>(O) 3. Which are your favourite cartoons? (O) 4. Why do you like these cartoons?</p>
<p>III. <i>The Triplets</i> Find out how much the children know about each Triplet, their preferences and intertextual relation with other fictional characters and compare this with the Bored Witch.</p>	<p>(C) 5. Tick how many times a week you watch <i>The Triplets</i>. (O) 6. Name your two favourite episodes of <i>The Triplets</i>. (C) 7. Annie, Tessa and Nellie are amusing triplets. Read these words (greedy, bossy, shy, daring, playful, friendly, smart and romantic) and choose the ones that best describe each of them. You can use them more than once. (O) 8. If you could become one of <i>The Triplets</i>, which one would you choose to be? (O) 9. The Bored Witch is one of the characters in the series. Choose the word that best describes her. (C) 10. Name characters from other stories, tales or films who remind you of each triplet as well as the Bored Witch by the way they behave. (O) 14. To finish off: If you had magic like the Bored Witch, what would you change in <i>The Triplets</i>?</p>
<p>IV. Merchandising of the media product State the possession of <i>The Triplet</i>'s products as well as their knowledge of the web side.</p>	<p>(C) 11. Have you got clothes, folders, school bags, puzzles or computer games on which <i>The Triplets</i> are displayed? (C) 12. Who gave them to you? (C) 13. Have you ever visited <i>The Triplets</i> web site?</p>

Table 1: Topics and questions in the questionnaire

3.2. Data Interpretation and Analysis

An Excel spreadsheet was used to analyse the 170 questionnaires. It contained all the information gathered which was previously codified to distinguish whether the answers belonged to an “open” or “closed” response. In the case of the closed answers it was an easy task. On the other hand, for the six open questions, data interpretation and codification was much more laborious and time-consuming because a series of alternative closed responses for every question had been established. Following Anguera’s advice (1994), a self-made coding system was used to categorize and codify opened questions. The most representative “closed” responses to codify “open” answers are to be found in the questionnaire in Appendix I. Children’s creativity in some responses, such as in questions 4 and 14 is surprising and indeed broke our initial expectations.

The questionnaire in the annex shows that the results obtained are classified according to whether the informants are boys or girls, since, as Strasburger and Wilson affirm “Research consistently shows sex differences among children too” (2002, p. 13), at cognitive, maturative and educational levels. To be consistent with the conclusions found in Prats & Ambròs (2008), it seemed appropriate to analyse the results from different points of view: the masculine and the feminine. In the present investigation, the sex of the informants has a direct effect on both the opinion and the reception of some questions, especially those in the third topic, *The Triplets*.

The data was analysed using a comparison of rates⁷ to describe the differences between boys and girls. In the questionnaire in Appendix I, a column indicating the comparison of proportions was added next to the total amount of the children’s responses. The acronyms used to reveal the results are the following: “R” indicates that the difference between sexes is relevant; “SR” indicates that the difference between sexes is substantially relevant; and “—” means that no differences between boys and girls exist.

The results unfold from the questions in the questionnaire follow. Topic I deals with highly popular children’s literature. It is first on the list and no differences between boys and girls are shown. It must be said that 63.53 % of the boys and girls have read some story of *The Triplets*. Girls had read them the most, making a substantial difference with regard to the boys. Folk tales and stories based on animated cartoons or films are in second position and they exhibit relevant differences between both sexes.

Collecting data on children cartoon preferences is another issue raised in topic I. Answers to question number 3 were varied and needed subcategorising for coding purposes. At a first glance, it stands out that *The Triplets* are not among their preferred cartoons, since boys and girls alike cited programmes on private digital channels. We consider it necessary to comprise them under one heading because they were enclosed separately because not all the children

$$Z = \sqrt{\frac{\hat{p}_1 - \hat{p}_2}{\frac{\hat{p}_1 - \hat{p}_2}{n} + \frac{\hat{p}_1 - \hat{p}_2}{m}}}$$

⁷ The formula to calculate the comparison of rates is this one:

have access to pay channels. A sample of the most cited ones are: *Disney Channel*, *Rantaro*, *Naruto*, etc.

Children's favourite cartoons on non-pay private and public channels are the *Simpsons*⁸ in the first place, followed close behind by *Doraemon*, *Shin Chan*, *Inuyasha* and *Pokemon*. The latter shows a substantially relevant difference between girls and boys. Curiously enough, 75 % of the cartoons cited are of Japanese origin and in addition, the rest are broadcast on private non-pay television channels with the exception of *Inuyasha*. It was surprising to find that out because a study of children's programmes on all Spanish channels revealed that the channels that offered the most children's programmes were the Catalan channels TV3 and K33, which broadcast *Inuyasha*.

Boys and girls coincided in that they liked the cartoons because they made them laugh and were amusing, motives which coincide with two of the initial functions television had: to entertain and make audiences enjoy themselves. Television aims to entertain and amuse viewers. After describing the results obtained on the stories and cartoons, it is time to focus on the following topic: *The Triplets*.

Despite the wide offer of cartoons available, 64.7 % of the questioned children, with no sex distinction, claimed to watch *The Triplets* every week. In contrast, 35.4 % never did so. It is relevant to see the difference between boys and girls who never watch cartoons. This difference also becomes visible in question number 6, where children were asked to name the title of their favourite episode. In some cases, a blank answer could be justified because the children did not recall the title. In other cases, it became clear the children did not wish to answer. Boys and girls knew they were free to answer the questions in the questionnaire. Among the most quoted episodes, *The Triplets and King Kong* stands out. Boys and girls alike coincided. Other episodes that mark some relevant sex difference are *The Mermaid* and *Gaudí's Studio* because in both cases girls are the ones that chose these episodes and there is a clear difference. (See the Annex for answers to question 6 of the questionnaire).

In Prats & Ambròs (2008), the 104 DVD of the Triplets series were analysed and classified into five topics to find out the themes the Triplets covered. The topics are folklore, author's work, informative books, classical mythology, and biographies of famous people. The data obtained showed that nearly half the production, 46 %, belonged to the area of folk stories. Curiously enough, the "King Kong" episode belonged to the topic of informative stories, which was 7.7 % of the total production. This episode was thoroughly analysed and it was seen that not only does it break the archetypal structure of the Triplets stories, but also exhibits a frantic development of the action and media focus caused by the arrival of King Kong in Barcelona, the city where the gorilla Snowflake (Floquet de Neu) lives.

Although the Triplets act as a team, they also have some individual traits. Question number 7 asked children to match a list of virtues with each triplet. The answers given by boys and girls

⁸ *The Simpsons*, *Doraemon* and *Shin Chan* are on Antena3, and *Pokemon* on Tele5, two private non-payment channels. During the week, *The Simpsons* is on at two o'clock. At weekends, it is on twice daily: at midday and in the evening. *Inuyasha* is the only programme displayed on a public channel, the one which has the widest range of children's cartoons.

are substantially different because nearly 23 % of boys did not answer. Most children agree Annie is romantic, daring and friendly. Tessa is considered smart, daring and shy. This contradiction shows an unclear reception of her character by boys and girls alike. Finally, Nellie, the greediest, was catalogued by boys and girls as playful and friendly, too.

When asked to identify themselves with one of the Triplets, 75 % of the boys show no wish to be identified with any of them. This might be due to the reason that boys are used to encounter smart male heroes in books, cartoons, television, etc., but not female ones. Most girls chose Annie, the romantic triplet, followed by Nellie and Tessa. In this question, differences between boys' and girls' answers are substantially different. This fact confirms that some boys still identify male stereotypes in the role of heroes. On the other hand, the Bored Witch's traits are very well described by boys and girls. She is magical, bored and half wicked/half kind according to the opinion of most children.

One of the most difficult parts of the questionnaire was question number 10. In the protocol designed to answer the questionnaires we had anticipated this to the teachers. The question was designed bearing in mind Buckingham's statement "intertextuality has become a dominant feature in contemporary media: texts repeatedly refer to other texts, or make use of them ironically" (2003, p. 57). The aim of the question was to see the correlation children could actually establish between *The Triplets* and other male and female characters in stories and television. Coding was a difficult task. Hence, five subcategories were introduced for better data collection.

The question required such a high degree of abstraction that 55.9 % of children did not want to answer it. In spite of this, two generalised associations were described. Firstly, most children associate *The Triplets* with known and nearby people, except for the Bored Witch. Secondly, girls always compare the Triplets and the Bored Witch with a female character from cartoons, television series or films. On the other hand, boys always compare the Triplets and the Bored Witch with male characters from cartoons, television series or films. These responses show all four female characters were associated in accordance with the sex of the informants.

The last question asked what children liked and disliked about the sisters. Unlike girls, boys wrote some nonsense expressions. Some girls responded they liked everything about the Triplets. Others responded they would change their clothes (type and colour) hair and face. More girls had negative perceptions of the younger image the Triplets took on when the cartoons series was created in 1994. Finally, it must be said that 21 % of the boys literally replied "we would turn them into boys". This expression shows discontent which is reinforced by a total of 33.3 % who answered the question using nonsense expressions.

Merchandising is the last topic to be mentioned before ending the description of the results. *The Triplet's* products are consumed by 59 % of the children we questioned. There are substantial differences according to the sex of the interviewee. Girls own more products because their parents or family bought them. Only 27 % of the boys and girls have ever visited *The Triples* web page.

4. Conclusions

Once the results obtained have been commented, it is time to put forward the final conclusions and to respond to the key question in this research: How are the media characters *The Triplets* received? The statements that follow must be taken with caution and must at all times be understood within the context described. Hence, generalizations should not be extrapolated.

The boys and girls agree that their favourite children books are popular and highly productive children's literature stories. When choosing their favourite animated cartoons and justifying their choice, differences among sexes could not be observed. Most informants prefer cartoons on digital channels. In second place are *The Simpsons*, even though their subject matter and ironic nature are unsuitable for eight-year-olds. This strongly suggests that children increasingly choose the programmes they like for free. In turn, childhood in boys and girls is changing, as argued by Tapscott (1998), Buckingham (2003), Strasburger & Wilson (2002) and Corea (2004).

A total of 64.7 % of the children watch *The Triplets* weekly, and the favourite episode among boys and girls alike is *The Triplets and King Kong*, an episode which is quite different to the rest. When attributing virtues to the sisters, there are relevant differences between sexes, especially because some children did not answer the question. Boys and girls have correctly identified a virtue in each sister – Annie is romantic, Tessa is bossy and Nelly is greedy – although some children were hesitant. However, common virtues such as being smart, amusing or playful, which certainly move away from the female model found in traditional children's literature, have not been attributed to *The Triplets*. This leads us to affirm that girls' reception of some of the qualities the new female models which *The Triplets* exhibit, is slightly higher than the boys' counterpart. Boys do not wish to be identified with any of the three. Differences between girls' and boys' identification with the characters in *The Triplets* are substantially relevant in all cases.

No hesitations are found when pinpointing traits to the Bored Witch. Most children agree on her attributes. Nevertheless, when asked to associate her to characters in other texts, girls match her with female media characters and boys with male media ones. This is surprising, since both in tradition and in the media, witches outnumber sorcerers.

Intertextualities⁹ of each sister with other male and female characters in the literary and media world confirm that relations are established mostly in the media field and not in the literary one. Also, direct correlations are established between the sex of the informant and the sex of the chosen character. That is to say, girls mostly quote female characters and boys male ones.

⁹ Intertextuality is “[...] the relationship that different literary elements have between them. Each element is related to prior ones, and this gives rise to intertextual or dialogical relationships” (Mendoza 1994, p. 24). In the voice of Genette (1982, p. 7 quoted in Mendoza 1994), intertextuality is “the relation of copresence between two or more texts, or the effective presence of one text within another”. After these definitions it must be underlined that the concept of intertextuality may be applied to any type of text, not only literary ones, but also to visual and audiovisual ones.

It becomes obvious that virtual children's minds (Monereo 2005) belong to and associate with the screens and media and audiovisual world. In the net generation and society of information (Castells 2003), these constantly changing screens must be considered to be interactive informational nodes where a subject is no longer a traceable inscription but rather a new node in the network (Corea 2004, p. 115).

It is principally the girls who negatively perceived the younger image of *The Triplets* when the cartoon series was created in 1994 (Prats & Ambròs 2008), as visible in their clothes (type and colour), their hair and face. The audiovisual boom the series underwent in the nineties consolidated soon after thanks to merchandising campaigns. Their success continues, although perhaps less intensely. Girls consume their products the most. It can be assured that *The Triplets* have become a make.

The final conclusion to which we come in this study is that the role and gender change *The Triplets* exhibit, as argued in our previous work, is not received in the same way by the children who took part in the study. On the contrary, the sex of the interviewee determines relevant differences between the responses given. Some boys show certain discontent with the sex of the three sisters, and this attitude indicates these boys have understood neither the role change nor the virtues that *The Triplets* embody. In fact, we cannot overlook the fact that masculine stereotypes are still present in commercials, cartoons, movies, families, folk work, etc. Likewise, very little children's literature is to be found exhibiting girls as smart, entertaining or brave protagonists. On the other hand, both sexes agree as to their favourite children stories and cartoons.

Screens have become social agents for boys and girls to learn, feel and behave. Words, images and sounds do not convey gender equality. Consequently, further efforts need to be made to foster gender equality in the world of children. Furthermore, Spanish schools and government must seriously consider introducing media literacy in primary and secondary schools (Ambròs 2006, p. 166). There are European projects (i.e. audiovisual and media policies from the European Union and The European Charter for Media Literacy) already working on media literacy and in some countries media literacy has been introduced to the syllabus (Fedorov 2008, p. 19). Institutions as well as other civic associations and platforms¹⁰ are making joint efforts to improve Bob MacCannan's vision: "Media literacy is young, research is incomplete, and agreement is sporadic. Nonetheless, the movement is flourishing" (2002, p. 323). Consequently, "society and education must reflect upon audiovisual culture and promote media narrative critical thinking in classrooms" (Ambròs & Breu 2007, p. 29).

¹⁰ Aulamedia is a Catalan example: <http://www.aulamedia.org/english>.

Appendix I

A summary of the results obtained by the questionnaires answered by 85 girls and 85 boys in the 3rd year of primary school in September 2007.

Children's ages:

Ages	GIRLS	BOYS	TOTAL
8 years	64	65	129
7 years	18	15	33
No answer	3	5	8

1. Name your favourite tale.

Favourite tales	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Traditional tales	20	34	54	R
Comic	5	12	17	R
Children's literature	42	34	76	—
Author books	3	6	9	—
Topic book	7	3	10	—
Film or cartoon adaptation	7	15	22	R

2. Have you ever read books of *The Triplets*?

ANSWERS	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Yes	68	40	108	SR
No	17	45	62	SR

3. What are your favourite cartoons? Write down two titles.

Most children answered	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
From a particular public television channel K3/ Canal 33	5	4	9	—
From the digital pay channel	21	24	45	—
They name non-cartoon children's films	2	4	6	—
They name children's cartoon films	5	5	10	—
No answer	0	1	1	—
They name youth or adult TV series	1	1	2	—
The Simpsons	24	18	42	—
Doraemon	18	10	28	R
Shin Chan	14	12	26	—
Inuyasha	11	12	23	—
Pokemon	1	13	14	SR

4. Why do you like these cartoons?

Most children answered	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Because they are fun and make me laugh	54	54	108	—
Because they are interesting and I like them	13	6	19	R
Because there is fighting in them	0	9	9	SR
Because incredible things happen in them	5	8	13	—
No answer	7	7	14	—

5. Tick how many times a week you watch *The Triplets*.

ANSWERS	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
5 or 6 days	12	5	17	—
3 or 4	2	1	3	—
2	6	4	10	—
Occasionally	48	33	81	—
Never	17	42	59	SR

6. Name your two favourite episodes of *The Triplets*.

Most children answered	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Non relevant answer	7	4	11	—
No answer	27	44	71	SR
King Kong	10	14	24	—
The little Mermaid	7	2	9	R
Robinson Crusoe	0	5	5	—
Gaudi's studio	7	0	7	SR
The three little pigs	0	4	4	—

7. Annie, Tessa and Nellie are amusing triplets. Read these words (greedy, bossy, shy, daring, playful, friendly, smart and romantic) and choose the ones that best describe each of them. You can use them more than once.

