universität wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Social Network Narrative

Einflüsse der “Participatory Culture”
auf populäre Erzählformen
in Film und Fernsehen

Verfasser

Dipl.-Ing. Johannes Burger, Bakk.techn.

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 317
Studienrichtung lt. Studienblatt:	Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Betreuer:	Univ. Prof. Dr. phil. habil. Ramón Reichert

Johannes
Burger

social network narrative

Einflüsse der “Participatory Culture” auf populäre Erzählformen in Film und Fernsehen

Inhalt

Die Folgen eines selbstnarrativen Onlinesubjekts für populäre Erzählweisen in Film und Fernsehen – Eine Einleitung 7

1 Die Transformation der Selbstpraktiken 13

1.1 Grundlagen der Subjekttheorie 13
1.2 Das bürgerliche Subjekt der innenorientierten Schriftkultur 16
1.3 Das transgressive Subjekt der Avantgarde 18
1.4 Das Angestelltensubjekt in der Kulturindustrie 19
1.5 Die Counter Culture als Wegbereiter der Postmoderne und des Pop 21

2 Die selbstnarrativen Praktiken der Participatory Culture als hybride Formationen 24

2.1 Das selbstexpressive Kreativsubjekt der Postmoderne 24
2.2 Die hypermedialen Praktiken im Web 28
2.3 Die immersiven Praktiken der Games 31
2.4 Die hybride Ästhetik zwischen "Hypermediacy" und "Immediacy" 33
2.5 Social Media und Prosumer im Web 2.0 der Participatory Culture – Begrifflichkeit 38
2.6 Praktiken der digitalen Selbstnarration 41
2.7 Das Subjekt zwischen Empowerment und Exploitation 49

3 Narration in der Participatory Culture 53

3.1 Konzepte und Techniken der Narration nach Genette und Chatman 53

3.1.1 GRUNDBEGRIFFE DER NARRATOLOGIE 54
3.1.2 DIE ERZÄHLUNG – MERKMALE DER DISKURS-EBENE 57
3.1.3 DIE GESCHICHTE – MERKMALE DER STORY-EBENE 59

3.2 Die Transformation des Erzählers 62

3.2.1 DIE DISZIPLINIERUNG DES LESERS 62
3.2.2 DER TOD DES ERZÄHLERS 64
3.2.3 DAS OFFENE WERK 66

3.3 Folgen der neuen Erzähltechniken für das Filmnarrativ 70
3.3.1 DIE TRANSFORMATION DER FILM- UND FERNSEHPRAKTIKEN ZUM TRANSMEDIALEN ABENTEUER 70
3.3.2 MERKMALE DER NARRATION IN DER PARTICIPATORY CULTURE 78
3.3.3 DAS ENDE DER NARRATION? 88

4 Analyse des Social Network Narrative 93
4.1 Die Filmanalyse nach Mikos 93
4.2 Merkmale des Social Network Narrative 97
4.2.1 AKTIVES ERSTELLEN VON INHALTEN UND VERKNÜPFUNGEN 98
4.2.2 AKTIVES ABRUFEN VON INHALTEN 103
4.2.3 MERKMALE DER PRAKTIKEN 110
4.3 Social Network Narrative im Fernsehen am Beispiel How I Met Your Mother 119
4.3.1 ANALYSE VON STORY UND DISKURS 120
4.3.2 INTERPRETATION ALS SOCIAL NETWORK NARRATIVE 126
4.4 Social Network Narrative im Film am Beispiel Vantage Point 138
4.4.1 ANALYSE VON STORY UND DISKURS 138
4.4.2 INTERPRETATION ALS SOCIAL NETWORK NARRATIVE 144

5 Schlussfolgerungen – Subjekttheoretische Kontextualisierung des Social Network Narrative 152

Quellen 159

Anhang 177
Analyse der Social-Media-Plattformen 177
Sequenzprotokoll zu How I Met Your Mother 179
Sequenzprotokoll zu Vantage Point 181
Kurzfassung 188
Abstract 189
Curriculum Vitae 190

Die Folgen eines selbstnarrativen Onlinesubjekts für populäre Erzählweisen in Film und Fernsehen – Eine Einleitung

Mit Filmen wie *Lola rennt*, *Fight Club* und *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* etabliert sich in etwa ab Mitte der Neunziger allmählich ein experimenteller Umgang mit traditionellen Erzählformen im Mainstreamkino.[1] Auch in Fernsehserien erfolgt die Narration verstärkt aus multiplen, subjektiven und unzuverlässigen Erzählperspektiven und verläuft sprunghaft-assoziativ, wie zum Beispiel bei *How I Met Your Mother*, *Dexter* oder *Veronica Mars*.[2] Es stellt sich die Frage, weshalb gerade heute diese Veränderungen der populären Erzählweisen in Film und Fernsehen auftreten. Die vorliegende Arbeit argumentiert, dass Wechselwirkungen und Parallelen zwischen den veränderten Erzählstrategien im Film und den neuartigen, kommunikativen Praktiken der Social Media bestehen.

Bereits in der Frühzeit des Films wurde, wie zum Beispiel David Bordwell darlegt, mit traditionellen Erzählmustern experimentiert.[3] Dennoch fristeten experimentelle Formen der Narration eher ein Nischendasein in Arthouse-Produktionen. Ausgelöst vom Erfolg von *Citizen Kane* und *How Green Was My Valley* wurde in Hollywoodfilmen der Vierziger und der Siebziger verstärkt Gebrauch von Erzählern und Zeitsprüngen gemacht.[4] Dank finanzieller Erfolge wie *Pulp Fiction* gestatten die Studios den Drehbuchautoren heute mehr Freiheiten beim Spiel mit klassischen Erzählstrategien.[5] Die hohen Einspielergebnisse an den Kinokassen zeugen vom Interesse der Zuseher, sich auf unkonventionelle Narrative einzulassen.

---

[1] Tom Tykwer, *Lola rennt* (D: Prokino 1998); David Fincher, *Fight Club* (USA: 20th Century Fox 1999); Michel Gondry, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (USA: Focus 2004).

[2] Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother* (USA: CBS 2005-); James Manos, *Dexter* (USA: Showtime 2006-); Rob Thomas, *Veronica Mars* (USA: Warner 2004-2006).

[3] vgl. David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Madison: Univ. of Wisconsin Press 1985), S. 205ff.; vgl. auch Tom Gunning, *D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph* (Urbana: Univ. of Illinois Press 1994), [Orig. 1949]; vgl. auch Thomas Elsaesser (Hg.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (London: BFI 1997).

[4] Orson Welles, *Citizen Kane* (USA: RKO 1941); John Ford, *How Green Was My Valley* (USA: 20th Century Fox 1941).

[5] Quentin Tarantino, *Pulp Fiction* (USA: Miramax 1994); vgl. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: Univ. of California Press 2006), S. 72ff.

Diese Bereitschaft beim Publikum lässt sich unter anderem mit den neuartigen Rezeptionsgewohnheiten der Social Media erklären. Die "Neuen Medien" der heutigen "Participatory Culture" haben neue Formen der Narration mit sich gebracht.[6] Blogs, Micro-Blogs, Social Network Sites, Social Bookmarks, Wikis und ähnliche Web-2.0-Phänomene verfügen über einen spezifischen Zeichenvorrat und eigene Erzählformen und Inhalte.[7] Beispielsweise erfolgt Kommunikation auf Social Network Sites nicht zwingend verbal, sondern verstärkt über Fotos und Videos.[8] Auf Social Media Plattformen werden die Erzählungen unter den Usern kollaborativ aus ihren subjektiven, unzuverlässigen Perspektiven ausgehandelt. Da stets die Möglichkeit besteht, dass jemand einen weiteren Beitrag hinzufügt, sind die Geschichten meist unabgeschlossen.

Die neuartigen Gewohnheiten bezüglich Narration bleiben nicht ohne Folgen für traditionelle Medien wie Film und Fernsehen. Wolfgang Riepl stellte bereits 1913 die These auf, dass neue Medientechnologien die bestehenden nicht ersetzen, sondern es zu einer "Medienkonvergenz" kommt.[9] Medientechnologien stehen in wechselseitiger Beziehung mit der jeweiligen Gesellschaft. Manuel Castells bringt dieses Verhältnis auf den Punkt: "Technology is society, and society cannot be understood or represented without its technological tools".[10] Der moderne Medienrezipient ist im Web 2.0 ständig von Narrativen umgeben und ist es gewohnt, mehrere Handlungen verschiedener Personen parallel zu verfolgen. Außerdem schlüpft er oft selbst in die Rolle des Erzählers. Dieser Umstand lässt beim Film- und Fernsehpublikum die Bereitschaft wachsen, sich auf neue Erzählstrukturen einzulassen und eine Geschichte selbst zu enträtseln beziehungsweise "transmedial" zu verfolgen. Erzählungen müssen heute vom Zuseher nicht beim ersten Mal komplett zu entschlüsseln sein, weil die DVD mehrmaliges Ansehen ermöglicht. Fehlt eine Auflösung, kann über die Bedeutung des Endes in Onlineforen diskutiert werden.

---

[6] vgl. Henry Jenkins et al, "Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century", *Digital Media and Learning* (Chicago: MacArthur Foundation 2006, http://digitallearning.macfound.org/site/c.enJLKQNlFiG/b.2108773/apps/nl/content2.asp?content_id=%7BCD911571-0240-4714-A93B-1D0C07C7B6C1%7D&notoc=1).

[7] vgl. Tim O'Reilly, "What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", *O'Reilly* (30. September 2005, http://oreilly.com/web2/archive/ what-is-web-20.html).

[8] vgl. danah m. boyd [sic] & Jeffrey Heer, "Profiles as Conversation: Networked Identity Performance on Friendster", in *Proceedings of the Hawai'i International Conference on System Sciences*, S. 59ff. (Kauai: IEEE Computer Society 2006); Chuck Tryon: *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence* (New Jersey: Rutgers 2009), S. 142.

[9] vgl. vgl. Wolfgang Riepl, *Das Nachrichtenwesen des Altertums mit besonderer Rücksicht auf die Römer* (Leipzig: Teubner 1913).

[10] Manuel Castells, *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume I* (Malden: Wiley-Blackwell: 2010), S. 5.

Ziel der Diplomarbeit ist es, ausgehend von einem kulturwissenschaftlichen, historisch-soziologischen Standpunkt, Parallelen und Wechselwirkungen zwischen den kommunikativen Praktiken der digitalen Medientechnologien und der Narration im Mainstream von Film und Fernsehen aufzuzeigen, und auszuarbeiten, inwiefern die Transformation der Subjektkultur den experimentellen Umgang mit klassischen Erzählmustern begünstigt beziehungsweise bedingt. Im theoretischen Teil wird versucht, mit Hilfe von Reckwitz' Ansatz des "hybriden Subjekts" die zum Teil widersprüchlichen Theorien zum "postmodernen" Subjektmodell in Einklang zu bringen.[11] Das Hauptaugenmerk wird dabei auf die sozial-kulturellen Praktiken und Technologien des Selbst in Bezug auf den Mediengebrauch gelegt (Kapitel 1). Die "Participatory Culture" kann als hybride Formation von modifizierten Codes und Praktiken aus vorangegangenen Subjektmodellen rund um das Web 2.0 dargestellt werden. Computer und Internet haben sich gegen Buch oder Fernsehen als Leitmedien durchgesetzt. Sie etablieren den Code der nonlinearen, assoziativen "Hypermedialität" des Webs sowie den Code der "Immersion" der Games und der virtuellen Welten. Die Besonderheit der Social Media besteht darin, dass Inhalte von den Usern nicht nur beliebig abgerufen, sondern auch hergestellt werden. Zu den neuartigen, digitalen Praktiken zählen zum Beispiel Sharing, Tagging, Rating und Voting. Im Zentrum der "Participatory Culture" steht die aktive Selbstnarration mit Hilfe der Social Media (Kapitel 2).

Die Erzähltheorie bildet den zweiten zentralen Gegenstand der Diplomarbeit. Es wird auf die Terminologie von Seymour Chatman zurückgegriffen. Er erweitert nämlich den Ansatz von Gérard Genette auf das Medium Film.[12] Vor dem Hintergrund der kulturellen Hybridisierung soll analysiert werden, wie sich die Narration von der Dramen- und Romanliteratur der "bürgerlichen Moderne" über Film und Fernsehen bis zu den digitalen Technologien der Gegenwart verändert hat. Dabei werden auch Forschungsergebnisse aus dem Bereich der Ludologie beziehungsweise den Game Studies berücksichtigt. Bisherige Versuche die modifizierten Erzählweisen im Film zu benennen, stammen zum Beispiel von David Bordwell, Marie-Laure Ryan und Thomas Elsaesser.[13] Einige dieser Theorien zeigen bereits Parallelen zwischen aktuellen Erzählstrategien

---

[11] vgl. Andreas Reckwitz, *Das hybride Subjekt: Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne bis zur Postmoderne* (Weilerswist: Velbrück 2006).

[12] vgl. Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1990), [Orig. 1978]; Gérard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1990), [Orig. *Figures III* (Paris: due Seuil 1972)].

[13] vgl. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: Univ. of California Press 2006); Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 2006); Thomas Elsaesser, "The Mind-Game Film", in Warren Buckland (Hg.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, S. 14-41 (Malden: Wiley-Blackwell 2009).

und digitalen Computertechnologien auf. Sie sollen in ein kohärentes System integriert werden (Kapitel 3). Allerdings wurden in der Literatur bislang die selbstnarrativen Praktiken der Social Media als Einflussgröße vernachlässigt. Ein in diese Richtung gehender Versuch stammt von Thomas Britt, der den Begriff des "Social Network Narrative" geprägt hat, ohne ihn hinreichend zu definieren.[14] In der vorliegenden Arbeit wird deshalb seine Terminologie übernommen und fußend auf den Merkmalen der spezifischen, kommunikativen Praktiken der "Participatory Culture" zur Kategorie des "Social Network Narrative" entwickelt. Im empirischen Teil werden zunächst die meistgenutzten Social Media Plattformen auf Werkzeuge und Funktionen zur Narration untersucht. Außerdem werden zwei repräsentative Beispiele aus Film und Fernsehen unter dem Gesichtspunkt des "Social Network Narrative" analysiert und interpretiert (Kapitel 4). Abschließend werden die Ergebnisse im Kontext der Subjekttheorie eingeordnet und bewertet (Kapitel 5).

Mit der vorliegenden Arbeit knüpfe ich an die Ergebnisse meiner vorangegangenen Diplomarbeit aus Medieninformatik, "Die öffentliche Privatsphäre Jugendlicher auf Social Network Sites – Eine qualitativ-empirische Untersuchung aus der Perspektive des Symbolischen Interaktionismus" an.[15] Diese umfasste vier Gruppendiskussionen mit Jugendlichen, die tiefen Einblick in ihre subjektiven Gebrauchsweisen, Aneignungspraktiken und Relevanzstrukturen im Bezug auf das Web 2.0 gewährten. Außerdem werden darin die Bereiche der Selbstdarstellung, der Sozialisation und der Privatsphäre näher beleuchtet. Frühe Forschungen zu Social Media haben sich vor allem auf den "Privacy"-Aspekt konzentriert. In der aktuellen Literatur lässt sich ein Schwerpunkt auf den möglichen wirtschaftlichen Nutzen von Social Media, insbesondere im Bereich des Marketings, feststellen. Narratologische Untersuchungen von Onlineprofilen stammen oftmals aus der Persönlichkeitspsychologie und befassen sich mit narrativer Identitätskonstruktion.[16] Deren Ergebnisse sind für diese Arbeit nur bedingt von Relevanz. Zu YouTube existiert bereits ein umfassender Korpus an Literatur, der im Zuge der Literaturrecherche nur tangiert werden kann.

---

[14] Thomas Britt,: "'Funny People' and the Advent of the Social Network Narrative", *PopMatters*, 14. August (Evanston: 2009, http://www.popmatters.com/pm/feature/109837-funny-people-and-the-advent-of-the-social-network-narrative/).

[15] Johannes Burger, "Die öffentliche Privatsphäre Jugendlicher auf Social Network Sites – Eine qualitativ-empirische Untersuchung aus der Perspektive des Symbolischen Interaktionismus", Dipl. Betreuer: ao. Univ. Prof. Dr. Gerald Steinhardt, Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung, TU Wien (Universität Wien 2010).

[16] vgl. auch Marie-Amal Marschewski, "Narrative Identitätskonstruktionen und subjektives Krankheitserleben in den Tagebuchaufzeichnungen erkrankter Menschen: Eine textrekonstruktive Analyse von Krankheitstagebüchern" (Freiburg: Diss. 2007).

Auf Grund der hohen Aktualität der Thematik ist die Anzahl an Publikationen, die sich explizit mit dem Forschungsgegenstand befassen, noch eingeschränkt. Deswegen wurde von der Universität Wien im Rahmen eines Stipendiums für "Kurzfristiges wissenschaftliches Arbeiten" die Teilnahme an der *International Conference on Narrative*, die von der *International Society for the Study of Narrative* (ISSN) ausgerichtet wird, ermöglicht. Bei der Konferenz wurde Einblick in die aktuellsten Forschungsergebnisse und Projekte gewährt und im Austausch mit Experten der Erzählforschung wurden neue Perspektiven eröffnet. Zu den Keynote-Speakers zählte Janet Murray, die Autorin des Grundlagenwerkes *Hamlet on the Holodeck*.[17] Weitere Mitglieder der ISSN sind Seymour Chatman und Marie-Laure Ryan. Außerdem wurde durch die Recherche in den Archiven der Washington University in St. Louis und der University of Tulsa Zugang zu weiterer Literatur möglich, welche eine Bereicherung für die Qualität der Diplomarbeit darstellt .

Ein Leitsatz bei der Entwicklung des "Social Network Narrative" stammt von Christine Heibach, die sich mit Literatur im "elektronischen Raum" auseinandergesetzt hat und meint:

> Idealerweise müsste eine Theorie zu den neuen Medien beide Elemente miteinander verbinden - sich einerseits auf allgemeine, aus der Kultur- und Mediengeschichte abgeleitete Erkenntnisse beziehen und diese auf den derzeitigen Prozess des Medienwandels anwenden, andererseits aber ihren Untersuchungsgegenstand nicht aus den Augen verlieren - in bewusster Akzeptanz der Gefahr, dass sich einige Theorieelemente in naher Zukunft als veraltet erweisen können.[18]

Die vorliegende Arbeit versucht einen Beitrag zur Analyse und Systematisierung der neuartigen, narrativen Praktiken zu leisten und anerkannte Ansätze aus der Subjekttheorie und der Narratologie mit aktuellen Konzepten und eigenen Ergebnissen zu verbinden, ohne zu vergessen, dass kulturelle Codes und Praktiken stets vom Wandel begriffen sind und die Entwicklung von transmedialen, kollaborativen Erzählformen im Bereich der Social Media erst am Anfang steht:

> Today the language of cultural interfaces is in its early stage, as was the language of cinema a hundred years ago. We do not know what the final result will be, or even if it will completely stabilize.[19]

---

[17] Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: Free Press 1997).

[18] Christian Heibach, *Literatur im elektronischen Raum* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2003), S. 22f.

[19] Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press 2001), S. 97.

1 Die Transformation der Selbstpraktiken

Für die vorliegende Arbeit erweist sich ein kulturwissenschaftlicher, historisch-soziologischer Zugang zur Subjekttheorie wie jener von Andreas Reckwitz als fruchtbar. Reckwitz integriert in seinem Text *Das hybride Subjekt* zum einen eine Vielzahl an bestehenden Theorien zu einem kohärenten System.[20] Zum anderen versucht er im Zuge dessen den umstrittenen Begriff der Postmoderne zu fixieren. Ausgehend von dieser praxeologischen Bestimmung der Postmoderne können die hybriden Selbstpraktiken der "Participatory Culture" in Relation zu den früheren Subjektkulturen definiert werden. Aus diesem Grund wird der Wandel der Subjektmodelle und ihrer jeweiligen Selbsttechnologien von der frühen Bürgerlichkeit bis zur Postmoderne nachgezeichnet.

1.1 Grundlagen der Subjekttheorie

In seiner "Kulturtheorie der Moderne" geht Reckwitz auf Distanz zu zwei verbreiteten Narrativen der Subjektgeschichte: dem der Individualisierung und dem der Disziplinierung. Er interpretiert den Konflikt zwischen individueller Freiheit und sozialer Kontrolle nicht als "gegenläufige Kräfte, sondern als zwei Seiten des gleichen Prozesses".[21]

> Dieser Interpretation folgend, ist es kennzeichnend für die Moderne - verstanden als jener heterogene Komplex von sozialen Praktiken und Diskursen, die sich seit dem Ende des 17. Jahrhunderts in Westeuropa und Nordamerika heranbilden -, dass sie spezifische *kulturelle Formen* produziert, denen entsprechend sich der Einzelne als '*Subjekt*', das heißt als rationale, reflexive, sozial orientierte, moralische, expressive, grenzüberschreitende, begehrende etc. Instanz zu modellieren hat und modellieren will.[22]

---

[20] Andreas Reckwitz, *Das hybride Subjekt: Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne bis zur Postmoderne* (Weilerswist: Velbrück 2006).

[21] ibid. S. 22, 10.

[22] ibid. S. 10.

Das Subjekt kann folglich nicht von seiner Umwelt losgelöst betrachtet werden. Reckwitz nimmt bei seiner Definition des Subjektbegriffs Anleihen beim Poststrukturalismus, im Speziellen bei Michel Foucault.[23] Aus dieser kulturtheoretischen Sichtweise gestaltet sich die Moderne als eine "Sequenz sozial-kultureller Subjektformen" oder "Subjektkulturen".[24] Diese Sequenz folgt keiner linearen Logik, sondern stellt sich als Auseinandersetzung zwischen verschiedenen, einander ablösenden Subjektordnungen dar. Sie weisen Friktionen und Fissuren auf, die auf Überlagerungen, Kombinationen und Rückstände von Elementen früherer Subjektformen zurückzuführen sind. Es gibt daher keine Befreiung oder Unterwerfung eines "modernen Selbst", sondern heterogene, diskontinuierliche Modernitätskulturen, die einander jeweils die Legitimität absprechen. Reckwitz greift auf den Begriff der Hybridität aus den Postcolonial Studies zurück, der eine "historisch spezifische, kulturelle Überlagerungskonstellation", ein "Geflecht der Intertextualität" bezeichnet. [25]

Die Subjektformen finden ihren Ausdruck in Alltagspraktiken. Praktiken lassen sich in Anlehnung an Bourdieu, Foucault, Giddens, und Schatzki als sozial und kulturell routinisierte Verhaltensformen definieren, denen kulturelle Codes zu Grunde liegen. Der Einzelne muss sich diese Praktiken erst aneignen, ehe er als Subjekt bezeichnet werden kann. Damit eine Subjektform nachvollzogen werden kann, muss die Frage nach dem "Anderen", von dem sich das Subjektmodell abgrenzt, gestellt werden. In den sozial-kulturellen Praktiken ist diese Differenzmarkierung implizit enthalten, während sie in Diskursen explizit gemacht wird.[26] Mit Hilfe von Bourdieus Ansatz lassen sich Praktiken zu sozialen Feldern bündeln. Reckwitz hebt drei soziale Felder hervor, die seit dem 18. Jahrhundert eine zentrale Stellung bei der Konstitution des Subjektes einnehmen: das ökonomische Feld der Praktiken der Arbeit, das private Feld der Beziehungen und das Feld der Praktiken des Selbst.[27] In der vorliegenden Arbeit liegt der Fokus auf den Praktiken oder Technologien des Selbst.

Der Begriff geht auf Foucault zurück und bezeichnet Praktiken,

---

[23] ibid. S. 30; Dominik Schrage, "Das 'hybride Subjekt': ein klassifikatorisches Modell kultureller Modernisierung", in: Uwe Schimank (Hg.), *Soziologische Revue,* Heft 1, S. 34-42 (München: Oldenbourg 2008).

[24] Reckwitz, *Subjekt,* S. 10, 11.

[25] ibid. S. 19, 88.

[26] vgl. ibid. S.36-45.

[27] vgl. ibid. S. 45-55.

> [...] die es dem Einzelnen ermöglichen, aus eigener Kraft oder mit Hilfe anderer eine Reihe von Operationen an seinem Körper oder seiner Seele, seinem Denken, seinem Verhalten und seiner Existenzweise vorzunehmen, mit dem Ziel, sich so zu verändern, dass er einen gewissen Zustand des Glücks, der Reinheit, der Weisheit, der Vollkommenheit oder der Unsterblichkeit erlangt.[28]

Das Subjekt versichert sich durch Aktivitäten, bei denen es ein unmittelbares Verhältnis zu sich selbst herstellt, seiner Souveränität als denkendes und handelndes Wesen. Diese selbst-referentiellen und selbstreflexiven Praktiken können alleine vollzogen werden und umfassen meist den Gebrauch von historisch spezifischen Artefakten.[29] Von besonderer Relevanz für diese Arbeit sind die medialen Praktiken. Dazu zählen neben Schreiben, Lesen, Buchdruck, Fernsehen und Ähnlichem auch die durch den Computer ermöglichten, digitalen Praktiken.

Neben dem Konzept der sozialen Felder können Subjektkulturen mit Hilfe Wittgensteins Theorie der Lebensformen fassbar gemacht werden. Er beschreibt damit, ursprünglich in Zusammenhang mit dem Sprachspiel, die Fixierung von Lebensformen in Klassen und Milieus, die sich durch ihren Stellenwert innerhalb der Gesellschaft unterscheiden:[30] "In allen Phasen der Geschichte der Moderne kristallisieren sich Lebensformen heraus, die zu Trägern einer dominanten, hegemonialen Subjektkultur werden".[31] Diese Subjektkultur erhebt Allgemeinanspruch, stilisiert ihr Subjektmodell als einzig authentisches und institutionalisiert es über das Ausgangsmilieu hinaus. Nach dem Verlust der Dominanz und der Ablöse durch eine andere Subjektkultur bleiben Elemente davon weiterhin residual bestehen. Diese vergangenen Sinnelemente werden dadurch einem späteren, unvorhersehbaren Sinntransfer zugänglich gemacht. Neue Sinnelemente werden bei der Transformation der Subjektkultur, primär durch humanwissenschaftliche Diskurse, die materiale Kultur der Artefakte sowie kultur-ästhetische Bewegungen, hervorgebracht.[32]

Ausgehend von dieser Konzeption des Subjekts analysiert Reckwitz eine Sequenz von drei dominanten Subjektkulturen: das bürgerliche Subjekt, das Angestelltensubjekt und das

---

[28] Michel Foucault, "Technologien des Selbst", in *Dits et écrits. Schriften in vier Bänden*, Band 4: 1980-1988, herausgegeben von Daniel Defert (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2005), S. 968; Anzumerken ist, dass Reckwitz den Begriff nicht so eng auf den Komplex ethisch-ästhetischer Praktiken eingrenzt wie Foucault; vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 58.

[29] vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 53, 61; Jenny Lüders, *Ambivalente Selbstpraktiken: Eine Foucault'sche Perspektive auf Bildungsprozesse in Weblogs* (Bielefeld: Transcript 2007).

[30] vgl. Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen: Kritisch-genetische Edition*, Hg. Joachim Schulte (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001) §19, 23; vgl. auch Pierre Bourdieu, *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Üb. Bernd Schwibs & Achim Russer (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1999), S. 286ff.

[31] Reckwitz, *Subjekt*, S. 69.

[32] vgl. ibid. S. 69-93; vgl auch Frederic Jameson, "Postmodernism and Consumer Society", in Hal Foster (Hg.), *The Anti-Aesthetic* (Seattle: Bay 1983), S. 123; Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press 2001), S. 230.

postmoderne Subjekt. Auf diese wird in den nächsten Kapiteln eingegangen, um im Anschluss die Hybridität der digitalen Praktiken der "Participatory Culture" hinreichend erläutern zu können.

1.2 Das bürgerliche Subjekt der innenorientierten Schriftkultur

Das Subjekt der frühen Bürgerlichkeit grenzt sich in erster Linie von der Artifizialität, der Exzessivität und dem Parasitären des aristokratischen Subjekts der frühneuzeitlichen, vormodernen Gesellschaft ab. Mit Beginn des 18. Jahrhunderts verbreiten sich von Großbritannien aus neuartige Praktiken der Arbeit. Es kommt zu einer Neucodierung des Arbeitssubjekts entlang den Idealen der Selbstständigkeit, Professionalität, Disziplin und Transparenz. An die Stelle des Aberglaubens tritt ein aufgeklärt-rationalistisches Weltbild. Diese Subjekttransformation wird unter anderem von neuen Artefaktbedingungen ermöglicht. Die Ausbreitung des Handelskapitalismus wäre beispielsweise ohne die Schifffahrt nicht denkbar gewesen, ebenso, wie sich die Schriftkultur nicht ohne den Buchdruck verbreitetet hätte. Neben Ratgeberliteratur und moralischen Wochenzeitschriften gibt es erste Roman- und Dramenliteratur. Das Bildungsbürgertum bringt sein Räsonnement gegenüber der Obrigkeit in der neu gewonnenen Öffentlichkeit der Clubs, Salons und Kaffeehäuser zum Ausdruck.[33]

Bei den Praktiken der Intimität erfolgt die Differenzmarkierung gegenüber den amoralischen, emotionslosen, unnatürlichen Familienverhältnissen der feudalen und der höfischen Gesellschaft. Der Code der Freundschaft mit der Ehe als besonderer Ausprägung rückt in den Mittelpunkt. Die Technologien des intimen Gesprächs sowie des Verfassens von Tagebuch und Brief, dem "Abdruck der Seele", eröffnen die Möglichkeit zur Kommunikation der Innenwelt sowie zur Selbst- und Fremdpsychologisierung: "Das Publikum, das derlei liest und bespricht, hat sich darin selbst zum Thema".[34] Das Reflektieren über Gelesenes erlaubt es dem Subjekt eine kritische Distanz einzunehmen:

---

[33] vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 97-125; Jürgen Habermas, *Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1990), S. 86ff.

[34] Habermas, *Öffentlichkeit*, S. 113, 107.

> Die Schriftkultur trainiert eine Orientierung an der *Sequenzialität* aufeinander aufbauender propositionaler Gefüge, die an die Stelle der Redundanz der Rede treten. Statt der Additivität des Gesagten gewinnen damit die logische Ordnung und Subordination sowie die narrative Spannung, wie sie der schriftliche Text zu produzieren vermögen, Normalität und können im Subjekt einen logischen und einen narrativen Sinn heranziehen.[35]

Die Innenorientierung beim einsamen Lesen und Schreiben löst die Außenorientierung des Adels ab. Die neue Schriftkultur führt zu einer Fixierung auf den Sehsinn, im Besonderen auf Schriftzeichen. Das rein Bildhafte wird hingegen abgewertet.[36]

Wie im vorigen Kapitel erläutert wurde, gestaltet sich eine Subjektkultur nicht homogen. Das bürgerliche Subjekt grenzt sich zwar weitgehend von der vormodernen Subjektordnung ab, übernimmt aber beispielsweise die Zivilisiertheit des höfischen Subjekts. Außerdem weist die bürgerliche Subjektkultur systematische Grenzüberschreitungen auf. Risikokalkulation und moralischem Handeln stehen Risikoprämierung am spekulativen Markt und ökonomische Überlegungen gegenüber. Das Ideal der Moderatheit lässt sich mit Überschüssen in der Produktion und Luxusgütern nicht vereinbaren. Dem Freundschaftscode und der Unterdrückung des Körperlichen widersprechen Begehren und Erotisierung des Subjekts in der Literatur. An diesen Spannungspunkten setzt die Bewegung der Romantik an.[37]

In der Romantik wird versucht, die Kontingenz der bürgerlichen Subjektkultur zu öffnen. Das ästhetische Subjekt dieser Gegenbewegung strebt nach Expression der Individualität durch künstlerische Originalität statt bürgerlicher Arbeit. Das Ideal der romantischen Liebe wird an die Stelle der Bildungsehe gesetzt. Das Subjekt soll sich nicht normativen Regeln unterwerfen, sondern gemäß eines momentanistischen Zeitbewusstseins den persönlichen Impulsen folgen. Es kann zum Beispiel mit Hilfe von Musik und Poesie die Kontrolle über das Selbst aufgeben und in eine subjektive Innenwelt eintauchen. Das romantische Subjektmodell weist nicht nur Sinnelemente aus der vormodernen, mittelalterlichen Volkskultur auf, sondern auch antikes und östliches Gedankengut, das zum Teil mystisch konnotiert ist. Friktionen begegnet das romantische Subjekt mit Melancholie und Ironie.[38]

---

[35] Reckwitz, *Subjekt*, S. 159.
[36] vgl. ibid.
[37] vgl. ibid. S. 183, 131, 148ff.
[38] vgl. ibid. S. 105ff, 208-228, 241.

Die romantische Gegenkultur kann die Bürgerlichkeit nicht verdrängen, modifiziert diese allerdings. In der hegemonialen, späten Bürgerlichkeit verschiebt sich die primäre Abgrenzung vom Anti-Aristokratischen zum Anti-Primitiven, von Natürlichkeit zu Kultiviertheit. Das spätbürgerliche Subjekt spricht nicht mehr offen und ehrlich über seine Gefühle, sondern legt Wert auf eine anständige und seriöse Gesprächskultur. Die bürgerliche Doppelmoral, das Spiel von Sein und Schein, Friktionen zwischen Moralität und Ökonomik, Sexualisierung und Regulierung sowie zwischen Öffentlichkeit und Privatheit lassen die bürgerliche Subjektkultur erodieren.[39]

1.3 Das transgressive Subjekt der Avantgarde

Der erste Weltkrieg markiert eine bereits stattfindende, sozial-kulturelle Transformation der bürgerlichen Subjektkultur. Diese wird durch die Gegenbewegung der Avantgarde beschleunigt. Avantgarde kann als Sammelbegriff für mehrere, verstreute Bewegungen gegen Ende des 19. Jahrhunderts verstanden werden, welche die hegemoniale Stellung des bürgerlichen Subjekts infrage stellen. Sie findet ihren Ursprung in der Literatur und den bildenden Künsten und umfasst ästhetizistische, expressionistische, futuristische, dadaistische und surrealistische Subjektmodelle. Ihnen ist das Streben nach Transgression gemein.[40] Dem bürgerlichen Subjekt Verbotenes und Primitives stellt für das transgressive Subjekt der Avantgarde eine Chance zur Grenzüberschreitung und Veränderung dar. In den sich bildenden Metropolen kommen außerdem neuartige Technologien des Selbst hinzu. Der Flâneur kann sich in der urbanen Anonymität der Masse treiben lassen, Reklamen und Schaufenster auf sich wirken lassen und mit "Chocks" und Spektakeln vertraute Wahrnehmungsroutinen durchbrechen.[41] Der Film als genuine Avantgardekunst setzt die Fixierung auf das Visuelle fort und beschränkt die Wahrnehmung auf die Oberfläche. Im Gegensatz zum Roman kann im Film die Innenwelt der Figuren nur eingeschränkt vermittelt werden. Großaufnahme und Zeitlupe ermöglichen die Wahrnehmung neuer Details, während die Montage das schockhafte Erleben der Großstadt auf die Leinwand

[39] vgl. ibid. S. 250-272.

[40] vgl. Georges Bataille, *Erotism: Death and Sensuality* (San Francisco: City Lights 1986), S. 48ff.

[41] vgl. Charles Baudelaire, *The Painter of Modern Life and other Essays* (London: Phaidon 1995), S. 26ff; Walter Benjamin, "Paris, die Hauptstadt des XIX. Jahrhunderts", in *Illuminationen: Ausgewählte Schriften 1,* , S. 170-184 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1974) Walter Benjamin, "Kleine Geschichte der Photographie", in *Gesammelte Schriften,* Band II (Frankfurt/Main: 1977), S. 378ff; Guy Debord, *Society of the Spectacle* (Detroit: Black&Red 1983); Manovich, *New Media*, S. 268

transportiert.[42] Das Ungeordnete, Fragmentierte, Diskontinuierliche, Beschleunigte kennzeichnet das Subjektmodell der Avantgarde. Dementsprechend prägen Arrangements, Kombinationen, Montagen und Collagen die Kunst. Feministisches und sexualreformatorisches Gedankengut breitet sich aus und manifestiert sich zunächst im Dandy und der unabhängigen New Woman. Das ideale Arbeitssubjekt ist künstlerisch kreativ. Die Avantgarde übernimmt und modifiziert somit Elemente aus der Romantik und stellt Teile für den Subjektcode der organisierten Moderne bereit.[43]

1.4 Das Angestelltensubjekt in der Kulturindustrie

Das extrovertierte Angestelltensubjekt übernimmt mit der Ästhetik der perfekten Form, wie sie in Kino, Werbung und Männermagazinen vermittelt wird, Versatzstücke aus der Avantgarde.[44] Die Differenzmarkierung erfolgt in Form des entmoralisierten, entpsychologisierten und dynamischen Manager-Ingenieurs gegenüber dem bürgerlichen Berufssubjekt, das als amateurhaft abgestempelt wird. Ausgehend von den USA verbreitet sich der Corporate Capitalism und wird nach dem Zweiten Weltkrieg zur dominanten Praxis. Er geht Hand in Hand mit einer Revolution der materialen Kultur im Bereich des Transportwesens und der Kommunikationstechnologie. Dampfschiff, Eisenbahn und Telegraf führen zu einer Beschleunigung und Vernetzung der Welt.[45] Der Maschinencode der Effizienz, Standardisierung, Messbarkeit und Berechenbarkeit wird im Subjektmodell der organisierten Moderne universalisiert.

Codeelemente aus Avantgarde und humanwissenschaftlich-szientistischen Diskursen finden sich im Feld der Intimität wieder. Ehe wird als Partnerschaft mit Sexualität als zentralem

---

[42] vgl. Tom Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", in Thomas Elsaesser & Adam Barker (Hg.), *Early Film: Space, Frame, Narrative* (London: BFI 1989); Siegfried Kracauer, *Theory of Film: The redemption of Physical Reality* (Princeton: Univ. Press 1997), S. 300-312.

[43] vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 278-388; Der Begriff der "organisierten Moderne" geht auf Peter Wagner zurück, der die Moderne entlang des Konflikts zwischen Autonomie des Individuums und politischer Realisierung gliedert. vgl. Peter Wagner, *A Sociology of Modernity: Liberty and Discipline* (London: Routledge 1994).

[44] vgl. auch die Ausführungen von Richard Senett zu "Public Roles" in Richard Sennett, *The Fall of Public Man* (New York: Norton 1974), S. 64-84, 160-201.

[45] vgl. Christian Steininger, "Zeit als kulturwissenschaftliche Schlüsselkategorie. Ein Überblick zum Stand der Forschung", in Werner Faulstich & Christian Steininger (Hg.), *Zeit in den Medien - Medien in der Zeit*, S. 9-44 (München: Fink 2002).

Austragungsort angesehen. Die visuelle Kultur der Oberflächen leistet ihren Beitrag zur Erotisierung der Frau.[46] Die Ehepartner verbringen Zeit miteinander und mit ihren Peers in der neugewonnene Sphäre der Freizeit. Die Kulturindustrie knüpft an das Spektakel der Volkskultur an. Ihre Praktiken der Zerstreuung verdrängen bildungsorientierte und machen das Subjekt zum Konsumenten von massenhaft hergestellten, reproduzierbaren Kulturgütern.[47] Neben den audiovisuellen Leitmedien Film und Fernsehen etablieren sich neuartige Praktiken des Konsums. Diese kennzeichnen sich dadurch, dass "das Subjekt Objekte mit Bedeutungen auflädt und diese als Zeichenträger rezipiert, um damit in seinem körperlich-mentalen Innern und mit Blick auf seine eigene *performance* bestimmte Effekte zu erzielen".[48] Damit gehen zunehmende Selbstbeobachtung und das Verlangen nach Akzeptanz bei den Peers durch soziale Normalität einher.

Habermas kritisiert in diesem Zusammenhang, dass der Einzelne in Gruppenaktivitäten keine Öffentlichkeit hat und das einstige Räsonnement des bürgerlichen Subjekts verstummt. Zusätzlich wird mit dem Fernsehen das bewegte Bild zur häuslichen Praxis und programmiert den Alltag der Kleinfamilie. Die hochstandardisierten Produkte der Kulturindustrie bringen standardisierte Reaktionen des Subjekts hervor und führen zu einem manipulierbaren, konformistischen Subjekt. Die Sphären von Privatheit und Öffentlichkeit verschwimmen. Wie Reckwitz kritisch anmerkt, neigt die Frankfurter Schule jedoch dazu, die Entwicklung ab der bürgerlichen Moderne als Verfallsprozess darzustellen.[49]

Die veränderten medialen Praktiken des Selbst trainieren dem Subjekt eine Relativierung von Raum und Zeit an: "Statt der Linearität der Zeit, der Nicht-Austauschbarkeit des Raumes und der Logik der Handlung werden verfremdende Perspektiven auf Handlungen und Personen

---

[46] vgl. Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", in Patricia Erens (Hg.), *Issues in Feminist Film Criticism*, S. 29-40 (Bloomington: Indiana Univ. Press 1990).

[47] vgl. Walter Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", in *Gesammelte Schriften,* herausgegeben von Rolf Tiedemann & Hermann Schweppenhäuser, Band I, Werkausgabe Band 2, S. 471-508 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1980).

[48] Reckwitz, *Subjekt*, S. 59.

[49] vgl. Habermas, *Öffentlichkeit*, S. 243ff; Lynn Spigel, "Fernsehen im Kreis der Familie: Der populäre Empfang eines neuen Mediums", in Ralf Adelmann et al. (Hg.), *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft: Theorie - Geschichte - Analyse.* S. 214-252 (Konstanz: UVK 2002); Ulrich Beck, *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1986), S. 213f; Max Horkheimer & Theodor W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente* (Frankfurt/Main: Fischer 2010), S. 128-214; Sennett, *Public Man*, S. 213; Reckwitz, *Subjekt*, S. 258.

möglich".[50] Vor allem in den Sechzigern experimentieren Künstler wie Andy Warhol mit verschiedenen Parametern des filmischen Codes. Die neuen Wahrnehmungspraktiken der Filmrezeption verschieben die Alltagswahrnehmung, sodass die visuell wahrnehmbare Oberfläche als eigentliche Realität gesehen wird. "Der zweite, entscheidende Schritt für eine Formung des Subjekts durch die audiovisuelle Kultur besteht dann darin, die 'Realität' außerhalb des Films so zu betrachten, wie man Filme betrachtet", oder wie es Sennett nach dem Vorbild von Balzac und der "gastronomy of the eye" ausdrückt: "each mask is a face".[51]

In der Subjektordnung der organisierten Moderne ergeben sich vor allem Spannungen zwischen dem individuellen Leistungsgebot und dem kollektiven Social Adjustment und der Firmenloyalität sowie auf Grund der hybriden Überformung des Sozialen mit dem Code des Technischen.[52]

1.5 Die Counter Culture als Wegbereiter der Postmoderne und des Pop

Die heterogenen Bewegungen der Counter Culture der Sechzigerjahre wenden sich gegen den Konsum-, Leistungs- und Gruppenzwang, welcher die organisierte Moderne bestimmt hat und das Subjekt zu einem "passiven Agenten vorgezeichneter Funktionen" gemacht hat.[53] Im Zentrum steht der übergreifende Code der Jugendlichkeit. Das Künstlerideal der Avantgarde wird radikalisiert, mit dem Ziel eine komplette Parallelwelt zu erschaffen. Alternativmilieus wie die Hippiekultur, Alternativmedizin und Alternativtourismus, die feministische und die LGBT-Bewegung sowie die Pop- und Rock-Szene erfahren regen Zustrom. Mit dem Verlangen nach Selbstexpression und Individualität knüpft die Counter Culture an die Semiotisierung und die Transgression der Romantik und der Avantgarde an. Vorgefundene Objekte und Strukturen werden subvertiert und kreativ, oft bricolage-förmig kombiniert. Das momentanistische

---

[50] ibid. S. 317; vgl. Knut Hickethier, "Synchron: Gleichzeitigkeit, Vertaktung und Synchronisation der Medien", in Werner Faulstich & Christian Steininger (Hg.), *Zeit in den Medien - Medien in der Zeit,* S. 111-129 (München: Fink 2002); Manovich, *New Media*, S. 148-157; Peter Weibel: "Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)", in Martin Rieser & Andrea Zapp (Hg.), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*, S. 42-53 (London: BFI 2002).

[51] Reckwitz, *Subjekt*, S. 386f; Sennett, *Public Man*, S. 160.

[52] vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 352-358.

[53] ibid. S. 456.

Zeitbewusstsein der Romantik findet sich in Kollektiverfahrungen wieder, wie bei Live-Konzerten, Festivals und Sportgroßereignissen, die sich am Ideal des Gesamtkunstwerks orientieren. Im Lauf der Achtziger verliert die Counter Culture ihren Charakter der Gegenkultur, erfährt aber immer wieder neue Schübe an sozial-kulturellen Szenen, wie zum Beispiel von Techno in den Neunzigern.[54]

Innerhalb dieses Subjektmodells bilden sich erste Formen der Popkultur, der populären Kultur, des Populären oder des Pop. Popkultur kann grob als spezifische kulturelle Formation beschrieben werden, die im Kontext der Rock'n'Roll-Musik entsteht und sich mit der Zeit auf weitere Felder, wie Mode oder Film, ausdehnt. Pop ist zutiefst diskursiv, weil er sich um das Erlangen von symbolischer Macht und die Bildung von Interessensgemeinschaften im Alltag dreht. Im deutschsprachigen Raum wird die Poptheorie vom Musikmagazin *Sounds* begründet und in den Achtzigern von *Spex* ausgebaut.[55] Thomas Hecken stellt erste Ansätze einer Theorie des Populären bei Herder, Schiller und Kant fest. Er nennt neben der Pop-Art auch Expressionismus, Dadaismus und Surrealismus als Wegbereiter des Pop.[56] John Storey versucht sich an einer Begriffsbestimmung und unterscheidet zwischen sechs Definitionen:[57] Pop kann als "culture which is widely favored or well liked by many people" betrachtet werden.[58] Ebenso kann er in Abgrenzung von der Hochkultur definiert werden. Die dritte Variante hebt die Elemente der Massenproduktion und des Kommerziellen hervor. Popkultur als "the culture of 'the people'" meint eine authentische, von den Menschen ausgehende Form von Kultur.[59] Im Anschluss an Hegel und Gramsci kann Popkultur als politisches Konzept des Widerstandes interpretiert werden. Abschließend stellt Storey die Frage, ob in der Postmoderne überhaupt eine Unterscheidung zwischen Kultur und Pop möglich ist.

Wie dieser kurze Überblick gezeigt hat, gestalten sich die Subjektmodelle sehr heterogen und beinhalten abgewandelte Elemente früherer Subjektkulturen. Das bürgerliche Subjekt hat sich in seiner Tagebuch- und Briefliteratur selbst zum Thema und läutet die Fixierung auf das Visuelle

---

[54] vgl. ibid. S. 452-458.

[55] vgl. Marcus S. Kleiner, "Pop-Theorie: Ein deutscher Sonderweg", in Christoph Jacke et al. (Hg.), *Pop, Populäres und Theorien: Forschungsansätze und Perspektiven zu einem prekären Verhältnis in der Medienkulturlandschaft*, S. 45-63 (Münster: LIT 2011), S. 45-54.

[56] Thomas Hecken, *Pop: Geschichte eines Konzepts 1955-2009* (Bielefeld: Transcript 2009), S. 17ff.; vgl. auch Thomas Hecken, *Theorien der Populärkultur: Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies* (Bielefeld: Transcript 2007).

[57] John Storey, *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (Essex: Pearson 2006), S. 4-9.

[58] ibid. S. 4.

[59] Jean Burgess et al., *YouTube: Online Video and Participatory Culture* (Cambridge: Polity 2009), S. 11.

in Form der Schriftzeichen ein. In der Avantgarde wird der Code der Fragmentierung in die visuelle Kultur eingegliedert. Film und Metropolenerfahrung dienen mit ihrer Beschleunigung und ihren "Chocks" außerdem der Transgression. Kapitalismus und Kulturindustrie gehen mit der Normierung in verschiedenen Feldern der Angestelltenkultur einher. Dieser versuchen diverse Gegenkulturen entgegenzuwirken und verlangen ein aktivistisches, selbstexpressives Subjekt. Das postmoderne Subjektmodell greift Elemente aus diesen Subjektkulturen auf. Die neuartigen digitalen Praktiken der Informations- und Kommunikationstechnologien modifizieren die früheren Codes aber grundlegend. Sie sollen die Grundlage für das "Social Network Narrative" bilden, welches als Bündel an Praktiken definiert wird.

2 Die selbstnarrativen Praktiken der Participatory Culture als hybride Formationen

Ende des 20. Jahrhunderts dominiert in der westlichen Gesellschaft die Kulturform der Postmoderne, die sich durch die Kombination von post-bürokratischen Arbeitsweisen, expressiven Intimbeziehungen sowie digitalen und konsumtorischen Technologien des Selbst auszeichnet. Das "konsumtorische Kreativsubjekt" strebt nach individueller, kreativ-kombinatorischer Aneignung. Die "Participatory Culture" kann als eine spezielle Ausprägung dieser Subjektform verstanden werden. Sie bildet keine neue, hegemoniale Subjektordnung, sondern bezeichnet eine weitere Entwicklungsphase, eine Radikalisierung des bisherigen Leitcodes. Im folgenden Abschnitt wird die postmoderne Subjektordnung im Verhältnis zu den vorangegangenen Subjektordnungen erläutert. Der Fokus der Analyse liegt dabei auf den Technologien des Selbst und deren Codeelementen aus früheren Subjektmodellen. Die beschriebenen digitalen Praktiken bilden einerseits die Grundlage für die Betrachtung der narrativen Praktiken in Kapitel 3. Andererseits soll durch diese praxeologische Herangehensweise die Debatte über den Begriff der Postmoderne weitgehend umgangen werden.

2.1 Das selbstexpressive Kreativsubjekt der Postmoderne

Die Counter Culture gibt den Anstoß zur Ablöse der hegemonialen Subjektkultur. Die postmoderne Subjektordnung wird durch den humanwissenschaftlichen Diskurs der an "Self

Growth" orientierten Persönlichkeitspsychologie, dem ökonomischen Diskurs des Unternehmerischen sowie der experimentellen Wählbarkeit des kulturwissenschaftlichen Diskurses stabilisiert.[60] Sie knüpft mit dem Individuellen, dem Expressiven und der Lebendigkeit am Subjektcode der Counter Culture an. Während Elemente des bürgerlichen Subjektcodes reappliziert werden, erfolgt eine Differenzmarkierung gegenüber dem rationalistischen, konformistischen, rigiden Angestelltensubjekt. Die postmoderne Kreativbranche erinnert mit ihren urbanen, vernetzten Unternehmen, die vor allem in den Bereichen Design, Werbung und IT zu verorten sind, an die handwerkliche Kooperationen des Mittelalters. Die neoliberale Neucodierung der Ökonomie bringt das Subjektmodell eines risikobereiten, aktivistischen und flexiblen Kreativen hervor, der die Teilnahme an Projekten als Chance zur Selbstentwicklung unter Gleichgesinnten sieht. Das Kreativsubjekt strebt keine lineare Karriere in einem bestimmten Unternehmen an, sondern ist stets auf der Suche nach Neuartigem.[61] Ursprünglich alternative Elemente wie Kreativität und Authentizität sind in der postmodernen Leistungsgesellschaft eine Grundanforderung an das Arbeitssubjekt: "Selbstbestimmung und Selbständigkeit haben sich von ihrem emanzipatorischen Kontext gelöst und sind heute im Business-Portfolio als Versatzstücke kommerzieller Freiheitsdiskurse zu finden".[62] Das Self-Branding erfordert zunehmende Selbstreflexivität.[63] Außerdem stehen dem Subjekt beim Zusammenstellen seiner "Bastelbiografie" durch die "Explosion des Optionsraums" mehr Möglichkeiten offen als je zuvor.[64] Die Kehrseite der enormen Vielfalt an Wahlmöglichkeiten sieht Franck in der Verknappung der Aufmerksamkeit. Vor allem an dieser Selbstorientierung machen sich Fissuren mit der Teamorientierung und dem Markt bemerkbar.

Die Widersprüche innerhalb des sozialen Felds der Arbeit greift Richard Sennett auf. Er ist der Ansicht, dass der "Flexible Capitalism" echtes Wir-Gefühl zerstört. Oberflächliches, auf ein

---

[60] vgl. auch Ulrich Bröckling, *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2007); Luc Boltanski & Eve Chiapello, *The New Spirit of Capitalism* (New York: Verso 2005), [Orig. 1999].

[61] vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 500-524; vgl. auch Hartmut Rosa, *Beschleunigung: Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2005).

[62] Ramon Reichert, *Amateure im Netz: Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web2.0* (Bielefeld: Transcript 2008), S. 20f.

[63] vgl. Carolin Wiedemann, *Selbstvermarktung im Netz: Eine Gouvernementalitätsanalyse der Social Networking Site ‚Facebook'* (Saarbrücken: Universitätsverlag des Saarlandes 2010), S. 65ff., 87ff., 104ff.

[64] vgl. Peter Gross, "Bastelmentalität: Ein 'postmoderner' Schwebezustand? in Thomas Schmid (Hg.), *Das pfeifende Schwein: Über weitergehende Interessen der Linken*, S. 63–84 (Berlin: Wagenbach 1985); Georg Franck, "Aufmerksamkeit, Zeit, Raum: Ein knapper Ausdruck für das Veränderungspotential der neuen Informationstechniken und Kommunikationsmedien", in Martin Bergelt & Hortensia Völckers (Hg.), *Zeit-Räume: Zeiträume - Raumzeiten - Zeitträume*, S. 74-88 (München: Hanser 1991), S. 79; vgl. auch Georg Franck, *Ökonomie der Aufmerksamkeit: Ein Entwurf* (München: Hanser 1998); vgl. Beck, *Risikogesellschaft*, S. 216ff.

Projekt beschränktes Teamwork schafft noch kein Gefühl der Gemeinschaft. Der Code des "No Long-Term" steht seiner Meinung im Widerspruch zu einem Narrativ, welches das Leben des Einzelnen zusammenhält, und lässt deshalb den Charakter korrodieren.[65] Auch Giddens vertritt den Standpunkt, dass die Biografie durch reflexive Selbstbeobachtung in ein Narrativ gekleidet werden muss, damit dem Selbst Kontinuität verliehen wird.[66]

> A pliant self, a collage of fragments unceasing in its becoming, ever open to new experiences – these are just the psychological conditions suited to short-term work experience, flexible institutions, and constant risk-taking [...] all life history is just an assemblage of fragments.[67]

Diese Überlegungen erinnern an Lyotards Proklamation, dass es in der Postmoderne keine großen Erzählungen mehr gibt, weil der Glaube an die großen Akteure der Moderne geschwunden ist.[68]

Intimität wird nach Reckwitz in der Postmoderne zum Medium expressiver Subjektivität. In ihr werden die Empfindsamkeit und Selbstregulierung der bürgerlichen Subjektkultur mit dem Bedürfnis nach innerem Wachstum der Romantik kombiniert. Der Code der Expressivität findet sich ebenfalls in der Wahl der Freunde wieder, welche die Vielseitigkeit des Subjekts widerspiegeln soll. Dies impliziert Spannungen zwischen kalkulierter Wahl und expressiver Freundschaft. Die Protogemeinschaften sind nicht gezielt längerfristig angelegt, sondern entsprechen eher zufälligen Überschneidungen individueller, selbstexpressiver Laufbahnen.[69] Sennett hält die radikale Form der Subjektivität in der "Intimate Society" für den Auslöser von zunehmendem Narzissmus: "In an intimate society, all social phenomena, no matter how impersonal in structure, are converted into matters of personality in order to have a meaning".[70] Demnach reicht diese Haltung bis in Politik und Wirtschaft.[71]

---

[65] vgl. Sennett, *Public Man,* S. 324-330; Richard Sennett, *The Corrosion of Character: The Personal Consequences of Work in the New Capitalism* (New York: Norton 1999), S. 21-133.

[66] vgl. Anthony Giddens, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age* (Stanford: Univ. Press 1991), S. 53-80.

[67] Sennett, *Corrosion*, S. 133; vgl. Benedict Dellot, "Notes on narrative: Sennett and the arts", in *RSA Projects* (9. Juni 2010, http://projects.rsablogs.org.uk/2010/06/notes-narrative-sennett-arts/]).

[68] vgl. Jean-François Lyotard, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge* (Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 1984), S. 9, 19ff; vgl. auch Castells Analyse der Arbeitsverhältnisse im Informationszeitalters: Manuel Castells, *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume I* (Malden: Wiley-Blackwell: 2010), S. 216ff.

[69] vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 527-552; Gerald Steinhardt, "Auf dem Weg zur kaleidoskopischen Wahrnehmung: Überlegungen zur Subjekt-Konstitution und Welt-Erfahrung im Zeitalter der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien", in *Psychosozial*, Nr. 75, S. 81-98 (Gießen: Psychosozial 1999), S. 94f; Beck, *Risikogesellschaft*, S. 187-203.

[70] Sennett, *Public Man*, S. 219.

[71] vgl. ibid. S. 259-284.

Neben den digitalen Praktiken bilden konsumtorische Praktiken das zweite große Feld der postmodernen Selbstpraktiken. Das Verhältnis zur Angestelltenkultur gestaltet sich dabei zwiespältig: Einerseits hat diese den "Konsumethos attraktiver Oberflächen" etabliert, den die digitalen Kulturen ausbauen.[72] Andererseits will das postmoderne Subjekt kein passiver Konsument sein, sondern sich aktiv einbringen und die vorgefundenen Zeichen individuell umformen. Das Kreativsubjekt ist sich dabei früherer Stile bewusst und vermag diese zu rekontextualisieren. Der Code der Stilisierung wird von der Kleidung auf den Körper ausgeweitet und verwandelt diesen in eine Schaufläche. Die körperliche Ertüchtigung verliert den Wettkampfcharakter und wird zu einer selbstreferentiellen Praktik der subjektiven Grenzerfahrung, ähnlich dem avantgardistischen Verlangen nach Transgression. Dabei wird dem Subjekt eine Flow-Erfahrung, "ein psychophysischer Zustand der Intensität und konzentrierter Zerstreuung, der als außeralltäglich und euphorisch erlebt wird", zuteil.[73] Giddens zieht eine Parallele zwischen der Selbststilisierung und der Suche nach einem kohärenten Narrativ: "A lifestyle can be defined as a more or less integrated set of practices which an individual embraces, not only because such practices fulfill utilitarian needs, but because they give material form to a particular narrative of self-identity".[74]

Neben der gesteigerten Selbstreferentialität ist es die digitale Revolution, welche die Hauptbruchstelle zur postmodernen Subjektordnung bildet. Das neue Leitmedium PC schafft im Zusammenspiel mit dem Internet, dem „totale[n] Medienverbund auf Digitalbasis", neuartige Artefaktbedingungen und mediale Praktiken, welche Gleichzeitigkeit, physische Präsenz und hierarchische Organisation zum Teil obsolet machen.[75] Lev Manovich spricht von einer "Software Culture":

> Like alphabet, mathematics, printing press, combustion engine, electricity, and integrated circuits, software re-adjusts and re-shapes everything it is applied to – or at least, it has a potential to do this. In other words, just as adding a new dimension of space adds a new coordinate to every element in this space, 'adding' software to culture changes the identity of everything which a culture is made from.[76]

---

[72] Reckwitz, *Subjekt*, S. 555.

[73] ibid. S. 595, vgl. Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (New York: Harper 1991).

[74] Giddens, *Self-Identity*, S. 81.

[75] vgl. Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (Cambridge: MIT Press 1994) S. 82ff.; Friedrich Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter* (Berlin: Brinkmann 1986), S. 8; Für eine ausführliche Analyse der Folgen der informationstechnologischen Revolution vgl. auch Castells, *Network Society*.

[76] Lev Manovich, *Software Takes Command* (Version Nov. 2011, http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html), S. 17.

Die Ausgangsbasis der digitalen Praktiken bildet das Graphical User Interface als Schnittstelle zwischen Mensch und Computer. Darin werden Elemente der Schrift und der audiovisuellen Medien zu einer "flächige[n] Fülle von symbolischen Items" kombiniert.[77] Texte, Bilder und Töne verschiedener Dokumente werden in Fenstern am Monitor nebeneinander angeordnet und durch Links miteinander verkettet. Metaphern wie virtuelle Folder auf einem Desktop sollen den Umgang erleichtern und ein Gefühl von "Playfulness" und "Entertainment" vermitteln.[78] Das Verhältnis von Alltagspraktiken und digitalen Praktiken ist wechselseitig: "A code is rarely simply a neutral transport mechanism; usually it affects the message transmitted with its help. For instance, it may make some messages easy to conceive and render others unthinkable. [...] The interface provides distinct models for the world".[79] Aus diesem Grund führt Manovich anstelle des Graphical User Interfaces den Begriff des "Cultural Interfaces" ein.[80] Es lassen sich zwei grundlegende digitale Codes voneinander unterscheiden: die bereits genannte Hypermedialität sowie die Immersion in virtuelle 3D-Welten, wie zum Beispiel in Computergames: "If CD-ROMs and Web databases are cultural manifestations of one half of this ontology – data structures – then computer games are manifestations of the second half – algorithms".[81] Beide Codes sind für die Definition des "Social Network Narrative" in Kapitel 4.2 essentiell und werden daher im folgenden Abschnitt näher betrachtet.

2.2 Die hypermedialen Praktiken im Web

Der Begriff des Hypertexts geht auf Ted Nelson zurück und meint eine nichtlineare, verzweigte, collageartige Organisationsform von Text. Hypermedia erweitert das Konzept um nicht-textuelle

---

[77] Reckwitz, *Subjekt*, S. 577.

[78] vgl. Brenda Laurel (Hg.), *The Art of Human-Computer Interface Design* (Reading: Addison-Wesley 1990); Marie-Laure Ryan, "Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media", in *Poetics Today*, Vol. 23, Nr. 4, S. 581-609 (Durham: Duke Univ. Press 2002); Janet H. Murray, "Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture", in *Popular Communication*, Vol. 4, Nr. 3, S. 185–202 (New Jersey: Lawrence Erlbaum 2006).

[79] Manovich, *New Media*, S. 64f.

[80] vgl. ibid. S. 69f.

[81] Manovich, *New Media*, S. 223. Diese Kategorisierung nehmen sowohl Manovich als auch Ryan, Bolter und Grusin vor. vgl. Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press 2001); Jay D. Bolter & Richard Grusin, *Remediation: Understanding Media* (Cambridge: MIT Press 1999).

Inhalte, wobei die beiden Begriffe oft synonym gebraucht werden.[82] Der hypermediale Code nimmt Elemente aus der Schriftkultur auf und modifiziert sie. Das World Wide Web besteht beispielsweise aus "Seiten", die auf Grund des Scrollings Ähnlichkeit mit dem Manuskript aufweisen. Vorläufer von Hypermedia finden sich bereits in diversen Strömungen der Avantgarde.[83] Jorge Luis Borges' Text *The Garden of Forking Paths* aus dem Jahr 1941 gleicht in seiner Struktur jener des Hypertexts. Zu modernen Beispielen der Hypertextliteratur zählen beispielsweise *Patchwork Girl* von Shelley Jackson und *Afternoon* von Michael Joyce.[84]

Viele Theoretiker sehen im Hypertext die Konvergenz von poststrukturalistischer Literaturtheorie à la Barthes, Derrida, Deleuze und Guattari mit der Computertechnologie.[85] Ähnlich dem Rhizom bildet der hypermediale Code eine unabschließbare, unkontrollierbare, antihierarchische Verweisstruktur zwischen heterogenen, multimedialen Elementen, deren genauere Spezifikation irrelevant ist, weil am Computer ohnehin alles in digitaler Form vorliegt.[86] Dadurch können die Elemente frei abgerufen und kombiniert werden. Diese Merkmale lassen den Prozess wichtiger als das Produkt erscheinen. Somit unterscheiden sich die digitalen Praktiken, trotz den äußeren Ähnlichkeiten zwischen Computermonitor und Fernsehapparat, deutlich von der Praktik des Fernsehens. Die User greifen mit Maus und Tastatur aktiv ein und sind dazu aufgefordert, selbst eine "singuläre semiotische Sequenz und Struktur zusammenzustellen".[87] Diese Praktik resultiert in der Modularisierung der Inhalte, weil die User kein vollständiges Werk vor sich haben, sondern sich durch einzelne Elemente klicken.[88]

Inmitten des hypermedialen Geflechts stellen sich dem User zwei Fragen, nämlich wo er sich im Hypertext befindet und wie er zum nächsten logischen Element gelangt. Geografische

---

[82] vgl. Ted Nelson, *Literary Machines: The report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertext, thinkertoys, tomorrow's intellectual revolution, and certain other topics including knowledge, education and freedom* (Sausalito: Mindful 1981); vgl. auch Hyun-Joo Yoo, *Text, Hypertext, Hypermedia: Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität* (Würzburg: Königshausen&Neumann 2007), 127ff.

[83] Manovich, *New Media*, S. 76.

[84] Jorge L. Borges, "The Garden of Forking Paths" in *Ficciones* (New York: Grove 1962), [Orig. "El jardín de senderos que se bifurcan" 1941]; Shelley Jackson, *Patchwork Girl* (Watertown: Eastgate 1995); Michael Joyce, *Afternoon, a story* (Watertown: Eastgate 1990).

[85] vgl. George P. Landow, *Hypertext 3.0: Critical Theory and the New Media in an Era of Globalization* (Baltimore: John Hopkins Univ. Press 2006), [Orig. 1992], S. 66.

[86] vgl. Manovich, *New Media*, S. 65; Söke Dinkla: "The Art of Narrative: Towards the Floating Work of Art", in Rieser/Zapp, *New Screen Media*, S. 27-41; vgl. auch Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Mille Plateaux* (Paris: de Minuit 1980).

[87] Reckwitz, *Subjekt*, S. 578.

[88] vgl. William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era* (Cambridge: MIT Press 1994), S.8; Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 31ff.; Manovich, *Software*, S. 259ff.

Metaphern der Reise sollen ihm die Navigation erleichtern. Er kann im Browser "vor" und "zurück" gehen und auf der Website nach "oben" und "unten" scrollen. Ein Hyperlink transportiert ihn auf eine andere Website. Die am häufigsten besuchten Orte kann er als "Favoriten" ablegen. Außerdem ermöglicht die zeitliche Metapher der "History", in welcher die zuvor besuchten Sites gespeichert werden, eine Reise in die Vergangenheit.[89] Zu den Operationen am hypermedialen Code zählen die Praktiken des "Navigating", also des experimentellen Durchsuchens, des assoziativen "Exploring" sowie des gezielten "Searching" nach einem Element in der Datenbank. Außerdem haben die User Kontrolle über verschiedene "Views" eines Dokuments: "The abilities to switch between many different views and kinds of views of the same information is now implemented in multiple ways not only in word processors and email clients, but also in all 'media processors' (i.e. media editing software)".[90] In diesen Praktiken drückt sich ein modifizierter Subjektcode aus der Avantgarde aus: Der "Data Dandy" oder "Data Flâneur" streift mit seinem "mobilized virtual gaze" durch das Web wie durch die Straßen der Metropolen.[91] Dabei routinisiert das postmoderne Subjekt die Haltungen der Wahl, der Entscheidung und der Kombination. Im Klicken auf ein Element am Monitor konkretisiert sich die Wahlentscheidung. Anna Everett spricht von einem "Click Fetishism".[92] Spielerisches Ausprobieren, Aussortieren und Rückgängigmachen von Wahlentscheidungen nach dem Trial-and-Error-Prinzip überformen andere Felder. Im Chat können Kommunikationspartner einfach weggeklickt werden. Die Haltung "No Long-Term" wird mit den digitalen Praktiken radikalisiert.

