

DIE GIF-ERZÄHLUNG

MEDIENTHEORIE UND GESTALTUNGSPRAXIS EINER DIGITALEN BEWEGTBILDFORM.

Oliver Ruf
& Markus Matt

Zusammenfassung/Abstract

Untersuchungsgegenstand des Beitrags ist das *Graphics Interchange Format (GIF)*, das ursprünglich dazu entwickelt wurde, eine erhebliche und möglichst verlustfreie Kompression von Bilddateien zu bieten. Seit ihrer Entstehung ist die Popularität von GIFs ostinat gewachsen. Denn mit ihnen ist es möglich geworden, distinktive Bilder in einer explizit kurzen und zugleich zusammenhängenden Bildfolge ablaufen und dadurch den Eindruck einer Animation respektive Bewegung entstehen zu lassen. Szenen aus Film und Fernsehen werden auf diese Weise zusammengefasst oder auch als Kommentierung umfunktioniert. Dabei verweisen GIFs aufgrund ihrer Lückenhaftigkeit stets auf das Unausgesprochene, das nicht nur einen erheblichen Reiz der Bildfolgen ausmachen kann, sondern zugleich die RezipientInnen in die Lager von Wissenden und Nicht-Wissenden teilt. Denn zum Verständnis müssen sie die dargebotenen Lücken schließen, wozu in der Regel eine Kenntnis der Vorlage notwendig ist. Der Beitrag versucht vor diesem Hintergrund erstmalig eine Medientheorie der GIF-Erzählung zu konturieren und diese mit deren eigentlicher Gestaltungspraxis zu exemplifizieren. Dazu wird das Wissen beschrieben, das durch eine GIF-Erzählung narrativ vermittelt wird, ihre Hypertextualität und Transmedialität erörtert und jene schließlich als weitere und zugleich neue Kommunikationsform im World Wide Web deklariert.

The subject of this article is the Graphics Interchange Format (GIF), which was originally developed to obtain a significant and lossless compression of image files. Since then its popularity has increased vehemently due to another, inherent peculiarity. With GIFs it has become possible to display distinctive images in an explicitly short and at the same time coherent sequence of images and thereby give the impression of an animation or movement. Scenes from movies or television are summarized or used as a comment. However, GIFs always point to the unspoken because of their incompleteness. The unspoken, however, not only makes a significant appeal to the sequence of images, but at the same time divides the recipients into the camps of the knowers and the non-knowers. Recipients must close the gaps offered, which sometimes requires a knowledge of the source material. This paper provides a media theory of the GIF-narrative and a description of its design practice. It examines the knowledge that is transferred through a GIF-narrative, discusses its hypertextuality and transmediality, and finally declares the GIF-narrative as a further and at the same time new form of communication in the World Wide Web.

1.

Eine bemerkenswerte Erscheinung steht in der jüngeren wie jüngsten Mediennutzungspraxis im Zentrum zahlreicher Wissensdarstellungen narrativer Provenienz: Während das *Graphics Interchange Format* – kurz GIF – ursprünglich entwickelt wurde, um eine erhebliche und dabei möglichst verlustfreie Kompression von Bilddateien zu erhalten, hat seine Popularität aufgrund einer anderen, immanenten Besonderheit vehement zugenommen. Denn mit GIFs ist es möglich geworden, distinktive Bilder in einer explizit kurzen und zugleich zusammenhängenden Bildfolge ablaufen und dadurch den Eindruck einer Animation respektive Bewegung entstehen zu lassen. Szenen aus Film und Fernsehen werden auf diese Weise zusammengefasst oder auch als Kommentar umfunktioniert, was im Übrigen auch die Manipulation dieser komprimierten Bildfolgen in vielen Fällen nahelegt. So beliebt GIFs heute sind und so weit verbreitet sie heute dabei auf Homepages, in den sozialen Medien und ähnlichen digitalen Darstellungen in Internetformaten einerseits vorkommen, so selten hat sich andererseits die medienwissenschaftliche Forschung narratologischer Ausprägung mit diesem Phänomen auseinandergesetzt. Derzeit liegen denn auch keinerlei Untersuchungen zum Thema vor – ein Desiderat, das der vorliegende Beitrag zum ersten Mal aufzeigen und behandeln möchte.

Untersucht werden sollen aber nicht Varietäten der Bearbeitung von (nicht-erzählenden) GIFs, sondern das mit diesen Unausgesprochene, auf das damit verwiesen wird. Denn die meisten erzählenden GIFs haben eines gemeinsam: In aller Kürze rekapitulieren sie Momente einer vorausgegangenen Erzählung, ohne die sie selbst nicht existieren könnten. Nur wenige Bilder geben hier durch das Extrahieren wichtiger Aspekte Aufschluss auf das große Ganze, auf das sich bezogen wird. Das Unausgesprochene kann jedoch nicht nur einen erheblichen Reiz der Bildfolgen ausmachen, sondern zugleich die Rezipierenden in die beiden Lager von Wissenden und Unwissenden teilen. Um alle Verweise eines GIFs verstehen zu können, muss ein Wissen über die narrative Vorlage vorliegen: D.h. die gesetzten Leerstellen müssen von den Betrachtenden aktiv geschlossen werden und da GIFs in diesem Kontext von Internetnutzenden erstellt werden, zeigt sich an ihnen auch, welche Aspekte einer Erzählung von diesen als prägnant empfunden und welche Momente ausgelassen

werden können, ohne dabei störend auf die Rezeption zu wirken. Unsere These ist, dass eine Erhöhung der Dichte an Information und Narration in GIFs die Lücke zwischen Unwissenden und Wissenden verringert.

Zum Beleg sollen in einem ersten Schritt zunächst die medientheoretischen wie medienhistorischen Grundlagen der von uns so genannten GIF-Erzählung aufgeschlüsselt und in einem zweiten Schritt anhand von Beispielen exemplifiziert werden. Der dritte und abschließende Schritt widmet sich dem, was bisher benutzte GIFs ausdrücklich nicht leisten, nämlich eine komplexe Erzählung in dem zur Verfügung stehenden Rahmen beinahe verlustfrei umzusetzen. Es geht also auch um die Grenzen der GIFs und um deren Überwindung. Diese – so die Schlussperspektive – eignet sich explizit auch dafür, *neue* mediale Erzählweisen in medienpraktische Modelle gewinnbringend zu integrieren, zumal die vehemente Vertrautheit mit GIFs (einschließlich deren Beliebtheit) vor allem bei jungen respektive jugendlichen Internetnutzenden vorausgesetzt werden kann. GIFs erweisen sich in gewisser Weise als dritte Sprachform des *World Wide Webs*. Diese These wird ebenfalls im abschließenden Resümee zu untersuchen sein. Die GIF-Erzählung erweist sich im Übrigen als ein prominentes Exempel transmedialer Narrative: Als ein bemerkenswertes Phänomen explizit Medien- und Erzählgrenzen überschreitender Formate, die die Möglichkeiten digitaler Produktion überhaupt erst möglich machen und deren Implikationen gleichsam in sich tragen.

2.

Bei GIFs handelt es sich mithin um ein digitales Bildformat, welches die verlustfreie Komprimierung von Bildern ermöglicht: In der Regel bestehen GIFs aus linearen Bilderketten. Die Mediengeschichte des GIFs beginnt mit dessen Entwicklung durch *CompuServe*, durch die 1987 eine hohe Datenkomprimierung ermöglicht und dabei einen zu großen Qualitätsverlust hinsichtlich der Auflösung vermieden werden sollte (vgl. Burge & Burger 2016: 13). Was neben der Komprimierung aber ebenfalls sichergestellt wurde, war die Option des Aneinanderreihens zahlreicher Bilder innerhalb einer einzelnen Bilddatei. Wird diese Option genutzt, entstehen lineare Bildfolgen, die auch in einer Endlosschleife abgespielt werden können – in einem so genannten *Loop*. Doch wurde diese

signifikante Option in den Anfangsjahren des GIFs wenig beachtet und erst später dessen eigentliche Bedeutung und spezifisches Potenzial erkannt. Denn wie im Film entsteht hier durch das Aneinanderreihen einzelner zeitlich linear fortschreitender und kausal verbundener Bilder der – falsche – Eindruck einer Bewegung. Dies eröffnet explizit neue Möglichkeiten, mit GIFs kurze respektive kleine Geschichten zu erzählen, Situationen knapp erzählend zu kommentieren oder Emotionen auszudrücken. Für diesen Zweck werden die Bilder eines GIFs häufig mit Schriftbannern versehen, mit textlichen Ergänzungen oder Kommentaren. Auch dadurch ergeben sich, wie sich im Folgenden zeigen wird, weitere erzählerische Möglichkeiten.

