

# Fan-Made Transmedia Storytelling

*Ramón Reichert*

Internetbasierte Gesellschaften haben im Alltagsgebrauch der sozialen Netzwerkseiten die traditionellen Formen des Schreibens und Lesens der Buchkultur auf maßgebliche Weise verändert. Die Veränderung der Erzählkultur durch die Sozialen Medien betreffen jedoch nicht nur die Inhalte des Erzählten, sondern auch die Art und Weise, wie das Erzählte medial konstruiert wird und eine bestimmte soziale Beteiligung hervorruft. In diesem Sinne übt das Erzählen in sozialen Netzwerken einen entscheidenden Einfluss auf die Neugestaltung narrativer Strukturen und Funktionen aus, die eine Medienreflexion der sie ermöglichenden Beteiligungs- und Vernetzungskulturen nahe legt.

In diesem Zusammenhang kann in Anknüpfung an die performative Handlungstheorie von Erika Fischer-Lichte (*Grenzgänge und Tauschhandel; Ästhetik des Performativen*) der Begriff des Performativen zur Kennzeichnung der prozessualen Aufführungs-, Vollzugs- und Transformationspraktiken des Social-Media-Storytellings eingebracht werden. In Anlehnung an den vielversprechenden Forschungsansatz des Performativen können die vermittlel der Sozialen Medien des Web 2.0 generierten performativen Prozesse als erzählerische Transformationsprozesse bestimmt werden, indem sie ungeplante Spiel- und Freiräume des Erzählens eröffnen und damit Kontingentes und Emergentes zum untrennbaren Bestandteil des digitalen Erzählens erheben.

## Das Neue Erzählen in Social-Media-Formaten

In den vernetzten digitalen Kommunikationsräumen haben sich interaktive Medienkanäle heterogener Bedeutungsproduktion und damit einhergehend kollektive und kollaborative Medienpraktiken herausgebildet, die sämtliche Bereiche der Herstellung, Verbreitung, Nutzung und Bewertung erzählter Inhalte umfassen. Das Social-Media-Storytelling auf sozialen Netzwerkseiten und Internetportalen ist hochgradig von Produktions- und Rezeptionskontingenz geprägt und formiert einen diffusen Aggregatzustand kultureller Deutungsspielräume innerhalb dynamischer Bedeutungs- und Ausverhandlungsprozesse. In diesem Sinne kann das Social-Media-Storytelling als Technologie sozialer Wirksamkeit verstanden werden, die es Usern ermöglicht, auf sozialen Netzwerkseiten konkrete Nutzungsformen des habitualisierten Erzählens herauszubilden, die Formen der sozialen Kommunikation und neuartige Prozeduren zur narrativen Mitgestaltung und Mitbestimmung miteinschließt. Entlang dieser Verschiebungen haben sich populärkulturelle Praktiken herausgebildet, die sich an den anonymen, flexiblen und veränderlichen Strukturen und Konstellationen der Sozialen Medien im Web 2.0 ansiedeln und eine radikale Alternative zu den traditionellen Formen des Publizierens von Medieninhalten eröffnen. Diese im Werden begriffene kollaborative Kommunikationskultur lässt sich nicht mehr auf ein Werk als Eigentum oder ein identisches Autorensjekt zurückführen. Damit einhergehend erweist sich das Erzählen als Inhalt und als Form nur bedingt und eingeschränkt als ein distinktes und stabiles Wissensobjekt und ist immer auch eingebettet in performative Rahmungsstrategien. Aus performativer Perspektive kann folglich eine dynamische und sich provisorisch gebende Bedeutungsproduktion der Sozialen Medien des Web 2.0 freigelegt werden, mit welcher die Produktivität und die Prozessualität kollaborativer Praktiken in den Analysefokus einrückt.

In ihrer medientheoretischen Problemstellung rekurrieren die performativen Rahmungsprozesse im Netz jedoch nicht auf einen spontaneistischen Voluntarismus, der den Aspekt des Performativen genuin von der kreativen Leistung eines Individualsubjektes ableiten würde, da die prozessierenden Erzählpraktiken von den technischen

Infrastrukturen der digitalen Kommunikationsräume reguliert werden. Infolgedessen müssen die Erzählbeiträge der User, die sie im Namen von realen Autoren, fiktiven Figuren oder anonymen Nicknames vollziehen, immer auch als ein technisches Artefakt der Ermöglichung von Rede- und Verhandlungspositionen in Betracht gezogen werden. Dieser im Ansatz gegebene Technikdeterminismus muss aber unter anderem dahingehend relativiert werden, insofern die hier untersuchten Praktiken zur Informations- und Kommunikationsgestaltung immer auch auf eine grundlegende populärkulturelle Reorganisation der netzbasierten Wissensproduktion und -rezeption abzielen und damit das Netzwissen einer performativen Aneignungsrhetorik – vom assoziativen Indexing der Fans bis zum editorialem Framing der sogenannten Webmaster – überantworten.

Im Folgenden soll es nun darum gehen, die hier angesprochenen Verfahrensweisen der »Peer-to-Peer«-Kommunikation von Online-Plattformen und Social-Media-Formaten entlang von drei unterschiedlichen Performativitätsstrategien zu thematisieren.

(1) In der Auseinandersetzung mit den von Usern generierten Bewegtbildinhalten auf dem Videoportal *YouTube* geht es um die Frage, welche performative Rolle die Initiatoren von Videouploads einnehmen. Welcher netzdiskursiven Rahmungspraktiken bedienen sie sich, wenn sie für sich eine diskursmoderierende Rolle reklamieren wollen? Welchen Stellenwert haben kollektive und kollaborative Rahmungsprozesse in Bezug auf die Bedeutungsproduktion, Ausverhandlung und Distribution von Bewegtbildern in Online-Portalen und Social-Media-Formaten?