Hypermedia drückt den Code eines "key effect of postmodernity" aus, nämlich den der "spatialization – privileging space over time, flattening historical time, refusing grand narratives".[93] Das intertextuelle Gewebe des Hypertexts bildet keine Sequenz, sondern eine unbegrenzte Fläche gleichberechtigter Elemente. Foucault spricht ab dem "Spatial Turn" von

---

[89] vgl. Landow, *Hypertext*, S. 152; Jakob Nielsen, "The Art of Navigating through Hypertext", in *Communications of the ACM,* S. 296-310 (Vol. 33, Issue 3, New York: ACM 1990); Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: Free Press 1997), S. 156.

[90] Manovich, *Software*, S. 54; vgl. Roy Rada & Clare Murphy, "Searching versus Browsing in Hypertext", in *Hypermedia*, S. 1-30 (Vol. 4, Issue 1, London: Graham 1992).

[91] Manovich, *New Media*, S. 232; Anne Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern* (Berkeley: Univ. of California Press 1994); vgl. auch Geert Lovink, "The Data Dandy and Sovereign Media: An Introduction to the Media Theory of Adilkno", in *Fifth International Symposium on Electronic Art* (Helsinki: 1994, http://www.leonardo.info/isast/articles/datadandy.html).

[92] Anna Everett, "Digitextuality and Click Theory: Theses on Convergence Media in the Digital Age", in Anna Everett & John T. Caldwell (Hg.), *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*, S. 3-28 (New York: Routledge 2003).

[93] Manovich, *New Media*, S. 78.

einer "Epoche des Raumes" beziehungsweise einer "Epoche des Simultanen": "Wir sind, glaube ich, in einem Moment, wo sich die Welt weniger als ein großes sich durch die Zeit entwickelndes Leben erfährt, sondern eher als ein Netz, das seine Punkte verknüpft und sein Gewirr durchkreuzt".[94] Scott McCloud zeig auf, dass Hypertext nicht das einzige Medium ist, in dem die Verräumlichung deutlich wird: "In learning to read comics we all learned to perceive time spatially, for in the world of comics, time and space are one and the same".[95] Diese Simultanität von Zeitpunkten und Zeitflächen löst die vom industriellen Maschinencode geprägte Wahrnehmung der Zeit des linearen Fortschritts ab:[96] "Space and Time, the material foundations of human experience, have been transformed, as the space of flows dominates the space of places, and timeless time supersedes clock time of the industrial era".[97] Castells und Manovich stimmen darin überein, dass Hypermedia "Real-Time-Politics" mit sich bringt, die auf die Alltagswelt übertragen werden. Der User ist es gewohnt, mit einem Klick sofort sein gewünschtes Ziel zu erreichen.[98] Zusammenfassend kann gesagt werden, dass den Praktiken im Web der Umgang mit Datenstrukturen gemein ist.

2.3 Die immersiven Praktiken der Games

Mit der zweiten Kategorie der "Cultural Interfaces" beschreibt Manovich den Umgang mit Algorithmen. Diese manifestiert sich in Computergames. Virtuelle 3D-Welten fordern die User genauso wie Hypertext zum Erkunden und Navigieren auf, von ihnen geht allerdings eine völlig andere Qualität der Körper- und Raumerfahrung aus. Während sich die User von Hypertext über die Fläche symbolischer Items hangeln, wird der Gamer inmitten einer virtuellen Welt

---

[94] Stephan Günzel, *Raum: Ein interdisziplinäres Handbuch* (Stuttgart: Metzler 2010) S. 196; Michel Foucault, "Andere Räume", in Karlheinz Barck et al. (Hg.), *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, S. 34-46 (Leipzig: Reclam 1992), S. 34.

[95] McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art* (New York: HarperPerennial 1994), S. 100; vgl. auch Gabriele Voss, *Schnitte in Raum und Zeit: Notizen und Gespräche zu Filmmontage und Dramaturgie* (Berlin: Vorwerk: 2006), S. 53.

[96] vgl. Götz Großklaus, "Zeitlichkeit der Medien", in Trude Ehlert (Hg.), *Zeitkonzeptionen Zeiterfahrung Zeitmessung: Stationen ihres Wandels vom Mittelalter zur Moderne*, S. 3-11 (Paderborn: Schöningh 1997), S. 3-7; vgl. auch Bernhard Schäfers, "Zeit in soziologischer Perspektive", in Trude Ehlert (Hg.), *Zeitkonzeptionen Zeiterfahrung Zeitmessung: Stationen ihres Wandels vom Mittelalter zur Moderne*, S. 141-154 (Paderborn: Schöningh 1997); Norbert Elias, *Über die Zeit: Arbeiten zur Wissenssoziologie II* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1984).

[97] Manuel Castells, *End of Millenium: The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume III* (Malden: Wiley-Blackwell: 2000), S. 1; zu "timeless time" und "space of flows" vgl. auch Castells, *Network Society*, S. 407ff., 460ff.

[98] vgl. Manovich, *New Media*, S. 161-173; vgl. auch Christian Steininger, "Zeit als kulturwissenschaftliche Schlüsselkategorie: Ein Überblick zum Stand der Forschung", in Werner Faulstich & Christian Steininger (Hg.), *Zeit in den Medien - Medien in der Zeit*, S. 9-44 (München: Fink 2002).

ausgesetzt. Dem Datenbank-Code des Hypertexts wird jener der Immersion in den "Navigable Space" entgegengesetzt.[99] Der "Data Explorer" flaniert nicht zwischen den Elementen, sondern dringt immer tiefer in die andere Welt ein.[100] Kino und Literatur, "being lost in a book", haben auch schon auf diesen Effekt abgezielt. Dem Game gelingt dies aber mit einem neuen Grad an Realismus.[101]

Ausgehend von Spielhallen bahnen sich Games ab den Siebzigern über Home Video Units und ab den Neunzigern über den Gameboy ihren Weg in den Alltagsgebrauch. Die digitalen Versionen von Dungeons-and-Dragons-Brettspielen sind die Vorläufer des textbasierten Adventure-Games. Crowther und Woods haben mit ihrem Game *Colossal Cave Adventure* dieses Genre praktisch definiert. *Zork* und *The Last Express* bauen auf diesem auf und erweisen sich als ähnlich richtungsweisend für die virtuellen Spielwelten.[102] Manovich hebt zwei weitere Vertreter als "objects that exemplify new media's potential to give rise to genuinely original and historically unprecedented aesthetic forms" hervor : *Doom* und *Myst*.[103] Diese beiden Beispiele zeigen, auf welch unterschiedliche Art und Weise grafische 3D-Welten erkundet werden können. Unabhängig vom Genre werden viele Games als "Journey Stories" um das Erkunden unbekannter "Storyworlds" konstruiert.[104] Die Welt an sich ist dabei wichtiger als die Charakterisierung der Figuren, die sie bevölkern. Wie Manovich ausgearbeitet hat, geht die Idee des "Navigable Space" bis auf den Ursprung der Computerära zurück, als Norbert Wiener den Begriff der Kybernetik geprägt hat: "He derived the term cybernetics from the ancient Greek word *kybernetikos* which refers to the art of the steersman and can be translated as 'good at steering'".[105] Im Game spielt das in einen Avatar transformierte Subjekt die Hauptrolle der Geschichte und kann deren Verlauf durch sein Handeln bis zu einem gewissen Grad beeinflussen. Dieses Merkmal nennt Murray "Agency", "the satisfying power to take a meaningful action and see the results of our decisions and choices".[106] Crawford spricht von

---

[99] Manovich, *New Media*, S. 244.

[100] ibid. S. 271.

[101] vgl. Ryan, *Narrative*, S. 140ff.; Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story* (Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 2006), S. 98.

[102] Will Crowther & Don Woods, *Colossal Cave Adventure* (CRL 1976); Tim Anderson et al., *Zork* (Cambridge: Infocom 1980); Jordan Mechner, *The Last Express* (San Francisco: Smoking Car 1997); vgl. Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press 1997), S. 94-99.

[103] John Carmack et al., *Doom* (Mesquite: id Software 1993); Robyn Miller & Rand Miller, *Myst* (Spokane, Cyan 1993); vgl. Manovich, *New Media*, S. 244.

[104] Murray*, Hamlet*, S. 137; Landow, *Hypertext*, S. 250.

[105] Manovich, *New Media*, S. 217f.

[106] Murray, *Hamlet*, S. 126, 154.

"Interactive Storytelling".[107] Dieser kurze Überblick der hypermedialen und immersiven Praktiken zeigt, dass die beiden zugrundeliegenden Codes fundamental verschieden sind. Ob und wie sich diese dennoch im "Social Network Narrative" vereinen lassen, ist Gegenstand des folgenden Kapitels.

2.4 Die hybride Ästhetik zwischen "Hypermediacy" und "Immediacy"

Bolter und Grusin bauen ihre Theorie der Remediation auf den beiden Codes der "Hypermediacy" und der "Immediacy" auf, die sich in vielerlei Hinsicht mit denen der Hypermedialität und der Immersion decken: "addressing our culture's contradictory imperatives for immediacy and hypermediacy, demonstrates what we call a double logic of remediation".[108] Im Zentrum ihres Ansatzes steht der grundlegende Widerspruch zwischen dem Streben, Zugang zu immer mehr Inhalten über Medien zu erlangen, und dabei gleichzeitig alle Spuren von Mediation zu verstecken. Den Ursprung dieser Entwicklung sehen sie in der Zentralperspektive der Renaissance, die als erstes Medium versucht, für den Betrachter unsichtbar zu sein.[109] Diese Tendenz setzt sich in der Fotografie, dem Film sowie den digitalen Medien fort. Selbst originär am Computer hergestellte Grafiken verweisen meist auf frühere visuelle Kulturen, indem sie zum Beispiel bei der Darstellung auf die Zentralperspektive zurückgreifen. Sie sind also Remediationen oder Hybride früherer Medien. Das Internet kann mit der Terminologie von Bolter und Grusin als Remediation von elektronischen Kommunikationsnetzwerken wie Telegraf und Telefon sowie des grafischen Layouts von Zeitungen interpretiert werden. Virtuelle Realitäten sind Remediationen der virtuellen Räumlichkeit aus Malerei, Film und Fernsehens sowie des sozialen Raums von Städten, Parks und Shopping Malls.[110] Da am Computer grundsätzlich jedes andere Medium simuliert werden kann, bezeichnen ihn Kay und Goldberg als Metamedium.[111]

---

[107] Chris Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling* (Berkeley: New Riders 2004).

[108] Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 5.

[109] vgl. ibid. S. 21-24.

[110] vgl. Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 69, 183.

[111] vgl. Alan Kay & Adele Goldberg, "Personal Dynamic Media", in Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort (Hg.), *New Media Reader*, S. 393-404 (Cambridge: MIT Press 2003), [Orig. *IEEE Computer,* Vol. 10, Nr. 3, 1977]; vgl. auch Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 197-210.

> Given that computer media is simply a set of characters and numbers stored in a computer, there are numerous ways in which it could be presented to a user. Yet, as is the case with all cultural languages, only a few of these possibilities actually appear viable at any given historical moment.[112]

Es ist vor allem der immersive, filmische Code, der den Computer geprägt hat. Fernsehen und Homevideo haben diesen tief in den Alltagspraktiken des Subjekts verankert. Seine Reapplizierung auf die digitalen Praktiken erleichtert den Usern den Umgang mit dem Computer. Die mobile Kamera des Films hat maßgeblichen Einfluss auf die Darstellung von Game-Welten. "One of the most compelling features of *The Last Express* is the way in which a filmic sense of plot is integrated with the monitoring function that computer games have in common with television".[113] "Panning", "Tilting" und "Zooming", subjektive Kamera, Tiefenschärfe sowie Beleuchtung finden sich in Games wieder. Viele Games bestehen aus einer einzigen Einstellung, sei es im Blick über die Schultern eines Avatars oder in der Draufsicht bei einem Strategiespiel. Diverse Algorithmen wie Texture Mapping oder Bump Mapping sollen möglichst realitätsnahe Simulationen hervorbringen. "The visual culture of a computer age is cinematographic in its appearance, digital on the level of its material, and computational (i.e., software driven) in its logic".[114]

Neben "Immediacy" findet sich auch der Code der "Hypermediacy" am Computer wieder. Das singuläre Fenster zur Filmwelt wird am Computermonitor in multiple Fenster verschiedener Anwendungen unterteilt. Ein Schritt in diese Richtung wurde bereits im Kubismus durch den Bruch mit der Zentralperspektive gemacht. Experimente mit mehreren nebeneinander arrangierten Monitoren und Split Screens stammen unter anderem von Abel Gance, Norman Jewison, Hans Richter, Walter Ruttman, Andy Warhol und Lois Weber. Waren sie noch Ausnahmen der Regel, gelingt es den digitalen Praktiken den Code des Fensters zu modifizieren. Das GUI verändert mit seinen multiplen Fenstern nicht nur die visuelle Form, sondern prägt auch die Praktik des Multitaskings.[115] Es knüpft dabei teilweise an das Zappen beim Fernsehen an.[116]

---

[112] Manovich, *New Media*, S. 70.

[113] Aarseth, *Cybertext*, S. 98; vgl. auch Manovich, *New Media*, S. 165.

[114] Manovich, *New Media*, S. 180; vgl. 75-84; vgl. auch Pat Mellencamp, "The Zen of Masculinity: Rituals of Heroism in *The Matrix",* in Jon Lewis (Hg.), *The End of Cinema As We Know It: American Film in the Nineties*, S. 83-94 (New York: Univ. Press 2001).

[115] vgl. Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (Cambridge: MIT Press 2006).

[116] vgl. Manovich, *New Media*, S. 24.

Auf Grund der Hybridität der digitalen Praktiken zweifeln viele Theoretiker an, dass sie eine neuartige Ästhetik hervorbringen, weil sie nur alte Stile kannibalisieren. Nach Jean Baudrillards Theorie von Simulakra und Simulation zeichnet sich die Postmoderne durch ihre "Hyperrealität" aus:

> Die Realität geht im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdoppelung des Realen, vorzugsweise auf der Grundlage eines anderen reproduktiven Mediums - Werbung, Photo etc. – und von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale, es wird zur Allegorie des Todes, aber noch in seiner Zerstörung bestätigt und überhöht es sich: es wird zum Realen schlechthin, Fetischismus des verlorenen Objekts – nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal.[117]

In seinen Polemiken zur Postmoderne spricht Baudrillard davon, dass heute jeglicher Bezug zu realen Signifikaten verloren gegangen ist. Jameson baut in Zusammenhang mit Fragmentierung, Instabilität und Desorientierung in der Postmoderne auf Baudrillard auf, deutet diese Entwicklung aber als Ausfluss des Späten Kapitalismus. Die Selbstreferentialität, ein Versatzstück aus der Counter Culture, führe dazu, dass es keine monumentalen Werke mehr gäbe, sondern nur endlose Rekombinationen von Fragmenten bestehender Kunstwerke. Gleichzeitig hebt er die Bricolage als genuine Logik der Postmoderne hervor, die ihre stärkste und authentischste Ausprägung in experimentellen Videofilmen hat.[118] Deleuze spricht vom Übergang des "Bewegungs-Bilds" des klassischen Kinos zum "Zeit-Bild" des modernen Kinos, in dem Zeit und Raum zunehmend diskontinuierlich montiert werden. Elemente dieser Entwicklung finden sich bereits bei Hitchcock und den Regisseuren der Novelle Vague, wie Buñuel, Resnais und Godart.[119] In Hinblick auf Zitate und Referenzen übertrifft Quentin Tarantino die Regisseure der Novelle Vague bei weitem. Zum Beispiel weist *Pulp Fiction* IMDb zufolge 129 Verweise auf, *À bout de souffle* nur 8.[120] Filme wie *American Graffiti* und *Chinatown* versuchen auf nostalgische Art und Weise die Vergangenheit einzufangen.[121]

---

[117] Jean Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod* (München: Matthes & Seitz 1982), S. 144.

[118] vgl. Fredric Jameson, *Postmodernism or The cultural logic of Late Capitalism* (Durham: Duke Univ. Press 1991), S. 96; Thomas Elsaesser, "Augenweide am Auge des Maelstroms? Francis Ford Coppola inszeniert Bram Stoker's Dracula als den ewig jungen Mythos Hollywood", in Andrea Rost & Mike Sandbothe (Hg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne*, S. 63-115 (Frankfurt/Main: Verlag der Autoren 1998); Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 56ff.

[119] vgl. Oliver Fahle & Lorenz Engell (Hg.), *Der Film bei Deleuze* (Weimar: Verlag der deutschen Bauhaus-Universität 1999);

[120] vgl.Ernst Schreckenberg, "Was ist postmodernes Kino? Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage", in Andrea Rost & Mike Sandbothe (Hg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne,* S. 119-130 (Frankfurt/Main: Verlag der Autoren 1998); Quentin Tarantino, *Pulp Fiction* (USA: Miramax 1994); Jean-Luc Godart, *À bout de souffle* (Frankreich: Films Around the World 1960).

[121] vgl. Jameson, *Postmodernism*, S. 19; George Lucas, *American Graffiti* (USA: Universal 1973); Roman Polanski, *Chinatown* (USA: Paramount 1974).

Die digitalen Praktiken erleichtern Verweisen und Zitieren durch Links und Copy-and-Paste. Enduser generieren am PC generell kaum von Grund auf Neues. Meist besteht die Interaktion mit dem Computer im Auswählen von Elementen aus Menüs, Listen und Bibliotheken. "Selection" und "Compositing" sind grundlegende Praktiken mit der "Database of Culture". Manovich weist darauf hin, dass die "Electronic Art" von jeher eine "modification of an already existing signal" ist.[122]. Beim Sprung von der analogen zur digitalen Technologie hat sich lediglich die Auswahl vergrößert. Die User eignen sich im Umgang mit digitalen Medien Praktiken an, die ursprünglich aus der DJ-Kultur stammen:

> The DJ best demonstrates its new logic: selection and combination of preexistent elements. [...] In contrast to "paste and cut" metaphor of modern GUI which suggests that selected elements can be simply, almost mechanically combined, the practice of live electronic music demonstrates that true art lies in the "mix".[123]

Manovich fasst die "Remix Culture" also als neue Kulturform auf und spricht den Remixes und Mashups eigenständigen, originären Charakter zu. Die eigentliche Leistung besteht nicht in der Erschaffung eines neuen Mediums, sondern in der neuen Art und Weise, wie unterschiedliche Medien mit Hilfe von Datenbanken, Suchmaschinen, Bildbearbeitungsprogrammen, Simulationen und anderen Technologien kreativ integriert werden.[124] Manovich meint, die Medienhybridisierung am Computer sei bereits so weit fortgeschritten, dass von einer neuen Entwicklungsphase der DJ-Kultur gesprochen werden kann, die er "Deep Remixability" nennt: "For what gets remixed today is not only content from different media but also their fundamental techniques, working methods, and ways of representation and expression".[125] Dadurch, dass praktisch jede Form des grafischen Designs am Computer simuliert werden kann, entsteht eine neue, hybride und globale Ästhetik. In der "Velvet Revolution", die Manovich zwischen 1993 und 1998 ansetzt, verschmelzen Kino, Animation, Special Effects, Grafikdesign und Typografie am Computer zu einer neuen Metasprache. Diese hybride Ausdrucksform kommt am stärksten in Musikvideos, Werbungen und Nachrichtensendungen zum Ausdruck.[126] Live-Action Footage ist in derartigen Mixed-Media-Produktionen, in denen Jameson die zeitgenössische Form des Gesamtkunstwerk sieht, nur ein Element unter vielen gleichwertigen.[127] Everett knüpft unter anderem an die Ergebnisse von Caldwell und Manovich an und bezeichnet die Ästhetik der

---

[122] Manovich, *New Media*, S. 141; 126.

[123] ibid. S. 135.

[124] vgl. Manovich*, Software*, S. 233ff; Christy Dena, "The Future of Digital Media Culture is All in Your Head: An Argument for Integration Cultures", in *Leonardo Electronic Almanac,* Vol. 16, Nr. 2 (Cambridge: MIT Press 2008).

[125] Manovich, *Software*, S. 130.

[126] vgl. ibid. S. 113ff., 130.

[127] vgl. Jameson, *Postmodernism*, S. 172.

digitalen Intertextualität als "Digitextuality". Dem Subjekt wird durch die visuelle Hybridisierung der Games, den MTV-Stil, den Inserts der Nachrichtensender im "CNN-look" und Multitasking eine fundamentale "Hyperattentiveness" antrainiert.[128] Gerald Steinhardt greift ebenfalls die Veralltäglichung der digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien auf, die durch eine hohe Dichte an Informationen, den rasanten Wechsel an Reizen und oberflächliche, mosaikhaft-zerhackte Bilder gekennzeichnet sind, und spricht vom Zeitalter der "kaleidoskopischen Wahrnehmung".[129]

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Ästhetik von Hypertext und Games grundverschieden ist. Hypertext basiert auf dem sprunghaften Navigieren durch heterogene Elemente einer Datenbank. In ihm manifestiert sich der Code der Hypermedialität. Dieser geht mit der Fragmentierung und Modularisierung von Elementen, die gemeinsam eine intertextuelle, unabgeschlossene Fläche bilden, einher. Games veranschaulichen den Code der kontinuierlichen Immersion, der "Immediacy". Sie versuchen mit den Mitteln des Films die Realität nachzuahmen. Der kleinste gemeinsame Nenner der beiden digitalen Paradigmen ist die Interaktivität und die Verräumlichung.[130]

Wichtiger als die Frage, ob sie eine neuartige Ästhetik hervorbringen, ist, dass durch sie das Computer-Subjekt neuartige Praktiken routinisiert, deren Reichweite über den Umgang mit digitalen Medien hinausgeht:[131] "The Culture has come full circle. If with GUI the physical environment migrated into the computer screen, now the conventions of GUI are migrating back into our physical reality".[132] Dazu zählen Wahlentscheidungen, experimentelle Suche, gezielte Suche, Assoziieren, Multitasking, Kombination, Remix und der Wechsel zwischen verschiedenen "Views". Wobei die Fortschritte der technischen Apparate nicht die Ursache für die Veränderung der Praktiken sind. Technologien greifen nur gesellschaftliche Entwicklungen auf und verfestigen sie. Die beiden Kräfte stehen in einem stetigen Wechselverhältnis.[133] Die ausgearbeiteten, digitalen Praktiken bilden die Grundlage für das "Social Network Narrative", werden innerhalb der Artefaktbedingungen des Web 2.0 allerdings noch modifiziert.

---

[128] Everett, "Digitextuality", S. 5, 8; Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 189.
[129] vgl. Steinhardt, "Wahrnehmung".
[130] vgl. Landow, Hypertext, S. 250; Murray, *Hamlet*, S. 71-90; Ryan, *Narrative*, S. 12.
[131] vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 574-585.
[132] Manovich, *New Media*, S. 214.
[133] vgl. Steinhardt, "Wahrnehmung", S. 93.

2.5 Social Media und Prosumer im Web 2.0 der Participatory Culture – Begrifflichkeit

Die Postmoderne ist die erste Subjektkultur, in der das Subjekt im Zentrum steht. Dies äußert sich beispielsweise in der Praktik des Self-Branding am Arbeitsmarkt. Die neuartigen Artefaktbedingungen der digitalen Technologien des Selbst rund um Computer und Internet bilden die Hauptbruchstelle zu früheren Subjektkulturen. Am Beginn des 21. Jahrhunderts kommt es zu einer Überlagerung dieser beiden Entwicklungen, welche die "Participatory Culture" entstehen lässt. Das ursprünglich datenorientierte World Wide Web entwickelt sich zum am Subjekt orientierten Web 2.0.

Der Begriff der "Participatory Culture" bezeichnet grundsätzlich die Gegenbewegung zur "Consumer Culture". Wie in Kapitel 2.1 ausgearbeitet, versucht das postmoderne Subjekt sich Gegenstände des Konsums auf kreative Art und Weise individuell anzueignen. Diese Praktik erfasst in der "Participatory Culture" auch das Internet. Henry Jenkins Definition lautet:

> The term, participatory culture, contrasts with older notions of passive media spectatorship. Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules that none of us fully understands.[134]

An anderer Stelle schreibt er:

> Let's define participatory culture as one:
>
> 1. With relatively low barriers to artistic expression and civic engagement
> 2. With strong support for creating and sharing one's creations with others
> 3. With some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices
> 4. Where members believe that their contributions matter
> 5. Where members feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created).

[134] Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, (New York: Univ. Press 2006), S. 3.

> Not every member must contribute, but all must believe they are free to contribute when ready and that what they contribute will be appropriately valued.[135]

Damit rücken die medialen Praktiken der mittlerweile achtzig Jahre alten Forderung von Bertolt Brecht nach einem bidirektionalen Kommunikationsapparat wieder ein Stück näher.[136] Das Subjekt der "Participatory Culture" ist ein Prosumer, ein "*Pro*ducer-Con*sumer*" beziehungsweise ein "*Pro*fessional Con*sumer*".[137] Es sind vor allem die neuen Onlineplattformen wie MySpace, Facebook, YouTube, Flickr und Wikipedia, die dieses Element der Postmoderne verstärken. Deshalb wird heute der Begriff des Prosumers häufig in Verbindung mit dem Web 2.0, einem ähnlich unscharf bestimmten Terminus, gebracht. Er wird meist Tim O'Reilly zugeschrieben, obwohl er bereits zuvor in Fachzeitschriften Verwendung gefunden hat und meint die neuen am Subjekt orientierten Artefaktbedingungen im World Wide Web, die es erleichtern sich mit anderen zu vernetzen und zu kommunizieren.[138] Das Web 2.0 ist eine neue Phase des Internets, die durch einen starken Zuwachs an "User Participation", "User Generated Content" und "Information Sharing" gekennzeichnet ist. Zu den neuen Technologien zählen Blogs, kollaborative Projekte wie Wikipedia und "Content Communities" wie YouTube für Video und Flickr für Fotografie.[139] Den Höhepunkt der Entwicklung der subjektzentrierten Plattformen bilden Social Network Sites, unter ihnen Friendster, MySpace, Netlog, Facebook, Google+ und die VZ-Netzwerke, die ausschließlich darauf ausgelegt sind, das persönliche Leben mit anderen zu teilen. One-to-Many-Kommunikation erlaubt es, die Beziehung zu einer großen Zahl an Kontakten unabhängig von raumzeitlichen Distanzen aufrechtzuerhalten. Diese Plattformen unterstützen das Subjekt beim Informations-, Identitäts- und Beziehungsmanagement. Außerdem bieten immer mehr Websites Social Media Funktionen oder die Verknüpfung mit bestehenden

---

[135] Henry Jenkins et al, "Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century", *Digital Media and Learning* (Chicago: MacArthur Foundation 2006, http://digitallearning.macfound.org/site/c.enJLKQNlFiG/b.2108773/apps/nl/content2.asp?content_id=%7BCD911571-0240-4714-A93B-1D0C07C7B6C1%7D&notoc=1), S. 7.

[136] vgl. Bertolt Brecht, "Der Rundfunk als Kommunikationsapparat", in *Schriften zur Literatur und Kunst I*, S. 132-140 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1967); vgl. auch Hans Magnus Enzensberger, "Baukasten zu einer Theorie der Medien", *Palaver: Politische Überlegungen (1967-1973)*, S. 91-128 (Frankfurt/Main: 1974).

[137] vgl. Alvin Toffler, *The Third Wave* (Melbourne: Collins 1980).

[138] vgl. Tim O'Reilly, "What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", *O'Reilly* (30. September 2005, http://oreilly.com/web2/archive/ what-is-web-20.html).

[139] vgl. Alexander Richter & Michael Koch, "Social Software: Status quo und Zukunft", *Technischer Bericht Nr. 2007-01* (München: Universität der Bundeswehr 2007, http://www.unibw.de/wow5_3/forschung/social_software/), S. 4ff.; Andreas M. Kaplan & Michael Haenlein: "Users of the World, unite! The challenges and opportunities of Social Media", in *Business Horizons,* Vol. 53, S. 59-68 (Amsterdam: Elsevier 2010); Kaplan und Haenlein zählen auch virtuelle Onlinewelten wie *World of Warcraft* zu Social Media. Diese werden in der vorliegenden Arbeit ausgeklammert. Anderson inkludiert "Aggregating Services", "Data mashups" und andere Dienste zum "Tracking and filtering" wie RSS oder Digg sowie "Replicate office-style software in the browser" à la Google Docs dazu. vgl. Paul Anderson, "What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education", *JISC Technology and Standards Watch* (Feb. 2007, http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf).

Social Network Sites an. Auf inhaltlicher Ebene knüpfen Social Network Services an die Geständniskultur von TV-Formaten wie der Versteckten Kamera und diversen Talk- und Reality-Shows an.

Ein besonderes Merkmal der sozialen Onlineplattformen besteht darin, dass sie jedermann verwenden kann. Dies lässt sich einerseits auf Fortschritte im technischen Bereich zurückführen, wie Breitbandverbindungen, Flatrates sowie höhere Usability durch Technologien wie Ajax und HTML5. Dadurch finden sich auch Nichtexperten beziehungsweise Amateure auf Social Media Plattformen zurecht.[140] Andererseits sind die "Digital Natives" der "Net Generation" in eine Gesellschaft vernetzter Digitaltechnologien, Blogs, Instant Messaging und mobiler Endgeräte gewachsen. Sie haben neuartige Artefaktbedingungen vorgefunden und mitgeprägt. Rolf Schulmeister gibt in *Gibt es eine "Net Generation"?* einen detaillierten Überblick des Forschungsstandes zum Thema "Digital Natives" und kommt zum Schluss, "dass die neue Kulturtechnik für diejenigen, die mit ihr aufgewachsen sind, keine neue Kulturtechnik ist wie für die Älteren, sondern ein Alltagswerkzeug, dessen vorwiegender Zweck die Kommunikation ist, um den Kontakt zu den Peers zu erhalten und zu organisieren".[141]

Social Media Plattformen erweitern die digitalen Selbstpraktiken um eine neuartige Dimension der Subjektzentrierung. Diese verbreitet sich rasant in der Gesellschaft und führt dazu, dass immer mehr Lebensbereiche, vor allem jene der Partizipation, des Aktivismus und der alltäglichen Kommunikation, in das Internet verlagert und dadurch transformiert werden. Wie mit dem "Social Network Narrative" gezeigt wird, erfasst diese Bewegung auch das Filmnarrativ. Social Media ist aber weder ein Produkt der "Participatory Culture", noch hat sich die "Participatory Culture" auf Grund von Social Media formiert. Der DIY-Code ist ein integraler Bestandteil des postmodernen Subjektmodells. Die neuen Selbsttechniken der Social Media sind dadurch auf hohe Bereitschaft gestoßen und haben in wechselseitiger Beziehung die Partizipation und die Ausbreitung des Web 2.0 beschleunigt.[142] Manovich hebt den Unterschied zur früheren digitalen Revolution hervor: "If the professional media revolution of the 1990s can

---

[140] vgl. Jennefer Hart et al., "Exploring the Facebook Experience: A New Approach to Usability", in *Proceedings of the 5th Nordic conference on Human-computer interaction*, S. 471-474 (New York: ACM 2008); Anderson, "Web 2.0".

[141] Rolf Schulmeister, *Gibt es eine "Net Generation"?* (Universität Hamburg 2009, http://www.zhw.uni-hamburg.de/uploads/schulmeister_net-generation_v3.pdf), S. 15; vgl. auch Dena, "Media Culture"; John Palfrey & Urs Gasser, *Born Digital: understanding the first generation of digital natives* (New York: Basic 2008).

[142] vgl. Henry Jenkins, "What Happened before YouTube", in Burgess et al., *YouTube*, S. 109-125.

be identified with a small set of software applications, the cultural software which enables new media ecology emerging in the middle of 2000s is much more diverse and heterogeneous".[143] Murray hat schon 1997 darauf hingewiesen, dass es die sozialen Praktiken sind, welche die digitalen Technologien im Alltagsgebrauch verankern werden: "Documentary elements of the Web – the family albums, travel diaries, and visual autobiographies of the current environment – are pushing digital narrative closer to the mainstream".[144]

2.6 Praktiken der digitalen Selbstnarration

Das postmoderne Kreativsubjekt strebt nach aktiver, subversiver, selbstexpressiver Aneignung seiner Konsumgüter. Alasdair MacIntyre meint, dass "der Mensch [...] im wesentlichen ein Geschichten erzählendes Tier" ist.[145] Im Web 2.0 werden diese beiden Merkmale im digitalen Code institutionalisiert. Social Media Funktionen fordern den User auf selbst Inhalte zu veröffentlichen, und zwar in Form ihrer individuellen Geschichten des Alltags. Sie sind Chance und Imperativ zugleich. Die Praktik des "Web 2.0 Storytelling" oder "Digital Storytelling" ist ein hybrides Geflecht von Elementen aus Hypertext, Gaming, Fankultur, oraler Erzähltradition, Roman, Magazin und seriellen Formaten aus Print, Radio und Fernsehen.[146] Im Internet vollzieht sich damit ein Paradigmenwechsel vom "Exploring" und "Searching" des Hypertexts zum Linking, Tagging, Sharing, Rating, Voting, Tweeting etc. Die Partizipation im Web besteht nicht mehr nur darin, sich einen Weg durch das WWW zu bahnen, sondern die User legen selbst neue Wegpunkte für die anderen fest. Die DIY-Kultur erfasst damit die Kommunikations- und Medientechnologien. Und für beinahe jeden erdenklichen Lebensbereich existiert bereits eine spezielle Web-2.0-Plattform, die für die vom Kreativsubjekt produzierten Inhalte eine Öffentlichkeit schafft, wie zum Beispiel YouTube oder Vimeo für Video, Flickr für Fotos, Twitter für Nachrichtenupdates und Tumblr für diverse Fundstücke. Boyd nennt diese neuen Diskursräume "Networked Publics":

---

[143] Manovich, *Software*, S. 226.

[144] Murray, *Hamlet*, S. 252.

[145] Alasdair MacIntyre, *Der Verlust der Tugend* (Frankfurt/Main: Campus 1981), S. 288.

[146] vgl. Bryan Alexander & Alan Levine, "Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre", in *Educause Review*, Vol. 43, Nr. 6, S. 40-56 (2008, http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume43/Web20StorytellingEmergenceofaN/163262); Markus Specker et al, "Gestaltungsdimensionen im interaktiven digitalen Storytelling", in A.M. Heinecke & H. Paul (Hg.), *Mensch & Computer 2006: Mensch und Computer im StrukturWandel*, S. 273-282 (München: Oldenbourg 2006), S.274.

> Networked publics connect people through networked technology and create public spaces through networked technology in which people can come together. User-generated content is a core part of networked publics. People don't just consume together - they produce together. And, ideally, they consume and produce as part of everyday participation.[147]

Auf Social Network Sites macht das Subjekt sein Privatleben seinen Kontakten zugänglich.[148] Im Gegenzug erhält es Einblick in ihr Leben. Die Suche nach Daten im WWW wird in die Praktik des "Social Searching", der gezielten Suche nach einer Person anhand bestimmter Merkmale wie Name oder Hobbys, transformiert. "Social Browsing" meint im Gegensatz dazu das assoziative Stöbern nach neuen Kontakten auf einer Social Network Plattform. Die Kehrseite ist der Zwang zur permanenten Bereitschaft des Subjekts Inhalte herzustellen. Es steht im stetigen Wettbewerb um Individualität und Aufmerksamkeit. Dabei treten Codeelemente aus dem persönlichen Brief und dem Tagebuch sowie der Autobiografie und dem Stammbuch der bürgerlichen Moderne auf.[149] Die Comment-, Rating- und Voting-Funktionen institutionalisieren die Praktiken des Wählens und des Gewähltwerdens aus dem Managementdiskurs. Boyd hat vier Eigenschaften ausgearbeitet, welche die Kommunikation auf Social Network Sites von der im Alltag unterscheiden und spezifische Praktiken ermöglichen:[150] "Persistence, "Searchability", "Replicability" und "Invisible Audiences". Die Persistenz der Daten im WWW ermöglicht Suchen und Stöbern, sowie das Dekontextualisieren von Daten durch Copy-and-Paste, eine Grundvoraussetzung für die Remix- und Mashup-Praktiken. Diese Eigenschaften führen dazu, dass den Usern das tatsächliche Publikum der von ihnen hergestellten Inhalte unbekannt ist.

Die Problematik des Publikums wurde bisher vor allem in Hinblick auf Privacy-Risiken bei Kindern und Jugendlichen diskutiert.[151] Sie verhalten sich im Web 2.0 meist wie innerhalb ihrer Peer Group.[152] In Wirklichkeit ist ihr Content aber für ein viel größeres Publikum zugänglich.

---

147 danah m. boyd, "Understanding Socio-Technical Phenomena in a Web 2.0 Era", *MSR New England Lab Opening* (Cambridge: MIT 22. September 2008, http://www.danah.org/papers/talks/MSR-NE-2008.html).

148 vgl. Lee Humphreys, "Mobile social networks and urban public space", in *New Media and Society,* Vol. 12, Nr. 5, S. 763-778 (Los Angeles: SAGE 2010); Cliff Lampe et al., "A Face(book) in the Crowd: Social Searching vs. Social Browsing", in *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work,* S. 167-170 (New York: ACM 2006).

149 vgl. Sebastian Horn, "Facebook: Virtueller Nebenschauplatz der Gegenwart", in *Zeitschrift für Medienpsychologie*, Vol.19, Nr. 3, S. 126-129 (Göttingen: Hogrefe 2007).

150 vgl. boyd, "Youth", S. 7ff.; boyd, "Phenomena"; danah m. boyd, "Social Network Sites: Public, Private, or What?" in *The Knowledge Tree* (2007, http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/?page_id=28), S. 2f.

151 vgl. Andrew Schrock & danah m. boyd, "Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content", in *Enhancing Child Safety & Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force*, S. 73-145 (Durham: Carolina Academic Press 2008); Kimberly J. Mitchell et al., "Trends in Youth Reports of Sexual Solicitations, Harassment and Unwanted Exposure to Pornography on the Internet", in *Journal of Adolescent Health*, Vol. 40, Nr. 2, S. 116-126 (Amsterdam: Elsevier 2007).

152 vgl. Nicole Ellison et al. "Spatially Bounded Online Social Networks and Social Capital: The Role of Facebook", *Annual Conference of the International Communication Association* (Dresden 2006, http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.85.5541&rep=rep1&type=pdf).

Für die vorliegende Arbeit ist von Relevanz, dass sich die User einer Social Media Plattform stets ein Publikum zur Interaktion vorstellen. Das heißt sie sprechen stets als "jemand" und schlüpfen je nach Situation in eine spezifische Rolle. Der Wechsel zwischen Social Media Plattformen oder Chatfenstern entspricht einem Wechsel der Erzählsituation und der Rolle.[153] Der Umstand, dass die Interaktionspartner als entkörperlichte, selbststilisierte Symbolgestalten auftreten, knüpft an die visuelle Kultur der Oberflächen der Avantgarde an.

Jenkins et al. haben einen Anforderungskatalog an Skills zusammengestellt, die sich das Subjekt aneignen muss, um sich in den veränderten Artefaktbedingungen zurechtzufinden.[154] Sie knüpfen mit der "Collective Intelligence" an Pierre Levy an und betonen die Relevanz von kollaborativen Skills.[155] Die User müssen die neuartigen Werkzeuge zur Interaktion erlernen und sich in die Rolle der anderen versetzen können. Informationen aus Onlinequellen müssen sie richtig suchen, sortieren und beurteilen können. Außerdem erstrecken sich Inhalte oft über mehrere Medienkanäle und müssen erst zusammengeführt werden. Die Selbstdarstellung auf Social Network Sites erfordert stetige Selbstreflexivität und Self-Monitoring, damit das Subjekt möglichst wirksam zur Geltung kommt.[156] Reichert wendet den Begriff des "Selbst-managements" auf den Umgang mit Social Network Sites an. Dieses umfasst Selbstbeobachtung, Selbstinstruktion, Selbstkontrolle, Zielsetzungen und Flexibilität und berücksichtigt biografische Sozialisation, persönliche Lebensführung, kulturelles Umfeld, und berufliche Laufbahn-planung.[157]

Die genannten Fähigkeiten sind Grundvoraussetzung für den Umgang mit Social Media. Im Web 2.0 ist das Subjekt stets von Erzählungen umgeben und wird dazu aufgefordert, selbst, oft in Kollaboration mit anderen, zu erzählen. Auf Grund dieser hohen Dichte an Narrativen etabliert sich eine Ökonomie der sozialen Aufmerksamkeit.[158] Der Einzelne gibt Informationen aus seinem Leben preis, um die Aufmerksamkeit anderer zu erlangen. Die Tabugrenze sinkt im

---

[153] vgl. Lüders, *Selbstpraktiken*, S. 173; Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (New York: Simon&Schuster 1995).

[154] vgl. Jenkins et al., "Participatory Culture", S. 4.

[155] vgl. Pierre Levy, *Collective Intelligence: Man's Emerging World in Cyberspace* (New York: Perseus 2000).

[156] vgl. Giddens, *Self-Identity*, S. 48; Hans D. Mummendey, *Psychologie der Selbstdarstellung* (Göttingen: Hogrefe 1990), S. 110.

[157] vgl. Reichert, *Amateure*, S. 20; danah m. boyd & Jeffrey Heer, "Profiles as Conversation: Networked Identity Performance on Friendster", in *Proceedings of the Hawai'i International Conference on System Sciences*, S. 59ff. (Kauai: IEEE Computer Society 2006); danah m. boyd, "Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life", in David Buckingham (Hg.), *MacArthur Foundation Series on Digital Learning: Youth, Identity, and Digital Media Volume* (Cambridge: MIT Press 2007).

[158] vgl. Franck, *Aufmerksamkeit*.

Kampf um Aufmerksamkeit kontinuierlich und die User empfinden es als selbstverständlich, intime Inhalte zu veröffentlichen. Pinnwandeinträge oder eine hohe Zahl an Kommentaren werden am Aufmerksamkeitsmarkt zu "'Trophäen' sozialer Beziehungen".[159]

Die Bereitschaft zur "Sozialpornografie" deutete sich bereits mit dem Erfolg von Reality-TV an. Auf YouTube setzt sich dieser Trend fort. Der DIY-Code wird auf das Video übertragen und es etabliert sich ein Gegenkino der Intimsphäre. Die YouTube-Kultur basiert zum einen auf der Website als Distributionsplattform und zum anderen auf erschwinglichem Equipment wie Webcams und Handy-Kameras. Durch die Verbreitung von Software für Videoschnitt und Nachbearbeitung erreichen viele Videos einen hohen Grad an Professionalität. Außerdem kommen Fanproduktionen ihren Originalen durch den Einsatz offizieller Merchandisingartikel sehr nahe. Wie sich herausstellt, haben die Zuseher aber auch keine Problem mit amateurhaften Umsetzung.[160]

Wie auch die YouTube-Kultur zeigt, erfolgt die Kommunikation im Web 2.0 primär über das Zeigen und weniger über verbales Erzählen: "Im Web 2.0 steht die Kommunikation über Bilder im Vordergrund".[161] Während in der Frühphase der Social Media Plattformen die Selbstdarstellung auf den Profilen fast ausschließlich auf textueller Ebene mit dem Profilfoto als einzigem "multimedialen" Element. erfolgte, werden heute weniger diskursive und mehr

---

[159] Reichert, *Amateure*, S. 77; vgl. auch Geert Lovink, *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture* (New York: Routledge 2007).

[160] vgl. Jenkins, *Fans*, S. 131ff.; Reichert, *Amateure*, S. 194ff.; Helen Wood & Bev Skeggs: "Spectacular Morality. 'Reality' television, individualisation and the remaking of the working class", in David Hesmondhalgh & Jason Toynbee, *The Media and Social Theory*", S. 177-193 (London: Routledge 2008); Eggo Müller, Performativ, transformativ, interaktiv: Fernsehen als Dienstleistungsagentur im digitalen Medienensemble", in *montage/av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation,* Vol. 14, Nr. 1, S. 136-154 (Berlin: Gesellschaft für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 2005, http://www.montage-av.de/pdf/141_2005/14-1_Eggo_Mueller-Performativ-transformativ-interaktiv.pdf); Gareth Palmer, "'The New You:' Class and transformation in lifestyle television", in Su Holmes & Deborah Jermyn, *Understanding Reality Television*, S. 173-190 (London: Routledge 2004); Estella Tincknell & Parvati Raghuram, "Big Brother: Reconfiguring the 'active' audience of cultural studies? in Su Holmes & Deborah Jermyn, *Understanding Reality Television,* S. 252-269 (London: Routledge 2004); Lucas Hilderbrand, "Youtube: Where Cultural Memory and Copyright Converge", in *Film Quarterly*, Vol. 61, Nr. 1, S. 48-57 (Berkeley: Univ. of California Press 2007).

[161] Birgit Richard, "Art 2.0: Kunst aus der YouTube! Bildguerilla und Medienmeister", in Birgit Richard & Alexander Ruhl (Hg.), *Konsumguerilla: Widerstand gegen Massenkultur*, S. 225-246 (Frankfurt/Main: Campus 2008), S. 225.

präsentative Symbole verwendet.[162] Die Plattformen werden stets optimiert und um neue, vor allem multimediale Funktionen erweitert. Bestand auf Facebook ein Status-Update ursprünglich aus einem kurzen Kommentar, können heute Links, Fotos, Videos und Geodaten veröffentlicht werden. Auf YouTube erfolgt die "Conversation through Media" beispielsweise mit der Funktion der "Video Response".[163] Die User schreiben Bildern eine höhere Glaubwürdigkeit zu, weil sie vermeintlich schwieriger zu manipulieren sind als eine rein wortbasierte Selbstbeschreibung.

> Mit den erwähnten objektivierenden Wissenstechniken kann zum Beispiel die Außenperspektive einer auktorialen Erzählerfigur und das berichtende Erzählen etabliert werden. [...] Ausgehend von der Verankerung der auktorialen Erzählinstanz entstehen weitere Möglichkeiten, die multimedialen Schauplätze der biografischen Selbstpräsentation auf eine best Weise zu verknüpfen, die chronologische Abfolge der erzählten Ereignisse zu verändern und durch zeiträumliche Rückwendungen und Vorausdeutungen an Anschein einer souveränen Verfügbarkeit über Raum und Zeit zu vermitteln.[164]

Die von Boyd zusammengefassten Merkmale von Kommunikation im Web 2.0 wirken sich auch auf die Selbsterzählung aus. Wie Reichert ausführt, bricht die digitale Erzählweise mit der chronologischen Abfolge der Biografie. Linearität, Geschlossenheit und Homogenität werden von der Datenbank-Logik der Archivierung, Verfügbarkeit und Vernetzung einzelner Episoden aus der Biografie verdrängt.[165] Die spezifischen Wissenstechniken des Web 2.0 wirken zum Teil objektivierend. Im Gegensatz zum Fernsehen sind Social Media Plattformen nicht offensichtlich moderiert, inszeniert oder dramaturgisch aufbereitet. Spezielle Handlungs- und Kommunikationspraktiken des Web 2.0, wie der informelle Stil der Mitteilungen mit Akronymen, umgangssprachlichen Ausdrücken und Inflektiven, verstärken den Eindruck von Authentizität. Sie zeigen den vermeintlichen Alltag des Menschen.[166] Die Möglichkeiten zur Fiktionalisierung und zur dramaturgischen Selbststilisierung knüpfen an das ästhetizistische Subjektmodell der

---

[162] vgl. Ulrike Wagner et al., "Web 2.0 als Rahmen für Selbstdarstellung und Vernetzung Jugendlicher: Analyse jugendnaher Plattformen und ausgewählter Selbstdarstellungen von 14- bis 20-Jährigen", in *Das Internet als Rezeptions- und Präsentationsplattform für Jugendliche* (München: Institut für Medienpädagogik 2009, http://www.jff.de/dateien/Bericht_Web_2.0_Selbstdarstellungen_JFF_2009.pdf); Shanyang Zhao et al., "Identity Construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships", in *Computers in Human Behavior*, Vol. 24, Nr. 5, S. 1816-1836 (Amsterdam: Elsevier 2008); Nicole Ellison et al., "Managing Impressions Online: Self-presentation processes in the online dating environment", in *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 11, (Bloomington: Indiana Univ. 2006, http:// jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/ellison.html).

[163] Lev Manovich: "The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?" in *Critical Inquiry,* Vol. 35, Nr. 2, S. 319-331 (Chicago: Univ. Press 2008).

[164] Reichert, *Amateure*, S. 81.

[165] vgl. ibid. S. 82-85.

[166] vgl. Kathrin Peters & Andrea Seier, "Home Dance: Mediacy and Aesthetics of the Self on YouTube", in Pelle Snickers & Patrick Vonderau (Hg.), *The YouTube Reader*, S. 187-203 (Stockholm: National Library 2009); Torsten Näser, "Authentizität 2.0: Kulturanthropologische Überlegungen zur Suche nach ‚Echtheit' im Videoportal YouTube", in *kommunikation@gesellschaft*, Jg. 9, Beitrag 2, n-p. (Frankfurt: 2008, http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2008_Naeser.pdf); Markus Kuhn, "Medienreflexives filmisches Erzählen im Internet: Die Webserie PIETSHOW", in *Rabbit Eye: Zeitschrift für Filmforschung*, Nr. 001, S. 19-40 (Universität Hamburg: 2010, http://www.rabbiteye.de/2010/1/kuhn_erzaehlen_im_internet.pdf).

Avantgarde an.[167] Das Spiel mit Authentizität und dem Grad an medialer Inszenierung ist ein Charakteristikum aller Formate der Geständniskultur. Es ist dieser Schwebezustand zwischen Faktischem und Fiktionalem, der Spannung erzeugt und einen besonderen Reiz auf den Rezipienten ausübt. Zeitvertreib und Unterhaltung stellen ja einen wichtigen Grund zur Nutzung von Social Media Plattformen dar. Dennoch dürfte der Schein von Authentizität für die User von Relevanz sein. Handlungen, welche die Authentizität infrage stellen, führen zu heftigen Reaktionen innerhalb der Community. Das populärste Beispiel ist "lonelygirl15", der Vlog eines jungen Mädchens, das Details ihres Privatlebens, wie den ersten Kuss, mit der ganzen Welt über YouTube teilte. Ihre Enttarnung als Schauspielerin sorgte 2006 sogar in traditionellen Medien für Schlagzeilen.

Ein vergleichbarer Diskurs wurde bereits in den Siebzigerjahren zum dokumentarischen Film geführt, mit dem Ergebnis, dass der "Dokumentarfilm aufgrund seiner medialen Eigenschaften nicht in der Lage ist, einen unverfälschten, neutralen oder wertfreien Bezug zu außerfilmischen Fakten herzustellen".[168] Authentizität steht stets im Spannungsfeld von historischen und gesellschaftlichen Parametern und hängt vor allem von der jeweiligen Situation ab. Der Einzelne geht an ein bestimmtes Medium mit Erwartungen und Vorwissen um den medialen Rahmen heran. Erst wenn der Inhalt selbst für seine Erwartungen in dieser Situation unwahr erscheint, kommt es zum Vertragsbruch, wie eben bei einem Fake auf der Social Media Plattform. Medium und Rezipient stehen in einem wechselseitigen Verhältnis und bestimmen gemeinsam, was als authentisch akzeptiert wird.

Die User sind bei der Selbsterzählung auf die technischen Vorgaben der Betreiber angewiesen. Die hochstrukturierten Profile bestehen zur einfachen Datenverarbeitung großteils aus Formularen mit Dropdown-Listen und Textboxen. Die Narration erfolgt ähnlich wie im Big Brother Container unter "Laborbedingungen". So wie es kein Verstecken vor den Kameras im Container gibt, wird auch der Bildschirm zu einer omnipräsenten Kamera. Kategorien wie "Liebesstatus" und "macht gerade" legen es den Usern nahe, Details ihres Privatlebens preiszugeben. Die Vorgaben von Social Network Sites fordern institutionell hergestellte

---

[167] vgl. Reckwitz, *Subjekt*, S. 300.

[168] Bernward Wember, *Objektiver Dokumentarfilm? Modell einer Analyse und Materialien für den Unterricht* (Berlin: Colloquium 1972), zitiert nach Torsten Näser, "Authentizität 2.0: Kulturanthropologische Überlegungen zur Suche nach ‚Echtheit' im Videoportal YouTube", in *kommunikation@gesellschaft*, Jg. 9, Beitrag 2, n-p. (Frankfurt: 2008, http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2008_Naeser.pdf .

Bekenntnisse und eine standardisierte Darstellung des Alltags.[169] Diese Standardisierung steht im Widerspruch zur freien Selbsterzählung. Die User setzen aus den verfügbaren Elementen ihre Bastelbiografie zusammen. Die damit einhergehenden Visibilitätszwänge werden vom Einzelnen allmählich als normal akzeptiert. In der Geständniskultur verschwimmen die Grenzen zwischen öffentlich und privat.[170]

Einer der schärfsten Kritiker der neuen Praktiken der Selbsterzählung ist Andrew Keen.[171] Er sieht in den Vlogs und Ego-Clips auf YouTube die schlimmste Form des Narzissmus: "Die alten etablierten Medien sind durch ein personalisiertes Medium ersetzt, und das Internet ist zu einem Spiegel unseres Selbst geworden".[172] Anstelle von Nachrichten über Politik, Wirtschaft und Kultur wird nur mehr Alltägliches über Social Media verbreitet. Dies führe zu einer kulturellen Verflachung und einer Vorherrschaft der Mittelmäßigkeit. Die Vernetzung im Web 2.0 erfolgt für Keen nur zum Schein. In Wirklichkeit sei "unendliches Geltungsbedürfnis" der Antrieb. Er nennt die Plattformen "Altäre für den Kult der Selbstübertragung [...] in denen wir unser gewinnendes Wesen anpreisen oder mit Heldentaten prahlen, die wir in unserem letzten Vollrausch vollbracht haben".[173] Selbstverständlich handelt es sich bei seinem Text um eine übertriebene Polemik. Ähnliche Vorwürfe wurden bereits 1996 gegen private Homepages laut. Anstoß zur Kritik gibt damals wie heute auch die amateurhafte Umsetzung.[174]

Polemiken über Webaffen und Computeranalphabeten greifen jedoch zu kurz.[175] Das postmoderne Subjekt ist stets auf der Suche nach subversiver Aneignung und entwickelt eigene Nutzungspraktiken, um die Vorgaben der Onlineplattformen zu unterwandern. "Die Alltagskunst der Akteure im Netz besteht letzten Endes darin, trickreiche Wege und Taktiken des Umgangs

---

[169] vgl. Nicolas Pethes, "Der Test des großen Bruders: Menschenexperiment Massenmedium", in Annette Keck & Nicolas Pethes (Hg.), *Mediale Anatomien: Menschenbilder als Medienprojektionen*, S. 351-372 (Bielefeld: Transcript 2001).

[170] vgl. Hannelore Bublitz, *Im Beichtstuhl der Medien: Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis* (Bielefeld: Transcript 2010).

[171] Andrew Keen, *Die Stunde der Stümper: Wie wir im Internet unsere Kultur zerstören* (München: Hanser 2008), [Orig. *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*, 2007]; vgl. auch, Jean M. Twenge & W. Keith Campbell, *The Narcissism Epidemic: Living in the Age of Entitlement* (New York: Simon&Schuster 2009.

[172] ibid. S. 14f.

[173] ibid. S. 15.

[174] vgl. Nicola Döring, "Personal Home Pages on the Web: A Review of Research", in Susan Herring (Hg.), *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 7, Nr. 3 (Bloomington: Indiana Univ. 2002 http://jcmc.indiana.edu/vol7/ issue3/doering.html).

[175] vgl. Keen, *Stümper*, S. 3ff.; Friedrich Kittler, "Computeranalphabetismus", in *Short cuts,* S. 109-133 (Frankfurt/ Main: Zweitausendeins 2002), S. 122.

mit dem auferlegten System und alternativen Modi der Selbstsetzung zu entwickeln".[176] Zum Beispiel konnte das Aussehen eines MySpace-Profils ursprünglich nur durch eine Programmierlücke adaptiert werden. Die User nutzten diese aus und passten ihre Profile mit individuellen Style Sheets an. Die Betreiber haben auf diese Nutzungspraktik reagiert, sodass personalisierte Themes und Layouts heute ein integraler Bestandteil von dieser Social Media Plattform sind.[177] Auf Twitter gab es anfangs keine Möglichkeit, auf Tweets zu antworten. Deshalb haben User die eigensinnige Praktik entwickelt ein "@" vor den Namen des Absenders der ursprünglichen Nachricht zu setzen, um eine Antwort zu signalisieren. Heute ist dieses Symbol, sowie die genauso entstandene Retweet-Funktion mit "RT", fixer Bestandteil von Twitter.[178] Weitere Experimente der Kommunikationsguerilla wären der Aufruf "1 Millionen Mitglieder in 24 Stunden? (Weltrekord) Versuch Nr.2" in Form einer Facebook-Gruppe und die "Doppelgänger-Week": "Wechsle in dieser Woche dein Profilbild auf das Foto einer berühmten Person (SchauspielerIn, MusikerIn, SportlerIn,...), von dem/der schon mal behaupet [sic] wurde, dass du ihm/ihr ähnlich siehst... und poste diesen Text in deinem Status…" Das Besondere an diesen Aktionen ist, dass sie nicht von den Betreibern, sondern von den Usern selbst gestartet werden und sich viral verbreiten.

Die subversive Aneignung geht über das Web 2.0 hinaus. Mit den Machinimas wurde zum Beispiel ein neues Filmgenre von den Usern geschaffen. Dabei werden die 3D-Engines von Computerspielen zur Herstellung von Animationsfilmen benutzt. Mit verschiedenen Praktiken des Urban Hackings versucht das Subjekt den vermachteten Raum der Großstadt zurückzugewinnen. Dazu zählen Smart Mobs, bei denen die Macht des Kollektivs aufbauend auf neuen Technologien wie Handy, SMS und Social Network Services, eingesetzt wird, um sich durch kreative Aktionen urbanen Raum anzueignen. Die Teilnehmer kennen sich meist nicht, arbeiten aber für kurze Zeit für ein gemeinsames Ziel zusammen: "Young people creatively respond to a plethora of electronic signals and cultural commodities in ways that surprise their makers, finding meanings and identities never meant to be there and defying simple nostrums

---

[176] Reichert, *Amateure*, S. 72.

[177] vgl. boyd, "Youth", S. 4ff

[178] vgl. danah m. boyd et al., "Tweet, Tweet, Retweet: Conversational Aspects of Retweeting on Twitter", *HICSS-43*, S. 1-10 (Kauai: IEEE 2010).

that bewail the manipulation or passivity of 'consumers'".[179] Ein aktueller Trend sind Post-it-Wars, bei denen mit Post-its Muster auf die Glasfassaden von Büros geklebt werden.[180]

Die Artefaktbedingungen der "Participatory Culture" lassen die User aktiv Inhalte im Web erstellen. Das selbstexpressive Kreativsubjekt hat somit einen neuen Möglichkeitsraum zur Selbsterzählung. Viele der vermeintlichen Freiheiten der User im Web 2.0 entpuppen sich jedoch als ambivalent.

2.7 Das Subjekt zwischen Empowerment und Exploitation

Die Wissens- und Medientechnologien der Participatory Culture setzen auf Ebene der User an. Diverse Voting- und Rating-Funktionen wirken enthierarchisierend und etablieren den Grassroot-Code. Jeder kann abstimmen und jede Stimme ist gleich viel wert. Allerdings bilden sich auch in der "Participatory Culture" neue Formen der Herrschaftsgewalt. Vermeintlich basis-demokratische Ratings und Votings erwecken nur den Anschein wahrer Gleichberechtigung. "The rich get richer" trifft auch auf Social Media zu. Inhalte, die in Rankings und Toplisten ohnehin schon oben zu finden sind, werden noch öfter angeklickt.[181]

Jenkins zweifelt außerdem den Gleichheitsgrundsatz an: "Not all participants are created equal. Corporations - and even individuals within corporate media - still exert greater power than any individual consumer or even the aggregate of consumers".[182] Die selbstexpressiven Praktiken des Kreativsubjekts werden zunehmend mit wirtschaftlichen Interessen verwoben. Dadurch wird Certeaus Konzeption von Strategien und Taktiken brüchig.[183] Er meint, die Konsumenten

---

[179] Paul Willis, "Foot Soldiers of Modernity: The Dialectics of Cultural Consumption and the 21st-Century School", in *Harvard Educational Review,* Vol. 73, Nr. 3, S. 390-415 (Cambridge: Harvard Education Press 2003), S. 392; vgl. auch Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture* (New York: Univ. Press 2006), S. 251ff.

[180] vgl. Jon Henley, "Paris's Post-it wars", in *The Guardian* (London: 30. August 2011, http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2011/aug/30/paris-post-it-wars-french).

[181] vgl. David A. Shamma et al., "Viral Actions: Predicting Video View Counts Using Synchronous Sharing Behaviors", in *Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, S. 618-621 (Menlo Park: Association for the Advancement of Artificial Intelligence 2011), S. 618.

[182] Jenkins, *Convergence*, S. 3.

[183] vgl. Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life* (Berkeley: Univ. of California Press 1984), [Orig. *L'Invention du Quotidien, Vol. 1, Arts de Faire*, (Paris 1980)]; vgl. Manovich, *Software*, S. 228ff.

versuchen durch individuelle Taktiken die gegebenen Strategien der Produzenten zu unterwandern. In der "Participatory Culture" machen sich jedoch auch die Produzenten DIY-Taktiken zunutze. Zum Beispiel kann beim "Puma Mongolian Shoe Barbeque" der Prosumer aus einer Palette an Mustern, Farben und anderen Elementen wählen und eine individuell adaptierte Version eines Schuhs anfertigen lassen. In der Automobilbranche haben Toyota mit dem Scion und Fiat mit der Serie 500 extensiv auf Anpassung an den individuellen Kundenwunsch gesetzt. Alle Projekte werden von Onlineplattformen begleitet, welche die Käufer bei der Adaptierung unterstützen. Das bedeutet zum einen, dass die selbstexpressiven DIY-Praktiken der Social Media Felder der Offlinewelt erfassen, sodass die User die online routinisierten, eigensinnigen Aneignungspraktiken auf physische Objekte übertragen können. Zum anderen zeigt sich, dass wirtschaftliche Interessen von Produzentenseite hinter dieser Entwicklung stecken und das Streben des Kreativsubjekts nach Selbstexpression ausnutzen.

Ein weiteres Feld, in dem das Subjekt zwischen Empowerment und Exploitation oszilliert, ist die Werbung. Abgesehen vom "Behavioral Advertising", bei welchem den Usern basierend auf den im Web 2.0 veröffentlichten, personenbezogenen Daten zielgerichtete Werbung präsentiert wird, wird versucht über Social Media eine konspirative Nähe zum Subjekt herzustellen: "The real appeal to advertisers is the opportunity to create personal relationships with millions of actual young people. What we really struck upon is the power of friendship", sagt Michael Barrett von Fox Interactive der News Corp.[184] Das Zugehörigkeitsgefühl und die Treue der Konsumenten kann dadurch nachhaltig gestärkt werden.

Außerdem wird auch in der Werbebranche auf das Verlangen des Subjekts nach Expression und Partizipation gesetzt. Jenkins analysiert wie bei der US-Show *American Idol* erstmals in großem Rahmen eine Brand Community zu einem Fernsehformat geschaffen wurde. Die Show war von Beginn an auch als Onlineplattform angelegt und zielte darauf ab, die Zuseher durch Diskussionsforen, zusätzliche Videoclips und einen Blick hinter die Kulissen zur Partizipation zu motivieren. Simanowksi spricht von der "Degradierung der Nutzer zu Adressaten von

[184] Elizabeth Holmes, "On MySpace Millions of Users Make 'Friends' With Ads", in *The Wall Street Journal*, 7. August (2006, http://www.commercialalert.org/news/archive/2006/08/on-myspace-millions-of-users).

Werbung".[185] Wobei die User in vielen Fällen einen persönlichen Mehrwert in ihrem Handeln sehen. Die Prosumer erfahren zum Beispiel mehr über die Charaktere ihrer Lieblingsshow während die Produzenten sie enger an das jeweilige Format binden können, Einblick in die Wünsche des Publikums erhalten und dadurch ihre Fankultur zum Teil lenken können. Bei der Produktion des Films *Snakes on a Plane* wurde besonders stark auf die von Fans im Internet geäußerten Wünsche eingegangen: "The film became the paradigmatic example of the idea that consumers had finally triumphed over the studio system".[186] Im Fall von *Survivor* zeigt sich ein weiteres Mal der Konflikt von Empowerment und Exploitation. Einerseits war die Bildung einer "Knowledge Community" zur Seherbindung von den Produzenten erwünscht, andererseits wurden sie von der Macht des Kollektivs unter Druck gesetzt, als dieses versuchte den Sieger der Show noch vor der Ausstrahlung zu enttarnen.[187] "Knowledge Communities" basieren auf freiwilliger Teilnahme und lösen sich im Normalfall nach Erreichen des Ziels auf. Sie können über das reine Enträtseln bis zu Fanfiction hinausgehen.[188] Die Erweiterung der "Storyworld" durch Fans spielt auch bei Games eine wichtige Rolle. Seit dem Erfolg des Editors zu *Doom* setzen viele Entwickler auf die Hilfe der Community, in Form von neuen Levels, Add-ons und Plug-ins das Interesse an einem Game am Leben zu erhalten.[189]

Das Subjekt hat in der "Participatory Culture" die Chance beziehungsweise die Pflicht sich permanent auszudrücken. In einer post-bürokratischen, konsumentenorientierten Arbeitswelt wird von der Leistungsgesellschaft ein unternehmerisches, risikobereites und stets aktivistisches Subjekt gefordert. In dem hybriden Geflecht aus Ökonomismus und Ästhetizismus wird die DIY-Kultur institutionalisiert, sodass sich das selbstexpressive Subjekt durch stetige Selbstnarration und Self-Branding formiert. Es sind vor allem die sozialen Gebrauchsweisen, welche die Ausbreitung der kommunikativen, digitalen Praktiken rund um Hypermedialität und Immersion beschleunigen. Zu den Techniken des am Subjekt orientierten Web 2.0 zählen das Sharing von Fotos, Videos, Nachrichten, Streams und anderen Fundstücken aus dem persönlichen Leben, das

---

[185] vgl. Roberto Simanowski, *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft: Kultur - Kunst - Utopien* (Reinbek: Rowohlt 2008), S. 70.; vgl. auch Marianne Martens, "Transmedia Teens: Affect, immaterial labor, and user-generated content", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 17, Nr. 1, S. 49-68 (New Jersey: Rutgers 2011); Simone Murray & Alexis Weedon: "Beyond medium specificity: Adaptations, cross-media practices and branded entertainments", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 17, Nr. 3, S. 3-5 (New Jersey: Rutgers 2011).

