

Theresa Schmidtke/Martin Stobbe

»With poseable arms & gliding action!«. Jesus-Actionfiguren und die transmediale Storyworld des Neuen Testaments

Abstract

The article aims to outline the narrative universe of the New Testament as a transmedial storyworld in a diachronical perspective to ask in a second step how exactly this universe is actualized and adapted in contemporary culture. For this purpose it focuses on Jesus action figures, a category of artifacts related to the New Testament that has not been studied yet. The article suggests that these action figures should be seen as interactive media, which must be understood as satellites in the overall structure of the corresponding storyworld.

Ziel des Beitrags ist es, zunächst das Erzähluniversum des Neuen Testaments diachron als transmediale Storyworld zu plausibilisieren, um im Anschluss daran danach fragen zu können, wie genau dieses Universum in der Gegenwartskultur inszeniert und aktualisiert wird. Er konzentriert sich dabei auf eine bisher kaum untersuchte Kategorie von Artefakten mit Bezug zum Neuen Testament, nämlich Jesus-Actionfiguren. Diese sollen als interaktive Medien profiliert werden, die im Gesamtgefüge der zugehörigen Storyworld als Satelliten verstanden werden müssen.

1. Einleitung. »[T]ransmedia storytelling is very, very old«

Das Konzept des transmedialen Erzählens wird seit den frühen 2000er Jahren mit gesteigerter Aufmerksamkeit erforscht, um bestimmte Phänomene der sogenannten ›Convergence Culture‹ zu erfassen. Dahinter verbirgt sich die Idee, »[that] we are entering an era where media will be everywhere, and we will use all kinds of media in relation to one another« (JENKINS 2001: o.S.). Für Erzählungen bedeutet dies, dass nun nicht mehr nur einzelne Erzähltexte im Fokus stehen, sondern vielmehr holistische Erzähluniversen, die durch eine Vielzahl von medial höchst unterschiedlichen Artefakten gemeinsam realisiert, ausgebaut und modifiziert werden können. Mittlerweile klassische Beispiele in der Debatte sind etwa *Der Herr der Ringe*, *Star Wars*, *Harry Potter* (vgl. KLASTRUP/TOSCA 2004) oder *Matrix* (vgl. JENKINS 2007).

Der vorliegende Aufsatz folgt der Beobachtung, dass diese Art des ›Erzählens‹ kein vollkommen neues Produkt der Gegenwartskultur ist. Vielmehr wurde an einschlägigen Stellen zu Recht darauf hingewiesen, dass transmediale Narration kulturgeschichtlich bereits früh angelegt war und auch in prototypischer Form praktiziert wurde. So weist Ryan beispielsweise darauf hin, dass griechische Mythen u.a. durch Skulpturen, Architektur und Theater realisiert wurden (vgl. RYAN 2013: 362). David Bordwell, von dem auch das Zitat aus der Abschnittsüberschrift stammt, verweist außerdem auf die Homerischen Epen und die Bhagavad Gita, die mithilfe der bildendenden und performativen Künste inszeniert wurden (vgl. BORDWELL 2009: o.S.). Teil dieser historischen Hinweise ist auch immer die Bibel. Kurz erwähnt seien hier nur die vielfältigen Distributionswege biblischer Inhalte allein im Mittelalter: Neben der schriftlich fixierten Variante in Buchform, die ohnehin nur wenigen zugänglich war, fand die Verbreitung v.a. mündlich, in Predigten, performativ, in Passionsspielen und bildlich, in Gemälden und Kirchenfenstern, statt (vgl. RYAN 2013: 362).

Ziel unseres Beitrags ist es, mithilfe des Konzepts der transmedialen Storyworld (Abschnitt 2.1) das Erzähluniversum des Neuen Testaments aus seiner Genese heraus kurz zu beschreiben (Abschnitt 2.2), um im Anschluss daran danach fragen zu können, wie genau dieses Universum in der Gegenwartskultur inszeniert und aktualisiert wird (Abschnitt 2.3). Da der Beitrag aber keine umfangreiche Systematisierung dieser vielfältigen Aktualisierungen leisten kann, konzentrieren wir uns abschließend auf eine besonders bemerkenswerte und bisher wenig beachtete Kategorie von Artefakten mit Bezug zur transmedialen Storyworld des Neuen Testaments, nämlich Jesus-Actionfiguren (Abschnitt 3).

2. Das Neue Testament als transmediale Storyworld

2.1 Theoretischer Rahmen

Um die eingangs beschriebenen Phänomene zu systematisieren, greifen die meisten Theoriedesigns auf das Konzept der ›Welt‹ zurück. Diese Strategie entspricht der grundsätzlichen Konjunktur kognitionstheoretisch ausgerichteter Theorien, die über den Prozess des ›Worldbuilding‹ sprechen und damit auf die mentalen Konstruktionen abheben, die ein Artefakt bei seiner/seinem Benutzer/in anregt (vgl. HERMAN 2009: 105-117; und bereits RYAN 1991). Eine solche Herangehensweise löst den erzählerischen Inhalt von seiner medialen Plattform ab, so dass dieser über die Unterschiede der einzelnen Realisationsmedien hinweg analysierbar wird. Kurz gesagt, erlaubt der Begriff der ›Welt‹ eine artefakt- und medienübergreifende Betrachtung, die sich mit Adaption- und Intertextualitätstheorien weniger genau fassen ließe. Am besten werden diese Eigenschaften in der ersten Definition der ›transmedialen Welt‹ sichtbar, die von Lisbeth Klastrup und Susana Tosca in die Debatte eingeführt wurde:

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the »worldness« (a number of distinguishing features of its universe). (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.)