Most children answered	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Annie (blue ribbon)				
No answer	13	30	43	SR
Romantic	24	14	38	R
Daring	21	14	35	—
Friendly	19	8	27	SR
Bossy	14	18	32	—
Tessa (pink ribbon)				
No answer	9	30	39	SR
Smart	25	12	37	SR
Bossy	17	8	25	R
Shy	18	12	30	—
Daring	14	16	30	—
Nellie (green ribbon)				
No answer	9	29	38	SR
Greedy	46	35	81	—
Playful	18	9	27	R
Friendly	12	12	24	—
Smart	12	7	19	—

8. If you could become one of The Triplets, which one would you choose to be?

ANSWERS	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Annie	30	9	39	SR
Tessa	15	5	20	SR
Nellie	18	4	22	SR
None of them	17	64	81	SR
All of them	4	1	5	R
No answer	1	2	3	—

9. The Bored Witch is one of the characters in the series. Choose the word that best describes her.

ANSWERS	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Wicked	38	37	75	—
Kind hearted	2	2	4	—
Boring	59	63	122	—
Magic	61	62	123	—
Fun	30	29	59	—
Half wicked and half kind	54	43	97	—
Shy	4	11	15	R
No answer	3	5	8	—

10. Name characters from other stories, tales or films which remind you of each triplet as well as the Bored Witch by the way they behave.

Most children answered	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
No answer	40	55	95	SR
Annie				
They associate her with friends and relatives.	12	6	18	—
They associate her with female characters from cartoons, television series or films.	12	4	16	R
They associate her with male characters from cartoons, television series or films.	8	9	17	—
They associate her with female characters from tales.	5	1	6	R
They associate her with male characters from tales.	2	1	3	—
Tessa				
They associate her with friends and relatives.	11	8	19	—
They associate her with female characters from cartoons, television series or films.	14	3	17	—
They associate her with male characters from cartoons, television series or films.	8	9	17	—
They associate her with female characters from tales.	5	1	6	R
They associate her with male characters from tales.	1	2	3	—
Nellie				
They associate her with friends and relatives.	17	7	24	R
They associate her with female characters from cartoons, television series or films.	9	3	12	R
They associate her with male characters from cartoons, television series or films.	4	9	13	—
They associate her with female characters from tales.	3	0	3	—
They associate her with male characters from tales.	3	2	5	—
Bored Witch				
They associate her with friends and relatives.	8	4	12	—
They associate her with female characters from cartoons, television series or films.	11	2	13	SR
They associate her with male characters from cartoons, television series or films.	5	12	17	R
They associate her with female characters from tales.	3	0	3	—
They associate her with male characters from tales.	4	1	5	—

**11. Have you got clothes, folders, school bags, puzzles or computer games where
The Triplets are displayed?**

ANSWERS	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Yes	61	39	100	SR
No	21	41	62	SR
No answer	3	5	8	—

12. Who gave them to you?

ANSWERS	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Parents	28	17	45	R
Relatives	19	6	25	SR
Friends	9	4	13	—
Others	8	8	16	—
No answer	21	50	71	SR

13. Have you ever visited *The Triplets* web site?

ANSWERS	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Yes	26	22	46	—
No	57	63	120	—
No answer	2	0	2	—

**14. To finish off. If you had magic like the Bored Witch, what would you change in
The Triplets?**

ANSWERS	GIRLS	BOYS	TOTAL	CR
Nothing	18	6	24	SR
Everything	7	4	11	—
Nonsense expressions	9	25	34	SR
The hair and face	15	6	21	R
The clothes or its colour	20	5	25	SR
Turn them into boys	0	16	16	SR
The personality in one of them	2	2	4	—
No answer	10	10	20	—

References

- Ambròs, A. & Breu, R. (2007) *Cinema and Education: Cinema in Primary and Secondary School* (in Spanish). Barcelona, Graó.
- Ambròs, A. (2006) Educating in Communication in ESO Language Teaching in MEC and Catalonia. A Misunderstanding? (in Spanish with an English summary available). *Lenguaje y textos*, 23–24 November, pp. 149–168.
- Ambròs, A. (2002) Word, Image and Sound: A Study on How the Area of Language Approaches the Teaching of Education in Communication in Secondary School in Catalonia (1992–2002) Taken pPlace in Three Schools in the County of Vallès (Barcelona). Mphil. Thesis. (in Catalan with an English summary available). Available from: <<http://www.tdx.cesca.es/TDX-0902104-103903/>> [Accessed 12 November 2007].
- AulaMedia* (2001) Free-Access On-Line Magazine about Educating in Communication. Available from: <<http://www.aulamedia.org/english/>> [Accessed 19 November 2007].
- Anguera, M.T. (1995) Metodología cualitativa. In: DD.AA. *Métodos de Investigación en psicología* (in Spanish). Madrid, Síntesis-Psicología.
- Anguera, M.T.; Arnau, J.; Ato, M.; Martínez Aries, MR.; Pascual, J. & Vallejo, G. (1995) *Metodología de las creencias del comportamiento* (in Spanish). Madrid, Síntesis.
- Arnau, J.; Anguera M.T. y Gómez, J. (1990) *Metodología de la investigación en creencias del comportamiento* (in Spanish). Murcia, Universidad de Murcia.
- Aymerich, R. (2007) Las Tres Bessones se reproducen (in Catalan). *La Vanguardia*, 2 Semptember, p. 21.
- Buckingham, D. (2003) *Media Education. Literacy, Learning and Contemporary Culture*. UK, Polity Press, Blackwell Publishing Ltd.
- Colomer, T. (1999) Las funciones de la literatura infantil y juvenil. In: Colomer, T. (ed.) *Introducción a la literatura infantil y juvenil* (in Spanish). Madrid, Síntesis.
- Corea, C. (2004) Pedagogía y comunicación en la era del aburrimiento. In: Corea, C. & Lewkowicz, I. *Pedagogía del aburrido* (in Spanish). Buenos Aires, Paidós SAICF.
- Cromer, S. & Turín, A. (1998) *¿Qué ven los niños en los libros de imágenes?* (in Spanish), Association Européenne Du Côte Des Filles.
- Cromer, S. & Turín, A. (1998) *¿Qué modelos para las niñas?* (in Spanish), Association Européenne Du Côte Des Filles.
- Castells, M. (2003) *The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture (Volume I)*. Ltd. UK, Blackwell Publishers.
- Cromosoma. *The Triplets*. Available from: <http://www.cromosoma.com/index_eng.html> [Accessed 19 November 2007].
- Griffin, M. (2001) Camera as Witness, Image as Sign: The Study of Visual Communication in Communication Research. In: Gudykinst, W. (ed.). *Communication Yearbook (24)*. USA, International Communication Association.

- Duran, T. (2007) *Effects and Affects Arising from the Visual Reading of the Picturebook*. Speech at International Symposium: "New trends in the album book", Barcelona, UAB. September 2007 [pendent publishing].
- Eco, U. (1968) *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* (in Spanish). Barcelona, Lumen.
- Fedorov, A. (2008) *On Media Education*. Moscow, IPOS UNESCO [pending publishing].
- Lluch, G. (2007) *La literatura juvenil y otras narrativas periféricas, V Seminario Internacional de 'Lectura y Patrimonio'. Literatura infantil: nuevas lecturas y nuevos lectores* (in Spanish). 25–27 October 2006. Cuenca, UCLM.
- Lluch, G. (1999) L'èxit de Les Tres Bessones (in Catalan), Faristol No. 34, pp. 6–10.
- Quin, R. (1996) Enfoques sobre el studio de los medios de comunicación: la enseñanza de los temas de representación de estereotipos. In: Aparici, R. (coord.) *La revolución de los medios audiovisuales* (in Spanish). Madrid, De la Torre.
- Mc Cannon, B. (2002) What? Why? How? In: Strasburger, V. & Wilson, B.J. *Children, Adolescents, & the Media*. London, Sage, pp. 322–363.
- Mc Quail, D. (2000) *Mass Communication Theory. An Introduction*. London, Sage.
- Mendoza, A. (1994) *Literatura comparada e intertextualidad. Una propuesta para la innovación curricular de la literatura* (Educación Secundaria. In Spanish). La Muralla, Madrid.
- Monereo, C. (2005) Aprender a lo largo y ancho de la vida: preparando los ciudadanos de la Infópolis (in Spanish). *Aula de Innovación*, No. 138, pp. 7–9.
- Molina, M. (1996) El personaje femenino en la literatura infantil y juvenil española contemporánea. In: Cantero, Fco. José et al. (ed.) *Didáctica de la lengua para una sociedad plurilingüe del siglo XXI* (in Spanish). Barcelona, UAB.
- Postman, N. (1983) *The Disappearance of Childhood*. London, W.H. Allen.
- Prats, M. & Ambròs, A. (2008) The Triplets and the Representation of Feminine Models (in Spanish). *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil (CLIJ)*, No. 213, March 2008, pp. 7–18.
- Rodari, G. (1984) *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias* (in Spanish). Barcelona, Argos Vergara.
- Rubin, A. & Haridakis, P. (2001) Mass Communication Research at the Dawn of the 21st Century. In: Gudykunst, W. (ed.) *Communication Yearbook* (24). The USA, International Communication Association.
- Ryan, M.L. (2007) (ed.) *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Nebraska, Lincoln, University of Nebraska Press.
- Strasburger, V. & Wilson, B.J. (2002) *Children, Adolescents, & the Media*. London, Sage.
- The European Union. Audiovisual and Media policies. (2007) *Making Sense of Today's Media Content: The Results of the Public Consultation on Media Literacy*. Available

- from: <http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/consultation/index_en.htm> [Accessed 10 November 2007].
- The European Charter for Media Literacy* (2006) Available from: <<http://www.euromedialiteracy.eu/>> [Accessed 10 October 2007].
- Tapscott, D. (1998) *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York, McGraw-Hill.
- The Triplets*. Available from: <<http://www.thetriplets.com/>> [Accessed 10 October 2007].
- The Triplets Information Documental (2007) Available from: <<http://www.10.gencat.net/gencat/AppJava/cat/actualitat2/71029lestresbessonessperlaintegracio.jsp>>
- Wolf, M. (1992–1994) *Los efectos sociales de los media* (in Spanish). Barcelona/Buenos Aires/Mexico, Paidós.

„Ein wenig Romantik neben dem Hauptplot kann nicht schaden“: Vernetztes (Weiter-)Erzählen in Fanfiction-Communities

Heike Ortner

Abstract

This essay deals with fanfiction as a blend of highly individual narrative necessities on the one hand and aesthetic as well as communicative norms negotiated within an online community on the other hand. Two points are being made: First, the term fanfiction comprises heterogeneous texts that use virtually all narrative devices deployed by the so-called canon. At the same time the authors develop new genres, modes of narration and textual models which are only comprehensible through acknowledging the peculiar dynamics of online Storytelling. Second, the special forms of meta-communication within the fanfiction community have major influences not only on what kinds of stories are told and on the way they are told but also on the very existence of fanfiction. These claims are illustrated by fanfiction based on the Harry Potter novels by J.K. Rowling.

„Fandom celebrates not exceptional texts
but rather exceptional readings“.
(Jenkins 1992, S. 284)

1. Einleitung: Beschreibung und Einordnung des Phänomens

Der Begriff *Fanfiction* bezeichnet Texte, die auf Produkten der Populäركultur – also beispielsweise auf Büchern, Musikstücken, Fernsehsendungen, Filmen und Videospielen – basieren (vgl. Black 2005, S. 118). Für gewöhnlich übernehmen die Fanfiction-Autorinnen und -Autoren von ihren kommerziellen Vorbildern das Figureninventory und Elemente der aus dem *Kanon* bekannten Geschichte, und zwar sowohl aus Fabel, Plot und narrativem Diskurs (im Sinne von Fludernik 2006). Geschichten werden „weitererzählt, ausgeschmückt oder auch umgeschrieben“ (siehe Definition auf der Homepage von FanFiktion.de, URL: <<http://www.fanfiktion.de>>).

Nachdem Fanfiction in der Anfangszeit über sogenannte *fanzines*, billig publizierte Magazine, verbreitet wurde (vgl. Jenkins 1992, für eine ausführliche Historie von Fanfiction sowie Pearson 2006, S. 12), hat sich mittlerweile die Fanfiction-Szene fast vollständig ins World Wide Web verlagert, wo der Austausch von und über Fanfiction auf zahlreichen Online-Plattformen floriert. Die Bedingungen des neuen Mediums begünstigen das Phänomen Fanfiction mit all seinen Facetten auf quantitativ und qualitativ beeindruckende Art und Weise (vgl. Pearson 2006, S. 12; Moore 2005, S. 16; Bond & Michelson 2003, S. 111). In Fanfiction-

Communities werden massenhaft umfangreiche Geschichten erzählt und auch gelesen, was die oft nicht minder umfangreichen Diskussionen über das Erzählte belegen.

Jenkins (1992) sieht in Fanfiction und anderen Formen von Fanpartizipation mehr als einen spaßigen Zeitvertreib. In Anlehnung an de Certeau bezeichnet Jenkins (1992) diese aktivere Gruppe von Fans als „textual poachers“ (dt. etwa ‚Textwilderer‘). Sie sind nicht passive Verehrer, sondern „active producers and manipulators of meaning“ (Jenkins 1992, S. 23), die Kultur nicht nur konsumieren, sondern an ihr partizipieren, neue (Be-)Deutungen hervorbringen und ihre kulturelle sowie soziale Identität mit Hilfe der Massenmedien konstruieren (vgl. auch Bond & Michelson 2003, S. 111). Ganz selbstverständlich nehmen sie Deutungsmacht in Anspruch und entreißen durch ihr Schreiben den ursprünglichen, institUTIONELL unterstützten Autorinnen und Autoren letztendlich das Exklusivrecht auf Produktion und Publikation von Texten, ja, sogar auf Verbreitung urheberrechtlich geschützter Ideen.

Fanfics (kurz für Fanfiction-Texte) sind nach Jenkins (1992, S. 49) kein Abklatsch vom Original, sondern Ausdruck einer neuen Kultur, die über eigene soziale Normen, ästhetische Konventionen, Interpretationsregeln und technische Voraussetzungen verfügt. Diese Feststellung war der Ausgangspunkt meiner Analyse von *Harry Potter*-Fanfics, die im Wesentlichen zwei Schlüsse zulässt. Sie werden an dieser Stelle vorweggenommen und in den folgenden Abschnitten begründet sowie mit empirischem Material untermauert.

1. Unter dem Begriff Fanfiction wird äußerst heterogenes Textmaterial zusammengefasst, das sich keineswegs pauschal als Imitation, Variation oder Fortsetzung der *kanonischen* Ausgangstexte beschreiben lässt. Vielmehr zerfällt die literarische Gattung Fanfiction in verschiedene Genres mit jeweils eigenen Motiven, sprachlichen Gestaltungsmitteln und Funktionen, und diese Varianten weisen größere oder geringere Ähnlichkeiten mit dem kanonischen Text auf, auch wenn die Fanfiction-Verfasser/innen sich diesem explizit zuordnen.
2. Die Metakommunikation, also das Reflektieren der Community über Fanfiction, hat bedeutenden Einfluss darauf, ob und wie Geschichten auf diesen Plattformen erzählt werden. Die Öffentlichkeit der Texte, die durch das Internet hergestellt wird, ist kein unbedeutsamer Nebeneffekt, sondern Motor und Katalysator von Fanfiction.