[186] David R. Ellis, *Snakes on a Plane* (USA: New Line 2006); Chuck Tryon: *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence* (New Jersey: Rutgers 2009), S. 142.

[187] vgl. Jenkins, *Fans*, S. 115-133; vgl. auch Jenkins, *Convergence*; Charlie Parsons, *Survivor* (USA: CBS 2000-).

[188] mehr zu "Knowledge Communities" in Hinblick auf Transmedia Storytelling siehe Kapitel 3.3.1.

[189] vgl. Manovich, *New Media*, S. 245.

Tagging und Verlinken, Browsen, Suchen, Voting, Rating, Kommentieren und die Kunstformen des Remixes und des Mashups. Sie werden in der "Participatory Culture" im Alltag der Masse verankert und auf andere Lebensbereiche übertragen. Aus diesem Grund erweisen sie sich, wie in Kapitel 4 erläutert wird, auch bei der Analyse von Film- und Fernsehnarrativen als nützlich. Vor der Definition des "Social Network Narrative" fußend auf diesen Praktiken werden im folgenden Kapitel zentrale Konzepte der Narration näher betrachtet.

3 Narration in der Participatory Culture

Manovich veranschaulicht das Verhältnis von Film und Neuen Medien mit zwei Vektoren, von denen im vorigen Kapitel jener vom Kino zu den Neuen Medien behandelt wurde.[190] Ziel von Kapitel 3 ist es, dem entgegengesetzten Vektor zu folgen und die Bedeutung der zuvor ausgearbeiteten, selbstnarrativen Praktiken der "Participatory Culture" für die Erzählweisen in Film und Fernsehen zu beleuchten. Zunächst werden Grundkonzepte der Narratologie zusammengefasst, damit das Instrumentarium für die folgende Analyse gegeben ist.

3.1 Konzepte und Techniken der Narration nach Genette und Chatman

Aristoteles kann mit seinem Werk über die *Poetik* als Begründer der "Narratologie" bezeichnet werden.[191] Der Begriff selbst geht auf Tzvetan Todorov zurück.[192] Im 20. Jahrhundert sind es strukturalistische Ansätze, welche die Narratologie dominieren. Barthes führt die Theorien zur Semiotik von Saussure und Peirce in die Narratologie über.[193] In dieser Tradition entwickelt Gérard Genette eine Terminologie für die Erzähltheorie mit Schwerpunkt auf der Literatur.[194] Seymour Chatman übernimmt große Teile seiner Theorie und ist einer der ersten Erzählforscher,

---

[190] vgl. Manovich, *New Media*, S. 287.

[191] Aristoteles, *Poetik*, übersetzt von Manfred Fuhrmann (Stuttgart: Reclam 1982).

[192] Tzvetan Todorov, *Grammaire du Décaméron* (The Hague: Mouton 1969), S. 10.

[193]Roland Barthes: *S/Z*, übersetzt von Richard Miller (New York: Hill&Wang 1974).

[194] Gérard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1990), [Orig. *Figures III* (Paris: due Seuil 1972)].

der im Speziellen den Film berücksichtigt.[195] In seine Theorie wird in diesem Kapitel eingeführt. Zuvor wird noch der Begriff der Narration beleuchtet.

3.1.1 GRUNDBEGRIFFE DER NARRATOLOGIE

Horace P. Abbott fasst Narration sehr weit und sieht sie nicht nur im Feld der Kunst, sondern auch im Alltag. Sind ein Subjekt und ein Prädikat vorhanden, kann meist schon von einem Narrativ gesprochen werden. So wie die Sprache ist Narration in Abbotts Augen eine spezifisch menschliche Eigenart: "Narrative is the principal way in which our species organizes understanding of time".[196] Eine Erzählung funktioniert nämlich nicht wie eine Uhr nach Intervallen. Sie basiert auf Ereignissen und Handlungen: "Simply put, narrative is *the representation of an event or a series of events*".[197] Nach Abbotts Definition genügt ein einzelnes Ereignis, Roland Barthes und Rimmon-Kenan verlangen eine Kette von Ereignissen und Bordwell besteht zusätzlich auf deren kausale Verknüpfung, damit es sich um eine Erzählung handelt. Christian Metz, der als Erster Saussures Theorie zur Semiologie auf den Film transferiert hat, hebt ebenfalls die Relevanz der Zeit hervor. Er definiert ein Narrativ als "a closed discourse that proceeds by unrealizing a temporal sequence of events".[198] Narration kann also wie bei Branigan als kognitive Fähigkeit des Menschen, Ereignisse sinnvoll zu strukturieren, betrachtet werden. Das Wahrgenommene wird in eine kausale, meist chronologische Ordnung überführt.[199]

Genette zeigt auf, dass im Alltag der Begriff des Narrativ für drei verschiedene Sachverhalte benutzt wird, nämlich für ein "narrative statement, the oral or written discourse that undertakes to tell of an event or a series of events", zweitens für die "succession of events, real or fictitious, that are the subject of this discourse" und drittens für das "event that consists of someone recounting something: the act of narrating taken in itself".[200] Deshalb führt er eine Gliederung in

---

[195] Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1990), [Orig. 1978]; für einen aktuellen aber unvollständigen Versuch Genettes Vokabular auf den Film zu übertragen vgl. Brian Henderson & Martin Ann, "Tense, Mood, and Voice in Film: Notes after Genette", in "*Film Quarterly*, Vol. 36, Nr. 4, S. 4-17 (Berkeley: Univ. of California Press 1999).

[196] Abbott, *Narrative*, S. 3.

[197] ibid. S. 12.

[198] Christian Metz, *Film Language: A Semiotics of Cinema*, übersetzt von Michael Taylor (New York: Oxford Univ. Press 1974), S. 28.

[199] vgl. Edward Branigan, *Narrative Comprehension in Film* (London: Routledge 1992); Richard Maltby & Ian Craven, *Hollywood Cinema: An Introduction* (Oxford: Blackwell 1995); Elinor Ochs & Lisa Capps, "Narrating the Self", in *Annual Review of Anthropology*, Vol. 25, S. 19-43 (Palo Alto: Annual Reviews 1996); Andrew Dudley, *Concepts in Film Theory* (New York: Oxford Univ. Press 1984), S. 76f.; Mahne, *Erzähltheorie*, S. 9.

[200] Genette, *Discourse*, S. 25f.

die drei Ebenen "Story", "Narrative" und "Narrating", also Geschichte, Erzählung und Narration, ein: "*story* for the signified or narrative content", "*narrative* for the signifier, statement, discourse or narrative text itself", "*narrating* for the producing narrative action".[201] Die Erzählung entspricht der syntaktischen Ebene, die Geschichte der semantischen und der Akt der Narration, also die jeweilige Nutzungspraktik, der pragmatischen.[202] Der Fokus liegt in der vorliegenden wie auch in Genettes Arbeit auf der Erzählung. Genette greift außerdem die Neudefinition des Begriffs der "Diegese" von Souriau auf. Platon und Aristoteles bezeichneten damit ursprünglich die Nacherzählung von Ereignissen in Abgrenzung von deren Imitation, der "Mimesis".[203] Wie weit im Medium Film zwischen "Erzählen" und "Zeigen" unterschieden werden kann, ist umstritten.[204] Gibt es einen Erzähler, aus dessen Sicht subjektiv die Ereignisse wiedergegeben werden, kann von "Telling" gesprochen werden. Der Dokumentarfilm als Fenster zur Welt geht eher in Richtung "Showing".

Der Ebene der Narration liegt die "Sprechakttheorie" zugrunde. Sie setzt daher einen Erzähler und einen Rezipienten voraus. Diese traditionelle Auffassung des Storytelling schließt allerdings visuelle und musische Narrative aus, wie Ryan bemängelt.[205] In den liberalen Ansätzen von Genette und Chatman wird die Sprechakttheorie deshalb eher metaphorisch interpretiert. Ryan meint, dass sich eine Erzählung in verschiedenen Formen manifestieren kann, die sie "Avatars of Story" nennt.[206] Sie berücksichtigt neben den traditionellen Medien auch die digitalen. In diesen erfolgt die Erzählung meist emergent wie beim "interaktiven Storytelling", partizipativ wie im Web 2.0 oder in Form einer Simulation, wie es beim Game der Fall ist.[207] Als inkompatibel zu digitalen Erzählpraktiken bezeichnet Ryan Umberto Ecos Theorien, weil er transmediale Bezüge, wie bei der Verfilmung *Der Name der Rose*, bestreitet.[208] Bei den digitalen Erzählweisen ist laut Manovich, der mit seiner Argumentation an Lyotard anknüpft, der Anteil an Deskription höher als jener der eigentlichen Narration, welche die Handlung vorantreibt:

---

[201] ibid. S. 27.

[202] vgl. Ryan, *Avatars*, S. 25.

[203] vgl. Aristoteles, *Poetik*, S. 9.

[204] vgl. Chatman, *Story*, S. 166-195; Seymour Chatman, *Coming To Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1990), S. 38-55, S. 112ff.; Maltby/Craven, *Hollywood,* S. 16;

[205] vgl. Chatman, *Story*, S. 161-166; Ryan, *Avatars*, S. 5ff.

[206] Ryan, *Avatars*, S. xxviii.

[207] ibid. S. xix, 12ff.

[208] vgl. Ryan, *Avatars*, S. 6; Lothar Mikos, *Film- und Fernsehanalyse* (Konstanz: UVK 2003), S. 45; Jean-Jacques Annaud, *Der Name der Rose* (BRD/F/I: Constantin 1986).

> If traditional cultures provided people with well-defined narratives (myths, religion) and little 'standalone' information, today we have too much information and too few narratives that can tie it all together. [...] Therefore, we need something that can be called 'info-aesthetics' - a theoretical analysis of the aesthetics of information access as well as the creation of new media objects that 'aestheticize" information processing.[209]

Aus diesem Grund versuchen viele Wissenschaftler Modelle zur Analyse der neuartigen Erzählstrategien zu erstellen, wie zum Beispiel Manovich mit den Konzepten des "Database Narrative" und des "Navigable Space".[210] Katherine Hales hat sich mit diversen Ansätzen zum Hypertext auseinandergesetzt und bezeichnet die ergodische Theorie als neue Generation der Hypertextforschung, weil Aarseth im Gegensatz zu Landow, Bolter und Grusin kaum mehr der Printliteratur verhaftet bleibt.[211] Aarseth zufolge umfasst zum Beispiel ein Fußballmatch nur eine ergodischen Ebene. Das Game *Pac-Man* hat wegen der Icons zusätzlich eine diskursive Ebene. Trotzdem fehlt beiden die Story-Ebene.[212]

Narration erfolgt in einem narrativem Medium, in dem sich die Geschichte manifestiert:

> Medien übertragen Zeichensysteme innerhalb eines intentionalen Kommunikationsprozesses, d.h. sie fungieren als Träger von Bedeutungs- und Sinnzusammenhängen zwischen Individuen. Sie dienen als Transportmittel für Botschaften, die mittels symbolischer oder ikonischer Zeichen zwischen Kommunikationspartnern ausgetauscht werden.[213]

Ein Bild konstituiert an sich noch keine Erzählung, auch wenn sich der Betrachter oft eine Geschichte um das Gesehene ausdenkt, eine Eigenart, die Ryan "Emplotting" oder "Storying" nennt.[214] Es bedarf einer Bildsequenz, also der Hinzunahme der zeitlichen Dimension, damit eine Ereignisfolge dargestellt werden kann. Daher unterscheidet Chatman zwischen "statischen" und "zeitgebundenen" Medien.[215] Im Comic wird die Zeit verräumlicht, indem mehrere Panels nebeneinander angeordnet werden. Im Film werden die Bilder nicht flächig arrangiert, sondern ersetzen die jeweils vorangegangen.

Chatman lässt sich in die Tradition von Aristoteles, Barthes, Todorov, Propp, James, Booth und natürlich Genette einreihen. Er nimmt mit seiner Theorie Anleihen beim französischen

---

[209] Manovich, *New Media*, S. 217.

[210] ibid.

[211] vgl. Katherine Hales, *Writing Machines* (Cambridge: MIT Press 2002), S.27; vgl. auch Laura Shackelford, "Narrative Subjects Meet Their Limits: John Barth's "Click" and the Remediation of Hypertext", in *Contemporary Literature*, Vol. 46, Nr. 2, S. 275-310 (Madison: Univ. of Wisconsin Press 2005).

[212] vgl. Aarseth, *Cybertext*, S. 94f.

[213] Mahne, *Erzähltheorie*, S. 21.

[214] Ryan, *Avatars*, S. 11.

[215] vgl. Mahne *Erzähltheorie*, S. 24.

"Strukturalismus", dem russischen "Formalismus" und angloamerikanischen Forschungen. Die Unterscheidung von "Story" und "Discourse", also Geschichte und Erzählung, kann bis Aristoteles zurückverfolgt werden, der von "logos" und "mythus" spricht. Die russischen Formalisten bezeichnen diese als "fabula" und "sjuzhet".[216] Chatman drückt ihr Verhältnis wie folgt aus: "The events in a story are turned into a plot by its discourse".[217]

3.1.2 DIE ERZÄHLUNG – MERKMALE DER DISKURS-EBENE

Die Erzählsituation umfasst einen Erzähler ("Narrator") und einen Rezipienten ("Narratee"). Dieser reale Erzähler ("real Narrator") übermittelt die Story über seine narrativen Statements dem realen Leser. Der Erzähler wie auch der Rezipient können Charaktere in der Story sein oder außerhalb stehen. Umfasst die Erzählsituation keinen Erzähler, bezeichnet Chatman dieses Narrativ als nicht-erzählt ("nonnarrated"). Er weist darauf hin, dass es genau genommen minimal erzählt ist, weil reine Mimesis ein Idealmodell ist, das nicht erreicht werden kann. Da das Subjekt mit den Konventionen der Erzählung vertraut ist, blendet es einen minimalen Erzähler aber aus. Die Erzählung wird von einem realen Autor verfasst. Wayne Booth führte das Konzept eines impliziten Autors ("implied Author") ein, der zwischen realem Autor und Erzähler positioniert wird.[218] Er drückt sich als Ideologie, als Intention des realen Autors aus. Der Rezipient nimmt beim Lesen eine aktive Rolle ein. Er muss gemäß der jeweiligen Medienpraktik die Story aus dem Diskurs zusammensetzen, herauslesen und interpretieren. Chatman greift aus diesem Grund auf das von Wolfgang Iser eingeführte Modell eines impliziten Lesers ("implied Reader") zurück.[219] Dabei handelt es sich um eine Abstraktion des realen Lesers, welche die Konventionen des jeweiligen Mediums umfasst. Chatmans Modell beinhaltet also realen Autor, impliziten Autor, Erzähler, Rezipient, impliziten Leser und realen Leser.[220]

Im Fall einer nicht-erzählten Geschichte, "a narrative that is not explicitly told", muss diese trotzdem aus einem bestimmten Blickwinkel wiedergegeben werden, den Chatman als "Point-of-View" bezeichnet, was dem "Modus" bei Genette entspricht.[221] Der Point-of-View ist von der tatsächlichen Äußerung eines Charakters zu unterscheiden, der "narrative Voice". Während die

---

[216] vgl. Chatman, *Story,* S. 19-37.

[217] Chatman, *Story*, S. 43.

[218] vgl. Wayne C. Booth, *Rhetoric of Fiction* (Chicago: Univ. Press 1961).

[219] vgl. Wolfgang Iser, *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett* (Baltimore: John Hopkins Univ. Press 1978).

[220] vgl. Chatman, *Story*, S. 147-151.

[221] ibid. S. 34.

Stimme Teil des Diskurses ist, gehört der Point-of-View zur Story-Ebene. Er ist außerdem nicht mit einem subjektiven POV-Shot im Film gleichzusetzen. Der Point-of-View kann der Wahrnehmung des Protagonisten entsprechen ("perceptual"), sich in Form seiner Weltanschauung ausdrücken ("conceptual") oder der eines anderen Charakters sein ("interest Point of View").[222] Die Stimme muss nicht identisch mit dem Point-of-View der Erzählung sein. Kann sie einem Charakter innerhalb der Story zugeordnet werden, spricht Chatman von einer "homodiegetischen" Stimme. Handelt es sich um einen externen Erzähler, ist dieser "heterodiegetisch". Eine besondere Stärke des Films besteht darin, durch den Schnitt schnell zwischen den Blickwinkeln verschiedener Charaktere wechseln zu können.[223]

Zwischen der nicht-erzählten und der offensichtlich erzählten Story führt Chatman noch den "versteckten" Erzähler ein. In diesem Fall gibt es zwar eine erzählende Stimme, aber ihr Besitzer bleibt versteckt. Der Übergang zum offensichtlichen Erzähler verläuft fließend. Je deutlicher der Diskurs durch Mittel wie die Montage von der chronologischen Wiedergabe der Ereignisse abweicht, desto lauter wird die Stimme des Erzählers. Der offensichtliche Erzähler kann seine Rolle "explizit" offenbaren, zum Beispiel durch die Bewertung und Kommentierung der Ereignisse, oder "implizit" bleiben und eine ironische Position gegenüber der Story einnehmen. Die Kategorien zum Erzähler können auch auf den Rezipienten angewendet werden.[224]

Je stärker ein Erzähler in den Diskurs eingreift, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass seine Darlegung der Dinge subjektiv und unzuverlässig ist:

> Nichtsdestoweniger kann man vielleicht als kleinsten gemeinsamen Nenner konstatieren, dass Unzuverlässigkeit in einem literarischen Text dann vorliegt, wenn die von einem Erzähler vermittelte Geschichte Widersprüche und Brüche aufweist, die nicht auf Fehler des Autors oder auf Selbstironie des Erzählers zurückzuführen sind und Zweifel an dessen Kompetenz oder Glaubwürdigkeit wecken, die sich als Ironisierung des Erzählers durch den Diskurs erklären lassen.[225]

Wie diese Definition nahelegt, entstammt der von Booth geprägt Begriff des "unreliable Narrator" der Literaturwissenschaft.[226] Im 20. Jahrhundert experimentieren Autoren wie Anthony

---

[222] ibid. S. 152; Genette löst dieses Problem mit Hilfe der "Fokalisierung" und spricht von "interner", wenn der Erzähler ein Charakter ist, "externer", wenn er weniger als der Charakter weiß und "Nullfokalisierung", wenn er mehr als der Charakter weiß; vgl. Genette, *Discourse,* S. 188ff.

[223] vgl. Chatman, *Story,* S. 160-195; Stanzel schlägt eine andere Terminologie für die Erzählsituation vor; vgl. Franz K. Stanzel, *Theorie des Erzählens* (Göttingen: Vandenhoeck 1979).

[224] vgl. Chatman, *Story*, S. 197-261.

[225] Fabienne Liptay & Yvonne Wolf, "Einleitung: Film und Literatur im Dialog", in ibid. (Hg.), *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film,* S. 12-18 (München: text+kritik 2005), S. 13.

[226] vgl. Booth, *Rhetoric*, S. 158ff.

Burgess, William S. Burroughs, Peter Carey, Bret Easton Ellis, Ian McEwan, Patrick McGrath oder Vladimir Nabokov mit unzuverlässigen Erzählern. Im Film ist Unzuverlässigkeit nur schwierig aufrechtzuerhalten: "The audience trusts the images it sees, because the camera cannot show something that is not, in some sense, there. A movie's images cannot be unreliable in the ways that a verbal narrator can be".[227] Selbst wenn dem Zuseher bewusst ist, dass der Erzähler unzuverlässig ist, gelingt es der Macht der Bilder dieses Wissen zu verdrängen.[228] Bruno Zerweck merkt an, dass die Wahrnehmung von Unzuverlässigkeit stets von der kulturellen Einbettung in Praktiken und Konventionen abhängig ist. Er meint, dass in der aufgeklärten Gesellschaft eine scheinobjektive Erzählung als unrealistisch empfunden würde und eine subjektive, unzuverlässige Erzählung die Norm ist.[229]

Für die Analyse verschachtelter Erzählungen erweist sich Genettes Modell der "narrativen Ebenen" als hilfreich. Jedes Ereignis, von dem erzählt wird, befindet sich eine Ebene höher, als die Erzählsituation. Die Erzählsituation erster Ebene, also die Rahmenhandlung, wird als "extradiegetisch" definiert. Die erzählten Handlungen und Ereignisse werden als (intra-) "diegetisch" bezeichnet. Existiert innerhalb der Erzählung ein weiterer Erzähler, so befindet sich seine Erzählung auf einer "metadiegetischen" Ebene. Alle weiteren Elemente außerhalb des Primärtextes bezeichnet Genette als "Paratext".[230]

3.1.3 DIE GESCHICHTE – MERKMALE DER STORY-EBENE

Den Schnittpunkt zwischen Story- und Diskurs-Ebene bilden die narrativen Statements des Erzählers. Sie sind einerseits Teil der diskursiven Erzählsituation und beschreiben andererseits die "Storyworld" und die darin stattfindenden Handlungen. Auf Story-Ebene wird zwischen "Events" und "Existents", physisch in der "Storyworld" vorhandenen Objekten, Figuren,

---

[227] Maltby/Craven, *Hollywood*, S. 133.

[228] vgl. Jörg Schweinitz, "Die Ambivalenz des Augenscheins am Ende einer Affäre: Über Unzuverlässiges Erzählen, doppelte Fokalisierung und die Kopräsenz narrativer Instanzen im Film", in Liptay/Wold, *Was stimmt denn jetzt?*, S. 89-106, S. 93.

[229] vgl. Bruno Zerweck: "Historicizing unreliable Narration: unreliability and cultural discourse in narrative fiction", *Find Articles* (DeKalb: Northern Illinois Univ. 2001, http://findarticles.com/p/articles/mi_m2342/is_1_35/ai_97074176/?tag=mantle_skin;content); Emily R. Anderson: "Telling Stories: Unreliable Discourse, Fight Club, and the Cinematic Narrator", in *Journal of Narrative Theory*, Vol. 40, Nr. 1, S. 80-107 (Ypsilanti: Eastern Michigan Univ. 2010); Paul Dawson, "The Return of Omniscience in Contemporary Fiction", *Narrative*, Vol. 17, Nr. 2, S. 143-161 (Columbus: Ohio State Univ. 2009); Ansgar Nünning, "Unreliable, compared to what? Towards a Cognitive Theory of Unreliable narration", in Walter Grünzweig & Andreas Solbach (Hg.), *Grenzüberschreitungen: Narratologie im Kontext*, S. 53-73 (Tübingen: Francke 1999); Ansgar Nünning (Hg.), *Unreliable Narration; Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur* (Trier: WVT 1998).

[230] vgl. Genette, *Discourse*, S. 228-233; Gérard Genette, *Paratexte: Das Buch vom Beiwerk des Buches*, übersetzt von Dieter Hornig (Frankfurt/Main: Campus 1989).

Settings et cetera, unterschieden. Die Dimension dieser Objekte ist der Raum.[231] Innerhalb der diegetischen Welt können entweder Handlungen von Charakteren vollzogen werden ("Actions") oder Ereignisse stattfinden, von denen Charaktere betroffen sind ("Happenings").[232]

Schon Aristoteles weist auf die Relevanz von "Wahrscheinlichkeit" und "Notwendigkeit" bei der Verknüpfung von Handlungen und Ereignissen hin.[233] Vor allem Bordwell schreibt der Kausalität höchste Relevanz zu.[234] Paul Goodman fasst den Verlauf von Kausalität in der Erzählung prägnant zusammen: "In the beginning anything is possible; in the middle things become probable; in the ending everything is necessary".[235] Der Rezipient versucht die Ereignisse und Handlungen logisch zu verknüpfen und stellt Hypothesen über den weiteren Handlungsverlauf auf. Damit der Rezipient in die diegetische Welt eintauchen kann, müssen unerwartete Ereignis innerhalb der Story hinreichend begründet werden. Die Parameter von "Wahrscheinlichkeit" und "Notwendigkeit" werden vom Subjekt routinisiert und sind je nach Subjektkultur variabel. Je nach Relevanz für den Fortgang der Handlung unterscheidet Chatman "Kernels", die Story maßgeblich beeinflussende Ereignisse, von unwichtigeren "Satellites". "Kernels" werfen im Normalfall Fragen auf und beantworten diese im Verlauf der Handlung, während "Satellites" Ereignisse ausbauen. Das Verhältnis von "Kernels" und "Satellites" ist wichtig für den Spannungsaufbau.[236] "Suspense" und "Surprise" lassen den Rezipienten Hypothesen aufstellen, verwerfen, bestätigt und adaptieren.[237]

Die Dimension der "Events" ist die Zeit. Die Erzählzeit ("Discourse-Time") unterscheidet sich meistens von der "erzählten Zeit" ("Story-Time").[238] Die Zeit, derer es zum Lesen eines Buches bedarf, entspricht in der Regel nicht der Zeit, die innerhalb der diegetischen Welt vergeht. Chatman übernimmt zur Analyse der beiden Zeitebenen die Kategorien Ordnung, Dauer und Frequenz von Genette. Die Ordnung der Ereignisse im Diskurs muss es für den Rezipienten zulassen, ihre Reihenfolge in der Story abzuleiten. Ist die Ordnung in Story und Diskurs ident, handelt es sich um eine "Chronologie". Eine "Anachronie" liegt vor, wenn Ereignisse in einem

---

[231] vgl. Chatman, *Story*, S. 96-143.
[232] ibid. S. 45.
[233] vgl. Aristoteles, *Poetik*, S. 33.
[234] vgl. Bordwell, *Narration*, S. 52, 62; vgl. auch Manovich, *New Media*, S. 227; Bal, *Narratology*, S. 8.
[235] Paul Goodman, *The Structure of Literature* (Chicago: Univ Press 1954), S. 14.
[236] vgl. Iser, *Reader*, S. 280.
[237] vgl. Chatman, *Story*, S. 45-60; Ryan, "Myth"; Abbott, *Introduction*, S. 52-59, 79ff.
[238] Die deutschen Termini stammen aus: Günter Müller, "Erzählzeit und erzählte Zeit", in Elena Müller et al. (Hg.), *Morphologische Poetik: Gesammelte Aufsätze,* S. 269-286 (Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft 1968).

Flashback, einer "Analepse", oder einem Flashforward, einer "Prolepse", wiedergegeben werden. Die Reichweite ("Distance") einer Anachronie bezeichnet ihren zeitlichen Abstand von der diegetischen Gegenwart. Sie weist außerdem einen zeitlichen Umfang ("Amplitude") auf. Beginnt und endet die Anachronie vor der erzählten Zeit, ist sie "extern". Eine "interne" Anachronie beginnt danach und ist "heterodiegetisch", wenn sie nicht mit der Story interferiert, und ansonsten "homodiegetisch". Die "kompletive" Prolepse füllt eine Lücke in der Erzählung, die "repetitive" wiederholt Bekanntes. Lässt sich ein Ereignis zeitlich nicht einordnen, bezeichnet es Genette als "Anchronie". Folgt die Ordnung einem anderen Prinzip als der Zeit liegt eine "Syllepse" vor. Die "Paralipse" lässt ein Detail eines Ereignisses aus, obwohl von dem Ereignis selbst sehr wohl erzählt wird. Auf Grund der zunehmend komplexen Diskurse im späten 20. Jahrhundert führt Brian Richardson weitere Begriffe zur Kategorisierung von Flashbacks ein. Bei einem episodischen Flashback folgt auf jede Szene im Diskurs jene, die in der Story eigentlich davor käme. Ein "sustained" Flashback spult eine Handlung rückwärts ab und ist "antonymized" wenn die Handlung von der Figur rückwärts vollzogen wird. Richardsons Begriffe des "Backwardism" und "Antonymism" werden von Chatman aufgegriffen.[239]

Das zweite Merkmal der Zeit nach Genette ist die "Dauer" des Diskurses in Relation zur Story. Das "Summary" fasst im Diskurs Ereignisse, die eigentlich länger dauern würden, zusammen. Die "Ellipse" überspringt Teile der Geschichte. In der "Szene" sind Story- und Diskurs-Zeit mehr oder weniger identisch, wie es zum Beispiel bei einem Dialog mit Schuss und Gegenschuss im Film der Fall ist. In der "Pause" beziehungsweise der "Deskription" bei Chatman wird die Zeit durch einen Kommentar oder eine Beschreibung angehalten. Außerdem fügt Chatman die Kategorie des "Stretch" hinzu, bei welchem die Diskurs-Zeit länger als die Story-Zeit ist, wie zum Beispiel bei einer Zeitlupenaufnahme.

Die "Frequenz" beschreibt, wie oft eine Ereignis eintritt. "Singulativ" meint die einmalige Repräsentation eines einmaligen Ereignisses. "Multipel-singulativ" bezeichnet die mehrmalige Darstellung eines mehrmals eintretenden Ereignisses. Ist ein Element "repetitiv", existieren mehrere Darstellungen eines eimaligen Ereignisses. Eine "iterative" Darstellung fasst mehrere Ereignisse zusammen.[240]

---

[239] Seymour Chatman, "Backwards", *Narrative*, Vol. 17, Nr. 1, S. 31-55 (Columbia: Ohio State Univ. Press 2009).
[240] vgl. Chatman, *Story*, S. 63-84

Chatman beendet seine Ausführungen mit dem Hinweis, dass er zwar Definitionen geliefert hat, diese aber nicht endgültig sind: "Contemporary texts seriously challenge traditional notions of narrative causality […] Modernist narratives in particular should be scrutinized to see whether Genette's distinctions among order, duration, and frequency are powerful enough".[241] Aus diesem Grund wird Chatmans Theoriegebäude in den folgenden Kapiteln um Begriffe aus der Medienwissenschaft und den Game Studies erweitert.

3.2 DIE TRANSFORMATION DES ERZÄHLERS

Narration ist, wie im vorigen Kapitel aufgezeigt, "a historically specific and technology-dependent – and thus a doubly variable – way of storing information".[242] Friedrich Kittler zeigt die komplexen Zusammenhänge zwischen den jeweiligen Medienpraktiken und der Erzählung in *Grammophon Film Typewriter* auf. Bedeutende geschichtsphilosophische Beiträge zur Erzählung stammen unter anderem von Hegel, Lukács, Adorno und Benjamin. Narration findet ihren Ursprung in der oralen Erzähltradition.[243] Zunächst als Mnemotechnik mit prosodischen und formelhaften Merkmalen und später in Form von Mythen, Legenden, und Volksgeschichten werden Geschichten und historische Ereignisse der Nachwelt überliefert. Die Analyse der vorliegenden Arbeit setzt wie auch bei der Subjektkultur beim Wandel der Erzählweisen in der Moderne an.

3.2.1 DIE DISZIPLINIERUNG DES LESERS

Wie in Kapitel 1.2 analysiert, zählen Professionalisierung und Disziplinierung zu den Merkmalen des bürgerlichen Subjektsmodells. Die Disziplinierung bringt die Praktik des einsamen Lesens hervor, welche die Konzentration beim Leser erhöht und komplexere Erzählungen zulässt: "Das kursorisch-extensive Lesen zielt darauf ab, einem narrativen *plot* oder

---

[241] ibid. S. 263.

[242] Thomas Elsaesser, "The Mind-Game Film", in Warren Buckland (Hg.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, S. 14-41 (Malden: Wiley-Blackwell 2009), S. 22; vgl. auch Dinkla, "Narrative".

[243] vgl. Kittler, *Grammophon*; Georg Wilhelm Friedrich Hegel, "Vorlesungen über die Ästhetik", in *Werke*, Band 13 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001), [Orig. 1835-1838]; Georg Lukács, *Die Theorie des Romans: Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der großen Epik* (Darmstadt: Luchterhand 1982); Theodor W. Adorno, "Standort des Erzählers im zeitgenössischen Roman", in *Noten zur Literatur*, S. 41-48 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1998); Walter Benjamin, "Der Erzähler: Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows," in *Erzählen: Schriften zur Theorie der Narration und zur literarischen Prosa*, ausgewählt von Alexander Honold, S. 103-128 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2007); Robert Scholes et al., *The Nature of Narrative* (London: Oxford Univ. Press 2006); Adam A. Mendilow, *Time and the Novel* (New York: Humanities 1952); Walter Ong, *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word* (London: Methuen 1982).

einer längeren Argumentationssequenz zu folgen".[244] In der Dramenliteratur werden realitätsnahe Geschichten erzählt, deren Glaubwürdigkeit durch die Form der Ich-Erzählung und des Briefromans verstärkt wird.[245]

Das einsame Lesen führt außerdem zu einer Trennung von Autor, Handlungskontext und Leser. Das Subjekt kann über das Gelesene reflektieren und die Erkenntnisse aus den Konflikten innerhalb der Erzählung auf den Alltag übertragen. Beim Verfassen von Tagebüchern und Briefen versucht es sich selbst als Autor. Diese Praktik setzt Selbstbeobachtung und Distanznahme zum eigenen Handeln voraus und bringt, wie Habermas aufzeigt, ein "autobiografisches Selbstbewusstsein" hervor: "Die Linearität der Schrift, in der Handeln und Reflexion dargestellt werden, lässt an die Linearität von Handeln und Reflexion selbst glauben".[246] Die Routinisierung der Sequenzialität ermöglicht die retrospektive Analyse von Ursachen und die prospektive Planung von Zielen. Das Leben erscheint gestaltbar und das Bedürfnis nach Individualität wird wach.[247]

Habermas sieht in den Technologien des Tagebuchs und des intimen Briefs erste Anzeichen für das Verschwimmen der Grenze zwischen Privatem und Öffentlichem sowie Faktischem und Fiktionalem.[248] Die Regeln der textuellen Narration konkurrieren mit dem Kriterium der Wahrheit:

> Das seinem Anspruch nach non-fiktionale Genre des Tagebuchs gewinnt damit fiktionale und im weitesten Sinne ästhetische Züge einer semiotischen Produktion selbststrukturierter, eigendynamischer Texte, und das Subjekt lernt, seine Lebensführung nicht nur distanziert zu 'beobachten', sondern diese narrativ als eine 'story' neu zu produzieren.[249]

Die Textform des Romans versucht laut Habermas den "Unterschied von Schein und Sein vollends zu verschleiern".[250] Dieter Thomae sieht das Subjekt im Zwiespalt zwischen "Selbstfindung" und "Selbsterfindung".[251] An diesen Technologien des Selbst lassen sich bereits Friktionen ausmachen, die den Code des Erzählers allmählich aufbrechen lassen.

---

[244] Reckwitz, *Subjekt*, S. 161.
[245] vgl. ibid. S. 165f.
[246] ibid. S. 169.
[247] vgl. ibid. S. 159-172.
[248] vgl. Habermas, *Öffentlichkeit*, S. 66-116.
[249] Reckwitz, *Subjekt*, S. 170.
[250] Habermas, *Öffentlichkeit*, S. 115.
[251] Dieter Thomae, *Erzähle dich selbst: Lebensgeschichte als philosophisches Problem* (München: Beck 1998), S. 208.

3.2.2 DER TOD DES ERZÄHLERS

"Es lässt sich nicht mehr erzählen, während die Form des Romans Erzählung verlangt", schreibt Adorno 1954.[252] In der Subjektkultur der organisierten Moderne kommt es zu einer Relativierung von Zeit und Raum, nicht zuletzt auf Grund der neuartigen, medialen Praktiken: "Wie der Malerei von ihrer traditionellen Aufgabe vieles entzogen worden ist durch die Photographie, so dem Roman durch die Reportage und die Medien der "Kulturindustrie", zumal den Film".[253] Walter Benjamin argumentiert, dass im Hochkapitalismus eine neue Form der Kommunikation entsteht: die Information. Und ebendiese ist mit dem narrativen Genre des Romans inkompatibel.[254] Das aufgeklärte Subjekt stellt einen auf Gott gründenden Universalismus infrage und somit auch die Möglichkeit von absoluter Objektivität, wie sie ursprünglich im Roman vermittelt worden ist. Humanwissenschaftliche Diskurse wie die Psychoanalyse beschleunigen diesen Wandel. Während Heimatliteratur und Kitschroman zum letzten Refugium des scheinbaren Universalismus werden, schwindet im "neuen" Roman die ästhetische Distanz. Bei Autoren wie James Joyce, Marcel Proust, Samuel Beckett und Franz Kafka verschmelzen Handlung und Kommentar. Imaginäres löst Reales ab:

> Das antirealistische Moment des neuen Romans, seine metaphysische Dimension, wird selber gezeitigt von seinem realen Gegenstand, einer Gesellschaft, in der die Menschen voneinander und von sich selber gerissen sind. In der ästhetischen Transzendenz reflektiert sich die Entzauberung der Welt.[255]

Die neuen Erzählweisen des inneren Monologs und des Bewusstseinsstroms zeichnen sich durch assoziative Sprache und "entfesselte Subjektivität" aus:[256] "The process of thought itself now constitutes the topic and makes it possible to leave the linear, straightforward world of logic".[257] Söke Dinkla argumentiert, dass dieses Codeelement bereits in der von Robert Barker begründeten Panoramamalerei des späten 18. Jahrhunderts auftritt.[258] Da es sich um eine flächige Darstellung mehrerer, gleichrangiger Perspektiven handelt, existiert kein vorgegebener Point-of-View. Somit hat dieser Code, der sich im "Epischen Theater" und der Montage im Film ebenfalls

---

[252] Adorno, "Standort", S. 41; vgl. auch Wolfgang J. Kayser, *Entstehung und Krise des modernen Romans* (Stuttgart: Metzler 1963).

[253] Adorno, "Standort", S. 41.

[254] vgl. Benjamin, "Erzähler", S. 107f.

[255] Adorno "Standort", S. 43.

[256] ibid. S. 47.

[257] Dinkla, "Narrative", S. 30.

[258] vgl. Stephan Oettermann, *Das Panorama: Die Geschichte eines Massenmediums* (Frankfurt/Main: Syndikat 1980).

wiederfindet, neben den ästhetischen auch politische Implikationen.[259] Es kommt zu einer Ermächtigung des Rezipienten.

In den neuen literarischen Formen sowie in der Filmkultur wird im Gegensatz zur bürgerlichen Literatur nicht die gesamte Biografie einer Figur dargelegt, sondern eine distinkte dramatische Konstellation herausgegriffen. Bordwell und Thompson bezeichnen dies als die klassische "Hollywood-Erzählweise", deren Hauptmerkmal strikte Kausalität ist.[260] Das Fernsehen fügt dieser Praktik den Echtzeitcharakter hinzu. Damit setzt es die Fiktionalisierung nichtfiktionaler Inhalte der bürgerlichen Autobiografie fort. Es entführt den Zuseher nicht in eine fremde Welt, sondern bezieht sich auf die Welt des Zusehers. Es zeigt nicht nur das Private, sondern ist mit dem Fernsehapparat auch in der privaten Lebenswelt des Zusehers verankert.[261]

Die Serien- und Wiederholungsstruktur der Fernsehformate trägt zur Fragmentierung der Narrative bei. Raymond Williams greift dieses Merkmal auf und führt mit dem "Flow" eine für die Fernsehwissenschaft zentrale Analysekategorie ein. Diesem zufolge besteht beispielsweise ein Fernsehabend aus verschiedenen Segmenten, zu denen neben den eigentlichen Film- und Fernsehformaten auch Werbeunterbrechungen und Ähnliches zählen. Die Broadcaster setzen einen "Flow" aus Segmenten fest, dem die Zuseher folgen.[262] Vertreter der Cultural Studies wie Fiske, Hickethier und Jenkins räumen dem Fernsehsubjekt eine wesentlich aktivere Rolle ein, als es bei der Theorie des "Flow" der Fall ist: „Im Dispositiv des Fernsehen ist der Zuschauer eben nicht mehr Objekt, das durch die audiovisuelle Bilderwelt zu überwältigen ist, sondern als Subjekt ein das Dispositiv wesentlich mitbestimmender Faktor".[263] Bordwell spricht von einem aktiven "Viewer", "a hypothetical entity executing the operations relevant to constructing a story

---

[259] vgl. Florian Hartling, *Der digitale Autor: Autorschaft im Zeitalter des Internets* (Bielefeld: Transcript 2009), S. 177-185.

[260] vgl. Bordwell, *Narration*, S. 157ff.; vgl. auch Ben Singer, *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and its Contexts* (New York: Columbia Univ. Press 2001).

[261] vgl. Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 186.

[262] vgl. Raymond Williams, "Programmstruktur als Sequenz oder *flow*", übersetzt von Malte Krückels, in Adelmann et al., *Fernsehwissenschaft,* S. 33-43; vgl. auch Michael Kackman et al. (Hg.), *Flow TV: Television in the Age of Media Convergence* (New York: Routledge 2011); John T. Caldwell, "Second-shift Media Aesthetics", in Everett/Caldwell, *New Media*, S. 127-143; Tania Modleski, "Die Rhythmen der Rezeption: Daytime-Fernsehen und Hausarbeit", in Adelmann, *Fernsehwissenschaft,* S. 376-387.

[263] Knut Hickethier, "Dispositiv Fernsehen: Skizze eines Modells", in *montage/av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation,* Vol. 4, Nr. 1, S. 63-83 (Berlin: Gesellschaft für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 1995, http://www.montage-av.de/a_1995_1_4.html), S. 80; vgl. John Fiske, *Television Culture* (New York: Methuen 1987); zu Gegenkonzepten wie "Drift" und "Supertext" vgl. auch Kristin Thompson, *Storytelling in Film and Television* (Harvard: Univ. Press 2003), S. 10ff.

out of the film's representation".[264] Beim Anspruch auf Kreativität und aktive Teilnahme auf Seiten des Rezipienten handelt es sich um einen Rückgriff auf einen Code aus der Romantik.

Fernsehnarrative bleiben im Gegensatz zu Filmnarrativen meist offen. Christy Dena unterscheidet zwischen der "Series", bei der jede Episode eines Fernsehformats in sich abgeschlossen ist, und der "Serial", die eine kontinuierliche Handlung erzählt, welche erst mit der letzten Episode abgeschlossen wird.[265] Giddens argumentiert, dass dem Zuseher in seriellen Formaten durch ihr regelmäßiges Auftreten Identifikationsfiguren geliefert werden, die ihm helfen, ein kohärentes Narrativ für seine Lebenswelt zu bilden.[266] Zu den schärfsten Kritikern der Serialisierung und der damit verbundenen Kommerzialisierung der Unterhaltung zählen Horkheimer und Adorno. Sie werfen ihr eine Variation von immer gleichem vor.[267] Es ist vor allem die Frankfurter Schule, die dem Subjekt der Kulturindustrie eine Verkümmerung der Öffentlichkeit vorwirft:

> Öffentlichkeit wird zur Sphäre der Veröffentlichung privater Lebensgeschichten, sei es, dass die zufälligen Schicksale des sogenannten kleinen Mannes oder die planmäßig aufgebauter Stars Publizität erlangen, sei es, dass die öffentlich relevanten Entwicklungen und Entscheidungen ins private Kostüm gekleidet und durch Personalisierung bis zur Unkenntlichkeit entstellt werden.[268]

Die bisher dargelegten Entwicklungen tragen nicht nur zur Schwächung der Autorenschaft bei, sondern stellen auch den Werkcharakter infrage. Hypermedialität und Immersion als die beiden zentralen digitalen Codes führen diesen Wandel fort.

3.2.3 DAS OFFENE WERK

Wie in den Kapiteln 2.2 bis 2.4 ausgeführt, bringen die digitalen Technologien eine grundlegende Reorganisation der Artefaktbedingungen mit sich. Christiane Heibach hat sich aufbauend auf McLuhan und Flusser intensiv mit der "Literatur im elektronischen Raum" auseinandergesetzt.[269] Sie fasst die Folgen der Vernetzung von Menschen und Dokumenten zu

---

[264] Bordwell, Narration, S. 30.

[265] Dena, "Media Culture"; vgl. auch Christine Mielke, *Zyklisch-serielle Narration: Erzähltes Erzählen von 1001 Nacht bis zur TV-Serie* (Berlin/New York: de Gruyter 2006).

[266] vgl. Giddens, *Self-Identity*, S. 196-218.

[267] vgl. Horkheimer/Adorno, *Dialektik*; vgl. auch Werner Faulstich, "Unterhaltung als Schlüsselkategorie von Kulturwissenschaft", in Werner Faulstich & Karin Knop (Hg.), *Unterhaltungskultur,* S. 7-20 (München: Fink 2006).

[268] Habermas, *Öffentlichkeit*, S. 262, vgl. auch ibid. S. 247-350, Helmuth Plessner, *Das Problem der Öffentlichkeit und die Idee der Entfremdung* (Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht 1960).

[269] Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2003).

drei Hauptmerkmalen des elektronischen Raums zusammen: Interaktivität, Intermedialität und Prozessualität.[270]

Die Interaktivität, "the truly distinctive feature of digital media", lässt den User den Handlungsverlauf beeinflussen und löst somit die aus der bürgerlichen Subjektkultur stammende Trennung in Künstler, Werk und Rezipient auf.[271] Ryan unterscheidet bei Interaktivität in Anlehnung an Aarseth zwischen interner und externer, abhängig davon, ob der Rezipient als Avatar Teil der virtuellen Welt ist oder nicht, beziehungsweise zwischen explorativer und ontologischer, je nachdem, ob das Handeln des Rezipienten Einfluss auf den Ausgang der Geschichte hat oder nicht.[272] Für interaktive, multilineare und multisequentielle Narrative wie Adventure-Games führt Aarseth den Begriff der "ergodischen" Literatur ein:

> In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.[273]

Aarseth hält die Terminologie von Chatman für bedingt anwendbar auf Games, weil der Spieler direkt an der Handlung teilnimmt und kein traditioneller Rezipient ist. Deshalb wird im ergodischen Diskurs keine festgelegte Story, sondern eine variable "Intrigue" offengelegt. Außerdem besteht die Erzählsituation aus "real Creator", "implied Creator", "Intrigant", "Voice", "implied User", "Intriguee", "Puppet" und "real User".[274] Sind bei interaktivem Storytelling der Text und die Regeln, wie dieser abzurufen ist, bereits von vornherein festgelegt, spricht Murray nicht von traditioneller Autorenschaft sondern verwendet ihren Begriff der "Agency".[275]

Aarseth hebt hervor, dass die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Medientechnologien eine entscheidende Rolle spielen: "Even if hypertext systems […] may be a particularly effective means for such a liberatory purpose, it is only through their embodiment in social and curricular

---

[270] vgl. ibid. S. 40, S. 60-90; vgl. auch Heiko Idensen, "Schreiben/Lesen als Netzwerkaktivität: Die Rache des (Hyper-) Textes an den Bildmedien", Johannes Auer et al. (Hg.), *netzliteratur.net: Netzliteratur, Internetliteratur, Netzkunst* (http://www.netzliteratur.net/idensen/rache.htm).

[271] Ryan, "Myth", S. 607.

[272] vgl. Ryan, *Avatars*, S. 108ff.

[273] Aarseth, *Cybertext*, S.1f.

[274] ibid. S. 127.

[275] Murray, *Hamlet*, S. 152f.

reform that they will have any political effect".[276] Dass es innerhalb der Subjektkultur Bestrebungen in Richtung Interaktivität und der damit verbundenen Prozessualität gibt, zeigen bereits die neuen Formen der Aktionskunst der Sechzigerjahre wie Fluxus, Happening und Performance. Das Erzählen wird wichtiger als die Erzählung. Die digitalen Technologien verhelfen dem prozesshaften Werk zum Durchbruch und entziehen dem Kunstwerk damit ein weiteres Element seiner Aura.[277] Die Prosumer nehmen im Internet eine aktive Position ein. Das Web 2.0 fördert stetiges, kollaboratives Erzählen. Im Web sind alle Kunstwerke offen und vernetzt.[278] Selbst Web-2.0-Dienste wie Gmail, Google Maps und Flickr werden als "Perpetual Beta" veröffentlicht. Der User erhält Zugang zu einer mehr oder weniger unfertigen Version, die anhand seines Umgangs damit von den Entwicklern nach und nach angepasst und verbessert wird. Die Intertextualität setzt die Dekonstruktion des Autorensubjekts fort.[279]

Abgesehen vom Werkcharakter verschwimmt außerdem die Abgrenzung zwischen den Kunstgattungen. Intermediale Bestrebungen werden zum ersten Mal in der Romantik laut. Sie erreichen in der "Velvet Revolution" und der "Deep Remixability" ihren Höhepunkt. Der umdefinierte Künstler erschafft in der "Remix-Culture" nicht mehr von Grund auf Neues, sondern wählt aus und verteilt. Der Begriff der Intermedialität wird in der Literatur meist als Oberbegriff für eine Vielzahl heterogener Phänomene benutzt. Irina Rajewsky wendet ihn auf "Phänomene, die, dem Präfix 'inter' entsprechend, in irgendeiner Weise *zwischen* Medien anzusiedeln sind", an.[280] Häufig treten "intermediale Bezüge" auf, wie Verweise oder Abhängigkeiten in Film und Literatur. Auch eine filmische Schreibweise in der Literatur fällt in diese Kategorie. Die Grenzziehung zwischen Medien und somit die Definition von intermedialen Bezügen erweist sich jedoch oft als schwierig.[281] Heibach argumentiert, dass die Medien bei Intermedialität zu etwas Neuem verschmelzen. Während sie im Fall von "Multimedia" koexistieren und bei "Mixed Media" nebeneinander stehen, ohne einander zu verändern, findet bei Intermedialität eine Medientransformation statt. Die Strukturen unterschiedlicher Medientypen verschmelzen. Ein Medium dominiert aber als Trägermedium. Folgt zum Beispiel ein Film dem "Datenbanknarrativ", dominiert das Medium Film, weil seine sequentielle Struktur

---

[276] Aarseth, *Cybertext*, S. 171.

[277] vgl. Heibach, *Literatur*, S. 111-136; Benjamin, "Kunstwerk".

[278] vgl. Umberto Eco, *Das offene Kunstwerk* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1977).

[279] vgl. Roland Barthes, "Der Tod des Autors", in Fotis Jannidis et al. (Hg.), *Texte zur Theorie der Autorschaft*, S. 185-193 (Stuttgart: Reclam 2000), [Orig. 1968]; Michel Foucault, "What is an Author?", in Josué V. Harari, *Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1979), [Orig. 1969].

[280] Irina O. Rajewsky, *Intermedialität* (Tübingen: Francke 2002), S. 12.

[281] vgl. ibid. S. 16-38.

unveränderlich ist.[282] Das genannte Konzept der "Remediation" ähnelt dem der Intermedialität, geht aber über dieses hinaus. Bolter und Grusin definieren ein Medium als "that which remediates" und Remediation als "representation of one medium in another".[283] Dadurch ist jede Form der Mediatisierung für Bolter und Grusin eine Remediation, weil neue Medien stets auf früheren aufbauen.

Im Gegensatz dazu bezeichnet "Intramedialität" Bezüge innerhalb eines bestimmten Mediums. Der von Julia Kristeva geprägt Begriff der "Intertextualität" kann somit als Ausprägung der Intramedialität definiert werden. Er meint, dass heute jeder Text ein "Mosaik von Zitaten", eine "Absorption und Transformation eines anderen Textes" ist.[284] Gérard Genettes beschränkt Intertextualität im Zuge seiner Klassifikation von textuellen Bezügen auf Zitate, Plagiate und Anspielungen auf andere Texte.[285] In der vorliegenden Arbeit zählen Verweise durch Hyperlinks ebenfalls zur Intertextualität.

"Transmedialität" bezieht sich auf Mediengrenzen überschreitende "Wanderphänomene", die mit medienspezifischen Mitteln ausgedrückt werden, ohne auf ein Ursprungsmedium zu verweisen.[286] Marsha Kinder hat die Transmedialität erstmals in Zusammenhang mit der Erzählung gebracht.[287] Heute greifen immer mehr Narrative auf diesen Code zurück.

Manovich sieht in der neuen digitalen Organisationsform von Daten einen Bruch mit dem auf Kausalität und Chronologie aufbauenden Narrativ: "After the novel, and subsequently cinema, privileged narrative as the key form of cultural expression of the modern age, the computer age introduces its correlate - the database".[288] War das Ziel der frühen Narrative in Form mündlicher Überlieferung, Wissen für die Nachwelt zu speichern, ist das Ziel der heutigen, digitalen Praktiken, die Flut an Daten dem User effizient zugänglich machen.[289] Im folgenden Kapitel

---

[282] vgl. Heibach, *Literatur*, S. 94ff.

[283] Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 65, 45.

[284] Julia Kristeva, "Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman", in Jens Uhwe (Hg.), *Literaturwissenschaft und Linguistik: Ergebnisse und Perspektiven*, Band 3, S. 345-375 (Königstein: Athenäum 1978), S. 348.

[285] vgl. Gèrard Genette: *Palimpseste: Die Literatur auf zweiter Stufe* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1996).

[286] Rajewsky, *Intermedialität*, S. 12; vgl. auch Nicole Mahne, *Transmediale Erzähltheorie: Eine Einführung* (Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht 2007), S. 9ff.

[287] vgl. Marsha Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (Berkeley: Univ. of California Press), S. 38.

[288] Manovich, *New Media*, S. 218.

[289] vgl. ibid. S. 215.

werden die Folgen der Entwicklung der immersiven Interaktivität, der damit verbundenen Prozessualität und der Intertextualität für die Erzählweise in Film und Fernsehen untersucht.

3.3 Folgen der neuen Erzähltechniken für das Filmnarrativ

Barthes schlägt dem Schriftsteller vor, falls seine Kunst "historisch, sozial kompromittiert" ist, solle er "zu einem anderen Signifikanten übergehen: wenn er Schriftsteller ist, Cineast, Maler werden".[290] Er kann mit dem Medium Schrift die Eigenschaften eines anderen Mediums evozieren, wie es beispielsweise bei Döblins "Kinostil" der Fall ist. Inwiefern die Erzähltechniken des Films in der "Participatory Culture" bereits Codeelemente aus Fernsehen, Comics, Hypertext und Games übernommen haben, soll im folgenden Abschnitt untersucht werden. Außerdem wird kurz die Diskussion aufgegriffen, ob es sich bei den neuen Erzählstrategien noch um Narration im eigentlichen Sinn handelt.

3.3.1 Die Transformation der Film- und Fernsehpraktiken zum transmedialen Abenteuer

Wie bereits im vorigen Kapitel erwähnt, orientieren sich viele aktuelle Film- und Fernsehproduktionen am Code der Transmedialität. Der Begriff des "Transmedia Storytelling" wurde von Henry Jenkins geprägt.[291] Diese Strategie geht über die bloße Adaption einer Story für ein anderes Medium, wie beim Game zum Film, hinaus. Viel mehr wird von Anfang an eine umfassende, komplexe "Storyworld" oder "Hyperdiegesis" kreiert, die sich über mehrere Medien entfaltet.[292] Storytelling wird dadurch zur "Art of World Building":[293]

---

[290] Roland Barthes, *Die Lust am Text* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1974), S. 81, zitiert nach Philipp Löser: *Mediensimulation als Schreibstrategie: Film, Mündlichkeit und Hypertext in postmoderner Literatur* (Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht 1999), S. 11.

[291] vgl. Henry Jenkins, "Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling", in *Technology Review*, 15. Jänner (Cambridge: MIT 2003, http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/).

[292] Matt Hills, *Fan Cultures,* (New York: Routledge 2002), S. 134; vg. auch Jason Mittell, "Narrative Complexity in Contemporary American Television", in *The Velvet Light Trap,* Nr. 58, S. 29-40 (Austin: Univ. of Texas Press 2006); Max Dawson, "Television's Aesthetic of Efficiency: Convergence Television and the Digital Short", in James Bennett & Niki Strange (Hg.), *Television as Digital Media,* S. 204-229 (Durham: Duke Univ. Press 2011).

[293] Jenkins, *Fans*, S. 114.

> A transmedia story unfolds across multiple media platforms with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best—so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction.[294]

Einer der frühesten, kommerziell erfolgreichen Versuche gezielt eine transmediale "Storyworld" zu erschaffen, war nach *The Blairwitch Project* das *Matrix*-Universum der Wachowski Brothers.[295] Dieses wird in Filmen, Animes, Comics, Games und offiziellen Websites aufgebaut. Zum Beispiel sieht der Filmrezipient in *The Matrix Reloaded* in einer Einstellung die Sprengung eines Kraftwerks.[296] Der Gamer muss in *Enter the Matrix* mehrere Missionen im Kraftwerk absolvieren, die mit der Sprengung enden.[297]

Jenkins veranschaulicht die Entwicklung zur transmedialen Erzählung anhand des Pitchs. Ursprünglich stand die Story im Zentrum des Pitchs. Später waren es die Charaktere, die komplex genug sein mussten, um Fortsetzungen zu ermöglichen. Heute liegt das Hauptaugenmerk auf der "Storyworld", die eine Vielfalt an Narrativen ermöglichen soll.[298] "Transmedia Storytelling" knüpft damit an die durch Fernsehen, Comics und Games routinisierte Serialisierung an.[299] Robin Nelson führt den Begriff der "Flexi-Narratives" ein, um die resultierenden Hybride aus "Series" und Serial" zu benennen.[300]

Auf Grund der Transmedialität verbleiben diese Narrative innerhalb eines einzelnen Mediums oft unabgeschlossen. Trotzdem sollten zumindest gewisse Spannungsbögen innerhalb einer Instanz der "Storyworld" aufgelöst werden, damit der Rezipient teilweise Befriedigung erfährt. Fans werden motiviert das gesamte Narrativ transmedial zu verfolgen, um Zusammenhänge und Hintergründe zu erschließen. "Transmedia Storytelling" fördert somit die Bildung von "Knowledge Communities". Auf Web-2.0-Plattformen können die Narrative im Kollektiv enträtselt werden. Derartige Erzählungen richten sich primär an die Prosumer der "Participatory Culture", die bereit sind, diese aktiv über mehrere Medien hinweg zu verfolgen, mit anderen zu diskutieren und die "Storyworld" mit eigenen Inhalten zu ergänzen. Ryan interpretiert diese

---

[294] Jenkins, *Convergence*, S. 95f.

[295] Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, *The Blairwitch Project* (USA: Artisan 1999); Andy Wachowski & Lana Wachowski, *The Matrix* (USA: Warner 1999).

[296] Andy Wachowski & Lana Wachowski, *The Matrix Reloaded* (USA: Warner 2003).

[297] David Perry, *Enter the Matrix* (Laguna Beach: Shiny 2003); vgl. Jenkins, *Fans*, S. 95ff.

[298] vgl. Jenkins, *Convergence,* S. 114.

[299] vgl. Thompson, *Storytelling*, S. 105.

[300] Robin Nelson, "Analysing TV Fiction", in Glen Creeber (Hg.), *Tele-Visions: An Introduction to Studying Televisions*, S.74ff. (London: BFI 2006).

Narrative als "Spiel" im Sinne Huizingas. Sie stellen den Rezipienten vor kleine Rätsel und versuchen seine "Playfulness" anzusprechen.[301] Kristen Daly ist der Meinung, dass aus diesem Grund *Pirates of the Caribbean: At World's End* bei vielen Kritikern durchgefallen ist. Sie haben den Film für sich bewertet und die intertextuellen, transmedialen und partizipativen Hintergründe vernachlässigt.[302]

"Knowledge Communities" und "Affinity Spaces" tragen zur Erziehung des Rezipienten zum Filmexperten bei.[303] Ein Schritt in diese Richtung erfolgte bereits mit dem Bonusmaterial auf der DVD. Der neugewonnene Speicherplatz auf diesem Medium erlaubte es, neben dem Film auch Audiokommentare und Dokumentationen mit Hintergrundinformationen zur Filmproduktion mitzuliefern. *The Matrix* war eine der ersten DVDs, auf welcher diese Strategie erfolgreich umgesetzt wurde, als sich das neue Medium um die Jahrtausendwende am Markt etablierte und "a new brand of cinephilia, one that is more willing to embrace obscure and virtually unknown films, as audiences seek to position themselves as insiders with a unique knowledge of film culture" hervorbrachte.[304] Die im Web allgegenwärtigen Toplisten, wie zum Beispiel jene des AFI, spornen die Filmrezipienten zum Sammeln an. Zusätzlich werden kontinuierlich neue Fassungen der Filme auf DVD herausgegeben. Paradebeispiele sind *Blade Runner*, von dem sieben Versionen im Umlauf sind, sowie *Star Wars*, dessen Re-Releases stets mit umstrittenen, inhaltlichen Änderungen verbunden sind.[305] Ältere Filme werden daher immer wieder unter einem neuen Licht gezeigt und dem Rezipienten werden neue Lesearten vermittelt. Somit bricht auch der Film mit dem Werksbegriff. Er ist unabgeschlossen, weil einerseits ein neuer Cut nie auszuschließen ist, und weil andererseits das Bonusmaterial mit dem Primärtext auf der DVD verschwimmt. Da beispielsweise im Audiokommentar zu *Fight Club* eine mögliche homo-erotische Beziehung zwischen den Protagonisten angesprochen wird, welche im Film nie explizit vorkommt, legt der Sekundärtext eine neue Interpretation des Films nahe.[306]

---

301 vgl. Ryan, *Narrative*, S. 176-190.

302 Gore Verbinski, *Pirates of the Caribbean: At World's End,* (USA: Disney 2007); vgl. Kristen Daly, "Cinema 3.0: The Interactive-Image", in *Cinema Journal*, Vol. 50, Nr. 1, S. 81-98 (Austin: Univ. of Texas 2010), S. 83f.

303 James Paul Gee, *Situated Language and Learning:A Critique of Traditional Schooling* (NewYork: Routledge 2004); für eine detaillierte Analyse des neuartigen Dispositivs der DVD sowie deren Ästhetik vgl. Jan Distelmeyer, *Das flexible Kino: Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray* (Berlin: Bertz+Fischer 2012).

304 Tryon, *Reinventing,* S. 21.

305 Ridley Scott, *Blade Runner* (USA: Warner 1982); George Lucas, *Star Wars* (USA: 20th Century Fox 1977).

306 vgl. Tryon, *Reinventing*, S. 17-35; Derek Kompare, "Publishing Flow: DVD Box Sets and the Reconception of Television", in *Television & New Media* Vol. 7, Nr. 4, S. 335-360 (Los Angeles: SAGE 2006).

> Yet, in a networked culture, this ongoing process of information gathering, hypothesis testing, and interpretation/evaluation takes on a more profoundly social dimension. It is no longer something that occurs in a single mind during the two hours the film is unfolding; it is something which we do together, pooling resources, and comparing notes.[307]

In der "Participatory Culture" ist der Rezipient nicht auf sich alleine gestellt, sondern kann und soll kollaborativ sein Expertenwissen vermehren. Vor allem bei Fernsehserien wird versucht die "Rewatchability" und die Entstehung einer "Knowledge Community" zur Seherbindung durch komplexe, episodenübergreifende Handlungsstränge zu fördern. Umgekehrt sind es der Austausch im Web 2.0 und das mehrmalige Ansehen einer TV-Serie auf DVD, die das Verfolgen komplexer Handlungen ermöglichen. Das plakativste Beispiel ist vermutlich *Lost*, das eine riesige Fan-Community und unzählige Websites mit Wikis und Diskussionsforen hervorgebracht hat.[308] Ein Vorläufer dieser Strategie ist die Serie *Twin Peaks*.[309] Bei dieser wurde auf die damals neuartige Möglichkeit der Aufnahme mit demVideorecorder gesetzt, mit deren Hilfe die Zuseher die Rätsel und versteckten Hinweise entschlüsseln sollten.[310]

Eine weitere Strategie des "Transmedia Storytelling" besteht darin, die Grenzen zwischen der diegetischen Welt und der realen Welt verschwimmen zu lassen. Schritte in diese Richtung gab es schon früher mit Attraktionen in Vergnügungsparks zu Filmen.[311] Heute orientieren sich derartige Erzählstrategien aber viel stärker an "Alternate Reality Games":

> ARGs are interactive dramas; played out online and in real world spaces; taking place over several weeks or months; in which dozens, hundreds or thousands of players come together online (small ARGs might have a couple of hundred players, the biggest ARGs 600,000 active players and 2 million people watching); they form collaborative social networks and work together to solve a mystery or problem that would be absolutely impossible to solve alone.[312]

Zum Beispiel wurde der Film *Cloverfield* mit Hilfe der transmedialen Kampagne als reales FBI-Dokument inszeniert, das die letzten Stunden aus dem Leben von ein paar Freunden zeigt, als ein Monster unbekannter Herkunft New York verwüstet. Die gesamte Produktion zielte darauf ab, eine alternative "Storyworld" zu erschaffen. Der Film an sich erzählte nur einen Bruchteil der Story. Der Rest versteckte sich auf einer Vielzahl an eigens eingerichteten Websites zu Firmen

---

[307] Henry Jenkins, "The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Two)", *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, 13. Sept. (2009, http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html); David Fincher, *Fight Club* (USA: 20th Century Fox 1999).

[308] J. J. Abrams et al., *Lost* (USA: Buena Vista 2004-2010).

[309] David Lynch & Mark Frost, *Twin Peaks* (USA: CBS 1990-1991).

[310] vgl. Jenkins, *Fans*, S. 115-133.

[311] zum Vergnügungspark in der Postmoderne vgl. auch Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* (Ann Arbor: Univ. of Michigan Press 1994), S. 12ff.; Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 169-183.

[312] Jane McGonigal, "Alternate Reality Learning", (Los Angeles: 2005), zitiert nach Dena, "Media Culture", S. 3.

und Personen aus dem Film. Die Zuseher waren aufgefordert, eigene Videos auf der Website zu veröffentlichen und kollaborativ im Web 2.0 die einzelnen Puzzlesteine zusammenzusetzen.[313]

James C. Beck hat sehr detailliert das Verhältnis der Filme *Donnie Darko* und *Requiem for a Dream* zu ihren zugehörigen Websites analysiert:[314] "These websites are geared in a post-filmic/ DVD direction and much of the sites' content would not make sense without having seen the films in a theatrical setting or on DVD".[315] Er beruft sich auf die Ergebnisse von Janet Murray und schlussfolgert, dass durch die transmediale Erzählweise der Zuseher beziehungsweise der User den Aufenthalt in der diegetischen Welt und die emotionale Bindung zu den Charakteren verlängern kann. Murray hat schon 1997 mit ihrem Konzept der "Hyperserial" die enge Kopplung von Fernsehen und digitalen Onlinearchiven mit fiktiven Tagebuchformaten, Fotos und Hintergrundinformationen beschrieben.[316] Beck weist außerdem auf die finanziellen Vorzüge dieser transmedialen Inszenierung mit offenen Handlungssträngen hin. Im Fall von *Donnie Darko* haben Sequel und Director's Cut nicht lange auf sich warten lassen. Aarseth argumentiert, dass derartige Produktionen stets vor ihrem kommerziellen Hintergrund zu betrachten sind, weil ihr primäres Ziel darin besteht, ein möglichst großes Publikum anzusprechen.[317]

Als letztes Beispiel sei noch *Dr Horrible's Sing-Along Blog* genannt.[318] Dieses Format parodierte die Konventionen des Superhelden-Genres und ist daher voller intertextueller Bezüge. Außerdem wurde es transmedial über diverse Websites, Facebook-Pages und Twitter erzählt. In Onlineforen wurde rege von Fans diskutiert, vor allem über das überraschende Ende. Anzumerken ist, dass diese Serie während des WGA-Streiks ohne die Unterstützung eines Studios produziert und verliehen wurde. Mittlerweile gibt es die ursprüngliche Webserie auf DVD und Blu-ray sowie als kostenpflichtigen Download. Außerdem ist ein Sequel in Planung. Comics, Soundtrack und

---

313 Matt Reeves, *Cloverfield* (USA: Paramount 2008); vgl. Emanuelle Wessels, 'Where were you when the monster hit?' Media convergence, branded security citizenship, and the trans-media phenomenon of Cloverfield", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vo. 17, Nr 1, S. 69-83 (New Jersey: Rutgers 2011).

