

Einleitung

Das Erzählen von Geschichten ist längst nicht mehr das Privileg des Wortes, der Schrift und Literatur. Erzählt wird auch mit Bildern und Tönen, im Film und Fernsehen, im Hörspiel, in der Musik und Audiophonie, der Malerei, in Comics und Bildergeschichten, in Computerspielen, im Netz und dessen unterschiedlichen Plattformen – gerade auch in den Medien und durch die Medien ist das Erzählen zum nahezu allgegenwärtigen Phänomen geworden, das seinerseits die Medien in zentraler Weise prägt.

Erzählungen bilden ein unerschöpfliches Reservoir für die Angebotsstrukturen der Medien – und dies nicht nur in den fiktionalen Formen, sondern auch in den faktual-dokumentarischen und in anderen Modi der kommunikativen Vermittlung von Inhalten. Erzählungen unterhalten und bilden dabei ebenso ein wesentliches Element der kulturellen Verständigung, geben Auskunft über Normen und Werte, vermitteln Informationen über die Welt und den Umgang mit ihr, liefern Weltwissen und prägen das Verständnis der Wirklichkeit.

Erzählen bietet Orientierungen, indem es Ordnungen schafft. Aus dem unüberschaubaren Universum der gewesenen, aktuellen und prospektiven Ereignisse schenkt es diesen Beachtung und vernachlässigt jene, um Ordnungen und Orientierungen zu bieten: So wird beispielsweise in Wolfgang Petersens Hollywoodfilm *TROJA* von 2004 die vom Film bis dahin nur peripher behandelte Geschichte des Heros Achilleus aktualisiert, der zunächst nicht kämpfen mag, es dann aber doch tut, erst auf Befehl eines alten Mannes, dann aus eigener Sache. So könnte man vielleicht auch die Geschichte eines amerikanischen Soldaten im 2003 entfachten Irakkrieg aus einer bestimmten politischen Perspektive heraus erzählen. Von einer solch speziellen Interpretation abgesehen, bietet der antike Held Achill ein schönes Beispiel für eine turbulente Figurenkarriere in den Erzählungen: erst göttergleicher, zorniger Heros in Homers *Ilias*, verfasst um 730 v. Chr., dann auch Liebhaber einer Penthesilea und eines Patroklos bei Homers klassischen Epigonen, weichlicher Feigling bei Shakespeare, kämpferischer Held, mal zwiespältig bei Goethe, mal überlebensgroß und schön bei Schiller, schließlich bekennender Adept zum Luderleben bei Heinrich Heine und mordgieriger «Achill das Vieh» bei Christa Wolf. Jede Zeit erzählt sich ihre Geschichten auf die eigene Weise. Erzählt wird nicht an und für sich, sondern in einem bestimmten historischen und sozialen Kontext.

Das Erzählen von Geschichten schafft zudem Ordnungen im Erzählten selber: Es grenzt aus und schließt ein, es bildet Abfolgen, ordnet die Chronologie der Handlungen und Ereignisse in Raum und Zeit, stellt Kausalitäten und Konsekutionen her, verknüpft Zusammenhänge von Ursachen und Wirkungen – «Erzählend überführt der Mensch Geschehen in Geschichten, in denen Ereignisse auseinander und nicht bloß aufeinander folgen.»¹

Wie das Beispiel der Erzählungen um die Figur des Achilleus zeigt, entstehen die Ordnungsprinzipien des Narrativen jedoch nicht aus sich selbst heraus, sondern unterliegen vielmehr Traditionen des Erzählens, Beschreibens, Darstellens und Präsentierens, die durch niedergelegte Formen archiviert und überliefert sind und ein kulturelles Gedächtnis prägen, das wiederum auf das weitere Erzählen einwirkt. Um dazu noch einmal auf Petersens Film *TROJA* zurückzukommen: Genauer betrachtet, sind über die Züge, die Homer dem Achill verlieh, hinaus auch etliche der literarischen Ausschmückungen in der Filmfigur vorhanden, die ihm spätere Zeiten zugeordnet, und natürlich auch neue, vor allem solche, die den filmisch-aktualisierenden Trends Rechnung tragen.