(2) Die in der Internetkultur ausgeprägte Tendenz zur Resignifizierung und Reiteration von bereits bestehenden Inhalten (Mashup, Remix) verweist auf einen Aspekt des Performativen, der nahtlos an die kollektiven und kollaborativen Rahmungsprozesse anschließt (Lessig). Auch hier zeigt sich die performative Praxis in erster Linie als etwas, das einen Überschuss erzeugt, der sich keinem intersubjektiv kontrollierbaren Diskursfeld mehr zuordnen lässt. In diesem Sinne erweist sich »die produktive Kraft des Performativen nicht einfach darin, etwas zu erschaffen, sondern darin, mit dem, was wir nicht selbst hervorgebracht haben, umzugehen« (Krämer 48). So gesehen kann der performative Vollzug als Überschuss von Bedeutung ver-

standen werden, der nicht nur eine neue performative Rahmung realisiert, sondern rückwirkend auch den bereits bestehenden Inhalt modifiziert.

(3) Performative Prozesse im Internet sind das Resultat technischer Ermöglichung. Speziell sind es die computergestützten Informations- und Kommunikationstechnologien, welche die Modi, die Geltung und die Verbreitung der von Usern generierten Inhalte regulieren. Folglich sind die Netzmedien und ihr technisch generierter Handlungsvollzug an der Produktion von Sinn und Bedeutung maßgeblich beteiligt und müssen in die Methodologie der Untersuchung performativer Prozesse miteinbezogen werden. Diese Fragestellung hat nicht nur eine heuristische Bedeutung in der wissenschaftlichen Diskurspraktik, sondern eröffnet auch jenseits der Dichotomie von Technikdeterminismus versus Technikeuphorie kritische Fragen nach dem Handlungsspielraum performativer Ermöglichung in technischen Umgebungen.

## Kollaboratives Storytelling

Mit dem Aufstieg der Sozialen Medien im Web 2.0 hat sich nicht nur der Stellenwert des Bewegtbildes im Web auf umfassende Weise verändert, sondern sich auch eine neuartige digitale Erzählkultur etablieren können, die mit Hilfe der niedrigrschwelligeren Technologien des Veröffentlichens von Inhalten zu einer *bottom-up*-Bewegung geworden ist. In den neuen subjektzentrierten Internetmedien ist das Erzählen mit Stilen visueller Selbstinszenierungen verwoben worden. Das Bewegtbild ist aber kein abgeschlossenes Werk, sondern hat sich zum Schauplatz offener Bedeutungsproduktion und permanenter Ausverhandlung entwickelt. Geregelte Kommentarfunktionen, Hypertextsysteme, Ranking- und Votingverfahren durch kollektive und kollaborative Rahmungsprozesse verorten audiovisuelle Inhalte in multimedialen und diskursiven Umgebungen. Online-Bewegtbildinhalte und ihre Narrative treten als improvisierendes Wissen in Erscheinung, das narrative Weiterentwicklungen, Kontextualisierungen und Reinszenierungen fördert.

Im Hinblick auf die Geschichte von Mediendiskursen kann man die kollektiven Erzählpraktiken und cross- und transmedialen Verfahren, die den Videos beigelegt werden, auch als Fortsetzung der Debatten um den Paradigmenwechsel der Interaktivität (Intermedia, Happening, Fluxus) und das »offene Kunstwerk« (Eco), die seit den 1960er Jahren intensiv geführt werden, verstehen. In diesem Zusammenhang können strukturelle Homologien zwischen den Bestrebungen, das Autorensubjekt als begründende Instanz und das Werk als abgeschlossene Entität in Frage zu stellen, und die in den Sozialen Medien des Web 2.0 geäußerte Aufforderung zu Interaktion und Kollaboration hergestellt werden. Wenn in diesem Sinne die Vlogs (Videoblogs) auf *YouTube* zu Schauplätzen kultureller Zirkulation und ästhetischer Konflikte werden, dann eröffnet sich die Möglichkeit, diese nicht nur als ein Genre der Film- und Medienwissenschaft einzugrenzen, sondern sie in einem weitsichtigeren Blick als kulturelle und mediale Praxis zu thematisieren.

Die vorherrschende Anzahl und die größte inhaltliche Kategorie der bei *YouTube* hochgeladenen Clips bezeichnet Birgit Richard als »Ego-Clips« (auch Makeup- oder Schminkvideos) und meint damit eine Clipsorte der »exzessiven narzißtischen Selbstdarstellung«, in der eine »große Bandbreite von schüchternen Talks bis hin zur visuellen Prostitution zu beobachten« (227) ist. Es handelt sich um Mainstreamformate, die mit dem charakteristischen Erscheinungsbild von *YouTube* identifiziert werden. Die auf dem Aufmerksamkeitsmarkt von *YouTube* dominierende Stellung der Ego-Clips hat dazu geführt, dass personalisierende Kommunikationsstile der Sozialen Medien im Web 2.0 vorherrschend sind. Mit *YouTube* haben sich subjektzentrierte Erzählstile herausgebildet, die überwiegend mit den Stilmitteln impliziter Authentizitätsmarker, visuellen und auditiven Elementen der direkten Adressierung und mit einer Reihe von Darstellungskonventionen operieren, mit denen sich die YouTuber in den Diskursritualen der »spontanen Natürlichkeit« und »Ungezwungenheit« als möglichst authentisch präsentieren. Nach Michel Foucault ist das Geständnis, der produktive Zwang des »Sprechen-Machens«, die höchstbewertete Technik bei der Produktion von Wahrhaftigkeit (22f). Der spezifische Zusammenhang von Macht, Wahrheit und Subjektwerdung ist hier also weniger das Ergebnis repressiver Unterdrückung,