Die »abstract content systems« werden in diesem Konzept durch einzelne Artefakte aus einem beliebigen Medium gestiftet (Filme, Romane, Bilder, Comics etc.), die dann als Ur-Manifestationen gelten. Bemerkenswert ist aber vor allem die Betonung der Kollektivität des mentalen Bildes, das den Inhalt der erzählten Welt ontologisch quasi in einen öffentlich zugänglichen Raum verlegt und ihn damit grundsätzlich offen für nachträgliche Veränderungen hält. Die Pointe besteht hier also darin, dass die Welt als »abstract content systems« trotz einheitlichen Ursprungs relativ veränderbar durch später hinzutretende Artefakte bleibt. Die Eigenschaften von Welten werden abschließend in die drei Dimensionen Mythos, Topos und Ethos unterteilt. Als Mythos wird definiert: »the central knowledge one needs to have in order to interact with or interpret events in the world successfully«, das sind vor allem Figureninventar, deren Hintergrundgeschichten und die Geschichte der Welt insgesamt. Als Topos werden die physikalischen und geografischen Eigenschaften der fraglichen Welt bezeichnet, während unter Ethos die Regeln des ›normalen‹ und moralischen Verhaltens zusammengefasst werden.

Ähnlich verhält es sich im Theoriedesign von Henry Jenkins, der aber von ›fiktiven Welten‹ im Zusammenhang mit ›transmedialem Erzählen‹ spricht und damit versucht, den Prozesscharakter in den Vordergrund zu stellen:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. (JENKINS 2007: o.S.)

Er fügt außerdem hinzu: »There is no one single source or ur-text where one can turn to gain all of the information needed to comprehend [a given] universe« (JENKINS 2007: o.S.). Man merkt dieser Position ihren Fokus auf die realen Bedingungen der Unterhaltungsindustrie relativ stark an. Vom analytischen Standpunkt aus gesehen ist an Jenkins Position vor allem die kaum ausgearbeitete Unterscheidung solcher Welten, die von Anfang an in verschiedenen Medien realisiert wurden, und solcher, die im Nachhinein in anderen Medien erweitert werden, zu kritisieren, die er an anderer Stelle etwas unscharf als Adaption und Extension theoretisiert (vgl. JENKINS 2011: o.S.).

Marie-Laure Ryan nimmt hier eine narratologisch informiertere Position ein, die mit den Konzepten von Klastrup und Tosca bzw. Jenkins in Verbindung gebracht werden kann, unserer Ansicht nach aber aufgrund des erzähltheoretischen Fokus noch detailliertere Bestimmungen und Klassifikationen einer transmedialen Welt ermöglicht. So lassen sich mit Ryan etwa die drei Dimensionen Mythos, Topos und Ethos deutlich konkreter darstellen (vgl. RYAN 2013: 363). Welten werden hier zu Storyworlds, da sie explizit zeitlich gedacht werden. Entsprechend definieren sie sich über zwei Merkmalskataloge, die jeweils statische *und* dynamische Eigenschaften beinhalten. Zu den statischen Komponenten zählen:

1. Ensemble von Bewohner/innen, das meint a) Arten und Objekte und b) Figuren [Mythos]
2. »Historie« (*folklore*) dieser Bewohner/innen (Vorgeschichten, Legenden, Sagen) [Mythos]
3. Orte mit bestimmten geografischen Eigenschaften [Topos]
4. Naturgesetze [Topos]
5. gesellschaftliche Normen und Werte [Ethos]

Zu den dynamischen Komponenten zählen:

6. Physikalische Ereignisse, die für die Bewohner/innen Veränderungen bedeuten
7. Mentale Ereignisse, die den physikalischen Ereignissen Bedeutung verleihen

Solche Storyworlds können nun insgesamt drei Positionen zu medialen Artefakten einnehmen, von denen hier nur die sogenannte »Eine-Welt-viele-Texte-Relation« das transmediale Erzählen betrifft – die übrigen seien hier vernachlässigt. Bei Ryan ist sie vor allem reserviert für die Beschreibung digitaler Artefakte wie Computerspiele und Hypertexte sowie mündliche Texte, in denen der Rezipient/die Rezipientin selbst zwischen vielen Inszenierungsvarianten einer Story wählt.

Jenkins' Unterscheidung in Adaption und Extension von Welten fasst Ryan deutlich genauer, nämlich unter Rückgriff auf Doležels Konzept der Transfiktionalität in Expansion, Modifikation und Transposition (vgl. RYAN 2013: 365). Im Falle der Expansion wird eine Storyworld erweitert, indem bei-

spielsweise in anderen Artefakten neue Bewohner eingeführt, Nebenfiguren zu Helden gemacht werden, oder auch der zeitliche Rahmen ausgedehnt wird (etwa durch *sequels* und *prequels*). Modifikationen zeichnen sich durch essentiell verschiedene Versionen der originären Storyworld aus, die sie entsprechend umgestalten und damit quasi andere mögliche Versionen der Protowelt erfinden. Transpositionen hingegen behalten die dynamischen Elemente (6 und 7) der Protowelt bei, aber transferieren sie in ein anderes geografisches Design im Sinne der statischen Dimensionen. Alle drei Operationen können sowohl innerhalb eines Mediums stattfinden (und wären dann bloß transfiktional im eigentlichen Sinne) oder aber über verschiedene Medien hinweg, als transmediale Adaptionen.

Auf dieser Grundlage lassen sich nun zwei prototypische Arten von transmedialen Systemen beschreiben. Der Schneeball-Typ basiert Ryan zufolge auf drei Elementen: 1) ein Kern kanonischer Artefakte, 2) transmediale Adaptionen (meistens lizenzierte Produkte), die meist Expansionen sind, und 3) apokryphe Dokumente, produziert durch Fans (vgl. RYAN 2013: 367). Storyworlds des zweiten Typs, also solche, die auf einem Text basieren, der von vornherein als transmedialer angelegt ist, expandieren v.a. durch das Einbringen medial verschiedener Artefakte von Anfang an. Im Falle des zweiten Storyworld-Typs erfüllt jedes Medium eine bestimmte ontologische Funktion, so dass sich ein ›Gesamtbild‹ der Story nur in der Zusammenschau aller (oder zumindest möglichst vieler) medialen Repräsentationen ergeben kann (vgl. RYAN 2013: 269). Beim Schneeball-Typ werden demgegenüber beispielsweise die wichtigen Figuren und Ereignisse über verschiedene Medien hinweg so transportiert, dass die Story in jedem einzelnen Medium nachvollziehbar bleibt.

