

Jacobus Bracker

Medienkonvergenz und transmediales Erzählen: wie alles begann ...

2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18137>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bracker, Jacobus: Medienkonvergenz und transmediales Erzählen: wie alles begann Marburg: Schüren 2017 (Jahrbuch immersiver Medien 9), S. 11–22. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18137>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

MEDIENKONVERGENZ UND TRANSMEDIALES ERZÄHLEN: WIE ALLES BEGANN . . .

Jacobus Bracker

Zusammenfassung/Abstract

Transmediales Erzählen kann im weitesten Sinne als das Erzählen einer Geschichte mit verschiedenen Medien verstanden werden. Die gegenwärtigen Diskussionen um diese Erzählform setzen ihr Erscheinen überwiegend in einen ursächlichen Zusammenhang mit dem Phänomen der Medienkonvergenz. Eine solche Annahme ist erzähltheoretisch und kulturgeschichtlich zweifelhaft. Im Rahmen dieses Aufsatzes wird ausgeführt, dass es nicht möglich ist, das erstmalige Auftreten der Erzählpraktik des transmedialen Erzählens in einer bestimmten Epoche zu verorten, sondern, dass vielmehr davon auszugehen ist, dass diese Erzählform so alt ist wie das Erzählen selbst. Es wird ferner aufgezeigt, welches weiterreichende Erkenntnispotenzial sich aus dieser kulturgeschichtlichen Perspektivierung ergibt.

Transmedia storytelling in its broadest sense can be understood as telling a story with different media. The current discourse largely implies that this form of storytelling was caused by the recent phenomenon of media convergence. From the perspectives of narrative theory and cultural history such an assumption is doubtful. It will be shown that the first occurrence of this special practice of storytelling cannot be attached to a certain time or culture. Rather, we have to assume that transmedia storytelling dates back to the beginning of storytelling itself. It will further be discussed which additional epistemic potential can be derived from the standpoint of cultural history.

Einleitung

Jede Geschichte braucht einen Anfang. Im Rahmen dieses Aufsatzes wird die Frage gestellt, ob es möglich ist, das erstmalige Auftreten des Phänomens des transmedialen Erzählens als Erzählpraktik in einer bestimmten Epoche zu verorten. Transmediales Erzählen kann im weitesten Sinne

als das Erzählen einer Geschichte mit verschiedenen Medien verstanden werden. Das wissenschaftliche Interesse daran ist – wie nicht zuletzt die diesem Beitrag zugrunde liegende Tagung und diese Ausgabe des *Jahrbuchs immersiver Medien* zeigen – derzeit interdisziplinär sehr groß, bezieht sich dabei jedoch vor allem auf gegenwärtige Kontexte, die im Zusammenhang mit einer weiteren

als rezent gedachten Erscheinung, der sogenannten Medienkonvergenz, stehen. Im Verlauf dieses Beitrags möchte ich daher die Aufmerksamkeit auf die Frage lenken, ob das transmediale Erzählen nicht eine Art und Weise des Erzählens ist, die schon viel älter ist, und welche weiteren Erkenntnishorizonte eröffnet werden können, wenn diese Geschichte von Anfang an betrachtet wird.

Der Begriff des transmedialen Erzählens und seine Unabhängigkeit von ökonomischen Kontexten

2006 führt Henry Jenkins in seiner weithin diskutierten Monografie *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* aus, transmediales Erzählen hänge mit einer neuen Ästhetik zusammen, die neue Anforderungen an die Verbraucher stelle, die in Abhängigkeit von einer aktiven Beteiligung von Wissensgemeinschaften stehe und die als Antwort auf eine sogenannte Medienkonvergenz entstanden sei (2006: 20–21). Es geht, wie auch Jenkins' weitere Ausführungen deutlich machen, um eine als neuartig verstandene Entwicklung in der Art und Weise des Erzählens. Offenbar denkt er dabei – sein Beispiel ist das Franchise *The Matrix* der Wachowskis – vor allem an Produkte der Film- und Fernsehindustrie. Transmediales Erzählen wird von ihm funktional vor allem als Gewinne versprechende Spreizung einer Geschichte über verschiedene Medien mit gegebenenfalls auch unterschiedlichen Zielgruppen verstanden. So führt Jenkins aus: «Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels [...]» (2006: 21), weiter: «Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole [...] Offering new levels of insight and experience refreshes the franchise and sustains consumer loyalty.» (2006: 96) und schließlich: «So let's be clear: there are strong economic motives behind transmedia storytelling» (2006: 104).

Eine solche Konstruktion, die Medienkonvergenz und transmediales Erzählen als zusammenhängende und neuartige Phänomene aus einer ökonomischen Perspektive betrachtet – man beachte Jenkins' Wortwahl: Er bezeichnet die Rezipierenden transmedial erzählter Geschichten als

«consumers» und die einzelnen medial verteilten Bestandteile der Geschichte als «franchise entry» oder «product» (Jenkins 2006: 21. 96) – erscheint sowohl aus kulturwissenschaftlicher und kulturhistorischer wie narratologischer Sicht als unnötig verengend. Der kommerzielle Kontext ist nur ein möglicher Kontext, in dem das transmediale Erzählen auftreten kann und warum zum Beispiel der Kontext der politischen Kommunikation ausgeschlossen sein sollte, ist nicht einzusehen. Zwar relativiert Jenkins seinen Standpunkt in der Vorrede zu einem von ihm mit Matthew Freeman geführten Interview unter Bezugnahme auf dessen 2017 erschienenes Werk *Historicising Transmedia Storytelling* und erkennt an, dass es Vorläufer zu dem von ihm als vermeintlich neu entdeckten Phänomen gegeben habe, geht hierbei aber unter Beibehaltung der medienindustriellen Sichtweise wie Freeman nur auf den Beginn des 20. Jahrhunderts zurück (vgl. Jenkins 2017). Freemans Ausführungen beschränken sich zudem auf spezifische Entwicklungen in den Vereinigten Staaten von Amerika (vgl. Freeman 2017: Kapitel 3 ff.). Es ist überaus fraglich, welche Tragweite ein regional und epochal so begrenzter Begriff des transmedialen Erzählens haben kann, wenn der kommerzielle Kontext verlassen und ein größerer kulturwissenschaftlicher Maßstab angelegt wird.