sondern vielmehr in einer immer intensiver werdenden Diskursivierung begründet. Die erzählerische Selbstadressierung meint in diesem Zusammenhang eine sprachlich<sup>1</sup>, gestisch oder mimisch kommunizierte Selbstbezüglichkeit, die konstitutiv auf die Adressanten zurückwirkt und helfen soll, das Erzählte glaubwürdig zu gestalten. Die Selbstadressierung adressiert zwar offensichtlich ihre Adressanten, eröffnet aber darüber hinausgehend eine sekundäre Adressierung, die sich an ein imaginiertes Publikum richtet und Möglichkeitsspielräume für künftige Betrachter ermöglicht. Konventionelle Formen der Selbstadressierung enthalten etwa partielle Selbstkritik oder Ironiesignale und schwächen insgesamt den narzisstischen Gestus der Selbstdarstellung ab. Diese demonstrativen Manöver, die Bereitschaft zur Kritikfähigkeit signalisieren, zielen auf die Herstellung konspirativer Nähe. In diesem Sinne positionieren sich Vlog-Narrative weniger als fertige Werke, sondern vielmehr als improvisierende Entwürfe. Diese Strategie der Abschwächung und Relativierung der eigenen Position im Selbstentwurf erfreut sich innerhalb der unterschiedlichen Communities größter Beliebtheit, weil sie die anderen User zur Beteiligung einlädt. Die Formen der expliziten Selbstadressierung dienen also der Abschwächung der eigenen Subjektposition und versuchen damit, partizipatives Engagement an das Video zu binden. Diese narrative Technik der Selbstthematization hat sich als sehr erfolgreiche Rahmenstrategie erwiesen, um innerhalb der Sozialen Medien im Web 2.0 Aufmerksamkeit auf die jeweiligen Erzählinhalte zu lenken. Andererseits übernehmen die Vlog-Narrative auch bestimmte Formate und Genrekategorien, um die Wiedererkennbarkeit zu steigern. So lässt sich die Nähe von Vlogs und ihren Repräsentanten zu Fernsehformaten am eindringlichsten an den serialisierten Strukturen und Erzählformen aufzeigen. Um das Interesse und die Identifikation der Zuschauer sowie das Sammeln von Serienwissen, das Zuschauer auf spätere Folgen anwenden können, zu fördern, gliedern sich zahlreiche Vlogs in aufeinander aufbauende Folgen und archivieren diese in eigenen *YouTube*-Channels. Die Kanäle können

---

1 Sprachlich meint hier im weitesten Sinne verbal- und schriftsprachliche Aussagen oder Äußerungen, die in Form von Monologen, Inserts, Zwischentiteln oder Tagging kommuniziert werden.

zudem abonniert werden, was die Zuschauerbindung zusätzlich verstärkt.

Fazit: Der Stellenwert der Bewegtbildnarrative im Netz kann auf der Grundlage der filmischen Ästhetik nicht mehr erschlossen werden. Die Zentralität des filmischen Textes weicht einer offenen und nichtlinearen Heteromedialität, welche die Videobilder in flüchtige und instabile Bedeutungsnetze einschreibt. Der Stellenwert von Online-Videos zur Verhandlung von interaktiven Erzählkulturen und Mashup-Praktiken zeigt sich folglich nicht nur alleine auf der Ebene der ›Repräsentation‹ (die eine filmwissenschaftliche Analyse nahe legen würde), sondern auch darin, wie in der Zirkulation der Videos durch Feedback, explizite Empfehlungen und Hyperlinks offene Bedeutungsproduktionen hervorgebracht werden, die maßgeblich dafür verantwortlich sind, welchen Stellenwert ein spezifisches Video innerhalb der Rezeptionskontexte einnehmen kann. In diesem Sinne verändert sich sowohl der erzählerische Produktions- als auch der Rezeptionskontext der Videos andauernd und bleibt offen und ungeschlossen.

Obwohl Makeup-Tutorials auf eine bestimmte Weise Darstellungs- und Wahrnehmungskonventionen verfestigen, die zur kulturellen und medialen Konstruktion von individuellen und kollektiven Identitäten beitragen (Hilderbrand 48–57), ermöglichen sie den beteiligten Subjekten immer auch Spielräume abweichender Bedeutungsproduktionen (diese Ansicht vertritt auch Hoskins 15–17). Der erzählerische Aufführungscharakter (*Einleitung* 11) von Videos auf *YouTube* muss folglich weiter gefasst werden: Sie sind nicht nur eine Bühne für Selbstdarstellungen, sondern vor allem ein Ort ›produktiver Feedbackschleifen‹ zwischen Produktion und Rezeption. In diesem Sinne bleiben sie im Aggregatzustand der Verhandlungsprozesse und Mitbestimmungsmöglichkeiten des Social-Media-Storytelling uneindeutig, ephemere und umkämpft.

## Transmediales Storytelling

Im folgenden Abschnitt möchte ich die These vertreten, dass performative Praktiken im Netz neue Perspektiven auf oppositionelle

Lesarten entwickelt haben. Ihr produktives Potenzial entfalten sie im Feld der subkulturellen Medienpraktiken. Die Destabilisierung hegemonialer Bedeutungsarchitekturen und Sinnzuweisungen im Modus der transmedialen Performativität soll hier am Beispiel der user-generierten Aneignungspraktiken des Computerspiels *The Sims 2* (2004) thematisiert werden. Transmediale Modifikation meint in diesem Zusammenhang, dass User Computerspiele als iterierbare Aussagesysteme verstehen, deren Bedeutungen sich – in Bezugnahme auf unterschiedliche Medienformate – grundsätzlich modifizieren lassen. Die Modifikation macht aus den programmierten Games Schauplätze einer allgemeinen Zitathaftigkeit und Iterierbarkeit und sorgt dafür, dass die Games von einer ihnen ursprünglich anhaftenden Spieleintention enthoben werden können.