2.2 Bestimmung der Storyworld des Neuen Testaments vor ihrem genetischen Hintergrund

Die Frage, wie nun genau die Storyworld des Neuen Testaments beschaffen und wie ihr transmedialer Status zu bestimmen ist, führt unweigerlich über die Suche nach der Ur-Manifestation derselben, die im Falle des Neuen Testaments in einen komplexen Entstehungszusammenhang eingebettet ist. Faktisch basiert die Storyworld zwar auf dem realen Leben und Wirken eines historischen Jesus von Nazareth. Da dieser aber bekanntermaßen selbst keine Schriften hinterlassen hat, ist die Überlieferung seiner Lebensgeschichte seither mannigfachen niedrigstufigen Interpretationen ausgesetzt gewesen, in die zudem verschiedene mediale und generische Formen eingeflossen sind. Gerd Theißen unterteilt die Entstehung des Neuen Testaments dabei in drei Phasen (vgl. THEIßEN 2010: 114).

Die erste (etwa 30 bis 70 n. Chr.) ist vor allem eine Phase der mündlichen Überlieferung, die sich in drei sozialen Überlieferungskontexten abspielt. Dazu gehört zunächst die sogenannte ›Jüngerüberlieferung‹ durch Wandercharismatiker, die mündliche Aussagen Jesu (›Sprüche‹) predigten und sei-

nen Lebensstil performativ weiterführten. Interessant ist, dass in diesem Zusammenhang Kindheit und Passion Jesu noch keine Rolle spielen (vgl. THEIßEN 2010: 28). Die Sprüche wurden parallel, d. h. zwischen 30 und 65 n. Chr., schriftlich in der hypothetischen »Logienquelle« fixiert. Hinzu tritt zweitens die mündliche Überlieferung in Ortsgemeinden, in der sich erstmalig ergänzend die Passionsgeschichte nachweisen lässt. Sie findet eine Generation später ihre Fixierung im Markusevangelium. Drittens gehört in diese Reihe die sogenannte Volksüberlieferung, durch die nun vor allem die Wundergeschichten aus bereits vorhandenem Traditionsgut in die Storyworld des späteren Neuen Testaments gelangen (vgl. THEIßEN 2010: 31). Auch dieser Strang wird später im Markusevangelium verschriftlicht. Neben dieser mündlichen Tradierung in drei Sozialdimensionen entsteht in dieser Zeit parallel noch eine zweite neutestamentarische Gattung. Paulus entwickelt als Missionar die Briefform als Mittel, um religionspolitischen Problemen bei der Gemeindeführung entgegenzuwirken, die ab 46 unter Claudius aufkommen (vgl. THEIßEN 2010: 41). Das radikale Ethos der Wandercharismatiker (Heimatlosigkeit, Familiendistanz, Besitzkritik, Gewaltlosigkeit) wird hier zu einer »lebbareren« Variante im Zuschnitt auf sesshafte Gemeinden entschärft (vgl. THEIßEN 2010: 61). In dieser frühen Phase hat man es, so ließe sich etwas provokativ aber u.E. durchaus sinnvoll zusammenfassen, mit einer Storyworld vom zweiten Typ i.S.v. Ryan zu tun, also einer solchen, bei der sich das »Gesamtbild« nur in der Zusammenschau aller (oder zumindest möglichst vieler) medialen Repräsentationen (mündlich/schriftlich/performativ) ergibt, die zudem von verschiedenen Urhebern stammen und sogar kollektive Einflüsse aus der Gemeinschaft erhalten. Ob es zu weit geht, hier von einer prototypischen Form transmedialer Fan Fiction zu sprechen, die zur zeugnishaften Überlieferung hinzutritt und sich mit ihr vermischt, müsste durch Überlegungen aus der biblischen Einleitungswissenschaft gesondert geklärt werden. Besonders gut zu beobachten ist hier aber, wie die Storyworldkomponenten 4 (Naturgesetze) und 5 (gesellschaftliche Normen und Werte) zu den ansonsten »biographisch-faktualen« Storyworldanteilen in Form von Wundergeschichten und Abschwächung der Lebensführungsmaximen hinzutreten oder sie gar modifizieren.

Die zweite Phase der Überlieferung (etwa 70-120 n. Chr.) ist durch die Bildung einer geschlossenen Literaturgemeinschaft gekennzeichnet. In diese Phase fällt die oben bereits angedeutete Niederschrift des Markusevangeliums, das erstmalig frühere Quellen verarbeitet. Lukas und Matthäus wiederum verarbeiten gemäß der sogenannten Zwei-Quellen-Theorie Markus und die »Logienquelle«. Theißen charakterisiert die hier entstehenden Artefakte entsprechend als »ein dichtes Spiel mit intertextuellen Bezügen« (THEIßEN 2010: 114). Tatsächlich könnte man mit Bezug auf den oben entwickelten theoretischen Rahmen noch präziser davon sprechen, dass es hier zu einer ersten schneeballartig organisierten Storyworldvariante kommt, für die vorige Varianten der Storyworld adaptiert werden, ohne dass sich hier aber bereits ein fester kanonischer Kern herausgebildet hat.

Die dritte Phase der Überlieferung fällt grob ins zweite nachchristliche Jahrhundert und ist charakterisiert durch eine sich öffnende Literaturgemeinschaft. Hier entstehen Apokryphen, die Gnosis und die Apologetik, durch die sich das Urchristentum ab sofort auch nach außen hin kommuniziert (vgl. THEIßEN 2010: 116). Plausibel ist, dass in dieser Zeit (140-180 n. Chr.) dann auch die ersten Kanonisierungsbestrebungen unternommen werden, um, so eines der typischen Motive für religiöse Kanonisierung, möglichen Irrglauben auszugrenzen, indem sozusagen das Wuchern der Storyworld eingeschränkt wird. In den Kreis dieses ersten Kanons gehören die vier Evangelien, Apostelgeschichten, Episteln und Offenbarungen (vgl. POKORNÝ/HECKEL 2007: 74-82). Ungeachtet der extrem umfassenden Forschungen im Bereich der Textkritik, die aus den überlieferten Abschriften genaue Urtexte zu rekonstruieren versucht, kann man doch grob davon sprechen, dass ab diesem Zeitpunkt ein identifizierbarer Kern der Storyworld vorliegt, der als »mother ship« (JENKINS 2011: o.S.) aller anderen Manifestationen gelten darf und sich entsprechend beschreiben lässt.