2. Korpus und Fragestellungen

Der vorliegende Aufsatz konzentriert sich auf Fanfiction zu den *Harry Potter*-Romanen von Joanne K. Rowling. Das Phänomen *Harry Potter* sprengt auch im Bereich Fanfiction alle quantitativen Maßstäbe: Ein statistischer Vergleich von Texten auf der Plattform FanFiction.de, die das Analysematerial für diesen Aufsatz liefert, zeigt, dass derzeit kein anderes Produkt der Populärkultur in der Beliebtheit bei den Autorinnen und Autoren auch nur annähernd mithalten kann. Es gibt zahlreiche sowohl deutsch- als auch anderssprachige Portale, die ausschließlich *Harry Potter*-Fanfiction verbreiten (z.B. URLs: <<http://www.hpffa.de>>, <<http://www.harrypotter-xperts.de/fanfiction>>, <<http://www.harrypotterfanfiction.com>>).

Die Plattform FanFiktion.de zeichnet sich durch eine sehr große Community aus. So wurde im Jänner 2008 das millionste Review gefeiert. (Anm.: Unter Reviews sind eher kurze Kommentare als Rezensionen zu verstehen.) Die durch Werbung finanzierte Website bietet angemeldeten Userinnen und Usern viele Möglichkeiten, das Angebot an Texten für den persönlichen Gebrauch zu strukturieren (z.B. Suchfunktionen, Speichermöglichkeiten favorisierter Geschichten und Verfasser/innen, Benachrichtigungen bei Updates favorisierter Texte, interner E-Mail-Verkehr und Chats).

Aus den rund 10.000 Beiträgen in der Rubrik *Harry Potter* (die Zahl ändert sich täglich) wurden 100 Geschichten zur näheren Betrachtung ausgewählt: Alle auf der Plattform festgelegten Genres (Allgemein, Drama, Humor, Krimi, Mystery, Parodie, Poesie, Romanze, Songfic, Thriller, Crossover und Multicrossover) wurden entsprechend ihrem Anteil an der Gesamtheit der Geschichten berücksichtigt. Die Vertreter der einzelnen Genres wurden einerseits durch Zufall, andererseits durch Berücksichtigung der Reviewzahlen ermittelt, sodass auch Texte aus der von mir erstellten Liste mit den 100 meistkommentierten Geschichten aufgenommen wurden (Stand vom 25.01.2008).

Eine ästhetische oder moralische Bewertung von Fanfiction soll in diesem Aufsatz nicht erfolgen. Ob am Computerbildschirm weniger gut gelesen und geschrieben wird, ob Orthographie, Grammatik und guter Stil vernachlässigt werden und die Texte einen geringeren Komplexitätsgrad erlangen oder ob vielmehr hochenergetisches, lebendiges Schreiben vorliegt (vgl. Moore 2005, S. 16), lässt sich nicht kategorisch entscheiden. Die Texte sind für eine pauschale Be- oder Verurteilung zu heterogen und schwanken in der intersubjektiv möglicherweise feststellbaren Qualität ungemein (vgl. Moore 2005, S. 15, die Fanfiction als „literature's teenager“ und „thus as contradictory and equivocal as any sampling of students“ bezeichnet). Problematische Aspekte werden jedoch angesprochen (siehe vor allem 4.4.).

Folgende Fragenkomplexe leiteten die Analyse des beschriebenen Materials und die Gliederung des Aufsatzes:

- Welche generalisierbaren Merkmale weist Fanfiction auf?
- Wer schreibt Fanfiction?
- Was und wie wird in Fanfiction erzählt?
- In welchem Verhältnis stehen diese Geschichten zu den Ausgangstexten?
- Von wem und wie wird das Erzählte rezipiert?
- Welche Funktionen erfüllt Fanfiction?

3. Formen und Farben: Ansätze zu einem Vergleich zwischen Prä- und Fantexten

In diesem Abschnitt beschreibe ich die wichtigsten Merkmale und Arten von Fanfiction und diskutiere einige Zusammenhänge und Unterschiede zwischen den *Harry Potter*-Romanen (dem sogenannten Kanon) und *Harry Potter*-Fanfiction. Der Versuch, generalisierbare Faktoren herauszuarbeiten, erwies sich im Laufe der Arbeit an diesem Aufsatz als ausgesprochen schwierig, da bereits in meinem relativ übersichtlichen Analysematerial Kategorienbildung

durch die Individualität der Texte erschwert werden. Andererseits finden sich auch einige Tendenzen.

3.1. Digitalität

Bei Fanfiction handelt es sich nach Suters (2006, 280 f.) Klassifikation um E-Texte. Außer Transversalität (Offenheit gegenüber neuen technischen Kommunikationsformen, vgl. Suter 2006, S. 268) und Transfugalität (Flüchtigkeit der Texte und Unabhängigkeit vom Literaturbetrieb, ebd.) ist keines der von ihm genannten Kriterien für digitale Literatur im engeren Sinne erfüllt. Die Texte liegen zwar in digitaler, d.h. nicht gedruckter Form vor und werden offenkundig auch so rezipiert. Das Medium ermöglicht Fanfiction Unmittelbarkeit und leichte Zugänglichkeit. Doch die Texte selbst sind nicht hypertextuell, sondern linear organisiert und insofern als traditionell zu bezeichnen. Experimentelle Formen von Literatur finden sich nicht, hypertextuelle Strukturen, mit Ausnahme der durchaus nicht revolutionären Möglichkeit, Kapitel zu überspringen, werden nicht realisiert, weil dies von der Technologie auch nicht zugelassen wird: Das Setzen von Hyperlinks wird nicht unterstützt, kommt in Kommentaren trotzdem vor – nicht aber innerhalb der Geschichten. Dennoch sprengt insbesondere die Metakommunikation (siehe 4.) traditionelle Auffassungen der Publikation und Rezeption literarischer Werke.

Viele Fanfics werden nicht zuerst zu Ende geschrieben und dann ins Netz gestellt. Die meisten Autorinnen und Autoren entscheiden sich dafür, ihre umfangreicheren Texte Kapitel für Kapitel hochzuladen und erste Reaktionen abzuwarten, bevor sie weitere Kapitel zur Verfügung stellen – oder sogar bevor sie diese schreiben (siehe 4.3.). Viele Geschichten bleiben auch überhaupt unvollendet (so bricht der Text *Mundus vult decipi, ergo decipiatur* von eulchen bereits nach dem Prolog ab). Auch nach dem ersten Publizieren eines Textes, sei es nun ein Abschnitt eines größeren Ganzen oder eine abgeschlossene Geschichte, ist dieser nicht fertig gestellt; im Gegenteil beginnt damit häufig ein Prozess wiederholter Korrekturen, an denen unterschiedliche Personen (der/die Autor/in sowie die sogenannten Betas, s. 4.2.) beteiligt sein können. Das Medium ermöglicht es den Autorinnen und Autoren, ihre Texte ständig zu überarbeiten, ohne dass die Bruchstellen sichtbar werden (vgl. Bond & Michelson 2003, S. 117).

3.2. Umfang und Gattung

Fanfiction ist nicht an einen bestimmten Stil (z.B. komisch oder ernst), eine Textsorte oder literarische Gattung gebunden (vgl. Chandler-Olcott & Mahar 2003, S. 557). Es werden hybride Texte produziert, die verschiedenste Diskurse und Genres vereinen und für Verfasser/innen und Leser/innen neue, einzigartige Bedeutungen erzeugen (vgl. Chandler-Olcott & Mahar 2003, S. 563). In Hinblick auf Umfang und Gattung lassen sich folgende Formen von Fanfiction unterscheiden:

Drabble: Drabbles sind per definitionem Geschichten mit genau 100 Wörtern Umfang, die meistens eine überraschende Wendung nehmen. Die 100-Wort-Regel wird sehr oft jedoch nicht berücksichtigt. Im Korpus finden sich 100 Drabbles von ein und derselben Autorin, die

diese hauptsächlich humorvollen, teilweise auf das Einfangen von Stimmungen ausgerichteten kleinen Geschichten als zusammenhängenden Beitrag hochgeladen hat (*Callies kleine Drabblesammlung* von Callista Evans). In einem dieser Texte wird mit der Pointe das Schreiben von Fanfiction reflektiert: „Sue nahm die Finger von der Tastatur und stellte wieder einmal fest, dass sie zu viel Zeit mit dem Schreiben von Fanfiction verbrachte.“

One-shot: Darunter wird eine kurze, in sich geschlossene Geschichte verstanden. Hier beschäftigen sich Autorinnen und Autoren häufig mit Szenen, die in den Vorlagen zu kurz kommen oder gar nicht geschildert werden. Aus dem Korpus bietet sich *Wenn Liebe tödlich ist* von Remus John Lupin an, wo der von Rowling in Band 7 nur in seinem Resultat dargestellte Tod von zwei wichtigen Figuren beschrieben wird.

Songfic: In einer Songfiction wird der Text eines Liedes zu einer kurzen, thematisch oder emotional passenden Geschichte montiert, im Korpus z.B. *Dieser Weg* (von Noir13), wo das gleichnamige Lied von Xavier Naidoo auf Severus Snape bezogen wird.

Lyrisches: Unter der Rubrik *Poesie* werden hauptsächlich (gereimte) Gedichte, aber auch Innere Monologe, Kurzgeschichten u.Ä. zur Diskussion gestellt (Beispiel aus meinem Sample: *Yeux noirs – Schwarze Augen* von Kassandra von Troja, die in diesem Beitrag verschiedene Texte zu Snape vereint).

Mehrteiler: In diese große Restkategorie fallen alle Texte, die eine etwas längere Erzählung bilden, wobei hier der Umfang von einigen tausend bis zu mehreren hunderttausend Wörtern schwankt. Der längste Text in meiner Sammlung ist auch jener mit den meisten Reviews: *Jumanji* von gugi28 (481.493 Wörter und über 3.800 Reviews). Immerhin 6 % aller Harry Potter-Texte auf FanFiktion.de haben über 50.000 Wörter. Betrachtet man die Beiträge mit den meisten Reviews, steigt dieser Anteil jedoch massiv an: Nicht weniger als 88 der 100 Texte mit den meisten Reviews haben über 50.000, immerhin 55 mehr als 100.000 Wörter. Lange und romanartige Texte erfreuen sich also auffallend häufig starker Leserbindung.

3.3. Inhaltliche Merkmale

In Hinblick auf die *Fabel* konnte ich alle von Bak (2004) und Gupta (2003) genannten Motive der Harry Potter-Romane im Korpus finden. Allerdings sind sie unterschiedlich prominent vertreten. Romanzen (Gupta 2003, S. 128) oder in der adäquaten Terminologie *Pairings* (s.u.) sind *das* vorherrschende Motiv von Fanfiction. Dass die Logik und Naturgesetze mittels Magie außer Kraft gesetzt sind (vgl. Bak 2004, S. 90) und mindestens zwei Welten nebeneinander existieren – magische Welt und Muggelwelt, ferner auch unsere *reale* Welt (vgl. Bak 2004, S. 90; Gupta 2003, S. 85–92) – ist eine selbstverständliche Prämisse praktisch aller Texte. Die Zauberwelt J.K. Rowlings wird zwar durch magische Neuerungen erweitert (beispielsweise durch neue Zaubersprüche), doch die magische Welt(v)erklärung ist nur zweitrangig gegenüber der Ergründung von Figuren und ihren Beziehungen. Schlechter steht es um den Kampf zwischen Gut und Böse als Hauptmotiv bei Rowling (vgl. Bak 2004, S. 94): In Fanfiction werden die Grenzen zwischen diesen Mächten häufig mit Genuss verschoben. Es sind die auch bei Rowling prominenten Spiegelungen von Problemen, aber auch von Normen und Werten der uns bekannten Welt in Hinblick auf Soziales, Machtfragen,

Gender, Sexualität, Konsumwelt, Werbung und Massenmedien (Bak 2004, S. 97 ff.; Gupta 2003, S. 91 f.) sowie Komik (Bak 2004, S. 100), was das besondere Interesse der Fanfiction-Verfasser/innen fesselt. Ermittlungen zu kompliziert konstruierten Tatbeständen wie im Detektivroman (vgl. Bak 2004, S. 114) sind dagegen marginal.

Laut Bak (2004, S. 88) weisen die *Harry Potter*-Romane Elemente mehrerer literarischer Genres auf (fantastische Literatur, Kriminal- bzw. Detektivgeschichte, Internatsgeschichte/ British Schoolstory sowie Adoleszenz- und Entwicklungsroman). Im Korpus findet sich diese Mischung auffällig selten. Auch die sehr umfangreichen Texte sind nicht nach dem Modell der *Harry Potter*-Romane, die jeweils ein Jahr Harrys abdecken, gestrickt – mit Ausnahme eines einzigen Textes, *Im Zeichen der Schlange* von Witchcraft, der Harrys sechstes Schuljahr thematisiert.

Jenkins (1992, S. 162–176) erstellte eine Liste der Verfahren von Fanfiction, Prätexte zu transformieren. Ich werde nur die wichtigsten Begriffe übernehmen, erweitern und auf die von mir untersuchten Texte anwenden. Die folgenden Verfahren schließen einander nicht aus.

Rekontextualisierung und Ausweitung der Zeitachse

In den Geschichten werden Lücken im Kanon, also fehlende Szenen, unklare Motivationen von Figuren u.Ä. ergründet (vgl. auch Pearson 2006, S. 12; Moore 2005, S. 16). Beispiele für dieses Verfahren wurden bereits genannt, im Korpus ist dieser Typ jedoch eher schwach vertreten.

Vor- oder Nachgeschichten zu den im Kanon erzählten Ereignissen werden besonders häufig von *Harry Potter*-Fanfiction aufgegriffen. Beliebt sind Geschichten über die *Rumtreiber* (oder engl. *Marauders*), Harrys Elterngeneration. In dem Text mit dem Titel *Kleines (Advents-) Zwischenspiel* (von Cassiopeia) wird in vier kurzen Geschichten jeweils aus der Sicht eines der vier Rumtreiber ein Stimmungsbild zu vier unterschiedlichen, bedeutsamen Zeitpunkten gezeichnet, von der ersten Begegnung bis zum Ende der Freundschaften. Insgesamt beschäftigen sich acht Geschichten im Korpus mit diesem Zeitraum. Auch die Zeit nach Harrys Schuljahren in Hogwarts ist stark vertreten und nimmt seit Erscheinen des siebten und voraussichtlich letzten *Harry Potter*-Romans im Sommer 2007 an Bedeutung zu, da das Ende der kanonischen Geschichte die Fantasie der Fanfiction-Verfasser/innen offensichtlich zusätzlich befähigt.

Refokalisierung

In Fanfics werden narrative Elemente (z.B. Figuren), die im Kanon marginalisiert sind, ins Zentrum gerückt. Ein Blick auf eine Statistik der beliebtesten Figuren auf FanFiktion.de belegt dies. So ist etwa Blaise Zabini, in den Büchern eine unauffällige Randfigur, in der Fanfiction überrepräsentiert, und zwar auffällig in Slash-Geschichten (siehe 3.4.; z.B. *Qualitäten eines Slytherins* von lalandia – Blaise spielt in dieser Beziehungsgeschichte die Hauptrolle).

Autorinnen und Autoren nehmen oft eine moralische Neubewertung des Kanons vor, indem beispielsweise klassische Schurken zu Helden stilisiert werden und umgekehrt. Eine Auswertung der am häufigsten eingesetzten Figuren auf FanFiktion.de bestätigt, dass Bösewichte auf Fanfiction-Verfasser/innen eine besondere Faszination ausüben. Zwar steht Harry Potter

unangefochten an der Spitze, doch die düsteren Figuren Draco Malfoy (auf dem zweiten Platz), Severus Snape (auf dem dritten Platz), Voldemort und Lucius Malfoy sind außergewöhnlich stark vertreten. Gleich mehrere Geschichten im Korpus widmen sich Severus Snape, bei Rowling ein zwielichtiger Charakter. In diesen Geschichten wird Snape zunächst ebenso negativ wie bei Rowling geschildert, doch nach und nach eröffnen sich der Leserschaft und der Partnerin (bzw. dem Partner) seine sanften Seiten. Cadwalladr (2006, o.S.) interpretiert dies als weibliches Hoffen auf Erlösung des Bösewichts. Umgekehrt wird Harry Potter so oft vom Helden zur fragwürdigen Gestalt herabgesetzt, dass es für diese Form von Texten sogar einen eigenen Ausdruck, meist als Warnung angebracht, gibt: *Dark Harry*. Umgekehrt wird der ultimative Bösewicht Voldemort der Lächerlichkeit preisgegeben oder mit seinem Erzfeind Harry Potter vereint. Das Spiel mit solchen Umkehrungen reizt die Community sehr, betrachtet man die Anzahl solcher Geschichten und der dadurch provozierten Reviews.