Nicht zuletzt sind die Ordnungen des Narrativen medial bedingt und unterliegen daher unterschiedlichen vorgegebenen Einflussfaktoren. Dazu zählen etwa medienspezifische ästhetische und materialtechnische Eigenschaften, die zeitlichen Rahmen (etwa einer Vorstellungs-, Formats- oder Präsentationsdauer), wie auch die institutionellen und ökonomischen Bedingungen, denen Medien unterliegen und die auf mediale Produktionen Einfluss nehmen, ohne die diese aber auch nicht zustande kommen und wirksam werden könnten.

Eine Betrachtung des Erzählens in den Medien nötigt daher zu einer vielfältigen, vielschichtigen und dynamischen Perspektive. In einer solchen Komplexität wurde das Erzählen in den Medien bisher nicht in den Blick genommen, doch dies erscheint umso notwendiger, je komplexer die medialen Strukturen werden. Daher hat die Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) dazu eingeladen, sich anlässlich ihrer Jahrestagung 2005 in Hamburg, die zugleich das 25-jährige Bestehen der Gesellschaft markierte, noch einmal entschieden mit dem Erzählen in den Medien zu befassen. Angesichts der Aspektbreite dieses Phänomens wurde dafür das weit gespannte Thema *Mediale Ordnungen. Erzählen – Archivieren – Beschreiben* gewählt, und der lebhafte und zahlreiche Zuspruch von Mitgliedern und Freunden der Gesellschaft bei der Tagung hat gezeigt, wie viel Interesse der Thematik in der *scientific community* der Medienwissenschaftler derzeit entgegengebracht wird. Fast alle der bei der Jahrestagung gehaltenen Vorträge sind im vorliegenden Band in der Druckfassung enthalten, zum großen Teil in überarbeiteter Form, wobei in den Überarbeitungen vor allem die An-

1 Michael Scheffel: «Theorie und Praxis des Erzählens». In: Der Deutschunterricht, 2005, Heft 2, S. 2–6, hier: S. 2.

regungen und Ergänzungen durch die Diskussionen bei der Jahrestagung aufgenommen wurden.

Das Anliegen der Tagung war indes nicht, dass sich aus den Beiträgen und den Diskussionen eine abschließende Medientheorie des Erzählens ergeben sollte – dies wäre vor dem gegenwärtigen theoretischen Stand selbst auf eine absehbare Zukunft hin prospektiert eine zu kühne Absicht. Gewünscht und erhofft war vielmehr, die Pluralität und Facettenbreite des Phänomens medialen Erzählens erfahrbar werden zu lassen. In dieser Hinsicht, eine zwar nicht abschließende, aber doch Impulse gebende Absicht, bietet der vorliegende Band eine Fülle von unterschiedlichen Ergebnissen und Anregungen, und in diesem Sinn wünschen wir uns, ihn verstanden zu sehen.

Erzählen und Beschreiben

Was die Theorie eines Erzählens an sich betrifft, so stehen zumeist bestimmte grundlegende Fragen im Vordergrund: Was wird erzählt, von wem wird erzählt und wie wird erzählt. Der vorliegende Band beginnt die Erörterung des Erzählens jedoch noch weit grundlegender mit der Frage, *was* eine Erzählung eigentlich ist, oder eher: *wann* eine Erzählung eine Erzählung ist. Diese Frage taucht normalerweise nicht auf, weil sie sich eigentlich erübrigt. Denn der Minimaldefinition nach ist eine Erzählung nicht mehr als eine «Darstellung von (...) Ereignisfolgen»² und somit allein schon durch eine simple Wortfolge wie «der Baum blüht» erfüllt, da die Feststellung des Blühens eine Zustandsveränderung (Ereignisfolge) vom Nichtblühen zum Blühen einschließt. Und dennoch kann diese scheinbar triviale, nachgerade überflüssige Frage elementar werden. Jan Christoph Meister schildert in seinem Beitrag das Forschungsprojekt *EpiTest*, bei dem es im Rahmen einer *Computational Narratology* darum geht, das Erzählen – im ganz wörtlichen Sinn – «berechenbar» zu machen. Das Ziel des Unternehmens ist nicht weniger als das menschliche Erzählvermögen in «all seiner Unberechenbarkeit» mittels des Computers und mathematischer Algorithmen zu simulieren. Meister führt aus, dass die Wurzeln eines solch ambitionierten Ansatzes, der scheinbar dem KI-Zeitalter entsprungen ist, historisch weit tiefer greifen. Angesichts der hier nun vorgetragenen Zwischenergebnisse darf man sich allerdings erneut die Frage nach dem «Wesen» der Erzählung durchaus stellen, und es kann nicht allzu sehr überraschen, wenn am Ende das Eingeständnis des Scheiterns steht; doch auch ein Scheitern kann erhellend sein.