Die Komponenten 1, 2, 3 und 5 in Ryans statischer Dimension sind auf den ersten Blick relativ leicht bestimmbar, was man schon daran sieht, dass vermutlich bereits bei den Leser/innen dieses Beitrags ein relativ konsistentes, wenn auch allgemeines kognitives Bild derselben vorhanden ist. Es lässt sich klar sagen, dass alle aktualisierten Artefakte Jesus von Nazareth als Protagonisten haben müssen, um als Teil der neutestamentarischen Welt zu gelten (Komponente 1), da es sich um eine figurenzentrierte Storyworld handelt. Jede Manifestation muss sich entsprechend in der Region Palästina unter römischer Besatzung irgendwann zwischen 4 v. Chr. und 31 n. Chr. situieren (Komponente 3) und sich im Milieu der jüdischen Tradition und der hellenistischen Kultur abspielen (Komponente 2; vgl. hierzu ausführlich POKORNÝ/HECKEL 2007: 32-62). Daran knüpft in spezieller Form die Komponente 5 an. Vor allem im Matthäusevangelium sind die ethischen Kernmerkmale der Lehre Jesu formuliert, also die Goldene Regel, das Doppelgebot der Nächstenliebe, die Trias aus Gerechtigkeit, Barmherzigkeit und Treue und die sechs Taten der Barmherzigkeit. Interessant daran ist aber vor allem ihr spannungsreiches Verhältnis zur Komponente 2, der jüdischen Umgebung, in die sich diese Moralprinzipien bekanntlich in ihren Nuancen kritisch einschreiben. Vor allem die Bevorzugung innerer Haltungen gegenüber rituellen Pflichten und die Ausweitung ihrer Gültigkeit und Zugänglichkeit auch auf Nicht-Juden muss als spezielles Storyworldmerkmal beachtet werden.

Sönke Finnern, einer der derzeit prominentesten deutschsprachigen Forscher im Bereich »Narratologie und Religion«, bestimmt darüber hinaus die beiden Komponenten 6 und 7 der dynamischen Storyworlddimension in den Evangelien wie folgt:

A typical Gospel scene consists of four steps: 1) Jesus travels and encounters a person; 2) action or question of the person; 3) miracle or saying of Jesus; 4) reaction of the people. Knowing this formula, the religious reader thus anticipates an outstanding event after step 2 (e. g. a miracle by Jesus), but s/he is curious as to how the miracle will be accomplished. (FINNERN 2014: o.S.)

Komplizierter gestaltet sich abschließend die Bestimmung der oben schon kurz erwähnten Komponente 4 (Naturgesetze). Der Verweis auf die Überlieferungsgeschichte hatte vor allem den Zweck, darauf hinzuweisen, dass die Wundergeschichten, die ja die Gültigkeit der realweltlichen Naturgesetze in der Storyworld in Frage stellen würden, vermutlich in parallelen Überlieferungssträngen entstanden sind. Dabei scheint ihr Status nicht ohne weiteres unter das Konzept des ›Fiktiven‹ zu fallen, da die Evangelien im Verlaufe ihrer Überlieferung den Sonderstatus als Zeugnisse der Offenbarung Gottes in Jesus erhalten haben (vgl. POKORNÝ/HECKEL 2007: 21-24). Natürlich werden die dazugehörigen Ereignisse damit aber auch nicht automatisch ›faktisch‹, lassen sie sich doch unter dem Blickwinkel eines realistischen Paradigmas nur mit Bezug auf transzendente Sinnhorizonte erklären. Linda Woodhead spricht hier davon, dass »the gospels' [...] narratives can be explained [only] as attempts to fit Jesus' life into the logic of Jewish expectation« (WOODHEAD 2004: 3). Wir klammern diese Frage hier nicht nur aus Gründen des Platzmangels, sondern auch aus systematischer Sicht aus. Unserer Meinung nach konvergieren Fragen nach dem fiktionstheoretischen Status des Neuen Testaments (oder der Bibel und anderer religiöser Erzählungen überhaupt) stets mit theologischen Fragen. Diese betreffen aber eher die Ebene der Interpretationsgeschichte und weniger die narratologisch beschreibbare Ebene der Storyworld und münden dann z.B. in Theorien über die metaphorische Bedeutung religiösen Sprechens (vgl. POKORNÝ/HECKEL 2007: 15-18). Auf der Suche nach späteren Manifestationen der soeben beschriebenen Welt, reicht es aber aus, zu wissen, ob ein jeweils identifizierbarer Inhalt dieser Welt eine verbindliche Quelle im Kanon hat, die für sich genommen nach innen konsistent ist und nach außen genügend Abgrenzung zulässt. Auf dieser Ebene hat man es mit einer Perspektiv-Verschiebung weg von expliziten Fragen der Fiktionalität hin zur Beschreibung von Welten als natürlich oder übernatürlich zu tun – oder wie Jan Alber u.a. es sagen würden: ›unnatürlich‹ (vgl. z.B. ALBER 2009). Die Storyworld des Neuen Testaments beinhaltet vor diesem Hintergrund deutlich ›übernatürliche‹ Elemente in der Komponente 4, deren (u.a. eschatologische) Bedeutung für die weitere Untersuchung unerheblich ist. Während also grundsätzlich die Naturgesetze gelten, erlaubt die Storyworld des Neuen Testaments in einzelnen Ereignissen, die eng an die Figur Jesus als Handelnden gebunden sein müssen, Wunder (v.a. Heilungen) und natürlich die Wiederauferstehung Jesu selbst.

Alle folgenden Adaptionen müssen sich ab dem Zeitpunkt der Kanonisierung im Sinne von Ryans Schneeball-Typ der Transmedialität durch die drei Operationen Expansion, Modifikation oder Transposition auf die so beschriebene Protowelt beziehen. Auf zwei spezielle Aspekte sei jedoch abschließend noch hingewiesen, insofern sie die Interpretation des Neuen Testaments als transmediale Storyworld im modernen Sinne relativieren.