Allerdings bemerkt Pearson (2006, S. 13) wie Jenkins (1992), dass allzu große Freiheiten im Umgang mit den Prätexten in Hinblick auf die übernommenen Figuren in Fanfiction-Communities verpönt seien. Bereits erzählte Geschichten sollen nicht abgeändert werden, Darstellungen von Figuren (insbesondere im Dialog) haben sich an den Originalen zu orientieren. Im Korpus kann ich jedoch keine derartige Tendenz feststellen. Im Gegenteil sind starke Abweichungen sowohl in Voraussetzungen der Geschichten als auch in Hinblick auf die Figuren in einem Großteil der Texte zu beobachten. Jenkins und Pearson haben insofern Recht, da eine nicht kanongetreue Darstellung von Figuren für gewöhnlich mit einer OOC-Warnung (OOC = *out of character*) versehen werden.

Kreuzungen, Dislozierung und Alternative Universen

Bei Kreuzungen treffen Figuren aus unterschiedlichen Prätexten aufeinander. *Harry Potter und die Rückkehr des Weißen Zaubерers* von Darth Destructo ist die Vermischung von *Harry Potter* und *Herr der Ringe* (J.R.R. Tolkien), wobei das Hauptgewicht deutlich bei *Harry Potter* liegt und die Welt aus *Herr der Ringe* von den handelnden Figuren als irreale Parallelwelt betrachtet wird. *Das Ende der Fanfictions* von Der Boss ist eine humorvolle Geschichte, in der sogenannte Cleaner schlechte Fanfiction (Fälle von OOC, Mary Sues etc., s.u.) ausradieren. Es handelt sich also um satirische Fanfiction über Fanfiction.

Figuren geraten in einigen Texten in andere Zeiten oder an andere Orte. *Gefangen in der Muggelwelt* von Dark Shadow ist hierfür ein prototypisches Beispiel. Die bereits erwähnten Rumtreiber in abweichender Zusammensetzung sowie einige Slytherins landen in dieser Geschichte durch einen Zaubertrank in *unserer* Welt bei einer Ich-Erzählerin, die über die *Harry Potter*-Romane Bescheid weiß.

Auf verschiedenen Fanfiction-Portalen bilden Alternative Universen (auch AU oder Altraverse) eine eigene Kategorie (z.B. auf der *Harry Potter*-Plattform Mugglenet, vgl. URL: <<http://fanfiction.mugglenet.com>>). In diesen Geschichten wird von anderen Voraussetzungen als im Kanon ausgegangen. In *Lord Voldemortstochter* (sic!) von -Rebecca- geht es um die im Kanon nicht existierende Tochter von Harrys Todfeind. Dieses Verfahren (*Was wäre, wenn ...*) findet sich im Korpus verhältnismäßig oft.

Personalisierung

Hierzu gehören hauptsächlich Texte, die autobiographisches Material verarbeiten und insbesondere das unter dem Schlagwort *Mary Sue* bekannte Phänomen. *Mary Sues* sind Fanfics über eine nicht im Kanon auftretende Figur, also eine Eigenkreation der Fanfiction-Verfasser/innen (vgl. Black 2005, S. 123 f.; Moore 2005, S. 17), wobei diese Figuren wegen ihrer Aufdringlichkeit häufig negativ rezipiert werden. Sehr oft sind diese Charaktere eine Spiegelung des Autors oder der Autorin – sowohl als Folie für eigene Sehnsüchte als auch als Möglichkeit, eigene Probleme, Interessen und Alltagsthemen zu verarbeiten.

Ein Beispiel hierfür ist *Jungfrau Maria – nicht alle Mädchen sind Heilige!*. Sprachlich sehr an mündlicher Jugendsprache orientiert und im Präsens geschrieben, schildert die Ich-Erzählerin ihre alltäglichen Nöte in Hogwarts zwischen Hänseleien, Verliebtheiten und Patchwork-Familie. Ob hier Situationen aus dem Privatleben der Autorin verarbeitet werden, lässt sich nicht beurteilen, aber wir haben es mit einem Text zu tun, der in seiner sowohl sprachlichen als auch inhaltlichen Nähe zur *realen* Welt hervorsticht. Abgesehen von diesem Text finden sich noch neun Beispiele von *Mary Sues* im Korpus, darunter eine, in der die Protagonistin Harry Potter als Anti-Held ersetzt, der sich als Erlöser entpuppt (wichtiges Rowling-Motiv, vgl. Bak 2004, S. 95; Gupta 2003, S. 159 f.): In *Werwolfsherz* von Bollywood Aishwarya wird die Hauptfigur Miriam wird zu einer Art Messias der Werwölfe.

Emotionale Intensivierung

Besonders emotionale Situationen (lebensgefährliche Verletzungen, Tod u.Ä.), Umbrüche und Krisen rücken in den Mittelpunkt der Erzählung. Auf diese Weise drücken die Autorinnen und Autoren ihre besondere Beziehung zu den Figuren aus. Nahtoderfahrungen und Gewalt ziehen sich durch einen großen Teil der von mir untersuchten Texte. Die Protagonistinnen und Protagonisten müssen teilweise unmenschliche Qualen überstehen (z.B. in *Harry Potter – Die Felder der Dunkelheit* von silberstreif; hier wird Harry zum Missbrauchsopfer).

Parodien und Humor

Parodien und andere humoristische Formen sind in zahlreichen Schattierungen vertreten. Verweint man die auf FanFiktion.de so bezeichneten Genres Humor und Parodie, stellen sie einen Anteil von über 10 % an allen *Harry Potter*-Fanfics. Die Inhalte reichen von gewöhnlichen Witzen, die so umgeschrieben wurden, dass sie ins *Harry Potter*-Universum passen (*Hogwarts Witze* von hekora), über eine umfangreiche Geschichte über ungewollte Teenager-Schwangerschaften (*Der größte Skandal in der Geschichte von Hogwarts* von Zutzi) bis hin zu Dekonstruktionen von Harry Potter auf Berlinerisch (*Heldentum 4 – Aus Schaden wird ma (sic!) klug* von issachar).

Erotisierung bzw. Romantisierung

Ohne Zensur werden erwünschte *Pairings* (von Kanon unterstützte oder auch abweichende Paare) gebildet und oft bis ins Detail ihrer Beziehungen (*Ships*) beschrieben. Autorinnen und Autoren oder auch Leser/innen, die ein bestimmtes Pairing bevorzugen, sind sogenannte *Shipper* dieser Kombinationen, die mit einem Slash – / – kodiert werden; ein HG/SS-Shipper ist somit jemand, der oder die das Pairing Hermine Granger und Severus Snape bevorzugt.

Diese Vorlieben bestimmen ganz wesentlich die Online-Identität der Verfasser/innen und Leser/innen (vgl. Pearson 2006, S. 13). Die Kategorie *Romanze* ist das am stärksten vertretene Genre, wobei ebenso in allen anderen Kategorien (z.B. auch unter *Allgemein*) Geschichten mit erotischem oder romantischem Inhalt gepostet werden. Erotische Geschichten werden auch als *Lemons* oder *Limes* bezeichnet. Im Korpus ist es einfacher, jene Geschichten zu zählen, die keinerlei Paarungen beinhalten: Es sind fünf. Auffallend häufig werden in Geschichten unrealistische Situationen konstruiert, die eine Verehelichung oder Bindung ungleicher Partner erzwingt, letztendlich jedoch von beiden akzeptiert und sogar genossen wird (z.B. Snape und Hermine in *Ein Bund für die Ewigkeit* von avina oder Harry und Draco in *Harry Potter und Slytherins Erbe* von Korksie).

Hierin liegt auch die Erklärung für den Titel dieses Aufsatzes: „Ein wenig Romantik neben dem Hauptplot kann nicht schaden“ ist jene Antwort, die bei einer Umfrage auf HPFFA mit der Frage, wie wichtig Erotik und Pairings sind, am häufigsten angeklickt wurde. Auf dem letzten Platz landete die Antwort „Etwas davon, ist schon zu viel davon“.

3.4. Slash

Slash gehört zum Verfahren der Erotisierung, bildet aber eine so große Gruppe auf FanFiktion.de, dass ich es als gesondertes Genre darstelle. Unter Slash, der Name kommt von den erwähnten Querstrichen, versteht die Fanfiction-Community Geschichten, in denen bekannte, meist männliche Figuren ihre nicht kanongetreue Homosexualität entdecken. Es werden in diesen Geschichten (nach Jenkins 1992, S. 206–219) vier Stadien durchlaufen: 1. anfängliche Ablehnung der Homosexualität im Allgemeinen und des späteren Partners im Besonderen, 2. rollenbildbedingte Machtkämpfe, Kommunikationsprobleme und Identitätskrisen (in einigen Geschichten kommt es zu Vergewaltigungen und anderen Grausamkeiten), 3. das gegenseitige Liebesgeständnis und 4. der physische Ausdruck der entdeckten Gefühle und die Überwindung aller Hindernisse. Die erotische Beziehung ist meistens von Liebe, gegenseitiger Wertschätzung und Zärtlichkeit geprägt. Dieses Muster konnte ich in der Analyse gut bestätigen, auch wenn die Phase der Selbstzweifel und Probleme in manchen Texten kurz ausfällt, was auf die höhere Akzeptanz von Homosexualität innerhalb der vorliegenden Fanfiction-Community hindeutet (z.B. *Baby Alarm* von DIXA; hier wird Harry zwar gleich zu Beginn Vater eines natürlich gezeugten Kindes, aber für ihn steht von vornherein fest, dass er homosexuell ist).

Von Anfang an war diese Form von Fanfiction heftig umstritten (vgl. Jenkins 1992, S. 187 f.). Auch in der Gegenwart spaltet Slash die Nutzer/innen von Fanfiction-Portalen: Slash-Geschichten müssen laut den Regeln von FanFiktion.de eindeutig als solche gekennzeichnet werden. In den Kurzbeschreibungen der Autorinnen und Autoren zum Inhalt der Geschichte sind häufig zusätzlich Warnungen vor Slash zu finden.

Wie beliebt Slash ist, hängt von der jeweiligen Plattform und der dazugehörigen Community ab. Dies zeigt ein Vergleich zwischen FanFiktion.de und HPFFA: Während der Gesamtanteil von Slash an Texten auf FanFiktion.de ca. 38 % beträgt, beläuft sich dieser Anteil bei HPFFA auf nur 2 %. Auch eine Statistik der Geschichten mit den meisten Reviews (Kommentaren)

spricht eine deutliche Sprache: Von den 100 FanFiktion.de-Texten, die die meisten Reviews verbuchen, sind 65 als Slash gekennzeichnet. In die Top Ten auf HPFFA hat es nur eine einzige Slash-Geschichte geschafft. Insgesamt steht jedoch fest, dass Slash nicht nur massenhaft produziert, sondern auch gelesen wird (siehe Reviewzahlen auf FanFiktion.de) – und zwar trotz der klaren Altersangaben auch von Kindern (vgl. Pearson 2006, S. 14).

Im Korpus spiegelt sich wider, was Jenkins (1992), Cadwalladr (2006) und andere bemerken: nämlich dass Slash mit zwei oder mehr männlichen Protagonisten hauptsächlich von jungen Frauen geschrieben wird (siehe auch 4.2.). Dies widerspricht dem Erklärungsversuch von Moore (2005, S. 17), die Slash als Ventil für homosexuelle Jugendliche interpretiert. Andere Erklärungsansätze nennen Lust am Experimentieren mit sexuellen Normen (vgl. Pearson 2006, S. 14; Jenkins 1992, S. 200 ff.) oder das Ausleben femininer sexueller Fantasien (Cadwalladr 2006, o.S.). Das Hauptmotiv von Slash sieht Jenkins (1992, S. 189, 193, 196, 205, 219) jedoch in der Umkehrung typischer Geschlechterrollen und in der Kritik an männlicher Sexualität. In fiktionalen homosexuellen Beziehungen verliert das Ringen um Gleichberechtigung der Partner an Bedeutung – Geschlechterkonventionen, mit denen Autorinnen im wirklichen Leben konfrontiert sind, spielen keine Rolle, sodass utopische Beziehungsentwürfe und Spiegelungen eigener Sehnsüchte einfacher werden. Außerdem führen diese Geschichten traditionelle Vorstellungen von Männlichkeit ad absurdum: Homosoziale Bedürfnisse werden in diesen Geschichten nach einer Phase der Ablehnung eingestanden und ausgelebt.

Welcher dieser Erklärungsversuche wird nun durch meine Analyse am ehesten gestützt? Slash wird den Eigenkommentaren der Verfasser/innen zufolge vor allem als Spiel verstanden. Bekennende Slasher nennen als Grund für ihre Faszination zum Beispiel: „Am liebsten mag ich Harry/Draco ffs, weil die Beiden einfach absolut traumhaft zusammen aussehen!“ (Kotzpistille) Genderpolitische Bemerkungen finden sich nicht. Belamie deutet eine weitere Motivation an: „So, vielleicht reicht euch ja auch eine kleine Anspielung auf Homosexualität [...], damit ihr meine FF ein bisschen lesenswerter findet. Seufz, Einsamkeit ...“ Slash ist ein Selbstläufer, dessen Beliebtheit (ausgedrückt durch hohe Reviewzahlen) immer mehr neue Texte erzeugt. Diese Geschichten ähneln einander sehr stark, insbesondere haben sich Konventionen für die Schilderung sexueller Handlungen herausgebildet, da diese Szenen immer nach demselben Muster und mit derselben Lexik geschrieben werden und daher beliebig austauschbar sind. Mit der Originalreihe hängen diese Geschichten nur noch an einem seidenen Faden zusammen.

3.5. Intertextueller Status von Fanfiction

Wie aus den bisherigen Ausführungen hervorgeht, finden sich vielerlei Analogien, aber auch Unterschiede zwischen den *Harry Potter*-Romanen von Rowling und den Fangeschichten. Das Schlagwort Intertextualität drängt sich hier förmlich auf (vgl. Black, 2005, S. 124), und zwar unabhängig davon, wie weit – etwa allgemein als ‚Beziehungen/Verweise zwischen Texten‘ (vgl. Chandler-Olcott & Mahar 2003, S. 562) – oder wie eng – etwa ausschließlich als Zitate, Plagiate oder Anspielungen (vgl. Genette 1993, S. 10) – die Definition von Intertextualität auch gefasst sein mag (vgl. Stocker 1998, zur Wort- und Begriffsgeschichte).

Im vorliegenden Aufsatz folge ich der Definition von Stocker (1998, S. 72). Seiner Einteilung intertextueller Phänomene folgend stelle ich fest, dass Fanfiction nicht pauschal einer der von ihm genannten Intertextualitätsformen zuzuschlagen ist. Es finden sich in den untersuchten Texten Beispiele für Palintextualität (Zitieren anderer Texte), Hypertextualität (Imitieren anderer Texte) und Similtextrualität (Imitieren von poetischen Mustern, dies entspricht in etwa dem Begriff Architextualität bei Genette 1993, S. 9):

- Palintextualität: In der Geschichte *Harry Potter und der Schlüssel der Träume* werden die Erinnerungen Harry Potters zu seinen ersten Schuljahren aufgerollt – die Ereignisse werden mit vielen wörtlichen Zitaten aus den ersten Büchern im Schnelldurchlauf dargestellt.
- Hypertextualität: In der Geschichte *Und täglich grüßt der Schulleiter* von Angel-of-Mystic wird der Plot des Films *Und täglich grüßt das Murmeltier* (*Groundhog Day*, USA 1993, Regie: Harold Ramis), imitiert, allerdings mit Figuren aus den *Harry Potter*-Romanen.
- Similtextrualität: Jeder einzelne Text im Korpus imitiert literarische Muster – allerdings nicht notwendigerweise die *Harry Potter*-Bücher. Als Beispiel möchte ich das unter 3.4. besprochene Genre Slash und die dafür bekannten Regeln anführen. So originell die Prämissen einer Geschichte auch sein mögen (z.B. *Schwanger* von Jenny91, wo Harry Potter von Tom Riddle alias Voldemort durch unbefleckte Empfängnis ein Kind erwartet und seinen Erzfeind schließlich heiratet), folgt die Handlung doch den bereits erwähnten Konventionen.