314 Richard Kelly, *Donnie Darko* (USA: Newmarket 2001); Darren Aronofsky, *Requiem for a Dream* (USA: Artisan 2000).

315 James C. Beck, "The Concept of Narrative: An Analysis of Requiem for a Dream(.com) and Donnie Darko(.com)", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 10, Nr. 3, S. 55-82 (New Jersey: Rutgers 2004), S. 58; vgl. auch Paul Booth, "Intermediality in Film and Internet: Donnie Darko and Issues of Narrative Substantiality", in *Journal of Narrative Theory*, Vol. 38, Nr 3, S. 398-415 (Ypsilanti: Eastern Michigan Univ. 2008).

316 Murray, *Hamlet,* S. 254f.

317 vgl. Espen Aarseth, "The Culture and Business of Cross-Media Productions", in *Popular Communications*, Vol. 4, Nr. 3, S. 203-211 (New York: Routledge 2006).

318 Joss Wheedon, *Dr. Horrible's Sing-Along Blog* (USA 2008).

Bücher sind bereits erhältlich.[319] Mimi Ito beschreibt derartige transmediale Narrative, die verschiedene Alltagspraktiken erfassen als "hypersocial".[320] Die Codeelemente des "Alternate Reality Games" führen dazu, dass die Rezeption einer transmedialen Erzählung zum Dauerereignis wird. Neue Inhalte via Facebook, Twitter, YouTube oder spezifischer Apps für das Smartphone erfordern eine permanente Rezeptionsbereitschaft von den Mitgliedern der "Knowledge Community".

"Transmedia Storytelling" ist eng mit der "Medienkonvergenz" verknüpft. Henry Jenkins hat sich mit diesem Konzept auseinandergesetzt und definiert es wie folgt:

> By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want.[321]

Jenkins' Anliegen besteht darin, die Rolle des Subjekts im Umgang mit Medien zu stärken. Er betrachtet die Partizipation der User als essentiell für die "Media Convergence".[322] Außerdem weist er mehrfach darauf hin, dass es sich dabei um keine Konvergenz von Endgeräten handelt. "Convergence" gipfelt nicht in einem Universalcomputer, sondern in unterschiedlichen Geräten, von Smartphone und Tablet bis zur Workstation, die für die jeweiligen Praktiken maßgeschneidert sind.[323] Dass neue Medientechnologien die früheren nicht vollständig verdrängen, sondern eine Medienkonvergenz stattfindet, konstatierte Wolfgang Riepl bereits 1913.[324] Daniel Perrin illustriert das Riepl'sche Gesetzt anhand der Hinzunahme von Story-Elementen in Nachrichtenformate.[325] Robert Fidler sieht Medienkonvergenz als einzige Option für alte Medien, um weiterzubestehen: "Established forms of communication media *must* change in response to the emergence of a new medium – their only other option is to die".[326]

---

[319] vgl. Anouk Lang, "'The Status is Not Quo!' Pursuing Resolution in Web-Disseminated Serial Narrative", in *Narrative*, Vol. 18, Nr. 3, S. 367-381 (Columbus: Ohio State Univ. Press 2010).

[320] Mizuko Ito, "Technologies of the Childhood Imagination: Yugioh, Media Mixes, and Everyday Cultural Production", in Joe Karaganis & Natalie Jeremijenko (Hg.), *Structures of Participation in Digital Culture*, (Durham: Duke Univ. Press 2005, http://www.itofisher.com/mito/archives/technoimagination.pdf).

[321] Jenkins, *Convergence*, S. 2.

[322] vgl. Jenkins, *Convergence,* S. 243.

[323] vgl. auch Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 224ff.

[324] vgl. Wolfgang Riepl, *Das Nachrichtenwesen des Altertums mit besonderer Rücksicht auf die Römer* (Leipzig: Teubner 1913); vgl. zur Medienkonvergenz auch Schulz' Konzept der "Mediatisierung", bestehend aus "Extension", "Substitution", "Amalgamation" und "Accommodation": Winfried Schulz, "Reconsidering Mediatization as an Analytical Concept", in *European Journal of Communication,* Vol. 19, Nr. 1, S. 87-101 (Los Angeles: SAGE 2004).

[325] vgl. Daniel Perrin, "Wie sich Formate verändern: die Mustervariation der Geschichte in Fernsehnachrichten", in Bucher et al., *Neue Medien,* S. 145-165.

[326] Robert Fidler, *Mediamorphosis: Understanding New Media* (Thousand Oaks: Pine Forge 1997), S. 23.

Bisher ist es Fernsehformaten meist schneller gelungen, sich an die veränderten Artefaktbedingungen anzupassen und diese zu remediatisieren. Hickethier charakterisiert das Fernsehen als sehr dynamische Anordnung, "die sich wandelnden gesellschaftlichen Interessenskonstellationen und Machtinteressen anpasst [und] als eine gesellschaftlich wirksame Konstruktion diese Konstellationen selbst wiederum mit beeinflusst und verändert".[327] Während der Film stets versucht als Medium transparent für den Zuseher zu sein und Unmittelbarkeit herzustellen, zeigt sich das Fernsehen seiner selbst bewusst und baut auf dem Code der Hypermedialität auf. Hypermediale Elemente wie Overlay-Titel oder Split-Screens werden im Film nach wie vor mit Vorsicht eingesetzt.[328] Deutlicher macht sich Hypermedialität bei den neuen Rezeptionspraktiken im Web bemerkbar.

Barbara Klinger hat die Rezeptionsgewohnheiten des Films in der Gegenwart analysiert. Sie konstatiert, dass sich die Vereinzelung des Rezipienten, die ihren Ursprung in der Disziplinierung des bürgerlichen Lesesubjekts hat, mit der "Domestic Movie Culture" fortsetzt. HD-Fernsehgeräte und -Projektoren, Mehrkanal-Tonsysteme, DVD, Blu-ray und Streaming-Dienste schaffen ein Dispositiv, das jenem des Kinos sehr nahe kommt, ermöglichen aber das mehrfache Ansehen von Filmen.[329] Die hypermedialen Online-Videodienste und Streaming-Plattformen tragen zur Ermächtigung des Rezipienten bei und verändern die Logik des "Flow" grundlegend. Zusätzlich kann der Zuseher auf den Plattformen meist Bewertungen und Kommentare abgeben.

Den Höhepunkt der Partizipation der User bei der Erzählung stellt das bereits angeführte "Digital Storytelling" dar. Dem Subjekt wird in der "Participatory Culture" von Kindheit an narratives Wissen anerzogen. Es wird durch den Konsum diverser Medien mit klassischen Plots, Handlungsstrukturen, Erzählkonventionen und Protagonisten vertraut. Ohne je einen Text von Campbell oder Vogler gelesen zu haben, kennt es die Stationen der "Heldenreise" und es weiß,

---

[327] Knut Hickethier, "Dispositiv Fernsehen: Programm und Programmstrukturen in der Bundesrepublik Deutschland", in Knut Hickethier (Hg.), *Institution, Technik, Programm: Rahmenaspekte der Programmgeschichte des Fernsehens*, S. 171-243 (München: Fink 1993), S. 172.

[328] vgl. Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 188.

[329] vgl. Barbara Klinger, *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home* (Berkeley: Univ. of California Press 2006), S. 53, S. 151ff.; vgl. auch Daniel Perrin, "Wie sich Formate verändern: die Mustervariation der Geschichte in Fernsehnachrichten", in Hans-Jürgen Bucher et al. (Hg.), *Neue Medien – neue Formate: Ausdifferenzierung und Konvergenz in der Medienkommunikation,* S. 145-165 (Frankfurt: Campus 2010); Manovich, *New Media*, S. 310ff.

wann der nächste "Plot Point" zu erwarten ist.[330] Bordwell fasst diese Merkmale einer Erzählung unter dem Begriff "Narrational Mode" zusammen: "A narrational mode is a historically distinct set of norms of narrational construction and comprehension".[331] Dieses Wissen eignet sich das Subjekt durch die Mediensozialisation an. Innerhalb einer Erzählungen gelten für ebendiese spezifische Normen. Auf Grund der Omnipräsenz von Erzählungen kann sich das Subjekt heute sehr schnell an diese Normen anpassen und die Regeln der jeweiligen Diegese erlernen.[332]

Durch die modularisierten, fragmentierten Narrative im Web 2.0 bilden sich neue Rezeptionspraktiken, die vom Magazin *Wired* im "Minifesto for a New Age" zur "Snack Culture" zusammengefasst werden.[333] Das Subjekt der Snack-Kultur vertreibt sich mit einem kurzen Videoclip die Zeit. Einen wesentlichen Beitrag zu dieser Entwicklung leisten auch mobile Wiedergabegeräte wie iPod und Smartphone. Deren Limitierungen bei Auflösung, Bildwiederholungsrate, Downloadgeschwindigkeit, Speicherplatz und Akkulaufzeit resultieren in neuartigen Artefaktbedingungen. Diese haben die Produzenten veranlasst, ihre Inhalte für mobile Plattformen zu adaptieren. Neben Formaten mit kurzer Laufzeit sind stark segmentierte besonders geeignet. Die Snack-Kultur erlebte einen Aufschwung durch Onlineshops wie iTunes, auf denen einzelne Episoden und Segmente angeboten werden.[334] Diese neue Praktik des Videokonsums hat das Ansehen und die Verbreitung des Kurzfilms gesteigert.[335] Ebenso kann der Filmtrailer mittlerweile als eigenes Genre betrachtet werden: "Trailers *are* a cinema – of (coming) attractions".[336] Elsey und Kelly argumentieren, dass die "Snack Culture" mit ihren Webisodes und dem "Pocket Cinema" den heutigen Zeitgeist reflektieren.[337] Sie stützen sich

---

330 vgl. Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Princeton: Univ. Press 1968); Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (Studio City: Michael Wiese 2007); Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting: A Step-by-Step Guide from Concept to finished Script* (New York: Delta 1984).

331 Bordwell, *Narration*, S. 150.

332 vgl. Bordwell, *Narration*, S. 149-155.

333 Nancy Miller, "Minifesto for a New Age", in *Wired*, Ausgabe 15.03, (San Francisco: 2007, http://www.wired.com/wired/archive/15.03/snackminifesto.html).

334 vgl. Jenkins, *Fans*, S. 253; Murray, *Hamlet*, S. 256; Max Dawson, "Little Players, Big Shows: Format, Narration, and Style on Television's New Smaller Screens", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 13, Nr. 3, S. 231-250 (New Jersey: Rutgers 2007).
Die Formierung der Snack-Kultur stützt die Gegenthese zum "Flow" von John Ellis, dass die Grundeinheit des Fernsehens das Segment ist, "with segments following on from each other with no necessary connection between them"; John Ellis, *Visible Fictions: Cinema, Television, Video* (New York: Routledge 1992), S. 116.

335 vgl. Peter M. Nichols, "Now Playing, Short Stories At a Web Theater Near You", in *The New York Times,* 30. Sept. (New York: 2000, http://www.nytimes.com/2000/12/30/movies/now-playing-short-stories-at-a-web-theater-near-you.html?pagewanted=all&src=pm); Karin Wehn, "Kurzfilme im Internet", *interfilm*, (Berlin: 2003, http://www.interfilm.de/texte/kurzfilm_internet.pdf);

336 Lisa Kernan, *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers* (Austin: Univ. of Texas Press 2004), S. 2.

337 vgl. Eileen Elsey & Andrew Kelly, *In Short: A Guide to Short Film-making in the Digital Age* (London: BFO 2002).

dabei nicht auf das Konzept der Postmoderne als ganzes, sondern verweisen auf die hohe Geschwindigkeit in der Gesellschaft. In der Snack-Kultur wird, wie Max Dawson schreibt, die "Aesthetic of Efficiency", die vom Maschinencode der Angestelltenkultur bekannt ist, im Medium Film umgesetzt.[338]

Abgesehen von der YouTube-Kultur hat sich durch den Praxiskomplex der Social Media die unabhängige "Mumblecore"-Bewegung gebildet. Chuck Tryon beschreibt sie als "new generation of filmmakers with a highly mediated sensibility, associated with social networking tools, web video, and other digital media technologies".[339] Ihre Filme thematisieren, manchmal auch explizit, die durch Social Media ausgelösten Veränderungen, während sie sich bei der Distribution gleichzeitig auf Social Media Plattformen stützen: "Mumblecore bespeaks a true 21st-century sensibility, reflective of MySpace-like social networks and the voyeurism and intimacy of YouTube".[340]

Ob es gerechtfertigt ist auf Grund der bisher angeführten Entwicklungen von einem "postmodernen" Kino zu sprechen, ist fraglich. Unbestritten ist, dass die neuen Artefaktbedingungen und Praxiskomplexe der "Participatory Culture" auch Veränderungen der Film- und Fernsehpraktiken mit sich gebracht haben. Die Merkmale eines Filmnarrativs unter dem Einfluss der Medienkonvergenz und der Snack-Kultur werden im folgenden Kapitel ausgearbeitet.

3.3.2 MERKMALE DER NARRATION IN DER PARTICIPATORY CULTURE

In der Literatur gehen die Meinungen auseinander, was ein "postmodernes" Kino ausmacht.[341] Der Diskurs kreist um die Themengebiete des "Kinos des Spektakels", der Interaktivität, der Selbstrefentialität und der experimentellen Erzählform. Bordwell lehnt die Bezeichnung eines postmodernen Kinos kategorisch ab und beharrt darauf, dass die filmische Erzählweise nach wie vor klassischen Hollywood-Prinzipien folgt.[342]

---

[338] vgl. Dawson, "Efficiency".

[339] Tryon, *Reinventing*, S. 118.

[340] Dennis Lim, "A Generation Finds Its Mumble", in *The New York Times* 19. Aug. (New York: 2007, http://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html).

[341] vgl. Landow, *Hypertext*, S. 254ff.; Manovich, *New Media*, S. 287ff.

[342] vgl. David Bordwell, "Postmoderne und Filmkritik: Bemerkungen zu einigen endemischen Schwierigkeiten", in Rost/Sandbothe, *Filmgespenster,* S. 29-39.

Eine Fraktion meint, dass das "Postmoderne" im Kino durch den Einsatz digitaler Technologien zustande kommt. Diese werden nicht nur beim Schnitt, sondern die gesamte Produktion hindurch verwendet und verleihen dem Film eine neuartige visuelle Qualität. Im Zeitalter der "Deep Remixability" ist Live-Action-Footage, wenn überhaupt vorhanden, nur ein "Rohstoff" unter vielen am Computer verarbeiteten. 3D-Animation, "Digital Compositing", "Digital Painting", "Virtual Cinematography" und "Motion-Capturing" ermöglichen die Darstellung völlig neuer Welten. Manovich ist der Meinung, dass die Debatte zum postmodernen Film oft fälschlicherweise auf narrativer Ebene ausgetragen wird, "[an] aspect of cinema that is neither unique nor, as many will argue, essential to it. [...] The challenge that computer media pose to cinema extends far beyond the issue of narrative. Computer media redefine the very identity of cinema".[343] Werner Faulstich bezeichnet diesen Typus des Films als "Wirklichkeitssimulation" und zählt Filme wie *Terminator 2* und *Jurassic Park* dazu.[344] Derartigen Produktionen wird häufig vorgeworfen, Charakterentwicklung und Story durch reines Spektakel zu ersetzen. Sie erwecken zum Teil den Eindruck wegen der linearen Story und der langen Kamerafahrten, Remediationen von Games zu sein, wie es zum Beispiel bei *Speed Racer* der Fall ist, und eignen sich gleichzeitig die schnellen Schnitte und extremen Nahaufnahmen des "MTV-Stils" an.[345] Schamus stellt die Notwendigkeit traditioneller Narration im "Kino des Spektakels" grundsätzlich infrage, weil bei derartigen Produktionen die Geschichte ohnehin nur Mittel zum Zweck von Special Effects und Merchandising sei.[346] In Anbetracht dessen ist es umso interessanter, dass in Games verstärkt auf durchdachte Narrative und die Inszenierung als Blockbuster gesetzt wird, wie zum Beispiel bei *Heavy Rain*:[347] "Games thus borrow from film, but films also borrow from games – a meshing perhaps nowhere more overt than in Paul Anderson's film *Alien versus Predator* (2004), which uses the structure of gaming as *mise-en-scène* and narrative device".[348]

---

[343] Manovich, *New Media*, S. 293.

[344] Werner Faulstich, *Filmgeschichte* (Paderborn: Fink 2005), S. 295; James Cameron, *Terminator 2: Judgment Day* (USA: TriStar 1991); Steven Spielberg, *Jurassic Park* (USA: Universal 1993).

[345] Andy Wachowski & Lana Wachowski, *Speed Racer* (USA: Warner 2008); vgl. Geoff King, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster* (London: Tauris 2000); Scott McQuire: "Impact Aesthetics: Back to the Future in Digital Cinema? Millennial Fantasies" in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 6, Nr. 2, S. 41-61 (New Jersey: Rutgers 2000).

[346] vgl. James Schamus, "To the rear of the back end: the economics of independent cinema", in Steve Neale & Murray Smith (Hg.), *Contemporary Hollywood Cinema* (London: Routledge 1998).

[347] David Cage, *Heavy Rain* (Paris: Quantic Dream 2010).

[348] Karin Littau: "Media, Mythology and Morphogenesis: Aliens", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 17, Nr. 1, S. 19-36 (New Jersey: Rutgers 2011), S. 32; Paul W.S. Anderson, *Alien vs. Predator* (USA: 20th Century Fox 2004).

Eine zweite Linie des Diskurses zum "postmodernen" Film verläuft entlang der neuen Möglichkeiten einer interaktiven Erzählung. Nelson hat neben dem Begriff des Hypertexts auch jenen des Hyperfilms geprägt. Beim Hyperfilm sowie beim "Hypertext Cinema", dem "Interactive Movie", dem "Net Cinema" und dem "Multiple-Choice Drama" kann der Rezipient die Abfolge der Einstellungen aktiv beeinflussen.[349] Derartige Erzählungen sind aber noch immer durch das Film- und Fernsehdispositiv stark eingeschränkt und weisen eher experimentellen Charakter auf. Manovich führt Flash-basierte Websites als populäre Beispiele an, die einer interaktiven Erzählung am nächsten kommen.[350] Alternative Szenen und verschiedene Kameraperspektiven auf DVDs erlauben zwar keine wirklich interaktive Story, stellen den Zuseher aber zumindest vor die Wahl aus mehreren Versionen.

Die für die vorliegende Arbeit interessanteste Entwicklung beim Film besteht, trotz Manovich Einwand, im Spiel mit der Erzählweise. Das zentrale Merkmal der "Participatory Culture" besteht in der Omnipräsenz von Narration und Selbstnarration:

> Today's viewers live in a biosphere of narrative. Twenty-four-seven, multimedia, all the time. When a storyteller competes for a viewer's attention, he not only competes with simultaneously occurring narratives, he competes with the variations of his own narrative. That's real competition.[351]

Als Folge der aktuellen Subjektkultur werden zunehmend Experimente mit traditionellen Erzählmustern gemacht, um das Film- und Fernsehpublikum trotzdem zu überraschen: "This exhaustion of narrative is behind the rise of recent 'counter-narrative' entertainments", wie Reality-TV, Mumblecore, YouTube, Games und Dokumentationen.[352]

Experimente mit klassischen Narrativen finden sich die ganze Filmgeschichte hindurch. Griffith montiert 1916 in *Intolerance* vier verschiedene Storylines.[353] Der Erfolg von *Citizen Kane* und *How Green Was My Valley* löst in den Vierzigern eine kleine Welle an Filmen mit Erzählern und Erzählsprüngen aus.[354] Hitchcock spielt grundsätzlich mit Konventionen. Er führt zum Beispiel

---

[349] vgl. Ryan, *Narrative*, S. 6-45; Landow, *Hypertext*, S. 255; Marian F. Ursu et al., "Interactive TV Narratives: Opportunities, Progress, and Challenges", in *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, Vol. 4, Nr. 4, S. 26-39 (New York: ACM 2008).

[350] vgl. Manovich, *Software*, S. 58ff.

[351] Paul Schrader, "Beyond the Silver Screen: Have videogames and reality TV given us 'narrative exhaustion', asks legendary screenwriter Paul Schrader", in *The Guardian*, 19. Juni (London: 2009, http://www.guardian.co.uk/film/2009/jun/19/paul-schrader-reality-tv-big-brother).

[352] ibid.

[353] D.W. Griffith, *Intolerance* (USA: Triangle 1916).

[354] Orson Welles, *Citizen Kane* (USA: RKO 1941); John Ford, *How Green Was My Valley* (USA: 20th Century Fox 1941).

die Zuseher von *Stage Fright* mit einer falschen Rückblende hinters Licht.[355] In *Rear Window* wird die Erzählperspektive auf jene des Protagonisten eingeschränkt, ein Prinzip, das von Robert Montgomery in *Lady in the Lake* auf die Spitze getrieben wird.[356] *Rashomon* zeigt mehrere widersprüchliche Perspektiven einer Handlung.[357] In der Novelle Vague ist es neben Alain Resnais und Jean-Luc Godart vor allem Luis Buñuel, der mit komplexen Erzählformen experimentiert.[358] Thomas Elsaesser preist ihn als "mind-game player par excellence, who needed to invoke neither external agents nor aberrant psychology to persuade the audience of multiple universes, held together by chance and contingency, between which characters may switch on a mere whim or when perceiving a seemingly banal object".[359] Ab der Finanzkrise der Sechzigerjahre wendet sich eine neue Generation von Regisseuren vom klassischen Hollywood-System ab und eröffnet sich dadurch die Möglichkeit, neue Pfade bei der Erzählweise zu beschreiten. *Easy Rider* wird häufig als der erste Film dieser Art genannt.[360] Kristin Thompson zählt unter anderem Robert Altmann, Francis Ford Coppola, Brian DePalma und Martin Scorsese zu dieser "postklassischen-" oder "post-Hollywood" Bewegung.[361] Dank finanzieller Erfolge wie *Pulp Fiction* nimmt ab Mitte der Neunzigerjahre die Zahl an experimentellen Erzählformen zu.[362] Dieser Trend bleibt weder auf Hollywood, wie zum Beispiel *Funny Games*, *Lola rennt* und *Oldboy* unter Beweis stellen, noch auf den Film begrenzt.[363] Da auch in Fernsehserien immer häufiger mit klassischen Erzählmustern gebrochen wird, spricht Thompson in Anlehnung an Bordwell von "Art Television".[364]

In der Literatur gibt es eine Vielzahl an Konzepten, welche sich mit dem experimentellen Umgang mit traditionellen Erzählweisen befassen. Dazu zählen "Puzzle Films", "Mind-Game Films", "Mindfuck-Films", "Multiform Stories", "Multiple-Draft Films", "Subjective Stories", "Network Narratives", "Kaleidoscopic Narratives", "Forking-Path Narratives", "Database

---

[355] Alfred Hitchcock, *Stage Fright* (USA: Warner 1950).

[356] Alfred Hitchcock, *Rear Window* (USA: Paramount 1954); Robert Montgomery, *Lady in the Lake* (USA: MGM 1947).

[357] Akira Kurosawa, *Rashomon* (JP: Daiei 1950).

[358] vgl. Nora M. Alter, "Mourning, Sound, and Vision: Jean-Luc Godard's JLG/JLG", in *Camera Obscura*, Vol. 15, Nr. 2, S. 74-103 (Durham: Duke Univ. Press 2000).

[359] Elsaesser, "Mind-Game", S. 20.

[360] Dennis Hopper, *Easy Rider* (USA: Columbia 1969).

[361] vgl. Thompson, *Storytelling*, S. 2.

[362] Tarantino, *Pulp Fiction*.

[363] Michael Haneke, *Funny Games* (Ö: Madman 1997); Tom Tykwer, *Lola rennt* (D: Prokino 1998); Park Chan-wook, *Oldboy* (Südkorea: Show East 2003).

[364] Thompson, *Storytelling*.

Narratives", "Modular Narratives", "Hyperlink Cinema", "Cinema 3.0", psychologische Rätselfilme und komplexe Erzählungen.[365] Sie alle kreisen um unzuverlässige Erzähler, die Subjektives mit Objektivem vermischen, ungewöhnliche Erzählperspektiven, multiple Zeitlinien, unmarkierte Zeitsprünge, unerwartete Wendungen und Auflösungen, welche die bisherige Handlung unter einem anderen Licht erscheinen lassen.

Ein zentrales Merkmal derartiger Narrative besteht im Einschränken der Erzählperspektive auf die eines Filmcharakters. Im Extremfall der eingeschränkten Erzählung weiß der Zuseher nicht mehr als dieser Charakter und sieht die gesamte Filmhandlung aus dessen Perspektive. Sie geht oft Hand in Hand mit einem unzuverlässigen Erzähler. Dem Zuseher werden vom erzählenden Charakter bewusst oder unbewusst Informationen vorenthalten. Häufig leidet er unter Paranoia, Schizophrenie, Amnesie oder steht unter Drogeneinfluss. Dies trifft unter anderem auf die Erzähler in *Fight Club*, *Memento*, *The Jacket*, *A Beautiful Mind* und *The Others* zu.[366]

Oft dreht sich die Erzählung um eine Gruppe von Menschen, die durch ein zufälliges Ereignis verbunden werden. Die Erzählsprünge zwischen den Handlungssträngen der einzelnen Charaktere resultieren in einem bricolage-förmigen Narrativ. Die kaleidoskopische Eigenschaft wird von Regisseuren häufig dazu benutzt, um das Geflecht von Beziehungen zwischen Menschen filmisch umzusetzen. Murray beschreibt dieses Vorgehen mit ihrem Konzept des "Cyberdramas". Dieses soll die "Interconnectedness" der Menschen zeigen, indem die diegetische Welt aus der Sicht verschiedener Charaktere erkundet wird.[367] Die traditionelle Hollywood-Erzählweise würde beispielsweise der Story von *Babel* oder *Crash* nicht gerecht werden.[368] Die komplexe, vernetzte Plotstruktur wird an den Inhalt angepasst und versucht die

---

[365] David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: Univ. of California Press 2006); David Bordwell & Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill 2010), S. 88; Daly, "Cinema 3.0"; Jonathan Eig: "A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity", in *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, Nr. 46 (2003, http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html); Allan Cameron, "Contingency, Order, and the Modular Narrative: 21 Grams and Irreversible", in *The Velvet Light Trap*, Nr. 58, S. 65-78 (Austin: Univ. of Texas Press 2006); Alissa Quart, "Networked: Don Roos and 'Happy Endings', *Alissa Quart*, 1. Aug. (2005, http://www.alissaquart.com/articles/2005/08/networked_don_roos_and_happy_e.html);
Jan Simons: "Complex Narratives", in *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 6, Nr. 2, S. 111-126 (New York: Routledge 2008); Bernd Kiefer, "Die Unzuverlässigkeit der Interpretation des Unzuverlässigen: Überlegungen zur 'Unreliable Narration' in Literatur und Film", in Liptay/Wold, *Was stimmt denn jetzt?* S. 72-88; Elsaesser, "Mind-Game"; Murray, *Hamlet,* S. 155.

[366] Fincher, *Fight Club*, Christopher Nolan, *Memento* (USA: Summit 2000); John Maybury, *The Jacket* (USA: Warner 2005); Ron Howard, *A Beautiful Mind* (USA: Universal 2001); Alejandro Amenábar, *The Others* (USA: Dimension 2001).

[367] Murray, *Hamlet,* S. 281ff.

[368] Alejandro González Iñárritu, *Babel* (USA: Paramount 2006); Paul Haggis, *Crash* (USA: Lionsgate 2004).

komplexe, vernetzte Gesellschaft abzubilden.[369] So gesehen illustriert *Magnolia* die "Disconnectedness" der Gesellschaft.[370] Diese Erzählstrategie ist im Film auf Grund seiner Sequenzialität nur eingeschränkt mit Hilfe der Montage möglich. Murray zeigt auf, dass die hypermedialen Technologien des Computers dafür besser geeignet sind.[371] Bordwell nennt Soaps als Wegbereiter dieser Erzählstrategie. Sie verfolgen in mehreren Episoden mit mehreren Handlungssträngen ein Netzwerk sozialer Beziehungen. Auch aus dem Roman ist diese Erzählweise bekannt, wie zum Beispiel aus Charles Dickens' *Our Mutual Friends*.[372] Außerdem halfen die Diskurse der Netzwerkforschung und der Chaostheorie die genannte Erzählstrategie zu etablieren.[373]

Wegen der verwobenen Handlungsstränge verläuft die Narration nonlinear und oft non-chronologisch. Anstelle der zeitlichen Abfolge muss die Erzählung einer anderen Logik gehorchen. M. J. Clarke spricht beispielsweise von der Präsenz einer "ghostly agency guiding narrative from the margins of the diegesis", einem "Mastermind" im Hintergrund.[374] Er nennt als Beispiel den Serienmörder aus *Se7en*, welcher die Ereignisse des Films motiviert und zusammenhält.[375] In der Serie *Desperate Housewives* wird als Hilfsmittel eine verstorbene, allwissende Erzählerin eingesetzt, die im Voice-Over jede Episode zu einem befriedigenden Ende führt.[376] Es muss aber kein Charakter sein, der das Narrativ strukturiert. Bordwell spricht allgemein von narrativen "Devices".[377] Als Beispiel sei Rainer Leschkes "Device" des "Narrative Portals" genannt. Wie schon Aristoteles in der Poetik schreibt, ist der Zufall ungeeignet, um ein Erzählung zu strukturieren: „Von den unvollkommenen Mythen und Handlungen sind die episodischen die schlechtesten. Ich nenne einen episodischen Mythos einen solchen, in welchem die Abfolge der einzelnen Episoden ohne Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit erfolgt".[378] In vielen "Puzzle Films" ist der Zufall aber eine Prämisse, weil es

---

[369] vgl. Katharina Bildhauer, *Drehbuch Reloaded: Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts* (Konstanz: UVK 2007), S. 170.

[370] Paul Thomas Anderson, *Magnolia* (USA: New Line 1999); vgl. David Bordwell, *Poetics of Cinema* (New York: Routledge 2008), S. 244f.

[371] vgl. Murray, *Hamlet*, S. 38.

[372] Charles Dickens, *Our Mutual Friends* (London: Chapman&Hall 1865).

[373] vgl. Bordwell, *Hollywood*, S. 100.

[374] M.J. Clarke, "Lost and Mastermind Narration", in *Television New Media,* Vol. 11, Nr. 2, S. 123-142 (Los Angeles: SAGE 2010), S. 127.

[375] David Fincher, *Se7en* (USA: New Line 1995).

[376] Marc Cherry, *Desperate Housewives* (USA: Buena Vista 2004-); vgl. Clarke, "Mastermind".

[377] vgl. Bordwell, *Hollywood,* S. 78ff.

[378] Aristoteles, *Poetik*, S. 37.

ohne diesen kein Aufeinandertreffen der Charaktere und keinen Konflikt geben würde. Narrative Portale lassen derartige Zufälle für den Zuseher plausibler erscheinen. Sie "implementieren relativ offene, aber keineswegs unbegrenzte Entscheidungssituationen, wie sie in interaktiven Medienangeboten gegeben sind, in narrative Umgebungen".[379] Leschke führt unter Berufung auf Benjamins Passagen-Werk Bahnhöfe und Türen als Beispiele an und zählt *Lola rennt* und *Cube* zu diesem Filmtypus.[380] Vielfach dient auch ein Unfall als Knotenpunkt der Menschenschicksale, den Murray "Violence Hub" nennt. Dessen Folgen werden aus den unterschiedlichen Perspektiven der Betroffenen aufgearbeitet.[381]

Wie im Hypertext stehen die Rezipienten der komplexen Narrative vor dem Problem, sich darin zurechtzufinden.[382] Im Umgang mit Hypertext wurde dieses Problem durch den Einsatz von geografischen Reisemetaphern gelöst. Elsaesser, Manovich und Kinder argumentieren mit den Konzepten des "Mind-Game"-Films, des "Hyperlink Cinema" und des "Database Narrative", dass viele aktuelle Filme auf "Devices" aus dem Computerbereich zurückgreifen: "Mind-game films would thus be the narratives of such 'inscription systems' under the conditions of generalized surveillance and real-time, permanent feedback".[383] Die "multitasking web-inflected films" übertragen die mit den digitalen Praktiken routinisierten Haltungen der Selektion und Auswahl von Information auf das Filmnarrativ:[384] "Such narratives reveal the arbitrariness of the particular choices made, and the possibility of making other combinations which would create alternative stories".[385] Sean Cubitt unterscheidet zwischen drei digitalen Erzählstrategien: der im Umgang mit Suchmaschinen routinisierten, sprunghaften Erzählung, der dem "Exploring" des Web ähnlichen Entdeckungsreise und der Immersion, welche die Grenzen zwischen subjektiver und objektiver Wahrnehmung verwischt.[386]

---

[379] Rainer Leschke, "Narrative Portale: Die Wechselfälle der Verzweigung und die Spiele des Erzählens", in Rainer Leschke & Jochen Venus (Hg.), *Spielformen im Spielfilm: Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, S: 197-224 (Bielefeld: Transcript 2007), S. 200.

[380] vgl. ibid. S.202; Tykwer, *Lola rennt*; Vincenzo Natali, *Cube* (Canada: Cineplex-Odeon 1997).

[381] vgl. Cameron, *Contingency*; Murray, *Hamlet*, S. 135.

[382] vgl. Landow, *Hypertext*, S. 152.

[383] Elsaesser, "Mind-Game", S. 32.

[384] Quart, "Networked".

[385] Marsha Kinder, "Hot spots, avatars, and narrative fields forever: Bunuel's legacy for new digital media and interactive database narrative", in *Film Quarterly*, Vol. 55, Nr. 4, S. 2-15 (Berkeley: Univ. of California Press 2002), S. 6; Simons, "Complex".

[386] vgl. Sean Cubitt: "Spreadsheets, Sitemaps and Search Engines: Why Narrative is Marginal to Multimedia and Networked Communication, and Why Marginality is More Vital than Universality", in Rieser/Zapp, *New Screen Media,* S. 3-13, S. 10f.

Der digitale Code der Hypermedia gründet auf der Datenbank, aus der Informationen in beliebiger Reihenfolge abgerufen werden können. Die Erzählstrategien der "Participatory Culture" versuchen die Datenbanklogik filmisch umzusetzen und stehen dadurch im Spannungsfeld zwischen der "Spatial Logic" des flächigen Hypertexts und der Linearität der Bilderfolge sowie der Ursachen-Wirkungskette des Films. Die Sequenz, in welcher die Ereignisse im Film wiedergegeben werden, ist nur eine von vielen möglichen Abfragen der Datenbank. Die Datenbanklogik legt eine assoziative Verknüpfung von Informationen nahe, wie sie beispielsweise in *21 Grams* und der Serie *Lost* deutlich wird.[387] *Memento* und *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* können ebenfalls als Datenbanknarrative interpretiert werden, berufen sich aber auf das menschliche Gehirn und nicht die digitale Datenbank als Vorbild.[388] Tarantino schöpft in seinen Filmen aus einer Datenbank an popkulturellen Referenzen, sei es in Form von Musik, Dialog oder Charakteren.[389] Auch Wes Cravens *Scream*-Serie ist voller intertextueller Referenzen.[390]

Neben dem alltäglichen Browsen im WWW führt Jason Mittell Games als Vorbild solcher Erzählformen an. Darin erlernt der User eine "Procedural Literacy", "a recognition on the part of consumers that any mode of expression follows particular protocols and that to fully engage with that form we must master its underlying procedures".[391] Im Games müssen die User die jeweilige Spiellogik und die künstliche Intelligenz der Gegner durchschauen. Diese Praktik soll das Subjekt der "Participatory Culture" auch auf den Film anwenden. Bordwell und Daly sehen den primären Reiz dieser Filme im Erlernen der filminternen "Spielregeln", also im Enträtseln des jeweiligen "Devices". Daly argumentiert, dass die komplexen Narrative die alltäglichen "Chocks" der "Participatory Culture", die in der allgegenwärtigen Aufforderung zu Partizipieren bestehen, abbilden: "Computer and digital users have been trained by their immersion in digital culture to participate in/with what they consume. […] Instead of world as picture we have world as game.[392] Ein Extrembeispiel dieser Erzählweise stellt *Inception* dar.[393] Zwei Drittel des

---

[387] Alejandro González Iñárritu, *21 Grams* (USA: Focus 2003); Abrams, *Lost*; vgl. M.J. Clarke, "Lost and Mastermind Narration", in *Television New Media,* Vol. 11, Nr. 2, S. 123-142 (Los Angeles: SAGE 2010).

[388] Nolan, *Memento;* Michel Gondry, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (USA: Focus 2004).

[389] vgl. Daly, *Cinema 3.0*, S. 88f.

[390] Wes Craven, *Scream,* 1-4 (USA: Dimension 1996-2011); vgl. Peter Hanson, *The Cinema of Generation X: a critical study of films and directors* (Jefferson: McFarland 2002), S. 37.

[391] Mittell, "Complexity", S. 39; vgl. auch Marsha Kinder, "Designing a Database Cinema", in Jeffrey Shaw & Peter Weibel (Hg.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* S. 346-353 (Cambridge: MIT Press 2002).

[392] Daly, "Cinema 3.0", S.7; vgl. auch D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film* (Cambridge: Harvard Univ. Press 2007), S. 177.

[393] Christopher Nolan, *Inception* (USA: Warner 2010).

gesamten Films sind wie das Tutorial eines Games aufgebaut, in dem die Spielregeln dargelegt werden.

Selbst die Schleife, einer der grundlegendsten Steuerungsabläufe eines Computerprogramms, findet sich als narratives "Device" im Film wieder. *Source Code*, *Lola rennt* und *Groundhog Day* weisen klare Parallelen zu dieser Strukturlogik auf und demonstrieren, dass trotz der hohen Repetivität und Redundanz der Erzählung eine Story entwickelt werden kann.[394] Murray bezeichnet diese Erzählweise als "Multiform Story", "a written or dramatic narrative that presents a single situation or plotline in multiple versions, versions that would be mutually exclusive in our ordinary experience".[395]

Die Übertragung der Hypertext-Logik verstärkt die Problematik der Unabgeschlossenheit des Filmnarrativs. Die narrativen "Devices" müssen nicht nur die einzelnen Episoden der Erzählung verknüpfen, sondern auch dafür sorgen, dass der Konflikt auf für den Zuseher befriedigende Weise aufgelöst wird. Mittell meint, dass viele aktuelle Film- und Fernsehnarrative auf Grund der Serialität verzögert abgeschlossen werden: "We may be temporarily confused by moments of *Lost* or *Alias*, but these shows ask us to trust in the payoff that we will eventual arrive at a moment of complex but coherent comprehension, not the ambiguity and questioned causality typical of many art films".[396] Elsaessers Konzeption des "Mind-Game"-Films impliziert die aktive Teilnahme des Zusehers an der Aufklärung des Plots. Der Primärtext des Films gibt oft nicht alle Antworten, sodass die Rezipienten gefordert sind, die "Storyworld" transmedial zu erkunden. Manchmal greifen Regisseure selbst in den Diskurs ein und geben wie Lars von Trier und David Lynch online Hinweise.[397] Daly zieht einen Vergleich mit der Novelle Vague. Die Filme der damaligen Zeit wurden in Filmclubs und Magazinen wie *Cahiers du Cinéma* diskutiert und aufgearbeitet. Der Unterschied zu heute besteht darin, dass die Analyse der Filme nicht mehr auf spezielle Clubs beschränkt ist, sondern dass auf Social Media Plattformen jeder partizipieren kann.[398] Die Auflösung des Konflikts ist für Murray in derartigen Geschichten gar nicht notwendig. Viel mehr erfährt der Zuseher Befriedigung, sobald er die zugrundeliegende Logik des "Device" durchschaut hat. Es soll der Prozess erforscht werden, wie im Roman der

---

394 Duncan Jones, *Source Code* (USA: Summit 2011); Tykwer, *Lola rennt,* Harold Ramis, *Groundhog Day* (USA: Columbia 1993); vgl. Manovich, *New Media*, S. 317.

395 Murray, *Hamlet*, S. 30.

396 Mittell, "Complexity", S. 37.

397 vgl. Elsaesser, "Mind-Game", S. 30.

398 vgl Daly, "Cinema 3.0", S. 87.

Charakter des Protagonisten.[399] Die Verweigerung einer emotional zufriedenstellenden Auflösung kann als Verweigerung von Sterblichkeit, "a refusal to face mortality", interpretiert werden.[400]

"A head-on exercise in demystification of mind-game films has been undertaken by David Bordwell", schreibt Elsaesser zum Text "Forking Path Narratives". In Elsaessers Augen leugnet Bordwell darin die Neuartigkeit der komplexen Narrative.[401] Wie Thompson und Cameron vertritt auch Bordwell den Standpunkt, dass diese sehr wohl klassischen Hollywood-Gesetzen gehorchen. Filme ohne eindeutige Aufklärung seien abgesehen von David Lynchs Filmen im Mainstreamkino die Ausnahme. In Ensemblefilmen wie *Crash* werde die traditionelle Aktstruktur nur verzerrt und die Storywelten der einzelnen Charaktere werden weniger ausgebaut. Das Grundgesetz der Erzählung besteht für Bordwell aber in der linearen Kette von Ursache und Wirkung. Dieses Prinzip bleibt seiner Meinung nach auch in Datenbanknarrativen unverändert, wodurch "Closure" garantiert werde.

Da die Filmemacher trotz ihrer Experimente ein Massenpublikum ansprechen sollen, verfolgen sie eine klassische Erzählstrategie oder schreiben sich in ein bekanntes Genre ein und verkehren nur ein Element der Erzählung. Hollywoodfilme weisen ohnehin einen hohen Grad an Redundanz auf, weshalb auch für den durchschnittlichen Zuseher derartige Filme nachvollziehbar bleiben. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* basiert zum Beispiel auf einer konventionellen Boy-Meets-Girl-Story, die mit Hilfe eines "Science-Fiction-Device" auf unkonventionelle Art und Weise erzählt wird.[402] "The more complex the devices, the more redundant the storytelling needs to be".[403] *Memento* bricht zwar mit der chronologischen Szenenfolge einer Hollywooderzählung, installiert aber gleich mehrere "Devices", damit die Story eindeutig rekonstruiert werden kann[404]: ein Erzähler kommentiert die Geschehnisse aus dem Off, ein Handlungsstrang wird schwarz-weiß stilisiert, zeitlich aufeinanderfolgende Szenen

---

[399] vgl. Murray, *Hamlet*, S. 174-187.

[400] Mary Ann Doane, *The Emergence of CinematicTime:Modernity,Contingency, the Archive* (Cambridge: Harvard Univ. Press 2002), S. 175; vgl .auch Catherine Russel, *Narrative mortality: death, closure, and new wave cinemas* (Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 1995).

[401] Elsaesser, "Mind-Game", S. 21.

[402] vgl. Bordwell, *Hollywood*, S. 73-82; Gondry, *Eternal Sunshine*.

[403] ibid. S. 78.

[404] Nolan, *Memento*.

enden und beginnen mit derselben Einstellung und werden zusätzlich durch Requisiten verknüpft.[405]

Diese Diskussion zeigt, dass das Filmnarrativ versucht, sich unter dem Einfluss der digitalen Praktiken der "Participatory Culture" von seinen technischen Einschränkungen zu befreien. Der hypermediale Code äußert sich bei den nonlinearen, assoziativen Datenbanknarrativen und "Devices" aus dem Bereich der Computertechnologie. Von den transmedialen, partizipativen Erzählungen geht eine immersive Qualität aus.

3.3.3 DAS ENDE DER NARRATION?

In Zusammenhang mit den komplexen Erzählweisen in der "Participatory Culture" ist nicht nur umstritten, ob sie eine hinreichende Auflösung bieten, sondern, ob es sich bei ihnen überhaupt um Narrative handelt. Cubitt, Elsaesser, Kinder und Manovich stellen ihre Konzepte dem Narrativ entgegen, weil die Verbindungen zwischen den Handlungen und Ereignissen ihrer Meinung nach nicht durch eine Story konstituiert werden. Ebenso fraglich ist der Grad an Narrativität der ergodischen Literatur, bei welcher der Leser praktisch selbst die Handlung erlebt.

Landow stellt in seiner Analyse des Hypertexts die Anwendbarkeit der aristotelischen Dramatik infrage: "Either one simply cannot write hypertext fiction […] or else Aristotelian definitions and descriptions of plot do not apply to stories read and written within a hypertext environment".[406] Offenheit, Interaktivität und die resultierende, variable Abfolge stehen in klarem Widerspruch zu zentralen Forderungen von Aristoteles: "Ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat. […] Demzufolge dürfen Handlungen nicht an beliebiger Stelle einsetzen noch an beliebiger Stelle enden, sondern sie müssen sich an die genannten Grundsätze halten. […] Das Schöne beruht nämlich auf der Größe und der Anordnung".[407] Trotzdem glaubt Landow nicht, dass Hypertext die Erzählung zerstört. Einerseits sind im Quasi-Hypertext des Films die Möglichkeiten von Nonlinearität ohnehin beschränkt. Andererseits musste der Leser schon immer die einzelnen Handlungselemente zu einer kohärenten Story zusammenfügen. Im Hypertext spielt die aktive Teilnahme des Rezipienten lediglich eine wichtigere Rolle.[408]

---

[405] vgl. Bordwell, *Hollywood*, S. 96-106.
[406] Landow, *Hypertext*, S. 218.
[407] Aristoteles, *Poetik*, S. 25.
[408] vgl. Landow, *Hypertext*, S. 218-234.

Im Gegensatz zu Landow stellt Manovich die Datenbank und die Erzählung als natürliche Feinde dar, wie es sich schon bei den alten Griechen im Gegensatz zwischen den narrativen Epen und den hypertextuellen Enzyklopädien zeigt. Er stützt sich wie Bordwell auf die Ursachen-Wirkungskette als Grundprinzip von Narration und sieht diese in der Sammlung von Elementen in einer Datenbank nicht gegeben. Die Reihenfolge von hypermedialen Elementen muss nicht dem Gesetz der Kausalität folgen, sonder kann auch zufällig sein.[409] Ähnlich gestalten sich Giddens' Überlegungen: "Does this [collage] effect mark the disappearance of narratives and even perhaps the severance of signs from their referents, as some have suggested? Surely not".[410] Bei genauerer Betrachtung lässt sich auch Manovichs Darstellung von Hypermedialität als anti-narrative Logik relativieren. Zwar ist das grundlegende Organisationsprinzip von Hypermedia nicht jenes der Erzählung, hypermediale Inhalte können aber sehr wohl die Grundlage eines Narrativ bilden. Giddens bezieht sich bei seiner Argumentation auf die Zeitung, in der verschiedene Story-Schnipsel nebeneinander verteilt sind. Diese ergeben zwar in Summe keine zusammenhängende Erzählung, sind aber auch nicht völlig beliebig angeordnet: "Rather, the separate 'stories' which are displayed alongside one another express orderings of consequentiality typical of a transformed time-space environment from which the hold of place has largely evaporated".[411] Manovich verwendet das Vokabular von Saussure und Barthes und argumentiert, dass Wörter, Sätze, Einstellungen und Szenen die materielle, explizite, syntagmatische Ebene konstituieren, während Normen, Stile und Konventionen die implizite, unsichtbare paradigmatische Ebene bilden. Folglich wäre die Datenbank auf der paradigmatischen und die Erzählung auf der syntagmatischen Ebene anzusiedeln. In der "Participatory Culture" werden die beiden Ebenen jedoch vertauscht. Die Datenbank wird materialisiert und die Erzählung verschwindet darin. Dieser Paradigmenwechsel trifft genauso auf die materiellen Icons und Menüs des GUI zu.[412]

Der vermeintlich anti-narrativen Datenbank hält Manovich die Logik des Games entgegen: "While computer games do not follow a database logic, they appear to be ruled by another logic – that of the algorithm. They demand that a player execute an algorithm in order to win".[413] Aus diesem Grund betrachtet er die Struktur des Games als von Grund auf narrativ. Der Spieler

---

[409] vgl. Manovich, *New Media*, S. 221-233.
[410] Giddens, *Self-Identity*, S. 26.
[411] ibid.
[412] vgl. Manovich, *New Media*, S. 228-231.
[413] ibid. S. 222.

interpretiert die Spielwelt als narrativ, weil er mit jeder seiner Handlungen ein Ziel verfolgt und ihnen damit einen Sinn verleiht. Das Ziel des Games besteht, wie Murray auch im Zusammenhang mit "Device"-basierten Filmnarrativen aufzeigt, im Aneignen des zugrundeliegenden Algorithmus, der Spiellogik und der Regeln der Spielwelt, um das Game zu meistern.[414] Der Unterschied zwischen abstrakten Games wie *Tetris* und Games mit einer Hintergrundstory wie *Max Payne* besteht darin, dass bei ersterem das Spielziel nur durch die Regeln gerechtfertigt wird, während das Ziel des letzteren meist auch in der Alltagswelt erstrebenswert wäre.[415]

Das interaktive Storytelling der Games führt allerdings zu dem zentralen Widerspruch zwischen uneingeschränkter Handlungsfreiheit und einer abgeschlossener Erzählung:

> The more active and the less constrained the user's role – in other words, the more lifelike, though life is not free of constraints – the more problematic its integration into a well-formed narrative arc. [...] Or, to put it differently, in a narrative game, story is meant to enhance gameplay, while in a playable story, gameplay is meant to produce a story.[416]

Dem vorgegebenen top-down Narrativ steht das vom User steuerbare bottom-up Game gegenüber.[417] In der Literatur unterscheidet Bal Passagen der Handlung von jenen der Beschreibung. Manovich überträgt diese Unterscheidung auf Games und spricht von "narrative Actions and Exploration".[418] Im Idealfall des "Emergent Narrative" fallen diese beiden Kategorien zusammen, wie es das Holodeck in *Star Trek* demonstriert.[419] Häufig wird jedoch das Handeln des Users, also das eigentliche Game, von Cut-Scenes, welche die Story erzählen, unterbrochen.[420] Der Großteil eines Games verläuft praktisch in Form von Genettes "Szenen", die aber durch "Pausen" unterbrochen werden, in denen der Handlungsverlauf beschrieben wird. Positive Beispiele, in denen ein Kompromiss aus "Action" und "Exploration" gefunden wurde,

---

414 vgl. Manovich, *New Media*, S. 130ff.; Landow, *Hypertext*, S. 251.

415 Alexey Pajitnov, *Tetris* (Russland: 1984); Petri Järvilehto, *Max Payne* (Espoo: Remedy 2001); vgl. Marie-Laure Ryan, "From Narrative Games to Playable Stories Toward a Poetics of Interactive Narrative", in *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Vol. 1, S. 43-59 (Lincoln: Univ. of Nebraska Press 2009), S. 46.

416 ibid. S. 44f.; vgl. auch Sandy Louchart & Ruth Aylett, "Narrative Theory and Emergent Interactive Narrative", in *International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong Learning*, Vol. 14, Nr. 6, S. 506-518 (Genf: Inderscience 2004).

417 vgl. Murray, *Hamlet*, S. 252.

418 Manovich, *New Media*, S. 247.

419 Richard Walsh: "Emergent Narrative in Interactive Media", in *Narrative*, Vol. 19, Nr. 1, S. 72-85 (Columbus: Ohio State Univ. 2011).

420 vgl. Anne-Mette Albrechtslund, "Gamers Telling Stories: Understanding Narrative Practices in an Online Community", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 16, Nr. 1, S. 112-124 (Los Angeles: SAGE 2010); Jesper Juul: "Games Telling Stories? A brief note on games and narratives", in *The International Journal of Computer Game Research,* Vol. 1, Nr. 1 (2001, http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/).

sind *Bioshock*, *Deus Ex* und *Fahrenheit*: "These story-based cinematic game fictions use very high quality in-game graphics and deploy cut scenes in a newly fluid way, illustrating how narrativity can cohabit with highly interactive experiences".[421] Games wie diese lassen allmählich die Ludologen von ihrem Standpunkt weichen, dass narrative Analysebegriffe auf Games nicht anzuwenden seien, weil Interaktivität und Narrativität einander ausschließen.[422]

Der bottom-up Ansatz des interaktiven Storytelling findet sich auch in Film- und Fernsehnarrativen wieder, wie zum Beispiel bei *Survivor*: "You throw a number of characters with well-defined personality features together in a space, and you wait to see what kind of story will come out of their interactions".[423] Murray zeigt auf, dass die Teilnehmer solcher Formate häufig als Archetypen inszeniert werden, damit trotz des interaktiven Charakters eine Erzählung zustande kommt.[424]

Abgesehen von dem Grundsatzstreit zwischen Narratologen und Ludologen lassen sich weite Teile der Diskussion zur Narrativität von interaktivem Storytelling auf divergente Auffassungen des Narrativ-Begriffs zurückführen. Manovich zeigt auf, dass es derzeit noch zu wenige Begriffe gibt, um die neuartigen Phänomene der Narration zu beschreiben: "However, in the world of new media, the word *narrative* is often used as an all-inclusive term, to cover up the fact that we have not yet developed a language to describe these new strange objects".[425] Je nach Ansatz liegt Narration vor, wenn die Story auf Grund des Gebrauchs von Archetypen von vornherein bekannt ist, wenn zumindest einzelne Episoden einer Erzählung in sich hinreichend abgeschlossen sind oder, wenn die Gesetze einer "Storyworld" inklusive des etwaigen "Device" nachvollziehbar sind.[426]

Die neuartigen Medienpraktiken der "Participatory Culture" reapplizieren digitale Codes auf die Erzählung. Sie bringen komplexe, anachronische, unzuverlässige Erzählungen hervor, welche die Grundsäulen der Narration, gesehen als Strukturierung von Wahrgenommenem nach dem

---

[421] Paul Hellquist, *BioShock* (Novato: 2K 2007); Warren Spector & Harvey Smith, *Deus Ex* (Dallas: Ion Storm 2000); David Cage, *Fahrenheit* (Paris: Quantic Dream 2005); vgl. Ursu et al., "Interactive", S. 5; vgl. auch Aarseth, *Cybertext*, S. 77-89.

[422] vgl. Ryan, *Avatars,* S. 183-208; Horace P. Abbott, *The Cambridge Introduction to Narrative* (Cambridge: Cambridge Univ. Press 2008), S. 29-33.

[423] Ryan, *Games,* S. 52; Parsons, *Survivor*.

[424] vgl. Murray, *Hamlet*, S: 187ff.

[425] Manovich, *New Media*, S. 228.

[426] vgl. Ryan, *Avatars*, S. 149.

Gesetz der Kausalität, ins Wanken bringen. Transmediale, interaktive diegetische Welten schwächen die Autorenschaft und den Werksbegriff. Die ermächtigten Rezipienten versuchen kollaborativ im Web 2.0 die verschachtelten, fragmentierten Narrative zu enträtseln und zu erweitern.

4 Analyse des Social Network Narrative

Nachdem die Grundlagen der Narration in der "Participatory Culture" hinreichend dargelegt wurden, kann daraus die Kategorie des "Social Network Narrative" entwickelt werden. Mit deren Hilfe sollen die neuartigen Erzählweisen in Film und Fernsehen untersucht und mögliche Folgen, Parallelen, Umsetzungen und Verbindungen zwischen den digitalen Erzählstrategien der Social Media und Film- und Fernsehnarrativen ausgearbeitet werden. Sie wird als Bündel narrativer Praktiken definiert, welche das Subjekt im alltäglichen Umgang mit Social Media routinisiert. Dazu werden zunächst die meistgenutzten Social Media Plattformen auf ihre jeweiligen Funktionen und Werkzeuge untersucht, welche diese Praktiken ermöglichen und unterstützen. Anschließend soll die Analyse von zwei konkreten Film- und Fernsehbeispielen das "Social Network Narrative" illustrieren. Zum Einstieg wird die methodische Herangehensweise an die Filmanalyse dargelegt.

4.1 Die Filmanalyse nach Mikos

Die Filmanalyse stützt sich primär auf den Ansatz von Lothar Mikos und erweitert diesen um Elemente aus Werner Faulstichs Methode.[427] Mikos' Modell zeichnet sich durch eine klare Gliederung des Ablaufs aus. Es basiert auf vier Grundoperationen: Das Ziel der "Beschreibung" ist es, das Gesehene zu verschriftlichen, um auf einer gesicherten Datenbasis zu operieren. In der "Analyse" werden die Merkmale des Films systematisch ausgearbeitet und in Bezug zum gesamten Text gesetzt. Im Zuge der "Interpretation" sollen die Ergebnisse in den theoretischen und historischen Kontext eingeordnet werden. Abschließend müssen die Erkenntnisse der Analyse bewertet werden.[428] Mikos gliedert diese Grundoperationen in 14 Arbeitsschritte:

---

[427] vgl. Mikos, *Film- und Fernsehanalyse,* S. 70-87, 43.
[428] ibid. S. 70.

1) Am Anfang steht die Entwicklung eines allgemeinen Erkenntnisinteresses an einer bestimmten Gruppe an Filmen.
2) Das relevante Filmmaterial muss gesichtet werden. Beim Beschreiben des Materials handelt es sich um ein hermeneutisches Unterfangen. Die flüchtige Seherfahrung muss festgehalten werden, damit sie analysiert werden kann.
3) Das allgemeine Erkenntnisinteresse muss im theoretischen und historischen Kontext reflektiert werden, um dieses genauer einzugrenzen.
4) Das Erkenntnisinteresse wird in einem Analyseziel konkretisiert.
5) Aus diesem lassen sich weitere Fragestellungen ableiten.
6) Das Filmmaterial wird auf einen Analysekorpus eingegrenzt und die Auswahl begründet.
7) Die verwendeten Hilfsmittel müssen festgelegt und dokumentiert werden.
8) Die relevanten Filme müssen besorgt werden.
9) Mit einer Zusammenfassung von Ablauf, Inhalt und Plot wird die Datenbasis beschrieben.
10) Erst bei der Analyse werden die gesammelten Daten interpretiert. In diesem Schritt wird das erworbene, theoretische Vorverständnis fruchtbar gemacht.
11) Bei der Auswertung werden die strukturellen Komponenten in Hinblick auf die Rolle des Zusehers interpretiert.
12) In einem ersten Evaluationsschritt werden die Ergebnisse vor dem Hintergrund früherer Forschungen betrachtet.
13) In einem weiteren Schritt werden die gewonnenen Einsichten in Relation zum ursprünglichen Erkenntnisinteresse bewertet. Es stellt sich die Frage, ob mit der Analyse das Ziel erreicht wurde und welche weiteren Forschungen von Interesse sind.
14) Abschließend müssen die Ergebnisse so aufbereitet werden, dass sie auch für eine Person, die den betreffenden Film nicht gesehen hat, nachvollziehbar sind.

Die ersten acht Arbeitsschritte bilden die Vorbereitung auf die eigentliche Analyse und werden in diesem Kapitel zusammengefasst. Die Schritte 9 bis 11 fließen in die beiden Beispielanalysen ein. In Kapitel 5 werden die Ergebnisse im Kontext der selbstnarrativen Subjektkultur der "Participatory Culture" zusammengefasst und evaluiert. Der Kontext des "Social Network Narrative" wurde in den Kapiteln 2 und 3 ausgearbeitet. Bei der Analyse werden die neuartigen Erzählweisen in Film und Fernsehen vor dem Hintergrund des "Social Network Narrative" untersucht und es wird versucht, konkrete Beispiele für Einflüsse, Folgen, Parallelen und

Umsetzungen von digitalen Erzählweisen in Film- und Fernsehnarrativen auszuarbeiten. Im Zuge dessen sollen Antworten auf die folgenden Fragen gefunden werden:

Welche spezifischen, narrativen Praktiken treten im Web 2.0 auf?
Welche Werkzeuge bieten Social Media Plattformen zur Narration?
Wie erfolgt Narration im Film der "Participatory Culture"?
Wie setzt sich die Erzählsituation zusammen?
Wie sieht die Rolle des Zusehers aus?
Inwiefern kann von einem "postmodernen" Kino gesprochen werden?
Welche Anachronien treten auf?
Auf welche Strukturen wird zur Organisation der Story abseits der Chronologie zurückgegriffen?

Zur Klärung dieser Fragen werden zunächst die meistgenutzten Social Media Plattformen in Hinblick auf die in der Literaturrecherche ausgearbeiteten, narrativen Praktiken im Web 2.0 untersucht. Laut "Alexia Page Ranking Index" sind die zehn meistbesuchten Social Media Plattformen Facebook, YouTube, Wikipedia, Blogger, Twitter, LinkedIn, WordPress, Flickr, VKontakte und Tumblr.[429] Im Detail werden die Plattformen Facebook und Twitter analysiert, die ein breites Spektrum an Web-2.0-Technologien abdecken. Ziel ist es, die konkreten Werkzeuge und Besonderheiten dieser Plattformen zu untersuchen, um die narrativen Praktiken mit Beispielen zu veranschaulichen.

Paradebeispiele für die veränderten Erzählweisen in Film und Fernsehen werden in der folgenden Liste angeführt. Diese erhebt bei weitem keinen Anspruch auf Vollständigkeit und soll dem Leser primär einen Eindruck des behandelten Typs von Narrativ vermitteln.

J. J. Abrams et al., *Lost* (USA: Buena Vista 2004-2010).
Paul Thomas Anderson, *Magnolia* (USA: New Line 1999).
Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother* (USA: CBS 2005-).
Shane Carruth, *Primer* (USA: ThinkFilm 2007).
Park Chan-wook, *Oldboy* (Südkorea: Show East 2003).
Richard Curtis, *Love Actually* (UK/Frankreich: Universal 2003).

[429] "The sites in the top sites lists are ordered by their 1 month Alexa traffic rank. The 1 month rank is calculated using a combination of average daily visitors and pageviews over the past month. The site with the highest combination of visitors and pageviews is ranked #1." vgl. "Topsites", *Alexa Internet,* Stand 20. Nov. (San Francisco 2011, http://www.alexa.com/topsites).

David Fincher, *Fight Club* (USA: 20th Century Fox 1999).
Michel Gondry, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (USA: Focus 2004).
Paul Haggis, *Crash* (USA: Lionsgate 2004).
Greg Harrison, *November* (USA: Sony 2005).
Alejandro González Iñárritu, *21 Grams* (USA: Focus 2003).
Alejandro González Iñárritu, *Amores perros* (Mexiko: Lionsgate 2000).
Alejandro González Iñárritu, *Babel* (USA: Paramount 2006).
Duncan Jones, *Source Code* (USA: Summit 2011).
Richard Kelly, *Donnie Darko* (USA: Newmarket 2001).
David Lynch, *Inland Empire* (USA: 518 Media 2007).
David Lynch, *Lost Highway* (USA: October 1997).
David Lynch, *Mulholland Dr* (USA: Universal 2001).
James Manos, *Dexter* (USA: Showtime 2006-).
Greg Marcks, *11:14* (USA/CAN: New Line 2003).
Christopher Nolan, *Inception* (USA: Warner 2010).
Christopher Nolan, *Memento* (USA: Summit 2000).
Christopher Nolan, *The Prestige* (USA: Warner 2006).
Matt Reeves, *Cloverfield* (USA: Paramount 2008).
Quentin Tarantino, *Pulp Fiction* (USA: Miramax 1994).
Rob Thomas, *Veronica Mars* (USA: Warner 2004-2006).
Pete Travis, *Vantage Point* (USA: Columbia 2008).
Tom Tykwer, *Lola rennt* (D: Prokino 1998).
Marc Webb, *(500) Days of Summer* (USA: Fox Searchlight 2009).

Aus dem Filmkorpus werden ein repräsentatives Film- und ein Fernsehformat ausgewählt. Als Hilfsmittel bei der Analyse dient ein Sequenzprotokoll. Dieses soll außerdem die Nachvollziehbarkeit garantieren. Da der Fokus der Analyse auf der narrativen Struktur des Filmmaterials liegt, würde ein Einstellungsprotokoll keinen Mehrwert bieten. Eine Filmsequenz umfasst mehrere Einstellungen, die durch eine kontinuierliche Handlung verbunden werden. Meist ist eine neue Sequenz mit dem Wechsel des Ortes, der Zeit oder der Charaktere verbunden.[430] Mikos merkt an, dass die Kategorien des Sequenzprotokolls an das jeweilige Erkenntnisinteresse anzupassen sind.[431] Aus diesem Grund ist eine exakte Verfahrensdokumentation unumgänglich. Das Sequenzprotokoll beinhaltet eine kurze Zusammenfassung der Handlung, Sequenznummer, Sequenzdauer, Ordnung, Frequenz, Reichweite, Dauer, narrative Ebene, Erzähler, Rezipient, Point-of-View und Stimme. Außerdem werden besondere Merkmale der Bild- und Tonebene notiert.

---

[430] Knut Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse* (Stuttgart: Metzler 2001), S. 37ff.

[431] vgl. Mikos, *Film- und Fernsehanalyse,* S. 87ff.; vgl. auch Thomas Kuchenbuch, *Filmanalyse: Theorien - Methoden - Kritik* (Wien: Böhlau 2005), S. 37ff.

Werner Faulstich schlüsselt die Anfertigung des Sequenzprotokolls weiter auf.[432] Das Ergebnis der ersten Segmentierung ist eine ungegliederte Sequenzfolge und kann in einer zweiten Iteration optimiert werden. Dazu werden die Sequenzen nach bestimmten Gemeinsamkeiten gebündelt, wie zum Beispiel nach dem Ort. Das Resultat ist eine gegliederte Liste von Sequenzen und Subsequenzen. Diese gewährt einen Überblick der Story. Daher wird bei der ersten Iteration der Segmentierung eine feingranuläre Einteilung vorgenommen, weil eine Übersicht auf dem zweiten Abstraktionsniveau ohnehin gegeben ist. Ausgehend vom Sequenzprotokoll wird die narrative Struktur in Hinblick auf die Praktiken des "Social Network Narrative" untersucht.