Erstens besitzt die Storyworld des Neuen Testaments trotz Kanonisierung eine gewisse Offenheit in Bezug auf einige Komponenten. Im Gegensatz zu den Standardbeispielen aus der Gegenwartskultur, wie etwa der Welt von

Star Wars, deren Kern sechs Filme bilden, die alle zusammen eine kohärente Basisgeschichte erzählen, sind die Kernelemente im Falle des Neuen Testaments stark überlappend, ergänzen sich an den Rändern, sind aber teilweise auch von Anfang an widersprüchlich. In dieser speziellen Form des »synoptischen Kanons« (vier Biografien, Briefe etc.) ist die transmediale und nicht-lineare Herkunft der Storyworld (Phase 1 und 2) also sozusagen bis heute aufgehoben. Hinzu tritt für spätere Adaptionen zweitens die wichtige Frage, wer die kanontreue Adaption eigentlich prüft und regelt. Die Rede von gegenwärtigen transmedialen Storyworlds bezieht sich prinzipiell vor allem auf sogenannte Franchises, also auf transmediale Artefaktsysteme, die »top-down« von Unternehmen gesteuert werden. Weitere Adaptionen müssen entsprechend lizenziert werden oder fallen in den Bereich der Fan Fiction, die nur bedingt auf die verbindlichen Kernkomponenten der Storyworld Einfluss nehmen kann. Natürlich steht die Lebensgeschichte Jesu unter keiner Lizenz, gleichzeitig wachen aber ab einer bestimmten historischen Phase die Kirchen mit mehr oder weniger strenger Rigorosität über die Einhaltung von so etwas wie Bibeltreue. Diese stützt sich aber nicht auf Patente und Urheberrecht, sondern – und das verstärkt heute – auf Zuspruch durch die christliche Gemeinde, die so gesehen die letzte Kontrollinstanz möglicher Adaptionen ist. Entsprechend hängt es vom gesellschaftlichen Status der Kirchen ab, wie die Storyworld des Neuen Testaments adaptiert und transformiert werden kann und wird.

2.3 Spätere und gegenwärtige Aktualisierungen der transmedialen Storyworld des Neuen Testaments

Trotz des prinzipiellen Bilderverbots lassen sich bereits erste visuelle Adaptionen im direkten Anschluss an diese Kanonisierungsphase nachweisen (vgl. KRUSE/WAGENSOMMER 2013: 158), die wir hier nicht einmal andeutungsweise in ihren mannigfachen Formen beschreiben können. Es muss ein kurzer Hinweis darauf ausreichen, dass es sich dabei typischerweise um Darstellungen von Jesus selbst handelt, der in eine spezifische Szene des Neuen Testaments eingebunden ist wie etwa das letzte Abendmahl oder natürlich die Kreuzigung selbst, so dass man vor allem von Adaptionen der Komponenten 1 und 6 sprechen kann. In jedem Fall ist bei diesen Darstellungen, die vom 3. Jahrhundert bis heute reichen, eine Tendenz erkennbar, die darin besteht, dass die jeweilige Manifestation der neutestamentarischen Storyworld in den meisten Fällen eine illustrative, erbauliche und wahrscheinlich auch didaktische Funktion hat – und dadurch bis auf wenige Ausnahmen deutlich an einer Variante der kanonischen Ur-Manifestation ausgerichtet ist. Sie tendieren deshalb dazu, der Storyworld durch ihre spezifische Medialität notwendig Mikrodetails hinzuzufügen, wie etwa eine Haarfarbe oder eine bestimmte Art, den Bart zu tragen, eine bestimmte Art der Bekleidung o. ä., die in den Texten größtenteils nicht, oder nur andeutungsweise, beschrieben sind. Aus diesem

medialen Storyworld-Bereich stammt deshalb auch prinzipiell das Spektrum der möglichen optischen Gestalt von Jesus.

Erst im 20. Jh. tauchen dann tiefgreifend expansive, modifizierende und transponierende Artefakte auf, die das Leben Jesu deutlich abweichend von seiner kanonischen Beschreibung darstellen. Eine Steigerung dieser Tendenz findet sich letztlich in der Spätmoderne, was nicht zuletzt mit einer verstärkten Säkularisierung (im Sinne eines sozialen Bedeutungsverlustes von Kirchen) zusammenhängen dürfte. Zu nennen sind hier bspw. Computer- und Konsolenspiele (z.B. *King of Kings. The Early Years* [1991]), Comics (z.B. *Jesus Christ. In the Name of the Gun* [2008]), Kino- und Fernsehfilme (z.B. *Monty Python's Life of Brian* [1979], *Dogma* [1999], *The Passion of the Christ* [2004]), Musicals (*Jesus Christ Superstar*), Popmusik-Alben (*Sheezus* [2014] von Lily Allen, *Rock N Roll Jesus* [2007] von Kid Rock) und Spielzeuge/Spielsets. Auf diesen letzten Bereich konzentriert sich der nächste Abschnitt.

3. Jesus-Actionfiguren und die transmediale Storyworld des Neuen Testaments

3.1 Analysekategorien

Im Folgenden soll eine Reihe von Jesus-Actionfiguren als exemplarische, gegenwärtige Manifestation der transmedialen Storyworld des Neuen Testaments analysiert werden. Diese Art der Manifestation ist deshalb besonders interessant, weil sie einerseits ein relativ neues Phänomen ist (Bibel-Actionfiguren im Allgemeinen gibt es seit ca. 15 Jahren) und andererseits eine spezifische Möglichkeiten der Aktualisierung der Storyworld darstellt, die sie von anderen Medienformaten abhebt. So bemerkt Jenkins:

A transmedia text does not simply disperse information: it provides a set of roles and goals which readers can assume as they enact aspects of the story through their everyday life. We might see this performative dimension at play with the release of action figures which encourage children to construct their own stories about the fictional characters [...]. (JENKINS 2007: o.S.)

Er bringt hier einen Aspekt zur Sprache, der in bisherigen Forschungsbeiträgen zu transmedialen Storyworlds noch kaum beachtet worden ist: die performative Aktualisierung, die, so die These, besonders im Falle von Actionfiguren anzunehmen ist.