Rowlings *Harry Potter*-Romane sind ihrerseits in ein dichtes intertextuelles Netz eingewoben. Die Autorin wählte vielfältige Quellen aus, montierte und kombinierte diese neu – zum Beispiel Motive aus der griechischen Mythologie, die Artussage, Folklore und Märchen, Gespenstergeschichten, Werke bekannter Autoren wie Lewis Carroll und J.R.R. Tolkien (vgl. Bak 2004, S. 130–137; Gupta 2003, S. 97 f.). Gupta (2003, S. 97 f.) deutet an, dass auf diese Quellen angespielt wird, um bestimmte Effekte zu erzielen, etwa die Autorität der Erzählerin zu stützen. Ob diese intertextuellen Bezüge den (zum guten Teil noch sehr jungen) Lese- rinnen und Lesern der *Harry Potter*-Romane bewusst sind, ist nicht entscheidend. Der Unterschied zwischen arrivierten Schriftstellerinnen bzw. Schriftstellern und Fans, die sich im Schreibprozess gleichermaßen großzügig ihrer Lektüreerfahrungen bedienen, ist lediglich ein gradueller. Der Bezug zu den Prätexeten wird in Fanfiction jedoch ausdrücklich gesucht und nicht verschleiert (siehe 4.5. für eine Erklärung dieses Phänomens). Der sogenannte Disclaimer, mit dem klargestellt wird, dass Rowlings geistiges Eigentum unberührt bleibt, ist nicht nur eine Absicherung gegenüber urheberrechtlichen Ansprüchen, sondern die explizite Herstellung von Intertextualität: Autorinnen und Autoren benennen die Vorbilder und bringen den Respekt vor dem Kanon zum Ausdruck – mit Standardformeln, mit kreativen Formulierungen oder auch mit ökonomischen Rumpfformen. (Vgl. Merrill 2007, S. 56; Moore 2005, S. 19; Bond & Michelson 2003, S. 119.)

Allerdings geht die Intertextualität der Fanprodukte weit über das explizit benannte Vorbild Rowling hinaus. Bond und Michelson (2003, S. 110) heben hervor, dass jede Lektüreerfahrung mentale Modelle, Vorstellungen über Regeln des Narrativen und das Verständnis für

Strukturen von Geschichten formt. Fanfiction-Verfasser/innen entnehmen ihr Wissen über mögliche Figurenkonstellationen, Schreibkonventionen und Schemata nicht nur den Prätexten, sondern auch anderen Produkten der Populärkultur (z.B. Filmen) – und nicht zuletzt anderen Fanfics. Songfiction (vgl. Black 2005, S. 124) wurde bereits erwähnt, hier ist der intertextuelle Bezug eindeutig einer der Palintextualität, da die Texte der Lieder wörtlich wiedergegeben werden. Darüber hinaus finden sich zahlreiche mehr oder weniger deutliche Anleihen bei anderen kulturellen Produkten in Hinblick auf Plot, sprachliche Gestaltung, Figuren usw. (vgl. Black 2005, S. 124; Chandler-Olcott & Mahar 2003, S. 563). Ein Beispiel dafür sind die Titel der Geschichten. Hier finden sich lateinische Sprichwörter (z.B. *Quod erat demonstrandum* von Serpensoria) und Anspielungen auf Lieder, Filme und Bücher: z.B. *Lord Voldy – Einhornblut zum Frühstück* von Clarice (statt *Bridget Jones – Schokolade zum Frühstück*, Buch- und Filmtitel); nicht zuletzt auch alle Titel, die dem zweigliedrigen Muster von J.K. Rowling nachempfunden sind (z.B. *Harry Potter und Slytherins Erbe* von Korksie). Ein gutes Drittel der Geschichten aus dem Korpus weist im Titel einen klar ersichtlichen intertextuellen Bezug auf.

Diese Übernahme von Elementen der Massenkultur wird so interpretiert (von Jenkins 1992; Pearson 2006, S. 12; Merrill 2007, S. 55; Moore 2005, S. 19), dass das Publikum das angebotene Mythenarsenal zurückerobert. Wichtig ist nicht der Ursprung einer Figur oder eines Motivs, sondern der kreative Umgang mit den offen gelegten Quellen (vgl. Pearson 2006, S. 12 f.). Mit dieser Intertextualität wird von Fanfiction-Verfasserinnen und -Verfassern offensiv und selbstverständlich umgegangen, sodass nicht mehr von einer „implizite[n] Intertextualität“ wie im traditionellen Literaturverständnis, sondern von „explizite[r] Intertextualität“ gesprochen werden muss (Suter 2006, S. 265; Hervorhebung i.O.). Fassbar wird diese Explizitheit zum einen wie erwähnt im Disclaimer, zum anderen in den oft umfangreichen Eigenkommentaren der Autorinnen und Autoren. Es wird:

- zu Bildern verlinkt (z.B. „wer wissen will wie ich mir maria vorstelle, mailt mir, ich schicke euch das foto, von dem ich denke, so würde sie aussehen! ...“, Bonny, *Jungfrau Maria – nicht alle Mädchen sind Heilige!*),
- ein genauer Bezug zum Kanon hergestellt (z.B. „Zeitpunkt: siebtes Buch“ in Perles Geschichte *Teil von dir*) und
- auf andere Quellen verwiesen (Beispiel Cassiopeia vor *Kleines (Advents-) Zwischenspiel*: „Bei einer gewissen Szene im Pub habe ich mich von Alte Eule’s ‚Those were the days‘ inspirieren lassen“).

Auch urheberrechtliche Probleme stellen sich, wenn etwa Autorinnen oder Autoren davon überzeugt sind, dass ihnen eine Geschichte gestohlen wurde: Diese Praxis kritisiert beispielsweise die sehr beliebte Autorin gugi28 in ihrem Profil.

In Fanfiction-Communities haben sich also Textmuster und Erzählweisen herausgebildet, deren Zweck nicht die Reanimation des Kanons, sondern die Ausbildung communityspezifischer ästhetischer Normen ist. Mit anderen Worten: Erzählt wird nicht ausführlicher, was J.K. Rowling bereits erzählt hat, sondern was den Nutzerinnen und Nutzern der Plattform gefällt, ein Geschmack, der sich im Laufe der Historie von Fanfiction herausgebildet haben muss und Geschichten hervorbringt, die einander stärker ähneln als den austauschbaren Vorbildern.

4. Die Metaebene: Community und Connection

Texte, die Fans produzieren, folgen zwar bestimmten Textmustern, sind aber immer auch ein höchst persönlicher Ausdruck von Sehnsüchten, Fantasien, Faszinationen. Dieses Privatvergnügen wird nun auf Fanfiction-Portalen potenziell der ganzen Welt zugänglich gemacht (vgl. Chandler-Olcott & Mahar 2003, S. 560).

Jenkins (1992, S. 280 f.) hebt schon vor Zeiten des Internets hervor, dass Fanpartizipation vor allem auf sozialer Interaktion – auf Austausch und Bildung von Netzwerken – beruht. Die Community steht nicht am Rande des Produktionsprozesses; Metakommunikation in Online-Communities ist vielmehr ein inhärenter Bestandteil des Phänomens Fanfiction (vgl. Black 2005, S. 125). Auf FanFiktion.de geschieht die Metakommunikation hauptsächlich über Reviews der Leserschaft und über Selbstkommentare der Autorinnen und Autoren, wobei diese beiden Möglichkeiten eng aufeinander bezogen sind.

4.1. Sprachliche Merkmale der Metakommunikation auf FanFiktion.de

Nach der Typologie von Schönhagen (2004, S. 216) handelt es sich bei den Diskussionen auf FanFiktion.de um zeitversetzte, partnerabhängige Kommunikation – partnerabhängig, da sowohl das Archiv selbst als auch die Kommentarfunktionen moderiert (im Sinne von überprüft), wenn notwendig auch censiert werden, sodass von völlig freiem Meinungsaustausch nicht die Rede sein kann (s. 4.4.).

Die Kommentare (sowohl von Produzierenden als auch von Rezipierenden) weisen alle sprachlichen Merkmale auf, die von Siever (2006) unter dem Begriff Sprachökonomie, von Beißwenger (2000) in Bezug auf Chats und von Schlobinski (2006) in Hinblick auf die Diskussion um konzeptionelle Schriftlichkeit bzw. Mündlichkeit (siehe auch Koch & Oesterreicher 1994) beschrieben werden. Da die Online-Kommunikation auf FanFiktion.de in dieser Hinsicht keine Besonderheiten aufweist und es in diesem Aufsatz hauptsächlich um Erzählten in Fanfiction-Communities gehen soll, hebe ich lediglich zwei Aspekte hervor.

Fanfiction verfügt über eine eigene Terminologie (vgl. Pearson 2006, S. 12), die sich auch im deutschen Sprachraum ausschließlich englischer Wörter bedient. Begriffe wie Pairing, Mary Sue, Shipper etc. wurden bereits erwähnt und diese werden im Korpus auch extensiv verwendet. Das Glossar auf FanFiktion.de erklärt noch viel mehr Begriffe (z.B. PWP, „Plot? What Plot“, für Geschichten, die nur aus erotischen Schilderungen bestehen), die jedoch sowohl im Korpus als auch in der Gesamtheit der *Harry Potter*-Texte nur vereinzelt vorkommen. Abkürzungen und Fachbegriffe werden von den Autorinnen und Autoren selbstverständlich und ohne Erläuterungen eingesetzt, sodass Newbies (neue Nutzer/innen) auf das Glossar angewiesen sind.

Besonders bemerkenswert ist m.E. der für viele Verfasser/innen mühelose Wechsel zwischen mindestens zwei völlig verschiedenen Varietäten: Auf der einen Seite schreiben sie umfangreiche Geschichten in teils formel- und klischehafter, teils gehobener, teils kreativer Literatursprache. Auf der anderen Seite beherrschen sie die Eigenheiten der informellen Kommunikation in neuen Technologien wie Internet und SMS, von Smileys über unter-

schiedlichste Abkürzungen bis hin zu dynamischen Aktions- und Zustandsbeschreibungen (vgl. Beißwenger 2000, S. 105 ff.; Thaler 2003, S. 93 f.; Siever 2006, S. 79; z.B. *vor Freude heul* bei *Mein ist die Rache* von Nerventod). Diese beiden Varietäten werden meist nur durch eine Leerzeile voneinander getrennt, jeweils am Anfang und am Ende eines Kapitels, wo Eigenkommentare und Reaktionen auf Reviews gesetzt werden. Zwar sind diese Paratexte (nach Genette 1993, S. 11) im Produktionsprozess den Geschichten zeitlich nachgeordnet, aber dies ändert nichts an der Tatsache, dass die meisten Autorinnen und Autoren hier große Sprachkompetenz zeigen. Ich schreibe *die meisten*, weil dies durchaus nicht ausnahmslos auf alle Texte zutrifft. Bonny und ihre Geschichte *Jungfrau Maria – nicht alle Mädchen sind Heilige!* wurden bereits erwähnt; hier liegt keinerlei sprachliche Abgrenzung zwischen den verschiedenen Ebenen vor.

4.2. Fragen der Identität: Die Verfasser/innen und Leser/innen von Fanfiction

Von Anfang an waren es hauptsächlich gebildete Frauen über 20, die Fanfiction produzierten und rezipierten (vgl. Jenkins 1992, S. 1; Moore 2005, S. 16). Trifft dies auf die heutige Situation immer noch zu? Pearson (2006, S. 13) untersuchte die Altersstruktur von Userinnen und Usern des englischsprachigen Fanfiction-Portals Fictionalley.org (URL: <<http://www.fictionalley.org>>). Ihr Ergebnis: 78 % der Autorinnen und Autoren sind unter 21 Jahre alt, von diesem Teil wiederum sind 29 % zwischen 15 und 17 – allerdings laut Eigenangaben der User/innen, was Fragen der Validität der zitierten Statistik aufwirft.

Dieses Problem ergibt sich bei jeder Untersuchung, die derartige Daten anhand der Selbstaussagen von Internetnutzerinnen und -nutzern erhebt. Aus methodischen Gründen sind im vorliegenden Aufsatz lediglich Feststellungen über die von den Nutzerinnen und Nutzern konstruierten Identitäten möglich, und das erscheint mir im Kontext dieser Arbeit interessant genug. Auch hier zeigt sich, dass in der Fanfiction-Community einige Muster, aber keine auf die gesamte Community zutreffenden Generalisierungen formuliert werden können.

Nicknames aus dem semantischen Feld (vgl. Beißwenger 2000, S. 169) *Harry Potter* sind im Korpus gegenüber Nicknames unklaren Ursprungs nicht überrepräsentiert: Zehn von 100 (z.B. Serpensortia = Zauberspruch im Kanon) sind eindeutig dem *Harry Potter*-Universum zuzuordnen, bei weiteren neun (z.B. Witchcraft = Hexerei) vermute ich einen Zusammenhang, kann ihn jedoch nicht mit absoluter Sicherheit behaupten.

Ziehe ich nun die Profile der Autorinnen und Autoren heran, ergibt sich folgendes Bild:

Selbstdarstellung: Hier sind alle Varianten zu finden, von vollkommener Verweigerung jederlei persönlicher Information (insgesamt drei Profile im Korpus) über fiktive Kunstfiguren (z.B. Darth Destructo, der sich als Bösewicht stilisiert und keine realistischen biographischen Angaben macht) bis hin zu konkreten und ausführlichen Selbstbeschreibungen inklusive vollständigem Vor- und Nachnamen (im Korpus sechsmal vertreten). Der häufigste Fall ist jedoch eine Mischung aus realistisch wirkenden Angaben mit fiktiven Aspekten einer virtuellen Identität, etwa indem ein nicht authentisches Bild (z.B. Fanart) und ein Fantasiename angegeben werden, ansonsten aber biographische Details wie Alter, Beruf und Wohnort über

die betreffende Person in Erfahrung zu bringen sind. Einige Profile weisen zwei befreundete User/innen als Verfasser/innen der Fanfics aus.

Viele Nutzer/innen schreiben ausführliche Kommentare zu ihrem Werk (z.B. Korksie, die sogleich alles Gesagte als Märchen relativiert), insbesondere über Lieblingsfiguren und -pairings. Eine Erklärung für die Bevorzugung von Slash, die über die unter 3.4. bereits genannte Annahme hinausgeht, findet sich jedoch nicht; Geschmack wird behauptet, nicht begründet. Die Autorinnen und Autoren sind unterschiedlich produktiv und zeigen unterschiedliche Vorlieben: 36 verfassen neben *Harry Potter*-Fanfiction auch andere Fanfics oder eigenständige Texte, die Anzahl der publizierten Geschichten schwankt zwischen einer einzigen (z.B. avina) und 41 (yoho).

Alter: In 65 Profilen finden sich Angaben zum Alter der Personen. Bei aller Vorsicht, die hier geboten ist, möchte ich doch das Durchschnittsalter dieser Eigenangaben nennen: Es liegt bei ca. 21 Jahren. Die jüngste Autorin ist 12 (Remus John Lupin), die ältesten beiden (Callista Evans und fee-morgana) sind 38 (insgesamt sind neun User/innen über 30).