Erzählen wird ganz überwiegend als anthropologische Universalie begriffen, als eine *differentia specifica* des Menschseins – es ist gar die Rede vom *homo narrans* (vgl. Bracker 2016a: 7; Koschorke 2012: 9–12; Neumann 2013: 1–7; Schmitt 1999: 12). Roland Barthes erinnert in seinem bekannten Aufsatz zur strukturalen Analyse von Narrativen an die unendliche Vielzahl von Geschichten in der Welt, die sich auf diverse Genres und unterschiedlichste Medien verteilen: Bilder, geschriebene oder gesprochene Sprache, Mythen, Legenden, Kurzgeschichten, Epen, Dramen, Pantomime und Nachrichten, um nur wenige Beispiele zu nennen, erzählen zu allen Zeiten, an allen Orten und in allen gesellschaftlichen Geschichten (Barthes 1966: 1). Menschen ohne Geschichten sind nicht vorstellbar. Unter diesen Umständen erscheint es wirklich kaum plausibel, dass sich das transmediale Erzählen erst im 20. Jahrhundert als Erzählpraktik etabliert haben soll. Ich werde die diesbezüglichen Zweifel in dem nachfolgenden Kapitel an einem Beispiel verdeutlichen. Zuvor möchte ich aber noch kurz dem Begriff des transmedialen Erzählens nachgehen, um den Blickwinkel zu weiten.

Neben dem Zusammenhang mit der neuen Ästhetik im Zeitalter der Medienkonvergenz scheint für Jenkins' Vorstellung einer transmedialen Geschichte entscheidend zu sein, dass sich diese Geschichte über vielfältige Medien entfaltet, wobei jede dieser Entfaltungen einen distinkten und entscheidenden Beitrag zum Ganzen leistet (2006: 95 f.). Jedes «franchise» – hier scheint wieder der medienunternehmerische Blickwinkel durch – soll in sich abgeschlossen sein und jedes Produkt soll einen Einstieg in die Geschichte ermöglichen. Danach dürfte kein Fall des transmedialen Erzählens vorliegen, wenn eine Geschichte sich über verschiedene Medien in einer Weise verteilt, dass notwendige Ergänzungen vorliegen. Im Glossar heißt es unter dem Lemma «Transmedia storytelling»: «Stories that unfold across multiple media platforms, with each medium making distinctive contributions to our understanding of the world, a more integrated approach to franchise development than models based on urtexts and ancillary products» (Jenkins 2006: 293).

Da Jenkins auch den Begriff des «worldmaking» (2006: 21) aufgreift, entsteht zunächst der Eindruck, als würden sich seine Ausführungen im Rahmen abstrakterer narratologischer Begriffe transmedialen Erzählens etwa im Sinne David Hermans bewegen. Das ist jedoch nicht der Fall. In einem allgemeineren narratologischen Sinn, wie er sich – wenn auch in Details verschieden – eben bei Herman oder Marie-Laure Ryan findet, ist transmediales Erzählen schlicht eine Art und Weise des Erzählens, die sich über verschiedene Medien auf die gleiche mehr oder weniger kohärente *storyworld* bezieht (vgl. Bracker 2015: 187–188).

Ryan definiert transmediales Erzählen als einen speziellen Fall der Transfiktionalität. Transfiktionalität als Beziehungsgefüge liegt vor, wenn sich zwei oder mehr Texte auf gleiche Elemente wie Charaktere, imaginäre Orte oder fiktionale Welten beziehen (Ryan 2013: 361 f., 365 f.). Als ein relationales Konzept ist die Transfiktionalität nicht an ein spezifisches Medium gebunden. Sie kann auch innerhalb des gleichen Mediums auftreten. Das definierende Merkmal des transmedialen Erzählens ist hingegen, dass die Geschichte über verschiedene Medien hinweg erzählt wird (Ryan 2013: 366). Das übergreifende Element, das die Texte über die verschiedenen Medien hinweg zusammenhält, ist die *storyworld*. Unabhängig von dem eingesetzten Medium kann der Begriff *storyworld* als die Welt definiert werden, die implizit

oder explizit durch die Erzählung einer Geschichte evoziert wird:

«Storyworlds are global mental representations enabling interpreters to frame inferences about the situations, characters, and occurrences either explicitly mentioned in or implied by a narrative text or discourse. As such, storyworlds are mental models of the situations and events being recounted – of who did what to and with whom, when, where, why, and in what manner. Reciprocally, narrative artifacts (texts, films, etc.) provide blueprints for the creation and modification of such mentally configured storyworlds»

(Herman 2009: 106 f.).

Ryan differenziert an dieser Stelle weitergehender. Sie versteht *storyworlds* ebenfalls als mentale Repräsentationen, die während des Lesens oder Sehens eines narrativen Textes entstehen, unterscheidet dabei aber zwei Gruppen von Komponenten: zum einen statische wie Objekte oder soziale Institutionen, Hintergrundgeschichten, topographische Elemente oder Werte, zum anderen dynamische wie etwa physische Ereignisse, die Veränderungen hervorbringen, oder mentale Ereignisse, zum Beispiel Motivationen, die den physischen Ereignissen Bedeutung verleihen (Ryan 2013: 364).

Der Begriff der *storyworld* ist also von zentraler Bedeutung: Nach Herman ist die *storyworld* eine globale mentale Repräsentation, die es den Rezipierenden ermöglicht, Rückschlüsse auf Situationen, Charaktere und Vorkommnisse zu ziehen, die implizit oder explizit durch einen narrativen Text angestoßen werden. *Storyworlds* sind mentale Modelle der erzählten Situationen und Ereignisse.