In diesem Zusammenhang ist zu erwähnen, dass das Aufkommen der Internetplattform *Tumblr* im Jahr 2007 einen wichtigen Moment in der Mediengeschichte des GIFs darstellt, da vor allem damit ein Verbreitungsboom des Datentyps evoziert werden konnte. Denn *Tumblr* entschied sich, GIFs auf ihrer Plattform zuzulassen, woraufhin immer mehr Blogs der entsprechenden Nutzerschaft das neue Bildformat einsetzten. Anders gesagt: Rasant entwickelte sich in der Folge ein weiteres Gespür dafür, dass durch Bilder und insbesondere Bewegtbilder mehr Aufmerksamkeit als mit textuellen Beiträgen in digitalen Medienumgebungen zu generieren ist, was mitunter auch die ostinat kreative Auseinandersetzung mit dem Bildformat bis heute beschleunigt. So werden aktuell täglich ca. 23 Millionen GIFs auf *Tumblr* rezipiert (vgl. Wallner 2015: 15) – eine Zahl, die erklärt, warum sich Plattformen und Kommunikationsangebote wie *Facebook* oder *Whatsapp* dazu entschieden haben, ihren Nutzen ebenfalls Gebrauch und Einsatz von GIFs zu ermöglichen.

An dieser Stelle ist anzumerken, dass einer derart zu beschreibenden florierenden GIF-Praxis aber eine äußerst zurückhaltende wissenschaftliche Auseinandersetzung gegenüber steht, und dies, obwohl GIFs eine sehr unterschiedliche Erforschung an der Schnittstelle von Film-, Literatur- und Medienwissenschaft allgemein verlangen. Vor allem steht in den wenigen vorliegenden Arbeiten nicht deren Narration im Vordergrund. Vielmehr wird sich meist mit den *Emotionen*, die GIFs evozieren, beschäftigt – Emotionen, die verstärkt würden, da sich die gezeigten Bilder in Bewegung befinden. Bakhshi et al. befassen sich bspw. mit diesem psychologischen Effekt (vgl. 2016: 575–584): Sie arbeiten heraus, dass RezipientInnen

durch bewegte Bilder stärker *angeregt* werden, als dies bei Textpassagen der Fall ist. Dabei operieren sie statistisch und weisen nach, dass Bilder in sozialen Netzwerken häufiger geteilt werden als Texte – noch häufiger, wenn sie, wie im Falle eines GIFs, den Eindruck einer Bewegung suggerieren (vgl. ebd.: 581). Gründe hierfür finden sich in dem Befund, dass GIFs der geringen Aufmerksamkeitsspanne ihrer User Tribut zollen. GIFs können schneller rezipiert werden als etwa Texte oder selbst Online-Videos. Darin offenbart sich auch ein gewisser Trend zur zeitlichen Reduzierung, als Resultat eines schnelllebigen Alltags.

In der Regel entstehen GIFs am heimischen Computer. In GIF-Erstellungs-Software¹ werden einzelne Bilder aus Videodateien extrahiert und in beliebiger Reihenfolge miteinander kombiniert. D.h. User können selbstständig und kreativ im Rahmen einer Vorlage GIFs erstellen; sie können folglich frei mit dem Hypotext eines GIFs umgehen – dieser Terminus bezeichnet dabei die Vorlage, auf die sich ein zeitlich dazu später produzierter Text bezieht (vgl. Genette 1993: 14–15). Im Falle von erzählenden GIFs handelt es sich demgemäß oftmals um Serien- und Filmvorlagen, die als Hypotexte dienen. Die Erstellung eines GIFs ist mithin denkbar einfach und auch ohne Vorkenntnisse zu bewältigen. Gleiches gilt auch für den Vertrieb respektive die Verbreitung von GIFs.

«A growing number of Web services [...] were making it easier for amateur media makers to gain visibility via the Web without having to turn over exclusive rights to their material to a network funded by some of the wealthiest men and women in the country. In a society where blogs – both text based and video enhanced – were thriving, why would anyone need to put their content on television.»
(Jenkins 2008: 252)

In diversen Computerprogrammen können Video-Clips importiert und manuell ausgewählt werden, welche Szene eines Clips in ein GIF umgewandelt werden soll. Das Programm selektiert automatisch Einzelbilder – die *Framerate* kann hierbei von den Usern eingestellt werden – und fügt diese zu einer Bilderkette zusammen. Dabei handelt es sich, wie man mit Genette sagen könnte, um eine Art der

¹ Als Beispiele können hier die Desktopvariante *GIFfun* und die Onlinevariante *Youtube to GIF* genannt werden. Vgl. Online: www.stone.com, <http://www.stone.com/GIFfun> [12.03.18]. Vgl. Online: <http://freegifmaker.me>, <http://freegifmaker.me/youtube-to-gif> [12.03.18].

«Transformation eines Textes» (Genette 1993: 16), um «ein[en] einfache[n] mechanische[n] Eingriff» (ebd.). Bleibt die Chronologie der Erzählstruktur des GIFs im Zuge dessen unberührt, lässt sich dieser Vorgang mit dem «Herausreißen einiger Seiten» eines Buches vergleichen, was Genette als «eine reduzierte Transformation» (ebd.) bezeichnet. Nach dieser transformierenden Reduktion besteht die einzige Arbeitsleistung des Programmes lediglich darin, die einzelnen Bilder innerhalb des Bildformats als eine Bilderkette aneinanderzufügen.

Diese auswählende Reduktion kann selbstverständlich auch von den Produzierenden eines GIFs vollzogen werden. Die Abstraktion geht dann immer auch mit einem aktiven Ausschließen eines nicht benötigten Inhalts einher: «Transformationen übertragen das Ganze nach bestimmten Regeln oder semantischen Absichten in einen neuen Stil» (ebd.). GIF-Produzierenden werden auf diese Weise zu Co-Autoren eines Inhaltes. Aus einem bereits existenten Objekt schaffen sie etwas Neues. Letztlich verbirgt sich dahinter das bereits oft beschriebene Modell der so genannten *Prosumenten*: Konsumierende, die sich aktiv zu Produzierenden wandeln. User, die GIFs erstellen, müssen den jeweiligen Inhalt etwa eines Films zunächst rezipiert, ergo konsumiert haben. Innerhalb von *Internet-Communities*, in denen sie verkehren, erhalten sie die Motivation und Inspiration, selbst aktiv zu werden und den existenten Inhalt in ein anderes Medium zu transferieren:

«Die Ebene einer sich neu formierenden Partizipationskultur [...] fasst Formen der diskursiven Adressierung zusammen, mit denen Fans und andere Konsumenten dazu eingeladen werden, aktiv an der Schaffung und Verbreitung eines neuen Markeninhalts mitzuwirken. Eine zentrale Rolle spielt hierbei das Web 2.0. Mit ihm werden virtuelle Communitys in die Lage versetzt, das Wissen und die Fachkompetenz ihrer Mitglieder durch intensive Zusammenarbeit und großflächigen Gedankenaustausch zu ihrem Vorteil einzusetzen und gegenüber den Medienkonglomeraten auf wirksame Weise zur Geltung zu bringen.» (Brücks & Wedel 2013: 336)