*The Sims* ist die bisher meistverkaufte PC-Spielserie. Sie hat in über 100 Millionen Exemplaren dazu beigetragen, Managementwissen, Normalitätskonstruktionen und Lebensführungstechniken weltweit zu verbreiten. *The Sims*-Computerspiele sind als Rollenspielsimulation konzipiert und fordern von ihren Gamern, das Leben simulierter Spielfiguren, genannt Sims, erfolgreich zu managen: »Erstelle eine Familie und bau' ihr ein Haus. Dann hilf' deinen Sims, Karriere zu machen, Geld zu verdienen, Freunde zu finden und sich zu verlieben« (Herstellertext *The Sims* (2000); Maxis (Will Wright)/EA Games).

Um die levelbasierten Spielmodi erfolgreich abzuwickeln, müssen die Spielenden bestimmte Mapping- und Monitoring-Fähigkeiten entwickeln. Dabei kontrollieren sie das gesamte soziale Leben der Spielfiguren und überwachen mittels der für *The Sims* typischen Motivations- und Bedürfnisbalken den Zustand ihrer körperlichen und mentalen Bedürfnisbefriedigung, ihre emotionale Kompetenz sowie ihre Fähigkeiten im Bereich des Alltags- und Beziehungsmanagements. Vor diesem organisationstheoretischen Hintergrund ist die Spielarchitektur der *Sims* angelegt. Sie basiert auf protokollierenden Wissenstechniken, die der systematischen Überwachung von körperlichen Funktionen und sozialen Beziehungen vermittels technischer Medien und rechnergestützter Beobachtungssysteme dienen.

Im September 2004 bot das im Handel erhältliche *The Sims 2* die Möglichkeit, digitale Animationen mit Hilfe des Computerspiels, d.h.

in Echtzeit und ohne zusätzliche Animationstools, herzustellen. Die mit dem spielimmanenten Storymodus verschalteten In-Game-Technologien der Bildaufzeichnung (Kameraoptionen für die Spielkamera, Kameraschnappschüsse und Videoaufnahmen) haben Medienpraktiken ermöglicht, die an die Stelle des levelbasierten und zielgerichteten Spielens ein offenes Netz von Erzählformen rücken konnten. Vor diesem Hintergrund ist eine kleine Form des digitalen Storytellings entstanden: das Machinima.

Die damit gegebene Möglichkeit, Animationsfilme ohne finanziellen und technischen Aufwand produzieren zu können, hat das Gaming nachhaltig und grundlegend verändert. Machinimas sind in einem Computerspiel in Echtzeit erstellte Animationsfilme, die keine interaktive Komponente mehr aufweisen (Lowood 10–17). Sie bedienen sich der technischen Gegebenheiten einer definierten virtuellen Spielumgebung, die als Handlungsrahmen für die Spielhandlung benutzt wird (Kelland, Morris, Hartas 17f). Das herausragende Charaktermerkmal der Machinimas liegt in ihrer Mashup-Ästhetik (Frølund 491–507): die User experimentieren mit den Gegebenheiten einer indisponiblen Spielewelt, indem sie diegetische, fiktionale oder narrative Bedeutungen des Spiels mehr oder weniger modifizieren und dabei alternative Strategien eines Mediengebrauchs aufzeigen (Jones 261–280). In diesem Zusammenhang nutzen sie nicht nur die im Game Design festgeschriebenen kreativen Freiräume, sondern erschaffen in ihren Mashup-Praktiken Gegennarrative, die nicht nur eine andersartige Bedeutungsproduktion in Gang setzen, sondern auch einen medienreflexiven Beitrag zur theoretischen Situierung von hegemonialen Narrativen und Gegennarrativen leisten (Kraus 100–112).

Machinimas haben ein eigenes Praxisfeld im Digital Storytelling etabliert, in dem sich Gamedesign, Clipästhetik und industrialisierte Genrekonventionen im populären Spielfilm (Actionplots, charakterdominierte Stoffe) hybridisieren. Machinimas, die mit Hilfe der *Sims 2* oder der *Sims 3* (2009) produziert werden, bilden eine extreme Form der sogenannten Mods, die in der Community als »total conversion« bezeichnet wird. Die »total conversion« eröffnet ein neues Spiel, das die ursprünglichen Spielaussagen gegen den Strich liest. Ein weiteres Charakteristikum der *Sims*-Machinimas ist im Bereich des Bild-Ton-

Verhältnisses angesiedelt. Die Soundengine des Computerspiels ist in der Regel vollkommen ausgeschaltet und durch eine eigene Soundspur ersetzt, die den Machinima-Produktionen einen zusätzlichen Gestaltungsspielraum für parodierende und/oder immersive Stilmittel eröffnet. Im Unterschied zu Gamemovies, die ausschließlich mit Gameassets gedreht werden und dadurch nahe am programmierten Spielinhalt bleiben, generieren Machinimas sowohl neue Spielinhalte als auch neue Spielfiguren und erzählen mit Hilfe eigenproduzierter Assets Geschichten, die dem Imagedesign und den Brandingstrategien der Games oft diametral gegenüberstehen.

Die sich seit 2004 formierende Machinima-Szene distanzierte sich vom Computerspielleistungsdispositiv der heroischen Idealkörper und versuchte vielmehr, die Kontrollverluste innerhalb der sozialen virtuellen Versuchsanordnungen sicht- und sagbar zu machen. Sie begab sich daher auf die Suche nach dem imperfekten, schwachen Alltagskörper und entwickelte eine Vielzahl von erzählerischen Stilen und Konstellationen, um in die erfolgsorientierten und sozial normierten Spielwelten biografisch erlebte Gewalt, Macht, Herrschaft sowie simulierte Unfälle, Katastrophen und Störungen einzuführen. Die *Sims*-Machinimas stellen damit das Computerspiel als kulturellen Apparat zur Popularisierung von Managementwissen in Frage und rücken an seine Stelle narrative Verfahrenstechniken, die versuchen, die ambivalenten Strukturen der familiären Ordnung bloßzulegen. Der ironisierende Blick auf den ursprünglichen Plot des *Sims*-Games macht verständlich, warum in der Machinima-Community eine ausgeprägte Tendenz zu dramatischen Erzählformen an der rezeptionsästhetischen Schnittstelle von Gothic- und Splatterfilm vorherrscht.