Ein solches Konzept des transmedialen Erzählens ist insoweit sehr viel offener als das von Jenkins, als dass es gerade nicht voraussetzt, dass alle narrativen Artefakte – mediale Materialisierungen – die sich auf die gleiche *storyworld* beziehen, jedes für sich einen gleichrangigen Einstieg in die Geschichte ermöglichen. Oder dass sie in sich abgeschlossene (Teil-)Geschichten sein müssen – was nicht aus narratologisch-analytischer Sicht, sondern nur aus einer ökonomischen Logik heraus zwingend erscheint: Natürlich müssen der Kinobesucher und die Gamerin gleichermaßen befriedigt ihr Rezeptionserlebnis abschließen können – nur mit einem bisschen (Kauf-)Lust auf mehr. Während also für Jenkins transmediales Erzählen nur dann vorliegt, wenn verschiedene Medienprodukte in sich abgeschlossene Teilgeschichten wiedergeben,

kommt es nach den offeneren Definitionen darauf an, dass verschiedene Medienprodukte sich auf die gleiche *storyworld* beziehen, die im Ganzen – natürlich in individuell unterschiedlich verkörpert Fassungen – als mentale Repräsentation der Rezipierenden verstanden wird. Es spricht also bereits jetzt vieles dafür, dass eine Perspektivierung des Begriffs des transmedialen Erzählens in Abhängigkeit von ökonomischen Kontexten der Medienindustrie seinen Anwendungsbereich unnötig stark einschränkt. Das folgende Beispiel wird diesbezüglichen Zweifel bestärken.

Das antike Griechenland als Wegpunkt des transmedialen Erzählens

Betrachten wir nun das angekündigte Beispiel, das geeignet ist, uns einen anderen Blick auf die Ursprünge des transmedialen Erzählens zu gewähren. Ein Beispiel, das uns zweieinhalb Jahrtausende in die Vergangenheit, in das antike Athen führt. Athen im 5. Jahrhundert v. Chr. steht für die griechische Klassik – eine Zeit, die gern als Blüte der attischen Demokratie bezeichnet wird. Ihre verschiedenen Hervorbringungen sind allgemein

bekannt: die klassischen Statuen wie der Doryphoros des Polyklet, rotfigurige Vasen mit Mythenbildern und natürlich Bauten wie der Parthenon auf der Akropolis, jener der Schutzgöttin der Stadt Athene geweihte monumentale Tempel. Daneben das Theater und die Tragödie, die griechische Philosophie und vieles mehr. Haben die Athener auch Geschichten erzählt? Ja, natürlich – mit größter Begeisterung. Es waren vor allem die Mythen mit ihren großen Helden, die ebenfalls bis heute bekannt sind, die es den Griechen angetan hatten. Im Falle Athens waren es zunächst vorrangig die Mythen um den Helden Herakles und später die um Theseus, die wieder und wieder erzählt wurden. Wenn wir danach fragen, wie diese Geschichten erzählt wurden, können wir zunächst auf die noch vorhandenen diversen materiellen Bildträger zurückgreifen, die damals wie heute als Medien im Zentrum der erzählerischen Kommunikation standen.

Bildliche Darstellungen des Theseus- und des Heraklesmythos finden sich vor allem in der Bauplastik und auf bemalten Gefäßen. Ein prominentes Beispiel für erstere ist das Hephaisteion. Der dem Gott der Schmiedekunst geweihte Tempel in der Form eines dorischen Peripteros steht noch



1 Blick von Osten auf das Hephaisteion in Athen.
(Foto: Jacobus Bracker)

➡ 2 Athen, Hephaisteion, Ostmetope mit Herakles und dem nemeischen Löwen.
(Foto: Jacobus Bracker)



➡ 3 Athen, Hephaisteion, Südmetope mit Theseus und dem Minotaurus.
(Foto: Jacobus Bracker)

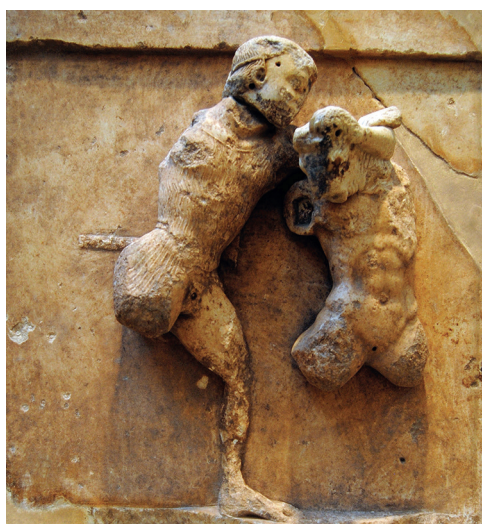


heute in sehr gutem Erhaltungszustand auf einem Hügel am Nordwestrand der antiken Agora. Sein Bau wurde zwischen 430 und 420 v. Chr. vollendet (vgl. Knell 1990: 127). Die Bauplastik befindet sich vor allem an den Giebeln an den Schmalseiten und unter den Giebeln sowie an den Langseiten in den sogenannten Metopen – kleineren, etwa quadratischen Bildfeldern. Das östliche Giebelfeld ist jetzt leer (vgl. Abb. 1), hat aber – wie aus gefundenen Resten des Reliefs geschlossen wird – möglicherweise eine Kentauromachie gezeigt. Das Thema des westlichen Giebels ist aufgrund der spärlichen Funde unklar. An der Ostfront zeigen zehn Metopen Heldentaten des Herakles, während an der nördlichen und südlichen Langseite in acht Bildfeldern solche des Theseus dargestellt werden.