4.2 Merkmale des Social Network Narrative

Im Zentrum der "Participatory Culture" stehen, wie in den Kapitel 2.5 und 2.6 ausführlich erläutert, kommunikative Praktiken der aktiven Partizipation des Subjekts im Web 2.0.[433] Die selbstexpressive Aneignung durch das postmoderne Subjekt erfasst damit das Internet. Janet Murray hebt vor allem die sozialen Gebrauchsweisen der digitalen Technologien als Katalysator der Verbreitung hervor.[434] Auf Blogs, bei kollaborativen Projekten wie Wikipedia, in "Content Communitys" wie YouTube sowie auf Social Network Sites wie Facebook sind die User aufgefordert aktiv eigene Inhalte zu veröffentlichen. Die spezifischen kommunikativen Praktiken im Umgang mit Social Media werden in diesem Kapitel zum "Social Network Narrative" systematisiert und anhand von Facebook und Twitter illustriert. Diese beiden Plattformen bieten sich für eine exemplarische Analyse an, weil sie einerseits ein breites Spektrum an Web-2.0-Technologien abdecken, und, weil sie andererseits, wie sich bei der folgenden Filmanalyse zeigen wird, besondere Parallelen zu den gewählten Narrativen besitzen. Sowohl Facebook als auch *How I Met Your Mother* weisen nämlich Codeelemente selbstnarrativer Praktiken auf und Twitter stützt sich wie das Narrativ von *Vantage Point* auf die Macht des Kollektivs. Eine tabellarische Übersicht der Funktionen der einzelnen Social Media Plattformen befindet sich im Anhang.

---

[432] vgl. Werner Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse* (Paderborn: Fink 2008), S. 79.
[433] vgl. Jenkins, *Convergence*, S. 3; Jenkins et al., "Challenges", S. 7.
[434] vgl. Murray, *Hamlet*, S. 252.

Der Begriff des "Social Network Narrative" wurde von Thomas Britt in Bezug auf den Film *Funny People* geprägt.[435] Britt ist der Ansicht, dass Bordwells Konzept des "Network Narrative" zu kurz greift, um die Einflüsse der Social Media auf die Erzähltechnik von *Funny People* zu beschreiben.

> Like a Facebook profile, the walls of the apartment (primarily the domain of Jason Schwartzman's successful sitcom actor Mark Taylor Jackson) are decorated with what appear to be the obsessively collected and exhibited evidence of credible influences. [...] This 'Facebook strategy' continues, with Apatow presenting his friend list at a celebratory party sequence that, despite providing one of the film's biggest laughs via Norm Macdonald, seems ostentatious rather than motivated by the plot.[436]

Im Film wird mehrfach auf Social-Media-Phänomene verwiesen, wie "Lolcat-" und "Home-Videos" auf YouTube, sowie auf den Konkurrenzkampf zwischen MySpace und Facebook angespielt. Britts Begriff des "Social Network Narrative" erweist sich für die vorliegende Arbeit als besonders geeignet, weil er sich im Speziellen auf die Folgen der Social Media bezieht und somit die Abgrenzung von ähnlichen Konzepten, wie dem "Mind-Game"-Film, verdeutlicht. Da Britt keine genauere Definition des Begriffs anführt, wird versucht diese Erzählweise durch die folgenden Praktiken zu beschreiben.

4.2.1 AKTIVES ERSTELLEN VON INHALTEN UND VERKNÜPFUNGEN

Bei Facebook handelt es sich um die meistgenutzte Social Network Site. Im Zentrum der Plattform steht das Subjekt, das sich online mit Freunden vernetzt und Inhalte mit ihnen teilt: "Facebook helps you connect and share with the people in your life".[437] Die kommunikative Praktik des Sharing erfolgt auf Facebook in erster Linie über das Verfassen von Status-Updates:

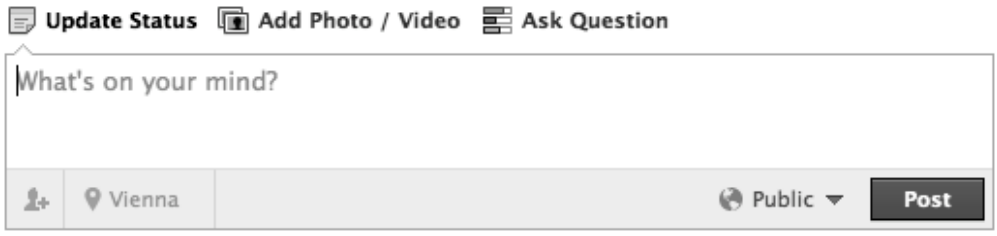

Abbildung 1: Eingabefeld für Status-Updates auf Facebook[438]

[435] Judd Apatow, *Funny People* (USA: Universal/Columbia 2009); Thomas Britt,: "'Funny People' and the Advent of the Social Network Narrative", *PopMatters*, 14. August (Evanston: 2009, http://www.popmatters.com/pm/feature/109837-funny-people-and-the-advent-of-the-social-network-narrative/).

[436] ibid.

[437] "Welcome to Facebook", *Facebook* (Palo Alto: 2011, www.facebook.com); alle weiteren Zitate zu Facebook stammen aus dem Facebook Help Center: "Help Center", *Facebook* (Palo Alto: 2011, www.facebook.com/help).

[438] Bildausschnitt aus "Home Page", *Facebook* (Palo Alto: 2011, www.facebook.com/home.php).

Die Frage "What's on your mind?" richtet sich an das Subjekt, das seine gegenwärtigen Gedanken verschriftlichen und seinem Freundesnetzwerk kommunizieren soll. Es wird also zur Selbstnarration aufgefordert. Statt über eine Statusmeldung kann diese auch über das Veröffentlichen von Fotos oder Videos, "Add Photo / Video", erfolgen. Die Schaltfläche "Ask Question" ermöglicht das Stellen einer Frage und somit das Anregen von Freunden zu Interaktion. Zusätzlich können Orte, Personen und Websites verlinkt werden. Der User kann außerdem bestimmen, ob das Status-Update öffentlich oder nur für einen bestimmten Freundeskreis sichtbar sein soll.

Twitter ist im Vergleich zu Blogger und WordPress eine junge Blogging-Plattform. Sie reduziert die zum Teil sehr umfangreichen Funktionen eines klassischen Blogs auf sein Wesentliches und erweitert dieses um den für das Web 2.0 typischen Code der kollektiven Intelligenz. Ein Blogeintrag wird auf Twitter als "Tweet" bezeichnet und auf eine Länge von maximal 140 Zeichen beschränkt. Die Einträge werden, wie auf Blogs üblich, invers-chronologisch in der "Timeline" dargestellt. Sie können direkt über einen Permalink aufgerufen werden und verfügen über einen Trackback der "Retweets". Ähnlich einem Blogroll können auf Twitter interessante "Twitterer" in Listen zusammengefasst werden. Einträge können, wie von anderen Blogging-Websites gewohnt, kommentiert, verlinkt und abonniert werden. Das Prinzip von Twitter lautet: "Find out what's happening, right now, with the people and organizations you care about".[439] Die Frage an die User lautet daher im Unterschied zu Facebook: "What's happening?"

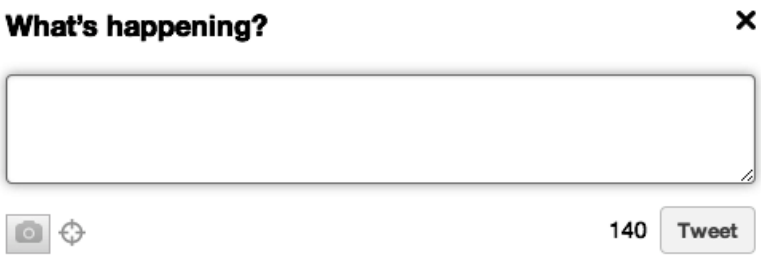

Abbildung 2: Eingabefeld für "Tweets" auf Twitter[440]

[439] "Startseite", *Twitter* (San Francisco: 2011 www.twitter.com); alle weiteren Zitate zu Twitter stammen aus dem Twitter Help Center: "Help Center", *Twitter* (San Francisco: 2011, support.twitter.com).

[440] Bildausschnitt aus "Startseite", (San Francisco: 2011 www.twitter.com).

Diese Frage richtet sich zwar wie auf Facebook an das Subjekt. Dieses wird aber nicht aufgefordert, seine Innenwelt zu veröffentlichen, sondern aktuelle Geschehnisse seiner Umwelt mit anderen zu teilen. In einem "Tweet" kann ein Foto, ein Video und ein Ort eingebettet werden. Genau genommen wird auf derartige Inhalte verlinkt. Das Subjekt soll im Web 2.0 nämlich nicht nur Knoten, also Inhalte, sondern auch Kanten, Verknüpfungen zwischen den Inhalten, herstellen. Die zweite zentrale Praktik neben dem Generieren von Inhalten besteht damit im Erstellen von Links.

Im Mittelpunkt der Social Network Site Facebook stehen die Verknüpfungen zwischen Personen, "Friends": "Friends are people you connect and share with on Facebook." Nach Erhalt einer Freundschaftsanfrage über die Schaltfläche "Add Friend" hat der User die Möglichkeit, diese anzunehmen und die Person in sein Freundesnetzwerk aufzunehmen, oder sie abzulehnen. Die Verbindung zwischen Freunden ist auf Facebook grundsätzlich wechselseitig. Mittlerweile wurde die Funktionalität der Plattform auch um einseitige Verbindungen erweitert: "Hear from people you're interested in, even if you're not friends [...] You've always been subscribed to friends. Now you can keep up with journalists, celebrities, political figures." Unerwünschte Kontakte können zusätzlich zum Ablehnen der Anfrage auch geblockt werden. Außerdem können Verknüpfungen mit Personen über spezifische "Networks" wie die Schule, Universität oder den Arbeitsplatz erstellt werden.

Eine weitere Möglichkeit des Verlinkens besteht im Tagging eines Status-Updates. Mit Hilfe des Zeichens "@" können Links zu Personen, Orten, Apps, und "Pages" eingebettet werden. Die Intertextualität auf Facebook ist sehr hoch, weil Profilseiten fast zu Gänze aus Links bestehen. Die Selbstbeschreibung des Subjekts erfolgt über "Likes" von "Pages" und "Community Pages" zu bestimmten Aktivitäten und Interessen:

> Community pages – the pages that link from fields you fill out in your profile (timeline) – are for general topics and all kinds of unofficial but interesting things. You 'like' these pages to connect with them. [...] Pages allow real organizations, businesses, celebrities and brands to communicate broadly with people who like them. Pages may only be created and managed by official representatives.

Das Erstellen einer Verbindung zwischen Usern wird auf Twitter als "Follow" bezeichnet: "To follow someone on Twitter is to subscribe to their Tweets or updates on the site." Die Plattform baut somit im Gegensatz zu Facebook nicht auf dem Freundschaftsbegriff auf, sondern auf dem Abonnieren von Kurznachrichten. Dies schließt wechselseitige Beziehung jedoch nicht aus.

Weitere Verknüpfungen können innerhalb der "Tweets" eingebettet werden. Dazu zählen Geotags sowie Links zu Fotos, Videos und Websites. Die Zeichen "@" beziehungsweise "#" dienen zum Tagging von Personen und bestimmten Themen.

Das Ergebnis des Sharing auf Facebook und Twitter besteht in einer Statusmeldung beziehungsweise einem "Tweet". Beide Ausprägungen umfassen das Profilbild des Subjekts, seinen Namen, den Text und einen Zeitstempel. Auf Twitter wird auch der einmalige Benutzername angezeigt.

Abbildung 3: Beispiel eines Status-Updates auf Facebook

Abbildung 4: Beispiel eines "Tweets" auf Twitter[441]

Beide Plattformen verfügen über Schaltflächen, um Feedback zu dem vom Subjekt generierten Inhalt zu geben. Die eigentlichen Rezipienten können somit mit den Produzenten direkt in Kontakt treten.

Auf Facebook besteht die einfachste Form der Rückkopplung in einem Klick auf die Schalfläche "Like" unter der jeweiligen Statusmeldung. Facebook definiert diese Praktik wie folgt: "Give positive feedback and connect with things you care about." Die "Like"-Angabe wird direkt unter der Statusmeldung angezeigt. Eine ausführliche Stellungnahme ist mit einem Kommentar möglich, welcher ebenfalls unter der Statusmeldung aufscheint. Fotos, Fotoalben, Videos und "Notes" können ebenfalls kommentiert werden. Verlinkte Bilder, Videos und Websites können über die Schaltfläche "Share" für weitere Personen zugänglich gemacht werden. Neben One-to-Many-Kommunikation erlaubt Facebook auch das Verschicken einer Privatnachricht an eine Person. Diese Kommunikation kann durch die integrierte Chatfunktion auch synchron erfolgen. Alternativ kann auch eine Gruppe von Personen adressiert werden. Eine ähnlich reduzierte Form

[441] Bildausschnitt "Home Page", *Facebook*; "Startseite" *Twitter*.

der Interaktion mit einer Person anstelle eines Inhalts, wie es bei "Like" der Fall ist, besteht im Kontaktieren mit einem "Poke": "The poke feature can be used for a variety of things on Facebook. For instance, you can poke your friends to say hello." Sie dient somit primär zum Initiieren von Interaktion.

Das einfachste Feedback auf Twitter besteht im "Retweeting" eines Beitrags, "the act of forwarding another user's Tweet to all of your followers". Die Anzahl der "Retweets" eines Beitrags wird samt der Profilbilder der "Retwitterer" unter diesem angezeigt. Gemeinsam mit der Anzahl an "Favorites" bildet sie einen Indikator für die Relevanz des "Tweets". "Favorites" werden vom User für andere sichtbar als solche markiert und auf der eigenen Profilseite abgelegt. Bei der Praktik des Kommentierens wird auf Twitter zwischen zwei Varianten differenziert: Mit "@Username" am Beginn des "Tweets" wird dieser als "Reply", also als direkte Antwort auf den Beitrag des Users gekennzeichnet. Befindet sich "@Username" innerhalb des "Tweets", handelt es sich um eine "Mention", einen "Tweet", mit welchem sich der "Twitterer" zwar auf den "Tweet" des anderen bezieht, aber keine direkte Antwort schreibt. Diese Rückmeldungen sind grundsätzlich öffentlich. Private Nachrichten an einzelne User können über "Direct Messages" erfolgen.

Das Status-Update beziehungsweise der "Tweet" und das Feedback zu diesem bilden in Summe ein narratives Fragment.

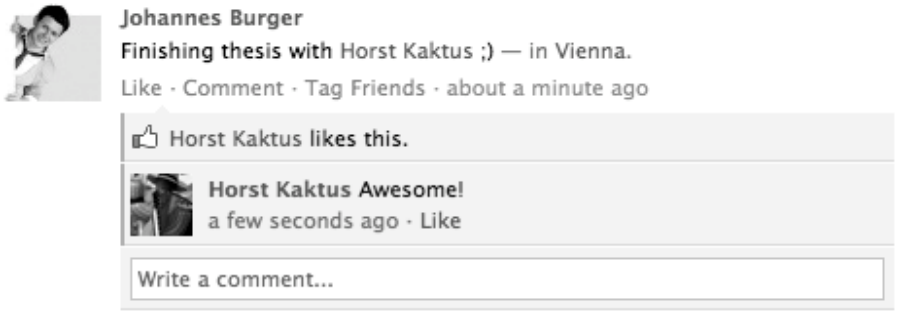

Abbildung 5: Beispiel eines Status-Updates mit Feedback auf Facebook

Abbildung 6: Beispiel eines "Tweets" mit Feedback auf Twitter[442]

Wie das Erstellen eines neuen Beitrags und das Interagieren mit einem bestehenden, sei es in Form eines "Retweets" oder eines Kommentars, sind auch Sharing und Verlinken kaum voneinander zu trennen. Sie gehen meist Hand in Hand und bilden spezifische Praktiken der Social Media. Es stellt sich die Frage, nach welchem Ordnungsprinzip die resultierenden, narrativen Fragmente der Erzählung strukturiert werden. Diese wird im nächsten Abschnitt beantwortet.

4.2.2 AKTIVES ABRUFEN VON INHALTEN

Selbst wenn User nicht aktiv Inhalte bereitstellen, müssen sie beim Auffinden und Abrufen aktiv tätig werden. Die narrativen Fragmente in Form von Bündeln aus Status-Update beziehungsweise "Tweet" und Feedback sind in der Datenbank der jeweiligen Plattform abgelegt und müssen für die User zugänglich gemacht werden. Die Plattformen stellen zu diesem Zweck spezielle Funktionen bereit, welche die Fragmente nach bestimmten Merkmalen organisieren und darstellen. Die User haben meist die Möglichkeit zwischen unterschiedlichen Ansichten der Elemente aus der Datenbank zu wählen. Zum Teil können diese Ansichten adaptiert oder die Datensätze mit einer Suchfunktion nach eigenen Merkmalen durchforstet werden. Dabei wenden die User die Praktiken des "View-Switching", des gezielten "Searching" und des assoziativen "Exploring" an.[443] Da im Zeitalter der "Deep Remixability" alle Daten jederzeit in digitaler Form vorliegen, können die Datenfragmente schnell und einfach repliziert, reorganisiert und rekombiniert werden. Meta-Suchmaschinen und Copy-and-Paste resultieren durch die

---

[442] Bildausschnitt "Home Page", *Facebook*; Conan O'Brian, "Just hired some out-of-work NBA players to swat raccoons off my roof", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://twitter.com/#!/ConanOBrien/status/138690180772134913).

[443] vgl. Kapitel 2.6; Manovich, *Software*, S. 54; Rada/Murphy, "Searching versus Browsing"; Cubitt: "Spreadsheets"; Reichert, *Amateure*, S. 81-85.

Verbreitung der Inhalte über die Grenzen der jeweiligen Social Media Plattform hinaus in Dekontextualisierung.

Die zentrale Organisationsform von Facebook ist der "News Feed": "Your news feed is the ongoing list of updates on your home page that shows you what's new with the friends and pages you follow". Wie auf einem Blog werden die aktuellen Beiträge von Freunden inklusive der Kommentare invers-chronologisch untereinander dargestellt. Zusätzlich hat der User die Wahl, die Beiträge nach Relevanz zu sortieren. Ein Algorithmus bestimmt ausgehend von Parametern wie der Anzahl an Kommentaren die für den User vermeintlich interessanten Beiträge, markiert diese mit einem kleinen, blauen Dreieck und reiht sie zuerst.

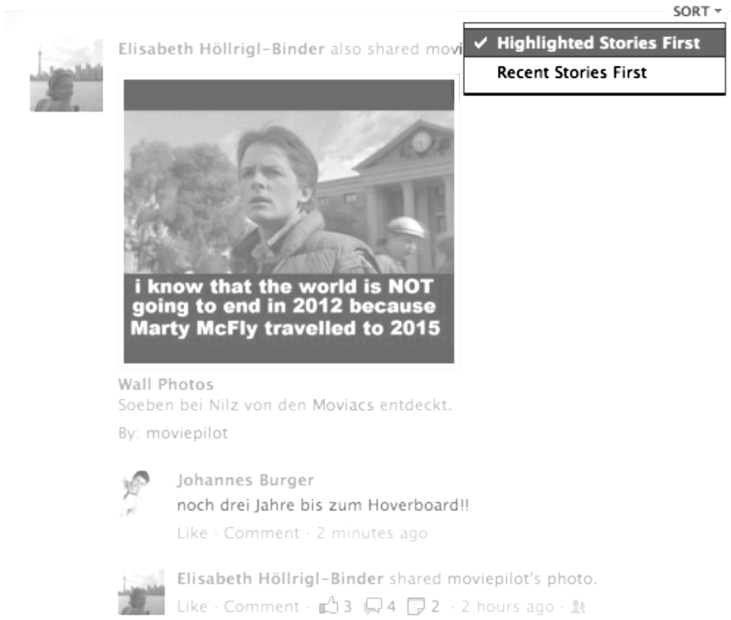

Abbildung 7: Auswahl der Sortierung im "News Feed"[444]

Innerhalb des "News Feeds" kann ebenfalls zwischen Ansichten der "Stories" gewechselt. Zu jedem Beitrag können Details zum Feedback eingeblendet werden. Die Beiträge im "News Feed" können auf einen bestimmten Freundeskreis eingeschränkt werden, sofern die Freunde zuvor Listen zugeordnet worden sind. Im "Ticker" werden die Handlungen von Freunden in Echtzeit eingeblendet: "Ticker shows you the things you can already see on Facebook, but in real time."

[444] Bildausschnitt "Home Page", *Facebook.*

Das oberste Strukturierungsprinzip der Profilseite ist das Subjekt. Neben der Selbstbeschreibung werden die Aktivitäten des Users auf der "Wall" gesammelt dargestellt: "When you create content (ex: update your status, post a picture), a story is posted to your Wall (timeline)".

Die Schaltfläche "See Friendship" führt zu einer weiteren Ansicht, in der Gemeinsamkeiten zwischen zwei Usern zusammengefasst werden:

> Friendship pages make it easier to view all of the content related to a specific friendship and help friends focus on their common histories. Friendship pages create a visual list of Wall (timeline) posts exchanged, mutual friends, events both people attended, photos both people are tagged in, and things both people 'like'.

Somit fungiert eine Freundschaft als Strukturierungsprinzip. Auf ähnliche Art und Weise werden auf "Pages" und "Community Pages" Gemeinsamkeiten mit anderen angezeigt. Auf diesen strukturiert ein gemeinsames Interesse den Inhalt.

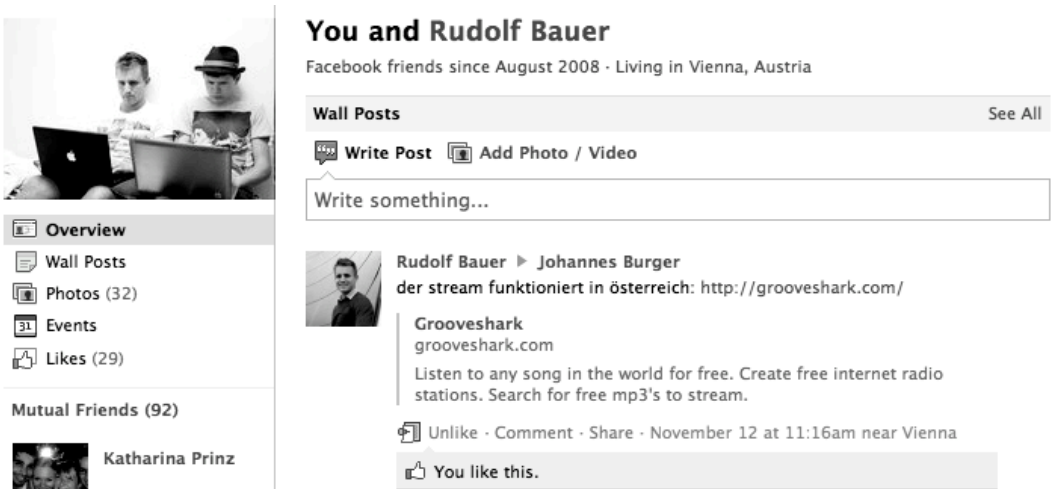

Abbildung 8: Beispiel der "See Friendship"-Ansicht[445]

Für den Umgang mit Fotos stellt Facebook weitere Ansichten zur Verfügung. Ein neues Album wird im "News Feed" mit drei Vorschaubildern visualisiert. Die Fotos können einzeln, im "Album View" oder im "Comment View" betrachtet werden.

Mit Hilfe der Suchfunktion kann der User nach eigenen Parametern Abfragen der Datenbank durchführen. Mächtige Filter zu "People", "Pages", "Places", "Groups", "Apps", "Events",

[445] Bildausschnitt "Johannes Burger and Rudolf Bauer", *Facebook* (Palo Alto: 2011, http://www.facebook.com/JBreloaded?and=ba.rudolf&__att=iframe).

"Music", "Web Results", "Posts by Friends", "Public Posts" und "Posts in Groups" ermöglichen das gezielte Einschränken der Suche.

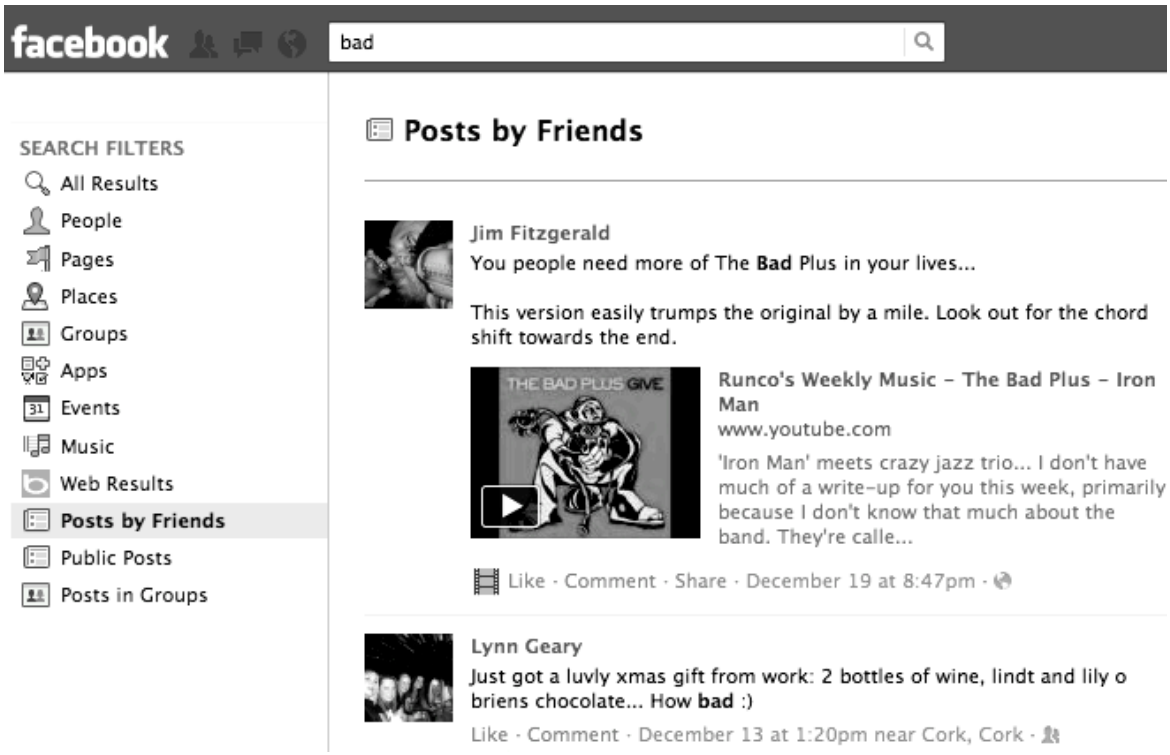

Abbildung 9: Exemplarische Suche auf Facebook[446]

Ähnlich zu Facebook werden auch auf Twitter die "Tweets" in einer "Timeline" invers-chronologisch angezeigt. Durch das Anlegen von Listen mit "Twitterers" zu bestimmten Themengebieten können die Beiträge in der "Timeline" auf diese begrenzt werden. Auf der Profilseite werden die vom User verfasstem "Tweets" gesammelt. Diese beiden Ansichten entsprechen einer Strukturierung nach der Zeit beziehungsweise nach dem Subjekt. Auf Twitter wird das den verschiedenen Ansichten zugrundeliegende Prinzip der Datenbankabfrage, also der gezielten Suche, deutlich. Fast alle "Views" werden als Suchabfrage dargestellt. Dadurch können die "Tweets" bei der Suche nach jedem beliebigen Keyword durchsucht und organisiert werden.

[446] "Search", *Facebook* (Palo Alto: 2011, http://www.facebook.com/search).

Abbildung 10: Exemplarische Suche auf Twitter[447]

Die Plattform bietet einige Beispielabfragen nach Relevanz an. Zu den "Trending Topics" zählen die im Moment am meisten diskutierten Themen: "Twitter's Trending Topics algorithm identifies topics that are immediately popular, rather than topics that have been popular for a while or on a daily basis, to help people discover the "most breaking" news stories from across the world". Mit einem Klick auf eines der Themen gelangt der User zur Ergebnisliste einer Suchabfrage nach diesem Thema. Im "Story-View" werden "Tweets" zu Themengebieten gruppiert, die schon seit längerer Zeit im Gespräch sind: "Think of Stories as expanded Trends complete with the most relevant video, images, and links to the spaces on the web the content generated from".

Die Ergebnisse jeder Suchabfrage werden wiederum in einer "Timeline" dargestellt. Die beliebtesten "Tweets" werden wie die "Highlighted Stories" auf Facebook höher gereiht. Weiters werden "Top images" und "Top videos" zum Thema angezeigt. Die Suchabfrage kann außerdem auf Personen, Fotos und Videos eingeschränkt werden. Fotos und Videos werden in einer Galerie visualisiert. Der User hat bei diesen die Wahl zwischen einer Übersicht und einer Detailansicht, in der auch das Feedback zu den Inhalten sichtbar ist.

[447] "Twitter Search", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://twitter.com/#!/search).

Abbildung 11: Beispiel der "Top images"-Ansicht[448]

Eigene Suchkriterien können bei der "Advanced Search" festgelegt und gespeichert werden. Die Ergebnisliste für eine gespeicherte Abfrage wird in Echtzeit aktualisiert. Das Tagging von Themen via "#" erleichtert das Auffinden.

In der "Activity"-Ansicht werden die Aktivitäten aller abonnierten User auf der Plattform aggregiert. Unter "Interactions" kann der User alle Handlungen, die andere mit seinen "Tweets" vorgenommen haben, verfolgen: "Whether it be adding you to a list, sending you a @reply, favoriting one of your Tweets, retweeting one of your Tweets, or new follower notifications, the Interactions timeline is a valuable place to engage with other users".

Für einen "Tweet" an sich stehen ebenfalls verschiedene Ansichten zur Verfügung. In der "Timeline" ist nur der "Tweet" und eine Zusammenfassung des Feedbacks zu sehen. Mit einem Klick auf den "Tweet" wird der vollständige Beitrag inklusive des Feedbacks geöffnet. Über die Schaltfläche "Details" wird der "Tweet" auf einer eigenen Seite angezeigt. Durch das Anklicken des Usernamen wird eine Vorschau des Profils eingeblendet. Ein weiterer Klick führt zur vollständigen Profilseite.

Auf Grund dieser hohen Anzahl an unterschiedlichen Ansichten der narrativen Fragmente ist die Praktik des "View Switching" von zentraler Bedeutung auf Facebook und Twitter. Jede Ansicht zeigt andere Zusammenhänge zwischen den Beiträgen auf. Außerdem verdeutlichen die "Views", dass im Umgang mit einer Datenbank, Zeit nur ein Strukturierungsprinzip der Inhalte unter vielen ist.

Neben der gezielten Suche bieten Twitter und Facebook mehrere Funktionen des assoziativen "Exploring" an, um Neues zu entdecken. Im Gegensatz zum "Searching" steht bei dieser Praktik

[448] Bildausschnitt "Twitter Gallery", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://twitter.com/#!/search/iowa/grid/photos).

nicht das Auffinden von bestimmten Informationen oder das Aufzeigen von Zusammenhängen durch unterschiedliche “Views” im Vordergrund. Beim assoziativen Klicken durch verschiedene Profilseiten, Fotos, Statusmeldungen, Freundeslisten oder “Tweets” durchstöbert der User das Web 2.0, ohne einen spezifischen Inhalt als Ziel vor Augen zu haben.

Die extrem hohe Linkdichte von Facebook vereinfacht das Browsen durch die Datenbank. Vor allem die Profilseiten bestehen mit ihrem Aufbau rund um “Pages” und “Community Pages” fast zur Gänze aus Links. Zusätzlich erhöht das Tagging von Personen in Fotos und Statusmeldung die Intertextualität. Daher bieten sich viele Ausgangspunkte für das Flanieren durch den Hypertext an. Neben den Neuigkeiten im “News Feed” und den “Notifications”, welche den User über neue Inhalte informieren, schlägt Facebook “People You May Know”, “Pages You May Like”, "People to subscribe to" sowie “Sponsored Stories” vor, die für den User interessant sein könnten und fördert damit das Entdecken neuer Beiträge.

“Twitterers” können durch das Tagging eines “Tweets” ihre “Followers” auf neue Inhalte aufmerksam machen. Außerdem werden unter “Discover” mehrere Funktionen zum “Exploring” zusammengefasst. Zusätzlich zur “Trending”-, “Stories”- und “Activity”-Ansicht schlägt ein Algorithmus “Who to Follow” vor: “Twitter search uses an algorithm that determines highly personalized suggestions based on the accounts you currently follow, the accounts followed by the users you have chosen to follow, and how other users express interest in Tweets made from these accounts“. Unter “Browse Categories” werden Vorschläge anderer “Twitterers” zu den Kategorien “Music”, “Sports”, “Entertainment”, “Twitter”, “Funny”, “Fashion”, “Family”, “Technology”, “Food & Drink”, “News”, “Art & Design”, “Books”, “Business”, “Science”, “Health”, “Travel” und “Government” angeboten. Zusätzlich veröffentlichen Mitarbeiter von Twitter unter “Staff Picks” eigene Listen zu variablen Themengebieten. Außerdem hat sich innerhalb der Twitter-Community die Praktik des “Follow Friday”, etabliert. Jeden Freitag schlagen die User ihren “Followers” in “Tweets” mit dem Tag “#FF” interessante “Twitterer” vor.

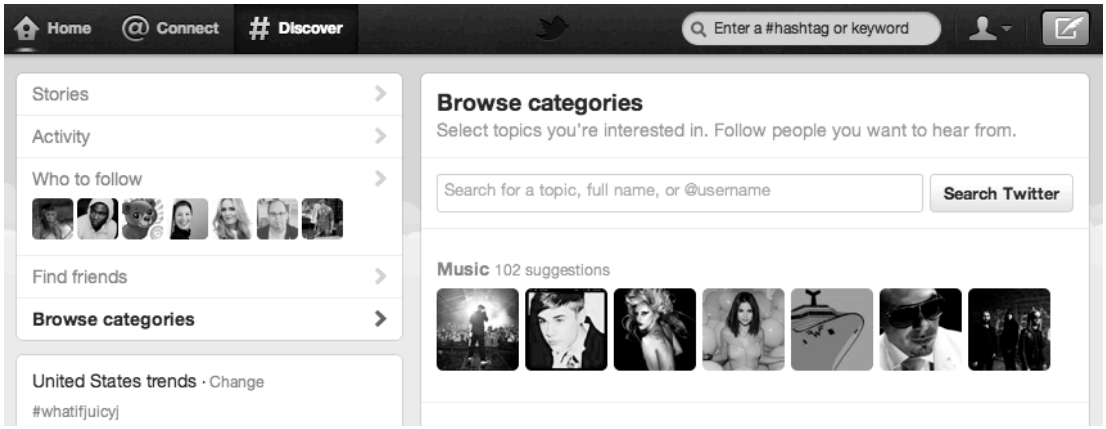

Abbildung 12: "Browse Categories"-Ansicht[449]

Wie diese kurze Analyse der Funktionen von Facebook und Twitter gezeigt hat, erfolgt nicht nur die Erzählung, sondern auch die Rezeption stark assoziativ. Die User müssen sich im Umgang mit diesen Plattformen die Praktiken des "Exploring", des "Searching" beziehungsweise des "View-Switching" aneignen. Nicht zu vergessen ist, dass sie dabei stets von der Rezipientenrolle in die Produzentenrolle schlüpfen und eigene Inhalte und Verknüpfungen durch die Funktionen "Like", "Comment", Share", "Tag", "Add Friend", "Retweet", "Reply" oder "Mention" erstellen können. Die Folgen dieser kommunikativen Praktiken für die Erzählung werden im folgenden Abschnitt näher betrachtet.

4.2.3 MERKMALE DER PRAKTIKEN

Beim aktiven Erstellen von Inhalten und Verknüpfungen treten trotz ihrer Gegensätzlichkeit auf modifizierte Art und Weise "Telling" und "Showing" auf.[450] Auf Facebook teilt sich das Subjekt im Status-Update und dem Kommentar durch verbales Erzählen mit. Der im GUI und im Hypertext wieder aufgegriffene Code der Schriftlichkeit tritt somit auch im Web 2.0 auf.[451] Abgesehen von diesen Funktionen zum "Telling" lässt sich auf Facebook ein Trend in Richtung "Showing" verzeichnen. Während die Selbstbeschreibung ursprünglich primär auf textueller Ebene erfolgte, "zeigt" der User heute seine Interessen und Hobbys durch "Likes" von "Pages" zu den Kategorien Sport, Musik, Film, Serien, Bücher, Games, Freizeit, Aktivitäten, Interessen, "Inspirational People", Athleten, Politik und Religion. Diese werden durch Vorschaubilder im Profil angezeigt.

---

[449] Bildausschnitt "Twitter Categories", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://twitter.com/#!/who_to_follow/interests).

[450] vgl. Kapitel 3.1.1; Chatman, *Story*, S. 166-195; Chatman, *Terms*, S. 38-55, S. 112ff.; Maltby/Craven, *Hollywood,* S. 16.

[451] vgl Kapitel 2.1; Laurel, *Interface*; Ryan, "Myth"; Murray, "Gaming".

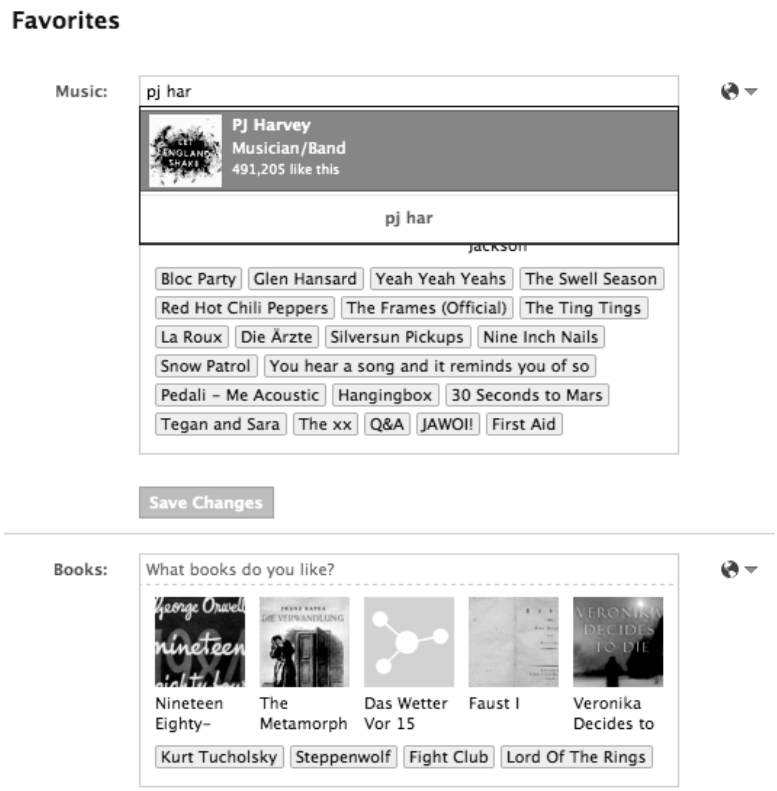

Abbildung 13: Auswahlmaske für "Likes" von "Pages"[452]

Auch bei Ausbildung, Wohnort, Beziehungsstatus und Beruf werden dem Subjekt "Community Pages" vorgeschlagen. Freies "Telling" ist nur in den Feldern "About" und "Favorite Quotations" möglich. Beim Verfassen von "Notes" kann der User ähnlich einem Blog frei erzählen.

Mit jeder neuen Version des Facebook-Profils rücken Bilder stärker in den Vordergrund. Das Freundschaftsnetzwerk wird von jeher mit den Profilbildern und den Namen der anderen dargestellt. Im Moment befinden sich neben dem Profilfoto außerdem fünf aktuelle Fotos des Users. Im neuen "Timeline"-Profil nehmen Bilder eine noch prominentere Rolle ein. Dennoch bleibt das wichtigste Bild das Profilfoto, weil es neben jedem vom Subjekt veröffentlichten Inhalt zu sehen ist.[453]

Das Zusammenspiel von "Telling" und "Showing" zeigt sich zum Beispiel beim Anlegen eines Fotoalbums. Neben dem Veröffentlichen der Fotos, also dem "Showing", wird der User

---

[452] Bildausschnitt "Profile Page", *Facebook* (Palo Alto: 2011, http://www.facebook.com/JBreloaded/favorites).

[453] vgl Nick Bilton, "Facebook Timeline Bumps Online Narcissism Up a Notch", in *The New York Times*, 15. Nov. (New York: 2011, http://bits.blogs.nytimes.com/2011/11/15/facebook-timeline-bumps-online-narcissism-up-a-notch/?scp=1&sq=Facebook%20timeline&st=cse); Richard, "Art 2.0".

aufgefordert, in einem Formular dem Album sowie jedem einzelnen Foto einen Titel zu geben und eine kurze, textuelle Beschreibung zu verfassen. Das Tagging von abgebildeten Personen und Orten geht wiederum in Richtung "Zeigen".

Die "Events"-Funktion stellt ein weiteres Beispiel für "Showing" dar. Anstatt eine Veranstaltung in einem Status-Update auf rein textueller Ebene anzukündigen, kann vom User ein "Event" angelegt werden. Dabei wird mit einem Formular eine entsprechende "Event-Page" eingerichtet, welche neben der textuellen Beschreibung auch hypermediale Elemente wie eine verlinkte Gästeliste, das Tagging des Ortes auf einer Landkarte sowie Funktionen zum Einladen, Teilen und Teilnehmen umfasst. Während des tatsächlichen Events kann der User durch einen "Check-In" seine Anwesenheit anzeigen. Die hypermediale Umgebung auf Facebook legt es nahe, nicht verbal zu erzählen, sondern einen Link zum betreffenden Inhalt einzufügen. So kann sich der Rezipient selbst ein Bild machen. Lev Manovich spricht von "Conversation through Media".[454]

Auf Twitter erfolgt die Selbstbeschreibung zwar frei in Form von "Telling" auf textueller Ebene, die Zeichenanzahl ist jedoch wie bei einem "Tweet" auf 160 limitiert. Außerdem sind Name, Profilbild, Ort, ein einzigartiger Benutzername zur Identifikation und eventuelle Links zu privaten Websites anzugeben. Das Netzwerk des Users wird durch die Zähler von "Followers" und "Following" sowie deren detaillierte Listenansicht angezeigt. Über das Speichern von "Tweets" als Favoriten kann der User ebenfalls durch "Showing" Vorlieben und Interessen kommunizieren.

Das Verfassen eines "Tweets" entspricht grundsätzlich subjektivem "Telling". Anzumerken ist, dass hinter Twitter die Idee der "Collective Intelligence" steht, und eine hohe Anzahl an subjektiven "Tweets" zu einem Thema, ein ausgeglichenes, "objektives" Bild einer Ereignisses ergeben soll.[455] Förderlich für dieses Konzept ist das "Showing" einer Begebenheit durch das Einbetten von Fotos, Videos oder Tags, von denen eine vermeintlich höhere Glaubwürdigkeit ausgeht. Welche zentrale Rolle Fotos in den Alltagspraktiken der User einnehmen, zeigt unter anderem TwitPic. Dieser Internetdienst ist entstanden, damit via Twitter auch Bildern geteilt werden können.

---

[454] Manovich, "Everyday", S. 326.

[455] vgl.Kapitel 2.6; Jenkins et al., "Participatory Culture", S. 4; Levy, *Collective*.

Da die User von Facebook und Twitter aus ihrer subjektiven, eingeschränkten Perspektive erzählen, erscheint die Narration einerseits authentisch, andererseits unzuverlässig. Die objektivierenden Wissenstechniken verschleiern die subjektive Erzählhaltung zum Teil, sodass diese Erzählpraktik in Richtung eines dokumentarischen "Zeigens" geht.[456] Zum Beispiel wird eine subjektive Vorliebe auf Facebook wie folgt ausgedrückt:

Abbildung 14: Beispiel einer "Like"-Angabe[457]

Die Selbstdarstellung auf Facebook basiert, wie bereits erwähnt, primär auf "Likes" von bestehenden "Pages". Die User werden beim Anlegen ihrer Profile mit Formularen konfrontiert, in denen sie "Pages" zu bestimmten Kategorien, meistens zu ihren Vorlieben bezüglich Konsumgütern, auswählen können. Sie stellen dabei selten von Grund auf neue Inhalte her, sondern routinisieren im Umgang mit vorgefertigten Listen und Vorschlägen von "Pages" die Praktiken des "Auswählens" und des "Sortierens". Diese Praktiken finden außerdem beim Anlegen von Events, Freundeslisten und Gruppen Anwendung. Auf Twitter kann der User beispielsweise "Twitterers" in Listen sortieren und zwischen mehreren Design-Templates wählen.

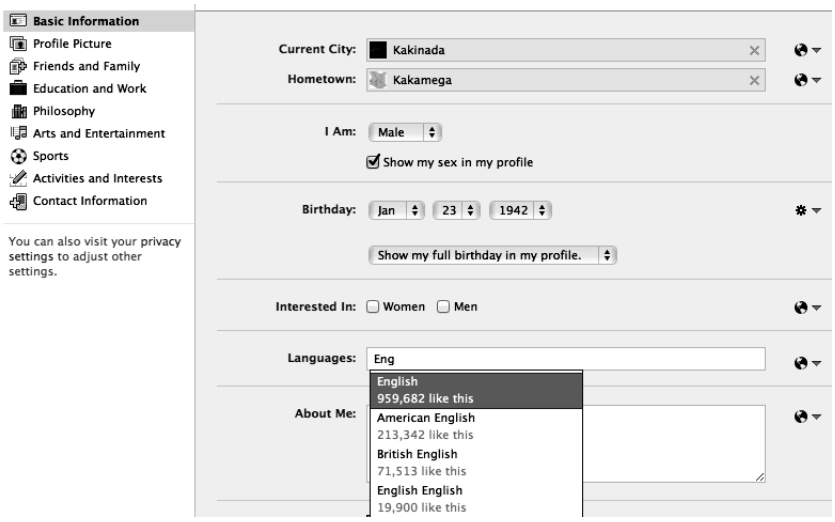

Abbildung 15: Beispiel eines Formulars[458]

[456] zur Frage nach der Authentizität dieser Praktiken vgl. Kapitel 2.6; Reichert, *Amateure*, S. 81.
[457] Bildausschnitt "Profile Page", *Facebook.*
[458] ibid.

Diese Wahlentscheidungen erfolgen spielerisch-experimentell, weil sie stets revidierbar sind. Beiträge auf Facebook können stets editiert oder gelöscht werden. Sogar eine "Unlike"-Funktion existiert mittlerweile. Auf Twitter können Profile und Listen bearbeitet und Verknüpfungen durch "Unfollow" beendet werden. "Tweets" können ebenfalls gelöscht werden. Die Editierbarkeit bringt Unabgeschlossenheit mit sich. Beiträge und Feedback können immer verändert und auch erweitert werden, weil stets ein neuer Kommentar hinzugefügt werden kann.

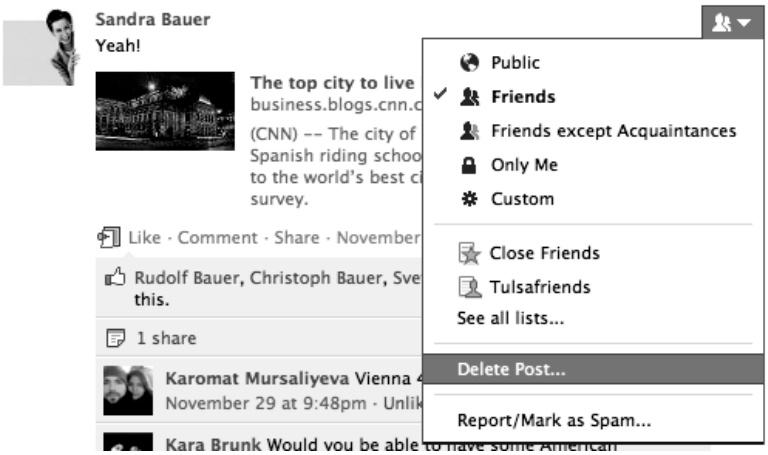

Abbildung 16: Editierfunktionen eines Status-Updates[459]

Jede Social Media Plattform verfügt über narrative "Normen", im Sinne Bordwells, spezifische Funktionen, Metaphern und Symbole wie "Poke" und "Like" auf Facebook oder "Retweet" und "Follow" auf Twitter. Die User partizipieren auf unterschiedlichen Plattformen und sind es gewohnt, die jeweilige Terminologie und die jeweiligen Regeln zu erlernen, zu befolgen und durch subjektive Aneignungspraktiken spielerisch zu unterwandern.[460] Ein elementarer Unterschied zwischen Facebook und Twitter, der von den Usern verinnerlicht werden muss, besteht zum Beispiel darin, dass Beziehungen zwischen Usern auf Facebook wechselseitig und auf Twitter einseitig sind. Beide Plattformen sind außerdem durch eine Netiquette geregelt und bieten Funktionen zum Melden von Inhalten, die gegen die Nutzungsbestimmungen verstoßen. Die kommunikativen Praktiken werden somit durch ein fixes Regelwerk sowie die sozialen Normen reguliert. Auf Twitter wird die soziale Aneignung sogar hervorgehoben: "The # symbol is used to mark keywords or topics in a Tweet. It was created organically by Twitter users."

[459] Bildausschnitt "Home Page", *Facebook*.
[460] vgl. Kapitel 2.6; Reichert, *Amateure*, S. 72.

Die Praktik des Sharing sowie die technische Regulierung der Länge eines Beitrags führen zu einer fragmentierten Struktur des Inhalts. Auf Facebook wurde die mögliche Länge einer Statusmeldung mittlerweile auf über 63 000 Zeichen erhöht. Ein Kommentar kann aus maximal 8000 Zeichen bestehen. Längere Texte würden das Prinzip des Sharing verfehlen und sollten durch einen Link auf den betreffenden Inhalt geteilt werden. Die maximale Zeichenlänge von 140 ist ein inhärentes Merkmal von Twitter. Die einzelnen Meldungen zu einem Ereignis sollen in ihrer Summe ein ausgewogenes Bild ergeben. Das dahinterstehende Prinzip der kollektiven Intelligenz drückt sich am besten in der Rubrik "Stories" aus. Darin werden die wichtigsten Beiträge zu umfassenderen "Stories" zusammengefasst und visuell ansprechend aufbereitet.

Indem andere User mit ihrem Feedback auf einen Beitrag reagieren, werden die Geschichten kollaborativ erzählt. Auf Facebook können Freunde die veröffentlichten Inhalte kommentieren und im Dialog ein Thema aushandeln. Gleiches gilt für die "Reply"-Funktion von Twitter, wo außerdem ein Thema durch das Zeichen "#" referenziert werden kann. Diese Rückkopplung bringt eine Schwächung des Autors mit sich.[461]

Facebook und vor allem Twitter, wo Echtzeit oberstes Prinzip ist, begünstigen mit diversen Funktionen "Instant Gratification".[462] Die hohe Assoziativität zwischen Inhalten führt dazu, dass die User sofort das Ergebnis ihrer Wahlentscheidung sehen. Ein Klick auf einen Link genügt und sie werden zum gewünschten Inhalt weitergeleitet. Die Favoriten erlauben auf Twitter den sofortigen Zugriff auf beliebte Inhalte. Push-Funktionen liefern im "News Feed" und der "Timeline" praktisch in Echtzeit Updates an "Friends" und "Followers". Außerdem werden auf Facebook Neuigkeiten durch eingeblendete "Notifications" links unten im Browser, ein rotes Kästchen mit der Anzahl der Updates sowie im Ticker angezeigt. Beide Plattformen unterstützen zusätzlich Benachrichtigungen unterwegs per Email und auf das Mobiltelefon.

Multitasking ist am Computer eine gewohnte Praktik, die auch auf Social Media Plattformen Anwendung findet.[463] Auf Facebook nimmt der User zum Beispiel bei einem Foto neben der Bildebene auch Informationen aus der textuellen Beschreibung, den Kommentaren anderer, den Tags der abgebildeten Personen und Orte sowie den Links auf ähnliche Fotos auf. Im selben

[461] vgl. Kapitel 3.2.2; 3.2.3.
[462] vgl. Kapitel 2.2; Manovich, *New Media*, S. 161-173.
[463] vgl. Kapitel 2.4; Friedberg, *Window*.

Moment kann er im Chat-Fenster mit einem oder mehreren Freunden plaudern. Der folgende Screenshot zeigt beispielhaft alle Möglichkeiten zur simultanen Interaktion in der "News Feed"-Ansicht auf Facebook:

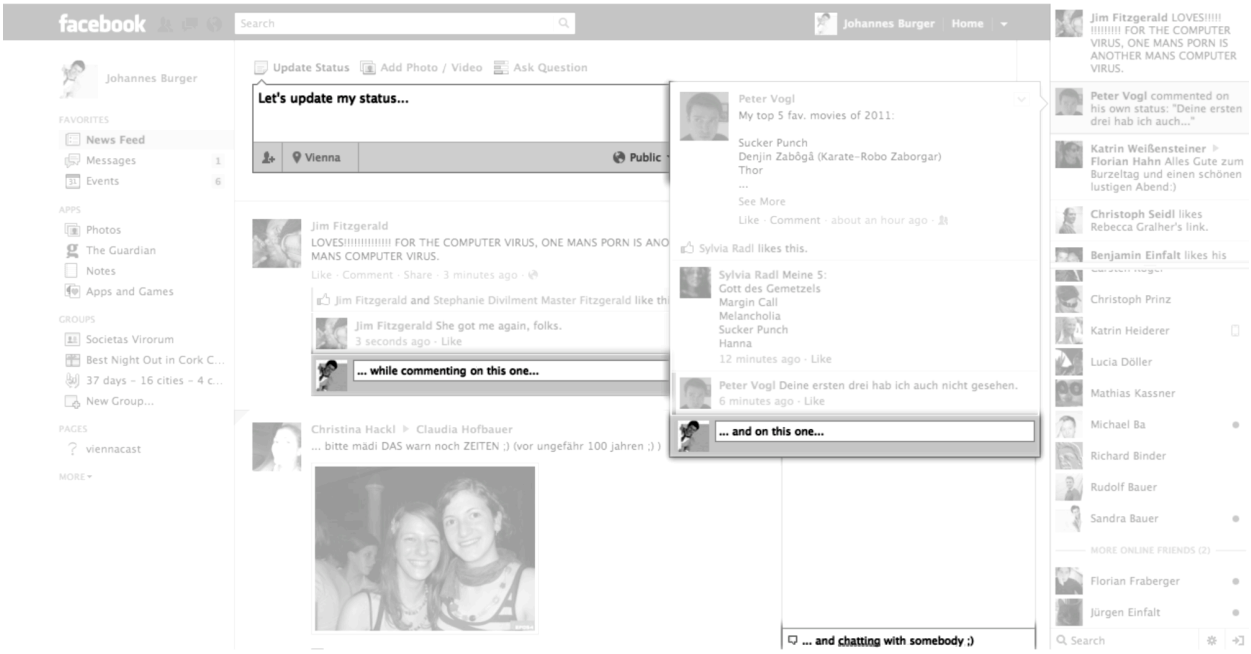

Abbildung 17: Möglichkeiten der simultanen Interaktion auf der "Home Page"[464]

Das Layout von Twitter ist ebenfalls darauf ausgelegt, dem User möglichst viele Informationen gleichzeitig zugänglich zu machen. Zum Beispiel beinhaltet der "Home"-Screen eine Statistik zum eigenen Profil, "Who to follow"-Vorschläge, "Trending Topics", die "Timeline" mit den aktuellen Beiträgen sowie die Möglichkeit, einen neuen "Tweet" zu verfassen.

[464] "Home Page", *Facebook.*

Abbildung 18: Beispiel der "Home"-Ansicht[465]

Die Erzählsituation gestaltet sich auf Social Media Plattformen oft sehr komplex und diffus.[466] Die meisten User stellen sich beim Veröffentlichen von Content ihre Freunde oder "Follower" als Publikum vor. Je nach Privacy-Einstellungen kann das auch der Fall sein. Viel wahrscheinlicher ist es aber, dass das tatsächliche Publikum deutlich größer ist. Wird beispielsweise der Beitrag eines Users auf Facebook von einem Freund kommentiert, erscheint der Beitrag unter Umständen auch im "News Feed" der Freunde seines Freundes. In vielen Fällen ist das Publikum dieser One-to-Many-Kommunikation unbekannt. Einfache Dekontextualisierung und Rekombination kommen erschwerend hinzu, sodass auch der eigentliche Erzähler oft schwierig auszumachen ist.[467] Facebook bietet mittlerweile detaillierte Sichtbarkeitseinstellungen zu Inhalten an, wie den "Audience Selector" zu jedem Status-Update. Dieser schlägt neben eigenen Kategorien "Public", "Friends" und "Friends of Friends" vor. Da Twitter zur raschen Verbreitung von Nachrichten dient, weist es kaum Funktionen zum Regulieren des Publikums auf. Aktuelle Meldungen sollen ja einem möglichst großen Kreis an "Followers" zugänglich gemacht werden, was von der Praktik des "Retweeting" gefördert wird.

---

[465] Bildausschnitt "Startseite", *Twitter.*

[466] vgl. Kapitel 2.6; Lüders, *Selbstpraktiken*, S. 173; Turkle, *Screen*.

[467] vgl. boyd, "Youth", S. 7ff.; boyd, "Phenomena"; boyd, "Social Network Sites", S. 2f.

Die Plattform bietet einzig die Wahl zwischen öffentlichen und "Protected Tweets". Bei letzterer Option muss jeder neue "Follower" manuell vom User bestätigt werden, um diesem Einsicht in die "Tweets" zu gewähren. Zusätzlich zur Frage nach dem Publikum stellt sich auch jene nach dem eigentlichen Verfasser eines "Tweets". Echtnamen sind zwar gewünscht, aber nicht Pflicht. Parodien mit Fake-Accounts sind auf Twitter nicht untersagt. Es gibt sogar eine eigene "Parody, Commentary, and Fan Accounts Policy".[468] Bei bekannten Persönlichkeiten besteht allerdings die Möglichkeit, den Account zu verifizieren, was durch ein Icon mit einem Haken neben dem Namen angezeigt wird.

Abbildung 19: Beispiel eines verifizierten (oben) und eines parodisierenden Twitter-Accounts (unten)[469]

Die spezifischen Praktiken auf Facebook und Twitter rund um Sharing, Feedback, Verknüpfen, "View-Switching", "Exploring" und "Searching" gehen mit assoziativen, fragmentierten, kollaborativen, meist subjektiven Erzählungen einher, die im Wechselspiel aus "Telling" und "Showing" unter anderem durch experimentelle Wahlentscheidungen beim Auswählen, Sortieren und Rekombinieren bestehender Inhalte entstehen. Beide Plattformen sind durch eine komplexe Erzählsituation gekennzeichnet und begünstigen mit ihren Funktionen "Multitasking" und "Instant Gratification". Im Umgang mit den Social Media Plattformen müssen sich die User die jeweiligen narrativen Normen und Regeln aneignen. Im folgenden Kapitel werden zwei Film- und Fernsehbeispiele unter dem Aspekt des "Social Network Narrative" untersucht.

[468] "Parody, Commentary, and Fan Accounts Policy", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://support.twitter.com/articles/106373-parody-commentary-and-fan-accounts-policy)

[469] Bildausschnitt "Twitter Search".

4.3 Social Network Narrative im Fernsehen am Beispiel *How I Met Your Mother*

How I Met Your Mother ist eine US-Sitcom basierend auf einer Idee von Craig Thomas und Carter Bays.[470] Die Serie wird von 20th Century Fox produziert und seit September 2005 auf dem Sender CBS ausgestrahlt. Eine Episode dauert 22 Minuten. Im Gegensatz zu anderen Multi-Kamera-Formaten, die in der Regel innerhalb von drei Stunden mit bis zu vier Kameras vor einem Publikum aufgezeichnet werden, dauert die Fertigstellung einer Episode von *How I Met Your Mother* drei Tage. Dies lässt sich auf die komplexe Erzählweise der Show zurückführen. Eine Episode der Sitcom *Friends*, mit der *How I Met Your Mother* wegen des ähnlichen Settings oft verglichen wird, besteht im Durchschnitt aus etwa 12 bis maximal 18 Szenen. *How I Met Your Mother* umfasst hingegen 50 bis 60 Szenen. Aus diesem Grund wird der "Laugh Track" von Zusehern der bereits geschnittenen Episode aufgenommen.[471] Die spezielle Erzählsituation ist ein zentrales Element des Konzepts von *How I Met Your Mother*. Selbst in der Synopsis auf der offiziellen Website wird diese erwähnt: "The series is narrated through flashbacks from the future".[472]

Im Jahr 2030 erzählt Ted Mosby (Josh Radnor) seinen beiden Kindern, wie er ihre Mutter kennengelernt hat. Er beginnt mit seiner Erzählung im Jahr 2005, als er 27 Jahre alt gewesen ist und sich sein bester Freund Marshall (Jason Segel) entschlossen hat, seine langjährige Freundin Lily (Alyson Hannigan) zu heiraten. Ted steht sein Freund Barney, ein überzeugter Single (Neil Patrick Harris), zur Seite. Die erste Kandidatin für die vermeintliche Seelenverwandtschaft ist Robin (Cobie Smulders). Da Ted sie in seiner Erzählung mehrmals als "Aunt Robin" bezeichnet, handelt es sich bei ihr jedoch eher nicht um seine zukünftige Frau.

---

[470] Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother* (USA: CBS 2005-).

[471] vgl. Maureen Ryan, "How 'How I Met Your Mother' is not a traditional sitcom", *Chicago Tribune: The Watcher*, 15. Jänner (Chicago: 2007, http://featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment_tv/2007/01/how_i_met_your_.html).

[472] "About How I Met Your Mother", *CBS.com* (San Francisco: 2011, http://www.cbs.com/shows/how_i_met_your_mother/about/).

Der Abschluss der siebenten Staffel im Mai 2012 mit der 160. Episode zeigt, dass es sich um ein kommerzielles, massenhaft produziertes Format handelt. Eine weitere Season ist bereits in Planung. Die durchschnittliche Zuschauerzahl in den USA nach Nielsen-Rating von knapp neun Millionen und die Auszeichnung mit fünf Emmys belegen, dass die Serie auch beim Publikum sehr populär ist.[473] Im Web haben sich unzählige Interessensgemeinschaften formiert, die in Foren, Wikis und Blogs die Serie thematisieren. Parodien in anderen Formaten, wie zum Beispiel in *Family Guy*, zeigen, dass die Serie bereits in den Pop-Diskurs eingegangen ist.[474]

4.3.1 ANALYSE VON STORY UND DISKURS

In der für die Analyse gewählten Episode, die zwölfte der zweiten Staffel, sind Ted und Robin ein Paar.[475] Thema dieser Episode ist Robins Problem, ihren Gefühlen für Ted Ausdruck zu verleihen. Wie bei fast allen Folgen führt Pamela Fryman Regie. Das Drehbuch stammt von Gloria Calderon Kellet. Zur Analyse wird die Episode "First Time in New York" deswegen herangezogen, weil sie alle Merkmale einer durchschnittlichen Episode von *How I Met Your Mother* aufweist, von den wechselnden Erzählsituationen bis zu den popkulturellen Verweisen, ohne sich durch ungewöhnliche Elemente abzuheben.

Die Story folgt traditionellen Mustern. Sie wird von der Erzählsituation im Jahr 2030 mit Ted und seinen Kindern gerahmt. Den Anstoß zur Handlung gibt der Besuch von Robins kleiner Schwester Katie. Sie wird zur Überraschung von Robin von ihrem Freund Kyle begleitet, mit dem sie plant die Nacht zu verbringen. Robin sucht Rat bei ihren Freunden, um dies zu verhindern. Der zweite Akt spielt im Empire State Building, wo Robin, Ted, Barney, Lily und Marshall von ihrem Ersten Mal erzählen, um Katie davon zu überzeugen, das Richtige zu tun. Dies gipfelt im Spannungshöhepunkt, an dem Katie ein Liebesgeständnis von Robin gegenüber Ted provoziert. Als Nebenhandlungen streitet Marshall mit Lily darüber, ob er tatsächlich ihr einziger Sexualpartner gewesen ist, während sich der Frauenheld Barney den anderen gegenüber eingestehen muss, dass er erst im Alter von 23 Jahren zum ersten Mal Sex mit Rhonda, der damals 45 Jahre alten Freundin seiner Mutter, gehabt hat. Im letzten Akt bedankt sich Robin bei

---

[473] vgl. Bill Gorman, "2010-11 Season Broadcast Primetime Show Viewership Averages", *TV by the Numbers,* 1. Juni (2011, http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/06/01/2010-11-season-broadcast-primetime-show-viewership-averages/94407/).

[474] vgl. Pete Michels & Peter Shin, "No Chris Left Behind", Seth MacFarlane, *Family Guy,* Season 5, Episode 16, Premiere 6. Mai (USA: Fox 2007); Brian Iles, "Peter's Progress", Seth MacFarlane, *Family Guy,* Season 7, Episode 16, Premiere 17. Mai (USA: Fox 2009).

[475] Pamela Fryman, "First Time in New York", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 2, Episode 12, Premiere am 8. Jänner (USA: CBS 2007), [Timecode-Angaben beziehen sich auf die DVD-Version: 20th Century Fox 2007].

Ted, dem es mit seiner Geschichte gelungen ist, Katie zur Vernunft zu bringen, und sie gesteht ihm ihre Liebe. Der Kreis schließt sich mit dem zweiten Besuch im Empire State Building und einer Runde Getränke im gewohnten Ambiente von MacLaren's Bar .

Diese dramatische Struktur bestätigt Bordwells These, dass auch aktuelle Formate klassischen Hollywoodregeln gehorchen. Allerdings vernachlässigt Bordwell mit seiner Argumentation die diskursive Ebene, auf der sehr wohl Unterschiede zu verzeichnen sind. Der Diskurs kann in 35 Sequenzen unterteilt werden. Das genaue, chronologische Protokoll ist im Anhang zu finden. In der folgenden Auflistung sind die Makrosequenzen nach ihrer narrativen Ebene sortiert. Ihnen werden die betreffenden Sequenznummern gemäß der Abfolge in der Show in Klammern nachgestellt.