Einer weiteren, zunächst vielleicht verblüffenden Frage geht der folgende Beitrag nach, der Frage nämlich, *ob* überhaupt erzählt wird, *wenn* erzählt wird.

2 Günther Schweikle/Irmgard Schweikle (Hg.): Metzler-Literatur-Lexikon. Begriffe und Definitionen. 2. überarbeitete Auflage. Stuttgart 1990, S. 138.

Diese paradox anmutende Frage nimmt indes schnell Kontur an, wenn man sie in ihrem Kontext des Computerspiels betrachtet. Computerspiele bergen dieses Paradoxon: an sich, denn sie sind fraglos narrativ, insofern sie sich alle im Rahmen des Fiktionalen als der genuinen Ebene des Narrativen bewegen, und doch ist damit nicht gesagt, dass sie auch erzählen. Wenn man das Erzählen als eine Darstellung von Ereignissen versteht, die «auseinander und nicht bloß aufeinander folgen», so entzieht sich das Computerspiel der Narration, weil es eben nicht von einer feststehenden Ereignisfolge ausgeht, sondern diese vom Spieler interaktiv bestimmt wird. Der ludische Charakter kennzeichnet insofern das Computerspiel, doch Jan-Noël Thon zeigt, dass und wo Computerspiele dennoch sehr wohl auch narrative Elemente aufweisen und mit ihnen konzeptionell operieren. Diese Differenzierung ist nicht unerheblich, denn anders als das unverbindliche Spiel weisen die Weltwissen und Orientierung vermittelnden Narrationen implizit Möglichkeiten einer Handlungsanleitung auf, was dem Aspekt der Narrativität in Computerspielen eine über die Epistemologie hinausreichende Verbindlichkeit zuweist.

Die meisten der darauf folgenden Beiträge dieses Bandes widmen sich sodann unterschiedlichen Beispielen und auf verschiedenen Feldern erzähltheoretischen Fragen im engeren Sinn nach den Gegenständen, Mitteln und Zielen des medialen Erzählens und Beschreibens. Dabei zeigt sich, dass sich die Erzählanalyse in den Medien inzwischen höchst produktiv das erzähltheoretische Instrumentarium der Literaturwissenschaft zunutze macht und mit diesem arbeitet. Diese interdisziplinäre Entwicklung beim erzählanalytischen Zugriff in der Medienwissenschaft ist noch relativ jung, was sich auch an den unterschiedlichen Referenzen und Terminologien zeigt. Da die einzelnen Beiträge ihre Ansätze jeweils erklären, erübrigt sich an dieser Stelle eine Erläuterung zu den Begrifflichkeiten.

Gleichwohl erschien es uns gegeben, zusätzlich zu den bei der Jahrestagung gehaltenen Vorträgen einen Beitrag anzubieten, der sich mit dem medialen Erzählen aus dezidiert narratologischer Sicht auseinandersetzt. Deshalb haben wir Markus Kuhn eingeladen, ein von ihm entwickeltes Modell zur narrativen Kommunikation und deren Ebenen im Film vorzustellen und an einem Beispiel zu erproben. Hier scheinen zwar erneut abweichende Termini auf, die sich teilweise aber mit denen der Narratologie als neuer Richtung der Erzähltheorie decken, deren Positionen Kuhns Aufsatz einleitend zusammenfasst. Dabei werden auch speziell die Kategorien behandelt, mit denen sich eine Filmnarratologie, die ihre Wurzeln in der literaturwissenschaftlichen Erzähltheorie hat, eingehender auseinandersetzen muss: die Erzählinstanzen und die Erzählperspektive bzw. – etwas allgemeiner – die Frage nach der narrativen Vermittlung im Film. Dahinter stecken die Diskussionen der Literaturwissenschaft um den Autor, dessen genialisch-schöpferische Kontrolle über sein Werk in Zwei-