Die Reihe der Heraklestaten verläuft von links nach rechts und beginnt im Südosten mit dem Kampf des Herakles gegen den nemeischen Löwen (Abb. 2), dessen Fell der Held nach siegreichem Ausgang des Kampfes fortan als Helm und Rüstung und als prägnante ikonografische Markierung tragen wird. Die Metope ist nicht sehr gut erhalten, aber links ist der nach rechts gewandte Herakles in weitem Ausfallschritt mit vorangestelltem linken Bein zu erkennen. Mit seinem linken Arm umfasst er den Hals des aufgebäumten Raubtieres, das seine rechte Hintertatze gegen Herakles' linkes Knie stemmt. Die Kontrahenten sind mitten im Kampf, der Klammergriff mag eine sich abzeichnende Überlegenheit des Herakles aber schon andeuten.



❶ 4 Delphi, Archäologisches Museum, Nordmetope 15 vom Schatzhaus der Athener mit Herakles und dem nemeischen Löwen. (Foto: Jacobus Bracker)



❶ 5 Delphi, Archäologisches Museum, Südmetope 7 vom Schatzhaus der Athener mit Theseus und dem Minotaurus. (Foto: Jacobus Bracker)

Unter den Heldentaten des Theseus am Hephaisteion findet sich an einer Metope der Südseite unter anderem die für Athen wahrscheinlich wichtigste und wahrscheinlich auch bekannteste Tat: der Kampf des Theseus mit dem Minotaurus (vgl. Knell 1990: 131; von den Hoff 2001: 75). Mit dem Sieg über den Minotaurus – das Ungeheuer mit dem menschlichen Leib und dem Kopf eines Stieres, das in einem Labyrinth auf Kreta sein Unwesen

trieb – befreite Theseus die Athener von dem Blutzoll, der ihnen von dem kretischen König Minos auferlegt worden war und der darin bestand, dass sie alle neun Jahre sieben Jungfrauen und sieben Jünglinge in das Labyrinth als Opfer für das furchterregende Mischwesen zu schicken hatten.

Die Metope (Abb. 3) zeigt in ähnlicher Komposition wie bei der Heraklestat links den Helden Theseus im weiten Ausfallschritt mit vorangestelltem linken Bein und von rechts kommend den Minotaurus, der seinen rechten Fuß gegen Theseus' linkes Knie stemmt. Mit seinem linken Arm umgreift Theseus den Nacken des Ungeheuers, während dieses seinen rechten Arm um den Rumpf seines Kontrahenten legt. In der rechten Hand, die nicht mehr erhalten ist, dürfte Theseus sein Schwert geführt haben.

Ein weiteres Beispiel für materielle Repräsentationen aus dem Erzähluniversum der Helden Herakles und Theseus ist die Bauplastik am Schatzhaus der Athener in Delphi, das gegen Ende des 6. oder Anfang des 5. Jahrhunderts v. Chr. errichtet wurde (vgl. Knell 1990: 52, 54, 62). Dieses Schatzhaus diente als Repräsentationsbau der Polis Athen in dem überregionalen Orakelheiligtum und eignete sich daher sehr gut, um Szenen mit den Nationalhelden ins Bild zu setzen. Die Bilder, die bei diesem im Bautypus des dorischen Antentempels errichteten Gebäude ebenfalls als Giebelreliefs und darunter in Metopenreliefs angebracht werden konnten, sind ähnlich gestaltet, wenn auch aufgrund des etwa siebzig Jahre höheren Alters stilistisch noch der Archaik verhaftet: Insbesondere wirken die Körper noch deutlich statischer. Wiederum aufgrund der schlechten Befundlage kaum rekonstruierbar sind die Giebel. Der Ostgiebel zeigte in seiner Mitte wohl die Stadtgöttin Athene, flankiert von ihren Schützlingen Herakles und Theseus (Knell 1990: 54). Die mythischen Szenen auf den Metopen können jedoch überwiegend identifiziert werden.

Trotz ihres schlechten Erhaltungszustandes lässt beispielsweise die Nordmetope 15 des Schatzhauses (Abb. 4) noch gut eine ähnliche Inszenierung der Episode aus dem Heraklesmythos erkennen, wie die am Hephaisteion (Abb. 2): Herakles steht im Ausfallschritt nach rechts und hat den von rechts angreifenden Löwen im Klammergriff. Zusätzlich sind noch Attribute des Herakles zu erkennen: links oben ein Köcher und ein Bogen mit darüber gehängtem Manteltuch und links unten die Keule.

Auch die Szene mit Theseus und dem Minotaurus ist am Schatzhaus (Abb. 5) ähnlich gestaltet

wie am Hephaisteion (Abb. 3): Theseus, der hier allerdings mit einem leichten Gewand – einem kurzen Chiton – bekleidet ist, steht im Ausfallschritt nach rechts und umgreift den Nacken Ungeheuers, das von rechts angreift. An Theseus' linker Hüfte ist die Schwertscheide sichtbar, das Schwert dürfte er wiederum in der Rechten geführt haben.

Wie schon angedeutet, wurden die hier beispielhaft herangezogenen mythischen Geschichten von Herakles und Theseus nicht nur mit der Bauplastik erzählt. Ein anderes Medium sind Bilder auf keramischen Gefäßen, wie sie in Athen insbesondere im 6. und 5. Jahrhundert vor Christus in großer Zahl hergestellt wurden.

Ein attisch-rotfiguriger Stamnos von etwa 470 v. Chr. zeigt den Kampf zwischen Theseus und dem Minotauros (vgl. Mannack 2001: 10; Abb. 6). Theseus steht links und ist nach rechts gewendet, sein linker Fuß steht in der rechten Kniekehle des Minotauros, der vor ihm auf die Knie gesunken ist, der Oberkörper frontal. Theseus packt den Minotauros mit seiner Linken an dessen rechtem Ohr, in der Rechten hält er ein Schwert. Er ist mit einem gegürteten Chiton bekleidet und trägt einen Lorbeerkranz. Der Kopf des Minotauros ist



➦ 6 Theseus und der Minotauros auf einem attisch-rotfigurigen Stamnos, Altamura-Maler, ca. 470 v. Chr., München, Staatliche Antikensammlungen Inv. SL 471. (Quelle : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theseus_Minotauros_Staatliche_Antikensammlungen_SL471.jpg?uselang=de).