Diese Partizipation der Nutzenden kann nicht überschätzt werden: «This circulation of media content – across different media systems, competing media economies, and national borders – depends heavily on consumers' active participation» (Jenkins 2008: 3). Die Beweggründe, sich in einer *Internet-Community* zu bewegen und selbst aktiv am Gestalten und Verbreiten von medialen Inhalten

teilzunehmen, lässt sich dabei in Ansätzen mit der *Self-Determination-Theorie* erklären. Diese beruht auf der Grundannahme, dass Menschen drei fundamentale Bedürfnisse haben: (1.) Das Bedürfnis nach Kompetenz, was einerseits durch soziale Rückmeldungen und andererseits durch optimale Herausforderungen, also weder Über- noch Unterforderung, erzeugt wird. (2.) Das Bedürfnis nach Autonomie – Menschen wollen das Gefühl von Selbstbestimmung haben. Und (3.) das Bedürfnis nach Beziehung, also nach verlässlichen sozialen Verbindungen (vgl. Eick 2014: 103). Nutzende fühlen sich auf diese Weise innerhalb des *World Wide Web* bestätigt: »Online-Plattformen bieten den Nutzern gegenseitige Aufmerksamkeit und Beachtung, die in der gegenwärtigen, anonymen Massengesellschaft selten geworden ist« (Lochner 2014: 260). Zugleich können durch ihre Produktionen virtuelle Interaktionen hervorgerufen werden, die das Bedürfnis nach Beziehung befriedigen.

Häufig werden Bilder eines GIFs mit Schriftzügen versehen. Diese werden manuell eingefügt und üben eine Kommentarfunktion aus. Die Wahl ist dabei ausschlaggebend für ein gelungenes, folglich häufiger rezipiertes und verbreitetes GIF. Dabei handelt es sich um kein leichtes Unterfangen: «Eine Geschichte plötzlich mit Hilfe von verschiedenen Formaten zu erzählen, Bilder und Textsorten zu kombinieren, deren Mechanismen einem vielleicht nicht ganz vertraut sind – das ist ein[e] Herausforderung» (Eick 2014: 179). Auf diese Weise können «Wort und Bild [...] denselben Stoff jeweils mit ihren eigenen Mitteln wiedergeben [...], sie können einander wechselseitig kommentieren und auslegen oder sie können sich den Stoff teilen» (Simanowski 2002: 12). Die Digitalisierung ermöglicht es, digitale Inhalte zu erstellen oder zu manipulieren. Es sind technische Bilder, die gleichsam erbaut werden, mit Flusser formuliert: «technische[] Bilder [...], die ihr Entstehen technischen Apparaten verdanken» (Flusser 1996: 12). Die Ressourceneinbringung ist heutzutage gering, die Anwendung in der Regel sehr nutzerfreundlich und erschwinglich. Genau in diesem produktiven digitalen Umfeld ist die GIF-Erzählung zu verorten. Das Potenzial und die Möglichkeiten, mit ihr kreativ und produktiv umzugehen, sind naturgemäß vielfältig. Diese Kreativität und Produktivität zeigen sich meist im Umgang mit der Vorlage eines GIFs. Da GIFs in der Regel aus bereits existentem Videobildmaterial bestehen, können sie als Hypertexte, die sich auf zu Grunde liegende Hypertexte

beziehen, angesehen werden (vgl. Jakobs & Lehnen 2005: 159–184). Grundlage aller Kreativität in der GIF-Produktion ist also die Art und Weise, wie mit diesem Hypotext umgegangen und ein medialer Inhalt in eine neue mediale Form transferiert wird.

Zugleich ermöglicht das «Verhalten des Hypertexts zum Hypotext [die] Einordnung in unterschiedliche hypertextuelle Verfahren» (Genette 1993: 44). So kann der Hypotext lediglich nacherzählt oder zusammengefasst, kommentiert oder sogar vollständig umgeformt werden. Die Art, wie das GIF geformt ist, hängt also eng damit zusammen, wie erzählt wird. Festgehalten werden muss, dass ein flächendeckender Großteil aller GIFs den sogenannten *Reaction-GIFs* zuzuordnen ist. Inhalt dieser GIFs sind Reaktionen, Gesten oder prägnante Aussagen einzelner oder mehrerer Personen. Diese Gattung wird in der *Online-Community* meist als Kommentar benutzt, um eigene Meinungen oder momentane Gefühlslagen mit wenigen Bildern auszudrücken. In der Regel stellen sie keine Erzählungen dar, müssen hier aber dennoch aus Gründen der Vollständigkeit erwähnt werden. Wichtig bleibt, weiterhin zu erwähnen, dass die Bilder dieser GIF-Gattung häufig mit beschreibenden textlichen Unter- und Überschriften versehen werden.²

Die Aussage des Bildes soll durch die schriftliche Ergänzung besser vermittelt oder durch gezielte Kontrapunktionen sarkastisch kommentiert werden. Beim obigen Beispiel wird das gestenhafte Kopfschütteln Hillary Clintons durch den schriftlichen Ausdruck *NOPE* weiter verstärkt. In dieser Form bietet es sich daher als Kommentar oder situationsbedingte Reaktion innerhalb virtueller Online-Kommunikationen an.

Eine weitere Sparte der Gestaltung findet sich in den nacherzählenden GIFs. Hier werden einzelne Szenen oder wichtige Momente einer filmischen Vorlage gerafft nacherzählt.³

Erwähnenswert bei diesem Beispiel ist, dass die Lücke zwischen den beiden Einzelbildern als marginal zu bezeichnen ist. Rezipierende können folglich beide Screenshots in Einklang miteinander bringen und errahnen, dass Person A versucht, Per-

son B eine Waffe zu entreißen. Diese kognitive Leistung kann sowohl von wissenden als auch unwissenden Rezipierenden erbracht werden. Würde das GIF diesem Stile treubleibend um weitere Frames erweitert, könnte sich so die narrative Komplexität steigern, während eine Nachvollziehbarkeit auch für unwissenden Rezipierenden weiterhin gewährleistet wäre.

Eine dritte Form lässt sich in Anlehnung respektive einer Abwandlung der zweiten Form aufzeigen. Diese umfassen GIFs, die Filmmaterial dazu benutzen, neue Geschichten zu erzählen. Die Zusammenfügungen und Manipulationen können dabei so weit gehen, dass unterschiedliche Vorlagen miteinander kombiniert und neu erzählt werden. Gelungene GIFs dieser Gattung zeugen häufig von einem spezifischen narrativen Gespür ihrer AutorInnen. Denn so müssen diejenigen Vorlagen miteinander kombiniert werden, die eine gewisse stilistische und meist auch narrative Ähnlichkeit aufweisen, um ein ansprechendes Rezeptionserlebnis gewährleisten zu können.

Gegenstand dieses Beispiels ist ein unmögliches Zusammentreffen. Eine Protagonistin aus dem Science-Fiction Film *MARVEL'S THE AVENGERS* (Joss Whedon, USA 2012) unterhält sich mit einer Person der Science-Fiction Serie *SUPERNATURAL* (Eric Kripke, USA 2005-heute).⁴ Zusammenkünfte dieser Art werden oftmals aus genreverwandten Erzählungen erbaut, um einen adäquaten Stil und keinen irritierenden Eindruck zu erhalten. Das Bewusstsein um diesen Stil ist bei den Produzierenden dieses Beispiels deutlich ausgeprägt, denn so spiegelt sich die Anpassung auch in einer beinahe deckungsgleichen Farbgebung wider. Nicht-Kennern könnte der Umstand, zwei Vorlagen als vereint präsentiert zu erhalten daher verborgen bleiben.

Bei dieser getroffenen Einteilung handelt es sich zwar um eine äußerst grobe respektive stark reduzierte, auch weil einige Formen der nicht-erzählenden GIFs aus Platz- und Untersuchungsgründen nicht weiter beschrieben werden können. Gleichwohl befindet man sich an dieser Stelle bereits erkenntlich auf dem Gebiet eines transmedialen Erzählens respektive Produzierens. Eine Untersuchung der Narration von GIFs muss medienübergreifend und medienunabhängig betrieben wer-

2 Siehe online unter: <https://giphy.com/gifs/thedailydot-nope-hillary-clinton-democrat-3o6ozCvCYHcCO7kaUU> [12.03.18].

3 Siehe online unter: <http://tomhardyvariations.tumblr.com/post/136990749921/native-americanforrest-goodluck-17-who-plays> [12.03.18].