Geschlecht: Von den 91 Personen, die ihr Geschlecht angeben, sind 88 laut Profil weiblich. Fanfiction wird also tatsächlich vor allem von jungen Frauen geschrieben. Die wenigen Angaben, die zum Beruf gemacht werden, weisen vor allem Schülerinnen und Studentinnen als Autorinnen aus.

Eine besondere Bedeutung nehmen sogenannte Betas (kurz für beta-reader) ein (vgl. Black 2005, S. 125; Pearson 2006, S. 14; Moore 2005, S. 16). Es handelt sich dabei um Helfer/innen, die Fanfics auf Wunsch der Verfasser/innen in Hinblick auf Logik und Formalia korrigieren, entweder vor oder nach dem ersten Hochladen. Auf HPFFA müssen Betas sogar verpflichtend zu Rate gezogen werden, auf FanFiktion.de wird dies von den Moderatorinnen und Moderatoren dringend empfohlen. Im Vorwort zu seiner Geschichte *Schau genau hin* unterscheidet Tomasu Sinn-Betas von Grammatik-Betas. Es geht in beiden Fällen nicht in erster Linie um das Ausbessern von Tippfehlern, nicht um das Herumreiten auf Orthographie und Grammatik oder andere Formalia (trotz Beta-Prozesses strotzen sehr viele Fanfics vor sprachlichen Normverstößen). Vielmehr besteht hier der kollaborative Versuch, das Gemeinte möglichst akkurat auszudrücken, die besten Worte für die Geschichte, die zu erzählen ist, zu finden (vgl. Black 2005, S. 126).

Bestimmte Autorinnen und Autoren binden Leser/innen an sich, bilden eine regelrechte Anhängerschaft, die sich immer wieder ihren Fanfics zuwendet. Dazu gehören auf FanFiktion.de unter der Rubrik *Harry Potter* gugi28, Jenny91, lemontree, Nerventod und Voldemort Frauen, Autorinnen, die mehrere Texte in der Liste der einhundert meistkommentierten Geschichten platzieren konnten – und bis auf lemontree hauptsächlich Slash schreiben. Dieser Erfolg lässt sich aus der Eigendynamik des Portals erklären. Die Nutzer/innen können ihre Lieblingsautorinnen und -autoren speichern und automatische Benachrichtigungen anfordern, sobald diese Favoriten Änderungen oder neue Geschichten hochladen. Dies generiert nach einer einmal erfolgten Bindung der Leser/innen quasi automatisch höhere Reviewzahlen, die wiederum ein wesentlicher Anziehungspunkt für neue Leser/innen sind.

Auf FanFiktion.de gibt es dennoch keinen eindeutig als solchen festzustellenden Kern (im Sinne der Hierarchie von Positionen in internetbasierten Diskussionsforen nach Stegbauer 2001, S. 279). Es finden sich lediglich einige dickere Knoten in einem weit gespannten Netz, in dem nicht jede/r Teilnehmer/in mit jedem/jeder anderen in Kontakt tritt. Die Berührungs-punkte zwischen einzelnen Nutzerinnen und Nutzern verdanken sich dem gemeinsamen Interesse an bestimmten Genres, Figuren oder Autorinnen bzw. Autoren. Rollen wechseln in diesem Netzwerk schnell und häufig: Leser/innen werden Verfasser/innen, Rezipierte Rezi-pierende, Kommentierte Kommentierende. Rolleneinnahme und Rollenwechsel sind jedoch nicht verpflichtend: Viele Leser/innen verfassen keine eigene Fanfiction. Beklagt werden User/innen, die Geschichten offensichtlich lesen und als Favoriten abgespeichert haben, akti-ves Kommentieren jedoch aus welchen Gründen auch immer verweigern (sogenannte Lurker, vgl. Stegbauer 2001, S. 279). Dies wird ebenso als Bruch des sozialen Kontraktes angesehen wie negative Kommentare (siehe 4.4.).

4.3. Eigen- und Fremdkommentare auf FanFiktion.de

Auf FanFiktion.de gibt es keine Diskussionsforen wie bei anderen Plattformen – Debatten über Texte laufen bei den hochgeladenen Geschichten ab, ferner über privaten E-Mail-Kon-takt. Autorinnen bzw. Autoren stellen ihre Texte ins Netz, meist kapitelweise (s.o.). Unmittelbar vor oder nach den einzelnen Textteilen besteht die Möglichkeit, Vorworte, In-haltsangaben o.Ä. zu integrieren oder auf Fragen und Kommentare in den Reviews (etwa in Bezug auf vorangegangene Kapitel) zu antworten.

In der Folge werde ich versuchen, anhand inhaltlicher Merkmale die wichtigsten Formen von Eigen- und Fremdkommentaren aufzuzählen. Es handelt sich hier nicht um eine Typologie, da durchaus mehrere Elemente in einem Posting vereint sein können. Zunächst zu den Re-viewritualen der Community:

- Allgemeine Rückmeldung oder spezifisches Darlegen jener Momente, die Gefallen gefunden haben: globales Lob, Kommentare zu einzelnen Szenen oder auch Zeilen.
- Beschreibungen eigener Emotionen beim Lesen: Mitfiebern, Albträume, Tränen u.Ä.
- Bitten um Fortsetzung der Geschichte: Das häufige Betteln um weitere Kapitel drückt die Verbundenheit mit den Autorinnen und Autoren aus und wirkt auf diese überaus motivie-rend (vgl. Black 2005, S. 126).
- Fragen und Interpretationen zum Erzählten: Deutungsversuche unklarer Aspekte oder die Vergewisserung, die Geschichte bisher richtig verstanden zu haben.
- Fragen, Mutmaßungen oder Vorschläge zum weiteren Verlauf der Geschichte: Bitten um Hinweise, wie es weitergehen soll, Ausdruck von Ungeduld beim Warten auf das nächste Kapitel, Fantasieren über mögliche weitere Wendungen, Bezeugung der intensiven Be-schäftigung mit der Geschichte, sowohl spielerisches Weiterspinnen der Geschichte im Austausch mit dem/der Autor/in als auch ernsthafter Versuch der Einflussnahme, etwa auf befürchtete Todesfälle u.Ä.
- Eingehen auf persönliche oder schriftstellerische Probleme/Bemerkungen des/r Autors/ Autorin: Empathiebekundungen.
- Off-Topic: Kommentare, die nichts mit dem Text zu tun haben.

Nun zu den Eigenkommentaren, die sich zu den genannten Formen von Reviews teilweise komplementär verhalten.

- Allgemeine, v.a. einleitende Erläuterungen zur Geschichte: Disclaimer, Warnungen, Vorworte, Inhaltsangaben, Kurzbeschreibungen (alle Paratexte).
- Äußerungen, die über den Schreibprozess Auskunft geben: Berichte über Fortschritte, Krisen usw.
- Hypertextuelle Verweise: Links, z.B. zu Bildern, die eigene Vorstellungen erläutern, oder zu anderen Texten (innerhalb oder außerhalb der Plattform).
- Dank für zahlreiche oder besonders nette Reviews sowie Bitten um weitere Reviews: mit namentlicher Ansprache der Leser/innen („@ ...“), manchmal werden gedanklich Geschenke überreicht; Bitten um weitere Reviews werden mit der Drohung verknüpft, den Text nicht fortzuführen.
- Bezugnahmen auf Fragen von Leserinnen und Lesern sowie Richtigstellung von Fehlinterpretationen: Antworten oder Vertröstungen auf kommende Kapitel, Verdeutlichung des Geschriebenen, Eigenkorrekturen.
- Vorwegnahmen der späteren Geschichte oder Verweigerung der Vorwegnahme: vage Andeutungen bzw. genaue Versprechungen, was noch zu erwarten ist, oder aber Verweis auf die folgenden Kapitel mit der Bemerkung, die Spannung nicht zerstören zu wollen.
- Eingehen auf persönliche Kommentare/Empathie: Dank für Empathiebekundungen und im Gegenzug Ausdruck von Mitgefühl für Probleme der Leser/innen.

Die Eigenkommentare werden von den Rezipientinnen und Rezipienten tatsächlich gelesen und ernst genommen (vgl. Black 2005, S. 125). Umgekehrt sind die Reviews für die Verfasser/innen ein wichtiger Gradmesser für den Erfolg ihrer Geschichte sowie Anlass zum Weiterschreiben. Anhand längerer Sequenzen von Fragen, Meinungsaustausch und Vorwegnahmen des noch zu Erzählenden entsteht trotz der Asynchronie der Interaktionen ein Eindruck von Dialogizität, wenn dieser auch schwächer ist als bei Chats (vgl. Beißwenger 2000, S. 76 f.). Obwohl die Kontakte oberflächlich sind und zeitversetzt ablaufen, wird der Ausdruck von gegenseitiger Wertschätzung der Teilnehmer/innen und von aufrichtigem Interesse am Fortgang der Geschichte bzw. am Schicksal der gemeinsamen Lieblingsfiguren zu einem beziehungsstiftenden Kommunikationsakt.

4.4. Utopie/Dystopie des gemeinschaftlichen (Weiter-)Erzählens

Pearson (2006, S. 13) schließt vor allem aus der Jugendlichkeit der meisten User/innen und aus der gleichzeitigen Rezeption von Kanon und Fanfiction, dass diese jungen Leser/innen Fanfiction nicht als Imitation von *echter* Literatur, sondern als eigenständiges Genre anerkennen. Dies wird in Zukunft Auswirkungen auf die Rezeption von institutionalisierter Literatur haben. Einzigartig an Fanfiction ist die Aufhebung der Trennung zwischen Textrezipientinnen bzw. -rezipienten und Textproduzentinnen bzw. -produzenten (vgl. Pearson 2006, S. 13). Fanfiction ist Literatur von Leserinnen und Lesern für Leserinnen und Leser. Dies wird vor allem durch die Technologie ermöglicht, die das Publizieren erleichtert und beschleunigt (vgl. Bond & Michelson 2003, S. 113).

Es soll hier nicht Demokratisierung, Entgrenzung u.Ä. behauptet werden. Stegbauer (2001) entzaubert die so häufig kritiklos übernommenen Mythen über den Begriff virtuelle Gemeinschaften und stellt mit Hilfe soziologischer Definitionen und Argumentationen in Abrede, dass es sich bei Online-Communities um Gemeinschaften, ja, auch nur um Gruppen handelt, auch wenn eine Übersetzung des Begriffs ins Deutsche dies nahe legen würde. Ebenso warnt Döring (2003, S. 248) vor übertriebener Internet-Euphorie: „Der *Utopie* von der virtuellen Gemeinschaft als einem ortsübergreifenden Zusammenschluss von Gleichgesinnten, die sich solidarisch unterstützen, steht im bekannten Pro- und Kontra-Schema freilich die *Dystopie* der Pseudo-Gemeinschaft gegenüber, die entfremdeten computervermittelten Kontakt an die Stelle realen Zusammenseins setzt und damit letztlich soziale Isolation und Gesellschaftszerfall fördere.“

Auch Fanfiction-Communities weisen sowohl utopische als auch dystopische Züge auf. Die von Döring (2003, S. 250) angesprochenen *Virtual-Culture*-Ansätze messen die Gemeinschaftsbildung anhand des Umfangs und der Qualität kollektiver Leistungen. In diesem Sinne ist Fanfiction eine virtuelle Kulturform, denn die Bedingungen sind erfüllt: Es finden sich Artefakte (die zahlreichen Texte), Rituale (siehe Beschreibung der Eigen- und Fremdkommentare), in Ansätzen Geschichtsschreibung (Bezugnahmen auf ältere Fanfics) und ein Regelwerk, das in Gestalt des Moderatorenteams sogar institutionalisiert und in einer Art Gesetzbuch (unter dem Menüpunkt „Hilfe“) festgehalten ist.

Diese Regeln sind nun notwendig gewordene Richtlinien, um negative Auswüchse der Fanfiction-Community (Pornographie, speziell Perversionen wie Pädo- und Nekrophilie) einzudämmen. Die düsteren Seiten der Texte, zu denen auch das kritikwürdige Spiel mit extremer Brutalität (Folter, Vergewaltigungen etc.), m.E. *nicht* jedoch Slash zu zählen ist, sind die eine Seite dessen, was aus dem gemeinschaftlichen (Weiter-)Erzählen eine Dystopie zu machen droht. Die andere Seite betrifft jedoch das Regelwerk selbst: Flaming, also beleidigende Kommentare, oder auch nur negative Kritik sind verpönt (vgl. Black 2005, S. 125; Jenkins 1992, S. 282). Pearson (2006, S. 14) erwähnt eine eigene Plattform für die Verulkung von schlechter Fanfiction, aber FanFiktion.de ist ganz eindeutig eine Website zur gegenseitigen Unterstützung.

Dies nimmt dort dystopische Züge an, wo negative Kommentare censiert werden. Im Korpus habe ich kein einziges negatives Review gefunden. Einzelne Kritikpunkte werden geäußert, jedoch sehr höflich verpackt und mit sofortigen Abschwächungen und Lob relativiert. Dies muss nicht bedeuten, dass es solche Kommentare nicht gibt. Es besteht für jede/n Autor/in die Möglichkeit, beleidigende oder unsachliche Reviews beim Moderatorenteam zu melden, was das Löschen dieses Kommentars zur Folge haben kann. Anzeichen, dass dies auch geschieht, gibt es beispielsweise beim Text *Harry Potter und die 16 Schulen der Magie* von Merrick. Merrick beklagt sich im Vorwort folgendermaßen: „Ich weiß, dass manchen Leuten meine Fanfic nicht gefällt, dann tut mir aber den Gefallen und lest sie einfach nicht, anstatt bei den Reviews rumzustänkern!“ Abgesehen davon, dass dieses kategorische Ausschließen von kritischen Stimmen, das nicht nur in diesem Text durchschlägt, das Recht auf freie Meinungsäußerung in Frage stellt, ist dieser Standpunkt auch verwunderlich, da bei den Reviews zu dieser und anderen Geschichten Merricks keine einzige negative Kritik zu finden ist. Aller-

dings empfiehlt eine Userin Merrick, sich von einem bestimmten anderen Kommentator nicht entmutigen zu lassen. Diese zitierte Kritik muss also verschwunden sein.

4.5. Funktionen von Fanfiction

Abschließend und zusammenfassend bleibt noch zu klären, warum Menschen, gerade auch Jugendliche, die im gewöhnlichen Schulunterricht kaum zum Schreiben zu animieren sind, Geschichten von Romanumfang verfassen, lesen und ausführlich kommentieren. Fanfiction kann im Leben der einzelnen Personen viele Funktionen einnehmen, hier erfolgt nur eine Auflistung der wichtigsten:

- „Fanfiction is born in dissatisfaction.“ (Merrill 2007, S. 55) Die Frustration, aus der heraus Fans aktiv in den Schaffensprozess literarischer Werke eintreten, betrifft sowohl die kanonischen Produkte als auch das eigene Leben (Jenkins 1992, S. 23, 283). Lücken werden geschlossen, subjektiv so empfundenen Fehlentwicklungen wird gegengesteuert, eigene Sehnsüchte werden auf Figuren im Kanon oder auf Mary Sues projiziert – spielerisch, selbstironisch, ernst, je nach Laune.
- Die Funktion intertextueller Bezüge ist vor allem in folgenden zwei Punkten zu suchen: Erstens erleichtert das Vorhandensein eines Vorbildes in Hinblick auf Setting, Figuren- und Textwelt den eigenen Schreibprozess, da viele Vorüberlegungen zur Geschichte wegfallen. Zweitens sichert die Bezugnahme auf eine anerkannte Autorität den Schreibenden ein größeres Publikum, als es selbst erfundene Geschichten erreichen würden (vgl. Pearson 2006, S. 13) – man vergleiche nur die Rezeptionschancen eines Textes, der sich auf kein bekanntes Produkt bezieht, mit einem Text, der in der Rubrik *Harry Potter* und bei entsprechenden Suchanfragen erscheint.
- Fanfiction bietet eine Alternative, das Schreiben im Versuch-und-Irrtum-Verfahren und ohne Furcht vor Benotung oder anderen Sanktionen zu erlernen (vgl. Moore 2005, S. 16). Jugendliche, die in der Schule als inkompetente Textproduzentinnen bzw. -produzenten abgestempelt werden, erweisen sich auf Fanfiction-Portalen als kreativ und textsortenadäquat Sprachhandelnde (vgl. Chandler-Olcott & Mahar 2003, S. 565), und zwar in gleich zwei Registern: auf der Ebene der Geschichten und auf der Ebene der Metakommunikation.
- Spaß zu haben ist wohl die am nächsten liegende Motivation für den Besuch von Fanfiction-Portalen. So schreibt Mondblume in ihrem Profil mehrmals, dass sie nur aus Spaß schreibt und es ihr egal ist, wie viele Reviews sie erhält. Niedrige Reviewzahlen berühren diese Fanfiction-Autorin aber immerhin so sehr, dass sie in ihrem Profil insgesamt drei Mal darauf hinweist, wie unwichtig ihr Reviews sind.
- Daraus folgt: Am bedeutendsten sind die Begriffe „connection“ und „community“ (Moore 2005, S. 17). Der freundschaftliche Austausch und die Beziehungspflege sind wesentliche Motivatoren (vgl. Chandler-Olcott & Mahar 2003, S. 560).