➡ 7 Tondo einer attisch-rotfigurigen Kylix mit Theseus, dem Minotauros und Athene, inschriftlich dem Maler Aison zugewiesen, ca. 430 v. Chr., Madrid, Archäologisches Nationalmuseum Inv. 11265. (Quelle https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kylix_Theseus_Aison_MNA_In11365_n1.jpg)



blutverschmiert, mit seiner Linken klammert er sich an eine Säule, mit seiner Rechten versucht er, Theseus' linken Arm wegzudrücken. Anders als auf den vorgestellten Metopen (Abb. 3, 5) scheint hier der Kampf schon nahezu entschieden. Außerdem ist die Szene um weitere Figuren ergänzt. Hinter Theseus steht links Ariadne mit dem Wollknäuel (vgl. Wünsche & Steinhart 2009: 147), das sie Theseus gab, damit er den Weg durch das Labyrinth fand. Ganz rechts steht eine weitere nicht identifizierte Frau, die das Geschehen verfolgt, vielleicht eine der befreiten Jungfrauen aus Athen, die dem Minotauros geopfert werden sollten.

Im Tondo einer attisch-rotfigurigen Schale, die auf ihrem Außenrand weitere Taten des Theseus zeigt, ist zu sehen, wie ein sehr jugendlicher Held den Minotauros aus dem Labyrinth zerrt (Abb. 7). Theseus ist nackt, über die Schulter und um die Brust ist die Schwertscheide gegürtet, mit seiner Linken packt er den Minotauros am linken Ohr, in der Rechten hält er das gezückte Schwert. Im Hintergrund stehen zwei ionische Säulen mit Giebel, die das Labyrinth andeuten sollen. Links steht mit Helm, Aegis und Lanze gerüstet und mit dem Gorgoneion auf der Brust unverkennbar Athene, die Stadtgöttin Athens, um Theseus Beistand zu leisten. Hier ist der Kampf schon entschieden, der Minotauros leistet keinen Widerstand mehr, seine Arme sind erschlafft, auch wenn er, wie das geöffnete Auge zeigt, noch nicht ganz tot ist (vgl. Christidis 2013: 10f.; von den Hoff 2001: 81).

Auch Herakles ist auf attischen Gefäßen des 5. und 6. Jahrhunderts v. Chr. zahlreich vorhanden. Auf weitere Beispiele soll hier aus Platzgründen verzichtet werden. Die Mythen um Herakles und Theseus – wie viele andere Mythen – werden aber nicht nur in der Bauplastik und auf Gefäßen thematisiert. Darüber hinaus gab es die Tradition der Sänger, die ihren Zuhörern die homerischen Epen und andere Geschichten aus dem Kopf vortrugen. Weiter ist an das Theater zu denken, in dem die Mythen Einzug in die Tragödien- und Komödienstoffe gefunden haben. Die dazugehörigen Praktiken lassen sich noch heute an den Überresten der Bauten und den überlieferten Texten erkennen. Weitere Medien sind Münzbilder oder die Freiplastik. Im antiken Athen wurden die mythischen Geschichten also mit zahlreichen verschiedenartigen Medien erzählt. Unser erster Eindruck, dass transmediales Erzählen vielleicht doch kein so neuartiges Phänomen sein könnte, scheint sich demnach zu verfestigen. Auf die Frage, ob ein

Zusammenhang mit einer Medienkonvergenz konstitutiv für diese Erzählform ist, müssen wir noch zurückkommen.

Die Bedeutung (transmedialen) Erzählens

Was war der Sinn dieser Erzählungen und ihrer Verbreitung über so unterschiedliche Medien? Sicher ging es zu einem gewissen Teil um Unterhaltung, insbesondere, wenn wir an das Theater denken oder an die bebilderten Gefäße, die häufig zum Trinkgeschirr gehörten, das im Symposion verwendet wurde. Aber die Bilder an den religiös-politischen Bauten wie dem Hephaisteion und dem Schatzhaus der Athener in Delphi haben sicher eine weitere Funktion. Sowohl Herakles wie auch Theseus sind Helden, deren Taten sich über ganz Griechenland verteilen. Beide haben sie familiären oder schutzgöttlichen Bezug zu Athen. Insbesondere Herakles wird immer wieder mit Athene, der Schutzgöttin Athens, gezeigt. Die Helden, deren Taten ohnehin als vorbildhaft galten, wurden als Argument für Herrschaftsansprüche der Polis Athen eingesetzt. Es geht hier also um politische Identitätskonstruktionen (vgl. von den Hoff 2001: 73), für die sich das Erzählen von Geschichten hervorragend eignet. Wie gleich dargelegt wird, kommt dem transmedialen Erzählen hierbei eine besondere Rolle zu.

Kulturen können als von Menschen gesponnene Bedeutungsnetze («webs of significance»; vgl. Geertz 1973: 5) verstanden werden. Ein solcher semiotischer Kulturbegriff legt es nahe, Kulturen nicht als fest abgegrenzte Einheiten aufzufassen: Die Bedeutungsnetze sind insbesondere an den Grenzen, an denen sie aufeinandertreffen, und ebenso diachron, hochdynamisch. Der Grund hierfür liegt in sozialen Praktiken (vgl. Sturken & Cartwright 2001: 4), wie etwa darin, dass Ethnien als Träger von Bedeutungsnetzen regelmäßig in kommunikativen Beziehungen mit anderen Gruppen stehen, sodass ständig Bedeutungen übersetzt, transferiert, adaptiert oder verändert werden. Diese Dynamik ist aber offenbar nicht immer gut auszuhalten. Das Bedürfnis Einzelner oder von Gruppen, eine in bestimmter Weise verknüpfte Auswahl von Bedeutungen als ihre Identität festzumachen oder anderen eine solche bestimmte Auswahl und Identität zuzuschreiben, hängt eng mit dem Bedürfnis zusammen, sich aus der Sehnsucht nach Stabilität und Sicherheit fest in der Welt zu verorten, sich abzugrenzen, Kontingenzen aufzulösen und dem