4 Siehe online unter: http://66.media.tumblr.com/5b691a6f67b48f8e7009f9b3098d086e/tumblr_o8fyitRrG1sacjg7o4_250.gif [12.03.18].

den: «Die Narratologie rückt Erzählstrukturen in den Vordergrund, die unabhängig vom Medium bestehen und kann demnach unter Berücksichtigung der jeweils spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten des Mediums auf alle Medien angewendet werden, über die Erzählungen vermittelt werden» (Orth 2013: 51). Anzumerken ist, dass Zeichensysteme narrative Potenziale und demzufolge auch die Erzählmöglichkeiten durch ihr Wesen selbst formen: «Die medialen Struktureigenschaften prägen folglich das narrative Leistungsvermögen der Zeichensysteme» (Mahne 2006: 9). Durch die spezifischen Besonderheiten des zugrundeliegenden Zeichensystems wird ein narrativer Rahmen gegeben. Die verwandten Zeichensysteme verändern ihr narratives Potenzial in Abhängigkeit von der materiellen Trägersubstanz und der dominanten Zeichenverwendung und -kombination im Gefüge traditioneller Erzählgattungen. Gesprochene Sprache im Gespräch verfügt über andere narrative Eigenschaften als das geschriebene Wort im Buch; gleichermaßen weist das bewegte Bild des Films fundamentale Unterschiede im Vergleich zu statischen Bildsequenzen im Comic auf (vgl. ebd.).

Für die GIF-Erzählung bedeutet dies, dass durch die Besonderheit ihrer signifikanten Kürze, ihrem Gebrauch von Bildern, des optionalen Einfügens von Schriftzeichen und letztendlich ihrer Soundlosigkeit das Feld ihrer narrativen Möglichkeiten abgesteckt wird. Wie die diversen narrativen Optionen miteinander kombiniert und die Erzählung letztlich umgesetzt wird, ist dabei den Autoren respektive Produzierenden von GIFs überlassen.

Da GIFs bildliche Medieninhalte vermitteln, ist die Visualität der womöglich wichtigste Teil ihrer Narration. Medien, die sich dominant des verbalen Zeichensystems bedienen, erlangen den höchsten Narrativitätsgrad, insofern als das Kohärenzbezüge, also syntaktische Narreme, explizit gemacht werden können (entweder über eine Erzählinstanz oder über Figurenrede). Das ikonische Zeichensystem eignet sich hingegen besonders zur konkreten Darstellung von inhaltlichen Konstituenten der erzählten Welt (vgl. ebd.: 28). Dies verweist auf ein Spezifikum von bildlichen Erzählungen, d. h. auf die Beobachtung, dass ikonische Erzählungen konkretere Darstellungen und demzufolge auch unmittelbarere Eindrücke vermitteln.

3.

Für einen Großteil aller GIFs kann konstatiert werden, dass sie die Erzählstruktur ihrer meist filmischen Vorlage in einem ersten Schritt dekonstruieren. Dies bedeutet, dass das Gesamtwerk aufgebrochen wird. Die Erzählstruktur der Vorlage wird dekonstruiert und häufig in komprimierter Weise neu zusammengesetzt. Trotz der dekonstruierten Erzählstruktur bleiben über weite Strecken hinweg dennoch die Geschichten respektive die ausgewählten Szenen les- und folglich auch interpretierbar. GIF-Produzierende entscheiden sich für eine oder mehrere Szenen und abstrahieren einzelne Bilder aus den jeweiligen Erzählmomenten. In einem zweiten Schritt werden diese dann auf eine Weise aneinandergefügt, sodass sie – viele Zwischenbilder auslassend – die Vorlage zu einer Art neuen Bildergeschichte zusammensetzen. An diesem Punkt kommt es zu einer essenziellen Besonderheit. Die auf diese Weise neu erstandenen GIFs ermöglichen ein mehr oder minder müheloses Nachvollziehen der Erzählstruktur der Vorlage. Es handelt sich um eine neue Erzählstruktur im Sinne Barthes', die aber die zugrunde liegende heraustreten lässt: «Die Erzählstruktur wird dekonstruiert und die Geschichte bleibt dennoch lesbar» (Barthes 2010: 18). Bei einer Komprimierung der Vorlage, ohne eine Neukombination der abstrahierten Bilder zu vollziehen, bleibt die Erzählstruktur erkennbar und dadurch nicht nur les- sondern auch interpretierbar. In solchen Auslassungen erkennt Barthes eine *Lust*, die bei den Rezipierenden geweckt wird (vgl. ebd.: 18–21). Dabei bezieht er sich zwar auf literarische Werke, allerdings lässt sich dieser Befund auch auf GIFs übertragen. Der zweite Teil dieser Aussage, die Interpretierbarkeit eines GIFs respektive einer Erzählung im Allgemeinen betreffend, folgt dabei Erkenntnissen der Rezeptionsästhetik. Dieser zufolge existiert im ästhetischen Schaffen kein werkimmanenter Sinn. Die Rezeptionsästhetik fordert, dass bei der ästhetischen Rezeption eines literarischen Werkes seine Mehrdeutigkeit wahrgenommen, reflektiert und akzeptiert wird. Widersprüche und Unvereinbarkeiten konkurrierender Auslegungen werden dabei als Beweis dafür gewertet, dass es keinen werkimmanenten, d. h. manifest im Text enthaltenen und damit extrahierbaren Sinn geben kann (vgl. Dabłé 2012: 17).

Das bedeutet, dass ein Kunstwerk – oder in diesem Falle eine Erzählung – niemals auf einen

einzigsten Sinn zu reduzieren ist: «Ein Buch hat keinen vorgefassten Sinn, es ist keine Enthüllung oder Offenbarung, die wir zu erdulden haben, sondern eine Reserve an Formen, die auf Sinn warten [...] den ein jeder für sich selbst hervorbringen muss» (Genette 1966: 132). Demzufolge kann es keine analogen Interpretationen geben, da diese stets von den individuellen Wahrnehmungen ihrer Rezipienten abhängen: «Das Werk ist das Konstituiertsein des Textes im Bewußtsein des Lesers» (Iser 1976: 39). Dadurch ergeben sich selbststredend Unterschiede innerhalb des Rezeptionsprozesses. Was sich allerdings bei der Verwendung des Begriffs *Kompression* oder der Bezeichnung *Reduzierung* offenbart, lässt auf ein wichtiges weiteres Wesensmerkmal von GIFs schließen: «Wer Fakten verknüpft und sie ordnet, der beginnt bereits, sie als Zusammenhang zu interpretieren» (Lahn & Meister 2008: 6). Wird etwas reduziert, so geht dies meist auch zum einen mit einer Selektion einher. Zum anderen werden bei einer Reduzierung aber vor allen Dingen auch Inhalte ausgelassen. Das bedeutet, dass innerhalb der Narration von GIFs sehr stark mit Auslassungen operiert wird, die je nach Komplexität des GIFs selbststredend divergieren können. Wie beschrieben, zieht GIF-Software einzelne Bilder aus einer Szene eines Films oder eines Videoausschnitts. Während einzelne Bilder ausgewählt werden, werden im selben Moment andere ausgeschlossen. Generell zeugt dieses Vorgehen von einem spezifischen narrativen Sensorium; zugleich operieren GIFs auf diese Weise aber auch mit dem Gezeigten und Nicht-Gezeigten, genauer: mit dem Einsatz von Lücken.