[A] EXTRADIEGETISCHE RAHMENHANDLUNG:
Future Ted erzählt seinen Kindern

- Ted erzählt den Kindern von seiner Beziehung mit Robin (1, 3)
- Ted belügt die Kinder über das Schicksal von Katie (24)

[B] DIEGETISCHE STORY-EBENE:
Ted sucht mit seinen Freunden eine Seelenverwandte

- Robin und Lily empfangen Katie und Kyle am Flughafen (6, 8)
- Robin klagt ihren Freunden in MacLaren's ihre Sorgen um Katie (9)

- Besuch im Empire State Building (10, 12, 14, 16, 18, 20)
- Diskussionen über das Erste Mal (Ted/Robin 21, Lily/Marshall 22, Robin/Katie 23)

- Robin erzählt Ted in seiner Wohnung von Katies Entscheidung (25, 30, 32)
- Ted erzählt Katie im Empire State Building von seinem ersten Mal (26, 28)
- Katie kommt zu Robin, nachdem Kyle mit ihr Schluss gemacht hat (29)

- Zweiter Besuch im Empire State Building (33)
- MacLaren's (34)

[C] METADIEGETISCHE SEQUENZEN:
Frühere Erlebnisse von Ted und seinen Freunden

- Ted gesteht Robin Liebe, aus Season 1 (2)
- Robin hadert mit Liebeserklärung (4)
- Barneys "Freeway-Theory" (7)

[D] META-METADIEGETISCHE SEQUENZEN:
Jugendjahre von Ted und seinen Freunden

- Barneys Erstes Mal (11)
- Lilys und Marshalls Erstes Mal (13, 15)
- Robins Erstes Mal (17, 19)
- Teds Erstes Mal (27, 31)

Die Erzählung wechselt zwischen vier narrativen Ebenen. Die Einstellungen der extradiegetischen Ebene "A" machen in Summe nur 15 Sekunden aus. In etwa zwei Drittel der Story finden auf Ebene "B" und ein Drittel auf metadiegetischen Ebenen statt. Auf Ebene "A" erzählt Future Ted, der selbst nie zu sehen ist, seinen Kindern von früher.[476] Die Kamera ist stets auf die Kinder gerichtet und fängt ihre Reaktionen auf Future Teds Erzählungen ein, die als Voice-Over erfolgen. Nach Chatmans Definition handelt es sich bei Future Ted um einen offensichtlichen, expliziten Erzähler. Er kann als heterodiegetisch bezeichnet werden, weil Future Ted die Erlebnisse retrospektiv wiedergibt. Er ist mittlerweile reicher an Erfahrungen geworden und hat in vielen Fällen eine geänderte Sicht auf die damaligen Erlebnisse: "The protagonist-as-narrator reports things from the perceptual point of view of his younger self. His ideology on the other hand tends to be that of his older self".[477] Dies schlägt sich ganz klar bei Future Teds Moralpredigt nieder, in der er den Kindern einreden will, dass Katie mit Kyle Sex hatte, schwanger mit Vierlingen wurde und als Alkoholikerin starb: "So the moral here is, kids, don't have sex until you're married. Maybe even wait a year or two into marriage".[478] Der Unterschied zwischen den beiden Erzählperspektiven wird durch die Stimme von Future Ted verdeutlicht. Er wird von Bob Saget gesprochen, während Ted von Josh Radnor verkörpert wird. Sohn und Tochter sind offensichtliche, explizite Rezipienten von Future Teds Geschichten. Sie mischen sich nur selten in die Erzählung ein, wenn ihr Vater zu sehr vom Thema abkommt oder er sie, wie in der behandelten Episode, hinters Licht führen will. Somit sind auf Ebene "A" die Stimmen von Future Ted und den Kindern zu hören. Der Point-of-View entspricht dem von Future Ted. Einstellungen dieser Erzählebene werden primär als Ein- und Überleitung von Szenen der narrativen Ebene "B" verwendet. Häufig fasst Future Ted kurze Passagen aus dem Off zusammen, während das Bild auf Ebene "B" bleibt.

---

[476] Ted bezeichnet sein zukünftiges Ich in Episode 8 als "Future Ted". In den Analysen im Web wurde dieser Name aufgegriffen, um die beiden Zeitebenen zu unterscheiden. vgl. Pamela Fryman, "The Duel", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 1, Episode 8, Premiere am 14. Nov. (USA: CBS 2005).

[477] Chatman, *Story*, S. 158, 155ff.

[478] Fryman, "First Time in New York", 00:15:19.

Bereits in der Einleitungssequenz, in der Future Ted den Kindern seine voreilige Liebeserklärung gegenüber Robin in Erinnerung ruft, springt das Narrativ in einem Flashback auf die metadiegetische Ebene "C". Diese Analepse illustriert das Verhältnis von "Telling" und "Showing". Innerhalb der extradiegetischen Rahmenhandlung handelt es sich um explizites "Telling", weil Ted aus seiner subjektiven Sicht den Kindern berichtet. Anstelle einer verbalen Zusammenfassung von Future Ted springt die Erzählung für diese Sequenz wie einem assoziativen Hyperlink folgend in die metadiegetische Vergangenheit und zeigt die Handlung in Form von "Showing". Die Stimmen dieses Flashbacks sind jene von Ted und Robin.

Nach einem kurzen Sprung zu den Kindern kehrt die Erzählung mit Teds Zusammenfassung von Robins Umgang mit ihren Gefühlen zurück auf die metadiegetische Ebene "C". Neben den Stimmen der Charaktere Ted, Robin und Barney ist auch Future Ted aus dem Off zu hören, der das elliptische Summary der visuellen Ebene kommentiert. Außerdem wird die Zusammenfassung musikalisch untermalt. Mit der Szene, in der Robin anstelle von "I love you" nur "Falafel" über die Lippen kommt, erreicht die Handlung die diegetische Ebene "B", auf welcher der Großteil der Ereignisse dieser Episode stattfindet.

Eine weitere Sequenz spielt auf der metadiegetischen Ebene "C". Als Robin und Lily am Flughafen auf Katies Ankunft warten, beruft sich Robin im Gespräch auf Barneys "Freeway Theory". In einem Flashback unterbreitet Barney den anderen in MacLaren's Bar, dass Beziehungen wie Freeways bestimmte Exits aufweisen. Das Interessante an diesem Rückblick ist, dass sowohl Robin als auch Lily bei Barneys Vortrag dabei gewesen sind. Der Flashback geht also nicht auf die Erzählung von einem diegetischen Charakter zurück, sondern muss vom extradiegetischen Future Ted stammen. Da für die Kinder, wie auch den Zuseher, die Freeway-Theorie neu ist, erklärt Future Ted diese in einem assoziativen Rückgriff.

Im Mittelpunkt dieser Episode steht nicht Ted, sondern Robin. Der zentrale Konflikt besteht in ihrer Schwäche, mit Gefühlen umzugehen. Aus diesem Grund ist der Point-of-View innerhalb von Ebene "B" grundsätzlich jener von Robin. Dieser ist wiederum in Future Teds Point-of-View eingebettet. Da Ted selbst gar nicht am Flughafen gewesen ist, müssen ihm diese Ereignisse entweder von Robin oder Lily erzählt worden sein, was die Geschichte mehrfach subjektiv und eingeschränkt erscheinen lässt.

Im Empire State Building erzählen Barney, Robin, Lily und Marshall in Flashbacks von ihrem Ersten Mal. Der Point-of-View von Barney, Robin und Marshall wird damit in jenem von Future Ted eingebettet. Das Narrativ wechselt mehrmals zwischen der diegetischen Ebenen "B" und der meta-metadiegetischen Ebene "D". Die Geschichten aus der Jugend haben Folgen für den weiteren Verlauf der Story. Marshalls Erzählung ist Auslöser für den Streit zwischen ihm und Lily. Barney kann mit seiner Vergangenheit nicht umgehen und versucht seine ersten sexuellen Erfahrungen zu verheimlichen, indem er die Lovestory aus *Dirty Dancing* nacherzählt.[479] Dieser explizite, intertextuelle Verweis auf den Film wird umgesetzt, indem Barney an die Stelle von Patrick Swayze in die originale Szene geschnitten wird, die auf Bild- und Tonebene wiedergegeben wird. Marshall bezieht sich ein weiteres Mal auf *Dirty Dancing*, wenn er sich beklagt, dass er ein Lied des Films nicht mehr aus seinem Kopf bekommt. Robins Erstes Mal lässt Rückschlüsse zu, weshalb sie Probleme mit ihren Gefühlsleben hat. Ihr damaliger Partner ist dabei zur Einsicht gekommen, dass er homosexuell sein müsse.

Teds Erstes Mal wird dem Zuseher sowie den Kindern zunächst durch eine Paralipse vorenthalten. Future Ted geht mit seiner Erzählung weiter und fasst Katies weiteres Schicksal zusammen. Die Kinder unterbrechen ihn und enttarnen seine Ausführung als Lüge. Diese erfolgt wie für den Zuseher gewohnt als Voice-Over. Auf der Bildebene wird Katies Leben aber nicht mit bewegten Bildern, sondern mit einer Fotomontage dargestellt. Die Standbilder heben die Falschinformation deutlich vom normalen Diskurs ab. Die Bildgröße von 4:3 und die entstehenden schwarzen Balken unterscheiden die Fotos zusätzlich vom Rest der Show, deren Bildformat 16:9 ist. Als die Kinder Future Teds Lüge aufdecken, springt die Erzählung kurz auf Ebene "A" und zeigt ihren Aufschrei. Darauf folgt Future Teds Aufklärung, wie sich die Ereignisse tatsächlich zugetragen haben. In Wirklichkeit kommt Robin zu ihm in die Wohnung und bedankt sich, weil seine Story Katie umgestimmt hat. Erst jetzt erzählt Future Ted seinen Kindern in einem kompletiven Rückgriff auf die ausgelassenen Sequenz im Empire State Building, was er Katie mitgeteilt hat. Innerhalb dieses Flashbacks erfolgt ein weiterer Flashback in dem Ted als Erzähler Katie als Rezipient von seinem Ersten Mal erzählt. In dieser Analepse macht sich der Erzähler, nämlich Ted aus Ebene "B", deutlich bemerkbar. Mehrmals wird das Bild der Ebene "D" eingefroren und Ted kommentiert aus dem Off sein damaliges Verhalten. Teenager-Ted fragt zum Beispiel: "Can I borrow twenty bucks? I'll totally pay you back". Während das Bild für einen Moment angehalten wird meint der erwachsene Ted: "But I

[479] Emile Ardolino, *Dirty Dancing* (USA: Vestron 1987).

didn't".[480] Wie sich bei der späteren Unterhaltung mit Robin in Teds Wohnung herausstellt, ist er mit seiner Anekdote abermals etwas von der Wahrheit abgewichen. In einem weiteren Flashback im Flashback berichtet Ted, wie sein Erstes Mal tatsächlich verlaufen ist. Dieser Flashback ist stark repetitiv. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Ted und seine Partnerin Molly die Rollen getauscht haben.

Die Sprünge im Diskurs zwischen den multiplen narrativen Ebenen können, wie von Thomas Kuchenbuch vorgeschlagen, in einem Diagramm veranschaulicht werden:[481]

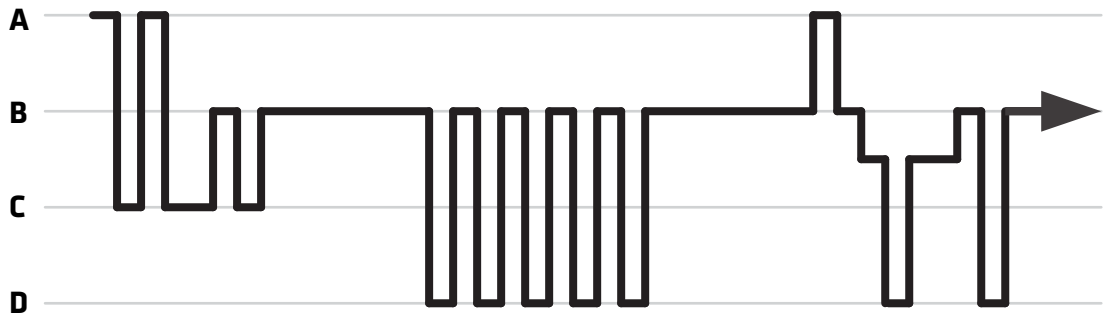

Abbildung 20: Diagramm zu Diskurs und narrativen Ebenen

Wie die Grafik illustriert, erfolgt die Narration von *How I Met Your Mother* sehr sprunghaft. Damit sich der Zuseher in dem Geflecht aus Handlungssträngen und Erzählebenen zurechtfindet, werden unterschiedliche stilistische Mittel und "Devices" eingesetzt. Eine Anachronie wird durch einen Wischeffekt auf der Bild- und Tonebene markiert. Im Fall einer Ellipse wird das Bild vom darauffolgenden nach links hinausgeschoben. Future Ted fasst oft auf der Tonebene die übersprungene Handlung zusammen, wie auch beim Übergang von MacLaren's Bar zum Besuch im Empire State Building am darauffolgenden Tag. Erzählt ein Charakter auf der narrativen Ebene "B" eine Geschichte, wird dieser subjektive Flashback im Flashback durch Zoomen auf das Gesicht des Charakters und einer Überblendung über Weiß auf die metadiegetische Ebene eingeleitet. Oft führt der Charakter noch in einem Voice-Over in den Flashback ein, bis die Charaktere im Flashback selbst sprechen. Am Ende erfolgt ebenfalls eine Überblendung über Weiß zurück auf die vorige Erzählebene. Ausnahmen dieser Stilmittel werden fast ausschließlich gemacht, um einen Lacher beim realen Zuseher zu erzielen. Beispielsweise folgt auf Katies Geständnis, dass sie am Abend Sex mit Kyle haben will, ein harter Schnitt auf Robin mit einem

[480] Fryman, "First Time in New York", 00:16:49.
[481] vgl. Kuchenbuch, *Filmanalyse*, S. 72.

Glas Scotch in MacLaren's. Barneys Geschichte seines Ersten Mals wird mit einem harten Schnitt abgebrochen, weil Lily sie als *Dirty Dancing* entlarvt.

Bereits bei dieser kurzen Analyse von Story und Diskurs von "First Time in New York" wurden einige offensichtliche Merkmale des "Social Network Narrative", wie das Wechselspiel von "Telling" und "Showing", narrative Normen oder die diffuse Erzählsituation, tangiert. Die Story hält sich zwar an traditionelle, dramatische Konventionen, auf der diskursiven Ebene erfolgt die Erzählung aber ungewöhnlich sprunghaft.

4.3.2 INTERPRETATION ALS SOCIAL NETWORK NARRATIVE

Als primäre Praktik des "Social Network Narrative" wurde im vorigen Kapitel anhand von Facebook und Twitter das Sharing ausgearbeitet. Die Erzählform von *How I Met Your Mother* erinnert vor allem auf der diegetischen Story-Ebene "B" an diese Praktik. Einer der Charaktere teilt eine Anekdote mit den anderen, diese geben Feedback in Form ihrer persönlichen Erzählungen. In der analysierten Episode kommen Sharing und Feedback innerhalb einer Szene zum Beispiel bei der Diskussion über das Erste Mal zum Ausdruck:

Abbildung 21: Visualisierung eines Dialogs aus *How I Met Your Mother* als Beitrag auf Facebook[482]

Auch Marshalls Schilderung kann als Status-Update mit Kommentaren dargestellt werden. Der Sprung auf die meta-metadiegetische Ebene wird in diesem Fall als eingebettetes Video visualisiert:

[482] vgl. Fryman, "First Time in New York", 00:07:08 - 00:07:26.

Abbildung 22: Visualisierung einer Sequenz aus *How I Met Your Mother* als Beitrag auf Facebook[483]

Die aus dieser Praktik resultierende Struktur von Beitrag und Kommentaren lässt sich auch auf Sequenzebene nachweisen. Das Thema der Episode, oder mit der Terminologie von Facebook das initiale Status-Update, wird durch den primären Konflikt zwischen Robin und ihrer Schwester in Sequenz 10 festgelegt. Die einzelnen Erzählungen von Barney, Marshall, Robin und Ted ihres Ersten Mals können als Kommentare zu diesem interpretiert werden:

Sequenz 10: Besuch im Empire State Building
Robin will Katie von ihrem Ersten Mal mit Kyle abhalten [B]

Sequenz 11: Barneys Erstes Mal [D*]
Sequenz 12: Lily deckt Barneys Lüge auf [B]
Sequenz 13: Lilys und Marshalls Erstes Mal [D]
Sequenz 14: Ted fordert Marhall auf, den Rest zu erzählen [B]
Sequenz 15: Fortsetzung Lilys und Marshalls Erstes Mal [D]
Sequenz 16: Überleitung zu Robins Bericht [B]
Sequenz 17: Robins Erstes Mal [D]
Sequenz 18: Robin stellt klar, dass es nicht ihr Zimmer war [B]
Sequenz 19: Fortsetzung Robins Erstes Mal [D]

[483] vgl. Fryman, "First Time in New York", 00:08:42 - 00:09:50.

...
Sequenz 27: Teds Erstes Mal [D*]
Sequenz 30: Robin redet mit Ted [B]
Sequenz 31: Teds wahres Erstes Mal [D]

Teds Erzählung wird dem Zuseher aus dramaturgischen Gründen erst in den Sequenzen 27, 30, 31 offenbart. Wie auf Facebook veröffentlichen auf der diegetischen Erzählebene er und seine Freunde innerhalb ihres Freundesnetzwerks ihre jeweilige Innenwelt. Die Sichtbarkeit ist auf diese "Liste" an "Friends" eingeschränkt. Wie im obigen Beispiel bringt diese narrative Praktik Widersprüche und Lücken mit sich, die zum Teil später, oft von anderen aufgeklärt und geschlossen werden. Ted muss Marshall erst darauf aufmerksam machen, den Schluss der Geschichte nicht wegzulassen: "Yeah, tell her what happened next!" Sie erzählen wie die User mit ihrem Feedback die Story kollaborativ und handeln diese aktiv aus, und zwar auf mehreren narrativen Ebenen. Future Ted kommt der Funktion des impliziten Autors sehr nahe. Der implizite Autor kann aber auf der extradiegetischen Ebene auch über die Kinder eingreifen, zum Beispiel falls Future Ted zu weit vom Thema abkommt oder Unwahrheiten von sich gibt. Als er die Kinder zu belügen versucht, schreiten sie ein und fordern ihren Vater auf, die Wahrheit zu sagen:

Abbildung 23: Visualisierung einer Sequenz aus *How I Met Your Mother* als Beitrag auf Facebook[484]

[484] vgl. Fryman, "First Time in New York", 00:15:06 - 00:15:30.

Die Kinder haben eine Aufsichtsfunktion ähnlich den Rezipienten auf Facebook. Erscheint ihnen der Beitrag unglaubwürdig, können sie durch einen Kommentar oder gar durch die "Report as Spam"-Schaltfläche eingreifen. Im Wechselspiel der drei Charaktere entfaltet sich die diegetische Story.

Diese Erzählweise, die jener auf Facebook oder Twitter ähnelt, resultiert ebenso in narrativen Fragmenten, die sich aus Beiträgen und Feedback zusammensetzen. Wie im Web 2.0 müssen die einzelnen Beiträge nach einem bestimmten Ordnungsprinzip aus der Datenbank abgerufen und strukturiert werden. In Bezug auf Facebook und Twitter wurde die These aufgestellt, dass die Chronologie als oberstes Ordnungsprinzip abgelöst wurde, weil in der Datenbank alle Elemente jederzeit verfügbar sind. Dies trifft ebenso auf die Narration von *How I Met Your Mother* zu. Auf einer ersten, extradiegetischen Ebene wird die Erzählung durch Future Ted gegliedert, der seinen Kindern aus seiner Jugend erzählt. Diese Praktik kann mit dem "Exploring" verglichen werden. Die animierte Fotocollage der Titelsequenz gibt bereits einen Vorgeschmack auf diese besondere Erzählweise. Ted erzählt seinen Kindern Erfahrungen, Eindrücke und Fragmente seiner Jugend, indem er durch seine Erinnerungen wie durch Fotos stöbert. Seine Anekdoten sind zwar zu einem gewissen Grad chronologisch, beginnend im Jahr 2005 bis zu dem Tag, an dem er seine Frau kennenlernt. Doch wie beim "Exploring" folgt Future Ted oft seinen Assoziationen und springt durch die Vergangenheit. Er greift in seinem datenbankähnlichen Pool an Erinnerungen oftmals auf weiter zurückliegende Erlebnisse zurück. Als Robin zum Beispiel innerhalb seiner Erzählung die "Freeway-Theory" anspricht, folgt das Narrativ diesem Link, springt zurück in MacLaren's Bar und zeigt die Situation, in der Barney den anderen seine Theorie mitgeteilt hat.

Future Teds Erzählung verläuft ähnlich dem "News Feed" auf Facebook zu weiten Teilen chronologisch, berücksichtigt aber zusätzlich subjektive Parameter. Auf Facebook passt ein Algorithmus die Relevanz der "Stories" an den jeweiligen User an und zeigt "Highlighted Stories" zuerst. Future Ted folgt seinen subjektiven Gedankengängen und spricht manchen Ereignissen höhere Relevanz als anderen zu. Bei einer anderen Suchabfrage als jener, auf welcher der "News Feed" basiert, kann einem Ereignis folglich höhere Relevanz zukommen. Vermeintliche "Satellites" werden in folgenden Episoden manchmal zu "Kernels" ausgebaut.[485] Zum Beispiel werden Pasta-Flecken auf der Kleidung von Ted und Robin zunächst als

[485] vgl. Kapitel 3.1.3; Chatman, *Story*, S. 45-60.

nebensächlich dargestellt und erst zwei Episoden später, bei der Story ihrer Trennung, also im Zuge einer anderen Suchabfrage beziehungsweise einem anderen "View" der Ereignisse, aufgeklärt.[486] Diese Strategie kann somit mit der Praktik des "View-Switching" verglichen werden. Eine zur Episode "First Time in New York" passende Twitter-Abfrage könnte zum Beispiel "#FirstTime" lauten.

Die assoziative Erzählweise führt dazu, dass bereits bekannte Szenen in einem anderen Kontext wiederholt werden und dadurch in einem neuen Licht erscheinen. Am Beginn der behandelten Episode wendet Future Ted zum Beispiel einen "View" an, welcher die Liebesbeziehung zwischen ihm und Robin zusammenfasst, ähnlich einer "Friendship-Page" mit Schwerpunkt auf romantischen Gemeinsamkeiten. In der resultierenden Ergebnisliste tritt auch Teds Liebesgeständnis aus der ersten Staffel auf, das dekontextualisiert und in der aktuellen Episode abermals gezeigt wird. Da in in der Datenbank hinter Facebook sowie im Gedächtnis von Future Ted alle vergangenen Ereignisse stets verfügbar sind, können sie jederzeit und in jedem Kontext wiedergegeben werden. Dieses Merkmal ist grundlegend für die "Remix Culture" beziehungsweise die "Deep Remixability" und führt im Zusammenspiel mit der Praktik des "Showing" dazu, dass die Serie höchst selbstreferentiell ist.[487] Manche Story-Elemente können als "Favoriten" wie in einem Browser oder auf Twitter, als Elemente einer Liste mit beliebten Inhalte, interpretiert werden. Zum Beispiel werden innerhalb der diegetischen Welt Gegenstände regelmäßig verwendet, die nur vom treuen Zuseher entschlüsselt werden können. Dazu zählen Sandwiches, die von Ted und Marshall in Rückblicken auf ihre College-Zeit als Running Gag anstelle von Joints gehalten werden.

Future Ted geht bei seiner Erzählung zwar grundsätzlich assoziativ vor, folgt aber nicht jedem "Link" zu einem anderen Beitrag. Diese Anknüpfungspunkte sind für seine aktuelle Story meist nicht von Relevanz und werden zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgegriffen und eventuell aufgeklärt. Diese vom impliziten Erzähler in der Diegese verstreuten, intertextuellen Verweise können bei *How I Met Your Mother* in drei Kategorien unterteilt werden. Manche Referenzen beziehen sich auf Ereignisse innerhalb einer Episode. Zum Beispiel erwähnt Lily am Flughafen, dass Marshall früher klassische Musik auf der Toilette hören musste. Der aufmerksame Zuseher wird für das Merken dieses Details im Flashback zu Lilys und Marshalls Erstem Mal belohnt,

[486] vgl. Pamela Fryman, "Showdown", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 2, Episode 20, Premiere am 30. April (USA: CBS 2007).

[487] vgl. Kapitel 2.4; 3.2.3; Manovich*, Software*, S. 233ff.

wenn Marshall Lilys Vorschlag, klassische Musik aufzudrehen, schüchtern ablehnt. Viele der versteckten Verweise überspannen mehrere Episoden, wie die bereits angeführten Pasta-Flecken. Future Ted macht auch häufig falsche Assoziationen, welche den Inhalt zukünftiger Episoden andeuten. Dadurch wird der Payoff für den Zuseher manchmal über mehrere Seasons hinausgezögert. Zum Beispiel kündigt Barney im Zuge seiner Freeway-Theorie an, dass sich Ted und Robin nach sieben Monaten trennen werden. Wie sich am Ende der zweiten Staffel herausstellt, behält er damit recht.[488] Barneys Eingeständnis seines wahren Ersten Mals mit Rhonda wird in späteren Folgen mehrfach ausgebaut.[489] In *How I Met Your Mother* wird außerdem regelmäßig mit popkulturellen Verweise gespielt. Sie gehen über die Diegese hinaus und beziehen sich meist auf aktuelle Ereignisse oder Phänomene der Achtzigerjahre, mit denen das Zielpublikum vertraut ist. In der behandelten Episode werden zum Beispiel explizit *Dirty Dancing*, *The Little Meermaid*, *Fast Times at Ridgemont High*, *Risky Business* und *WarGames* angesprochen.[490] Die hohe Intertextualität motiviert regelmäßiges, aufmerksames und mehrmaliges Ansehen sowie Recherche und Diskussion im Web.[491]

Die Praktik des "Exploring" zeichnet sich durch ihre Unabgeschlossenheit aus. Diese Eigenschaft trifft auch auf *How I Met Your Mother* zu. Die Dauer einer Episode ist zwar auf nicht-diegetischer Ebene durch die Dauer von 22 Minuten beschränkt und auf Grund der traditionellen Dramaturgie werden Spannungsbögen und Konflikte trotzdem zum Teil innerhalb einer Episode beziehungsweise einer Staffel abgeschlossen. Dennoch besteht stets die Möglichkeit, dass Ted oder ein anderer Charakter sich bei einer Erzählung geirrt oder etwas vergessen hat. Wie ein Beitrag auf Facebook können auch Future Teds Anekdoten von ihm editiert werden. Hat er ein Detail vergessen, kann er seinen ursprünglichen Beitrag wie auf Facebook verwerfen und eine neue, adaptierte Version bereitstellen. In "First Time in New York" revidiert er beispielsweise die Erzählung seines Ersten Mals und gibt zu, seine Rolle mit der von Molly vertauscht zu haben. In der Episode "The Fight" bemerkt Future Ted, dass er bei allen bisherigen Anekdoten Doug, einen Kellner in MacLaren's Bar, völlig vergessen hat.[492] Während

---

[488] vgl. Pamela Fryman, "Something Blue", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 2, Episode 22, Premiere am 14. Mai (USA: CBS 2007).

[489] vgl. z.B. Pamela Fryman, "The Yips", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 3, Episode 10, Premiere am 26. Nov. (USA: CBS 2007).

[490] Emile Ardolino, *Dirty Dancing;* Ron Clements & John Musker, *The Little Meermaid* (USA: Walt Disney 1989); Amy Heckerling, *Fast Times at Ridgemont High* (USA: Universal 1982); Paul Brickman, *Risky Business* (USA: Warner 1983); John Badham, *WarGames* (USA: MGM 1983).

[491] zu "Rewatchability" und "Knowledge Communitys" vgl. Kapitel 3.3.1.

[492] vgl. Pamela Fryman, "The Fight", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 4, Episode 10, Premiere am 8. Dez. (USA: CBS 2008).

Future Teds Grundhaltung jener des assoziativen "Exploring" entspricht, wird in diesem Moment die Praktik des Suchens angewandt. Er wechselt den "View" zu einer gezielten Suche in der Datenbank nach allen Erlebnissen mit Doug. Diese werden aus seinem Gedächtnis abgerufen und sequentiell wiedergegeben.

Die Erzählsituation von *How I Met Your Mother* gestaltet sich als ähnlich komplex und diffus wie jene auf Facebook. Auf Facebook wird das Subjekt aufgefordert seine Innenwelt zu kommunizieren. In *How I Met Your Mother* erzählt Future Ted auf Ebene der extradiegetischen Rahmenhandlung seinen Kindern Anekdoten aus seiner Jugend. Innerhalb seiner Selbsterzählungen werden auf der diegetischen Ebene meist wiederum subjektive Erzählungen von Ted oder seinen Freunden eingebettet, die jeweils einen eigenen Erzähler und ein eigenes diegetisches Publikum umfassen. Wie in Kapitel 4.3.1 aufgezeigt, wird von einem System an Überblendungen Gebrauch gemacht, welches die jeweilige Erzählsituation anzeigen soll. Der Rezipient ist wie auf Facebook aufgefordert, diese "Devices" oder narrativen "Normen" im Sinne Bordwells zu erlernen. Dennoch gestaltet es sich durch die sprunghafte Erzählweise für den Zuseher oft schwierig, eine Szene dem richtigen Erzähler zuzuordnen. Hier treten somit abermals deutliche Parallelen zur Narration auf Facebook auf. Auch dort wurde die Problematik des tatsächlichen Erzählers und des Publikums nachgewiesen.[493]

Die assoziative, sprunghafte Erzählweise von *How I Met Your Mother* mit dem szenischen Zeigen von Reaktionen und Folgen von Handlungen führt zu einem ähnlich widersprüchlichen Verhältnis von "Telling" und "Showing" wie auf Facebook. Im Diskurs von *How I Met Your Mother* werden wie auf Facebook Informationen vorrangig über "Showing" kommuniziert.[494] Mit Hilfe der Praktik des Verlinkens "zeigen" die User ihren Freunden Inhalte, damit sich diese selbst ein Bild davon machen können. Auf vergleichbare Art und Weise werden dem Zuseher von *How I Met Your Mother* Szenen von früher "gezeigt". Die Zuseher folgen Future Teds Assoziationen wie die User Hyperlinks im Web. Die Handlung springt dabei zwischen den narrativen Ebenen, deren jeweilige Inhalte, wie zum Beispiel bei den Berichten über das Erste Mal, in Form von "Szenen" in Chatmans Sinn gezeigt werden. Die assoziativen Sprünge können mit eingebetteten Links, wie zum Beispiel zu einem Video, verglichen werden:

[493] vgl. Kapitel 4.2.3.
[494] vgl. Kapitel 2.6; 4.2.3; Richard, "Art 2.0", S. 225.

Abbildung 24: Visualisierung einer Sequenz aus *How I Met Your Mother* als Beitrag auf Facebook[495]

Marshalls Erstes Mal mit Lily wird nicht durch "Telling" rekapituliert, sondern durch einen Sprung in die Vergangenheit und das "Showing" besagter Nacht.

Die Erzählung von *How I Met Your Mother* erfolgt auf Grund der verschachtelten Narrative zum Teil mehrfach subjektiv und eingeschränkt. Die Rahmenhandlung umfasst das subjektive "Telling" von Future Ted. Er berichtet aus seiner eingeschränkten Perspektive von den vergangenen Erlebnissen mit seinen Freunden. Aus diesem Grund verläuft die Erzählung unzuverlässig. Ted bemerkt oft im Nachhinein Fehler und Unstimmigkeiten in seiner Erzählung oder liefert einen Nachtrag zu Ereignissen, wie es zum Beispiel bei Doug der Fall ist. Future Ted erzählt seinen Kindern unter anderem Ereignisse seiner Jugendzeit, bei denen er selbst nicht einmal dabei gewesen ist und nur aus zweiter Hand kennt. Dazu meint Craig Thomas, einer der beiden Erfinder der Serie: "That was playing around with the fact that this is a guy who is telling the story so many years in the future, and he jumbles it up in his memory a little bit. He can be an unreliable narrator".[496] In der Episode "The Mermaid Theory" der sechsten Staffel wird diese Idee stark ausgereizt, als Future Ted sich nicht mehr an den Grund für einen Streit zwischen Barney und Lily erinnern kann, und im Lauf der Episode verschiedene Varianten erzählt.[497]

Grundsätzlich greifen die jeweiligen Erzähler einer Sequenz von *How I Met Your Mother* selten verbal ein. Meistens leiten sie Szenen ein oder sorgen für komische Momente durch Voice-Over-Kommentare, während die Handlung durch einen "Stretch" oder eine "Deskription" verlangsamt

---

[495] vgl. Fryman, "First Time in New York", 00:08:42 - 00:09:34.

[496] Korbi Ghosh, "'How I Met Your Mother's' Craig Thomas on Ted & Barney's Breakup, Eriksen Babies and the Future of Robarn", *Zap2it: What to watch. where to watch it*, 18. Mai (2008, http://blog.zap2it.com/frominsidethebox/2008/05/how-i-met-your-mothers-craig-thomas-on-ted-barneys-breakup-eriksen-babies-and-the-future-of-robarn.html).

[497] vgl. Pamela Fryman, "The Mermaid Theory", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 6, Episode 11, Premiere am 6. Dez. (USA: CBS 2010).

wird. Lediglich Future Teds Einführung in die Episode sowie seine Lüge bezüglich Katies Schicksal erfolgen in einer elliptischen Zusammenfassung von Ereignissen und gehen in Richtung "Telling". Teds Kommentare während des Flashbacks zu seinem Ersten Mal dienen als humoristische Einlage. Erst derartige, offensichtliche Eingriffe in den Diskurs lassen die Stimme des Erzählers lauter werden und rufen dem Zuseher die Erzählsituation wieder in Erinnerung. Wie in Kapitel 4.2.3 aufgezeigt, wirken die Wissenstechniken von Facebook ähnlich objektivierend wie die Kamera im Film und verschleiern die subjektive Erzählhaltung. Das Voice-Over als narratives Stilmittel ist typisch für den Film Noir, wird heute aber in TV-Serien wie *Dexter*, *Veronica Mars* oder *Grey's Anatomy*, wiederentdeckt.[498] Das Neuartige am Gebrauch in *How I Met Your Mother* zeigt Bernd Leiendecker auf: "The main difference between those examples and *How I Met Your Mother* is that the device of the unreliable flashback, usually restricted to thrillers and detective films, is used as a humorous device".[499]

Ebenso neuartig ist der Sofort-Charakter bei der Darstellung der Folgen einer Handlung. Das aus Komödien bekannte Stilmittel der Ellipse zur Erzeugung von Situationskomik, durch deren Einsatz die unerwarteten Folgen einer Aussage mit einem harten Schnitt sofort gezeigt werden, wird in *How I Met Your Mother* gesteigert. In der Serie wird mit der chronologischen Abfolge gebrochen und verschiedene Arten von Anachronien werden eingesetzt. Die Narration erfolgt assoziativ und springt von einer Handlung direkt zu den Folgen und danach wieder zurück auf die ursprüngliche narrative Ebene. Als beispielsweise Robin von ihrem Ersten Mal berichtet, springt die Erzählung in die Vergangenheit und zeigt ihre Erfahrungen mit Brian. Danach kehrt sie in die diegetische Gegenwart ins Empire State Building zurück, wo die Reaktion von Robins Freunden gezeigt wird. Daraufhin fährt Robin fort und die Erzählung springt abermals in die Vergangenheit und kehrt danach ein weiteres mal ins Empire State Building zurück. In vielen Fällen erfolgt die Anachronie ausschließlich auf der Tonebene. Die resultierende Ton-Bild-Schere, wie sie zum Beispiel bei Teds ironischer Rekapitulation seines Ersten Mals auftritt, kann mit der Text-Bild-Schere bei veröffentlichten Fotos auf Facebook verglichen werden:

---

[498] vgl. Kapitel 3.3.2; Manos, *Dexter*; Thomas, *Veronica Mars*; Shonda Rhimes, *Grey's Anatomy* (USA: ABC 2005-).

[499] Bernd Leiendecker, "Unreliable Narration as a source of humor in How I Met Your Mother", *Contemporary Serial Culture: Quality TV Series in a New Media Environment International Conference*, 14.-16. Jänner (Potsdam/ Babelsberg 2010, http://www.docstoc.com/docs/76775992/Download---Contemporary-Serial-Culture--Quality-TV-Series-in-a-New).

Abbildung 25: Visualisierung der Ton-Bild-Schere als Beitrag auf Facebook[500]

Ein Foto auf Facebook umfasst zusätzlich zur Bildebene Titel, Albumtitel, textuelle Beschreibung und Kommentare von anderen. Der Rezipient von *How I Met Your Mother* muss auf ähnliche Art und Weise aus den verschiedenen eingeschränkten, narrativen Ebenen die Story konstruieren.

Eine weitere Parallele zwischen *How I Met Your Mother* und Facebook sowie dem Web 2.0 besteht im Code der "Hypermedialität". Zusätzlich zu dem "Device" der Übergänge werden in der Fernsehserie häufig weitere, digitale Effekte eingesetzt, die auf dem Code der "Hypermedialität" basieren.[501] Filme bauen in der Regel auf den Code der "Immersion", nämlich in die alternative Welt, auf. "Hypermediale" Praktiken im Sinne von Bolter und Grusin versuchen ohne Rücksicht auf die Aufrechterhaltung der Immersion, Informationen für den Rezipienten zugänglich zu machen. Zum Beispiel zeichnet Barney ein Diagramm in die Luft, das tatsächlich eingeblendet wird.[502]

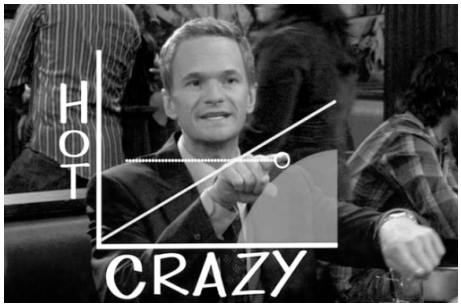

Abbildung 26: Barney zeichnet ein Diagramm in die Luft[503]

[500] vgl. Fryman, "First Time in New York", 00:16:49 - 00:16:53.

[501] vgl. Kapitel 2.4; 4.2.3; Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 5.

[502] vgl. Pamela Fryman, "How I Met Everyone Else", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 3, Episode 5, Premiere am 22. Okt. (USA: CBS 2007).

[503] ibid.00:10:58.

Bisher wurde die Rolle des realen Zusehers der TV-Serie vernachlässigt. Das Subjekt ist es in der "Participatory Culture" gewohnt, an der Erzählung aktiv teilzunehmen. Durch die fragmentierte, assoziative, eingeschränkte Erzählform ist der Zuseher von *How I Met Your Mother* stärker als bei traditionellen Serien gefordert, die Story aus dem komplexen Diskurs zu konstruieren. Weiters, partizipieren die Zuseher auf einer Vielzahl an Fan-Websites, Wikis und in Diskussionsforen an "Knowledge Communities".[504] Das Wissen des Kollektivs und die Kollaboration der Fans erleichtern das Analysieren der Verweise. Außerdem produzieren Fans auf YouTube Remixes und Mashups der Serieninhalte.

Die Macher von *How I Met Your Mother* setzen bewusst Internet und Social Media ein. Innerhalb der Diegese werden regelmäßig Web-2.0-Plattformen erwähnt und deren Folgen ironisch kommentiert. In der analysierten Episode meint Katie zu ihrer geplanten Nacht mit Kyle: "This is happening. I've already put it up on my MySpace Page".[505] Weitere medien-reflexive Beispiele wären Marshalls "Beercules"-Trinkvideo, das er aus Angst vor einem Bewerbungsgespräch zu löschen versucht, die "Classical Shmosby"-Remixes im Musikvideostil von Teds missglückten Hochzeitsansprachen, Barneys Versuch einen Twitter-Trend auszulösen, indem er eine Episode hindurch die Catchphrase "Hashtag Burn" benutzt sowie Teds Idee, zu einem Date zu gehen, ohne die Person zuvor via Smartphone im Web durchleuchtet zu haben.[506]

Obwohl die Charaktere den Entwicklungen der Social Media eher kritisch gegenüberstehen und diese großteils parodieren, zielen die Produzenten der Show natürlich auf eine transmediale Erzählung ab.[507] Diese Art der Inszenierung erweitert das Feedback um eine weitere Ebene. Innerhalb der Diegese reagieren die Rezipienten auf die Erzählungen der anderen, im Web veröffentlichen die realen Zuseher ihre Reaktionen. Alle diegetischen Websites, Profile und

---

[504] vgl. z.B. "How I Met Your Mother Wiki", *Wikia* (San Francisco 2011, how-i-met-your-mother.wikia.com); "How I Met Your Mother Fan Site and Discussion Forum" (2011, www.howimetyourmother.us); "Have You Met Ted" (2011, http://have-you-met-ted.com/); "Be awesome instead" (2011, www.beawesomeinstead.com); "HIMYM-Fans.de: How I Met Your Mother Fansite & Community" (2011, http://forum.himym-fans.de/); "How I Met Your Mother Source", *Fan-Sites.org* (2011, http://himym-source.com/); vgl. Kapitel 2.7;. Jenkins, *Fans*, S. 115-133;

[505] Fryman, "First Time in New York", 00:06:57.

[506] vgl. Pamela Fryman, "The Naked Truth", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 7, Episode 2, Premiere am 19. Sept. (USA: CBS 2011); Pamela Fryman, "The Best Man", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 7, Episode 1, Premiere am 19. Sept. (USA: CBS 2011); Pamela Fryman, "Ducky Tie", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 7, Episode 3, Premiere am 26. Sept. (USA: CBS 2011); Pamela Fryman, "Mystery vs. History", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 7, Episode 6, Premiere am 17. Okt. (USA: CBS 2011).

[507] vgl. Kapitel 3.3.1.

Videos werden tatsächlich umgesetzt und können vom Zuseher online rezipiert, kommentiert und mit anderen geteilt werden.[508] Bei einer Nachricht an Barneys Email-Adresse, die auf seinen unzähligen Fake-Websites zu finden ist, erhält der Absender sogar eine Antwort.[509] Weiters, kann auf Barneys oft genannten Blog über die CBS-Website zugegriffen werden und seine Tweets können abonniert werden.[510] Für die fiktive Sängerin Robin Sparkles existiert ein Künstlerprofil auf MySpace.[511] Es wird oft versucht mit der Serie Internet-Memes aufzubringen, wie es zum Beispiel mit Barneys Alter-Ego "Lorenzo van Matterhorn" geglückt ist. Der Name wurde zum meistgesuchten Begriff auf Google am Tag der Ausstrahlung.[512] Außerdem wurde über Social Media der "International Suit Up Day" ins Leben gerufen, der 2011 zum dritten mal stattgefunden hat.[513] Die Menschen sind aufgerufen, Barney zu Ehren am 13. Oktober einen Anzug tragen und ihre Fotos im Zuge eines Gewinnspiels über Facebook und Twitter dem Sender CBS zukommen zu lassen. Die "Storyworld" wird neben dem Internet auch mit physischen Konsumgegenständen und Fanartikeln ausgebaut. Bücher wie *The Bro Code* und *The Playbook*, die in der Serie vorkommen, sind tatsächlich erhältlich, mittlerweile sogar als Hörbuch und iPhone-App.[514]

Das "Showing" auf multiplen Ebenen und die Beitrag-Feedback-Struktur führen zur für das "Social Network Narrative" und die "Snack Culture" typischen Fragmentierung.[515] Traditionelle Sitcoms wechseln zwischen mehreren, parallel ablaufenden Handlungssträngen, welche den Konflikten der einzelnen Charaktere folgen. Im Fall von *How I Met Your Mother* werden die Ereignisse wegen der assoziativen Erzähllogik zusätzlich non-chronologisch wiedergegeben. Genau genommen werden sie nicht einfach wiedergegeben, sondern innerhalb der Diegese von den Charakteren aktiv, kollaborativ ausgehandelt wie durch die kommunikativen Praktiken des "Social Network Narrative". Die Kommentare zu Handlungen und Äußerungen werden durch

---

[508] vgl. z.B. "Classic Schmosby the Remix", *CBS* (2011, http://www.youtube.com/watch?v=q7Uqe29RAaY); "How i met your mother - season 7 - BEERCULES", *TheSvinja* (2011, http://www.youtube.com/watch?v=bkO2mHwNSn4).

[509] vgl. "Stinson Breast Reduction", *CBS* (2011, http://www.stinsonbreastreduction.com/).

[510] "Barney's Blog", *CBS.com* (San Francisco: 2011, http://www.cbs.com/primetime/how_i_met_your_mother/community/barney_blog/index.php); "How I Met Your Mother Tweets", *CBS.com* (San Francisco: 2011, http://www.cbs.com/primetime/how_i_met_your_mother/community/twitter/).

[511] vgl. "Robin Sparkles", *MySpace* (Beverly Hills: 2011, www.myspace.com/robinsparkles).

[512] vgl. "Google Trends", *Google,* 16.Nov. (Mountain View: 2009, http://www.google.com/trends/hottrends?sa=X&date=2009-11-16).

[513] vgl. "International Suit Up Day", *CBS* (2011, http://internationalsuitupday.com/).

[514] Barney Stinson & Matt Kuhn, *The Bro Code* (New York: Simon&Schuster 2008); Barney Stinson & Matt Kuhn, *The Playbook: Suit Up, Score Chicks, Be Awesome* (New York: Simon&Schuster 2010).

[515] vgl. Miller, "Minifesto".

die anachronische Erzählweise sofort gezeigt. Future Teds Vorgehen kann als subjektives, selbstnarratives "Exploring" interpretiert werden, welches die in "Views" gruppierten, narrativen Fragmente, bestehend aus Beitrag und Feedback, strukturiert. Das resultierende Narrativ ist ein intertextuelles Gewebe, das über mehrere narrative Ebenen, Episoden, Staffeln und Social Media Plattformen sowie innerhalb des popkulturellen Diskurses verflochten ist.

4.4 Social Network Narrative im Film am Beispiel *Vantage Point*

Die Tagline am Filmplakat "8 Strangers - 8 Points of View - 1 Truth" kündigt ein Narrativ an, dessen Prämisse zunächst einen Experimentalfilm erwarten lässt.[516] Das Genre des Politthrillers, das Budget von 40 Millionen US-Dollar sowie die Besetzungsliste mit Stars wie Dennis Quaid, Matthew Fox, Forest Whitaker, William Hurt und Sigourney Weaver lassen aber erkennen, dass es sich um einen Blockbuster von Columbia Pictures handelt.[517] In *Vantage Point* wird dieselbe Story rund um einen Anschlag auf den US-Präsidenten während eines Friedensgipfels mehrmals aus unterschiedlichen Blickwinkeln wiedergegeben. Pete Travis führt bei dem auf Barry L. Levys Drehbuch basierenden Film aus dem Jahr 2008 Regie.

4.4.1 Analyse von Story und Diskurs

Die Geschichte rund um den Anschlag auf Präsident Ashton wird nacheinander aus den Perspektiven von sechs verschiedenen Charakteren erzählt, deren Handlungsstränge sich in der letzten Sequenz kreuzen. Dadurch erfolgt die Dramaturgie auf zwei Ebenen: Einerseits weist jede der Sequenzen, die jeweils dem Blickwinkel einer Person folgen, einen Handlungsbogen in sich auf. Diese werden durch einige sequenzübergreifende Ereignisse strukturiert und sind einander deshalb sehr ähnlich: Nach einer kurzen Einführung des Charakters, aus dessen Blickwinkel erzählt wird, erreicht der Präsident den Friedensgipfel. Als er an das Rednerpult tritt wird er zweimal angeschossen. Im entstehenden Tumult detonieren zwei Sprengkörper. Jede der Sequenzen endet mit einem Cliffhanger: Wer steckt hinter dem Anschlag? Was entdeckt Agent Barnes auf dem Videoband? Wen erwartet der verdächtige Polizist Enrique? Kann das junge

[516] Pete Travis, *Vantage Point* (USA: Columbia 2008); [DVD: Sony 2008].
[517] vgl. "Vantage Point", *Box Office Mojo* (Seattle: 2010, http://boxofficemojo.com/movies/?id=vantagepoint.htm).

Mädchen Anna gerettet werden? Wird der Präsident getötet? Kann Barnes den Präsidenten von den Terroristen befreien? Die Sequenzen zwei, drei und vier erzählen jeweils ein kleines Stück der Story weiter als die vorangegangenen.

Die zweite dramaturgische Ebene erstreckt sich über alle Sequenzen. Die erste Sequenz dient als Einführung in das Setting und dreht sich um Rex Brooks, die Produzentin des Nachrichtensenders GNN. Sie führt von einem Übertragungscontainer aus Regie über die Fernsehübertragung des Gipfels. In dieser Sequenz wird außerdem der Protagonist des Films vorgestellt. Der Secret-Service-Agent Barnes hat ein Jahr zuvor mit seinem Körper einen auf den Präsidenten abgegebenen Schuss abgefangen und kehrt auf dem Gipfel wieder in seinen Dienst als Leibwache zurück. In der zweiten Sequenz werden die Geschehnisse aus seiner Sicht geschildert. In ihm und seinen Kollegen werden Zweifel wach, ob er dem Druck standhalten kann. Im Zentrum der dritten und der vierten Sequenz steht ein verdächtiger, spanischer Polizist beziehungsweise ein US-Tourist. Ihr Geschichten lassen bereits erahnen, dass der Anschlag Teil einer weitreichenden Verschwörung ist. Die fünfte Sequenz beinhaltet den Spannungshöhepunkt in der Mitte des zweiten Akts. Aus dem Blickwinkel des Präsidenten stellt sich heraus, dass bei der Konferenz nur ein Double angeschossen worden ist, während er im Hotel in Sicherheit gewesen ist. Allerdings sind auch die Terroristen darüber informiert gewesen und entführen den Präsidenten aus dem Hotelzimmer. Die sechste Sequenz weicht von der bisherigen Erzählweise ab, indem sie nicht aus der Sicht einer einzelnen Person, sondern aus jener der Verschwörer Sam, Javier und Veronica erfolgt. Am Ende dieser Sequenz entlarvt Barnes seinen Kollegen Taylor als Konspirant und leitet damit den dritten Akt ein. In der siebenten und letzten Sequenz wird mit dem bisherigen Konzept der Blickwinkel gebrochen und die noch offenen Cliffhanger werden in einem actionreichen Finale aufgelöst. Dieses dauert mit etwa 20 Minuten deutlich länger als die vorangegangenen Sequenzen, die eine Länge von acht bis dreizehn Minuten haben. Der Film endet damit, dass Barnes seine Unsicherheit überwindet und den Präsidenten zum zweiten Mal rettet.

Abgesehen von Aufnahmen diegetischer Krankameras der TV-Station wird den gesamten Film hindurch die Handkamera verwendet. Sie vermittelt einen authentischen, immersiven Eindruck. Die subjektive Haltung wird durch stilisierte Einstellungen, welche die Wahrnehmung oder die Innenwelt eines Charakters darstellen sollen, verstärkt. Zum Beispiel bestehen Barnes Schockphasen nach den Schüssen auf den Präsidenten und dem Bombenanschlag aus

elliptischen Zeitlupeneinstellungen mit schnellen Zooms, Ghosting und Soundeffekten.[518] Als er das Fenster vor dem Anschlag beobachtet, ahmt die Kamera mit Reißschwenks in Point-of-View-Shots seine Blicke nach.[519] Kurz vor dem Anschlag werden in Enrique Zweifel wach und seine Gedanken werden mit stilisierten Flashbacks auf Bild- und Tonebene sowie in Zeitlupe dargestellt.[520]

Der Dokustil unterstreicht die Grundidee des Films. Die unterschiedlichen Blickwinkel sollen die unterschiedlichen, subjektiven Motivationen der Beteiligten aufzeigen. Dabei wird versucht kein Schwarz-Weiß-Bild zu erzeugen, weshalb auch die Hintergründe der Attentäter zum Teil aufgeklärt werden. Javier beteiligt sich zum Beispiel nur am Anschlag, um seinen Bruder zu retten. In ihrer Summe sollen die einzelnen Blickwinkel die Verschwörung aufdecken. Diese Prämisse des Films kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass bei den Charakteren auf Stereotype zurückgegriffen wird. Außerdem erscheint die Story vor allem in der ersten Sequenz simpel und vorhersehbar. Wie in einem Blockbuster zu erwarten, sterben im Finale alle beteiligten Terroristen und Agent Barnes geht als Held hervor. Die Dramaturgie auf zwei Ebenen bestätigt abermals Bordwells These, dass auch aktuelle, komplexe Narrative klassischen Hollywood-Prinzipien gehorchen. Das Besondere an *Vantage Point* ist allerdings der Diskurs, der wie auch im Fall von *How I Met Your Mother*, stark von traditionellen Erzählformen abweicht.

Grundsätzlich ist *Vantage Point* nicht-erzählt, weil der Zuseher Zeuge der Geschehnisse sein soll. Einen expliziten, diegetischen Erzähler gibt es nur in einigen wenigen Szenen, in denen ein Reporter die Ereignisse für das diegetische TV-Publikum zusammenfasst.[521] Es lässt sich eine Gliederung in sieben Makrosequenzen durchführen. Da die sechs Handlungsstränge gleichzeitig stattfinden, unterscheiden sich die Sequenzen nicht wie bei *How I Met Your Mother* durch die Zeit der Erzählung, sondern durch den Point-of-View. Die Stimmen entsprechen jenen der Charaktere. Die Makrosequenzen “A” bis “F” werden zwar von keinem Charakter erzählt, jede dieser Sequenzen erfolgt aber aus dem Point-of-View eines anderen diegetischen Charakters. Im Fall von Sequenz “F” handelt es sich nicht um den Blickwinkel einer Person, sondern jenen der Verschwörer. In Sequenz “G” treffen die Charaktere der vorangegangenen Sequenzen

[518] vgl. ibid. 00:10:55.
[519] vgl. ibid. 00:13:53.
[520] vgl. ibid. 00:25:11.
[521] vgl. z.B. Travis, *Vantage Point*, 01:23:31.

aufeinander und ihre Blickwinkel werden montiert. Der Film umfasst 124 Subsequenzen, die im Anhang tabellarisch aufgelistet sind.[522] Die Charaktere nehmen gleichzeitig dieselben Ereignisse aus ihrem jeweiligen Blickwinkel wahr. Damit mit der Terminologie von Chatman operiert werden kann, erweist es sich an manchen Stellen als sinnvoll, die Geschichten als aufeinanderfolgend, wie es im Diskurs der Fall ist, zu interpretiert.

[A] TV-PRODUZENTIN BROOKS

- Angie berichtet über Gipfel und Proteste (2-5)
- Brooks führt Regie bei der Ankunft des Präsidenten (6, 10)
- Barnes' Hintergrundstory (7-9)
- Brooks versucht trotz des Anschlags weiter Regie zu führen, Angie kommt ums Leben (11)

[B] SECRET-SERVICE-AGENT BARNES

- Barnes bereitet sich im Hotel vor (13-16)
- Barnes eskortiert den Präsidenten zum Podium (17-21)
- Barnes bemerkt einen wehenden Vorhang (22-24)
- Während der Massenpanik spricht Barnes mit Enrique und Howard (25-27)
- Im Chaos nach der Detonation der Bombe entdeckt Barnes etwas in den GNN-Aufzeichnungen (29-36)

[C] VERDÄCHTIGER POLIZIST ENRIQUE

- Enrique spricht im Palast mit Veronica (38-43)
- Nach dem Anschlag wird er von Barnes verhört, realisiert, dass er hintergangen worden ist und befreit sich aus dem Polizeigewahrsam (44-49)
- Verfolgungsjagd mit den Agenten bis zur Unterführung (50-53)

[D] TOURIST HOWARD

- Howard filmt die Umgebung (55-56)
- Howard unterhält sich mit Sam, Anna und ihrer Mutter (57, 58)
- Howard filmt den Anschlag; Barnes will das Video danach sehen (59-62)
- Nach der Explosion hilft Howard Anna ihre Mutter zu finden und verfolgt Enrique (63-66)
- Enrique wird in der Unterführung erschossen, eine Ambulanz rast auf Anna zu (67, 68)

[E] US-PRÄSIDENT ASHTON

- Ashton wird wegen eines Terroralarms durch ein Double ersetzt (70-72)
- Seine Berater informieren ihn über ein Terroristen-Camp (73-78)
- Trotz des Anschlags lehnt Ashton einen Angriff auf das Camp ab (79-81)
- Ein Terrorist dringt in das Hotelzimmer ein und tötet die Berater (82)

[F] VERSCHWÖRER SAM, JAVIER, VERONICA

- Sam koordiniert den Anschlag über sein Handy (84-88)
- Ein Selbstmordattentäter und Javier machen sich bereit; Sam spricht mit Howard (89-97)
- Sam steuert einen Ventilator und ein Gewehr über das Handy; Javier dringt in den Kontrollraum im Hotel ein (98-101)

---

[522] Auf Grund des höchst repetitiven Charakters des Narrativs, kann nur schwierig zwischen tatsächlich singulären und repetitiven Story-Elementen unterschieden werden. Die Auswertung der Frequenz wurde im Protokoll so genau, wie für die Analyse als notwendig erachtet, vorgenommen.

- Vor dem Hotel findet ein Selbstmordanschlag statt; Sam tötet Javiers Bruder; Javier entführt den Präsidenten (102-106)
- Sam zündet die Bombe im Palast und erreicht mit Veronica im Ambulanzfahrzeug das Hotel; Barnes entlarvt Taylor (107-108)

[G] DATENBANK-SEQUENZ

- Verfolgungsjagd durch die Stadt; Barnes hat einen Autounfall (110-113)
- Javier tötet Enrique in der Unterführung; Barnes tötet Taylor (114-117)
- Howard rettet Anna vor der Ambulanz und Barnes den Präsidenten vor Sam (118-123)

Neben diesen treten noch zwei besondere narrative Ebenen auf:

[X] EXTRADIEGETISCHER "GOD-MODE"

- Einführung (2)
- Zurückspulen von Sequenz A (12)
- Zurückspulen von Sequenz B (37)
- Zurückspulen von Sequenz C (54)
- Zurückspulen von Sequenz D (69)
- Zurückspulen von Sequenz E (83)

[Y] METADIEGETISCHE VERGANGENHEIT

- Video von Barnes, als er Ashton vor der Kugel rettet (9)
- Erinnerung von Barnes an früher (14)
- Barnes rekonstruiert Taylors Blickwinkel (109)

Da die Handlungsstränge der drei Terroristen Sam, Javier und Veronica zu einer Sequenz zusammengefasst werden, handelt es sich eigentlich um sechs Blickwinkel. Zu den zentralen Figuren der Story zählen neben Brooks, Barnes, Enrique, Howard, Ashton, Sam, Javier und Veronica auch Taylor und der Selbstmordattentäter, weshalb nach dieser Zählweise von zehn Blickwinkeln gesprochen werden kann. Aus welchem Grund die Produzenten mit der Tagline und dem deutschen Titel "8 Blickwinkel" gerade die Anzahl von acht hervorheben, sei also dahingestellt. Wie sich bei der Analyse zeigt, wird das Konzept des Blickwinkels eines Charakters innerhalb einer Sequenz nicht kohärent durchgehalten. Bevor näher auf diese Anachronien eingegangen wird, muss das zentrale "Device" des Films erläutert werden, das den Diskurs von *Vantage Point* nachhaltig prägt und strukturiert. Am Ende jeder Makrosequenz wird diese von einem extradiegetischen, impliziten Erzähler auf der Ebene "X" offensichtlich wie ein Videoband zurückgespult. Das Zurückspulen verdeutlicht für den Zuseher, dass die Ereignisse der Makrosequenzen eigentlich gleichzeitig stattfinden. Dieser "Antonymism" ist farblich stark stilisiert und umfasst Ellipsen, Stretches, rasante Überblendungen über Weiß sowie Soundeffekte und endet mit einem Fade-out. Der Text "23 minutes earlier" sowie eine Zeitanzeige, welche die

Sekunden bis 12:00 Uhr zählt, werden eingeblendet. Mit dem Läuten der Mittagsglocken erfolgt das Fade-in des Bildes und ein GNN-Nachrichtenreporter berichtet aus dem Off.

Die Metapher des Videobandes wird in der ersten Sequenz aus der Sicht von Brooks etabliert. Brooks sitzt im Übertragungscontainer vor einer Wand mit Monitoren, welche die Bilder der am Friedensgipfel zum Einsatz kommenden Kameras zeigen. Wie im Film zwischen den Blickwinkeln wird bei der diegetischen TV-Übertragung von Brooks zwischen den Kameraeinstellungen gewechselt. Der Assistent Kevin führt vor, wie er an seinem Kontrollpult die Zeit der Aufzeichnung manipulieren kann, indem er die Wiedergabe eines Videos beschleunigt, verlangsamt und einfriert.[523] Der Schalter, mit dem er zwischen den Kameras wechselt, wird mehrmals in einem kurzen Close-Up gezeigt.[524] Auch in Howards Sequenz steht eine Videokamera und das Zurückspulen des Bandes im Mittelpunkt.[525] Der Tourist dokumentiert seine Eindrücke des Friedensgipfels und zeichnet den Anschlag auf Video auf. Als er das Band für Barnes zurückspult, entdeckt dieser die Bombe unter dem Rednerpult. Außerdem sind den gesamten Film hindurch Reporter, Touristen und Sicherheitspersonal mit Foto- und Videokameras zu sehen. Die Omnipräsenz der Kameras verdeutlicht das dem Narrativ zugrundeliegende "Device". Weiters, wird mit dem Blitzlichtgewitter als Barnes das Auto verlässt das kurze, weiße Aufblitzen des Bildes als Stilmittel eingeführt.[526] Es wird im Verlauf des Films mehrmals verwendet, vor allem bei subjektiven Einstellungen.

Die Metapher des Videobandes greift allerdings zu kurz, um die komplexe Struktur von *Vantage Point* zu beschreiben. Die Unzulänglichkeit macht sich auf zwei Ebenen bemerkbar. Zum einen wechselt vereinzelt der Point-of-View innerhalb einer Makrosequenz. Beispielsweise springt in Sequenz "A" die Erzählung auf die Ebene von Barnes, als dieser die Limousine des Präsidenten verlässt.[527] Auf Ebene "B" wechselt der Point-of-View von Barnes fälschlicherweise zu Brooks.[528] Das in den Sequenzen "A" bis "E" eingeführte Konzept der sequentiellen Anordnung gleichzeitiger Handlungsstränge nach Blickwinkeln basierend auf der Metapher des Videos wird in der sechsten Sequenz scheinbar brüchig. Zur hinreichenden Aufklärung des Terrorplots genügt ein Blickwinkel nicht, weshalb jene von Sam, Javier, Veronica und jener des Selbstmord-

[523] vgl. Travis, *Vantage Point*, 00:05:26; 00:02:51.
[524] vgl. ibid. 00:02:34; 00:04:06.
[525] ibid. 00:18:07.
[526] vgl. ibid. 00:04:09.
[527] vgl. ibid. 00:04:09; 00:04:48.
[528] vgl ibid. 00:21:42.

attentäters kombiniert werden. Einziges Verbindungsglied zwischen ihnen ist Sams Smartphone, von dem aus er den Anschlag koordiniert. Die Sequenz endet nicht mit dem Zurückspulen, sondern mit einem Sprung zum Blickwinkel von Barnes. In einer ähnlich dem Zurückspulen stilisierten Sequenz wird gezeigt, wie Barnes in Gedanken Taylors Beteiligung am Anschlag rekonstruiert. Die darauf folgende, finale Makrosequenz verwirft das Konzept der Blickwinkel zur Gänze und die Auflösung wird wie in einem traditionellen Actionfilm montiert.[529] Doch in diesem letzten Akt offenbart das Narrativ seine wahre Grundlage. Die Erzählung orientiert sich nicht einfach an einem Videoband, das zurückgespult wird, sondern an einem Archiv an Videos. Es handelt sich also um ein Datenbanknarrativ. Visualisiert man den Diskurs, indem die Blickwinkel nacheinander dargestellt werden, sollte das "Device" des Videos mit dem Zurückspulen auf Ebene "X" in einem treppenförmigen Graphen resultieren, wie es bei den Sequenzen "C", "D", "E" und "F" der Fall ist:[530]

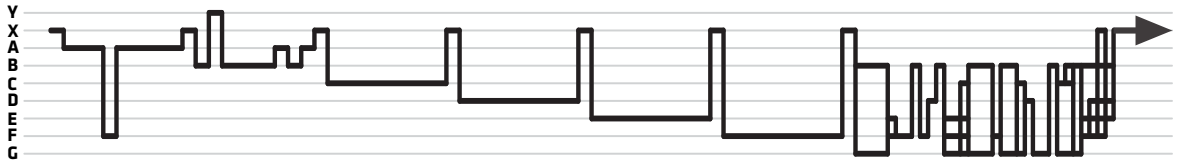

Abbildung 27: Diagramm zu Diskurs und narrativen Ebenen

In der letzten Sequenz werden die bisher nacheinander "abgespielten" Sequenzen aber gleichzeitig montiert, was den parallelen Linien entspricht. Das Datenbanknarrativ wird bei der folgenden Interpretation eingehend diskutiert.

4.4.2 INTERPRETATION ALS SOCIAL NETWORK NARRATIVE

Vantage Point kombiniert die komplexe Erzählweise von *Lost* mit der Multilinearität von *24* und der Immersion der *Bourne*-Trilogie.[531] Obwohl die Erzählstrategie in eine gänzlich andere Richtung als jene von in *How I Met Your Mother* geht, weist *Vantage Point* eindeutige Merkmale des "Social Network Narrative" auf. Während die Fernsehserie in Anlehnung an die kommunikativen, selbstnarrativen Praktiken von Facebook analysiert wurde, bietet sich bei *Vantage Point* eine Interpretation in Analogie zu den Praktiken von Twitter an. "What's

[529] vgl. Travis, *Vantage Point,* 00:59:10.

[530] Die Vergleichbarkeit mit dem Graphen der narrativen Ebenen zu *How I Met Your Mother* ist nur bedingt gegeben, weil zu *Vantage Point* mangels Erzähler die Points-of-View visualisiert werden.

[531] vgl. Doug Linman, *The Bourne Identity* (USA: Universal 2002); Paul Greengrass, *The Bourne Supremacy* (USA: Universal 2004); Paul Greengrass, *The Bourne Ultimatum* (USA: Universal 2007); Joel Surnow & Robert Cochran, *24* (USA: 20th Century Fox 2001-2010); Abrams, *Lost*; Clarke, "Mastermind".

happening?," lautet die Frage an das Subjekt auf Twitter. Die Plattform ist vorrangig auf das Teilen von Ereignissen, denen der Einzelne beigewohnt hat, und weniger auf autobiografische Selbsterzählung ausgerichtet. Die "Tweets" sollen in ihrer Summe ein möglichst ausgeglichenes Bild des Ereignisses geben. Wie Twitter baut auch die Erzählform von *Vantage Point* auf diesem Code der kollektiven Intelligenz auf.

Als Brooks bei der Limousine des Präsidenten Barnes entdeckt, beauftragt sie Kevin: "Pull the archives!"[532] Diese Szene ist maßgebend für den ganzen Film. Nach dem gleichen Prinzip wie Brooks vor ihrem Regie-Pult sitzt, Anweisungen über Beiträge aus dem Archiv gibt und zwischen den einzelnen Kameras dirigiert, wird auch die Story von *Vantage Point* erzählt. Wie bei der "Story"-Ansicht auf Twitter, wird aus einem Archiv aus Beiträgen in der Datenbank eine Geschichte zusammengesetzt. Die Suchanfrage im Fall von *Vantage Point* könnte "#SalamancaSummit" oder "#AshtonShot" lauten. Zu den Ergebnissen zählen die Beiträge von Brooks, Barnes, Enrique, Howard, Asthon, Sam, Javier und Veronica.