Machinima-Filme zirkulieren heute in allen maßgeblichen sozialen Netzwerkseiten des Web 2.0. Neben einschlägigen Communityseiten wie *machinima.com* dominiert der Videoupload auf *YouTube* die Medienpräsenz der Machinimas im Netz. *YouTube* sorgt für ihre globale Vernetzung und schafft mittels des Taggings semantische Felder und Knotenpunkte, die eine zusätzliche Kontextualisierung der Machinimas etablieren. Mit ihrer Vernetzung im Feld der Online-Portale und der Social Media sind die *Sims*-Machinimas zu einem umkämpften Schauplatz heterogener Identitätsdiskurse und gesellschaftlicher Ordnungsvorstellungen aufgestiegen. In diesem Zusammenhang wer-

den Machinimas als Format automedialer Selbstthematisierungen genutzt. In diesem Konnex werden die Avatare als Bedeutungsträger in ein instrumentelles Verhältnis zum eigenen Selbst eingesetzt. Diese Mischverhältnisse zwischen Games, Bewegtbild und audiovisuellen Selbstthematisierungen haben eine Vielzahl hybrider Praktiken hervorgebracht, deren mediale und technologische Rahmenbedingungen mit dem Genrebegriff »Machinima« umschrieben werden.

Machinimas sind kleine Formen, also Formate, die innerhalb weniger Minuten Erzählhandlungen fokussieren und Figurenkonstellationen verdichten, um den Rezeptionsgewohnheiten der Internetnutzung entgegen zu kommen. Die Häufigkeit von halbnahen und nahen Einstellungen ist ein Indiz dafür, dass Machinimas Erzählformen als zeitkritisch interpretieren und daher versuchen, möglichst rasch die Aufmerksamkeit des betrachtenden Publikums zu wecken. Zur zusätzlichen Steigerung des Aufmerksamkeitswertes werden oft Bezüge zu wiedererkennbaren Filmszenen und Filmfiguren des Hollywoodkinos gesucht. Insgesamt verdichten sich intermediale und intertextuelle Bezüge, die aus der zwingenden Rahmenbedingung zeitlicher Begrenztheit hervorgehen. Wie können allgemeine Schlussfolgerungen für Mashups in diesem Zusammenhang formuliert werden? Es ist für die Ausbildung einer kulturwissenschaftlichen Perspektive im Bereich der neueren Rezeptions- und Wirkungsforschung zu »interaktiven« Kommunikationsmedien von entscheidendem Vorteil, einen erweiterten Begriff von produktiver Medienaneignung zu gebrauchen, denn intermediale Formate, Appropriationen, Evidenzstrategien, Fakes und Wahrheitsdiskurse haben im Netz eine hybride Wahrnehmungskultur und soziale Spielregeln einer neuen Repräsentationspolitik entstehen lassen, die einen modulierenden Gebrauch des Gamings nahelegen: »Many games companies are releasing their design tools and games engines alongside their games« (Jenkins 166).

Der Kunsthistoriker Aby Warburg entwickelte in den 1920er Jahren sein Konzept der »Pathosformel«, um die kulturhistorische Überlieferung von Ausdrucksgebärden nach antikem Muster in der Renaissancekunst aufzuzeigen. Diese interpretiert Warburg in seiner 1893 verfassten Dissertation zu Sandro Botticelli als kulturelle Symbole, die Affekte und Leidenschaften nicht unvermittelt abbilden, sondern vielmehr auf einen historisch bedingten, semantisch aufgelä-

denen und sozial konstruierten Bedeutungsprozess verweisen (11–64). In diesem Sinne begreift Warburg den Gefühlsausdruck nicht als individuell-ursprünglich erlebte Leiberfahrung, sondern als eine Verortung innerhalb einer kulturell bedingten Repräsentationsordnung, »in der man sich passiv leidend und nicht aktiv wirkend vorfindet« (Luhmann 73).

Die *Sims*-Machinimas nehmen in dreifacher Hinsicht Bezug auf Warburgs Konzeption der Pathosformel.

1) Sie reproduzieren ohne Modifikation das formelhafte Inventar der kinästhetischen Scripts. Sie übernehmen damit die im Gamedesign fixierten Notationen elementarer Gesten und einfacher Körperbewegungen. Dies führt zu einer einförmigen Bewegungsanimation. So verbleibt etwa das Affektvokabular der Trauergesten hochgradig repetitiv und folgt der Logik ergonomischer Bewegungsmuster und standardisierter Arbeitsroutinen.

2) Darauf aufbauend produzieren sie transformatische Referenzrahmen, welche die Zielgerichtetheit des Spielens unterbrechen und die kinästhetischen Scripts mit abweichenden Bedeutungskontexten assoziieren. Damit überwinden sie das Computerspiel als Dispositiv der Abrichtung von Wahrnehmungen und Reaktionen. Machinimas wechseln den Modus der körperlichen Performanz: Sie machen aus der ursprünglich geplanten Effizienz der Bewegung eine kommunizierende Geste. Sie nutzen Computerkultur zur Kommunikation und vermischen sie mit populärkulturellen Zitaten der Werbung, der Blockbuster oder der Videoclips.

3) Schließlich etablieren sie ein zusammengesetztes Repertoire von gestischen und mimischen Bewegungsgrafiken, das mittels der Rankingtools einschlägiger Portale wiederum kanonbildend wirkt.