Bereits der Literatur wurde das Wesensmerkmal zugeschrieben, «eine besondere Affinität zu dem zu besitzen, was man als Brüche und Lücken, ungeklärte Reste und unfüllbare Leerstellen, als Nicht-Wissen innerhalb des Wissens bezeichnen kann» (Borgards 2013: 300) – eine Affinität, die insbesondere auch der GIF-Erzählung zugesprochen werden muss. Zwar wird ikonischen Medien eine stärkere Unmittelbarkeit der Erzählung respektive des Dargestellten zugewiesen, denn «Texte [...] können nur bedingt anschaulich erzählen. Es bleiben immer Leerstellen, die von den Rezipienten gefüllt werden müssen. Das Bild hingegen ist vollständig» (Mahne 2006: 105). Doch scheint sich dies im Falle des GIFs, trotz seiner Visualität, deutlich einer literarischen *Beschaffenheit* anzunähern. Denn GIFs spielen in gewisser Weise immer mit dem Unausgesprochenen, dem Ungezeigten. Diese

Lücken können sich lediglich auf eben jene *Frame*-Reduzierungen beschränken, können darüber hinaus aber weiteres narratives Potenzial implizieren. Denn häufig werden nicht nur einzelne Bilder einer Handlungskette aussortiert, sondern oftmals werden auch längere Momente oder gar gesamte Szenen ausgelassen, um sie dann mit anderen Erzählmomenten zu verbinden. An dieser Stelle nimmt die Auslassung ein beachtliches Ausmaß an und in Anbetracht der dennoch weiterhin meist zugrunde liegenden Kürze eines GIFs werden häufig in kürzester Zeit vielseitige Bedeutungen übermittelt. Dies verdeutlicht nicht nur das weitere narrative Potenzial, das in solchen GIF-Erzählungen liegt, sondern gibt auch Auskunft über die Rezeptionshaltung der Rezipierenden. Denn diese weisen bei lückenhaften GIFs eine hohe Rezeptionsaktivität auf, da sie selbst aktiv die vorgelegten und gewissermaßen dargestellten Lücken schließen müssen: «Eine geringe Realisierung der Narrativitätsfaktoren bedingt entsprechend eine erhöhte Narrativierungsleistung seitens des Rezipienten. Die steht wiederum in Bezug zu Rezeptionserfahrungen und verfügbarem Weltwissen» (ebd.: 28).

Um eine adäquate Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten, wurde derselbe Erzählmoment des oben bereits behandelten Beispiels gewählt. Jedoch wurde dieser um einige bedeutungstragende Lücken erweitert. Konnte zuvor die Handlung – der Versuch der Entwaffnung einer nicht gänzlich sichtbaren Person – nachvollzogen werden, ist an dieser Stelle eine höhere Rezeptionsaktivität von Nöten, um diese Leistung zu erbringen. Kenner der Vorlage, bei der es sich um den Western-Thriller *THE REVENANT* (Alejandro G. Iñárritu, USA 2015) handelt, dürften dennoch dazu fähig sein, die offerierte Lücke zu schließen, da sie um den Inhalt dieser Szene wissen und den Bildern ihre Bedeutung zuweisen.⁵ Doch ist hierzu eine spezifische Zusatzleistung erforderlich. Würde das GIF nun durch weitere Frames späterer Erzählmomente erweitert, würden weitere Lücken dargeboten werden und sich mithin die Rezeptionsaktivität intensivieren. Unwissende Rezipierende tapen derweil gleichsam im Dunkeln. Dass es sich hierbei womöglich um eine Kampfsituation handelt, könnte sich interpretativ erschließen. Dass Person A jedoch nach der erfolgreichen Entwaffnung von

5 Siehe online unter: <http://tomhardyvariations.tumblr.com/post/136990749921/native-americanforrest-goodluck-17-who-plays> [12.03.18].

Person B tödlich verletzt wird – dies erweisen die Bedeutungszuschreibungen der wissenden Rezipierenden – ist keinesfalls erkenntlich. Letztlich könnte, möglichst objektiv betrachtet, nicht einmal mit Sicherheit konstatiert werden, dass beide Bilder dahingehend identifiziert werden, dass sie aus derselben Szene stammen.

Die Aussparungen innerhalb eines GIFs geben aber nicht nur Rückschlüsse auf ihre Rezipierenden, sondern geben zugleich auch Auskunft über das Textverständnis der GIF-Autoren. Denn es muss eine spezifische Kenntnis der Vorlage vorhanden sein. Die Autoren müssen wissen, welche Lücken überhaupt gesetzt werden dürfen, damit sie den Inhalt des Mediums angemessen in ein Neues umwandeln und ihr anvisiertes Publikum den Sinn des entstandenen GIFs erfassen kann. «Wer erzählt, positioniert sich selbst unwillkürlich gegenüber dem Erzählten – man wählt aus, was als erzählenswert gilt, man ordnet das Erzählte in einer bestimmten Folge an» (Lahn & Meister 2008: 7). Mit einem GIF sagen die Autoren immer auch etwas über sich selbst aus, sie geben sich selbst respektive ihr erzählerisches Verständnis preis.

In GIFs entsteht meist eine sehr intensive Raffung der Geschehnisse, die aber nicht durch eine Beschleunigung der Bildabfolge entsteht, die mit einem Vorspulen eines Filmes zu vergleichen wäre. Vielmehr entsteht diese Raffung durch den Einsatz von Zeitsprüngen. Die narrative Linie, die zwei Punkte miteinander verbindet, wird sozusagen übersprungen: «In der literaturwissenschaftlichen Diskussion werden solche Unvollständigkeiten, die ins Ausmaß und Funktion für den Text variieren, «Leerstellen» genannt» (ebd.: 200). Diese Leerstellen werden sogar als wesentlicher Bestandteil allen Erzählens identifiziert. Die Darstellung der «Realität in der Fiktion» ist notwendigerweise lückenhaft, dennoch wird im Verlauf der Rezeption fiktionaler Erzählungen – sofern möglich – eine konsistente Realitätsebene konstruiert, die für das Verständnis der erzählten Geschichte notwendig ist. Dabei spielt sowohl das Lebenswissen, das Genrewissen als auch das Wissen der Rezipierenden über allgemeine oder produktionsspezifische literarische und filmische Konventionen eine zentrale Rolle (vgl. Orth 2012: 49–50). Die Raffung kann hierbei entweder als Redundanzschutz eingesetzt und auf diese Weise für Rezipierende irrelevante Handlungen ausgelassen werden, oder aber die Leerstelle selbst wird mit Sinn beladen, der infolgedessen erst von den Rezipierenden selbst erschlossen wer-

den muss. Dieser Vorgang wurde mithilfe des letzten Beispiels dargelegt. Leerstellen markieren ein weiteres erzählerisches Potenzial, das wiederum die Denkleistung der Rezipierenden anregen und von diesen als motivierend empfunden werden kann: «Denn das Potenzial der Leerstellen liegt im Erkennen der Differenz zwischen dem, was gegeben ist, und dem, was gegeben sein könnte, aber vorenthalten wird. Aus dieser Differenz heraus entstehen die Vervollständigungsakte der Rezipierenden» (Dablé 2012: 13).

Generell kann festgehalten werden, dass Raffungen innerhalb einer GIF-Erzählung in vielen Fällen zugleich mit einer Erhöhung der Informationsdichte einhergehen: «Das zentrale Kriterium für das Erzähltempo ist die Quantität der Information, die der Erzähler liefert. Die Narratologie bezeichnet dies auch als Granularität der Informationen» (Lahn & Meister 2008: 143). Denn immerhin können in der Kürze der GIF-Erzählung viele Ereignisse und Handlungen dargestellt werden, die von den Rezipierenden erfasst und damit einhergehend den Geschehnissen ihre Bedeutungen zugeteilt werden müssen. «Film strukturiert und rhythmisiert Zeit. [...] So handelt es sich beim Film nicht um ein zeitmimetisches, sondern um ein zeit-schöpferisches Medium» (vgl. Volland 2009: 14), was wiederum insbesondere bei einer GIF-Erzählung zutage tritt. Innerhalb der Rezeption einer GIF-Erzählung mit hoher Informationsdichte, kann von einer intensiven Rezeptionsaktivität seitens der Rezipierenden ausgegangen werden. Binnen wenigen Sekunden müssen sie die Darstellungen interpretieren, um sie verstehen zu können. Denn, so Flusser, jedes ästhetische Werk

«[...] verlangt nach Vollendung. Die Literatur richtet sich an einen Empfänger, von dem sie verlangt, da[ss] er sie vollende. Der Schreibende webt Fäden, die vom Empfänger aufgelesen sein wollen, um durchwoben zu werden. Erst dadurch gewinnt der Text Bedeutung. So viele Leser ein Text hat, so viele Bedeutungen besitzt er.» (1992: 36).

