

Patrick Rupert-Kruse

## Transmedia Storytelling oder Erzählen in Medienökosystemen

2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18132>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rupert-Kruse, Patrick: Transmedia Storytelling oder Erzählen in Medienökosystemen. Marburg: Schüren 2017 (Jahrbuch immersiver Medien 9), S. 6–9. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18132>.

### 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/>

# EDITORIAL

## TRANSMEDIA STORYTELLING ODER ERZÄHLEN IN MEDIEN- ÖKOSYSTEMEN

Patrick Rupert-Kruse

In unserer Mediengesellschaft sind wir jederzeit und an jedem Ort von Medien umgeben, ein «Leben ohne Medien ist in der gegenwärtigen Gesellschaft [...] kaum mehr möglich» (vgl. Mikos 2005: 80). Über sie können wir zu jeder Tages- und Nachtzeit auf Informationen bezüglich unserer Lebenswelt zurückgreifen. Sie bilden ein alles umspannendes mediales Netzwerk und Ökosystem:

«An ecosystems essentially describes a network of interactions [...] which together create an ecology that is greater than the sum of its parts. In looking at the world of online apps and electronics today, we can see a type of ecosystem emerging. In this system – this

climate of multiple devices – we see smartphones, tablets, laptops, TVs, and other connected devices all interacting with one another and wirelessly sharing data.»  
*(Levin 2014: 2f.)<sup>1</sup>*

Wir sind folglich Teil eines komplexen Interaktionsgefüges von natürlichen und nicht-natürlichen,

---

<sup>1</sup> Diese eher design-orientierte Definition von Michal Levin ist durchaus anschlussfähig an Definitionen aus dem Umfeld der Medienökologie, wie beispielsweise Postman sie formuliert hat: «An environment is, after all, a complex message system which imposes on human beings certain ways of thinking, feeling, and behaving» (Postman 2016: k.S.).

humanen und nicht-humanen Elementen, Individuen oder Ensembles (vgl. Haff 2014: 127) und damit vernetzt – nicht nur mit Technologien oder Menschen, sondern mit Objekten, Räumen, Ereignissen, Geschichten...

Innerhalb dieses Prozesses der zunehmenden Mediatisierung unseres Alltags – getrieben durch technologische Innovation, medialen Wandel und Veränderungen in den Bedürfnisstrukturen der Konsumierenden – zeichnet sich eine fortschreitende Tendenz zur Amalgamierung, Konfluenz oder Konvergenz ab. Der Begriff der Medienkonvergenz bezieht sich dabei ganz konkret auf das Zusammenwachsen ehemals getrennter Medienbereiche und findet auf unterschiedlichen Ebene statt, wie Graham Meikle und Sherman Young in ihrem Buch *Media Convergence. Networked Digital Media in Everyday Life* betonen: «This book is about convergence – the coming together of things that were previously separate. [...] We use the term *convergent media* throughout the book to refer to media content, industries, technologies and practices that are both digital and networked» (2011: 2 f.).

Dieser Prozess stellt nicht nur die Rezipierenden vor neue Herausforderungen und Möglichkeiten der Mediennutzung, sondern fordert auch Produzierende heraus, über die Grenzen traditionellen Medienverständnisses hinaus zu denken. Konvergenz ist dabei mit Henry Jenkins vor allem als kulturelles Konstrukt zu denken, dessen Kern die aktive Teilnahme – also die Partizipation und Interaktion – der beteiligten Agenten bildet:

«By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want. Convergence is a word to describe technological, industrial, cultural, and social changes depending on who's speaking and what they think they are talking about.»  
(Jenkins 2006: 2 f.)