Für die Entwicklung der *Sims*-Machinimas stellt die restringierte Programmatik der Körperbewegungen und des Gesichtsausdrucks keinen Mangel dar, sondern – im Gegenteil – eine wesentliche Voraussetzung ihrer genuinen Medienästhetik: »Machinima ersetzt die Gesten des Spiels und kompensiert damit einen Verlust an Theater- und Filmgesten, die in Computerspielen schwierig oder unmöglich erscheinen« (Krapp 299). Sie interpretieren die technologischen Beschränkungen des Computerspiels als künstlerische Produktivkraft und machen darauf aufmerksam, dass gestische und mimische Ord-

nungen nicht einer natürlichen Spontaneität entspringen, sondern im Umgang mit Spieltechnologie immer als erworbene Eigenschaften und zitierbare Größen angenommen werden müssen. In diesem Sinne forcieren die *Sims*-Machinimas das Spiel mit ihrer eigenen Beschränkung und reflektieren die computerbasierte Medialisierung emotionaler Scripts, die das Produkt von digitalen Rechenoperationen sind. Sie machen darauf aufmerksam, dass wir im Zeigen unserer Gefühle auf ein kulturelles Repertoire von Gesten zurückgreifen müssen, um uns vermittels spezifischer Körpertechniken verständlich zu machen. Im Möglichkeitsraum der Machinimas verschiebt sich allerdings das Gaming zur effizienzsteigernden Ertüchtigung motorischer Fähigkeiten zugunsten von kleinen Erzählformen, die den Wahrnehmungs- und Kontrollverlust der virtuellen Spielfiguren zum Ausgangspunkt oppositionellen Erzählens deklarieren.

## Medienreflexives Storytelling

In der Erforschung fankultureller Praktiken wurde bisher der Aspekt der Medienreflexion eher vernachlässigt. Vor diesem Hintergrund möchte ich mich abschließend mit den Möglichkeiten und Einschränkungen medienreflexiver Praktiken am Beispiel der Verbreitung und der Ästhetik von Bildgeschichten im Netz beschäftigen. Webcomics bezeichnen ein Comicformat, das ausschließlich oder zumindest an erster Stelle im Internet veröffentlicht wird. Sie sind das Produkt technischer Medienumbrüche von analogen zu digitalen Medien und kultureller Praktiken im Feld der Internetkommunikation. Computer- und netzbasierte Comics können als Mischformate verstanden werden, da sie sich an der Schnittstelle unterschiedlicher Medien, Technologien und Praktiken situieren und gleichermaßen an der analogen und der digitalen Medienkultur partizipieren. Insofern bilden sie weder ein einheitliches noch ein radikal neues Genre. Daher können Webcomics eher als eine Hybridbildung aus bereits bekannten Genres, Formaten und Medien gesehen werden.

Die kontinuierliche Transformation der Ästhetik und Narrativität von kollaborativen Online-Comicprojekten verweist auf eine Rezeptionskultur, die dem klassischen Modell von Autorschaft ablehnend

gegenübersteht und demgegenüber versucht, kollektive Praktiken zu fördern. Die Bedingungen der permanenten Variabilität eröffnet den Usern die Möglichkeit, den Verlauf der Erzählung endlos umzuschreiben. Die aggregatähnlich organisierten Erzählräume der digitalen Graphic Novels verleihen dieser kollaborativen Haltung einen angemessenen Ausdruck. Damit verändern sich nicht nur die Rezeptionskontexte, sondern auch die Handlungsrollen im Produktionsprozess. An die Stelle der klar und eindeutig definierten Aufgabenbereiche und Kompetenzen lösen sich die klassischen arbeitsteiligen Ordnungen der Comicproduktion auf, und neue Ausverhandlungsprozesse treten auf. So geht etwa das Comiczine *Reihenhaus* weit über die übliche Zusammenarbeit in der Comicproduktion hinaus. Es gibt keine Arbeitsspezialisierung im klassischen Sinne: »Bei unseren Comics haben alle getextet, Figuren erfunden, skizziert und ins Reine gezeichnet. Mit Hilfe der schreibgestützten Erzählwerkstatt entwickeln wir Handlungsstränge und Figuren. Erst nach einem intensiven gemeinsamen Prozess entsteht das fertige Comic-Heft« (Schmidt, Backes, Möhring),

In *Hamlet on the Holodeck*, ihrem Buch über die Narrativität in elektronischen Medien, führt die US-amerikanische Medientheoretikerin Janet Murray den Begriff des »procedural authorship« ein, um den Aspekt veränderter Handlungsrollen in Bezug auf interaktive Medien herauszustellen: »Procedural authorship means writing the rules by which the text appears as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor's involvement, that is, the conditions under which things will happen in response to the participant's actions. [...] The procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities« (Murray 152). In diesem Zusammenhang begreift Murray die interaktive Einflussnahme als choreografisches Rezeptionsmodell:

In electronic narrative the procedural author is like a choreographer who supplies the rhythms, the context, and the set of steps that will be performed. The interactor, whether as navigator, protagonist, explorer, or builder, makes use of this repertoire of possible steps and rhythms to improvise a particular dance among the many, many possible dances the author has enabled. (Murray 152).

Partizipatorische Comics verlangen von ihren prozeduralen Autoren eine grundsätzliche Bereitschaft zur Verhandlung, die alle Bereiche des Storytellings umfassen kann. Sie leisten damit eine doppelte Rahmung des Geschichtenerzählens. Erstens formulieren sie vermittels ihrer Interaktionen neue Konventionen des Erzählens, indem sie ihre Erfahrungen, Kommentare und Bewertungen in die digitale Umgebung der Webcomics einfließen lassen (vermittels Ranking-, Voting- und Responsetools). Damit wird eine editoriale Rahmung bevorzugter Figurenkonstellationen und Erzählformen hergestellt. Zweitens etablieren sie eine stochastische Komponente, indem sie Möglichkeiten für programmierte Zufallsprozesse oder aber für Eingriffe durch User schaffen. Vor dem Hintergrund dieser hyperfiktionalen Struktur erschließen sich User ihren eigenen Lektüreweg und haben dabei – wie im Computerspiel – immer wieder abduktive Entscheidungen zu treffen.