eigenen Leben einen Sinn zu geben. Diese Sinngebung kann natürlich nicht beliebig ausfallen – und an dieser Stelle kommen die Geschichten ins Spiel. Unabhängig von einer Festlegung auf einen bestimmten Begriff von Geschichte, Erzählung, Erzählen oder Narrativ ist festzustellen, dass solche Gebilde regelmäßig damit zu tun haben, Figuren, Ereignisse und Handlungen zu verknüpfen und gegen die mit ihrer Komplexität so widerständige Realität Kausalitäten herzustellen. Das Erzählen von Geschichten eignet sich hervorragend dazu, bestimmte Konstellationen von Bedeutungen zu begründen – auch durch das Erzählen von Gegengeschichten. Ein Beispiel hierfür ist etwa die Legitimation von Herrschaft durch den Verweis auf einen Mythos göttlicher Abstammung. Gleichzeitig haben Geschichten auch das Potenzial, solche Legitimationen in Frage zu stellen (Bracker 2016a: 4 f.).

Geschichten stellen mit Kausalitätsangeboten die Verbindungen zwischen den Knotenpunkten der Bedeutungsnetze her (Bracker 2016a: 5). Es ist daher zutreffend, dass Narrative konstitutiv für Kulturen sind (vgl. Nünning 2013: 15 f.) – die Bedingtheit ist allerdings reziprok, denn Kulturen bringen aufgrund ihrer Dynamik beständig neue Verknüpfungen von Bedeutungszusammenhängen und damit neue Narrative hervor. Das Erzählen – also der kommunikative Vorgang, mit dem Geschichten übermittelt werden – zeigt sich damit als eine machtvolle und zentrale soziale Praktik, die für die Beteiligten eine stabilisierende Funktion haben kann, die aber ebenso für die Dynamik von Kulturen ursächlich ist. Transmedialen Erzählungen kommt in einem solchen Zusammenhang ganz besondere Bedeutung zu, da sie natürlich in größerem Maße geeignet sind, über verschiedene mediale Dispositive ihre Rezipierenden zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten immer wieder und intensiver zu erreichen.

Haben wir es aber nun bei dem geschilderten antiken Szenario mit transmedialem Erzählen zu tun? Nach der oben wiedergegebenen Definition von Jenkins ist dies problematisch. Denn auch wenn wir den gezeigten Bildern – und das können wir sicher – Narrativität zusprechen, erfüllen sie im Regelfall nicht das Kriterium, dass jedes dieser Bilder einen gleichrangigen *point of entry* in die jeweilige *storyworld* um Theseus oder Herakles oder ihre teilweise gemeinsame *storyworld* bietet. Es überrascht aber letztlich auch nicht, dass Bilder, die Bestandteile politischer Kommunikationspro-

zesse sind, sich nicht einem Schema unterordnen lassen, das aus der Perspektive der Unterhaltungsindustrie konstruiert ist.

Auf Basis des Konzepts der *storyworld* von Herman können wir den Sachverhalt allerdings anders beurteilen. Denn dort geht es nicht darum, dass einzelne narrative Artefakte einen vollständigen und selbstständigen Beitrag zur Geschichte liefern – abgesehen davon wäre zu klären, wann ein solcher selbstständiger Beitrag vorliegt. Es geht vielmehr nur darum, dass sich ein solches narratives Artefakt auf die *storyworld* bezieht, die als mentale Repräsentation gedacht wird, die natürlich dynamisch ist und sich im Wechselspiel mit neuen Informationen aus weiteren Kommunikationsprozessen – wir sehen ein weiteres Gefäß mit einer anderen Tat von Herakles, wir spielen ein PC-Spiel zur TV-Serie THE WALKING DEAD – modifiziert. Die Rezipierenden haben einen entscheidenden Anteil an der Ausformung der *storyworld* als mentale Repräsentation, da diese maßgeblich von ihrem eigenen verkörperten Vorwissen abhängt (vgl. Bracker 2015: 198 f.).

Wie ausgeführt, ist transmediales Erzählen für Jenkins eine Erscheinung, die eng mit dem Phänomen der Medienkonvergenz zusammenhängt. Wird dieser Zusammenhang als konstitutiv für das transmediale Erzählen begriffen, muss die Frage gestellt werden, ob es in der Antike auch Vorkommnisse von Medienkonvergenz gab. Der Begriff der Medienkonvergenz ist sehr offen. In einer Lesart kann er als Phänomen verstanden werden, bei dem von ehemals verschiedenen Medien ausgelöste Repräsentationen in einem Medium konvergieren. So etwa das Phänomen, dass man auf dem Laptop ähnlich wie in Büchern Texte lesen, damit telefonieren oder Filme sehen kann – ohne, dass es ganz das Gleiche wäre. In einer anderen Lesart konvergieren die Medien in einem räumlichen und praktischen Sinne und stehen in dieser Geballtheit mehr Nutzenden zur Verfügung. Die Konvergenz wird dabei auch über die Inhalte erzeugt.

In der Antike lassen sich zu verschiedenen Zeiten Anzeichen für verschiedene Medienkonvergenzen finden: Das Konvergieren *in* ein Medium beispielsweise kann zum Ende des 4. Jahrhunderts vor Christus angenommen werden, als die figürliche Gefäßbemalung im gesamten griechischen Raum – zuletzt in Unteritalien – verschwindet, während in der Bau- und Freiplastik mehr und neue Themen Platz finden. Man kann also mit gewisser Vorsicht und vorbehaltlich einer eingehenden

Untersuchung von einer Konvergenz in die Plastik sprechen.