fel gezogen wird, seitdem Roland Barthes ihn polemisch für «tot» erklärte. Die daraus, nicht zuletzt im Anschluss an Gérard Genette, entstandenen, komplexen Ansätze der Literaturtheorie können auch in der Medienanalyse den Blick auf die narrative Vermittlung schärfen. Kuhn modifiziert die von Genette eingeführten Kategorien und überträgt sie auf das Medium Film und entwirft ein Modell, um das Zusammenspiel von sprachlichen und audiovisuellen Erzählkonstellationen zu beschreiben. Die von Kuhn modellhaft dargelegten Schichten und Instanzen des audiovisuellen Erzählens finden sich in den Analyseansätzen anderer der hier versammelten Aufsätze wieder.

Mit der Problematik der Autorschaft im Film (als prototypischem Beispiel multipersonaler und multifunktionaler Medienproduktionen) befasst sich der Beitrag von Jürgen Kasten, diesmal jedoch aus einer pragmatischen Perspektive am Gegenstand des Drehbuchs. Kasten stellt das Drehbuch als Sonderform des literarischen Erzählens vor, das von vornherein im Dienste einer «selbst eingeleiteten Transformation» steht. Das Drehbuch erweist sich so als erzählerisch eigenständiges literarisches Genre, als das es häufig bestritten wurde. Kasten zeigt indes, dass sich im Drehbuchschreiben vielmehr die spezifische Form des literarischen Erzählens entwickelt hat, eine sowohl erzählerisch-diegetische wie auch extradiegetische «discours»-Schreibweise zu entfalten, die gewissermaßen wie eine «Gebrauchsanweisung» für seine audiovisuelle Umsetzung durch Dritte fungiert, die als professionelle Filmschaffende zu seiner Lektüre vorgebildet sind. Das Erzählen im Drehbuch ist davon geprägt, dass es «nicht nur seine eigene mediale Ordnung, sondern auch die eines anderen Werkes vorstrukturiert. Es generiert Vorstellungsbilder», die vom Ensemble der Filmschaffenden in die audiovisuelle Anschauung für die Zuschauer umgesetzt und umgeformt werden. Bei dieser Umformung bietet sich dann wiederum ein Spektrum für die gestaltende Phantasie wie auch für die «Handschriften» der unterschiedlichen Filmschaffenden.

Die Komplexität eines Erzählens mit Bildern verdeutlicht Knut Hickethier, dessen Beitrag sich zugleich mit einer Positionierung der Medienwissenschaft, gegenüber der literaturwissenschaftlichen Narratologie ebenso wie auch gegenüber der Bildwissenschaft, als komplexe Disziplin befasst. Den technisch reproduzierten Bewegtbild-Medien ist gegenüber dem Schriftmedium, aber auch gegenüber dem Standbild (der Fotografie), so argumentiert Hickethier, das Narrative eingeschrieben, da diese zwangsläufig permanente (und seien es noch so minimale) Zustandsveränderungen des Gezeigten vermitteln. Die Dualität eines Beschreibens (von Faktuellem einerseits) und Erzählens (von Fiktionalem andererseits) ist in ihnen daher gewissermaßen per se aufgehoben, wird aber durch einen der menschlichen Wahrnehmung entsprechenden «Realanschein» zugleich erneut aufgeworfen. Die Komplexität ihrer Gegenstände nötigt die Medienwissenschaft daher zu Ansätzen der Produktanalyse und Theoriebildung, die diese Komplexität erfassen, bis in die «kleinen Gesten» der Schauspieler hinein, die es