Die Aufwertung der aktiven Rolle der Leser bei der Lektüre eines Textes zählt heute zum fixen Forderungskatalog der Rezeptionsästhetik. Die Anerkennung der interaktiven Einflussnahme darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Freiheit der multimedialen Rezeption durch die technischen Möglichkeiten des Computers beschränkt bleibt. Im Webcomic sind die Regeln, nach denen der Leseprozess abzulaufen hat, Bestandteil von Skriptsequenzen, die im Rahmen der interaktiven Beteiligung nicht modifiziert werden können. Insofern beschränkt sich die vielbeschworene Freiheit der Interaktivität mehr oder weniger auf den Beteiligungsmodus des *point-and-click* und reduziert damit die kognitive Aktivität im Rezeptionsprozess auf wenige Bedienbefehle. Die überwiegende Mehrzahl der traditionellen Webcomic-Hyperfictions zeigt, dass die User den Linkstrukturen, die vorgegeben sind, ausgeliefert bleiben. Murray fordert daher zu Recht »a distinction between playing a creative role within an authored environment and having authorship of the environment itself« (157). Genau an diesem Punkt setzen die medienreflexiven Comics an, die sich nicht mit der bloßen Steigerung von Interaktivität und Partizipation zufrieden geben, wenn nicht auch die Rolle des Mediums und die medialen Bedingungen reflektiert werden, welche die Inhalte und ihre symbolischen Repräsentationen, die Kommunikationskultur und unsere Medienerfahrungen prägen.

Wenn Webcomics über die Gegebenheiten ihrer eigenen Medialisierung reflektieren, dann ist ihr unhintergebarer Ausgangspunkt die Frage nach dem Stellenwert von technischen Medien. Eine ihrer zentralen Anliegen fokussiert daher den Prozess hinter den grafischen Benutzeroberflächen, den sie sichtbar und zugänglich machen wollen, um zu verdeutlichen, dass ein Computer weniger ein Bild-, sondern vielmehr ein Schriftmedium ist, das seine multimedialen Oberflächen mit Programmiercodes und -texten generiert. Da der Computer nicht nur als ein Speicher-, sondern auch als ein Rechenmedium wirksam ist, ist er selbst als ein erzählerisches Medium wirksam, indem er spezifische Regeln, Strukturen und Möglichkeiten der teilnehmenden Interaktion und der sinnstiftenden Interpretation vorgibt. Dies tut er in seiner Funktion als Hardware. In diesem Sinne tritt der Computer als prozedurales Medium in Erscheinung, indem er Eingaben unterschiedlich berechnet und auf diese Weise unterschiedliche Aktionen generiert.

Vor diesem Hintergrund postuliert Anja Rau eine stärkere Einbeziehung der grafischen und symbolischen Softwaretools in die ästhetische Gestaltung der Netzliteratur (119). Medienreflexive Comics greifen diese Metadiskurse zu elektronischen Texten auf und erinnern uns daran, dass digitale Comicerzählungen immer auch Prozesse von Datenverarbeitung sind. Mit ihren Projekten versuchen sie, die User die in den für sie undurchschaubaren Simulationen mittels Maus, Cursor und grafischer Oberfläche für dumm gehalten werden, zu emanzipieren. Auf welche Weise geschieht dies nun? Das im Jahr 2001 an der Bauhaus-Universität Weimar entwickelte Comicprojekt *The Church of Cointel* (Niepold, Wasthuber) versucht, die üblicherweise verborgenen Strukturen der Softwarearchitektur für die User sichtbar und benutzbar zu machen. Die User sehen die gesamte narrative Struktur und Organisation des Comics und können an einem beliebigen Punkt einsteigen und einen Strip in jede mögliche Richtung weiterentwickeln:

So entstehen immer wieder neue Comic-Zweige. Allerdings muss man sich mit jedem neuen Bild erst einmal der Abstimmung der anderen Nutzer stellen. Die Interaktivität wird gepaart mit Basisdemokratie. Fällt die Abstimmung knapp aus, wird das Bild schlicht der Anfang eines neuen Comic-Astes. Es ist in erster Linie ein Assoziationspiel und ein Test

für neue Kooperationsformen. Daher kann jeder, der die offenen Enden der Geschichten besucht, über alternative Verläufe abstimmen. Die Möglichkeiten Cointels sind unendlich. Völlige Brüche in den Geschichten sind daher die Regel, Personen wechseln Aussehen und Charakter, tauschen mit anderen die Rollen und wecken so entweder die Lust, weitzerzusurfen oder ganz im Gegenteil selbst einzugreifen. (Heckmann).

Die meisten multimedialen Webcomics beschränken die Beteiligung von Usern auf *point-and-click*-Aktivitäten. Die User können ihren eigenen Lese- und Entscheidungsweg nicht antizipieren. Das Comicprojekt *Cointel* stülpt demgegenüber die im Softwareskript verborgenen Datenpräsentationen an die Oberfläche und macht diese Strukturen zum Spielmaterial ästhetischer Interventionen. Medienreflexive Webcomics wie *The Church of Cointel* machen die Programmcodes also in zweierlei Weise sichtbar. Erstens, sie machen jene als pragmatisch-funktionales Werkzeug zur Bedienung der Comics verfügbar; und zweitens stellen sie Programmcodes als künstlerisches Gestaltungsmaterial zur Disposition. In ihren Projekten thematisieren die medienreflexiven Webcomics ihre eigenen medialen Bedingungen, integrieren diese in den eigenen ästhetischen Entstehungsprozess und beziehen sich dabei auf die kulturelle und soziale Bedeutung von Software.