An einem Ort wie Athen kann man aber noch besser davon sprechen, dass die Medien *an sich* konvergieren, wenn man sich vor Augen hält, wie dicht die Erzählmedien räumlich zueinander standen. In unserem Beispiel hatten wir auf das Hephaisteion Bezug genommen, das nicht weit entfernt von dem ebenfalls bebilderten Parthenon auf der Akropolis steht. An deren südlichem Abhang wiederum befindet sich das Theater, in dem dramatische Adaptionen der Mythenstoffe gespielt wurden. Die Einwohner Athens im 5. Jahrhundert vor Christus waren intensiv von Bildern und anderen Medien umgeben, die alle etwas zu erzählen hatten und zu einem großen Teil auch immer wieder auf die gleichen – für die kulturelle Identität eminent wichtigen – *storyworlds* Bezug nahmen. Das ist der Einbettung in mediale Umgebungen, die wir heute als enorm intensiv empfinden, durchaus vergleichbar.

Bezieht man den Begriff der Medienkonvergenz nicht nur auf Sachverhalte, die im Zusammenhang mit Digitalisierungen stehen, finden sich verschiedene Ausprägungen des Phänomens auch in der Antike. Und daher wollen wir hier annehmen, dass es sich um durch technologisch und kulturelle Entwicklungen bedingte Phänomene handelt, die bei abstrakter Betrachtung wiederkehrend sind. Es kommt also nicht so sehr darauf an, transmediales Erzählen in Abhängigkeit von Medienkonvergenz zu sehen, sondern – kulturwissenschaftlich aufschlussreicher – zu fragen, in welchen Fällen transmediales Erzählen durch (welche Arten von) Medienkonvergenzen beeinflusst wird und in welchen nicht.

Das epistemische Potenzial eines abstrakten Begriffs des transmedialen Erzählens

Warum ist der Blick auf die Vergangenheit des transmedialen Erzählens und der Medienkonvergenz so wichtig? Nach der Lektüre von Jenkins, aber auch anderen MedienwissenschaftlerInnen, kann der Eindruck entstehen, beim transmedialen Erzählen handele es sich um eine besondere Erzählform, die erst im Zusammenhang mit gegenwärtigen Formen der Medienkonvergenz auftauchen konnte und komplett neu ist. Aus dieser Perspektive hat transmediales Erzählen allein den Zweck, wirtschaftlichen Interessen der Medienindustrie zu

dienen. Weitere wichtige Funktionen, die transmediales Erzählen in der Vergangenheit genauso wie heute haben kann, insbesondere außerhalb der Unterhaltungsindustrie – zum Beispiel im Zusammenhang mit politischer Kommunikation oder im Journalismus, und vergessen wir nicht: auch faktuales oder postfaktuales Erzählen kann transmedial erfolgen – geraten dabei zu blinden Flecken. Speziell die letztgenannten Bereiche sind aber von besonderem Interesse für kulturwissenschaftliche Untersuchungen.

Es ist lange übersehen worden, aber ganz offensichtlich, dass Kulturen im Hinblick auf ihr narratives Reservoir und ihre Arten und Weisen des Erzählens als Erzählgemeinschaften soziokulturell und historisch differenziert werden können (Bracker 2016a: 1; Müller-Funk 2008: 14; Nünning 2013: 15). Hierin liegt das besondere epistemische Potenzial einer erzähltheoretisch perspektivierten Kulturwissenschaft. Sie ermöglicht gleichzeitig kritische Betrachtungen der Regeln und Ordnungen gegenwärtiger Erzählpraktiken (Andergassen 2016: 35). Voraussetzung ist, dass nicht nur untersucht wird, was (und was nicht) erzählt wird, sondern vor allem auch wie: wer erzählt wem, mit welchen Medien wird erzählt, welches sind die Dispositive des Erzählens. Die größere Reichweite und Intensität transmedialer Erzählungen kann in solchen Zusammenhängen auf eine besondere Bedeutung der erzählten Geschichten für die erzählende Ethnie oder Gruppe hindeuten.

Genauso wie beim Phänomen der Transmediation im Allgemeinen (vgl. dazu Elleström 2013: 97–105) oder auch der Renarrativierung und Transmediation von Geschichten – in Abgrenzung zu transmedialem Erzählen – lassen sich Analysemodelle, die Vergleiche zwischen unterschiedlichen Kulturen und Lebensbereichen, nicht nur synchron, sondern auch diachron ermöglichen sollen, nur auf Basis von abstrahierenden Konzepten erstellen. Die Konzeption nach Jenkins ist dafür nicht geeignet.

Betrachten wir etwa die alltägliche Erscheinung, dass antike Mythenstoffe in gegenwärtige Erzählungen wandern – Achill und Pentesilea im Vergleich mit Jon Snow und Ygritte in *Game of Thrones* sind ein Beispiel (vgl. dazu Bracker 2016b) – so können wir uns die Frage stellen, ob wir es «nur» mit einer Renarrativierung zu tun haben oder vielleicht sogar mit epochenübergreifendem transmedialen Erzählen – immerhin gibt es eine Reihe von Zwischenstationen zwischen diesen

beiden Erzählungen. Hierüber ließe sich sicherlich streiten, aber das Problem stellt sich wie angedeutet schon auf der Ebene der Transmediation, die von einigen ebenfalls als ausschließlich rezentes Phänomen begriffen wird. Wollen wir hier jedoch Vergleiche ermöglichen und unsere heutige mediale Umgebung historisch und soziokulturell einordnen, bedarf es der übergreifenden Betrachtung.