Die konkreten Eigenschaften von Actionfiguren sind in der Forschung noch nicht näher systematisiert worden. Aus diesem Grund orientieren wir uns hier an dem ausführlichen Artikel zu Actionfiguren aus der englischsprachigen Wikipedia. Hier wird ein interessanter Systematisierungsentwurf vorgelegt, der die Eigenschaften von Actionfiguren nach den Kategorien »Beweg-

lichkeit, »Accessoires« und »Action-Eigenschaften« einteilt.¹ Beweglichkeit meint dabei die verschiedenen Optionen, Kopf, Arme, Beine und Rumpf der Figur zu positionieren, die Accessoires meinen natürlich zusätzliche Gegenstände, die einer Figur beigegeben sind und zuletzt bezeichnen die Action-Eigenschaften alles, was der Figur Fähigkeiten verleiht und ästhetischer oder handlungsorientierter Natur ist, ohne dass es zu den beiden anderen Kategorien gehört. Dazu gehören z.B. ausfahrbare Teile oder Leuchtfarben.

Im Folgenden sollen insgesamt vier verschiedene Actionfiguren nach diesen Kategorien näher analysiert werden, um ihre Eigenschaften den Komponenten der neutestamentarischen Storyworld zuordnen zu können.

3.2 Dashboard-Jesus



Abb. 1:
Dashboard-Jesus

Beim ersten Beispiel handelt es sich um Dashboard-Jesus, eine 4,5 Zoll große Figur, die seit 2001 auf dem Markt erhältlich ist. Ihre Gelenke selbst sind vollständig unbeweglich, lediglich die Befestigung an einer Sprungfeder, die idealerweise auf dem Armaturenbrett eines Fahrzeugs anzubringen ist, vermittelt hier den Eindruck einer Ganzkörperbewegung. Ebenso fehlen ihr spezifische Accessoires und Action-Eigenschaften vollständig. In Bezug auf die Komponenten der neutestamentarischen Storyworld findet sich hier zunächst Komponente 3, wobei kein bestimmter Ort benannt wird, aber anhand der aufgemalten Kleidung eine bestimmte Zeit und ein bestimmter geografischer Raum inferiert werden kann. Der Dashboard-Jesus trägt nämlich Sandalen, eine weiße Tunika sowie eine rote Schärpe – Kleidungsstücke, die historisch

¹ Vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/action_figure [letzter Zugriff: 15.07.2014].

dem typischen Kleidungsstil der griechisch-römischen Zeit des Neuen Testaments entsprechen. Der Bezug zu Komponente 1, dass es sich bei der Figur nämlich um Jesus selbst handelt, wird ebenfalls visuell ausweisbar durch ihr langes braunes Haar und den Bart – dies sind für sich keine distinkten Merkmale, jedoch stehen sie in der Tat in der oben kurz erwähnten langen Tradition der Jesus-Visualisierung. Interessanterweise ist aber das distinkte Merkmal, an dem eindeutig festgemacht werden kann, dass es sich hier tatsächlich um eine Jesus-Figur handelt, ein paratextuelles, nämlich die Beschreibung auf der Verpackung der Figur: Hier findet sich der Name Jesu und auch eine Beschreibung, die sie gleichzeitig und abschließend zur Komponente 5 (Normen und Werte) in Beziehung setzt: »If you don't have a car, stick him up somewhere that you could use a little peace, serenity or forgiveness«. Die Figur soll also, so kann geschlossen werden, an die ethischen Prinzipien der Lehre Jesu innerhalb der eigenen Lebenswelt erinnern, was durch Aufkleben an einem gut sichtbaren Ort geschieht. Alle anderen Komponenten der neutestamentarischen Storyworld werden hingegen nicht adressiert, was zusammengefasst bedeutet, dass diese Figur sie in einer schwachen Variante expandiert.

3.3 Jesus with Poseable Arms & Gliding Action



Abb. 2:
Jesus with Poseable Arms & Gliding Action

Beim Jesus with Gliding Action handelt es sich um eine Actionfigur aus demselben Jahr, die mit 5,25 Zoll deutlich größer als Dashboard-Jesus ist. Auch ihr fehlen sämtliche Accessoires, sie ist dafür aber beweglich, nämlich durch sogenannte ›Cut‹-Gelenke der Schultern (drehbar um 360° in einer Dimension) und ein zusätzliches ›T‹-Gelenk der Unterarme (drehbar bis zu 90° in einer

Dimension). Auf diese Weise werden verschiedene Gesten ermöglicht. Des Weiteren besitzt diese Figur eine charakteristische und namensgebende Action-Eigenschaft: Auf ihrer Unterseite sind Rollen angebracht, die der Figur eine gleitende Fortbewegung zulassen.

Was die äußere Erscheinung (Kleidung, Gesicht/Frisur) der Actionfigur betrifft, harmoniert diese mit der zuvor beschriebenen, so dass die Komponenten 1 und 3 als identisch realisiert gelten können. Aufgrund der eben benannten Action-Eigenschaft und der Gelenke werden aber darüber hinaus nun verschiedene Aktualisierungen von Ereignissen möglich (Komponente 6). Naheliegend ist eine Aktualisierung der Wundergeschichte des Neuen Testaments, in der Jesus über das Wasser wandelt (Mk 6, 45-51). Aufgrund ihrer Beweglichkeit ist es außerdem möglich, mit der Figur deiktische Gesten zu simulieren, die implizieren, dass sie eine Rede hält oder auch betet. Hier bleibt die Interpretierbarkeit aber relativ weiträumig. Auch im Falle dieser Jesus-Actionfigur wird die ethische Dimension der neutestamentarischen Storyworld (Komponente 5) primär über paratextuelle Hinweise aktualisiert, konkret durch den Text auf der Verpackungsrückseite. Hier finden sich Passagen aus verschiedenen Evangelien, die die wichtigsten Bestandteile der christlichen Dogmatik beinhalten und die als Angebote möglicher Aktualisierungen interpretiert werden können. Interessanterweise beinhalten die zitierten Passagen jeweils eine Aussage Jesu, die dort auch in direkter Rede wiedergegeben wird. Auf diese Weise, so könnte man schließen, wird noch einmal deutlicher angeregt, die Aktualisierung auch aus der Perspektive Jesu vorzunehmen. Man könnte etwa durch Vorlesen so tun, als halte er eine Predigt.