Hierin zeigt sich eine spezifische Rezeptionshaltung, die allgemein bei jeder Rezeption von ästhetischen Produktionen eintritt, die aber innerhalb der GIF-Rezeption von einer besonderen Intensität geprägt ist. Die Bedeutsamkeit des Akts des Lückenschließens innerhalb einer GIF-Rezeption ist kaum zu überschätzen. Die Lücken können durch das gesammelte Lebens- und Genrewissen geschlossen werden. Doch es existiert eine weitere

Art, die unabhängig von Rezeptionserfahrungen und damit einhergehend ohne qualitativen Unterschied von allen Rezipierenden erbracht wird. So kann konstatiert werden, dass Rezipierende gegebene Lücken häufig durch das sogenannte *Realitätsprinzip* im Sinne Ecos schließen (vgl. 1994: 112). Dieses Prinzip ist nicht nur rezeptions- sondern auch medienunabhängig und ist folglich medienübergreifend fester Bestandteil eines jeden Rezeptionsakts. Hierbei handelt es sich um das automatische Schließen von Darstellungslücken. Gemeint ist bspw. das zeitlich chronologische Verorten einer Person an zwei unterschiedlichen Orten. So kann der Protagonist eines Filmes bspw. in ein Taxi steigen und in der nächsten Einstellung beim Aufschließen der Haustüre dargestellt werden. Dies scheint im ersten Moment von einem Filmfehler zu zeugen, jedoch handelt es sich hierbei um einen konventionellen Lückeneinsatz bedingt durch Gründe der Informationsrelevanz. Für diese Erzählung ist die Fahrt mit dem Taxi schlichtweg nicht von Bedeutung. Dennoch entsteht an dieser Stelle eine Kluft, die potenziell die Gefahr birgt, die Rezipierende zu irritieren und damit aus ihrem Rezeptionserlebnis *werfen* zu können. Gleichwohl ist es ihnen möglich, die gegebenen Lücken – genauer: die Taxifahrt – selbst zu schließen. Sie können die beiden Szenen miteinander in Verbindung bringen, indem sie die Fahrt als gegeben erachten und auf diese Weise ungestört ihre Rezeption fortführen. Diese Besonderheit der Rezeptionsleistung ist von großer Wichtigkeit. Denn letztlich ist dieses Prinzip das Fundament vieler GIF-Erzählungen. Auch erweist sich hier die enge Verbindung des GIFs zum Comic. Nur durch diese Leistung, zwei distinkt getrennte Bilder miteinander in Bezug zu bringen und sich eine Bewegung so selbst zu imaginieren, ist eine sinnstiftende Comicrezeption überhaupt möglich (vgl. McCloud 1993: 63–66). Dieses spezifische Lückenschließen anhand von Realitätsprinzipien wird vielseitig eingesetzt.

4.

In komplexeren GIF-Erzählungen wird sehr oft mit gesetzten Lücken gespielt. Rezipierende müssen oftmals eine große Denk- und vor allen Dingen auch Interpretationsleistung aufbringen, um die gezeigten Bilder nicht nur in Zusammenhang zu bringen, sondern sich auch ihrer Bedeutung bewusst zu werden. Gerade hierin zeigt sich jene *besondere Lust* – die Lust nach *geistiger Aktivität*

und *angenehmer Denkforderung* (vgl. Barthes 2010: 18–21). Die Lücken üben somit eine stimulierende Wirkung auf den Intellekt der Rezipierenden aus: «In diesem Sinn sind sie Handlungsanweisungen an die Zuschauer, ihr Wissen zu aktivieren und bedeutungsbildend und sinngenerierend tätig zu werden» (Mikos 2008: 26). Diese Denkleistung ergibt sich nicht nur im Schließen der Lücken in Form des Zusammenführens zweier Filmfragmente, sondern sie wird zudem durch eine stete Interpretationsleistung begleitet. Rezipierende begegnen so bspw. unterschiedlichen Figuren, deren Funktionen zuerst erkannt und deren Bedeutung verstanden werden müssen. Dann wiederum ist es oftmals eine von den Rezipierenden erbrachte Leistung, die Beziehung der verschiedenen gezeigten Figuren zueinander zu ermitteln und zu interpretieren. Als wichtig erweisen sich, wie auch in der filmischen Vorlage, die Figuren der Erzählung. Gerade in einem temporeichen, womöglich zur Unübersichtlichkeit neigenden GIF dienen besonders diese als Orientierungshilfen. Die Denkleistungen werden dann gesteigert, wenn zu diesen Anforderungen noch zusätzlich Leerstellen gesetzt werden, die von den Rezipierenden geschlossen werden müssen. Häufig sind sie dann nicht nur gezwungen, eben jene Lücken zu schließen, sondern sie müssen zusätzlich interpretieren, wie sich die Beziehungen der Figuren – gewissermaßen innerhalb des offerierten Zeitsprungs – entwickelt haben. Dadurch lässt sich der hohe Grad geistiger Aktivität der Rezipierenden bereits erkennen und es wird zugleich evident, wieso sich der Rezeptionsvorgang gerade in einer mit einigen Lücken durchzogenen GIF-Erzählung durchaus ermüdend auswirken kann. Diese Ermüdung speist sich gewissermaßen aus der permanenten Sinnstiftung der Rezipierenden.

Allerdings kann nicht immer eine Sinnstiftung vollzogen werden. Folglich ergeben sich wiederum genau in diesen Leerstellen beachtliche Deutungsdivergenzen. Denn nicht alle Rezipierenden können die Lücken mithilfe ihrer Rezeptionserfahrungen schließen. Nicht alle verfügen über eine Kenntnis der Vorlage eines GIFs, daher können Interpretationen und Deutungszuweisungen durchaus stark divergieren. Karen Gloy beschreibt Wissen als Zugang zur Wirklichkeit (vgl. 2005) und so ist das Wissen und die damit eingeschlossenen Erfahrungen jene Konstante, die auch die Rezeption steuert und formt. Für das Rezeptionsverhalten bedeutet dies, dass man bereits Rezep-

tionserfahrungen gesammelt, folglich eine Art Medienbildung genossen hat und dadurch bspw. Gestaltungspraktiken des Films identifizieren und verstehen kann. Auf einer tieferen Ebene gilt dies auch für das Genrewissen innerhalb einer Mediengattung.

Aufgrund unterschiedlicher Rezeptionserfahrungen können große Unterschiede zwischen individuellen Interpretationen auftreten. Unerfahrene Rezipierende, also diejenigen, die in der Rezeption eines bestimmten Mediengenres nicht geübt sind, oder diejenigen, die – im Falle der GIF-Erzählung – die filmische Vorlage nicht kennen, können den Lücken oftmals nicht ihre Bedeutung beimessen. Dadurch bleibt eine sinnstiftende Rezeption aus und die Lücken bleiben ungeschlossen. Dieser Umstand ist nicht zu unterschätzen, denn es ergibt sich daraus eine Einteilung der Rezipierenden in die Lager der wissenden und unwissenden Rezipierenden. Betrachtet man nun erneut die GIF-Erzählung, kann konstatiert werden, dass es gerade das Ungezeigte sein kann, das Auskunft über die Zugehörigkeit zur jeweiligen Gruppe gibt. Die Bedeutung der Leerstellen eines GIFs ist dessen Immanenz. Wissende Rezipierende können diese Leerstellen unumwunden schließen. Die Auslassungen behindern ihre Rezeption nur bedingt, da sie die Vorlage kennen und das Gezeigte in einen Gesamtkontext einordnen können. Unwissende Rezipierenden dagegen können lediglich das Gezeigte verstehen und in einem kleineren Kontext interpretieren. Der Gesamtkontext bleibt ihnen verborgen. Unwissende Rezipierende können den Lücken schlichtweg nicht ihre eigentliche Bedeutung zuweisen.