vermögen, mit einem Zucken im Mundwinkel einer Geschichte eine neue Wendung zu geben. Es ist die Herausforderung an die Medienwissenschaft, sich einer solchen medialen Komplexität zu stellen, die dazu zwingt – und als besondere Schwierigkeit hervorruft –, Sichtbarkeit, zumal auch in der Kombination mit Hörbarkeit in ein schriftsprachlich vermitteltes, wissenschaftliches Koordinatensystem modellhaft zu übertragen. Die Problematik an der theoretischen und damit schriftsprachlichen Durchdringung von medialen Phänomenen und Produkten, die auf der Basis einer unmittelbaren menschlichen Wahrnehmung des Seh- und Hörsinns beruhen, besteht darin, dass – zumal auf Seiten der damit zwangsläufig verbundenen Assoziationen – stets ein unberechenbares ›Offenes‹ bleibt, oder, mit Hickethiers Worten, ein ›Eigensinn‹, den sich die mediale Audiovision ›bewahrt‹.

Ein Beispiel für eine solche Komplexität, die durchaus auch ›Leerstellen‹ offen lässt, bietet Andreas Blödorns Beitrag zu Peter Greenaways Film *THE PILLOW BOOK*. Der Film verbindet ein audiovisuelles Erzählen, hier speziell ein Erzählen und Beschreiben in der Verschwisterung von Wort und Bild, zu einem narrativen Gefüge der intermedialen Bezugnahme der jeweiligen Codierungs- und Zeichensysteme eines ›Be-Schreibens‹ (auch im wörtlichen Sinn) und eines (audio-visuellen) Erzählens der unterschiedlichen Medien in ihrer wechselseitigen Bezugnahme aufeinander. Die intermediale Bezugnahme der Medien aufeinander wird dabei auf eine komplexe Weise als Ordnungsmuster filmischen Erzählens eingesetzt, die eine (literarisch überlieferte, erinnerte) Vergangenheit und eine (scheinbar aktuell gültige filmische) Gegenwart filmisch so zueinander in Beziehung setzt, dass auch der ›discours‹-Ebene der formalen literarisch-filmischen (Re-)Präsentationsweise eine zentrale Funktion zukommt.

Wenn hier also mit einer Kongruenz der ›sujet‹- und ›discours‹-Ebenen als *Movens* der filmischen Narration experimentiert wird, so setzt Thomas Webers Beitrag gerade bei deren Störungen durch die inszenierte Dysfunktionalität eines ›Erzählens mit Bildern‹ an. Wenn nämlich Filme futurische Medienrealitäten entwerfen – Medien also, die es (noch) nicht gibt –, so stoßen sie auf das Problem ihrer darstellerischen Mittel, die von den eigenen materialtechnischen Bedingungen begrenzt sind. Dieses Problem tritt vor allem dann hervor, wenn futurische Medien ein zentrales Element der erzählten Geschichte bilden. Da die filmische Fiktion und deren Illusion eines ›Realanscheins‹ auf der Unsichtbarkeit der medialen Vermittlungsebene beruht, kann die Inszenierung futurischer Medien nur allzu leicht als Indikator einer ›kaputten Technik‹ wirken, damit die Medialität der Darstellung zu Tage treten lassen und die Fiktion zerstören. Ein solch prononciertes ›Erzählen mit Bildern‹ kann durch die offen gelegte Mittelbarkeit der Darstellung, so Weber, zum Verlust an Glaubwürdigkeit führen.

In diesem Sinne dysfunktional kann sich auch ein Blick in die Medienge-

schichte hinsichtlich des Changierens zwischen Beschreiben und Erzählen aus heutiger Perspektive auswirken. So lassen sich etwa populärwissenschaftliche Filme aus der späten Stummfilmzeit der 1920er Jahre, denen Dorit Müllers Beitrag gilt, aus retrospektiver Sicht im «klassischen» ideologiekritischen Sinne als manipulativ und indoktrinär verstehen. Indem Dorit Müller ein narratologisches Instrumentarium im Anschluss an Genette auch auf historische Fallbeispiele im non-fiktionalen Film systematisch überträgt, werden die Strategien deutlich, mit deren Hilfe die hier analysierten drei Beispiele populärwissenschaftlicher Filme operieren. Dabei zeigt sich, dass es durchaus Unterschiede zwischen einer Thematik, deren Absichten und der Art und Weise ihrer formalen und narratologischen Umsetzung gibt. Zugespielt gesagt, könnte man auch im populärwissenschaftlichen Film der 1920er Jahre allgemein gültige mediale Ordnungen im Sinne von Strategien der Rhetorik feststellen – hier umgesetzt in einer (noch stumm-)filmischen «Bild-Ton»-Relation –, wie sie seit der Antike bis heute gültig sind.