## Fazit

Die im Beitrag untersuchten Netzkulturen und ihre Case Studies »Ego-Clips« – »Machinimas« – »Webcomics« können an der Schnittstelle von rechnergestützter Technologie, Medialität und Performativität populärer Fankultur verortet werden. Informations- und Kommunikationstechnologien ermöglichen zwar spezifische Beteiligungs- und Ausverhandlungsprozesse, deren performative Rahmungen im Rezeptionskontext wirken jedoch wieder auf die Technologien zurück und verändern diese nachhaltig. In diesem Zusammenhang beinhalten die hier untersuchten populärkulturellen Praktiken eine interventionistische Orientierung, die sowohl die Medieninhalte als auch die Medientechnologien umfasst und mit einer Medienreflexion

konfrontiert, die in letzter Konsequenz das Selbstverständnis der kulturellen Vergesellschaftung in Frage stellt, soziokulturelle Differenzen sicht- und sagbar macht und damit deren politische Veränderbarkeit ermöglicht. Die Fallstudien weisen eine transnationale Relevanz sowohl im Bereich des Produktionskontextes als auch im Bereich des Rezeptionskontextes auf – auch wenn die Szene der Produzenten von Schminkvideos und von Machinimas im Vergleich überschaubarer ist. Die hier thematisierten Fanpraktiken im Netz und ihre performativen Dynamiken lassen sich auf eine Vielzahl vergleichbarer Formate und Inhalte übertragen. In diesem Sinne könnte die Frage aufgeworfen werden, inwiefern die performativen Aspekte von Fankultur im Netz möglicherweise einer generellen performativen Qualität von Fan-Sein entspringen (eben auch offline: siehe Goth oder Punk, aber auch Cosplay, Trekkies, Fußballfans)? Vor diesem Hintergrund gesehen könnten die Erforschung fankultureller Praktiken und zahlreiche Fanpraktiken im Netz von einer Diskussion ihrer performativen Aspekte profitieren.

## Literatur

- Eco, Umberto. *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt: Suhrkamp, 1977.
- Fischer-Lichte, Erika. Grenzgänge und Tauschhandel: Auf dem Wege zu einer performativen Kultur. *Performanz: Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften*. Ed. Uwe Wirth, 277–300. Frankfurt: Suhrkamp, 2000.
- Fischer-Lichte, Erika. *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt: Suhrkamp, 2004.
- Erika Fischer-Lichte: Einleitung: Theatralität als kulturelles Modell. *Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften*. Eds. Erika Fischer Lichte et al, 7–26. Tübingen/Basel: A. Franke, 2004.
- Foucault, Michel. *Sexualität und Wahrheit I: Der Wille zum Wissen*. Frankfurt: Suhrkamp, 1983.
- Frolunde, Lisbeth. Machinima Filmmaking as Culture in Practice: Dialogical Processes of Remix. *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*. Eds. Johannes Fromme und Alexander Unger, 491–507. New York: Springer Press, 2012.
- Heckmann, Carsten. Wir wollen eure Hirne melken, 5. Apr. 2001. <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,126623,00.html> (30. Jun. 2014).

- Hilderbrand, Lucas. Youtube: Where Cultural Memory and Copyright Converge. *Film Quarterly* 61.1 (2007): 48–57.
- Hoskins, Deb. ›Do You YouTube?‹ Using Online Video in Women's Studies Courses. *Feminist Collections* 30.2 (2009): 15–17.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2008.
- Jones, Robert. From Shooting Monsters to Shooting Movies: Machinima and the Transformative Play of Video Game Fan Culture. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Eds. Karen Hellekson und Kristina Busse, 261–280. Jefferson: McFarland, 2006.
- Kelland, Matt, Dave Morris und Leo Hartas. *Machinima: Making Animated Movies in 3D Virtual Environments*. Lewes: Ilex, 2005.
- Krämer, Sybille. Sprache – Stimme – Schrift: Sieben Thesen über Performativität als Medialität. *Paragrana* 7 (1998): 33–57.
- Krapp, Peter. Über Spiele und Gesten: Machinima und das Anhalten der Bewegung. *Paragrana* 17 (2008): 296–315.
- Kraus, Kari. ›A Counter-Friction to the Machine: What Game Scholars, Librarians, and Archivists Can Learn from Machinima Makers about User Activism. *Journal of Visual Culture* 10.1 (2011): 100–112.
- Lessig, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York: Penguin, 2009.
- Lowood, Henry E. Real-Time Performance: Machinima and Game Studies. *The International Digital Media & Arts Association Journal* 2.1 (2005): 10–17.
- Luhmann, Niklas. *Liebe als Passion*. Frankfurt: Suhrkamp, 1982.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- Niepold, Hannes und Hans Wastlhuber. The Church of Cointel. [www.cointel.de](http://www.cointel.de) (1. Aug. 2013).
- Rau, Anja. Towards the Recognition of the Shell as an Integral Part of the Digital Text. *Hypertext '99. Returning to Our Diverse Roots: Proceedings of the 10th ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*. Ed. Klaus Tochtermann et al, 119–120. New York: ACM Press, 1999.
- Richard, Birgit. Art 2.0: Kunst aus der YouTube! Bildguerilla und Medienmeister. *Konsumguerilla: Widerstand gegen Massenkultur?* Eds. Birgit Richard und Alexander Ruhl, 225–246. Frankfurt/New York: Campus, 2008.
- Schmidt, Imke, Ellen Backes und Jonas Möhring. 123comics nach Maß. [www.123comics.net](http://www.123comics.net) (30. Jun. 2014).
- Warburg, Aby M. Sandro Botticellis ›Geburt der Venus‹ und ›Frühling. *Aby Warburg – Ausgewählte Schriften und Würdigungen*. Ed. Dieter Wuttke, 11–64. Baden-Baden: Saecula Spiritalia, 1992.