Eine Deutungsdiskrepanz ergibt sich aber nicht nur aufgrund divergierender Rezeptionserfahrungen, sondern eben auch durch die bereits beschriebene Beobachtung, dass ein ästhetisches Werk im Verständnis der Rezeptionsästhetik niemals über eine eindeutige Aussage respektive einen werkimmanenten Sinn verfügt (vgl. Dabé 2012: 17). So kann konstatiert werden, «dass Bedeutung immer erst während des Rezeptionsprozesses selbst generiert wird und sich aus dem als Interaktion bezeichneten Zusammenwirken von Text und Leser ergibt» (ebd.). Es ist ein eher dialogisches Verhältnis, das Text und Leser miteinander verbindet. Daraus ergibt sich auch, dass diese «Komplexität [...] also nicht nur in den Texten zu finden [ist], sondern wird auch von Rezipienten zu Texten gebracht und schließt somit stets eine kulturelle Identifikation

ein» (Nirmalarajah 2013: 153). Komplexe Erzählstrukturen finden sich nicht nur in vermeintlich jeder Mediengattung; vielmehr lässt sich ein Trend einer zunehmenden Implementierung eben jener feststellen.

Die Interaktion zwischen Text – gemeint im universellen Sinne – und seinen Lesern ist es, die das Rezeptionsvergnügen ausmacht. Demnach ist eine ästhetische Komplexität populär und gibt mittlerweile Auskunft über die Wertigkeit eines Werkes. So «fungiert narrative Komplexität als ein populärer, in seinen normativen Implikationen aber nicht weniger problematischer Alternativbegriff für Qualität» (ebd.). Dieses Zitat verdeutlicht, wie eng verbunden heutzutage Begriffe wie *erzählerische Komplexität* und *erzählerische Qualität* sind. Diese Komplexitäten, die oft mit einer gewissen Intensität des Rezeptionserlebnisses einhergehen, verdeutlichen abermals die von Rezipierendenseite erstrebten intensiven Rezeptionserlebnisse. Auch dies erlaubt selbstverständlich wiederum Rückschlüsse auf die Konstitution der gegenwärtigen Gesellschaft: «Fiktionen können zwar unabhängig vom Kontext betrachtet (und analysiert) werden, sind aber dadurch, dass sie einerseits produziert und andererseits rezipiert werden, unlöslich in der Kultur verankert und erfüllen als kulturelle Artefakte grundsätzliche soziokulturelle Funktionen» (Orth 2013: 263). Fiktionen sagen etwas über die Gesellschaft aus, über eine Gesellschaft, deren Medienproduktionen eine «ungewöhnliche kognitive Leistung und [ein] besondere[s] Auffassungsvermögen [...] von den Rezipienten forder[n]» (Nirmalarajah 2013: 153). Durch Erzählungen kann Wissen nicht nur verarbeitet oder intensiviert werden, sondern Erzählungen ermöglichen es häufig überhaupt erst, ein Wissen aufzubauen und etwas Neues über die Welt zu erfahren. Dies kann in gewissem Maße auch über GIFs gesagt werden. GIFs fassen oftmals bestimmte Szenen aus Filmen oder TV-Serien zusammen. Dabei kann das Wissen auf Seiten der Rezipierenden entweder aufgefrischt oder intensiviert werden. Dies ist der Fall, wenn die Rezipierenden bereits über Vorkenntnisse verfügen, die filmische Vorlage des GIFs also bereits rezipiert haben. Werden der narrative Inhalt respektive Auszüge des Films in ein GIF transferiert, identifizieren sie die Szenen. Das Wissen wird hier wiederholt und dadurch vergegenwärtigt. Ein völlig neuartiges Wissen dürfte in diesem Fall aber in der Regel nicht ausgeformt werden. Anders verhält es sich, wenn Rezipierende

über keinerlei Vorkenntnisse verfügen, sie folglich die Vorlage des GIFs noch nicht gesichtet haben. Auf diese Weise entsteht das Potenzial, neues Wissen zu absorbieren. Natürlich hängt die Tragweite des Wissens dabei letztlich von der Komplexität des GIFs ab. Wird lediglich eine Szene oder nur eine Geste einer einzelnen Figur wiedergegeben, wird nur ein rudimentäres Wissen vermittelt. Die Rezipierenden können sich allein die Figur und ihre Wesensmerkmale einprägen. Je komplexer sich die Szenen aber gestalten, umso größer erweist sich das Maß einer potenziellen Wissensaneignung. Werden mehrere Szenen zusammengefasst können bspw. Beziehungen zwischen Figuren oder narrativ wichtige Momente von Erzählvorlagen erschlossen werden.

Erzählen lässt sich dementsprechend als Prozess beschreiben, in dem Informationen derart kombiniert werden, dass daraus ein Wissen entsteht: mithin eine Erzählung, die bedeutungshaft und *für uns* relevant ist. Allerdings setzt dieser Prozess seinerseits immer bereits ein *anderes* Wissen voraus. Erzählungen können von den Lesenden nur dann verstanden werden, wenn diese mit dem jeweiligen kulturellen Kontext vertraut sind und die meisten Informationen des Textes auf der Basis ihres Weltwissens zu kombinieren verstehen (vgl. Lahn & Meister 2008: 157). Durch Erzählungen wird letztlich nicht nur miteinander kommuniziert, sondern Erzählungen dienen auch dazu, Wissen aufzubauen, zu modifizieren und letztlich zu verbreiten: «Erzählungen haben folglich eine fundamentale Bedeutung für die Zirkulation und Produktion von Wissen und eröffnen Handlungsoptionen» (Borgards 2013: 15). Erzählungen erklären die Welt. Das Wissen über einen Inhalt oder über spezifische Sachverhalte kann als ein Ergebnis von narrativen Akten verstanden werden. Wissen und Narration verfügen über eine sehr enge Verbindung und können nur sehr schwer getrennt voneinander untersucht und verstanden werden. Wissen und Narration sind jedoch nicht gänzlich isoliert, sondern stehen in einem interaktiven Verhältnis zueinander: Zum einen muss der narrative Modus immer dann auf einen diskursiven Wissensmodus umgestellt werden, wenn sich lebensweltliche Probleme nicht mehr lösen lassen, sondern eine Reflexion zur Problemlösung notwendig ist (vgl. ebd.)

Das enge Verhältnis beider Begrifflichkeiten wird mitunter dadurch evident, dass auch mit Hilfe der Gestaltungsart einer Narration Wissen vermittelt werden kann. Über diesen Wege können

bspw. auch fiktive und frei erfundene Narrationen einen Wissensgewinn für die Realwelt erbringen. So handelt «es sich bei «Erfahrung» um ein menschliches Selbstverhältnis [...], das sich in der Erzählung versprachlicht» (Kauppert 2010: 291-292). Das Rezipieren einer fiktiven Erzählung erweitert die Rezeptionserfahrung respektive den -horizont. Lahn & Meister fassen die enge Verbindung zwischen der Erzählung und dem Wissen sowie die Bedeutung der gegenseitigen Bedingung angemessen zusammen:

«Erzählungen haben also insgesamt einen zweifachen Bezug zum Wissen. Auf der einen Seite dient das Erzählen der Wissensaneignung, -speicherung und -vermittlung. Auf der anderen Seite verwendet das Erzählen Techniken der Vergabe von Informationen, d. h. der Bausteine des Wissens, um bestimmte Effekte zu erzielen. Diese Techniken beeinflussen entscheidend die rezeptionsästhetische Wirkung von Texten, denn sowohl die Spannung als auch die Sympathie lenkung gehen wesentlich auf die Informiertheit des Lesers zurück.» (2008: 165)

Naturgemäß unterscheidet sich ein Wissen in seiner qualitativen Konstitution durchaus merklich. Doch lässt sich aus dieser spezifischen Formulierung bereits ein signifikantes Phänomen herauslesen. Denn so muss «Wissen [...] als veränderbar angesehen werden, da es im Zuge von Lernprozessen generiert und modifiziert wird, und es muss sich als steigerbar erweisen, als Lernen immer implizit auch eine Verbesserung des bisherigen Wissens meint» (Geiger 2006: 20). Das Wissen respektive Nicht-Wissen ihrer Rezipierenden erhält innerhalb der GIF-Rezeption einen außerordentlich bedeutenden Status. Es scheint, dass sich Kenntnisse respektive Unkenntnisse innerhalb der Rezeption keines anderen Mediums ähnlich stark offenbaren.