Einem narratologischen Spezialsegment gilt Christine Mielkes Beitrag, der dem seriellen Erzählen gewidmet ist. Serielles Erzählen verbindet man wohl unwillkürlich mit dem Fernsehen und seinen mittlerweile zur Allgegenwart gewordenen Serien. So ist auch in der medialen Erzählforschung das Bild entstanden, dass es sich beim seriellen Erzählen um ein narratologisches Stereotyp handelt, das in einer «Zopf-Struktur» zumeist drei miteinander verflochtene Erzählstränge pro Folge, proportional ausgewogen zwischen Haupt- und Nebenhandlungen, ineinander webt. Einem solchen, allzu sehr von der medialen Gegenwart ausgehenden und allzu sehr mit dem Verdikt eines erzählerischen «Trashes» verbundenen Verständnis seriellen Erzählens setzt Mielke die mannigfaltige Tradition des seriellen Erzählens in der Literatur im 19. Jahrhundert entgegen. Mielke zeigt, dass diese durchaus bis in die Linie anerkannt «klassischer» Autoren hineinreicht, wenn sie nicht sogar von diesen ausging. Dabei werden nicht nur andersartige narrative Muster seriellen Erzählens erläutert, sondern deren Bedingtheit durch institutionell-ökonomische Kontexte erörtert. Hier zeigt sich, wie stark die Ordnungen medialen Erzählens, auch was prospektive und avisierte Rezipientenkreise sowie deren präfigurierte Präferenzen angeht, vom Kontext der Ökonomie beeinflusst werden.

Indirekt kommt bei allen diesen Beispielanalysen eine weitere Kategorie des medialen Erzählens ins Spiel, die Imagination der Rezipienten, die an der narrativen Sinnstiftung der medialen Angebote mitwirkt und Kongruenz im Erzählen herzustellen sucht. Von dieser Mitarbeit profitierten die Medienangebote und planen sie mitunter konstitutiv in ihre Darstellungsformen mit ein. Heinz-B. Heller zeigt dies an einem zunächst überraschenden Beispiel aus dem Bereich des nicht narrativ-fiktionalen, dokumentarischen Films. Dass die Gattung des Dokumentarfilms das ihr inhärente Authentizitätsversprechen dadurch obstru-

iert, dass sie sich narrativer Mittel und Strategien bedient, ist häufig problematisiert worden und bereits aus den Anfängen des längeren Dokumentarfilms bekannt. In einem knappen Überblick über Entwicklungen im Dokumentarfilm erörtert Heller die Hintergründe des neueren Semidokumentarismus' im Film, auch in Abgrenzung zum Illusionismus der Hybridformen im «Doku»-Trend des Fernsehens. Der aktuelle, autoreferenzielle Semidokumentarismus thematisiert die Fiktionalität, auch seiner darstellerischen (vermeintlich «authentischen») Mittel, um so Freiräume des Imaginären zu schaffen und es in einer authentischen Form, in der Kognition und Sinneseindrücke zusammenfließen, erfahrbar zu machen.

