

Patrick Rupert-Kruse

Dennis Eick: Digitales Erzählen: Die Dramaturgie der Neuen Medien

2015

<https://doi.org/10.17192/ep2015.4.4079>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rupert-Kruse, Patrick: Dennis Eick: Digitales Erzählen: Die Dramaturgie der Neuen Medien. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 32 (2015), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2015.4.4079>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Digitale Medien

Dennis Eick: Digitales Erzählen: Die Dramaturgie der Neuen Medien

Konstanz: UVK 2014, 252 S., ISBN 9783867644006, EUR 24,99

Das vorliegende Buch soll laut Autor Dennis Eick „die Auswirkungen der Digitalisierung auf unsere Erzählungen untersuchen. Es will Entwicklungen aufzeigen, Grenzen thematisieren und wenn es glückt, sogar Hinweise für die Zukunft geben“ (S.11). Dieses Vorhaben führt Eick nach einigen grundsätzlichen Ausführungen zum Wandel des Erzählens und den veränderten Nutzungsbedingungen durch das Publikum an spezifischen Formaten wie *Viral Spots*, Web-Serien, digitalen Spielen und E-Books aus.

Nach zwei einführenden Kapiteln zum Thema „Erzählen“ und „Zielgruppen und Märkte“, in denen Eick die Veränderungen durch die Digitalisierung vorstellt, widmet er sich konkreten digitalen Formaten und Erzählformen.

Im Kapitel „Viral Spots“ wird das Potenzial dieses Formats, die Aufmerksamkeit des Publikums zu fesseln, behandelt. Den Grund hierfür sieht Eick in der kurzen Dauer dieser Spots und ihrer spezifischen Erzählform, die sich durch die dramaturgischen Mittel Überraschung, Humor und Provokation auszeichnet (vgl. S.65-67).

Auf ähnliche Weise widmet er sich im folgenden Kapitel den „Web-Serien“ – allerdings liefert der Autor hier keine tiefgehende Analyse. Letztendlich

fasst Eick nur zusammen, dass es wichtig ist, die Zielgruppe zu kennen, für die produziert wird. Er sagt allerdings wenig darüber, wie dies zu erreichen sei, denn das „dramaturgische Prinzip von Wendepunkten, Teasern usw. ändert sich bei Web-Serien im Grunde nicht. Man muss allerdings die Länge des Formats anpassen“ (S.86).

Das nächste Kapitel zum Themenbereich „Games“ vermittelt neben den zentralen Grundlagen des interaktiven Erzählens zwischen Ludologie und Narratologie auch Einblicke in die Prozesse der Arbeit von Game-Autor_innen. In den weiteren Ausführungen fehlen allerdings immer wieder Begriffsdefinitionen – etwa wenn es um Immersion oder Identifikation geht. Des Weiteren finden sich Behauptungen wie „Das Ziel der Hauptfigur des Spiels wird auch zum Ziel des Spielers“ (S.127), die nicht weiter diskutiert oder belegt werden.

Das Kapitel „E-Books“ behandelt vor allem die neue Rolle von Autor_innen und Verlagen in einem sich verändernden Markt; es stehen Aspekte wie Produktion und Distribution im Vordergrund, weniger das konkrete Erzählen. Dies wird im Abschnitt zu den *enhanced e-books* und Apps wieder aufgegriffen, wenn es um neuere Darstellungsformen geht – etwa

animierte Grafiken oder interaktive Elemente. Hier stellt sich allerdings die Frage, ob diese Form des Erzählens wirklich noch unter dem Begriff ‚Buch‘ diskutiert werden sollte oder ob sie nicht eher Comic oder Computerspiel zuzuordnen wäre. Auf jeden Fall wird deutlich, was Eick in der Zusammenfassung betont: „Die Grenzen zwischen Buch und Computerspiel werden immer durchlässiger“ (S.226).

Eine wichtige Erkenntnis des Kapitels „Transmediales Erzählen“ lässt sich im folgenden Zitat finden: „Transmediales Erzählen bedeutet zumeist die Auffächerung einer oder mehrerer Geschichten in unterschiedliche Segmente. [...] Im Grunde aber haben wir damit eine serielle Erzählweise“ (S.201). Demnach wäre *transmedia storytelling* vor allem ein Struktur- und Ordnungsprinzip, dessen Ziel die Durchdringung unterschiedlichster Marktsegmente und die Bindung des Publikums ist. Aufbauend auf dieser Feststellung sind vor allem Eicks Ausführungen zum transmedialen Erzählen sehr lesenswert. Eick fasst hier nicht nur den gegenwärtigen Forschungsstand zusammen, er geht zudem auf die konkrete Entwicklung transmedialer Erzählungen (Planung, inhaltliche Entwicklung, Erstellung der Formatbibel, plattformübergreifendes Design, Umsetzung) ein und liefert leitende Fragen für die Entwickler_innen.

Eick gelingt vor allem die überzeugende Darstellung, welche Chancen die Digitalisierung für das Erzählen bietet und welche Veränderungen auf den Rezipienten digitaler Erzählformate zukommen werden. Allerdings sind dies eher allgemein gehaltene Aussagen, die *Digitales Erzählen* durch seine vor allem deskriptive Haltung hervorbringt – und dass, obwohl sich ausgezeichnete analytische Abschnitte finden lassen, von denen der Rezensent sich mehr gewünscht hätte. Es verwundert nicht, dass es eigentlich keine tiefgreifenden neuen Erkenntnisse über die Dramaturgie der Neuen Medien gibt. Denn letztendlich erzählen alle behandelten Formate „in altbekannten Mustern“ (S.64) – nur eben in/ auf unterschiedlichen (konvergenten) Medien(plattformen).

Davon abgesehen liefert Eick mit *Digitales Erzählen* eine umfangreich recherchierte und gut lesbare, praxisnahe Einführung in digitales Erzählen, mit vielen Beispielen. Auf der dazugehörigen Website (www.digitaleserzählen.de) können in Gestalt eines interaktiven Quellenverzeichnisses weiterführende Materialien wie Interviews oder Artikel und die besprochenen Videos bezogen werden.

Patrick Rupert-Kruse (Kiel)