5.

Aufgrund ihrer Gestaltungsarten sind GIFs zwischen einer filmischen und literarischen Erzählweise zu verorten. Dennoch muss festgehalten werden, dass sie, auch wenn sie einige Neukombinationen erlauben, sich in der Regel auf bereits existente Medienarten und Gestaltungspraktiken stützen. Eine Umwälzung bestehender Verfahrensweisen bleibt aus, da sie ihr Wesen zu sehr aus sowohl bereits existenten Medieninhalten als auch Erzählgattungen speisen. Gleichwohl kann die signifikante Ästhetik von GIFs nicht geleugnet

werden. Im Zusammenspiel mit ihrer immensen Verbreitung im *World Wide Web* kann daher ein alternativer Gedanke aufgegriffen werden. Wallner hat dafür argumentiert, dass GIFs aufgrund ihrer eklatanten Größen als eine dritte Sprachform im Internet anzusehen sind. Das Phänomen des GIFs «verbreitet sich seit einigen Jahren dank sozialer Netzwerke und Blogaggregatoren wie Tumblr und Reddit rasant. Seit kurzem gelten GIFs gar als dritte digitale Sprache neben der Schriftform und den kleinen bunten Zeichen namens Emojis» (Wallner 2015: 29). Neben dem *reinen* Text werden auch Bilder im Internet zur Kommunikation verwendet. GIFs kombinieren die zugrunde liegenden Zeichencodes beider Erzähltypen und erweisen sich in Bezug auf den Internetgebrauch als eine neue, eigene Säule. Als Ausdrucksform im virtuellen Netz wird ihnen somit eine denkbar große Importanz zuteil.

GIFs können daher als neue Kommunikations- und Erzählform im Internet bezeichnet werden, die sich dabei etablierten Erzählgattungen und -weisen bedient. Als so genannter «*Short-Form-Content*» (Klein 2013: 135–136) sind sie tief in der Internetnutzung verwoben. In ihrer Kürze und ihrem Mix aus Wort und Bild sowie anderer bildtechnischer Manipulationen offerieren sie eine weitere Kommunikationsform im Internet – eine Form, die von Nutzenden auch nachhaltig erwünscht zu sein scheint, wenn man die Statistik der GIF-Nutzung bedenkt (vgl. Wallner 2015: 29). GIFs beziehen sich auf existente Erzählpraktiken und transferieren diese gleichsam in eine neue Hülle. Es ist die äußere Erzählform, der etwas Neues anhaftet. Gewissermaßen werden durch GIFs bekannte Erzählpraktiken und bereits existente Inhalte durch eine modifizierte externe Form virtuell übermittelt. Mit dem narrativen Potenzial von GIFs wird allerdings noch (zu) selten experimentiert. Dabei verbirgt sich gerade in diesen Bilddateien, wie der vorliegende Beitrag aufzeigen konnte, ein *besonderes Potenzial*. Es bleibt abzuwarten, wann und auf welche Weise diese bemerkenswerten narrativen Optionen forciert wahrgenommen werden.

Literatur

- Bakhshi, Saeideh / de Juan, PabloKaye, Joseph / Kennedy, Lyndon. / Shamma, David A. / Song, Yale (2016): *Fast, Cheap, and Good: Why Animated GIFs Engage Us*. New York: ACM.
- Barthes, Roland (2010): *Die Lust am Text* (1. Aufl., Kommentar von Ottmar Ette). Berlin: Suhrkamp.
- Borgards, Roland (2013): *Literatur und Wissen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart & Weimar: J.B. Metzler.
- Brücks, Arne & Wedel, Michael (2013): Mind-Game Television. In: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Hg. von Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 331–346.
- Burge, Mark J. & Burger, Wilhelm (2016): *Digital Image Processing. An Algorithmic Introduction Using Java*. London: Springer.
- Dablé, Nadine (2012): *Leerstellen transmedial. Auslassungsphänomene als narrative Strategie in Film und Fernsehen*. Bielefeld: transcript.
- Eco, Umberto (1994): *Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur* [aus dem Ital. von Burkhart Kroeber]. München: Hanser.
- Eick, Dennis (2014): *Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien*. Konstanz & München: UVK.
- Flusser, Vilém (1992): *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?* (Ungek. Ausg.), Frankfurt a.M.: Fischer.
- Flusser, Vilém (1996): *Ins Universum der technischen Bilder* (5. Aufl.). Göttingen: European Photography.
- Geiger, Daniel (2006): *Wissen und Narration. Der Kern des Wissensmanagements*. Berlin: Erich Schmidt.
- Genette, Gérard (1966): *Figures I*. Paris: Seuil.
- Genette, Gérard (1993): *Palimpseste: Die Literatur auf zweiter Stufe* (dt. Erstausg., 1. Aufl.). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Iser, Wolfgang (1976): *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München: Fink.
- Jakobs, Eva-Maria; Lehnen, Katrin (2005): Hypertext – Klassifikation und Evaluation. In: *Websprache.net. Sprache und Kommunikation im Internet*. Hg. von Torsten Siever, Peter Schlobinski und Jens Runkehl. Berlin & New York: de Gruyter. S. 159–184.
- Jenkins, Henry (2008): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Kauppert, Michael (2010): *Erfahrung und Erzählung. Zur Topologie des Wissens*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Klein, Thomas (2013): Von der Episode zur Webisode. Serialität und mediale Differenz. In: *Medien – Erzählen – Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Hg. von Dagmar von Hoff, Matthias Krings und
- Karl N. Renner. Berlin & Boston: de Gruyter. S. 118–138.
- Lahn, Silke & Meister, Jan Christoph (2008): *Einführung*

- in die Erzähltextanalyse.* Stuttgart & Weimar: J.B. Metzler.
- Lochner, David (2014): *Storytelling in virtuellen Welten.* Konstanz & München: UVK.
- Mahne, Nicole (2006): *Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum. Untersuchung narrativer Darstellungstechniken der Hyperfiktion im Vergleich zum Roman.* Frankfurt a. M.: Peter Lang.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art.* New York: WilliamMorrow.
- Mikos, Lothar (2008): *Film- und Fernsehanalyse* (2., überarb. Aufl.). Konstanz: UVK.
- Nirmalarajah, Asokan (2013): Narrative Komplexität, das Melodram und die Alias-Clipshow. In: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien.* Hg. von Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 153-167.
- Orth, Dominik (2013): *Narrative Wirklichkeiten. Eine Typologie pluraler Realitäten in Literatur und Film.* Marburg: Schüren Verlag.
- Simanowski, Roberto (2002): *Interfictions. Vom Schreiben im Netz.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Statistisches Bundesamt (2017): *Ausstattung privater Haushalte mit Informations- und Kommunikationstechnik – Deutschland.* Online: www.destatis.de, https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsum-Lebensbedingungen/AusstattungGebrauchsguetern-Tabellen/Infotechnik_D.html [06.10.2017].
- Volland, Kerstin (2009): *Zeitspieler. Inszenierungen des Temporalen bei Bergson, Deleuze und Lynch.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Wallner, Anna-Maria (2015): Sag` s mit einem GIF: Die Flut der Mini-Videos. In: *Die Presse* (v. 27.11.2015). Wien: Die Presse Verlagsgesellschaft.