An das Imaginäre als narratives Potenzial schließen auch die Beiträge von Elke Huwiler und Norbert M. Schmitz an, die dem Anliegen gewidmet sind, Grenzgänge des Narrativen in Hörspiel und avantgardistischem Film zu verdeutlichen. Huwiler analysiert Kategorien unterschiedlicher Foren der Präsentation von Hörspielen von der «klassischen» Radiosendung bis hin zum interaktiven Live-Event in deren potenzieller bzw. avisierter Wirkungsabsicht und Effizienz. Dabei stellt sie fest, dass Zuhörer bei Formen der Live-Hörspielaufführung, die Visualisierungen einbeziehen, unweigerlich darum bemüht sind, eine narrative, sinnstiftende Kongruenz zwischen auditiven und visuellen Angeboten herzustellen, selbst wenn eine solche Konvergenz von den Produzierenden nicht beabsichtigt ist. Dieses Phänomen führt Huwiler darauf zurück, dass mediale Formen wie etwa Klangkunstwerke zwar nicht an sich narrativ sind, wohl aber «Narrativität besitzen». Daher sind auch nicht narrative Formen der medialen Darstellung offen für eine Rezeption der erzähltypisch sinnstiftenden Synästhesieleistung, Leerstellen zu vervollständigen und eine Kongruenz des medialen Angebots herzustellen.

Norbert M. Schmitz pointiert die Perspektive, dem Narrativen gegenzusteuern, im Blick auf die künstlerische Avantgarde, die sich in einer Überwindung des «Mainstreams» des Erzählens begründete und sich der Verweigerung des medialen «Mainstreams» der Narrativität verschrieb. Schmitz lotet das Scheitern solcher Bestrebungen aus und setzt ihnen am Beispiel von Joseph Cornells *ROSE HOBART* entgegen, dass sich eine Verweigerung der im Mainstream verankerten Narrationsmuster nur und gerade im Rückgriff auf diese erreichen lässt. Indem ein Hollywood-Spielfilm als «found-footage» im Sinne eines, den Subtextes des Trivialen rekapitulierenden Stilmittels in den filmischen «discours» eingeschaltet wird, lässt Cornell den unwillkürlichen Prozess einer rezeptiv imaginierten Sinnstiftung konsequent ins Leere laufen und ermöglicht, so Schmitz, somit erst eine offene, poetische und subjektiv bestimmte Lektüre des medialen Angebots.

Erzählen und Archivieren

In Cornells Film *ROSE HOBART* wie auch, allgemeiner, im aktuellen Semidokumentarfilm nehmen ›Schlüsselbilder‹ eine zentrale Funktion des medial Narrativen ein, Bilder, die im kollektiven Gedächtnis so stark konnotiert und mit einem Bedeutungsüberschuss aufgeladen sind, dass sie den Status eines Archivbilds einnehmen und auch ohne eine Einbettung in ihre konkreten Kontexte an deren Stelle treten können. Das Erzählen in den Medien profitiert von solchen selbst geschaffenen Metonymien, die Komprimierung ermöglichen und assoziative Verbindungen von Raum und Zeit herstellen können. Christina Scherer stellt mit dem Home movie gleich ein ganzes Genre ins Zentrum ihrer Überlegungen, das an sich wie eine Metonymie wirkt, indem es als das »Erinnerungsmedium« schlechthin das subjektive mit dem kollektiven Gedächtnis verbindet. Home movies haben eine eigene ›Schreibweise‹ durch ihre charakteristischen formalen Mittel – Unlängen, Unschärfen, unprofessionelle, amateurhafte Aufnahmen, meist ohne Kommentar und generell mit einem kaum ausgeprägten Ordnungsgrad von Kohärenz in ihrer narrativen Struktur. Sie stehen funktional im Dienst einer persönlichen Erinnerung an bestimmte Lebensmomente, an die eine eigene, subjektive Erinnerungserzählung angebunden wird. Home movies haben daher, so Scherer, trotz ihrer archivarischen Funktion mehr den Charakter einer Erzählung, da Erinnerungen stets mehr dem Prinzip des Erzählens in Zusammenhängen als dem des empirischen Archivierens folgen. Speziell im Einsatz von Home movies bzw. deren Simulation in Spielfilmen können daher nicht nur Verschränkungen von subjektiven Erinnerungen und kollektivem Gedächtnis geschaffen werden, sondern auch stark emotionalisierende Momente einer Authentisierung, die der Fiktion ›Authentizität‹ im Sinne einer Verwendung von Archivbildern verleiht und der medialen Narration im Spielfilm einen vielfältig nutzbaren, oszillierenden Charakter eröffnet, wie Scherer an drei Fallbeispielen zeigt.