Ein Effekt dieser technologischen, wirtschaftlichen und kulturellen Medienkonvergenz ist daher auch das Aufkommen von transmedialen Erzählungen – Narrativen, die sich über unterschiedlichste Medien hinweg entfalten (vgl. Jenkins 2006: 98). Diese Form des Transmedia Storytelling (TMS) ist dabei nicht allein auf fiktionale Inhalte zu begrenzen, sondern wird als Antwort auf die Fragmentierung des Medienmarktes ebenfalls in den Berei-

chen Journalismus, Marketing und PR eingesetzt. Damit weist dieses Phänomen sowohl aus einer akademischen wie auch aus einer praxisorientierten Perspektive eine Vielzahl von interessanten Anknüpfungspunkten auf. Es stellen sich unter anderem Fragen zur Entwicklung medienübergreifender Erzählungen, ja des Narrativen – als trans- oder intermediales Konzept – selbst, nach adäquaten Instrumenten und Methoden der Analyse, zur Rolle der jeweiligen Medienspezifik, zur Implementierung interaktiver bzw. partizipativer Elemente oder der konkreten Anwendung des TMS in den Bereichen des Journalismus, Unterhaltung, Marketing und PR, usw.

Einigen dieser Fragen und Problemstellung des medienübergreifenden Erzählens wird sich das aktuelle *Jahrbuch immersiver Medien 2017* aus unterschiedlichen Perspektiven nähern.

Jacobus Bracker eröffnet die Artikel-Sektion mit seinem Aufsatz **Medienkonvergenz und transmediales Erzählen: wie alles begann...** und schildert dort, dass das Konzept des transmedialen Erzählens nicht allein als ein Phänomen unserer modernen Konvergenzkultur zu verstehen ist. Im Rahmen seines Aufsatzes führt Bracker aus, dass diese Erzählform so alt ist wie das Erzählen selbst und untermauert seine Behauptungen anhand einiger Beispiele aus der griechischen Mythologie.

In seinem Text Überlegungen zu einer transmedialen Mediendramaturgie des Schreckens stellt Thomas Heuer die Frage, ob es eine dramaturgische Präsentation gibt, die in allen Medien gleich ist, oder ob es viele Formen von dramaturgischer Präsentation in den unterschiedlichen medialen Ausprägungen gibt? Damit nähert es sich dem Phänomen des transmedialen Erzählens nicht aus einer kulturgeschichtlichen Perspektive wie zuvor Bracker, sondern aus einer genuin narratologischen Perspektive. Dabei konzentriert er sich auf spezifische Beispiele aus dem Horrorgenre, wobei eine konkrete Fokussierung auf die Werke und Motive Edgar Allen Poes erfolgt, deren Verarbeitung bereits umfassend innerhalb eines intermedialen bzw. transmedialen Kontext erfolgt ist.

Untersuchungsgegenstand des Beitrags **Die GIF-Erzählung. Medientheorie und Gestaltungspraxis einer digitalen Bewegtbildform** von Oliver Ruf und Markus Matt ist die Entwicklung des *Graphics Interchange Format (GIF)*. Im Zentrum ihrer Ausführungen stehen medientheoretische Überle-

gungen – u. a. zur Hypertextualität und Transmedialität der GIF-Erzählung –, um diese dann mit deren eigentlicher Gestaltungspraxis zu exemplifizieren.

Mit dem **Erzählen als Paradigma des Journalismus. Multimodales Storytelling über Wirklichkeitsereignisse** beschäftigt sich der Artikel von Hektor Haarkötter. Hier beschäftigt sich Haarkötter mit dem Erzählen als Konstituente journalistischer Berichterstattung und zeichnet die Entwicklung des journalistischen Erzählens von der gedruckten Tageszeitung hin zum immersiven und multimodalen Storytelling im Netz nach. Die Herausforderungen – u. a. das Produzieren für diverse Ausspielkanäle –, vor denen die sogenannten *konvergenten Journalisten*, die als Protagonisten dieser Entwicklung anzusehen sind, stehen, machen sie zu den idealen zukünftigen Designern *faktenbasierter Storyworlds* des transmedialen Journalismus.