3.4 Deluxe Miracle Jesus



Abb. 3:
Deluxe Miracle Jesus

Diese Actionfigur aus dem Jahr 2003 stammt vom selben Hersteller, hat dieselbe Größe und kann als eine erweiterte Version des Gliding-Action-Jesus angesehen werden. Auch hier sind ›Cut- und ›T-Gelenke in Schultern und Armen eingebracht. Zusätzlich ist die Figur aber noch mit einigen Accessoires ausgestattet, das sind zwei Fische, fünf Brote und ein Krug, der gewendet werden kann und entweder einen blauen oder einen roten Inhalt zeigt. Außerdem ist die Figur mit einer entscheidenden Action-Eigenschaft ausgestattet, nämlich mit in der Dunkelheit leuchtenden Handflächen, die technisch durch Bemalung mit fluoreszierender Farbe umgesetzt sind.

Die neutestamentarische Storyworld wird in Bezug auf die äußere Erscheinung der Actionfigur wieder ähnlich zu den anderen beiden Figuren aktualisiert, allerdings trägt Jesus hier einen roten Mantel statt einer roten Schärpe. Im Falle dieser Figur ist der Anschluss an Komponente 6 aber am explizitesten angelegt: Durch deren Accessoires und Action-Eigenschaften wird es möglich, mehrere, teilweise sehr spezifische Wundergeschichten nachzuspielen. Das betrifft einerseits solche, die sich auf Heilungs- und Erweckungswunder beziehen, inszenierbar aufgrund der leuchtenden Hände. Auch wäre denkbar, dass ebenfalls Kategorie 7 (mentale Ereignisse) präsent ist, denn die leuchtenden Hände weisen für sich auf eine von innen, d. h. aus dem Geist kommende Handlung hin, die dann durch äußerliche Resultate sichtbar wird. Über die verschiedenen Accessoires werden auch weitere Wunder spielbar, denn die Fische, Brote und der Krug ermöglichen es, das Nahrungswunder der ›Speisung der 5000‹ zu aktualisieren. Der Krug hingegen spielt auf das Wunder der Verwandlung von Wasser in Wein auf der Hochzeit von Kana an. Beide Wundergeschichten werden im Übrigen auch auf der Verpackung erwähnt und provozieren damit abermals über paratextuelle Signale ein bestimmtes Spielziel.

Auffällig wird hier allerdings, dass es aber ebenso möglich wäre, mithilfe des Krugs, der Fische und der Brote auch andere, abweichende (Wunder-)Geschichten zu spielen. So wäre z.B. ein Szenario denkbar, in dem Jesus Wein in Wasser verwandelt, anstatt umgekehrt, und ermöglicht so eine explizite, räumlich-zeitlich auf den Akt des Spielens begrenzte Modifikation der neutestamentarischen Storyworld. Genauso könnte er Fische und Brotlaib einfach selbst verspeisen, was gleichsam in die Komponente 5 (Ethos) eingreifen würde. Anders verhält es sich mit den leuchtenden Händen. Diese anders zu gebrauchen als im Nachspielen eines Heilungswunders erscheint beinahe ausgeschlossen. Im Gegenzug ist es aber durchaus möglich, ein Heilungswunder mit einer Jesus-Actionfigur zu ›spielen‹, die keine leuchtenden Hände besitzt. Aus beiden Beobachtungen kann geschlussfolgert werden, dass besonders die materiellen (und auch paratextuellen) Eigenschaften von Figuren eine bestimmte Art von Aktualisierung einer Storyworld provozieren – dass diese Aktualisierungen jedoch nicht immer absolut an diese Vorgaben gebunden ist, sondern ebenso ein fantasiereiches Modifizieren besonders der dynamischen Storyworldkomponenten möglich wird.

Theresa Schmidtke/Martin Stobbe: »With poseable arms & gliding action!«

Das bedeutet aber nicht gleichzeitig auch, dass automatisch jede Geschichte bzw. jedes Ereignis aktualisierbar wird – denn auf ähnliche Weise wie die Eigenschaften der Actionfigur bestimmte Handlungen ermöglichen, können sie andere ebenso gut ausschließen. Das meint beispielsweise die Kreuzigungspose Jesu, die mit allen den eben beschriebenen Figuren aufgrund ihrer ›Cut-Gelenke nicht umsetzbar ist und damit ein elementares Element der Komponente 6 der neutestamentarischen Storyworld von der Aktualisierung ausschließt.

3.5 Messengers of Faith. Talking Jesus



Abb. 4:
Messengers of Faith – Talking Jesus

Eine letzte, 11 Zoll große, Figur des Herstellers Tales of Glory knüpft jedoch genau an dieses Problem an. Sie ist nämlich mit vollbeweglichen Armen ausgestattet, die also durch Kugelgelenke in alle drei Dimensionen ausgerichtet werden können. Als einziges, aber bemerkenswertes Accessoire ist diese Figur mit abnehmbarer Kleidung ausgestattet, das ist eine Tunika aus weißem Stoff. Des Weiteren findet sich hier eine besondere Action-Eigenschaft: Die Figur ist mit einer Sprechfunktion ausgestattet. Durch das Betätigen eines Knopfes werden verschiedene zentrale neutestamentarische Zitate wiedergegeben, denen bemerkenswerterweise jeweils die Quelle vorangestellt wird. Der Verpackung beigegeben ist außerdem ein Booklet, das den Titel »Story of Jesus« trägt und inhaltlich die Passionsgeschichte wiedergibt.