Fazit

Wie das Beispiel der transmedial erzählten Mythen im antiken Griechenland zeigt, ist transmediales Erzählen kein Phänomen, das erstmals in der Gegenwart oder seit dem 20. Jahrhundert auftritt. Das Beispiel legt es außerdem nahe, dass das transmediale Erzählen eine noch deutlich ältere Erscheinung sein dürfte, wahrscheinlich so alt wie das Erzählen selbst. Weiter wurde festgestellt, dass Medienkonvergenzen nicht konstitutiv für transmediales Erzählen sind, dass aber ein Zusammenhang möglich ist und dass die Art des Zusammenhangs von besonderem Interesse für kulturwissenschaftliche Analysen sein kann. Aufgrund des engen Zusammenhangs von Kulturen und Erzählungen ist es des Weiteren von besonderem Interesse, die Art und Weise des transmedialen Erzählens zu analysieren und über Vergleiche der unterschiedlichen soziokulturellen Kontexte – der ökonomische ist hierbei nur einer von vielen denkbaren – kritische Betrachtungen und historische Einordnungen zu ermöglichen.

Literatur

- Andergassen, Lisa (2016): That's so 10 seconds ago – Geschichten erzählen mit (flüchtigen) Bildern. In: *Visuelle Narrative – Kulturelle Identitäten. Visual Narratives – Cultural Identities*. Hg. von Jacobus Bracker und Clara Doose-Grünefeld. Hamburg = *Visual Past*, 3, 1. S. 21–47.
- Barthes, Roland (1966): Introduction à l'analyse structurale des récits. In: *Communications*, 8. S. 1–27.
- Bracker, Jacobus (2015): Game of Thrones – Game of Meanings: Transmedia Construction of Narrative Meaning and the Life of the Moving Image. In: *Cyborgian Images: The Moving Image between Apparatus and Body* = Yearbook of Moving Image Studies 2015. Hg. von Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse und Norbert M. Schmitz. Darmstadt: Böhner-Verlag. S. 186–201.
- Bracker, Jacobus (2016a): Einleitung: Homo pictor meets

- homo narrans. In: *Visuelle Narrative – Kulturelle Identitäten. Visual Narratives – Cultural Identities*. Hg. von Jacobus Bracker und Clara Doose-Grünefeld. Hamburg = *Visual Past*, 3, 1. S. 1–12.
- Bracker, Jacobus (2016b): Ancient Images and Contemporary Sensoria. In: *Image Embodiment. New Perspectives of the Sensory Turn* = Yearbook of Moving Image Studies 2016. Hg. von Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse und Norbert M. Schmitz. Darmstadt: Böhner-Verlag. S. 17–36.
- Christidis, Maria (2013): Theseus, mehr als ein Nationalheld. Zum kampanischen Lekanisdeckel der Universität Graz. In: *Nikephoros – Zeitschrift für Sport und Kultur im Altertum*, 26, S. 7–26.
- Elleström, Lars (2013): A theoretical approach to media transformations. In: *Transmédialité et transculturalité en littérature, peinture, photographie et au cinéma: Amériques, Caraïbes, Europe, Maghreb*. Hg. von A. de Toro. Paris: L'Harmattan. S. 97–105.
- Freeman, Matthew (2017): *Historicising Transmedia Storytelling. Early Twentieth Century Transmedia Story Worlds*. New York: Routledge.
- Geertz, Clifford (1973): *The Interpretation of Cultures. Selected Essays*. New York: Basic Books.
- Herman, David (2009): *Basic Elements of Narrative*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2017): Yes, Transmedia HAS a History!: An Interview with Matthew Freeman (Part One). Online: www.henryjenkins.org, <http://henryjenkins.org/2017/01/yes-transmedia-has-a-history-an-interview-with-matthew-freeman-part-one.html> [16.08.2017].
- Knell, Heiner (1990): *Mythos und Polis. Bildprogramme griechischer Bauskulptur*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Koschorke, Albrecht (2012): *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*. Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag GmbH.
- Mannack, Thomas (2001): *The Late Mannerists in Athenian Vase-painting*. Oxford: University Press.
- Müller-Funk, Wolfgang (2008): *Die Kultur und ihre Narrative. Eine Einführung*. 2. Aufl. Wien: Springer.
- Neumann, Michael (2013): *Die fünf Ströme des Erzählens. Eine Anthropologie der Narration*. Berlin & Boston: Walter de Gruyter GmbH.
- Nünning, Ansgar (2013): Wie Erzählungen Kulturen erzeugen: Prämissen, Konzepte und Perspektiven für eine kulturwissenschaftliche Narratologie. In: *Kultur – Wissen – Narration. Perspektiven transdisziplinärer*

- Erzählforschung für die Kulturwissenschaften*. Hg. von Alexandra Strohmaier, Bielefeld: transcript. S. 15-53.
- Ryan, Marie-Laure (2013): Transmedial Storytelling and Transfictionality. In: *Poetics Today*, 34, 3. S. 361-388.
- Schmitt, Christoph (1999): Vorwort. In: *Homo narrans. Studien zur populären Erzählkultur. Festschrift für Siegfried Neumann zum 65. Geburtstag*. Hg. von Christoph Schmitt. Münster, New York, München & Berlin: Waxmann. S. 9-12.
- Sturken, Marita und Lisa Cartwright (2001): *Practices of Looking. An Introduction to Visual Culture*. New York: Oxford University Press.
- von den Hoff, Ralf (2001): Die Posen des Siegers. Die Konstruktion von Überlegenheit in attischen Theususbildern des 5. Jahrhunderts v. Chr. In: *Konstruktionen von Wirklichkeit: Bilder im Griechenland des 5. und 4. Jahrhunderts v. Chr.* Hg. von Ralf von den Hoff und Stefan Schmidt. Stuttgart: Steiner. S. 73-88.
- Wünsche, Raimund und Matthias Steinhart (2009): *Sammlung James Loeb. James Loeb (1867-1933) - Antikensammler, Mäzen und Philanthrop*. Forschungen der Staatlichen Antikensammlungen und Glyptothek 1. Lindenberg im Allgäu: Kunstverlag Fink.