Mit transmedialem Storytelling als Kommunikationsinstrument für Sportmarken beschäftigt sich Eileen Wunderlich in **Die 14 Kriterien des transmedialen Storytellings – Am Beispiel Hannover 96**. Dafür adaptiert und modifiziert Wunderlich die sieben Prinzipien des Medienwissenschaftlers Henry Jenkins, um diese auf ein faktisches transmediales Storytelling mit Echtzeitcharakter anzuwenden, welches primär mit und auf sozialen Medien stattfindet. Diese sieben Prinzipien – sowohl als Kriterien der Analyse als auch Konzeption transmedialer Inhalte – diskutiert Wunderlich in ihrem Artikel an praktischen Beispielen des Fußballvereins Hannover 96.

Der folgende Beitrag **Sinnliche Immersion und haptische Medien: Utopien und Möglichkeiten** von Jana Herwig widmet sich schließlich einigen Utopien haptischer Medien um Transmedialität im Sinne des immersiven Einbezugs aller Sinne in das mediale Geschehen zu diskutieren. Im Zentrum stehen dabei die Möglichkeiten und Grenzen physiologischer, technischer und narrativer Art, durch welche der Tastsinn und seine Teilqualitäten in mediale Interaktionen einbezogen werden kann. Anhand der Diskussion dieses Verständnisses von Transmedialität anhand exemplarischer Utopien werden Herausforderungen in der gegenwärtigen Entwicklung haptischer Medien erläutert und aufgezeigt, welche Rolle die Verzahnung von physischer und erzählender Stimulation spielen kann.

In der Sektion **PRODUKTIONSBERICHT** beschreibt Ulrike Spierling in **Storytelling in Location-based Augmented Reality – SPIRIT: AURELIA, SAALBURG 233 N. CHR.** die gestalterischen Konzeptions- und Produktionsaspekte bei der Umsetzung von filmischen Inhalten für das Medium der ortsbasierten *Augmented Reality* im Projekt SPIRIT, dessen theoretische Einordnung bereits im *Jahrbuch immersiver Medien 2016* erfolgt ist. Ziel des Projekts war die anwendungsnahe Erforschung der technischen Möglichkeiten von ortsbasierter *Augmented Reality* für interaktives Erzählen mit mobilen Geräten. In Ihrem *Making Of* beschreibt Ulrike Spierling die leitenden Überlegungen und Herausforderungen, welche die Entwicklung des Prototypen begleitet haben.

Es folgen in der Sektion **INTERVIEW** zum einen ein Interview von Sandra Panzner, die im Gespräch mit Luise Reitstätter und Axel Vogelsang über die Möglichkeiten und Herausforderungen von Transmedia Storytelling im Museum diskutiert, zum anderen spricht Eduard Thomas mit Jens Fischer und Bob Weber über *MIRATIO* – ein Projekt, das innerhalb einer Konzertaufführung den Musiker Jens Fischer im realen Raum mit virtuellen Musikern im 360°-Raum des Fulldomes verschmelzen und interagieren lässt.

Die Sektion **REZENSIONEN** versammelt abschließend eine Analyse des transmedialen Erzählens im Mediensystem des *Marvel Cinematic Universe* (Jana Möglich), eine Untersuchung des Spiels *RESIDENT EVIL 7 – BIOHAZARD* – einem Teil des medienübergreifenden *RESIDENT EVIL* – Franchises (Thomas Heuer) und eine Besprechung der Fulldome-Show *LIMBRADUR UND DAS GEHEIMNIS DER SCHWERKRAFT*, die sich auf den Spuren von Albert Einstein befindet (Eduard Thomas, Berit Thomas, Sara Siebert).

## Literatur

- Haff, Peter K. (2014): Humans and technology in the Anthropocene: Six rules. In: *The Anthropocene Review*, August 2014. S. 126-136.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Levin, Michal (2014): *Designing Multi-Device Experi-*

- ences. An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices.* Sebastol: O'Reilly.
- Mikos, Lothar (2005): Alltag und Mediatisierung. In: *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch.* Herausgegeben von Lothar Mikos und Claudia Wegener. Konstanz: UVK.
- Postman, Neill (1970): *What is Media Ecology?* Online unter: [http://www.media-ecology.org/media\\_ecology/index.html#WhatIsMediaEcology?](http://www.media-ecology.org/media_ecology/index.html#WhatIsMediaEcology?) [15.03.2018].