Durch die Sprechfunktion wird v.a. Komponente 5 (Normen und Werte) der neutestamentarischen Storyworld aktualisierbar, wobei es sich als schwierig gestaltet, die Perspektive Jesu einzunehmen, da die Nennung der

Quellen vor jedem gesprochenen Zitat einen logischen Bruch erzeugt, der ein immersives Spiel verhindern dürfte. Auch sind in Verbindung mit den abspielbaren Zitaten bestimmte Ereignisse gemäß der Kategorie 6 aktualisierbar, so etwa die Bergpredigt. Wie die anderen Figuren ähnelt auch diese bezüglich ihrer äußeren Erscheinung den kanonischen Jesus-Darstellungen und erfüllt damit auch Kategorie 1 und 3. Die abnehmbare Tunika jedoch sowie auch die vollbeweglichen Arme der Figur machen eine spezifische Aktualisierung möglich, die für die anderen Jesus-Actionfiguren ausgeschlossen war, nämlich Passion und Kreuzigung aus Komponente 6. Das beiliegende Buch, welches die Geschichte schon vorformuliert, fungiert hier als unterstützender Hinweis.

4. Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Die analysierten Jesus-Actionfiguren aktualisieren aufgrund ihrer äußeren Erscheinung und ihrer paratextuellen Verweise die statischen Storyworld-Komponenten 1 und 3 des Neuen Testaments auf dieselbe Weise. In Bezug auf die dynamischen Komponenten 6 und 7 und in Bezug auf das Ethos (Komponente 5) stellen wir folgende Thesen auf. Eine Jesus-Figur ohne jegliche Accessoires und Action-Eigenschaften erlaubt einem Spieler/einer Spielerin gewissermaßen die Aktualisierung der meisten Geschichten der neutestamentarischen Storyworld, legt aber auch keine dieser Geschichten nahe. Insofern muss alles Vorwissen über die entsprechenden Komponenten hier aus dem Spieler/der Spielerin selbst kommen. Gleichzeitig können manchen Szenarien durch materielle Beschränkungen dieser Figuren ausgeschlossen sein, wie im Beispiel der ersten drei Figuren und der Kreuzigung. Wenn Figuren hingegen mit Accessoires und Action-Eigenschaften ausgestattet sind, legen diese meist auch nahe, ein bestimmtes Element der dynamischen Storyworldkomponenten nachzuspielen. Interessanterweise wird diese Suggestion einer bestimmten Spielweise meist durch paratextuelle Beigaben verstärkt.

Die analysierten Figuren knüpfen zusammengefasst also von sich aus an die statischen Komponenten der neutestamentarischen Storyworld an, werden aber in Bezug auf die dynamischen Komponenten erst durch den performativen Vollzug durch einen Spieler/eine Spielerin zu zeitlich-räumlich eng begrenzten Aktualisierungen dieser Storyworld im eigentlichen Sinne. Ob es sich bei diesen Aktualisierungen dann jeweils um Expansionen, Modifikationen oder sogar Transpositionen handelt, hängt, wie wir zu argumentieren versucht haben, vom Spielziel des/der jeweiligen Spieler/in ab, das aber gleichsam durch materiell in die Figuren eingeschriebene Regeln begrenzt wird. In diesem Sinne stellen Actionfiguren ein interaktives Medium zur Aktualisierung von Storyworlds dar. Im Falle der Jesus-Actionfiguren müssen sie als eine eigenständige Gegenstandsklasse im Sinne der *material religion* (vgl.

MCDANNELL 1995; KING 2010) zwischen Statuen (v.a. Devotionalien), Puppen und Spielen verstanden werden. Mit den ersten teilen sie ihre detailreiche Erscheinung, mit den zweiten ihr performatives Aktualisierungspotential und mit den dritten ihre nicht zu leugnende Begrenzung derselben. In diesem Sinne sind Jesus-Actionfiguren im Gesamtgefüge der transmedialen Storyworld des Neuen Testaments und ihrer langen und komplexen Aktualisierungsgeschichte als Satelliten zu verstehen, die in der beschriebenen Weise möglicherweise an Tendenzen der Individualisierung des Religiösen (vgl. PICKEL 2007: 178-182) anknüpfen.

Literatur

- ALBER, JAN: Impossible Storyworlds – and What to Do with Them. In: *Storyworlds. A Journal of Narrative Studies*, 1, 2009, S. 79-96
- BORDWELL, DAVID: Now Leaving from Platform 1. In: *David Bordwell's Website on Cinema*, 19.08.2009. <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- FINNERN, SÖNKE: Narration in Religious Discourse. The Example of Christianity. In: HÜHN, PETER et al. (Hrsg.): *the living handbook of narratology*. Hamburg [Hamburg University] 2014. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-religious-discourse-example-christianity> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- HERMAN, DAVID: *Basic Elements of Narrative*. Chichester [Wiley-Blackwell] 2009
- JENKINS, HENRY: Convergence? I Diverge. In: *MIT Technology Review*, 01.06.2001. <http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: Transmedia Storytelling 101. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 22.03. 2007. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: Transmedia 202. Further Reflections. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 01.08.2011. http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- KING, E. FRANCES: *Material Religion and Popular Culture*. New York [Routledge] 2010
- KLASTRUP, LISBETH; SUSANA TOSCA: Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design. 2004. http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- KRUSE, JAN; GEORG WAGENSOMMER: Sozialwissenschaftliche Analyseansätze im Kontext qualitativer Religionsforschung – ein Überblick. In: BRAHIER, GABRIELA (Hrsg.): *Konstruktionsgeschichten. Narrationsbezogene Ansätze in der Religionsforschung*. Würzburg [Ergon] 2013, S. 137-172

Theresa Schmidtke/Martin Stobbe: »With poseable arms & gliding action!«

- MCDANNELL, COLLEEN: *Material Christianity. Religion and Popular Culture in America*. New Haven [Yale UP] 1995
- PICKEL, GERD: *Religionssoziologie*. Wiesbaden [VS] 2007
- POKORNÝ, PETR; ULRICH HECKEL: *Einleitung in das Neue Testament*. Tübingen [Mohr-Siebeck] 2007
- RYAN, MARIE-LAURE: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington [Indiana UP] 1991
- RYAN, MARIE-LAURE: Transmedial Storytelling and Transfictionality. In: *Poetics Today*, 34(3), 2013, S. 362-388
- THEIßEN, GERD: *Das Neue Testament*. München [Beck] 2010
- WOODHEAD, LINDA: *Christianity. A Very Short Introduction*. Oxford [Oxford UP] 2004