5. Schluss

Das ganz zu Beginn dieses Aufsatzes genannte Motto von Jenkins, nach dem Fans nicht die Objekte ihrer Bewunderung feiern, sondern die Deutungen, die ihre Bewunderung hervorgebracht hat, sollte nun gut verständlich geworden sein. Wir haben gesehen: Es gibt nicht *die* Fanfiction. Allgemeine Aussagen verbieten sich aufgrund der Heterogenität des Textmaterials, dessen Umfang von Drabbles bis zu Romanen, dessen Genres von klassischer Fantasy bis zu Slash reichen. Dennoch ergibt sich ein kleinster gemeinsamer Nenner: Es sollen Geschichten erzählt, weitererzählt und geteilt werden. Was und wie erzählt, weitererzählt und geteilt wird, reicht nun weit über die Prätexte, in unserem Beispiel Rowlings *Harry Potter*-Romane, hinaus. Die Bezugnahmen innerhalb der Fanfiction-Community sind qualitativ und quantitativ mindestens ebenso bedeutend wie jene auf die institutionalisierten Vorlagen.

Sprach-, Lese- und Textkompetenz tragen wesentlich dazu bei, wie sich junge, aber auch längst erwachsene Menschen in ihrer Umwelt zurechtfinden und ihre Identität zurechtlegen (vgl. Black 2005, S. 128). Die Leichtigkeit, mit der Fanfiction-Autorinnen und -Autoren zwischen verschiedenen sprachlichen Registern wechseln, lässt auf großes (möglicherweise nur implizites) Wissen über Kommunikationsrahmen und -regeln schließen. Zu diesen Fähigkeiten gehört auch die narrative Kompetenz: das Wissen und Anwendkenntnisse von narrativen Formen und Farben. Durch das aktive Teilnehmen an Geschichten – sei es, indem sich die Verfasser/innen selbst in die Diskurse hineinschreiben, sei es, indem Leser/innen auf den Fortgang der Geschichte Einfluss zu nehmen versuchen oder ihre eigene Rezeptionsgeschichte dichten – werden Erzählungen und Selbstbilder generiert (vgl. Bond & Michelson 2003, S. 120).

Kritik an der Qualität des Erzählens und des Gedankenaustausches steht der beobachtenden Wissenschaftlerin, aber offensichtlich auch den Nutzerinnen und Nutzern nicht zu. Fanfiction feiert einerseits das Geschichtenerzählen, andererseits aber mit besonderer Vorliebe sich selbst.

Literatur

Websites (alle zuletzt besucht am 08.02.2008)

FanFiktion.de, URL: <<http://www.fanfiktion.de>>
Harry Potter Fanfiction Archiv, URL: <<http://www.hpffa.de>>
Harry Potter Xperts, URL: <<http://www.harrypotter-xperts.de/fanfiction>>
Harry Potter Fanfiction, URL: <<http://www.harrypotterfanfiction.com>>
Artikel zu Fanfiction auf Wikipedia, URL: <<http://de.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>>
Fictionalley.org, URL: <<http://www.fictionalley.org>>
Fanfiction auf Mugglenet.com, URL: <<http://fanfiction.mugglenet.com>>

Sekundärliteratur

- Bak, S. (2004) *Harry Potter. Auf den Spuren eines zauberhaften Bestsellers.* Europäische Hochschulschriften Reihe I: Deutsche Sprache und Literatur, 1889. Frankfurt a.M. [u.a.], Lang.
- Beißwenger, M. (2000) *Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit. Eine Untersuchung zur Konzeptionalität von Kommunikationsvollzügen und zur textuellen Konstruktion von Welt in synchroner Internet-Kommunikation, exemplifiziert am Beispiel des Webchats.* Stuttgart, Ibidem.
- Black, R. (2005) Access and affiliation: The literacy and composition practices of English-language learners in an online fanfiction community. In: *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 49 (2), S. 118–128.
- Bond, E. & Michelson, N. (2003) Writing Harry's World: Children Coauthoring Hogwarts. In: Heilman, E.E. (Hg.) *Critical Perspectives on Harry Potter. Pedagogy and Popular Culture.* New York & London, Routledge.
- Cadwalladr, C. (2006) Harry Potter and the mystery of an academic obsession. In: *Observer*, August 6. URL: <<http://observer.guardian.co.uk/print/0,,329546438-102280,00.html>> [Accessed 08 February 2008]
- Chandler-Olcott, K. & Mahar, D. (2003) Adolescents' anime-inspired „fanfictions“: An exploration of Multiliteracies. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 46 (7), S. 556–566.
- Döring, N. (2003) Virtuelle Identitäten – Cyber-Beziehungen – Online-Gemeinschaften? Medienpsychologie im Internet-Zeitalter. In: Löffelholz, M. & Quandt, T. (Hg.) *Die neue Kommunikationswissenschaft. Theorien, Themen und Berufsfelder im Internet-Zeitalter. Eine Einführung.* Wiesbaden, Westdeutscher Verlag, S. 235–254.
- Fludernik, M. (2006) *Einführung in die Erzähltheorie.* Darmstadt, WBG.

- Genette, Gérard (1993) *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Edition Suhrkamp, 1683 (= N.F., 683: Aesthetica). Frankfurt a.M., Suhrkamp.
- Gupta, S. (2003) *Re-Reading Harry Potter*. New York, Palgrave Macmillan.
- Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. Studies in Culture and Communication. New York & London, Routledge.
- Koch, P. & Oesterreicher, W. (1994) Schriftlichkeit und Sprache. In: Günther, H. & Ludwig, O. (Hg.) *Schrift und Schriftlichkeit. Ein interdisziplinäres Handbuch internationaler Forschung*. Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft, 10, Bd 1. Berlin, de Gruyter, S. 587–604.
- Merrill, A.C. (2007) *The Evolution of Nancy Drew, Cultural Icon: Readers, Writers and Fanfiction Authors*. MA thesis, North Carolina State University.
- Moore, R.C. (2005) All Shapes of Hunger. Teenagers and Fanfiction. In: *VOYA*, April, S. 15–19.
- Pearson, L. (2006) Fanfiction: A room of their own for teenagers. In: *School Librarian*, 54 (1), S. 12–15.
- Schlobinski, P. (2006) Die Bedeutung digitalisierter Kommunikation für Sprach- und Kommunikationsgemeinschaften. In: Schlobinski, P. (Hg.) *Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*. Thema Deutsch, 7. Mannheim [u.a], Dudenverlag, S. 26–37.
- Schönhagen, P. (2004) *Soziale Kommunikation im Internet. Zur Theorie und Systematik computervermittelter Kommunikation vor dem Hintergrund der Kommunikationsgeschichte*. Bern [u.a.]: Lang.
- Siever, T. (2006) Sprachökonomie in den „Neuen Medien“. In: Schlobinski, P. (Hg.) *Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*. Thema Deutsch, 7. Mannheim [u.a.], Dudenverlag, S. 71–88.
- Stegbauer, C. (2001) *Grenzen virtueller Gemeinschaft. Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen*. Wiesbaden, Westdeutscher Verlag.
- Stocker, P. (1998) *Theorie der intertextuellen Lektüre. Modelle und Fallstudien*. Explicatio. Paderborn u.a., Schöningh.
- Suter, B. (2006) Neue Formen der Literatur und des Schreibens. In: Schlobinski, P. (Hg.) *Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den Neuen Medien*. Thema Deutsch, 7. Mannheim [u.a.], Dudenverlag, S. 265–282.
- Thaler, V. (2003) *Chat-Kommunikation im Spannungsfeld zwischen Oralität und Literalität*. Akademische Abhandlungen zur Sprachwissenschaft. Berlin, VWF.

Die Autorinnen und Autoren/List of Contributors

Alba Ambròs is a lecture professor of Language and Literature Methodology at the Teacher Training Faculty of the University of Barcelona. She has recently been appointed editor of the prestigious AULA magazine published by Graó Editions. Since 2004, Dr. Ambròs has been chief editor of a monthly free-access on-line magazine about media literacy issued in Catalonia (Spain) called AulaMèdia (URL: <<http://www.aulamedia.org/english/>>). In May 2007, Dr. Ambròs, along with another member of AulaMèdia, published a book called *Cine y educación. El cine en el aula de Primaria y Secundaria* (Cinema and Education. Cinema in Primary and Secondary School), which was awarded first prize in Premio Nacional Aula 2008 (2008 National Aula Prize) by MEC (Spanish Ministry of Education) as the best book in educational practice. She is also a teacher trainer in different fields such as media literacy and language and literature methodology for Education and Research Institutions (ICE) as well as AulaMèdia. Moreover, Dr. Ambròs is a member of several research groups involved in different projects for children and young students, for example the group FRAC (Reader reception: an analysis of reader intertext components). In addition to this, from 2005–2007, she worked at the Open University of Catalonia (UOC) in distance university learning.

Hans-Joachim Backe is lecturer and research assistant at Ruhr-Universität, Bochum, and Universität des Saarlandes, Saarbrücken. He holds an M.A. degree in Comparative Literature Studies. His PhD thesis entitled *Strukturen und Funktionen des Erzählers im Computerspiel. Eine typologische Einführung (Structures and Functions of Narrative in the Computer Game. A typological Introduction)* will appear in 2008. Apart from media and narrative theories, his main research interests are modern and post-modern fiction, as well as popular culture.

Caroline Daly is a Senior Lecturer at the Institute of Education, University of London. She is Assistant Director of the Centre for Excellence in Work-based Learning for Education Professionals, which involves the initiation and co-ordination of research projects investigating learning with technologies. She has developed e-learning courses in national and international contexts. Her research background is in professional learning in e-learning contexts, investigating e-learners' experiences and teacher education. She has published widely for both research and practitioner audiences, including chapters in *Gender in Education* (ATL, 2004), *Enhancing Learning through Technology* (Idea Group, 2006), and articles in *Changing English*, *The Journal of In-Service Education*, *E-Learning and Teaching in Higher Education*. She is co-editor of *New Designs for Teachers' Professional Learning* (Bedford Way Papers, 2007).

Manfred Faßler, Univ.-Prof. Dr. habil. Dipl. soz., derzeit u.a. Leiter des Forschungsverbundes Global Knowledge Opportunity zwischen Goethe-Universität Frankfurt und Universität São Paulo, Brasilien. Seit September 2000 J.W. Goethe-Universität Frankfurt, Lehr- und Forschungsbereiche: Medienevolution, Medienkulturen; 2001–2003 Dekan des FB 09 der Goethe-Universität; derzeit Geschäftsführender Direktor des Instituts für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie; 1995–2002: Vorstand der Lehrkanzel für Kommunikationstheorie an der Universität für angewandte Kunst in Wien; Gastprofessuren

in Basel und Wien; 2001 Gründung des Center for Media, KnowledgeCulture, Imagination and Development an der Goethe-Universität Frankfurt/CCID; Gründung des Medieninstituts Berlin 1992; 1994 FU-Berlin Abschluss der Habilitation; Initiierung von/Teilnahme an Forschungsprojekten zu Netzentwicklung, digitalen Wissenskulturen und Visualisierungsstrategien. Gutachter für Fonds zur Förderung Wissenschaftlicher Forschung/FWF, Wien; Schweizer Nationalfonds SNF, Bern; div. Wirtschaftsstiftungen. Arbeitsschwerpunkte: Kommunikations- und Medienwissenschaften, Netzwerkforschung, Wahrnehmungstheorien, Interaktionsforschung, digitale Entwurfs- und Gestaltungsprozesse, Bildwissenschaft, Global Digital Culture und Wissenskulturen.

Renate Giacomuzzi ist promovierte Komparatistin und seit März 2007 mit der wissenschaftlichen Durchführung des FWF-Projekts *Dilimag* (Digitale Literaturmagazine) am Institut für Germanistik (Innsbrucker Zeitungsarchiv/IZA) beauftragt. Bis dahin war sie 17 Jahre lang an japanischen Universitäten im Bereich DaF und Germanistik tätig. Seit 1996 hat sie, zunächst als Associate Professor, ab 2003 als Professorin am Institut für Germanistik der Nihon Universität in Tokyo gearbeitet. 2005/06 war sie Forschungsstipendiatin der Universität Innsbruck. Ihre bevorzugten Arbeitsgebiete sind Fragen der Literaturvermittlung, internationale Literaturbeziehungen sowie Literatur und Neue Medien.

Henriette Heidbrink is a research fellow at the Human Collaborative Research Center 615: 'Media Upheavals' at the University of Siegen in Germany. She is working in a research project on narrational and aesthetic innovations in postclassical cinema and computer games. Her PhD deals with the integration of films in therapeutical and educational contexts. Recently she has published articles about film-characters and new forms of narrative designs. Current book project: *Formen der Figur in Künsten und Medien* (Konstanz 2008). Contact: heidbrink@fk615.uni-siegen.de, URL: <<http://www.medienmorphologie.de>>.

Birgit Hertzberg Kaare has been Professor of media studies since 2005 at the Department of Media and Communication, University of Oslo, Norway. She was Professor at the Department of Culture Studies, University of Oslo, from 1995 to 2005. She holds a doctoral degree in religious folk culture. With a background in folklore, she researches popular culture, with a focus on humor, as well as the relationship between new media and youth culture. She has recently published on children and young people's use of new media from the project *Digital Childhood* by SINTEF ICT. She teaches courses on *Children, Young People and Media* and is taking part in the international research project *Mediatized Stories. Mediation perspectives on digital storytelling among youth*.

Mary Hess is Associate Professor of Educational Leadership at Luther Seminary. She has a BA from Yale, an MTS from Harvard and a PhD from Boston College. She directed the Religious Education and Challenge of Media Culture Project prior to coming to Luther, and currently directs the Open Source Religious Resources project, which is developing the www.feautor.org site. She is the author of *Engaging Technology in Theological Education*, the co-editor of *Teaching Reflectively in Theological Education*, and a frequent contributor to the journal *Religious Education*. She consults widely with US theological school faculties on topics of distributed learning and pedagogy, and is a member of the International Study Commission on Media, Religion and Culture.

Imke Hoppe, geboren 1981 in Oldenburg, Studium der Angewandten Medienwissenschaft am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft an der TU Ilmenau. Während des Studiums Arbeit am Staatstheater Oldenburg und am Neuen Musiktheater Weimar, Kamera-praktikum und redaktionelle Arbeit für M. Medienproduktionen, Bremen. Seit 2007 diplomierte Medienwissenschaftlerin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft in Ilmenau/Thüringen im Fachbereich Multimediale Anwendungen. Seit Juni 2008 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fraunhofer Institut für Digitale Medientechnologie und promoviert im Bereich Interaktive Dramaturgie und politische Partizipation am Institut für Medien- u. Kommunikationswissenschaft. Wissenschaftliches Interesse: Digitale Medien und Wissensaneignung sowie Unterhaltungserleben, interaktive Videoanwendungen, politische Kommunikation, interaktive Dramaturgie.