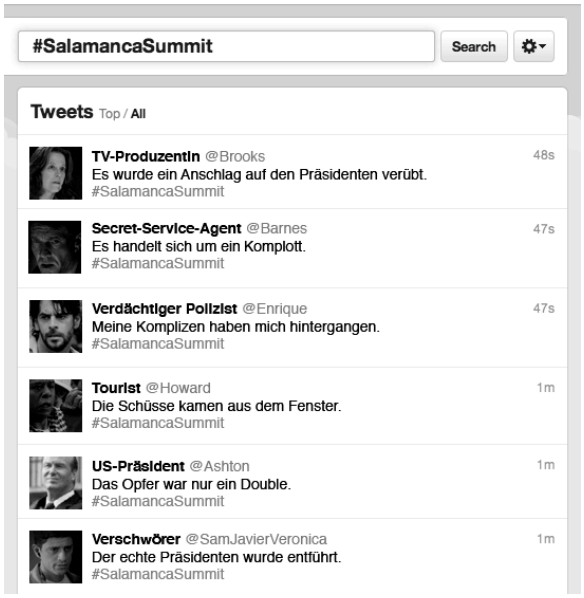

Abbildung 28: Visualisierung von *Vantage Point* auf Twitter

Die sechs Datensätze werden im Film sequentiell angezeigt. Am Ende eines Blickwinkels des Anschlags wird das Band zurückgespult beziehungsweise in der "History" ein Schritt zurück zu den Suchergebnissen gemacht und ein neuer Datensatz geöffnet. Nachdem der Umgang mit diesem "Device" und den filminhärenten Normen hinreichend routinisiert worden ist, wird

[532] vgl. Travis, *Vantage Point,* 00:04:18.

dieses im letzten Akt völlig ausgereizt.[533] Die Erzählung alterniert zwischen den zuvor sequentiell eingeführten Blickwinkeln. Bedient man sich Manovichs Metapher der "Views", können die Sequenzen "A" bis "F" als Detailansichten der Charaktere gesehen werden, wie es auf der Profilseite auf Twitter der Fall ist. In der letzten Sequenz werden ihre Beiträge wie in der "Home-Timeline" auf Twitter durch die Montage kombiniert dargestellt. Erst in ihrer Summe ergeben die subjektiven Eindrücke des Anschlags den Schlüssel zur Verschwörung um den Präsidenten. Der Regisseur meint dazu: "If you were to follow only one story, you wouldn't find out the truth about what really happened. As you see each story, you see something else that you never knew before. It's only when you get to the end that you figure out what really went on".[534]

Wie im vorigen Kapitel analysiert wurde, folgt *Vantage Point* zum Teil traditioneller Dramaturgie. Daher ist die Reihenfolge, in welcher die Story-Fragmente im Film gezeigt werden, nicht beliebig. Der sequenzübergreifenden Spannungsbogen wird von Barnes' Perspektive zusammengehalten. Da die Story auf einer zweiten Ebene von ihm als Protagonisten strukturiert wird, müssten die "Tweets" konsequenterweise zusätzlich zu "#SalamancaSummit" mit einem "Mention" von Barnes versehen sein:

Abbildung 29: Verfeinerte Visualisierung von *Vantage Point* auf Twitter

[533] vgl. Kapitel 3.3.2; Mittell, "Complexity", S. 39; Kinder, "Database Cinema".

[534] Emanuel Levy, "Vantage Point with Director Pete Travis", *Emanuel Levy: Cinema 24/7* (2011, http://www.emanuellevy.com/interview/vantage-point-with-director-pete-travis-3/).

Die Story wird nicht wie bei *How I Met Your Mother* von den diegetischen Charakteren aktiv in Kollaboration ausgehandelt. Viel mehr werden die einzelnen Beiträge zur Erzählung wie Mosaiksteine angeordnet. Die Erzählstränge berühren einander zwar, können aber nicht als Feedback im eigentlichen Sinn gesehen werden. Sie beziehen sich auf ein gemeinsames Ereignis und nicht zwingend aufeinander. Aus diesem Grund folgt die Erzählung von *Vantage Point* auch nicht den Links zwischen den Erzählsträngen wie es bei *How I Met Your Mother* der Fall ist. Die Verknüpfungen sollen lediglich vermitteln, dass die Einzelschicksale zusammenhängen. Wie Murray vorschlägt, wird zur Illustration der komplexen Zusammenhänge ein Datenbanknarrativ rund um einen "Violence Hub", den Anschlag, konstruiert.[535]

Das Datenbanknarrativ geht, wie in Kapitel 3.3.2 erläutert, mit dem "Spatial Turn" einher. Die lineare Sequenz von Ereignissen wird durch eine multilineare Fläche ersetzt. Ein Vorbote dieser flächigen Anordnung findet sich schon in der ersten Sequenz im GNN-Container in Form der Wand aus Monitoren. In *Vantage Point* werden sechs Blickwinkel auf die Story gezeigt, die praktisch nebeneinander in der "Storyworld" verlaufen. Eine Visualisierung der Story anstelle des Diskurses wird dem Datenbankcharakter des Films besser gerecht. Im folgenden Graphen wurden die Geschehnisse in ihre chronologische Reihenfolge gebracht. Ereignisse, bei denen sich Handlungsstränge berühren, und welche daher aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt werden, sind an parallelen Linien zu erkennen.

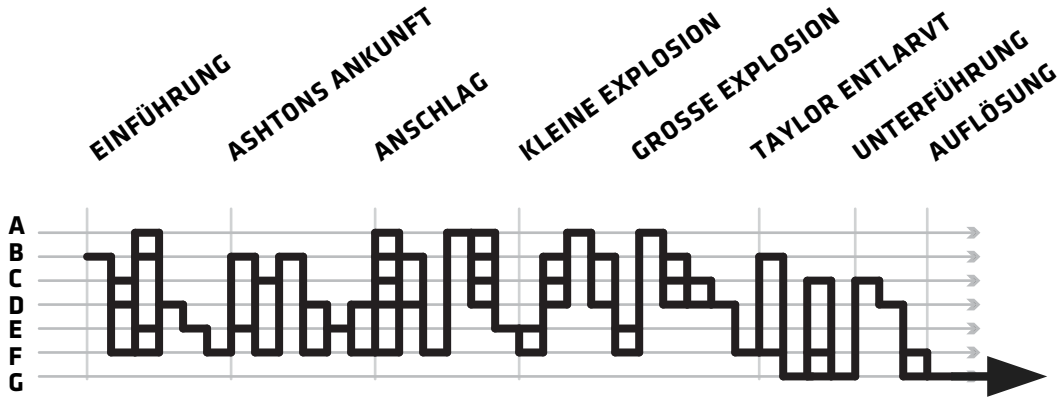

Abbildung 30: Diagramm zu Story und narrativen Ebenen

Die Grafik illustriert, dass die Handlungsstränge stark miteinander verwoben sind. Die Schüsse auf den Präsidenten und die zwei Detonationen strukturieren und verknüpfen die Sequenzen am deutlichsten, weil sie aus jedem Blickwinkel gezeigt werden. Es wird bewusst versucht, weitere

[535] vgl. Kapitel 3.3.2; Murray, *Hamlet*, S. 135; Kinder, "Hot Spots"; Simons, "Complex".

Verknüpfungspunkte zwischen den Handlungssträngen zu integrieren, damit die realen Zuseher die Ereignisse besser in die chronologische Abfolge einordnen können. Die Blickwechsel zwischen Enrique, Javier und Veronica, als sich ihre drei Wege kreuzen, werden beispielsweise in Zeitlupe stilisiert. Versteckte Referenzen auf andere Blickwinkel sind über den ganzen Film verstreut. Angies Fernsehbericht der ersten Sequenz läuft im Auto des Präsidenten und in Sams Café. In der sechsten Sequenz, welche die Blickwinkel aller vier am Anschlag beteiligten Terroristen umfasst, wird als weiteres "Device" Sams Smartphone eingeführt. Durch Telefonate und Textnachrichten steht er mit seinen Verbündeten in Kontakt und hält die Blickwinkel dieser Sequenz zusammen. Dies deutet den Netzwerkcharakter des Narrativs, der sich in der folgenden Sequenz herauskristallisiert, bereits an. Das Mädchen Anna und ihre Mutter sind ein weiteres Instrument, das die einzelnen Geschichten verbindet. Anna bekommt in Sequenz "F" ihr Eis in dem Café, von dem aus Sam den Anschlag koordiniert, trifft am Weg in den Palast in Sequenz "C" Enrique und spricht während Sequenz "D" mit Howard. Nach dem Anschlag ist es ebenfalls Anna, die alle Handlungsstränge zusammenführt. Ein Flug mit der Kamera durch die eingefrorene, diegetische Welt verknüpft die Handlungsstränge aller Charaktere miteinander. In dieser computergenerierten Einstellung verschmelzen die einzelnen, subjektiven Storys in einer finalen Katastrophe. Sam und Veronica rasen vor den Augen von Barnes und Howard mit der Ambulanz auf Anna zu, die auf der Straße steht, während Javier und Enrique bereits gerichtet sind.

Die Brüche mit dem Point-of-View innerhalb einer Sequenz zeigen, dass trotz der sequentiellen Anordnung im Diskurs alle Geschichten in der Datenbank von Anfang an verfügbar sind. Sie können auf Grund der spezifischen Struktur des Films nicht nur als Wechsel des Erzählmodus, sondern auch als Anachronien interpretiert werden. Der Wechsel des Point-of-View innerhalb Brooks' Erzählebene zu jenem von Barnes, kommt einem Flashforward zu Sequenz "B" gleich. Da die Narration des Films grundsätzlich in Form von "Showing" erfolgt, lassen Momente wie dieser eine Erzählerstimme hörbar werden, die in den Diskurs eingreift. Dieser Erzähler ist im Gegensatz zu *How I Met Your Mother* kein Charakter sondern extradiegetisch. Neben Stretches und Ellipsen, welche den ganzen Film hindurch zur Stilisierung von Actionsequenzen gebraucht werden, macht sich der extradiegetische Erzähler am deutlichsten beim Zurückspulen der Makrosequenzen bemerkbar. Nachdem er sich im letzten Akt hinter vermeintlich traditioneller Actiondramaturgie versteckt hat, tritt er mit dem Flug der Kamera wieder in den Vordergrund. In diesen "Devices" manifestiert sich das aus dem Web 2.0 bekannte, widersprüchliche Verhältnis

von "Telling" und "Showing". Der "Antonymism", einer der wenigen Momente, in dem die Erzählstimme laut wird, "zeigt" dem realen Zuseher, dass die Zeit zurückgespult wird. Auf ähnliche Art und Weise führt die Kamerafahrt durch die eingefrorene Zeit dem Zuseher vor Augen, wie die Charaktere räumlich angeordnet sind.

Ein weiteres Konzept, das sich zur Interpretation von *Vantage Point* anbietet, ist das "View Switching". Der extradiegetische Erzähler spult die Handlung zurück, um sie aus einem anderen "View" wiederzugeben. So wie in einem Dokument am Computer zwischen der Detailansicht und der Übersicht gewechselt werden kann, schaltet der Erzähler mit der Kamerafahrt am Climax auf eine Übersicht um, die es ermöglicht, die Positionen der Charaktere zu erfassen. Auf dem Twitter-Portal ist der Wechsel von den "Tweets" zur geographischen Anordnung der "Twitterer" zwar noch nicht möglich, es gibt aber Websites mit derartigen Funktionen, wie zum Beispiel "Trendsmap".[536]

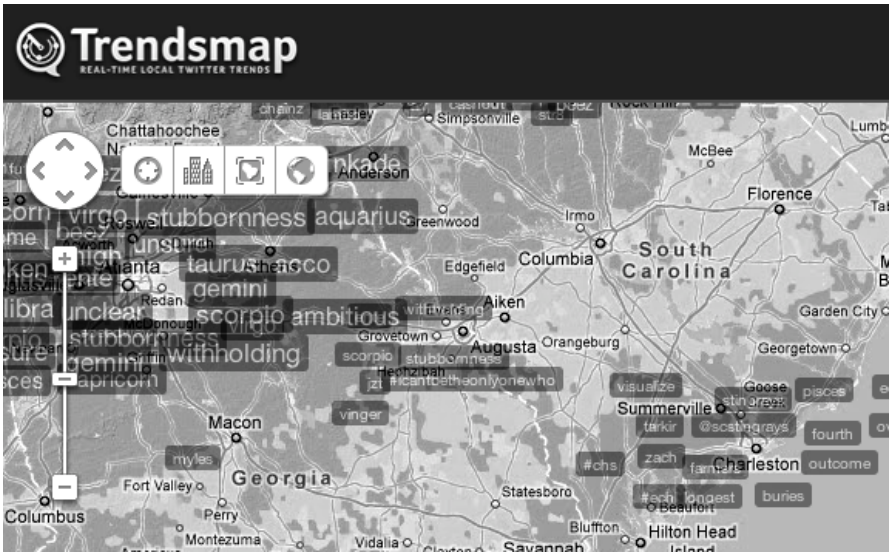

Abbildung 31: Bildausschnitt "Trendsmap"

Diese Einstellung entspricht außerdem Manovichs "Deep Remixability". Aktuelle Filme liegen wie alle Daten am Computer in digitaler Form vor, sodass dieser gottähnliche Flug durch die computergenerierte Diegese möglich wird.

Die repetitive Erzählform geht mit hoher Selbstreferentialität einher. Die immer gleichen 23 Minuten werden aus verschiedenen Perspektiven wiederholt. Durch die Repetivität können

536 "Trendsmap", *Stateless Systems* (Melbourne: 2010, www.trendsmap.com).

vermeintliche "Satellites" in einer der folgenden Sequenzen zu einem "Kernel" werden. Aus Barnes' Blickwinkel handelt es sich bei Howard um einen Besucher unter vielen. In der nächsten Sequenz wird er zum Hauptcharakter.

Die modularisierte Erzählweise von *Vantage Point* macht den Film zu einem idealen Beispiel für die "Snack Culture". Ein Beitrag auf Twitter ist durch eine maximale Länge von 140 Zeichen limitiert. Die Story der Sequenzen "A" bis "F" von *Vantage Point* ist jeweils auf 23 Minuten beschränkt. Außerdem bleiben die Sequenzen auf Grund der Cliffhanger wie die Narrative auf Twitter unabgeschlossen und ihr Inhalt editierbar. Das bisher Gesehene kann durch neue Informationen aus einem anderen Blickwinkel infrage gestellt werden und unter einem neuen Licht erscheinen. Wie sich beispielsweise im Verlauf der Handlung herausstellt, handelt es sich bei Javier um keinen kaltblütigen Auftragskiller. Er versucht mit seinem Handeln das Leben seines entführten Bruders zu retten.

Immersion und Echtzeit sind zwei zentrale Merkmale von Twitter. Die User sollen auf der Plattform erzählen, was gerade um sie herum passiert. Apps für das Smartphone unterstützen sie dabei, jederzeit und jederorts einen "Tweet" zu veröffentlichen. Der Dokustil von *Vantage Point* vermittelt ebenfalls einen immersiven Eindruck. Aufgabe des Zusehers ist es, aktiv die Informationen aus den verschiedenen Blickwinkeln zusammenzufügen, um die Verschwörung aufzudecken. Die am Computer routinisierte Praktik des Sortierens von Datensätzen muss vom Zuseher auf das Narrativ übertragen werden. Die immersive Qualität der Erzählung von *Vantage Point* wird durch die Partizipation der Zuseher im Web 2.0 verstärkt. Sie sollen nicht nur im Kinosaal, sondern auch in einer transmedialen Werbekampagne aktiv an der Narration teilnehmen. In einer Presseaussendung von Columbia Pictures wird eine "immersive, interactive campaign" beziehungsweise eine "multiplatform promotion, a unique marriage between event television and an immersive online environment" angepriesen.[537] In TV-Spots vor der Super Bowl und der Season-Premiere der Fernsehserie *Lost*, die wegen der ähnlich komplexen Erzählform dasselbe Zielpublikum wie *Vantage Point* anspricht, waren Hinweise versteckt, welche die Zuseher auf eine Website mit der Frage "Can You Solve the Puzzle?" führen sollten. Matthew Fox stellt in der Rolle von Agent Taylor eine weitere Verbindung zu *Lost* her, weil er

[537] "Upcoming Action-Thriller Vantage Point Kicks off Promotion on ABC's 'Lost' and Super Bowl Pre-Game Show With Innovative and Unique Spots", *PR Newswire* (Culver City: 2008, http://www.prnewswire.com/news-releases/upcoming-action-thriller-vantage-point-kicks-off-promotion-on-abcs-lost-and-super-bowl-pre-game-show-with-innovative-and-unique-spots-57416262.html).

auch bei der Fernsehserie eine Hauptrolle spielt. Die transmediale Inszenierung einer alternativen "Storyworld" wird bei *Cloverfield* in deutlich umfangreicherem Ausmaß verfolgt. Auch das "Device" des Videobandes wird in diesem Film wesentlich konsistenter eingesetzt.[538]

Viele Kritiker ziehen einen Vergleich zwischen *Vantage Point* und *Rashomon* und meinen, der *Rashomon*-Effekt, also das wiederholte Erzählen der Ereignisse aus unterschiedlichen Perspektiven, werde in *Vantage Point* auf minderwertige Art und Weise umgesetzt.[539] Ohne die Qualität der beiden Filme bewerten zu wollen, muss beachtet werden, dass eine derartige Argumentation einen elementaren Unterschied in der verfolgten Erzählstrategie dieser Filme missachtet. *Rashomon* stellt die verschiedenen Blickwinkel bricolage-förmig nebeneinander, ohne eine Auflösung zu geben. Dies soll zeigen, dass Wahrheit stets ambig und subjektiv ist. *Vantage Point* zielt wie Twitter darauf ab, durch die Verbindung verschiedener Blickwinkel die Wahrheit zum Vorschein zu bringen.

Ausgehend vom "Device" des Videobandes wird in *Vantage Point* ein Datenbanknarrativ um den Anschlag auf den US-Präsidenten konstruiert. Die Fragmente weisen hohe Repetivität und Selbstreferentialität auf und werden wie "Tweets" aus einem eingeschränkten Blickwinkel wiedergegeben. Im Vergleich dazu bahnt sich die Erzählung von *How I Met Your Mother* einen Weg durch verschiedene Geschichten. *Vantage Point* zeigt verschiedene Wege durch eine Geschichte. In der linear-assoziativen Sequenz von Teds Erzählung manifestiert sich der Code der "Hypermediacy". Das nonlineare, verräumlichte Narrativ von *Vantage Point* geht, nicht zuletzt mit seiner immersiven, transmedialen Inszenierung, eher in Richtung "Immediacy". Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der Analyse des "Social Network Narrative" im Kontext der selbstnarrativen Subjektkultur der "Participatory Culture" evaluiert.

---

[538] vgl. Wessels, "Monster".

[539] Kurosawa, *Rashomon;* vgl. z.B. Mick LaSalle, "Review: 'Vantage Point' doesn't add up", San Francisco Chronicle, 22. Feb. (San Francisco: 2008, http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2008/02/22/DDPIV55HH.DTL&type=movies); Peter Keough, "Vantage Points: Unintentional Laughs", The Boston Phoenix, 20. Feb. (Boston: 2008, http://thephoenix.com/boston/movies/56650-vantage-point/).

5 Schlussfolgerungen – Subjekttheoretische Kontextualisierung des Social Network Narrative

Mit *How I Met Your Mother* und *Vantage Point* wurden zwei Beispiele zur Interpretation ausgewählt, die trotz ihrer zum Teil verschiedenartigen Erzählstrategien deutliche Parallelen zu den durch Social Media routinisierten, kommunikativen Praktiken aufweisen. Diese spezifischen Praktiken des "Social Network Narrative" wurden anhand von Facebook und Twitter ausgearbeitet und illustriert. Die beiden Plattformen weisen Funktionen zum aktiven Erstellen von Inhalten, sei es die Selbsterzählung im Status-Update oder das Teilen von aktuellen Ereignissen in einem "Tweet", auf. Mit der Praktik des Sharing ist unzertrennlich das Geben von Feedback durch "Like", "Retweet", "Reply" oder durch einen Kommentar verbunden. Nicht minder wichtig als die Inhalte sind die Verknüpfungen zwischen ihnen. Die Links und "Tags" werden ebenfalls von den Usern angelegt. Das aktive Handeln des Subjekts ist auch beim Abrufen der Inhalte gefordert, wo es die Praktiken des "Exploring", des "Searching" beziehungsweise des "View-Switchings" anzuwenden gilt. Die kommunikativen Praktiken auf Facebook und Twitter bringen assoziative, fragmentierte, kollaborative, meist subjektive Erzählungen mit sich. Das Subjekt wählt häufig durch experimentelle Wahlentscheidungen aus bestehenden Inhalten aus, sortiert und rekombiniert diese in einem Wechselspiel aus "Telling" und "Showing". Im Umgang mit der diffusen Erzählsituation auf Facebook und Twitter müssen sich die User die jeweiligen narrativen Normen und Regeln der Plattform aneignen.

Im Zuge der vorliegenden Arbeit wurden die digitalen Praktiken der Selbstnarration weitgehend aus bestehender Literatur erschlossen und exemplarisch an Facebook und Twitter im Detail ausgearbeitet. Weitere Untersuchungen zum wechselseitigen Verhältnis von Narration im Web und im Film könnten versuchen, die Praktiken durch Interviews oder Gruppendiskussionen mit

Usern und Experten näher zu beleuchten. Eine derartige, qualitativ-empirische Herangehensweise könnte zum Beispiel ergründen, wie die User die selbstnarrativen Praktiken wahrnehmen, auf welche Art und Weise sie an transmedialen Erzählungen partizipieren und wie sie mit dem Konflikt von "Empowerment" und "Exploitation" umgehen. Aufschlussreich wären außerdem Gespräche mit Experten aus der Filmindustrie, um herauszufinden, wie weit sich diese der Parallelen zu digitalen Erzählweisen bewusst sind und diese beabsichtigen.

Bisherige Konzepte zu den komplexen Narrativen, wie "Puzzle Film", "Network Narrative", "Mind-Game Film" oder "Hyperlink Cinema", zeigen Parallelen zwischen den digitalen Technologien und der Narration im Film auf. Die vorliegende Arbeit bezieht allerdings die Social Media als bislang vernachlässigte Einflussgröße mit ein und berücksichtigt die Transformation der Subjektkultur, in welcher die Erzählformen eingebettet sind. Bereits in der bürgerlichen Moderne war es, ähnlich dem "Digital Storytelling" heute, die damals neuartige Praktik des einsamen Lesens, welche komplexere Narrative mit sich brachte.

Die "Participatory Culture" wurde als spezielle Ausprägung der postmodernen Subjektkultur definiert. Diese kann wiederum als hybride Formation von modifizierten Codes und Praktiken aus vorangegangenen Subjektmodellen dargestellt werden. Das postmoderne Subjekt zeichnet sich neben post-bürokratischen Arbeitsweisen und expressiven Intimbeziehungen vor allem durch seine konsumtorischen und digitalen Technologien des Selbst aus. Zum Anforderungskatalog an das Subjekt zählen Kreativität und Authentizität. Die Grenze zwischen Öffentlichem und Privatem verschwimmt. Der explosionsartige Zuwachs an Möglichkeiten im "Flexible Capitalism" bringt "Bastelbiografien" und eine "Ökonomie der Aufmerksamkeit" mit sich. Sie erschweren es dem Subjekt zunehmend, die persönliche Laufbahn in ein kohärentes Narrativ zu kleiden.

Die digitalen Selbsttechnologien bilden die Hauptbruchstelle zu früheren Subjektkulturen. Die Verbreitung von Computer und Internet bringt eine Reorganisation der Artefaktbedingungen und neuartige Praktiken mit sich. Im Web manifestiert sich der Code der "Hypermedialität". Der "Data Dandy" bahnt sich entlang der unabgeschlossenen Linkstruktur assoziativ seinen Weg durch das Geflecht der heterogenen, fragmentierten Inhalte. Games und andere "Storyworlds" inkorporieren den Code der "Immersion" und versuchen vorrangig mit filmischen Mitteln die Realität abzubilden. Der kleinste gemeinsame Nenner der beiden Praktikenkomplexe besteht in

der Interaktivität und der "Verräumlichung". Die Prozessualität tritt in den Vordergrund, was zu einer Schwächung der Autorenschaft führt. Es stellt sich die Frage, wie weit das Handeln des Users Einfluss auf den Verlauf der Story hat.

Die postmoderne Subjektkultur ist die erste, bei welcher das Subjekt im Zentrum steht. Das ursprünglich datenorientierte Internet entwickelt sich zum subjektorientierten Web 2.0. Die sozialen Gebrauchsweisen der digitalen Technologien beschleunigen ihre Verankerung im Alltag. Die "Participatory Culture" formiert sich als Gegenbewegung zur "Consumer Culture" und strebt nach subversiver Aneignung von Konsumgütern. Eine der zentralsten Praktiken der "Participatory Culture" ist die Selbsterzählung. Sie knüpft an die innenorientierten Praktiken des bürgerlichen Subjektmodells an und weist außerdem Codeelemente aus Hypertext, Gaming, Fankultur, oraler Erzähltradition und seriellen Formaten auf, zu denen auch Talk- und Reality-Shows zählen. Die neuartigen Artefaktbedingungen der Social Media sind für das Subjekt Chance und Imperativ, sich online zu zeigen, auszudrücken, Informationen mit andern zu teilen und kollaborativ Inhalte zu erstellen. Urheber und Publikum von Beiträgen auf Blogs, Wikis, Social Network Sites und in Content Communitys wie YouTube sind im hypermedialen Geflecht oft schwierig festzustellen. Populäre Narrative wie *How I Met Your Mother* weisen Parallelen zu dem vom Subjekt im Web 2.0 routinisierten Umgang mit unbestimmten Erzählsituationen auf. Aus diesem Grund erweist es sich als fruchtbar, diese Narrative unter dem Aspekt der Erzählweisen der Social Media zu untersuchen.

Die mehrfach verschachtelten Erzählungen aus der subjektiven, eingeschränkten Perspektive von Ted und seinen Freunden können in Analogie zu den Praktiken des Sharing und des Kommentierens auf Facebook interpretiert werden. Die Unzuverlässigkeit derartiger Narrative wird vor allem dann offensichtlich, wenn Future Ted versucht seine Kinder zu belügen oder er eine Anekdote mehrmals revidiert. Häufig decken auch seine Freunde mit Kommentaren Unstimmigkeiten auf. Die Charaktere der Serie geben einander stets Feedback und steuern ihre persönlichen Ansichten bei, sodass aus ihrer Kollaboration die Story hervorgeht. Auf Grund dieser spielerisch-experimentellen Erzählweise bleibt das Narrativ editierbar und unabgeschlossen. Es kann zu einem späteren Zeitpunkt stets ein neuer Kommentar hinzugefügt werden.

Die Erzählstrategie von *Vantage Point* baut wie Twitter auf dem Code des Kollektiven auf. Dasselbe Ereignis wird aus verschiedenen Blickwinkeln Beteiligter wiedergegeben, die im Diskurs sequentiell angeordnet sind. Mit jedem neuen "View" werden dem Zuseher neue Informationen zugänglich gemacht, bis er am Ende den Terrorplot aufdecken kann. Weiters findet sich sowohl in *How I Met Your Mother* als auch in *Vantage Point* die digitale Praktik der gezielten Suche wieder. Ted und seine Freunde suchen in ihren Erinnerungen nach bestimmten Ereignissen und geben diese nacheinander wieder. Das narrative "Device" von *Vantage Point* lässt sich auf eine Suchabfrage im Videoarchiv nach dem Anschlag auf Präsident Ashton zurückführen. Obwohl die Narration des Films nicht wie *How I Met Your Mother* aus der Sicht eines diegetischen Erzählers erfolgt, ist sie trotzdem eingeschränkt, weil grundsätzlich jede Makrosequenz auf den Point-of-View eines Charakters begrenzt wird. Beide Beispiele vermitteln dem realen Zuseher einen authentischen Eindruck, tun dies aber auf unterschiedliche Art und Weise. Während Future Teds Geschichten durch seine unzuverlässige Erzählweise und die Strategie des "Showing" authentisch wirken, baut *Vantage Point* mit dem Einsatz der Handkamera auf den Code der "Immersion" auf.

Ein weiterer, elementarer Unterschied zu *How I Met Your Mother* besteht in der Umsetzung der Hyperlinkstruktur. Die Erzählung der Serie folgt den semiotischen Verknüpfungen zwischen den Episoden aus Teds Jugend und wechselt deshalb kontinuierlich zwischen mehreren narrativen Ebenen. Robin erwähnt zum Beispiel die "Freeway-Theory" und das Narrativ springt auf eine metadiegetische Ebene, auf der Barney seine Theorie erläutert. Dies resultiert in einer fragmentierten, anachronischen Erzählung, von der "Sofort-Charakter" ausgeht. Wie beim Klick auf einen Hyperlink erfährt der Rezipient "Instant Gratification". Die Erzählstrategie von Future Ted zielt auf eine assoziative, sprunghafte aber großteils lineare Erzählung ab. Sie spiegelt die digitale Praktik des "Exploring" wider. Im Gegensatz dazu heben im multilinearen Narrativ von *Vantage Point* die "Devices" des Videoarchivs und des Smartphones, mit welchem der Plot der Terroristen zusammengehalten wird, die Links zwischen den einzelnen Schicksalen hervor, ohne ihnen zu folgen. Die damit einhergehende "Verräumlichung" des Narrativs wird beim Flug mit der Kamera am Climax deutlich. Beide Erzählungen sind auf Grund ihrer Modularisierung und Fragmentierung repräsentativ für die "Snack Culture".

In Bezug auf die hypermediale Erzählweise auf Facebook und Twitter konnten mit "Telling" und "Showing" zwei widersprüchliche Codeelemente nachgewiesen werden, die auf die bürgerliche

Subjektkultur beziehungsweise die Avantgarde zurückgehen: Einerseits "erzählen" die User aus ihrer subjektiven Sicht auf textueller Ebene. Andererseits "zeigen" sie ihren Onlinekontakten vermeintlich objektive Inhalte durch Verlinken und Einbetten. Auf vergleichbare Art und Weise berichtet Future Ted aus seiner Perspektive von seinen Erlebnissen in der Jugend. Gleichzeitig springt die Erzählung in die Vergangenheit und zeigt dem Zuseher diese Erlebnisse. Besonders deutlich wird das Wechselspiel aus "Telling" und "Showing", wenn die Bildebene eingefroren wird und Ted die Situation aus dem Off ironisch kommentiert.

Die Linkstruktur innerhalb des Narrativs geht mit einem hohen Grad an Intertextualität einher. Remix- und Mashup-Sequenzen, episodenübergreifende sowie popkulturelle Verweise steigern die Selbstreferentialität und die Intertextualität von *How I Met Your Mother*. Technisch umgesetzt werden die assoziativen Sprünge mit einem System aus Übergängen auf Bild- und Tonebene, die sich je nach Typ der Anachronie unterscheiden. Das subversive Codeelement der "Participatory Culture" findet sich bei *How I Met Your Mother* darin, dass mit fortschreitender Dauer der Serie mit den narrativen Normen gespielt wird. Nachdem die Zuseher von *Vantage Point* das "Device" des Videoarchivs erlernt haben, wird es im Finale unterwandert. Spezialeffekte wie die Visualisierung von Barneys imaginärem Graphen drücken den Code der "Hypermediacy" aus und stützen Manovichs These der "Deep Remixability".

Multitasking ist eine auf Facebook und Twitter sowie am Computer im Allgemeinen übliche Praktik. Die dabei entwickelten Skills können sich für das Subjekt beim Entschlüsseln der komplexen "Social Network Narratives" als nützlich erweisen. Sowohl *How I Met Your Mother* als auch *Vantage Point* umfassen multiple, narrative Ebenen und Handlungsbögen. Außerdem setzen in der "Participatory Culture" immer mehr Filme auf "Transmedia Storytelling". Das heißt, Social Media Plattformen werden nicht nur innerhalb des diegetischen Raums referentialisiert, sondern es werden intermediale Bezüge zwischen Film- und Seriennarrativen und der Social Media hergestellt. Zum Beispiel erweitern Profile zu Filmcharakteren auf Facebook, "Tweets", Websites, Videos, Apps und Ähnliches die Diegese auf das Web 2.0. Viele Narrative werden von Anfang an als umfassende "Storyworlds" geplant, sodass sich die Geschichte über unterschiedliche Medien erstrecken. Die Teilnahme der Zuseher wird nicht nur vor dem Bildschirm beim Enträtseln des verschachtelten Narrativs von *Vantage Point* gefordert, sondern sie sollen als Prosumer gemäß des DIY-Codes mit Beiträgen im Web 2.0 partizipieren. Die einfache Bedienung der Social Media Plattformen gestattet es auch Amateuren, Content zu

veröffentlichen. Sie haben zu *How I Met Your Mother* unzählige Wikis, Websites und Diskussionsforen ins Leben gerufen. Hat sich in der Novelle Vague der Diskurs zu Filmen mit experimenteller Narration auf spezielle Clubs und Magazine beschränkt, ist er heute durch das Web 2.0 im Mainstream verankert. Am Aufmerksamkeitsmarkt der "Affinity Spaces" kämpfen die User um Ansehen. Sie befinden sich damit im Spannungsfeld zwischen "Empowerment" und "Exploitation". Einerseits gehen sie mit ihren Beiträgen dem Bedürfnis nach Selbstexpression nach, andererseits werden sie als Adressaten und Multiplikatoren von Werbebotschaften missbraucht.

Die neuartigen, selbstnarrativen Medienpraktiken die anhand von Facebook und Twitter illustriert wurden, führen zu komplexen, anachronischen, unzuverlässigen Erzählungen, welche die Grundprinzipien der Narration, nämlich die kausale Strukturierung von Wahrgenommenem, den Werksbegriff und die Autorenschaft, infrage stellen. Manovich hebt in Bezug auf die "Remix Culture" hervor, dass die Art und Weise der Auswahl und der (Re-) Kombination eine wichtigere Rolle spielt als die Inhalte an sich. Dies trifft auch auf das "Social Network Narrative" zu. Wie die Analyse gezeigt hat, beschränkt sich die Transformation der Erzählstrategien aber auf die diskursive Ebene. Die Storys gehorchen nach wie vor traditionellen Hollywoodmustern. Aus diesem Grund scheint es übertrieben, ein "Postmodernes Kino" oder das "Ende der Narration" zu postulieren.

Die Frage nach der modifizierten Erzählweise in der "Participatory Culture" entspricht der Frage nach den historisch- und kulturell-spezifischen Technologien. Wie Elsaesser Bezug nehmend auf Games und das Spektakelkino argumentiert, gestaltet sich dieses Verhältnis aber auf keinen Fall deterministisch: "But the assumption of video-game architecture now determining narrative is as much an oversimplification as the earlier voiced complaint that special effects were driving out narrative and plot in the blockbuster film".[540] Die digitalen Technologien sind einerseits Ausdruck der kollektiven Praktiken und andererseits ermöglichen sie soziales Handeln. Im Fall von *How I Met Your Mother* liegt der Schluss nahe, dass die Produzenten bewusst mit der besonderen Erzählweise der Social Media experimentieren. Zum einen lassen sich innerhalb der Diegese Anspielungen auf Web-2.0-Phänomene nachweisen. Zum anderen wird versucht, Memes auszulösen und so intermediale Bezüge zur Social Media herzustellen. Beide Strategien zeugen vom Bewusstsein der Produzenten um die Merkmale der Social Media. Allgemein lässt

[540] Elsaesser, "Mind-Game", S. 22.

sich die Transformation der Erzählstrategien aber mit dem gesamtgesellschaftlichen Wandel und den damit einhergehenden Codes und Praktiken begründen. Facetten dieser Entwicklung sind die mobile Rezeption, die Snack-Kultur sowie die "Media Convergence". Damit frühere Medientechnologien weiterhin bestehen, müssen auch sie sich an die veränderten Artefaktbedingungen anpassen. Die bedeutendsten Transformationen der Filmrezeption gehen für David Bordwell vom Blockbuster, dem "Home Video", dem Multiplexkino und der DVD aus.[541] Wie in der vorliegenden Arbeit ausgeführt wurde, besteht der nächste Entwicklungsschritt in der Reapplizierung von modifizierten, digitalen Codes der Social Media auf das Filmnarrativ und in der Erweiterung der Diegese zu einer transmedialen "Storyworld", an deren Erzählung die Prosumer aktiv partizipieren.

[541] vgl. Bordwell, *Hollywood*, S. 4.

QUELLEN

Aarseth , Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press 1997).

Aarseth, Espen J., "The Culture and Business of Cross-Media Productions", in *Popular Communications*, Vol. 4, Nr. 3, S. 203-211 (New York: Routledge 2006).

Abbott, Horace P., *The Cambridge Introduction to Narrative* (Cambridge: Cambridge Univ. Press 2008).

Abrams, J. J. et al., *Lost* (USA: Buena Vista 2004-2010).

"About How I Met Your Mother", *CBS.com* (San Francisco: 2011, http://www.cbs.com/shows/how_i_met_your_mother/about/).

Adorno, Theodor W., "Standort des Erzählers im zeitgenössischen Roman", in *Noten zur Literatur*, S. 41-48 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1998).

Albrechtslund, Anne-Mette, "Gamers Telling Stories: Understanding Narrative Practices in an Online Community", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 16, Nr. 1, S. 112-124 (Los Angeles: SAGE 2010).

Alexander, Bryan & Alan Levine, "Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre", in *Educause Review*, Vol. 43, Nr. 6, S. 40-56 (2008, http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume43/Web20StorytellingEmergenceofaN/163262).

Alter, Nora M., "Mourning, Sound, and Vision: Jean-Luc Godard's JLG/JLG", in *Camera Obscura*, Vol. 15, Nr. 2, S. 74-103 (Durham: Duke Univ. Press 2000).

Amenábar, Alejandro, *The Others* (USA: Dimension 2001).

Anderson, Emily R., "Telling Stories: Unreliable Discourse, Fight Club, and the Cinematic Narrator", in *Journal of Narrative Theory*, Vol. 40, Nr. 1, S. 80-107 (Ypsilanti: Eastern Michigan Univ. 2010).

Anderson, Paul, "What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education", *JISC Technology and Standards Watch* (Feb. 2007, http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf).

Anderson, Paul Thomas, *Magnolia* (USA: New Line 1999).

Anderson, Paul W.S., *Alien vs. Predator* (USA: 20th Century Fox 2004).

Anderson, Tim et al., *Zork* (Cambridge: Infocom 1980).

Annaud, Jean-Jacques, *Der Name der Rose* (BRD/F/I: Constantin 1986).

Apatow, Judd, *Funny People* (USA: Universal/Columbia 2009).

Ardolino, Emile, *Dirty Dancing* (USA: Vestron 1987).

Aristoteles, *Poetik*, übersetzt von Manfred Fuhrmann (Stuttgart: Reclam 1982).

Aronofsky, Darren, *Requiem for a Dream* (USA: Artisan 2000).

Badham, John, *WarGames* (USA: MGM 1983).

Bal, Mieke, *Narratology: Intro to the theory of narrative* (Toronto: Univ. Press 1997).

"Barney's Blog", *CBS.com* (San Francisco: 2011, http://www.cbs.com/primetime/how_i_met_your_mother/community/barney_blog/index.php).

Barthes, Roland, "Der Tod des Autors", in Fotis Jannidis et al. (Hg.), *Texte zur Theorie der Autorschaft*, S. 185-193 (Stuttgart: Reclam 2000), [Orig. 1968].

Barthes, Roland: *S/Z*, übersetzt von Richard Miller (New York: Hill&Wang 1974).

Bataille, Georges, *Erotism: Death and Sensuality* (San Francisco: City Lights 1986).

Baudelaire, Charles, *The Painter of Modern Life and other Essays* (London: Phaidon 1995).

Baudrillard, Jean, *Der symbolische Tausch und der Tod*, (München: Matthes & Seitz 1982).

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation* (Ann Arbor: Univ. of Michigan Press 1994).

Bays, Carter & Craig Thomas, *How I Met Your Mother* (USA: CBS 2005-).

"Be awesome instead" (2011, www.beawesomeinstead.com).

Beck, James C., "The Concept of Narrative: An Analysis of Requiem for a Dream(.com) and Donnie Darko(.com)", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 10, Nr. 3, S. 55-82 (New Jersey: Rutgers 2004).

Beck, Ulrich, *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1986).

Benjamin, Walter, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", in *Gesammelte Schriften,* Band I, Werkausgabe Band 2, Hg. Rolf Tiedemann & Hermann Schweppenhäuser, S. 471–508 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1980).

Benjamin, Walter, "Der Erzähler: Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows," in *Erzählen: Schriften zur Theorie der Narration und zur literarischen Prosa*, ausgewählt von Alexander Honold, S. 103-128 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2007).

Benjamin, Walter, "Kleine Geschichte der Photographie", in *Gesammelte Schriften,* Band II, S. 170-184 (Frankfurt/Main: 1977).

Benjamin, Walter, "Paris, die Hauptstadt des XIX. Jahrhunderts", in *Illuminationen: Ausgewählte Schriften 1* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1974).

Bildhauer, Katharina, *Drehbuch Reloaded: Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts* (Konstanz: UVK 2007).

Bilton, Nick, "Facebook Timeline Bumps Online Narcissism Up a Notch", in *The New York Times*, 15. Nov. (New York: 2011, http://bits.blogs.nytimes.com/2011/11/15/facebook-timeline-bumps-online-narcissism-up-a-notch/?scp=1&sq=Facebook%20timeline&st=cse).

Boltanski, Luc & Eve Chiapello, *The New Spirit of Capitalism* (New York: Verso 2005), [Orig. 1999].

Bolter, Jay D. & Richard Grusin, *Remediation: Understanding Media* (Cambridge: MIT Press 1999).

Booth, Paul, "Intermediality in Film and Internet: Donnie Darko and Issues of Narrative Substantiality", in *Journal of Narrative Theory*, Vol. 38, Nr 3, S. 398-415 (Ypsilanti: Eastern Michigan Univ. 2008).

Booth, Wayne C., *Rhetoric of Fiction* (Chicago: Univ. Press 1961).

Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film* (Madison: Univ. of Wisconsin Press 1985).

Bordwell, David, *Poetics of Cinema* (New York: Routledge 2008).

Bordwell, David, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: Univ. of California Press 2006).

Bordwell, David & Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill 2010).

Borges, Jorge L., "The Garden of Forking Paths" in *Ficciones* (New York: Grove 1962), [Orig. "El jardín de senderos que se bifurcan" 1941].

Bourdieu, Pierre, *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*, Üb. Bernd Schwibs & Achim Russer (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1999).

boyd, danah m., "Social Network Sites: Public, Private, or What?" in *The Knowledge Tree* (2007, http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/?page_id=28).

boyd, danah m., "Understanding Socio-Technical Phenomena in a Web 2.0 Era", *MSR New England Lab Opening* (Cambridge: MIT 22. September 2008, http://www.danah.org/papers/talks/MSR-NE-2008.html).

boyd, danah m., "Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life", in David Buckingham (Hg.), *MacArthur Foundation Series on Digital Learning: Youth, Identity, and Digital Media Volume* (Cambridge: MIT Press 2007).

boyd, danah m. & Jeffrey Heer, "Profiles as Conversation: Networked Identity Performance on Friendster", in *Proceedings of the Hawai'i International Conference on System Sciences*, S. 59ff. (Kauai: IEEE Computer Society 2006).

boyd, danah m. et al., "Tweet, Tweet, Retweet: Conversational Aspects of Retweeting on Twitter", *HICSS-43*, S. 1-10 (Kauai: IEEE 2010).

Branigan, Edward, *Narrative Comprehension in Film* (London: Routledge 1992).

Brecht, Bertolt, "Der Rundfunk als Kommunikationsapparat", in *Schriften zur Literatur und Kunst I*, S. 132-140 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1967).

Brickman, Paul, *Risky Business* (USA: Warner 1983).

Britt, Thomas, "'Funny People' and the Advent of the Social Network Narrative", *PopMatters,* 14. August (Evanston: 2009, http://www.popmatters.com/pm/feature/109837-funny-people-and-the-advent-of-the-social-network-narrative/).

Bröckling, Ulrich, *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2007)

Bublitz, Hannelore, *Im Beichtstuhl der Medien: Die Produktion des Selbst im öffentlichen Bekenntnis* (Bielefeld: Transcript 2010).

Bucher, Hans-Jürgen et al. (Hg.), *Neue Medien – neue Formate: Ausdifferenzierung und Konvergenz in der Medienkommunikation* (Frankfurt: Campus 2010).

Burgess, Jean et al., *YouTube: Online Video and Participatory Culture* (Cambridge: Polity 2009).

Cage, David, *Fahrenheit* (Paris: Quantic Dream 2005).

Cage, David, *Heavy Rain* (Paris: Quantic Dream 2010).

Cameron, Allan, "Contingency, Order, and the Modular Narrative: 21 Grams and Irreversible", in *The Velvet Light Trap*, Nr. 58, S. 65-78 (Austin: Univ. of Texas Press 2006).

Cameron, James, *Terminator 2: Judgment Day* (USA: TriStar 1991).

Campbell, Joseph, *The Hero with a Thousand Faces* (Princeton: Univ. Press 1968).

Carmack, John et al., *Doom* (Mesquite: id Software 1993).

Carruth, Shane, *Primer* (USA: ThinkFilm 2007).

Castells, Manuel, *The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume I* (Malden: Wiley-Blackwell: 2010).

Castells, Manuel, *End of Millenium: The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume III* (Malden: Wiley-Blackwell: 2000).

Certeau, Michel de, *The Practice of Everyday Life* (Berkeley: University of California Press 1984), [Orig. *L'Invention du Quotidien, Vol. 1, Arts de Faire* (Paris 1980)].

Chan-wook, Park, *Oldboy* (Südkorea: Show East 2003).

Chatman, Seymour, "Backwards", *Narrative*, Vol. 17, Nr. 1, S. 31-55 (Columbia: Ohio State Univ. Press 2009).

Chatman, Seymour, *Coming To Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1990).

Chatman, Seymour, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1990), [Orig. 1978].

Cherry, Marc, *Desperate Housewives* (USA: Buena Vista 2004-).

Clarke, M.J., "Lost and Mastermind Narration", in *Television New Media,* Vol. 11, Nr. 2, S. 123-142 (Los Angeles: SAGE 2010).

"Classic Schmosby the Remix", *CBS* (2011, http://www.youtube.com/watch?v=q7Uqe29RAaY).

Clements, Ron & John Musker, *The Little Meermaid* (USA: Walt Disney 1989).

Craven, Wes, *Scream,* 1-4 (USA: Dimension 1996-2011).

Crawford, Chris, *Chris Crawford on Interactive Storytelling* (Berkeley: New Riders 2004).

Crowther, Will & Don Woods, *Colossal Cave Adventure,* (CRL 1976).

Csikszentmihalyi, Mihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, (New York: Harper 1991).

Curtis, Richard, *Love Actually* (UK/F: Universal 2003).

Daly, Kristen, "Cinema 3.0: The Interactive-Image", in *Cinema Journal*, Vol. 50, Nr. 1, S. 81-98 (Austin: Univ. of Texas 2010).

Dawson, Max, "Television's Aesthetic of Efficiency: Convergence Television and the Digital Short", in James Bennett & Niki Strange (Hg.), *Television as Digital Media,* S. 204-229 (Durham: Duke Univ. Press 2011).

Dawson, Max, "Little Players, Big Shows: Format, Narration, and Style on Television's New Smaller Screens", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 13, Nr. 3, S. 231-250 (New Jersey: Rutgers 2007).

Dawson, Paul, "The Return of Omniscience in Contemporary Fiction", *Narrative*, Vol. 17, Nr. 2, S. 143-161 (Columbus: Ohio State Univ. 2009).

Debord, Guy, *Society of the Spectacle* (Detroit: Black&Red 1983).

Deleuze, Gilles & Félix Guattari, *Mille Plateaux* (Paris: de Minuit 1980).

Dena, Christy, "The Future of Digital Media Culture is All in Your Head: An Argument for Integration Cultures", in *Leonardo Electronic Almanac,* Vol. 16, Nr. 2 (Cambridge: MIT Press 2008).

Dickens, Charles, *Our Mutual Friends* (London: Chapman&Hall 1865).

Distelmeyer, Jan, *Das flexible Kino: Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray* (Berlin: Bertz+Fischer 2012).

Doane, Mary Ann, *The Emergence of CinematicTime:Modernity,Contingency, the Archive* (Cambridge: Harvard Univ. Press 2002).

Döring, Nicola, "Personal Home Pages on the Web: A Review of Research", in Susan Herring (Hg.), *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 7, Nr. 3 (Bloomington: Indiana University 2002 http://jcmc.indiana.edu/vol7/ issue3/doering.html).

Dudley, Andrew, *Concepts in Film Theory* (New York: Oxford Univ. Press 1984).

Eco, Umberto, *Das offene Kunstwerk* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1977).

Ehlert, Trude (Hg.), *Zeitkonzeptionen Zeiterfahrung Zeitmessung: Stationen ihres Wandels vom Mittelalter zur Moderne* (Paderborn: Schöningh 1997).

Eig, Jonathan: "A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity", in *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, Nr. 46 (2003, http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html).

Elias, Norbert, *Über die Zeit: Arbeiten zur Wissenssoziologie II* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1984).

Ellis, David R., *Snakes on a Plane* (USA: New Line 2006).

Ellis, John, *Visible Fictions: Cinema, Television, Video* (New York: Routledge 1992).

Ellison, Nicole et al., "Managing Impressions Online: Self-presentation processes in the online dating environment", *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 11 (Bloomington: Indiana Univ. 2006, http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/ellison.html).

Ellison, Nicole et al. "Spatially Bounded Online Social Networks and Social Capital: The Role of Facebook", *Annual Conference of the International Communication Association*, (Dresden 2006, http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.85.5541&rep=rep1&type=pdf).

Elsaesser, Thomas (Hg.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (London: BFI 1997).

Elsaesser, Thomas, "The Mind-Game Film", in Warren Buckland (Hg.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, S. 14-41 (Malden: Wiley-Blackwell 2009).

Elsey, Eileen & Andrew Kelly, *In Short: A Guide to Short Film-making in the Digital Age* (London: BFO 2002).

Enzensberger, Hans Magnus, "Baukasten zu einer Theorie der Medien", *Palaver: Politische Überlegungen (1967-1973)*, S. 91-128 (Frankfurt/Main: 1974).

Erikson, Erik H., *Identität und Lebenszyklus: Drei Aufsätze* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1973).

Everett, Anna & John T. Caldwell (Hg.), *New Media: Theories and Practices of Digitextuality* (New York: Routledge 2003).

Fahle, Oliver & Lorenz Engell (Hg.), *Der Film bei Deleuze* (Weimar: Verlag der deutschen Bauhaus-Universität 1999).

Faulstich, Werner, *Filmgeschichte* (Paderborn: Fink 2005).

Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse* (Paderborn: Fink 2008).

Faulstich, Werner, "Unterhaltung als Schlüsselkategorie von Kulturwissenschaft", in Werner Faulstich & Karin Knop (Hg.), *Unterhaltungskultur,* S. 7-20 (München: Fink 2006).

Faulstich, Werner & Christian Steininger (Hg.), *Zeit in den Medien - Medien in der Zeit* (München: Fink 2002).

Fidler, Robert, *Mediamorphosis: Understanding New Media* (Thousand Oaks: Pine Forge 1997).

Field, Syd, *Screenplay*: *The Foundations of Screenwriting: A Step-by-Step Guide from Concept to finished Script* (New York: Delta 1984).

Fincher, David, *Fight Club* (USA: 20th Century Fox 1999).

Fincher, David, *Se7en* (USA: New Line 1995).

Fiske, John, *Television Culture* (New York: Methuen 1987).

Ford, John, *How Green Was My Valley* (USA: 20th Century Fox 1941).

Foucault, Michel, "Andere Räume", in Karlheinz Barck et al. (Hg.), *Aisthesis: Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, S. 34-46 (Leipzig: Reclam 1992).

Foucault, Michel, *Dits et écrits. Schriften in vier Bänden*, Band 4: 1980-1988, Hg. Daniel Defert (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2005).

Foucault, Michel, "What is an Author?", in Josué V. Harari, *Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1979), [Orig. 1969].

Franck, Georg, "Aufmerksamkeit, Zeit, Raum: Ein knapper Ausdruck für das Veränderungspotential der neuen Informationstechniken und Kommunikationsmedien", in Martin Bergelt & Hortensia Völckers (Hg.), *Zeit-Räume: Zeiträume - Raumzeiten - Zeitträume*, S. 74-88 (München: Hanser 1991).

Franck, Georg, *Ökonomie der Aufmerksamkeit: Ein Entwurf* (München: Hanser 1998).

Friedberg, Anne, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (Cambridge: MIT Press 2006).

Friedberg, Anne, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern* (Berkeley: University of California Press 1994).

Fryman, Pamela, "Ducky Tie", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 7, Episode 3, Premiere am 26. Sept. (USA: CBS 2011).

Fryman, Pamela, "First Time in New York", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 2, Episode 12, Premiere am 8. Jänner (USA: CBS 2007), [DVD: 20th Century Fox 2007].

Fryman, Pamela, "Mystery vs. History", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 7, Episode 6, Premiere am 17. Okt. (USA: CBS 2011).

Fryman, Pamela, "How I Met Everyone Else", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 3, Episode 5, Premiere am 22. okt. (USA: CBS 2007).

Fryman, Pamela, "Something Blue", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 2, Episode 22, Premiere am 14. Mai (USA: CBS 2007).

Fryman, Pamela, "Swarley", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 2, Episode 7, Premiere am 6. Nov. (USA: CBS 2006).

Fryman, Pamela, "The Best Man", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 7, Episode 1, Premiere am 19. Sept. (USA: CBS 2011).

Fryman, Pamela, "The Duel", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 1, Episode 8, Premiere am 14. Nov. (USA: CBS 2005).

Fryman, Pamela, "The Fight", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 4, Episode 10, Premiere am 8. Dez. (USA: CBS 2008).

Fryman, Pamela, "The Mermaid Theory", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 6, Episode 11, Premiere am 6. Dez. (USA: CBS 2010).

Fryman, Pamela, "The Naked Truth", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 7, Episode 2, Premiere am 19. Sept. (USA: CBS 2011).

Fryman, Pamela, "The Yips", Carter Bays & Craig Thomas, *How I Met Your Mother,* Season 3, Episode 10, Premiere am 26. Nov. (USA: CBS 2007).

Gee, James Paul, *Situated Language and Learning:A Critique of Traditional Schooling* (NewYork: Routledge 2004).

Genette, Gérard, *Narrative Discourse: An Essay in Method* (Ithaca: Cornell Univ. Press 1990), [Orig. *Figures III* (Paris: due Seuil 1972)].

Genette, Gérard, *Paratexte: Das Buch vom Beiwerk des Buches*, übersetzt von Dieter Hornig (Frankfurt/Main: Campus 1989).

Ghosh, Korbi, "'How I Met Your Mother's' Craig Thomas on Ted & Barney's Breakup, Eriksen Babies and the Future of Robarn", *Zap2it: What to watch. where to watch it*, 18. Mai (2008, http://blog.zap2it.com/frominsidethebox/2008/05/how-i-met-your-mothers-craig-thomas-on-ted-barneys-breakup-eriksen-babies-and-the-future-of-robarn.html).

Giddens, Anthony, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age* (Stanford: University Press 1991).

Godart, Jean-Luc, *À bout de souffle* (Frankreich: Films Around the World 1960).

Gondry, Michel, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (USA: Focus 2004).

Goodman, Paul, *The Structure of Literature* (Chicago: Univ Press 1954).

"Google Trends", *Google,* 16. Nov. (Mountain View: 2009, http://www.google.com/trends/hottrends?sa=X&date=2009-11-16).

Gorman, Bill, "2010-11 Season Broadcast Primetime Show Viewership Averages", *TV by the Numbers,* 1. Juni (2011, [http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/06/01/2010-11-season-broadcast-primetime-show-viewership-averages/94407/).

Greengrass, Paul, *The Bourne Supremacy* (USA: Universal 2004).

Greengrass, Paul, *The Bourne Ultimatum* (USA: Universal 2007).

Griffith, D.W., *Intolerance* (USA: Triangle 1916).

Gross, Peter, "Bastelmentalität: Ein 'postmoderner' Schwebezustand? in Thomas Schmid (Hg.), *Das pfeifende Schwein: Über weitergehende Interessen der Linken*, S. 63–84 (Berlin: Wagenbach 1985).

Gunning, Tom, *D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph* (Urbana: Univ. of Illinois Press 1994), [Orig. 1949]

Gunning, Tom, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", in Thomas Elsaesser & Adam Barker (Hg.), *Early Film: Space, Frame, Narrative* (London: BFI 1989).

Günzel, Stephan, *Raum: Ein interdisziplinäres Handbuch* (Stuttgart: Metzler 2010).

Habermas, Jürgen, *Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 1990).

Haggis, Paul, *Crash* (USA: Lionsgate 2004).

Hales, Katherine, *Writing Machines* (Cambridge: MIT Press 2002).

Haneke, Michael, *Funny Games* (Ö: Madman 1997).

Hanson, Peter, *The Cinema of Generation X: a critical study of films and directors* (Jefferson: McFarland 2002).

Harrison, Greg, *November* (USA: Sony 2005).

Hart, Jennefer et al., "Exploring the Facebook Experience: A New Approach to Usability", in *Proceedings of the 5th Nordic conference on Human-computer interaction*, S. 471-474, (New York: ACM 2008).

Hartling, Florian, *Der digitale Autor: Autorschaft im Zeitalter des Internets* (Bielefeld: Transcript 2009).

"Have You Met Ted" (2011, http://have-you-met-ted.com/).

Hecken, Thomas, *Pop: Geschichte eines Konzepts 1955-2009* (Bielefeld: Transcript 2009).

Hecken, Thomas, *Theorien der Populärkultur: Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies* (Bielefeld: Transcript 2007).

Heckerling, Amy, *Fast Times at Ridgemont High* (USA: Universal 1982).

Georg Wilhelm Friedrich Hegel, "Vorlesungen über die Ästhetik", in *Werke*, Band 13 (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001), [Orig. 1835-1838].

Heibach, Christiane, *Literatur im elektronischen Raum* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2003).

Hellquist, Paul, *BioShock* (Novato: 2K 2007).

Henderson, Brian & Martin Ann, "Tense, Mood, and Voice in Film: Notes after Genette", in "*Film Quarterly*, Vol. 36, Nr. 4, S. 4-17 (Berkeley: Univ. of California Press 1999).

Henley, Jon, "Paris's Post-it wars", in *The Guardian* (London: 30. August 2011, http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2011/aug/30/paris-post-it-wars-french).

"Help Center", *Facebook* (Palo Alto: 2011, www.facebook.com/help).

"Help Center", *Twitter* (San Francisco: 2011, support.twitter.com).

Hickethier, Knut, "Dispositiv Fernsehen: Programm und Programmstrukturen in der Bundesrepublik Deutschland", in Knut Hickethier (Hg.), *Institution, Technik, Programm: Rahmenaspekte der Programmgeschichte des Fernsehens*, S. 171-243 (München: Fink 1993).

Hickethier, Knut, "Dispositiv Fernsehen: Skizze eines Modells", in *montage/av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation,* Vol. 4, Nr. 1, S. 63-83 (Berlin: Gesellschaft für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 1995, http://www.montage-av.de/a_1995_1_4.html).

Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse* (Stuttgart: Metzler 2001).

Hickethier, Knut, "Synchron: Gleichzeitigkeit, Vertaktung und Synchronisation der Medien", in Werner Faulstich & Christian Steininger (Hg.), *Zeit in den Medien - Medien in der Zeit,* S. 111-129 (München: Fink 2002).

Hilderbrand, Lucas, "Youtube: Where Cultural Memory and Copyright Converge", in *Film Quarterly*, Vol. 61, Nr. 1, S. 48-57 (Berkeley: Univ. of California Press 2007).

Hills, Matt, *Fan Cultures* (New York: Routledge 2002).

"HIMYM-Fans.de: How I Met Your Mother Fansite & Community" (2011, http://forum.himym-fans.de/).

Hitchcock, Alfred, *Rear Window* (USA: Paramount 1954)

Hitchcock, Alfred, *Stage Fright* (USA: Warner 1950).

"Home Page", *Facebook* (Palo Alto: 2011, www.facebook.com/home.php).

Hopper, Dennis, *Easy Rider* (USA: Columbia 1969).

Horkheimer, Max & Theodor W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente* (Frankfurt/Main: Fischer 2010).

Horn, Sebastian, "Facebook: Virtueller Nebenschauplatz der Gegenwart", in *Zeitschrift für Medienpsychologie*, Vol. 19, Nr. 3, S. 126-129 (Göttingen: Hogrefe 2007).

Howard, Ron, *A Beautiful Mind* (USA: Universal 2001).

"How I Met Your Mother Fan Site and Discussion Forum" (2011, www.howimetyourmother.us).

"How I Met Your Mother Source", *Fan-Sites.org* (2011, http://himym-source.com/).

"How I Met Your Mother Tweets", *CBS.com* (San Francisco: 2011, http://www.cbs.com/primetime/how_i_met_your_mother/community/twitter/).

"How I Met Your Mother Wiki", *Wikia* (San Francisco 2011, how-i-met-your-mother.wikia.com).

"How i met your mother - season 7 - BEERCULES", *TheSvinja* (2011, http://www.youtube.com/watch?v=bkO2mHwNSn4).

Humphreys, Lee, "Mobile social networks and urban public space", in *New Media and Society,* Vol. 12, Nr. 5, S. 763-778 (Los Angeles: SAGE 2010).

Idensen, Heiko, "Schreiben/Lesen als Netzwerkaktivität: Die Rache des (Hyper-) Textes an den Bildmedien", Johannes Auer et al. (Hg.), *netzliteratur.net: Netzliteratur, Internetliteratur, Netzkunst* (http://www.netzliteratur.net/idensen/rache.htm).

Iles, Brian, "Peter's Progress", Seth MacFarlane, *Family Guy,* Season 7, Episode 16, Premiere 17. Mai (USA: Fox 2009).

Iñárritu, Alejandro González, *21 Grams* (USA: Focus 2003).

Iñárritu, Alejandro González, *Amores perros* (Mexiko: Lionsgate 2000).

Iñárritu, Alejandro González, *Babel* (USA: Paramount 2006).

"International Suit Up Day", *CBS* (2011, http://internationalsuitupday.com/).

Iser, Wolfgang, *The Implied Reader*: *Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett* (Baltimore: John Hopkins Univ. Press 1978).

Ito, Mizuko, "Technologies of the Childhood Imagination: Yugioh, Media Mixes, and Everyday Cultural Production", in Joe Karaganis & Natalie Jeremijenko (Hg.), *Structures of Participation in Digital Culture*, (Durham: Duke Univ. Press 2005, http://www.itofisher.com/mito/archives/technoimagination.pdf).

Jackson, Shelley, *Patchwork Girl* (Watertown: Eastgate 1995).

Jameson, Frederic, "Postmodernism and Consumer Society", in Hal Foster (Hg.), *The Anti-Aesthetic* (Seattle: Bay 1983).

Jameson, Fredric, *Postmodernism or The cultural logic of Late Capitalism* (Durham: Duke Univ. Press 1991).

Järvilehto, Petri, *Max Payne* (Espoo: Remedy 2001).

Jenkins, Henry et al, "Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century", *Digital Media and Learning* (Chicago: MacArthur Foundation 2006, http://digitallearning.macfound.org/site/c.enJLKQNlFiG/b.2108773/apps/nl/content2.asp?content_id=%7BCD911571-0240-4714-A93B-1D0C07C7B6C1%7D&notoc=1).

Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: Univ. Press 2006).

Jenkins, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture* (New York: Univ. Press 2006).

Jenkins, Henry, "The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Two)", *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, 13. Sept. (2009, http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html).

Jenkins, Henry, "Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling", in *Technology Review*, 15. Jänner (Cambridge: MIT 2003, http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/).

"Johannes Burger and Rudolf Bauer", *Facebook* (Palo Alto: 2011, http://www.facebook.com/JBreloaded?and=ba.rudolf&__att=iframe).

Jones, Duncan, *Source Code* (USA: Summit 2011).

Joyce, Michael, *Afternoon, a story* (Watertown: Eastgate 1990).

Juul, Jesper: "Games Telling Stories? A brief note on games and narratives", in *The International Journal of Computer Game Research,* Vol. 1, Nr. 1 (2001, http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/).

Kackman, Michael et al. (Hg.), *Flow TV: Television in the Age of Media Convergence* (New York: Routledge 2011).

Kaplan, Andreas M. & Michael Haenlein: "Users of the World, unite! The challenges and opportunities of Social Media", in *Business Horizons,* Vol. 53, S. 59-68 (Amsterdam: Elsevier 2010).

Kay, Alan & Adele Goldberg, "Personal Dynamic Media", in Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort (Hg.), *New Media Reader*, S. 393-404 (Cambridge: MIT Press 2003), [Orig. *IEEE Computer,* Vol. 10, Nr. 3, 1977].

Kayser, Wolfgang J., *Entstehung und Krise des modernen Romans* (Stuttgart: Metzler 1963).

Keen, Andrew, *Die Stunde der Stümper: Wie wir im Internet unsere Kultur zerstören* (München: Hanser 2008), [Orig. *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*, 2007).

Kelly, Richard, *Donnie Darko* (USA: Newmarket 2001).

Keough, Peter, "Vantage Points: Unintentional Laughs", The Boston Phoenix, 20. Feb. (Boston: 2008, http://thephoenix.com/boston/movies/56650-vantage-point/).

Kernan, Lisa, *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers* (Austin: Univ. of Texas Press 2004).

Kinder, Marsha, "Designing a Database Cinema", in Jeffrey Shaw & Peter Weibel (Hg.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film* S. 346-353 (Cambridge: MIT Press 2002).

Kinder, Marsha, "Hot spots, avatars, and narrative fields forever: Bunuel's legacy for new digital media and interactive database narrative", in *Film Quarterly*, Vol. 55, Nr. 4, S. 2-15 (Berkeley: Univ. of California Press 2002).

Kinder, Marsha, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (Berkeley: Univ. of California Press).

King, Geoff, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster* (London: Tauris 2000).

Kittler, Friedrich, "Computeranalphabetismus", in *Short cuts,* S. 109-133 (Frankfurt/Main: Zweitausendeins 2002).

Kittler, Friedrich, *Grammophon, Film, Typewriter* (Berlin: Brinkmann 1986).

Klinger, Barbara, *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home* (Berkeley: Univ. of California Press 2006).

Kleiner, Marcus S., "Pop-Theorie: Ein deutscher Sonderweg", in Christoph Jacke et al. (Hg.), *Pop, Populäres und Theorien: Forschungsansätze und Perspektiven zu einem prekären Verhältnis in der Medienkulturlandschaft*, S. 45-63 (Münster: LIT 2011).

Kompare, Derek, "Publishing Flow: DVD Box Sets and the Reconception of Television", in *Television & New Media* Vol. 7, Nr. 4, S. 335-360 (Los Angeles: SAGE 2006).

Kracauer, Siegfried, *Theory of Film: The redemption of Physical Reality* (Princeton: Univ. Press 1997).

Kristeva, Julia, "Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman", in Jens Uhwe (Hg.), *Literaturwissenschaft und Linguistik: Ergebnisse und Perspektiven*, Band 3, S. 345-375 (Königstein: Athenäum 1978).

Kuchenbuch, Thomas, *Filmanalyse: Theorien - Methoden - Kritik* (Wien: Böhlau 2005).