Wie sehr das Moment der Authentifizierung durch Archivbilder andererseits mit der Erwartung an die Zuverlässigkeit authentischen Erzählens Missbrauch treiben kann und treibt, behandelt Matthias Steinle, der den Umgang mit Archivbildern in Film und Fernsehen im Hinblick auf eine Vermittlung von historischem Weltwissen untersucht. Dabei tritt im Spektrum der ›Erinnerungsbilder‹, denen Archivbilder dienen, der Aspekt von deren gesellschaftlicher und politischer Funktion ins Zentrum des Blickfelds, denn »die politische Macht«, so Steinle, »braucht die Kontrolle über die Archive«. Die Archive liefern das Material für eine historisierende Kontextualisierung und Zementierung aktueller politischer Positionen, wie bereits Dorit Müllers Beitrag in diesem Band zeigte. Dabei kommt den Bildarchiven gegenüber den Textarchiven im Zeitalter der audiovisuellen Medien jedoch eine weitaus zentralere Funktion

als machtvoller Instanz zur Steuerung einer «Erinnerungspolitik» zu. Das Material, das aus den Bildarchiven geschöpft werden kann, prägt vor allem durch die von ihm im kollektiven Gedächtnis verankerten «Schlüsselbilder», die nach Steinle als ikonische «Monumente» im Spektrum der archivierten Zeitzeugnisse fungieren, das politische Verständnis nicht nur der Vergangenheit sondern auch der Gegenwart. Dabei nehmen medial verwendete Archiv-Bilder im Prozess der Medienkonkurrenz, immer Neues und immer Spektakuläreres anzubieten, zugleich den Charakter austauschbarer Palimpseste an, die einer sinnstiftenden Narration historischen Weltwissens (oder gar dessen analytischen «Beschreibens», das sich stets dem Konflikt mit einer unumgänglichen Narration stellen muss) entgegenstehen.

Erhält der Umgang mit dem Archiv als Aspekt der Narration allein schon bis hierher einen immer zwiespältigeren Charakter, so soll nun auch das Archiv an sich, im «klassischen» Sinn als Ordnungsprinzip des Weltverstehens und «nüchternes» Prinzip der empirischen Sammlung, als Ordnungsfunktion des Narrativen erörtert und problematisiert werden. Wolfgang Kabatek widmet sich dem Entstehen des Archivgedankens am Beispiel der anthropologischen Fotografie. Er verfolgt dessen historisches Dilemma zwischen dem Prinzip der wertfreien Sammlung und deren Streben nach neutraler Allumfassendheit sowie dem Bedarf, einen Überblick des Unüberschaubaren durch eine systematische Katalogisierung zu schaffen. Dabei erweist sich, dass auch das Prinzip der Archivierung nicht umhin kann, sich an der Ordnungsfunktion des kontextbildenden und sinnstiftenden Narrativen zu orientieren. Die Narration ist demnach ein Ordnungsprinzip im Orientierungsprozess sämtlicher Bereiche des menschlichen Lebens, das sich – ironisch gesagt: auch beim «besten» Willen – kaum umgehen lässt.

Und dennoch gibt es sogar in der Omnipräsenz des Narrativen Leerstellen, die Verena Kuni am Beispiel der Probleme der Internet-Netzwerke als Archive aufzeigt: Im Internet wird alles Präsentierte potenziell fluid und unterliegt einem mitunter extrem rapiden Wandel, ganz wie es den jeweiligen «User»-Interessen obliegt. So lässt sich denn etwa die Netz-Kunst heute noch betrachten und kann produktiv werden, ist morgen aber verschwunden und dem Orkus der Vergessenheit überantwortet. So verliert sich das kunst- und kulturhistorische Zeugnis ins Nirgendwo, büßt seine Bedeutung ein und ist für immer verloren – es sei denn, man würde sich darum bemühen, es erzählend zu rekapitulieren und in der Erzählung am Leben zu halten, selbst wenn es selbst keine Existenz mehr besitzt.