Michael Klebl has been assistant professor for Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) at the Institute for Educational Science and Media Research of the FernUniversität in Hagen since 2006. Research in the area of learning and working with new media focuses on the possibilities of uniting didactical methodological findings with technical solutions for learning systems. Michael Klebl, born 1967, changed from the Catholic University Eichstätt-Ingolstadt to Hagen. In Eichstätt he was working as a research assistant at the Department of Ergonomics and Industrial Pedagogy for four years, where he attained his doctorate with his thesis on the multiple use of digital educational media.

Stephan Lukosch has been an assistant professor at the FernUniversität in Hagen since 2003. He leads a research group that focuses on environments for cooperative working or learning. His current research interests include service-oriented infrastructures, development processes for cooperative applications, design patterns for computer-mediated interaction, and tool and process support for collaborative storytelling. In 1998, he received a diploma in Computer Science from the University of Dortmund. From 1998 to 2003, he was working as a researcher affiliated with the chair for Cooperative Systems at the FernUniversität in Hagen. In 2003, he received a Dr.rer.nat. in computer science from the FernUniversität in Hagen.

Knut Lundby is Professor of media studies at the Department of Media and Communication, University of Oslo, Norway. He holds a doctoral degree in sociology of religion and researches the relationship between media, religion and culture. Publications include *Rethinking Media, Religion, and Culture* (ed. 1997) and *Implications of the Sacred in (Post)Modern Media* (ed. 2006). He was head of InterMedia, University of Oslo, researching design, communication and learning in digital environments. Lundby is the director of the international Mediatized Stories project, researching mediation perspectives on digital storytelling among youths. He is the editor of *Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-representations in New Media* (2008).

Nicole Mahne, geb. 1972, studierte Germanistik, Linguistik und Pädagogik an der Universität Bielefeld. 2006 erfolgte die Promotion mit einer Arbeit über *Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum*. Sie ist zurzeit als Autorin, Redakteurin und Lektorin tätig.

Wolfgang Meixner, born 1961 in Jenbach, Tyrol, studied European Ethnology, History and Interdisciplinary Subjects at the University of Innsbruck. He graduated with a “Magister” from the University of Innsbruck in 1989. In 2001 he received his PhD with a thesis about Austrian Entrepreneurs in the 19th Century. From 1991 to 1997 he was research assistant at the Institute of History at the University of Innsbruck. Since 1997 he is instructor and assistant professor (Universitätsassistent) at the same institute, since 2007 assistant professor in a tenure-track position. His major fields of research and teaching are social and economic history with quantitative and qualitative methods. Between October 2007 and September 2011 he holds the position of Vice Rector for Personnel at the University of Innsbruck.

Heike Ortner ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich „Linguistische Medien- und Kommunikationswissenschaft“ am Institut für Germanistik der Universität Innsbruck. Studium der Deutschen Philologie und der Angewandten Sprachwissenschaft in Graz. Dissertationsprojekt: *Text und Emotion. Linguistische Analyse der Emotionalität in Franz Kafkas Tagebüchern und Briefen.*

Norbert Pachler is Reader in Education and Co-Director of the Centre for Excellence in Work-based Learning for Education Professionals at the Institute of Education, University of London. Apart from the application of new technologies in teaching and learning, his research interests include teacher education and development and all aspects of foreign language teaching and learning. He has published widely and supervises in these fields. Since 2007 he is the convenor of the London Mobile Learning Group (URL: <<http://www.londonmobilelearning.net>>) which brings together an international, interdisciplinary group of researchers from the fields of cultural studies, sociology, semiotics, pedagogy and educational technology. The group is working on a theoretical and conceptual framework for mobile learning around the notion of cultural ecology. The analytical engagement with mobile learning of the group takes the shape of a conceptual model in which educational uses of mobile technologies are viewed in ecological terms as part of a cultural and pedagogical context in transformation. He has (co)organised a number of research symposia in the field of mobile learning and in 2007 has edited, as part of WLE Centre’s Occasional Papers Series, a book on *Mobile learning: towards a research agenda* available at <http://www.wlecentre.ac.uk/cms/files/occasionalpapers/mobilelearning_pachler_2007.pdf>.

Eva Pfanzelter, born 1969 in Bozen, South Tyrol, studied History and Interdisciplinary Subjects at the University of Innsbruck and at Eastern Illinois University in Charleston, IL, USA. She graduated with a masters-degree from Eastern Illinois University in 1994 and a “Magister” from the University of Innsbruck in 1995. In 2006 she completed her PhD. From 1996 to 1999 she was research assistant at the Institute of Contemporary History at the University of Innsbruck. Since February 1999 she has been instructor and assistant professor (Universitätsassistentin) at the same Institute. Her major fields of research and teaching are regional history, oral history, history of technology and communication, Jewish history and new media in the humanities.

Ana Teixeira Pinto, born in Lisbon 1974, graduated in Fine Arts and Aesthetics at the Classical University of Lisbon, holds a masters degree in Communication Sciences from the NOVA University of Lisbon where she is an assistant researcher in the Department of

Cultural Studies, FSCH-UNL, NOVA University of Lisbon, URL: <<http://www.projectoredes.com.pt/investigadores.htm>>. In between 2000 and 2005 she was an assistant professor for Aesthetics and Cultural Studies, and is currently on a PhD research scholarship funded by the FCT-MCES Fundação para a Ciencia e Tecnologia, at the Humboldt University of Berlin, department of Aesthetics and Cultural Studies, under the supervision of Professor Friedrich Kittler.

Swantje Rehfeld studierte Literaturwissenschaft, Mediävistik und Pädagogik an der Universität Karlsruhe und absolvierte das Graduiertenprogramm „Buch- und Medienpraxis“ der Goethe-Universität Frankfurt am Main. 2006 erfolgte die Promotion mit einer Arbeit zur E.T.A. Hoffmann-Rezeption im Werk Franz Fühmanns an der Technischen Universität Chemnitz. Seit dem Wintersemester 2006/07 ist sie als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Germanistik der Universität Koblenz-Landau, Campus Landau, beschäftigt. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen: Literatur- und Mediendidaktik (insb. Bild-Text-Korrespondenzen, Hypertext-Lektüren), Literatur des 20. Jahrhunderts (insb. Expressionismus, DDR-Literatur), Literatur- und Gattungstheorie.

Ramón Reichert, Univ.Ass. at the Department for Media/Media Theories at the University of Arts Linz and Key Researcher at the Ludwig Boltzmann Institute for European History and Public Spheres. He was lecturer at the universities of Columbia (SC), Canberra (ANU), Berlin, Bochum, Zurich, Salzburg and Vienna. His research interests include the historiography of media and technology, the impact of new media and communication technologies such as the internet, film history and film analysis, history of science and identity politics. He is author of *Der Diskurs der Seuche. Sozialpathologien 1700–1900* (1997), *Die Konstitution der sozialen Welt. Zur Epistemologie und Erkenntniskritik der Human-, Sozial- und Kulturwissenschaften* (2003), *Im Kino der Humanwissenschaften. Studien zur Medialisierung wissenschaftlichen Wissens* (2007), *Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechniken im Web 2.0* (2008) and editor of *Effizienzfieber. Zur Rationalisierung der Alltagskultur* (1998), *Schöne neue Arbeit. Ästhetik, Politische Ökonomie und Kino* (2000), *Governmentality Studies. Analysen liberal-demokratischer Gesellschaften im Anschluss an Michel Foucault* (2004), *Kulturfilm im "Dritten Reich"* (2005), and *Reader Neue Medien* (with Karin Bruns, 2006).

Elisabeth Schallhart, Mag.a, arbeitet seit 1997 als Kindergartenpädagogin und hat das Studium Pädagogik mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik und Kommunikationskultur abgeschlossen. Ihre Interessen liegen vor allem in der Medienkompetenzförderung im Kindergartenbereich sowie in der praktischen Ausarbeitung und Umsetzung von medienpädagogischen Angeboten und Konzepten. Sie wirkt als Autorin bei verschiedenen Internetprojekten mit: BIBER – Bildung, Beratung, Erziehung, URL: <<http://www.bildungsberatung-erziehung.de/biber.php>>; Weblog – medienpaedagogik.at: <<http://medienpaedagogik.kaywa.com/>>, E-Mail: Elisabeth.Schallhart@gmail.com.

Philipp Schmerheim received an M.A. in philosophy from Georg-August-Universität Göttingen and an M.A. in Film Studies from the Universiteit van Amsterdam. Currently he is working on his dissertation project entitled *Scepticism Films – The Problem of Knowing in Contemporary Cinema*. He was a visiting graduate student at the University of California,

Santa Barbara, and also studied at the Università degli Studi di Roma “La Sapienza” in Rome. He regularly teaches seminars. His research mainly focuses on the relation between film, film theory and philosophy, in particular on the importance and influence of philosophical methods and problems of film theory and film in general.

Siegfried J. Schmidt is professor emeritus of communication and media theory at the University of Münster. His areas of interest are communication and media, constructivist philosophy, literature and art. Among his recent publications are: *Kalte Faszination. Medien Kultur Wissenschaft in der Mediengesellschaft* (2000), *Geschichten und Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus* (2003), *Unternehmenskultur. Die Grundlage für den wirtschaftlichen Erfolg von Unternehmen* (2004), *Zwiespältige Begierden. Aspekte der Medienkultur* (2004), *Lernen, Wissen, Kompetenz, Kultur. Vorschläge zur Bestimmung von vier Unbekannten* (2005), *Zwischen Platon und Mondrian. Heinz Gappmayrs konzeptuelle Poetik* (2005), *Pour une Réécriture du Constructivism. Histoires et Discours* (2007), *Histories & Discourses. Rewriting Constructivism* (2007), mit G. Zurstiege, *Kommunikationswissenschaft. Systematik und Ziele* (2007). Website: <http://muenster.de/ifk/personen/siegfriedschmidt.html>. Festschrift-Site: <<http://www.sjschmidt.net>>.

Ingo Schneider is Professor of European Ethnology and Folklore, vice head of the Institute for History and Ethnology at the University of Innsbruck; president of the “Österreichischer Fachverband für Volkskunde”, coordinator of the Research Area “Schnittstelle Kultur” of the “Faculty of Humanities” of the University of Innsbruck, member of the ISFNR (International Society for Folk Narrative Research) and of the ISCLR (International Society for Contemporary Legend Research). He is author of several articles in the *Enzyklopädie des Märchens*, and has published widely on narrative research with special emphasis on social aspects of contemporary legends and rumours, contemporary storytelling in oral and virtual conduits (internet). His further research interests include cultural heritage and tourism, cultural theory of nature (water), cultural aspects of globalization and europeanization.

Angelika Schnell, Dipl.-Ing., geb. in Mannheim, Architekturtheoretikerin und Autorin, Berlin/Innsbruck. Studium der Theaterwissenschaften und der Architektur in München, Berlin und Delft. Von 1993 bis 2001 Redakteurin der Zeitschrift *archplus*. Lehrauftrag für Entwurf an der TU Berlin von 1999 bis 2001. Von 2002 bis 2006 künstlerische Assistentin am Lehrstuhl Architekturgeschichte und Architekturtheorie an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Promotionsthema: *Die Konstruktion des Wirklichen – Eine systematische Untersuchung der historiographischen Position in der Architekturtheorie Aldo Rossis* (Herbst 2008). Seit 2007 Univ.-Assistentin am Lehrstuhl Architekturtheorie an der Universität Innsbruck. Autorin von: *Junge deutsche Architekten*, Bd. 2, Basel/Berlin/Boston 2000. Zahlreiche Vorträge und veröffentlichte Aufsätze in Zeitschriften und Büchern. Schwerpunkte: Architektur und Städtebau des 20. Jahrhunderts, Medien und Architektur, Transparenzbegriff, postmoderner Städtebau im Zusammenhang mit Gedächtniswissenschaften, Psychoanalyse und Literaturwissenschaften.

Thomas Schröder ist Professor für „Linguistische Medien- und Kommunikationswissenschaft“ an der Universität Innsbruck. Studium der Germanistik und Geschichte in Tübingen und Wien. Assistententätigkeit an der Deutschen Sporthochschule in Köln (Sportpublizistik)

und am Deutschen Seminar der Universität Tübingen (Medienwissenschaft – Medienpraxis). Promotion 1993 über *Die ersten Zeitungen*. Habilitation 2000 in Linguistik des Deutschen und Medienwissenschaft (Titel der Habilitationsschrift: *Die Handlungsstruktur von Texten*). Schwerpunkte in Forschung und Lehre: Print- und Onlinemedien, Textlinguistik und visuelle Kommunikation, Mediensprache und Mediengeschichte.

Claudia Schwarz is assistant professor at the Department of American Studies, University of Innsbruck where she teaches courses in American literature and culture. She has recently finished her doctoral degree with her thesis *The Ethics of Storytelling: American Media and the Quest for "Truth"*, a study that establishes a literary, historical, and media-philosophical approach to ethical questions of truth in the news media. Her current research interests include trans-disciplinary narratives, creative nonfiction, US-American media culture, and contemporary US-American literature.

Alexander Schwinghammer is a joint PhD student at the Centre for Cultural Studies at the Goldsmiths College London and the Institute for Cultural Anthropology at the Johann-Wolfgang-Goethe University Frankfurt. He holds a scholarship of the research group “Bild-Körper-Medium, eine Anthropologische Perspektive” at the School for New Media in Karlsruhe. Alexander Schwinghammer graduated from the Institute for Applied Theatre Studies at the University of Gießen after studying Theatre, History and Literature in Mainz, Gießen, Darmstadt and Vienna.

Diana Wieden-Bischof, Mag.a, arbeitet seit 2004 als wissenschaftliche Mitarbeiterin bei Salzburg Research und beschäftigt sich mit den sozialwissenschaftlichen Aspekten, die bei der Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien, im Speziellen Social Software Technologien, in verschiedenen Anwendungsfeldern entstehen. Der Einsatz und die Anwendung von Social Software (ePortfolio, Wikis, Weblogs ...) und Semantic Social Software Technologien in Lernumgebungen gehören dabei genauso zu ihrem Forschungsgebiet wie die Entstehung von virtuellen Communities und die Beobachtung von Usern und deren Aktivitäten im interaktiven Web. E-Mail: Diana.Bischof@salzburgresearch.at. Homepage: <<http://edumedia.salzburgresearch.at>>.

Die Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, ist eines der zentralen Elemente menschlicher Kultur. Mit Geschichten bewältigen wir die Wirklichkeit und verleihen ihr Sinn – auf der Ebene der gesellschaftlichen Kommunikation ebenso wie auf der individuellen Ebene der Lebensbewältigung. Diese integrative Kraft, die dem Begriff *Storytelling* innewohnt, ist wohl der wichtigste Grund, warum er in den letzten Jahren in den unterschiedlichsten Fächern zu einem Schlüsselwort geworden ist, wann immer es um die Aneignung von Wirklichkeit durch die Menschen geht. Dieser Band basiert auf einer vom interdisziplinären Forschungsschwerpunkt *Innsbruck Media Studies (IMS)* der Universität Innsbruck organisierten Tagung. Thematisiert werden verschiedene Positionen, Praktiken, Medien, Strukturen, virtuelle Räume und Rezipienten digitalen Erzählens.

The ability to tell stories is one of the central elements of human culture. We cope with reality and give meaning to it through stories – on the level of social communication as well as on the individual level of coping with everyday life. Such integrative power inherent to the term *Storytelling* is perhaps the most important reason why it has become a key term in various subjects over the past years, especially in connection with the appropriation of reality through human beings. This volume is based on a conference organized by the interdisciplinary *Innsbruck Media Studies (IMS)* at the University of Innsbruck. Various positions, practices, media, structures, virtual realms, and recipients of Digital Storytelling are the subject of discussion.



ISBN 978-3-902571-81-6