Kuhn, Markus, "Medienreflexives filmisches Erzählen im Internet: Die Webserie PIETSHOW", in *Rabbit Eye: Zeitschrift für Filmforschung*, Nr. 001, S. 19-40 (Universität Hamburg: 2010, http://www.rabbiteye.de/2010/1/kuhn_erzaehlen_im_internet.pdf).

Kurosawa, Akira, *Rashomon* (JP: Daiei 1950).

Lampe, Cliff, et al., “A Face(book) in the Crowd: Social Searching vs. Social Browsing”, in *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work,* S. 167-170 (New York: ACM 2006).

Landow, George P., *Hypertext 3.0: Critical Theory and the New Media in an Era of Globalization* (Baltimore: John Hopkins Univ. Press 2006), [Orig. 1992].

Lang, Anouk, “‘The Status is Not Quo!’ Pursuing Resolution in Web-Disseminated Serial Narrative”, in *Narrative*, Vol. 18, Nr. 3, S. 367-381 (Columbus: Ohio State Univ. Press 2010).

LaSalle, Mick, “Review: 'Vantage Point' doesn't add up”, San Francisco Chronicle, 22. Feb. (San Francisco: 2008, http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2008/02/22/DDPIV55HH.DTL&type=movies).

Laurel, Brenda (Hg.), *The Art of Human-Computer Interface Design* (Reading: Addison-Wesley 1990).

Leiendecker, Bernd, “Unreliable Narration as a source of humor in How I Met Your Mother”, *Contemporary Serial Culture: Quality TV Series in a New Media Environment International Conference*, 14.-16. Jänner (Potsdam/Babelsberg 2010, http://www.docstoc.com/docs/76775992/Download---Contemporary-Serial-Culture--Quality-TV-Series-in-a-New).

Leschke, Rainer, “Narrative Portale: Die Wechselfälle der Verzweigung und die Spiele des Erzählens”, in Rainer Leschke & Jochen Venus (Hg.), *Spielformen im Spielfilm: Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*, S: 197-224 (Bielefeld: Transcript 2007).

Levy, Emanuel, “Vantage Point with Director Pete Travis”, *Emanuel Levy: Cinema 24/7* (2011, http://www.emanuellevy.com/interview/vantage-point-with-director-pete-travis-3/).

Levy, Pierre, *Collective Intelligence: Man's Emerging World in Cyberspace* (New York: Perseus 2000).

Lim, Dennis, “A Generation Finds Its Mumble”, in *The New York Times* 19. Aug. (New York: 2007, http://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html).

Linman, Doug, *The Bourne Identity* (USA: Universal 2002).

Liptay, Fabienne & Yvonne Wold (Hg.), *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film* (München: text+kritik 2005)

Littau, Karin: “Media, Mythology and Morphogenesis: Aliens”, in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 17, Nr. 1, S. 19-36 (New Jersey: Rutgers 2011).

Louchart, Sandy & Ruth Aylett, “Narrative Theory and Emergent Interactive Narrative”, in *International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong Learning*, Vol. 14, Nr. 6, S. 506-518 (Genf: Inderscience 2004).

Lovink, Geert, "The Data Dandy and Sovereign Media: An Introduction to the Media Theory of Adilkno”, in *Fifth International Symposium on Electronic Art* (Helsinki: 1994, http://www.leonardo.info/isast/articles/datadandy.html).

Lovink, Geert, *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture* (New York: Routledge 2007).

Lucas, George, *American Graffiti* (USA: Universal 1973).

Lucas, George, *Star Wars* (USA: 20th Century Fox 1977).

Lukács, Georg, *Die Theorie des Romans: Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der großen Epik* (Darmstadt: Luchterhand 1982).

Lüders, Jenny, *Ambivalente Selbstpraktiken: Eine Foucault'sche Perspektive auf Bildungsprozesse in Weblogs* (Bielefeld: Transcript 2007).

Lynch, David, *Inland Empire* (USA: 518 Media 2007).

Lynch, David, *Lost Highway* (USA: October 1997).

Lynch, David, *Mulholland Dr* (USA: Universal 2001).

Lynch, David & Mark Frost, *Twin Peaks* (USA: CBS 1990-1991).

Lyotard, Jean-François, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge* (Minneapolis: University of Minnesota Press 1984).

MacIntyre, Alasdair, *Der Verlust der Tugend* (Frankfurt/Main: Campus 1981).

Mahne, Nicole, *Transmediale Erzähltheorie: Eine Einführung* (Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht 2007).

Maltby, Richard & Ian Craven, *Hollywood Cinema: An Introduction* (Oxford: Blackwell 1995).

Manos, James, *Dexter* (USA: Showtime 2006-).

Manovich, Lev, *Software Takes Command* (Version Nov. 2011, http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html).

Manovich, Lev, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press 2001).

Manovich, Lev: "The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?" in *Critical Inquiry,* Vol. 35, Nr. 2, S. 319-331 (Chicago: Univ. Press 2008).

Marcks, Greg, *11:14* (USA/CAN: New Line 2003).

Marschewski, Marie-Amal, "Narrative Identitätskonstruktionen und subjektives Krankheitserleben in den Tagebuchaufzeichnungen erkrankter Menschen: Eine textrekonstruktive Analyse von Krankheitstagebüchern" (Freiburg: Diss. 2007).

Martens, Marianne, "Transmedia Teens: Affect, immaterial labor, and user-generated content", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 17, Nr. 1, S. 49-68 (New Jersey: Rutgers 2011).

Maybury, John, *The Jacket* (USA: Warner 2005).

McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art* (New York: HarperPerennial 1994).

McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man* (Cambridge: MIT Press 1994).

McQuire, Scott: "Impact Aesthetics: Back to the Future in Digital Cinema? Millennial Fantasies" in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vol. 6, Nr. 2, S. 41-61 (New Jersey: Rutgers 2000).

Mechner, Jordan, *The Last Express* (San Francisco: Smoking Car 1997).

Mellencamp, Pat, "The Zen of Masculinity: Rituals of Heroism in *The Matrix",* in Jon Lewis (Hg.), *The End of Cinema As We Know It: American Film in the Nineties*, S. 83-94 (New York: Univ. Press 2001).

Mendilow, Adam A., *Time and the Novel* (New York: Humanities 1952).

Metz, Christian, *Film Language: A Semiotics of Cinema*, übersetzt von Michael Taylor (New York: Oxford Univ. Press 1974).

Michels, Pete & Peter Shin, "No Chris Left Behind", Seth MacFarlane, *Family Guy,* Season 5, Episode 16, Premiere 6. Mai (USA: Fox 2007).

Mielke, Christine, *Zyklisch-serielle Narration: Erzähltes Erzählen von 1001 Nacht bis zur TV-Serie* (Berlin/New York: de Gruyter 2006).

Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse* (Konstanz: UVK 2003).

Miller, Nancy, "Minifesto for a New Age", in *Wired*, Ausgabe 15.03 (San Francisco: 2007, http://www.wired.com/wired/archive/15.03/snackminifesto.html).

Miller, Robyn & Rand Miller, *Myst* (Spokane, Cyan 1993).

Mitchell, Kimberly J. et al., "Trends in Youth Reports of Sexual Solicitations, Harassment and Unwanted Exposure to Pornography on the Internet", in *Journal of Adolescent Health*, Vol. 40, Nr. 2, S. 116-126 (Amsterdam: Elsevier 2007).

Mitchell, William J., *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era* (Cambridge: MIT Press 1994).

Mittell, Jason, "Narrative Complexity in Contemporary American Television", in *The Velvet Light Trap,* Nr. 58, S. 29-40 (Austin: Univ. of Texas Press 2006).

Modleski, Tania, "Die Rhythmen der Rezeption: Daytime-Fernsehen und Hausarbeit", in Ralf Adelmann et al. (Hg.), *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft: Theorie - Geschichte - Analyse*, S. 376-387 (Konstanz: UVK 2002).

Montgomery, Robert, *Lady in the Lake* (USA: MGM 1947).

Müller, Eggo, "Performativ, transformativ, interaktiv: Fernsehen als Dienstleistungsagentur im digitalen Medienensemble", in *montage/av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation,* Vol. 14, Nr. 1, S. 136-154 (Berlin: Gesellschaft für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 2005, http://www.montage-av.de/pdf/141_2005/14-1_Eggo_Mueller-Performativ-transformativ-interaktiv.pdf).

Müller, Günter, "Erzählzeit und erzählte Zeit", in Elena Müller et al. (Hg.), *Morphologische Poetik: Gesammelte Aufsätze,* S. 269-286 (Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft 1968).

Mulvey, Laura, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", in Patricia Erens (Hg.), *Issues in Feminist Film Criticism*, S. 29-40 (Bloomington: Indiana Univ. Press 1990).

Mummendey, Hans D., *Psychologie der Selbstdarstellung* (Göttingen: Hogrefe 1990).

Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: Free Press 1997).

Murray, Janet H., "Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture", in Popular Communication, Vol. 4, Nr. 3, S. 185–202 (New Jersey: Lawrence Erlbaum 2006).

Murray, Simone & Alexis Weedon: "Beyond medium specificity: Adaptations, cross-media practices and branded entertainments", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 17, Nr. 3, S. 3-5 (New Jersey: Rutgers 2011).

Myrick, Daniel & Eduardo Sánchez, *The Blairwitch Project* (USA: Artisan 1999).

Näser, Torsten, "Authentizität 2.0: Kulturanthropologische Überlegungen zur Suche nach ‚Echtheit' im Videoportal YouTube", in *kommunikation@gesellschaft*, Jg. 9, Beitrag 2, n.p. (Frankfurt: 2008, http://www.soz.uni-frankfurt.de/K.G/B2_2008_Naeser.pdf).

Natali, Vincenzo, *Cube* (Canada: Cineplex-Odeon 1997).

Nelson, Robin, "Analysing TV Fiction", in Glen Creeber (Hg.), *Tele-Visions: An Introduction to Studying Televisions*, S.74ff (London: BFI 2006).

Nelson, Ted, *Literary Machines: The report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertext, thinkertoys, tomorrow's intellectual revolution, and certain other topics including knowledge, education and freedom* (Sausalito: Mindful 1981).

Nichols, Peter M., "Now Playing, Short Stories At a Web Theater Near You", in *The New York Times,* 30. Sept. (2000, http://www.nytimes.com/2000/12/30/movies/now-playing-short-stories-at-a-web-theater-near-you.html?pagewanted=all&src=pm).

Nielsen, Jakob, "The Art of Navigating through Hypertext", in *Communications of the ACM,* Vol. 33, Nr. 3 S. 296-310 (New York: ACM 1990).

Nolan, Christopher, *Inception* (USA: Warner 2010).

Nolan, Christopher, *Memento* (USA: Summit 2000).

Nolan, Christopher, *The Prestige* (USA: Warner 2006).

Nünning, Ansgar, "Unreliable, compared to what? Towards a Cognitive Theory of Unreliable narration", in Walter Grünzweig & Andreas Solbach (Hg.), *Grenzüberschreitungen: Narratologie im Kontext*, S. 53-73 (Tübingen: Francke 1999).

Nünning, Ansgar (Hg.), *Unreliable Narration; Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzähllliteratur* (Trier: WVT 1998).

O'Brian, Conan, "Just hired some out-of-work NBA players to swat raccoons off my roof", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://twitter.com/#!/ConanOBrien/status/138690180772134913).

Ochs, Elinor & Lisa Capps, "Narrating the Self", in *Annual Review of Anthropology*, Vol. 25, S. 19-43 (Palo Alto: Annual Reviews 1996).

Oettermann, Stephan, *Das Panorama: Die Geschichte eines Massenmediums* (Frankfurt/Main: Syndikat 1980).

O'Reilly, Tim, "What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", *O'Reilly* (30. September 2005, http://oreilly.com/web2/archive/ what-is-web-20.html).

Ong, Walter, *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word* (London: Methuen 1982).

Pajitnov, Alexey, *Tetris* (Russland: 1984).

Palfrey, John & Urs Gasser, *Born Digital: understanding the first generation of digital natives* (New York: Basic 2008).

Palmer, Gareth, "'The New You:' Class and transformation in lifestyle television", in Su Holmes & Deborah Jermyn, *Understanding Reality Television*, S. 173-190 (London: Routledge 2004).

"Parody, Commentary, and Fan Accounts Policy", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://support.twitter.com/articles/106373-parody-commentary-and-fan-accounts-policy).

Parsons, Charlie, *Survivor* (USA: CBS 2000-).

Perry, David, *Enter the Matrix* (Laguna Beach: Shiny 2003).

Peters, Kathrin & Andrea Seier, "Home Dance: Mediacy and Aesthetics of the Self on YouTube", in Pelle Snickers & Patrick Vonderau (Hg.), *The YouTube Reader*, S. 187-203 (Stockholm: National Library 2009).

Pethes, Nicolas, "Der Test des großen Bruders: Menschenexperiment Massenmedium", in Annette Keck & Nicolas Pethes (Hg.), *Mediale Anatomien: Menschenbilder als Medienprojektionen*, S. 351-372 (Bielefeld: Transcript 2001).

Plessner, Helmuth, *Das Problem der Öffentlichkeit und die Idee der Entfremdung* (Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht 1960).

Polanski, Roman, *Chinatown* (USA: Paramount 1974).

"Profile Page", *Facebook* (Palo Alto: 2011, http://www.facebook.com/JBreloaded/favorites).

Quart, Alissa, "Networked: Don Roos and 'Happy Endings', *Alissa Quart*, 1. Aug. (2005, http://www.alissaquart.com/articles/2005/08/networked_don_roos_and_happy_e.html).

Rada, Roy & Clare Murphy, "Searching versus Browsing in Hypertext", in *Hypermedia*, Vol. 4, Nr. 1, S. 1-30 (London: Graham 1992).

Ramis, Harold, *Groundhog Day* (USA: Columbia 1993).

Rajewsky, Irina O., *Intermedialität* (Tübingen: Francke 2002).

Reckwitz, Andreas, *Das hybride Subjekt: Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne bis zur Postmoderne* (Weilerswist: Velbrück 2006).

Reeves, Matt, *Cloverfield* (USA: Paramount 2008).

Reichert, Ramon, *Amateure im Netz: Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web2.0* (Bielefeld: Transcript 2008).

Rhimes, Shonda, *Grey's Anatomy* (USA: ABC 2005-).

Richard, Birgit, "Art 2.0: Kunst aus der YouTube! Bildguerilla und Medienmeister", in Birgit Richard & Alexander Ruhl (Hg.), *Konsumguerilla: Widerstand gegen Massenkultur*, S. 225-246 (Frankfurt/Main: Campus 2008).

Richter, Alexander & Michael Koch, "Social Software: Status quo und Zukunft", *Technischer Bericht,* Nr. 2007-01 (München: Universität der Bundeswehr 2007, http://www.unibw.de/wow5_3/forschung/social_software/).

Riepl, Wolfgang, *Das Nachrichtenwesen des Altertums mit besonderer Rücksicht auf die Römer* (Leipzig: Teubner 1913).

Rieser, Martin & Andrea Zapp (Hg.), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative* (London: BFI 2002).

"Robin Sparkles", *MySpace* (Beverly Hills: 2011, www.myspace.com/robinsparkles).

Rodowick, D. N., *The Virtual Life of Film* (Cambridge: Harvard Univ. Press, 2007).

Rosa, Hartmut, *Beschleunigung: Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne* (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2005).

Rost, Andrea & Mike Sandbothe (Hg.), *Die Filmgespenster der Postmoderne* (Frankfurt/Main: Verlag der Autoren 1998).

Ruoff, Michael, *Foucault-Lexikon: Entwicklung - Kernbegriffe - Zusammenhänge* (Paderborn: Fink 2007).

Russel, Catherine, *Narrative mortality: death, closure, and new wave cinemas* (Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 1995).

Ryan, Marie-Laure, *Avatars of Story* (Minneapolis: Univ. of Minnesota Press 2006).

Ryan, Marie-Laure, "Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media", in *Poetics Today*, Vol. 23, Nr. 4, S. 581-609 (Durham: Duke Univ. Press 2002).

Ryan, Marie-Laure, "From Narrative Games to Playable Stories Toward a Poetics of Interactive Narrative", in *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Vol. 1, S. 43-59 (Lincoln: Univ. of Nebraska Press 2009).

Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press 2001).

Ryan, Maureen, "How 'How I Met Your Mother' is not a traditional sitcom", *Chicago Tribune: The Watcher*, 15. Jan. (Chicago: 2007, http://featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment_tv/2007/01/how_i_met_your_.html).

Schamus, James, "To the rear of the back end: the economics of independent cinema", in Steve Neale & Murray Smith (Hg.), *Contemporary Hollywood Cinema* (London: Routledge 1998).

Scholes, Robert et al., *The Nature of Narrative* (London: Oxford Univ. Press 2006).

Schrader, Paul, "Beyond the Silver Screen: Have videogames and reality TV given us 'narrative exhaustion', asks legendary screenwriter Paul Schrader", in *The Guardian*, 19. Juni (London: 2009, http://www.guardian.co.uk/film/2009/jun/19/paul-schrader-reality-tv-big-brother).

Schrage, Dominik, "Das 'hybride Subjekt': ein klassifikatorisches Modell kultureller Modernisierung", in: Uwe Schimank (Hg.), *Soziologische Revue*, Heft 1, S. 34-42 (München: Oldenbourg 2008).

Schrock, Andrew & danah m. boyd, “Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content”, in *Enhancing Child Safety & Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force*, S. 73-145 (Durham: Carolina Academic Press 2008).

Schulz, Winfried, “Reconsidering Mediatization as an Analytical Concept”, in *European Journal of Communication,* Vol. 19, Nr. 1, S. 87-101 (Los Angeles: SAGE 2004).

Scott, Ridley, *Blade Runner* (USA: Warner 1982).

“Search”, *Facebook* (Palo Alto: 2011, http://www.facebook.com/search).

Sennett, Richard, *The Corrosion of Character: The Personal Consequences of Work in the New Capitalism* (New York: Norton 1999).

Sennett, Richard, *The Fall of Public Man* (New York: Norton 1974).

Shackelford, Laura, “Narrative Subjects Meet Their Limits: John Barth's "Click" and the Remediation of Hypertext”, in *Contemporary Literature*, Vol. 46, Nr. 2, S. 275-310 (Madison: Univ. of Wisconsin Press 2005).

Shamma, David A. et al., “Viral Actions: Predicting Video View Counts Using Synchronous Sharing Behaviors“, in *Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, S. 618-621 (Menlo Park: Association for the Advancement of Artificial Intelligence 2011).

Simanowski, Roberto, *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft: Kultur - Kunst - Utopien* (Reinbek: Rowohlt 2008).

Simons, Jan: “Complex Narratives”, in *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 6, Nr. 2, S. 111-126 (New York: Routledge 2008).

Singer, Ben, *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and its Contexts* (New York: Columbia Univ. Press 2001).

Specker, Markus et al, “Gestaltungsdimensionen im interaktiven digitalen Storytelling“, in A.M. Heinecke & H. Paul (Hg.), *Mensch & Computer 2006: Mensch und Computer im StrukturWandel*, S. 273-282 (München: Oldenbourg 2006).

Spector, Warren & Harvey Smith, *Deus Ex* (Dallas: Ion Storm 2000).

Spielberg, Steven, *Jurassic Park* (USA: Universal 1993).

Spigel, Lynn, “Fernsehen im Kreis der Familie: Der populäre Empfang eines neuen Mediums”, in Ralf Adelmann et al. (Hg.), *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft: Theorie - Geschichte - Analyse,* S. 214-252 (Konstanz: UVK 2002).

Stanzel, Franz K., *Theorie des Erzählens* (Göttingen: Vandenhoeck 1979).

“Startseite”, *Twitter* (San Francisco: 2011 www.twitter.com).

Steinhardt, Gerald, “Auf dem Weg zur kaleidoskopischen Wahrnehmung: Überlegungen zur Subjekt-Konstitution und Welt-Erfahrung im Zeitalter der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien”, in *Psychosozial*, S. 81-98 (Nr. 75, Gießen: Psychosozial 1999).

Stinson, Barney & Matt Kuhn, *The Bro Code* (New York: Simon&Schuster 2008).

Stinson, Barney & Matt Kuhn, *The Playbook: Suit Up, Score Chicks, Be Awesome* (New York: Simon&Schuster 2010).

“Stinson Breast Reduction”, *CBS* (2011, http://www.stinsonbreastreduction.com/).

Storey, John, *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (Essex: Pearson 2006).

Surnow, Joel & Robert Cochran, *24* (USA: 20th Century Fox 2001-2010).

Tarantino, Quentin, *Pulp Fiction* (USA: Miramax 1994).

Thomae, Dieter, *Erzähle dich selbst: Lebensgeschichte als philosophisches Problem* (München: Beck 1998).

Thomas, Rob, *Veronica Mars* (USA: Warner 2004-2006).

Thompson, Kristin, *Storytelling in Film and Television* (Harvard: Univ. Press 2003).

Tincknell, Estella & Parvati Raghuram, "Big Brother: Reconfiguring the 'active' audience of cultural studies? in Su Holmes & Deborah Jermyn, *Understanding Reality Television,* S. 252-269 (London: Routledge 2004).

Todorov, Tzvetan, *Grammaire du Décaméron* (The Hague: Mouton 1969).

Toffler, Alvin, *The Third Wave* (Melbourne: Collins 1980).

"Topsites", *Alexa Internet,* Stand 20. Nov. (San Francisco 2011, http://www.alexa.com/topsites).

Travis, Pete, *Vantage Point* (USA: Columbia 2008).

"Trendsmap", *Stateless Systems* (Melbourne: 2010 www.trendsmap.com).

Tryon, Chuck: *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence* (New Jersey: Rutgers 2009).

Turkle, Sherry, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (New York: Simon&Schuster 1995).

Twenge, Jean M. & W. Keith Campbell, *The Narcissism Epidemic: Living in the Age of Entitlement* (New York: Simon&Schuster 2009.

"Twitter Categories", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://twitter.com/#!/who_to_follow/interests).

"Twitter Gallery", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://twitter.com/#!/search/iowa/grid/photos).

"Twitter Search", *Twitter* (San Francisco: 2011, https://twitter.com/#!/search).

Tykwer, Tom, *Lola rennt* (D: Prokino 1998).

"**U**pcoming Action-Thriller Vantage Point Kicks off Promotion on ABC's 'Lost' and Super Bowl Pre-Game Show With Innovative and Unique Spots", *PR Newswire* (Culver City: 2008, http://www.prnewswire.com/news-releases/upcoming-action-thriller-vantage-point-kicks-off-promotion-on-abcs-lost-and-super-bowl-pre-game-show-with-innovative-and-unique-spots-57416262.html).

Ursu, Marian F. et al., "Interactive TV Narratives: Opportunities, Progress, and Challenges", in *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, Vol. 4, Nr. 4, S. 26-39 (New York: ACM 2008).

"**V**antage Point", *Box Office Mojo* (Seattle: 2010, http://boxofficemojo.com/movies/?id=vantagepoint.htm).

Verbinski, Gore, *Pirates of the Caribbean: At World's End* (USA: Disney 2007).

Vogler, Christopher, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (Studio City: Michael Wiese 2007).

Voss, Gabriele, *Schnitte in Raum und Zeit: Notizen und Gespräche zu Filmmontage und Dramaturgie* (Berlin: Vorwerk: 2006).

Wachowski, Andy & Lana Wachowski, *Speed Racer* (USA: Warner 2008).

Wachowski, Andy & Lana Wachowski, *The Matrix* (USA: Warner 1999).

Wachowski, Andy & Lana Wachowski, *The Matrix Reloaded* (USA: Warner 2003).

Wagner, Peter, *A Sociology of Modernity: Liberty and Discipline* (London: Routledge 1994).

Wagner, Ulrike et al., "Web 2.0 als Rahmen für Selbstdarstellung und Vernetzung Jugendlicher: Analyse jugendnaher Plattformen und ausgewählter Selbstdarstellungen von 14- bis 20-Jährigen", in *Das Internet als Rezeptions- und Präsentationsplattform für Jugendliche* (München: Institut für Medienpädagogik 2009, http://www.jff.de/dateien/Bericht_Web_2.0_Selbstdarstellungen_JFF_2009.pdf).

Walsh, Richard: "Emergent Narrative in Interactive Media", in *Narrative*, Vol. 19, Nr. 1, S. 72-85 (Columbus: Ohio State Univ. 2011).

Webb, Marc, *(500) Days of Summer* (USA: Fox Searchlight 2009).

Wehn, Karin, "Kurzfilme im Internet", *interfilm* (Berlin: 2003, http://www.interfilm.de/texte/kurzfilm_internet.pdf).

"Welcome to Facebook", *Facebook* (Palo Alto: 2011, www.facebook.com).

Welles, Orson, *Citizen Kane* (USA: RKO 1941).

Wessels, Emanuelle, 'Where were you when the monster hit?' Media convergence, branded security citizenship, and the trans-media phenomenon of Cloverfield", in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies,* Vo. 17, Nr 1, S. 69-83 (New Jersey: Rutgers 2011).

Wheedon, Joss, *Dr. Horrible's Sing-Along Blog* (USA: 2008).

Wiedemann, Carolin, *Selbstvermarktung im Netz: Eine Gouvernementalitätsanalyse der Social Networking Site ‚Facebook'* (Saarbrücken: Universitätsverlag des Saarlandes 2010).

Williams, Raymond, "Programmstruktur als Sequenz oder *flow*", übersetzt von Malte Krückels, in Ralf Adelmann et al. (Hg.), *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft: Theorie - Geschichte - Analyse,* S. 33-43 (Konstanz: UVK 2002).

Willis, Paul, "Foot Soldiers of Modernity: The Dialectics of Cultural Consumption and the 21st-Century School", in *Harvard Educational Review,* Vol. 73, Nr. 3, S. 390-415 (Cambridge: Harvard Education Press 2003).

Wittgenstein, Ludwig, *Philosophische Untersuchungen: Kritisch-genetische Edition*, herausgegeben von Joachim Schulte (Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001).

Wood, Helen & Bev Skeggs: "Spectacular Morality. 'Reality' television, individualisation and the remaking of the working class", in David Hesmondhalgh & Jason Toynbee, *The Media and Social Theory*", S. 177-193 (London: Routledge 2008).

Yoo, Hyun-Joo, *Text*, *Hypertext, Hypermedia: Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität* (Würzburg: Königshausen&Neumann 2007).

Zerweck, Bruno: "Historicizing unreliable Narration: unreliability and cultural discourse in narrative fiction", *Find Articles* (DeKalb: Northern Illinois Univ. 2001, http://findarticles.com/p/articles/mi_m2342/is_1_35/ai_97074176/?tag=mantle_skin;content).

Zhao, Shanyang et al., "Identity Construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships", in *Computers in Human Behavior*, Vol. 24, Nr. 5, S. 1816-1836 (Amsterdam: Elsevier 2008).

ANHANG

ANALYSE DER SOCIAL-MEDIA-PLATTFORMEN

	Blogger	Facebook	Flickr	LinkedIn	Tumblr	Twitter	VK	Wikipedia	Word Press	YouTube
Content	Blog-Einträge	Subjekt (limitierte Länge von Einträgen)	Fotos	Networking	Fund-stücke	Nachrichten (max. 140 Zeichen)	Subjekt (über Profil mit Wall)	Enzyklo-pädie	Blog, CMS	Videos (Vlogs)
aktive Selbst-naration	About Blog-Einträge	Profil Status Notes Photos Videos Places Share Events Pages	min Profil Fotos mit Beschreibung	CV Connections	min Profil “Share anything”	min Profil Tweets	Profil Fotos Musik Videos	(Autoren-profil)	nach Belieben Blog bis Website	Profil Channel Vlogs...
Telling	Blog-Einträge	About Me Status	Beschreibung Comments	Selbst-beschreibung	Zitate Blog-einträge	Tweets Minibio	Selbst-beschreibung Status Comments	Artikel	Blog	Selbst-beschreibung Titel Beschreibung Comments Annotations
Showing	Bilder von Freunden alles einbetten Slideshows	Fotos Videos Profil: 5 Fotos Bilder zu allen Infos	Fotos mit Geotags Videos	Profilbild Links zu Personen, Firmen	Bilder Videos Musik Links Follower Archive View	(Links, Bilder)	Profil: Bild, Fotos Fotos Videos	Bilder Videos Musik Links	nach Belieben	Videos Responses Subscribers Thumbnails
Rekombi-nieren	Blogroll diverse Views	News Feed Friendship Summary Wall Slideshow	Photostream diverse Alben, Sets, Galleries, Slideshows	All Updates PDF	Dashboard Archive	Timeline Searches Lists Retweets	News My Friends...	Main Page diverse Portale Summary Content	nach Belieben	“Remixes” Home-, Watch-Page, Categories, Größen...
Feedback	Comments +1 etc einbetten	Comments mit Link, Video, Foto Like Share Questions	Comments (CSS) Annotations Testimonials Favorites	Recommend Suggest Update	Like Reblog	Retweet Favorites	Comments mit Attachement Like Share	Diskussion Stars	Comments …	(Top-) Comments Like/Dislike Video Responses
one-to-one	Ask	(Video-) Chat Message	Message	Message	Ask	@User (öffentlich)	Chat Message	(mit Autoren)	Messages	Message Video Response
Kollaboration	ev mehrere Autoren	Groups Pages	Groups	(Firmen)	mehrere Autoren	“information network”	-	collective intel	mehrere Autoren	Remixes Video Responses
Link	nach Belieben	Personen Orte Websites Videos	Personen Orte Tags	Personen Firmen	Fotos Videos Websites Audio	Links Retweet @User #Topic Geotags	Personen	Fußnoten Quellen Artikel Websites Geotags	nach Belieben	Annotations Websites Geotags Embed
Connect	Freunde	Freunde Pages	Contacts	Connections	Follower	Follower	Freunde	(Watchlist)	Follower	Subscribers
Wahl	freie Formulare (Konsumgüter)	Wahl-Formulare (Konsumgüter	freie Formulare	freie und Wahl-Formulare	freie Formulare (auch HTML)	(frei)	freie Formulare (Konsum-güter	(frei)	freie Formulare (PHP…)	freie Formulare (Konsum-güter
Adaptierbar-keit	HTML CSS Gadgets	-	kaum	Sections	HTML CSS Templates	Profil-Layout	-	-	HTML CSS PHP Templates Themes	Channel

	Blogger	Facebook	Flickr	LinkedIn	Tumblr	Twitter	VK	Wikipedia	Word Press	YouTube
Erweiterbarkeit	Gadgets	Apps Games	Apps Premium	Apps Premium	-	(Twitpic…)	Apps	-	Widgets Plugins	minimal
Exploring	Blogroll Archives Tagcloud Geotags random Gadgets	Suche, VorschlägeTag, Pages	Datum Sets Galleries Recent 1 Year Ago Calendar Clock Interesting Map Tagcloud ...	Connections Jobs Companies Groups	Blogroll Dashboard Archive Tags Genre Activity Follower	Home #Topic similar Lists Trends (Geotags) Saved Searches	Freunde Tags Fotos	Start Portale Indexes Calendar Newest Featured: Articles Lists Pictures Lists ...	Archive Tagcloud Widgets…	Home Categories Playlists Favorites Featured Recents Tags Personen Channels
Top-Listen	Views, Comments…	-	Tags…	Linked In Today	Tags Feedback Activity	Trends Lists	-	diverse	nach Belieben	Views, Ratings...
Suchen	diverse Filter	diverse Filter	diverse Filter	diverse Filter	Tags Blogs	Personen Tweets Bilder Speichern	diverse Filter (auch Videos, Musik)	diverse Filter	nach Belieben	diverse Filter
Verfügbarkeit	chronol Blogroll Archiv	chronol Wall Algorithmus im Feed Echtzeit-Ticker	chronol Photostream Archive	Archiv (Edit-Datum)	chronol Blogroll Archiv	chronol Timeline Echtzeit	chronol Wall	Archiv (Edit- Datum)	chronol Blogroll Archiv	Recents Today This Week/ Month/Year… Archiv
Push	RSS (Links)	Notification Subscription Vorschläge von Personen, Pages, Events, Fotos, Werbung	Fotos Alben Notification	People Groups Companies …	Posts People Tags	Who to Follow	My News	(Weiter- führende Artikel)	RSS (Links)	Notification Similar
Anmerkung	*klassischer Blog*	*Interaktion* *Intertex-tualität* *Trends zu Show, Echtzeit*	*viele Funktionen zum Auffinden*	*Connections sehr hohe Intertex-tualität*	*jedes Fundstück sharen*	*kurz und simpel* *schnell*	*veralteter Facebook-Klon*	*hohe Intertex-tualität* *viele Fkt. zum Auffinden*	*Frame-work für Websites*	*Copyright-Problematik*

SEQUENZPROTOKOLL ZU *HOW I MET YOUR MOTHER*

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
1	3s	Ted erzählt Kindern von früher	Zoom trotz POV-Shot	-	Present (2030)	Szene	Singulativ	A	extradieg Future Ted	extradieg Kids	Future Ted	Future Ted (VO)	-
2	2s	Ted gesteht Robin Liebe	Flashback zu Season 1	Flashback	Past Past	Szene	Repetitiv (Season 1)	C	extradieg Future Ted	extradieg Kids	Ted	Charaktere	-
3	8s	Ted erzählt Kindern von früher	-	-	Present	Szene	Singulativ	A	extradieg Future Ted	extradieg Kids	Future Ted	Future Ted (VO)	-
4	79s	Robin hadert mit Liebeserklärung	Zusammenfassung der Ereignisse, die zu narr. Ebene (B) dieser Episode führen	Flashback	Past	Summary	Singulativ	C-B	extradieg Future Ted	extradieg Kids	Future Ted	Future Ted (VO) Charaktere	Musik
5	14s	Titel	Foto-Collage	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	29s	Robin und Lily am Flughafen	-	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
7	42s	Barneys Freeway-Theory	Woosh-Markierung; muss von Future Ted für Kinder erzählt werden	Flashback in Flashback	Past Past	Szene	Singulativ	C	extradieg Future Ted	extradieg Kids	(Future Ted) Barney	Charaktere	-
8	104s	Katie und Kyle kommen an	-	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
9	33s	Robin und die Gang in MacLaren's	Harter Schnitt zu Alkohol	Ellipse in Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
10	164s	Besuch im Empire State Building	Push-Out-Transition (Ellipse); Future Ted gibt Einführung; MySpace-Verweis	Ellipse in Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin (hält sich Ohren zu)	Future Ted (VO); Charaktere	Musik
11	28s	Barneys Erstes Mal	Zoom auf Barney; Fade (Lüge)	Flashback in Flashback	Past Past	Szene	Singulativ	D*	(extradieg Future Ted) metadieg Barney	(extradieg Kids) metadieg Gang	(Future Ted) Barney	Barney (VO)	Dirty Dancing
12	28s	Empire State Building	Lily unterbricht Barney; Harter Schnitt	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
13	49s	Lilys und Marshalls Erstes Mal	Zoom auf Marshall; Blitz-Markierung; Classical Music Verweis; Zwischentitel "12 minutes later"	Flashback in Flashback (paraliptisch)	Past Past (1996)	Ellipse	Singulativ	D	(extradieg Future Ted) metadieg Marshall	(extradieg Kids) metadieg Gang	(Future Ted) Marshall	Charaktere	Musik
14	3s	Empire State Building	-	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
15	7s	Lily und Marshalls Erstes Mal	Blitz-Markierung	Flashback in Flashback	Past Past (1996)	Szene	Singulativ	D	(extradieg Future Ted) metadieg Marshall	(extradieg Kids) metadieg Gang	(Future Ted) Marshall	Charaktere	-
16	20s	Empire State Building	-	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
17	40s	Robins Erstes Mal	Zoom auf Robin; Blitz-Markierung	Flashback in Flashback (paraliptisch)	Past Past	Szene	Singulativ	D	(extradieg Future Ted) metadieg Robin	(extradieg Kids) metadieg Gang	(Future Ted) Robin	Charaktere	Musik
18	6s	Empire State Building	-	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
19	9s	Robins Erstes Mal	Blitz-Markierung	Flashback in Flashback	Past Past	Szene	Singulativ	D	(extradieg Future Ted) metadieg Robin	(extradieg Kids) metadieg Gang	(Future Ted) Robin	Charaktere	-

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
20	41s	Empire State Building	Blackfade (Werbeunterbrechung)	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	Musik am Ende
21	89s	Ted redet mit Robin	Fade-In	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
22	54s	Lily und Marshall diskutieren	-	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Lily	Charaktere	-
23	20s	Robin und Katie diskutieren	Push-Out-Transition (Ellipse)	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	(extradieg Future Ted) non	(extradieg Kids) non	(Future Ted) Robin	Charaktere	-
24	22s	Future Ted belügt Kinder	Zoom auf Katies Gesicht; Fotomontage	Flashback (2x kurz Kids)	Past Present	Summary	Singulativ	B/A	extradieg Future Ted	extradieg Kids / non	Future Ted	Future Ted (VO); Kids	Musik
25	11s	Robin redet mit Ted in Wohnung	-	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	extradieg Future Ted	extradieg Kids	(Future) Ted	Charaktere	-
26	38s	Ted redet mit Katie	Woosh-Transition; absichtlich vorher ausgelassen! muss Future Ted Kids nachtragen	Flashback in Flashback	Past	Szene	Singulativ	B*	extradieg Future Ted	extradieg Kids	(Future) Ted	Charaktere	-
27	36s	Teds Erstes Mal	Blitz-Transition	Flashback in Flashback in Flashback	Past Past	Szene mit Pausen, Ellipses	Repetitiv	D*	(extradieg Future Ted) metadieg Ted	(extradieg Kids) metadieg Katie	(Future) Ted	Charaktere Ted (VO)	Musik
28	22s	Ted redet mit Katie	-	Flashback in Flashback	Past	Szene	Singulativ	B*	extradieg Future Ted	extradieg Kids	(Future) Ted	Charaktere	Musik
29	31s	Katie kommt zu Robin	Push-Out-Transition (Ellipse)	Flashback in Flashback	Past	Szene	Singulativ	B*	(extradieg Future Ted) metadieg Robin	(extradieg Kids) metadieg Ted	(Future Ted) Robin	Charaktere	Musik
30	10s	Robin und Ted	Woosh-Markierung	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	extradieg Future Ted	extradieg Kids	(Future) Ted	Charaktere	-
31	33s	Teds wahres Erstes Mal	Blitz-Markierung; “12mins later”	Flashback in Flashback	Past Past	Szene mit Ellipse	Repetitiv	D	(extradieg Future Ted) metadieg Ted	(extradieg Kids) metadieg Robin	(Future) Ted	Charaktere	-
32	42s	Robin und Ted	-	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	extradieg Future Ted	extradieg Kids	(Future) Ted	Charaktere	Musik setzt ein
33	60s	Zweiter Besuch im Empire State Building	Blackfade (Werbeunterbrechung)	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	extradieg Future Ted	extradieg Kids	(Future) Ted	Future Ted (VO); Charaktere	Musik
34	78s	Gang in MacLaren’s	Fade-In	Flashback	Past	Szene	Singulativ	B	extradieg Future Ted	extradieg Kids	(Future) Ted	Charaktere	Dirty Dancing Track setzt ein
35	-	Credits	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SEQUENZPROTOKOLL ZU *VANTAGE POINT*

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
0	0:30	Studios	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1	1:21	Titel	stilisierte Ausschnitte Foreshadowing	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2:01	Einführung in Setting	Overlay-Titel "Salamanca, Spain" beschleunigte Kamerafahrt Blitzaufnahmen	Ellipse	Present	Ellipse	tlw repetitiv	A/X	VO Reporter	non offen metadieg TV-Publikum	God TV-Station	tlw Reporter	VO mehrerer Reporter
3	**2:36**	**TV-Container Angie gibt Lagebericht**	**Monitore Switch**	**-**	**Present**	**Szene**	**repetitiv**	**A**	**non (explizit diegetic Angie)**	**non (offen metadieg TV-Publikum)**	**Rex Brooks**	**Charaktere**	**-**
4	3:17	Angie erwähnt Kritiker des Gipfels	Zusammenfassung der Ereignisse	-	Present	Szene	singulativ repetitiv	A	(explizit diegetic Angie)	(meta TV-Publikum)	Brooks	Charaktere	-
5	3:40	Kameramann 2 filmt Proteste	Terrorist	(Flashforward)	Present	Szene	singulativ repetitiv	A	-	-	Kameramann Brooks	Brooks	-
6	4:18	POTUS erreicht Palast	TV-Kameras Foto-Stakkato	-	Present	Szene	singulativ repetitiv	A	-	-	Brooks	Brooks	-
7	4:48	entdecken Agent Barnes	-	-	Present	Szene	singulativ repetitiv	A	-	-	Brooks	Brooks	-
8	4:57	Barnes Sicht	eigentlich falsch	(Flashforward)	Future	Szene	singulativ repetitiv	B	-	-	Barnes	Barnes	-
9	5:35	schauen sich altes Video von Barnes an	Einführung des Zurückspulens und Pausierens eines Videos	versteckter Flashback	extradieg Past	Szene mit Stretch und Ellipse im Video	multipel	A/Y	(Kevin zeigt Video)	(Brooks)	Brooks	Charaktere	-
10	6:20	Brooks dirigiert	Brooks hat als Regisseurin Macht über Perspektiven so wie real Author über diesen Film	-	Present	-	singulativ repetitiv	A	-	-	Brooks	Charaktere	-
11	8:45	Anschlag unterbricht Berichterstattung	überraschender Abbruch des Countdowns	-	Present	Szene	singulativ repetitiv	A	-	-	Brooks	Charaktere	-
12	9:08	Rewind	gesehene Einstellungen elliptisch und beschleunigt rückwärts wie Videoband; Titel "23 minutes earlier" und tickende Uhr rund um Mittag	antonymized Flashback	Past	Ellipse	repetitiv	X	offen implizit extradieg Narrator	extradieg Publikum	Brooks	-	Soundeffekte für Rewind
13	**9:38**	**Agent Barnes in Hotelzimmer Kollege Taylor ruft ihn**	**Taylor ist Teil des Komplotts**	**Flashback**	**Past**	**Szene**	**singulativ**	**B**	**-**	**-**	**Barnes**	**Charaktere**	**repetitiv VO TV-Reporter**
14	9:46	erinnert sich an Rettung des Präsidenten	blasse Farben, Slow-Motion	2 Flashbacks in Flashback	extradieg Past	Stretch	repetitiv	Y	offen implizit metadieg Barnes	implizit metadieg Barnes	Barnes	Charaktere	Soundeffekte
15	10:07	Hotelzimmer	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
16	10:29	Barnes am Weg zu Garage	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
17	12:15	POTUS in Limo	10:24 GNN läuft in Limo "Don't thank me yet"	versteckter Flashback in Flashback	A	Szene	singulativ	B/A	-	-	Barnes	Charaktere	-
18	12:25	Barnes subjektiv durch das Blitzlichtgewitter der Menge	weiße Blitze, Standbilder	Flashback	Past	Szene	singulativ	B	-	-	Barnes	Charaktere	subjektiv

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
19	13:14	Weg zum Rednerpult	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
20	13:22	Barnes glaubt Waffe entdeckt zu haben	POV-Shots, Zoom, Ellipse	Flashback	Past	Szene (Ellipse)	singulativ	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
21	13:53	Weg zum Rednerpult	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
22	15:48	überwacht Menge und Umgebung	stilisiert mit Blitzen, Reißschwenks, Standbildern, Howard mit Kamera in der Menge	Flashback	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	Soundeffekte
23	15:55	POTUS angeschossen	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	entfernter Ton
24	16:02	subjektive Schockphase von Barnes	Ghosting, Slow-Motion, Zoom, Blitze	Flashback	Past	Stretch	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	verlangsamt und distanziert
25	17:34	Barnes mischt wieder mit verhört Enrique	subjektive Einstellungen mit Reißschwenks, Zooms, Blitzen	Flashback	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
26	18:07	kommt zu Howard	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
27	18:21	Howard spult Video zurück	zeigt dass Zeit relativ; Zuseher sieht nicht was Barnes am Video sieht	versteckter Flashback in Flashback	Past B	Szene (Summary)	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
28	18:34	Bombe geht hoch	-	-	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
29	19:23	Barnes kommt zu sich	subjektiv stilisiert wie er erwacht aber keine POV-Shots, Slow-Motion,Blitze, Reißschwenks, Erinnerungsfetzen	Flashbacks in Flashback	Past B	Szene	repetitiv	B	(tlw offen implizit metadieg Barnes)	(tlw implizit metadieg Barnes)	Barnes	Charaktere	Sound aus Distanz, Flashbacks
30	20:03	Kollege stirbt	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
31	20:08	Kollege sieht Enrique	subjektive Sicht von Kollegen	Flashback	Past	Szene	repetitiv	B	-	-	Kollege	Charaktere	-
32	20:35	Barnes sieht GNN-Kameramann	-	Flashback	Past	Szene	singulativ repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
33	21:42	Barnes stürmt in GNN-Container	Level B führt Story aus A fort; beendet praktisch Flashback-Sequenz!	B holt A ein	Present	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Charaktere	-
34	21:47	Brooks gibt Informationen weiter, die sie von Barnes mithört	Brooks Perspektive!	-	Present	Szene	singulativ	B	-	-	Brooks	Charaktere	-
35	22:14	Kevin zeigt Barnes Video, auf dem er etwas entdeckt	21:54 kurz Brooks Perspektive	-	Present	Szene	repetitiv	B	-	-	Barnes	Barnes	-
36	22:18	Brooks will wissen was Barnes entdeckt hat	Brooks Perspektive! Zuseher wird abermals verheimlicht was Barnes gesehen hat	-	Present	Szene	singulativ	B	-	-	Brooks	Brooks	
37	22:37	Rewind	Bild, Ton, Uhr	antonymized Flashback	Past B	Ellipse	repetitiv	X	offen implizit extradieg Narrator	extradieg Publikum	Barnes (Brooks)	-	Soundeffekte für Rewind
38	**23:00**	**Enrique kommt zur Ausweiskontrolle am Palast**	**-**	**Flashback**	**Past**	**Szene**	**singulativ**	**C**	**-**	**-**	**Enrique**	**Charaktere**	-

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
39	23:04	er beobachtet Veronica und Javier	subjektiv OTS	Flashback	Past	Szene	repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
40	23:16	passiert Sicherheitscheck	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
41	23:28	er tauscht Blick mit Javier aus	Slow-Motion	Flashback	Past	Szene	repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
42	24:40	spricht mit Veronica, Taschenübergabe	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
43	24:53	Enrique kommt mit Polizeiausweis hinter Absperrung	Kamera verharrt länger am Podium als sein Blick	Flashback	Past	Szene	singulativ repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
44	25:11	Rede	Einstellungen der TV-Kameras, fast objektiv	Flashback	Past	Szene	repetitiv	C	-	-	TV-Publikum	Charaktere	-
45	25:39	Enrique in Gedanken	Slow-Motion, Flashback zu Veronica und Javier	Flashback in Flashback	Past C	Szene	repetitiv	C	offen implizit diegetic Enrique	offen implizit diegetic Enrique	Enrique	Charaktere	VO Flashback
46	27:09	Anschlag, er wird von Veronica hereingelegt	subjektiv, Slow-Motion, Blickwechsel mit Veronica	Flashback	Past	Szene	repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
47	27:30	Gespräch mit Barnes	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
48	27:47	er reißt sich los, Bombe explodiert	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
49	28:11	er kommt zu sich	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	Barnes aus dem Off
50	28:34	Verfolgungsjagd	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
51	28:40	trifft auf Ambulanz mit Veronica	Slow-Motion Blickaustausch	Flashback	Past	Szene	repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	VO "I'll be at the underpass"
52	30:02	Verfolgungsjagd durch Stadt	Kamera verharrt meistens länger als Enrique	Flashback	Past	Szene	singulativ repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
53	30:22	Unterführung	Zuseher wird vorenthalten mit wem er spricht	C holt B ein	Present	Szene	repetitiv	C	-	-	Enrique	Charaktere	-
54	30:43	Rewind	Bild, Ton, Uhr	antonymized Flashback	Past C	Ellipse	repetitiv	X	offen implizit extradieg Narrator	extradieg Publikum	Enrique	-	Soundeffekte für Rewind
55	**30:48**	**Helikopter-Aufnahmen**	**GNN-Einstellungen als Establishing Shots**	**Flashback**	**Past**	**Szene**	**repetitiv**	**D**	**-**	**-**	**GNN**	**GNN**	-
56	31:46	Howard filmt Umgebung	Veronica/Javier bei ihm andere Bedeutung. tlw Bild seiner Kamera mit Inserts	Flashback	Past	Szene	singulativ	D	-	-	Howard	Charaktere	-
57	32:37	Sam spricht mit Howard	Backstory	Flashback	Past	Szene	repetitiv	D	-	-	Howard	Charaktere	-
58	33:29	Anna mit Eistüte	Kamera zuerst bei Anna	Flashback	Past	Szene	repetitiv	D	-	-	Howard	Charaktere	-
59	34:16	Präsident kommt	tlw GNN, tlw seine Kamera, tlw andere Perspektive	Flashback	Past	Szene	repetitiv	D	-	-	Howard	Charaktere	-

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
60	35:58	verfolgt mit Kamera Barnes' Blick, Anschlag, filmt Enrique und Veronica	… tlw auch Blitz von Kameras	Flashback	Past	Szene	repetitiv	D	-	-	Howard	Charaktere	-
61	36:26	Panik um ihn, er ruft Familie an	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	D	-	-	Howard	Charaktere	-
62	36:33	Barnes kommt zu ihm	zuerst Sicht von Barnes!	Flashback	Past	Szene	repetitiv	D	-	-	Barnes Howard	Charaktere	-
63	37:40	Explosion	diesmal wird gezeigt was Barnes am Display sieht. Rewind des Tapes	Flashback	Past	Szene	repetitiv	D	-	-	Howard	Charaktere	-
64	39:16	Howard kommt zu sich, will Anna zu Mutter bringen, sieht tlw Verfolgungsjagd	subjektive Handkamera	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	D	-	-	Howard	Charaktere	-
65	39:42	lässt Anna bei Polizistin	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	D	-	-	Howard	Charaktere	-
66	41:44	verfolgt auch Enrique, filmt dabei	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	D	-	-	Howard	Charaktere	-
67	42:13	Howard filmt Enrique von Brücke aus	wieder neue Story-Elemente: Polizeiauto, Enrique erschossen	D holt C ein	Present	Szene	repetitiv	D	-	-	Howard	Charaktere	-
68	42:37	Anna vor rasender Ambulanz. Howard eilt zu Hilfe	tlw Slow-Motion	-	Present	Szene	repetitiv	D	-	-	Howard	Charaktere	-
69	42:57	Rewind	Bild, Ton, Uhr	antonymized Flashback	Past D	Ellipse	repetitiv	X	offen implizit extradieg Narrator	extradieg Publikum	Howard	-	Soundeffekte für Rewind
70	**43:08**	**Establishing Shots auf Kolonne**	**eigentlich falsche Sicht**	**Flashback**	**Past**	**Szene**	**repetitiv**	**E**	**-**	**-**	**God**	**-**	**-**
71	44:31	POTUS in Limousine; NSA Bedrohung; schicken Double	Angie im Hintergrund	Flashback	Past	Szene	singulativ	E	-	-	POTUS	Charaktere	-
72	44:44	falsche Kolonne erreicht Palast	eigentlich falsche Sicht	Flashback	Past	Szene	repetitiv	E	-	-	GNN God	Charaktere	-
73	45:41	POTUS in Hotel; Hintergrundinformationen zum Anschlag	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	E	-	-	POTUS	Charaktere	-
74	45:57	Kolonne beim Palast	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	E	-	-	GNN God	Charaktere	-
75	47:05	Hotel; Informationen zum Terroristen-Camp	46:46 Kamera verharrt bei Phil und Kollegen und zeigt Blickwechsel	Flashback	Past	Szene	singulativ	E	-	-	POTUS	Charaktere	-
76	47:11	Palast	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	E	-	-	GNN God	Charaktere	-
77	47:18	Hotelzimmer	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	E	-	-	POTUS	Charaktere	-
78	47:40	besteigen Tribüne	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	E	-	-	GNN God	Charaktere	-

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
79	49:25	Übertragung aus Palast am Fernsehapparat; Diskussion über Barnes; Anschlag	eigentlich falsche Einstellung von Phil	versteckter Flashback in Flashback auf TV	Past	Szene	singulativ tlw repetitiv	E	-	-	POTUS	Charaktere	-
80	50:03	Berater wollen POTUS von Angriff überzeugen	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	E	-	-	POTUS	Charaktere	-
81	51:19	Bombe vor Hotel; Debatte Angriff	-	Flashback	Past	Szene	singulativ tlw repetitiv	E	-	-	POTUS	Charaktere	-
82	51:35	Überfall	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	E	-	-	POTUS	Charaktere	-
83	51:56	Rewind	Bild, Ton, Uhr	antonymized Flashback	Past D	Ellipse	repetitiv	X	offen implizit extradieg Narrator	extradieg Publikum	POTUS	-	Soundeffekte für Rewind
84	**52:20**	**Anna bekommt Eis. Sam beobachtet sie**	**Angie am TV**	**versteckter Flashback in Flashback auf TV**	**Past**	**Szene**	**singulativ tlw repetitiv**	**F**	**-**	**-**	**Sam**	**Charaktere**	**-**
85	52:25	Sam trinkt Kaffee, schaut TV	-	versteckter Flashback in Flashback auf TV	Past	Szene	singulativ tlw repetitiv	F	-	-	Sam	Charaktere	-
86	52:29	Palast GNN-Kamera	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	F	-	-	GNN	Charaktere	-
87	53:31	Veronica und Javier Gespräch diesmal vollständig	wieder Blickwechsel mit Enrique	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Javier	Charaktere	-
88	54:09	Sam kommuniziert mit anderen via Smartphone zB Kameramann	dieser Blickwinkel ist jener der Terroristen mit Sam und seinem Smartphone als Knotenpunkt	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Sam	Charaktere	-
89	54:42	Sam ruft Rezeptionisten an; POTUS kommt an	eigentlich unmögliche Shots von Rezeption und POTUS	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Sam	Charaktere	-
90	55.09	Sam telefoniert mit Javier	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	F	-	-	Sam	Charaktere	-
91	55:24	Sam telefoniert mit Taylor	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	F	-	-	Sam	Charaktere	-
92	56:07	Javier betritt Hotel	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	F	-	-	Javier	Charaktere	-
93	56:39	Sam verlässt Café	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	F	-	-	Sam	Charaktere	-
94	56:44	spricht mit Howard	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv	F	-	-	Sam	Charaktere	-
95	57:05	gleichzeitig bereitet sich Javier im Hotel auf den Überfall vor	elliptisch wie er Waffe vorbereitet	Flashback	Past	Ellipse	singulativ	F	-	-	Javier	Charaktere	-
96	57:30	Sam beobachtet Taschenübergabe	Anna wird nicht noch einmal gezeigt	Flashback	Past	Szene	repetitiv	F	-	-	Sam	Charaktere	-
97	57:36	Javier im Hotel	-	Flashback	Past	Ellipse	singulativ	F	-	-	Javier	Charaktere	-
98	58:16	Sam aktiviert Ventilator via Handy	subjektive Schockphase von Barnes	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Sam Barnes	Charaktere	-

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
99	58:37	Javier erschießt als Zimmermädchen getarnten Agenten; Sam ruft ihn an	-	Flashback	Past	Ellipse	singulativ	F	-	-	Javier	Charaktere	-
100	59:10	Sam löst Waffe via Handy aus	-	Flashback	Past	Ellipse	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Sam	Charaktere	-
101	59:53	Javier erschießt Agenten im Kontrollraum; Sam verlässt Palast; Barnes erreicht niemanden mehr im Kontrollraum	nachdem Terrornetzwerk etabliert jetzt rasanter Wechsel zwischen Blickwinkeln; auch Barnes Sicht; diverse Einstellungen von früher	Flashback	Past	Ellipse	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Sam Javier Barnes	Charaktere	-
102	1:00:17	Rezeptionist wird zu Suicide Bomber	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	F	-	-	Rezeptionist	Charaktere	-
103	1:00:51	Veronica und Sam erschießen Javiers Bruder	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	F	-	-	Veronica	Charaktere	-
104	1:01:21	Rezeptionist bekommt noch SMS von Sam	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Rezeptionist (Sam, Javier)	Charaktere	-
105	1:01:33	Sam benutzt Frequenz des Secret Service und lenkt sie ab	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	F	-	-	Sam	Charaktere	-
106	1:02:49	Javiers Angriff; gleichzeitig rast Sam mit Krankenwagen durch die Stadt	-	Flashback	Past	Szene (Ellipse)	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Javier Sam	Charaktere	-
107	1:03:17	Ambulanz erreicht Hotel; Sam zündet Sprengstoff in Palast via Handy	auch GNN-Aufnahmen	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	F	-	-	Sam (GNN)	Charaktere	-
108	1.04:12	Barnes stürmt in GNN-Container; erkennt Taylor	Slow-Motion von Taylor	Flashback in Flashback	Past	Stretch	repetitiv	F	-	-	Barnes	Charaktere	-
109	**1:04:56**	**Quasi-Rewind**	**zwar weißer Blitz aber kein Rewind sondern Taylors Sicht zusammengefasst; stilisiert wie Erinnerungssequenz >> Barnes setzt Puzzle zusammen**	**Flashback**	**Past**	**Summary**	**repetitiv tlw singulativ**	**G**	**offen implizit Barnes**	**offen implizit Barnes**	**Taylor**	**Charaktere**	**-**
110	1:06:00	Autoverfolgungsjagd Barnes und Taylor	ab hier bricht die Videoband-Metapher ganz in sich zusammen	Flashback	Past	Szene	singulativ	G	-	-	Barnes Taylor	Charaktere	-
111	1:07:38	Veronica holt Javier mit POTUS ab	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	G	-	-	Javier	Charaktere	-
112	1:07:40	Verfolgungsjagd aus diversen Blickwinkeln; Kommunikation über Funk und Handys	"We need to tie up all the loose ends" und töten Kameramann wie Tape-Metapher	Flashback	Past	Szene (Ellipse)	repetitiv tlw singulativ	G	-	-	Barnes Javier Veronica/Sam Anna POTUS Taylor	Charaktere	-
113	1:15:51	Ambulanz erreicht Unterführung	-	Flashback	Past	Szene	repetitiv tlw singulativ	G	-	-	Howard Javier Taylor Barnes	Charaktere	-

Nr	Timecode	Handlung	Bemerkungen	Ordnung	Reichweite	Dauer	Frequenz	Ebene	Erzähler	Rezipient	POV	Stimme	Ton
114	1:17:19	Howard sieht Schüsse und Anna; Barnes zu Unterführung	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	G	-	-	Barnes Howard Taylor Javier	Charaktere	-
115	1:18:19	Barnes will Wahrheit von Taylor hören; dieser stirbt	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	G	-	-	Barnes	Charaktere	-
116	1:18:35	POTUS setzt sich zur Wehr	-	Flashback	Past	Szene	singulativ	G	-	-	POTUS	Charaktere	-
117	1:19:05	Anna sucht Mutter; Ambulanz rast auf Anna zu	Slow-Motion-Montage von Anna, Mutter, Howard, Barnes	Flashback	Past	Szene (Stretch)	repetitiv tlw singulativ	G	-	-	POTUS Anna Howard Sam	Charaktere	aus Distanz
118	1:19:37	Sam verreißt Lenkrad; Ambulanz überschlägt sich; Howard rettet Anna	weißer Blitz, Kamerafahrt die alle Blickwinkel in Slow-Motion verbindet	G holt D ein	Present	Stretch	singulativ	X	offen implizit extradieg Narrator	extradieg Publikum	God/Narrator	Charaktere	-
119	1:21:39	Barnes rettet Präsidenten aus Ambulanz	-	-	Present	Szene	singulativ	G	-	-	Barnes	Charaktere	-
120	1:22:41	Mutter bedankt sich bei Howard; er telefoniert mit Familie	Ellipse weil plötzlich Helikopter da	-	Present	Szene (Ellipse)	singulativ	G	-	-	Howard	Charaktere	-
121	1:22:59	POTUS dankt Barnes	-	-	Present	Szene	singulativ	G	-	-	Barnes	Charaktere	-
122	1:23:31	Helikopter hebt ab	Kamerafahrt ihm nach	-	Present	Szene	singulativ	G	-	-	God	Charaktere	VO GNN-Reporter
123	1:23:41	GNN-Moderator berichtet	GNN-Einstellung	-	Present	Szene	singulativ	G	offen explizit Reporter	offen metadieg TV-Publikum	TV-Publikum	Charaktere	-
124	1:30:04	Credits	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Kurzfassung

Filme und Serien wie *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Lola rennt* und *How I Met Your Mother* etablieren zunehmend subjektive, fragmentierte, assoziative Erzählformen. Es stellt sich die Frage, weshalb gerade heute diese Veränderungen bei populären Erzählungen auftreten. In dieser Diplomarbeit wird ausgehend von einem kulturwissenschaftlichen, historisch-soziologischen Standpunkt argumentiert, dass Wechselwirkungen und Parallelen zwischen den neuartigen Codes und Praktiken der Social Media und der Transformation von Film- und Fernsehnarrativen bestehen. Basierend auf Andreas Reckwitz' Ansatz zum "hybriden Subjekt" wird das Subjektmodell der "Participatory Culture" als hybride Formation von Elementen aus früheren Subjektkulturen definiert, in deren Zentrum die digitale Selbstnarration auf Blogs, Social Network Sites und Content Communitys wie YouTube und Flickr steht. Bisherige Theorien wie jene von David Bordwell, Marie-Laure Ryan, Janet Murray oder Thomas Elsaesser haben bereits Ähnlichkeiten zwischen den Computertechnologien und den aktuellen, komplexen Narrativen aufgezeigt. Die vorliegende Arbeit bezieht die Social Media als bislang vernachlässigte Einflussgröße mit ein und berücksichtigt den Wandel der Subjektkultur, in welcher die Erzählformen eingebettet sind, um die Kategorie des "Social Network Narrative" zu entwickeln. Im Zuge dessen werden die zehn meistgenutzten Social Media Plattformen auf kommunikative Praktiken und Funktionen untersucht, die im Detail anhand von Facebook und Twitter illustriert werden. Anschließend werden *How I Met Your Mother* und *Vantage Point* mit der Terminologie von Gérard Genette und Seymour Chatman analysiert und unter dem Gesichtspunkt des "Social Network Narrative" exemplarisch interpretiert. Zu den spezifischen Praktiken auf Facebook und Twitter zählen Sharing, Feedback, Verknüpfen, assoziatives Browsen und gezieltes Suchen. Die meist kollaborativen Erzählungen entstehen im Wechselspiel aus subjektivem "Telling" und dokumentarischem "Showing" unter anderem durch experimentelle Wahlentscheidungen beim Auswählen, Sortieren und Rekombinieren bestehender Inhalte. Die Entwicklung populärer Narrative zur transmedialen Erweiterung der Diegese, an deren Entschlüsselung und Erzählung die Prosumer aktiv mit Hilfe der Social Media partizipieren sollen, befindet sich allerdings noch am Anfang, weshalb das "Social Network Narrative" als ein Beitrag zur wissenschaftlichen Aufarbeitung und Systematisierung der neuartigen Erzählstrategien zu verstehen ist, der keinen Anspruch auf Endgültigkeit erhebt.

Abstract

Films and TV-Shows like *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Run Lola Run* and *How I Met Your Mother* establish increasingly subjective, fragmented and associative narratives. The question arises, why these changes happen to enter into popular narration at this very time. This thesis argues, drawing on cultural theory and historical sociology, that interdependencies and parallels between the new codes and practices of social media and the transformation of narrative strategies in film and TV exist. Making use of Andreas Reckwitz' theory of the hybridity of the self, today's "participatory culture" is defined as a hybrid formation of elements from earlier cultures of the self based on digital narration of the self on blogs, social network sites and content communities such as YouTube and Flickr. Previous approaches like those of David Bordwell, Marie-Laure Ryan, Janet Murray or Thomas Elsaesser pointed out similarities between computer technologies and current narratives of high complexity. This thesis integrates the thus far neglected influences of social media and the transformed subject formation, in which these narrative forms are embedded and develops the category of "social network narratives". In the course of elaborating this new type of narrative, the communicative practices and functions of the ten most popular social media platforms are briefly discussed with an in-depth look at Facebook and Twitter. Following the terminology of Gérard Genette and Seymour Chatman *How I Met Your Mother* and *Vantage Point* are analyzed and interpreted in the context of the "social network narrative". The specific practices on Facebook and Twitter include sharing, giving feedback, linking, associative browsing and targeted searching. The foremost collaborative narratives are constructed in interplay of subjective "telling" and documentary "showing" through experimental decision-making, while sorting, recombining and choosing from existing content. The development of popular narration towards "transmedia storytelling" involving active unraveling and participation of the prosumer using social media tools is still at its beginning. Therefore the "social network narrative" is to be considered as contribution to the scientific analysis and systematization of today's new narrative strategies and not as a final concept.

Curriculum Vitae

JOHANNES BURGER
15. November 1984
there_is_no_spoon@gmx.net

VI KNALLGRAU
seit Jänner 2012
Social Media Content- und Community-Management

THEATER-, FILM- UND MEDIENWISSENSCHAFT
Diplomstudium, Universität Wien
März 2007 - Juni 2012
Studienschwerpunkte:
- Social Media
- Storytelling
- Produktion audiovisueller Medien
- sozialwissenschaftliche Medientheorie

WASHINGTON UNIVERSITY, UNIVERSITY OF TULSA, USA
Februar - April 2011
Stipendium für
kurzfristiges wissenschaftliches Arbeiten
im Ausland

MEDIENINFORMATIK
Masterstudium, Universität Wien
März 2008 - November 2010
mit Auszeichnung bestanden
Studienschwerpunkte: Film & Animation
Titel der Masterarbeit: "Die öffentliche Privatsphäre Jugendlicher auf Social Network Sites – Eine qualitativ-empirische Untersuchung aus der Perspektive des Symbolischen Interaktionismus"

CORK INSTITUTE OF TECHNOLOGY, IRLAND
August 2007 - Dezember 2007
Erasmus-Mobilitätsprogramm

MEDIENINFORMATIK
Bakkalaureatsstudium,
TU Wien/Universität Wien
März 2004 - Februar 2007
Studienschwerpunkt:
-Design
-Informatik & Gesellschaft
Titel der Bakkalaureatsarbeit: "Die Verwundbarkeit des Internets"

GRUNDWEHRDIENST
Juli 2003 - Februar 2004
Allentsteig

BUNDESREALGYMNASIUM ZWETTL
September 1995 - Juni 2003
Matura mit Auszeichnung bestanden

SPRACHKENNTNISSE
Deutsch, Englisch, Latein

PERSÖNLICHE INTERESSEN
Social Media, Digital Storytelling,
Film, Video, Drehbuch
Design, Layout, Grafik, Fotografie, Bildbearbeitung
Gitarre, Literatur, Philosophie, Publizistik, Popkultur
Tennis, Squash, Badminton, Volleyball, Schifahren, Laufen