

Christoph Ernst

## Thinking Wall und Diagramm. Die Pinnwand als Medium der Explikation am Beispiel der Fernsehserie Metal Evolution

2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23394>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ernst, Christoph: Thinking Wall und Diagramm. Die Pinnwand als Medium der Explikation am Beispiel der Fernsehserie Metal Evolution. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 68: Bis auf Weiteres. Pinnwand und Serie (2017), Nr. 11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23394>.

### Nutzungsbedingungen:

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

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

### Terms of use:

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

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

## Thinking Wall und Diagramm

### Die Pinnwand als Medium der Explikation am Beispiel der Fernsehserie METAL EVOLUTION

#### 1 Gegenstand: METAL EVOLUTION – Pinnwand und Metal Family Tree

Pinnwände sind ein konstantes Motiv in fiktionalen Spielfilmen und Serien. Weniger auffällig, aber nicht weniger allgegenwärtig sind Pinnwände in dokumentarischen Genres und Formaten. Aus dem letztgenannten Kontext stammt das vorliegende Beispiel. Es geht um die dokumentarische Episodenserie METAL EVOLUTION. Die Serie ist eine kanadische Produktion aus dem Jahr 2011. Koregisseur und Host der Serie ist Sam Dunn, eigenen Aussagen zufolge studierter Anthropologe. Bekannt wurde Dunn mit dem Film METAL – A HEADBANGERS JOURNEY aus dem Jahr 2005, einer Dokumentation über die Geschichte und Kultur des Heavy Metal. 2008 folgte mit GLOBAL METAL eine Nachfolgeproduktion, welche die Heavy Metal-Kultur außerhalb des westlichen Kulturraums portraitierte. Nach zwei Konzertfilmen mit den Bands Iron Maiden und Rush entstand METAL EVOLUTION.<sup>2</sup> In METAL EVOLUTION tritt Dunn, wie in den früheren Dokumentationen auch, in Personalunion als Erzähler, Feldforscher und Fan in Erscheinung. Die einzelnen Episoden der Serie arbeiten sich durch Schlüsselgenres des Heavy Metal wie ‹Glam-Metal› oder ‹Thrash-Metal›. Kulturhistorische Fakten, Experteninterviews und Musikausschnitte werden durch ein einfaches Reisenarrativ verbunden. Dunn ‹bereist› und ‹erforscht› den ‹Kontinent› Heavy Metal.<sup>3</sup>

Was METAL EVOLUTION zu einem geeigneten Gegenstand für einen Text über Pinnwände macht, ist die Prämisse des Narrativs: Die Episoden der Serie geben vor, sich am sogenannten ‹Metal Family Tree› zu orientieren – einem

- 1 Der Text ist die neu gefasste und stark erweiterte Fassung eines Unterkapitels aus der Studie Christoph Ernst: *Diagrammatische Denkbilder. Theoretische Studien zur Medien- und Filmästhetik der Diagrammatik*. Erlangen 2015 (Univ. Habil., Publikation in Vorbereitung). In diese Studie, und damit mittelbar in den vorliegenden Text, sind Ergebnisse des DFG Projektes ‹Diagrammatische Denkbilder – Grundzüge einer Medien- und Filmtheorie der Diagrammatik im Anschluss an Charles S. Peirce und Gilles Deleuze› an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg eingegangen.
- 2 Vgl. Sam Dunn, Scot McFadyen, Jessica Joy Wise: METAL: A HEADBANGER'S JOURNEY. DVD. Constantin Film. (98 Min.) CDN 2005; Sam Dunn, Scot McFadyen: GLOBAL METAL. DVD. Universal. (91 Min.) CDN 2008; Sam Dunn, Scot McFadyen: METAL EVOLUTION. DVD. Polyband/WVG. (461 Min.) CDN 2011.
- 3 Vgl. dazu auch Christoph Ernst, Peter Podrez: Ereignis, Alltag und Reise – Zur Medialität von Festen im Heavy Metal. In: Eva Wattolik, Sandra Rühr (Hrsg.): *Medien im Fest, Feste im Medium*. Köln 2016, im Erscheinen.

Stammbaumdiagramm der verschiedenen Metal-Genres, das in der ersten der Dokumentationen, also *METAL – A HEADBANGERS JOURNEY*, erstmals verwendet wurde (TC 0:33:43–0:34:32). In *METAL EVOLUTION* wird das Diagramm in überarbeiteter Form präsentiert. Es dient der thematischen Einführung der Heavy Metal-Genres und darauf aufbauend der verschiedenen Episoden der Serie (S1E1 TC 0:01:01). Beim Metal Family Tree handelt es sich um ein vertikales Baumdiagramm. Wie in derartigen genealogischen Diagrammen üblich wird das Geflecht der Heavy Metal-Genres in einer ›top down‹ verlaufenden, chronologischen Logik visualisiert.<sup>4</sup> Das Diagramm illustriert die Vielfalt der Metal-Genres und ihre wechselseitigen Abhängigkeitsverhältnisse. Derartige Baumdiagramme gehören zu den Standardformen, um taxonomisches Wissen zu repräsentieren. Andere Verwendungsweisen für diesen Diagrammtyp sind Entscheidungsbäume oder Organisationscharts.<sup>5</sup> Als Visualisierungsschema kommt das gängige Link/Node-Schema zum Einsatz, wie es auch von Mind Maps oder Netzwerkvisualisierungen bekannt ist.<sup>6</sup> ›Kanten‹ bzw. ›Links‹ verbinden die ›Knoten‹; jeder Knoten steht für ein Genre.

Mit der Visualisierung des Geflechts zwischen den Metal Genres soll der Metal Family Tree Überblick erzeugen, wo bisher kein Überblick herrschte. Die Beziehungsverhältnisse zwischen den Genres werden in eine räumliche Ordnung gebracht. Das Diagramm macht explizit, was selbst für Szenekenner, die mit dem Feld vertraut sind, bis dato nur implizit war.<sup>7</sup> Durch diese ›Transkription‹ sollen auch neue Einsichten über den Gegenstand gewonnen werden können.<sup>8</sup> In einem Artikel zu *METAL EVOLUTION* heißt es demgemäß: «The metal infographic categorized bands and made connections that casual fans wouldn't normally see.»<sup>9</sup> Diese Funktion, als ein Medium der Explikation dienen zu können, ist für Diagramme und Praktiken der Diagrammatisierung von grundlegender Bedeutung.<sup>10</sup>

4 Vgl. zur Kulturgeschichte des Baumdiagramms Manuel Lima: *The Book of Trees. Visualizing Branches of Knowledge*. New York 2014, S. 80–95.

5 Vgl. Lima, S. 79.

6 Vgl. zu Netzwerken zuletzt Sebastian Gießmann: *Die Verbundenheit der Dinge. Eine Kulturgeschichte der Netze und Netzwerke*. Berlin 2014.

7 Ich verwende den Begriff des ›impliziten Wissens‹ in einem sehr pauschalen Sinn. Präzisere Erörterungen finden sich u. a. in Jens Loenhoff (Hrsg.): *Implizites Wissen. Epistemologische und handlungstheoretische Perspektiven*. Weilerswist 2012; Frank Adloff, Katharina Gerund, David Kaldewey (Hrsg.): *Revealing Tacit Knowledge. Embodiment and Explication*. Bielefeld 2015.

8 Vgl. Ludwig Jäger: Transkriptivität. Zur medialen Logik der kulturellen Semantik. In: ders. (Hrsg.): *Transkribieren. Medien – Lektüren*. München 2002, S. 19–42, hier insb. 32–34. Vgl. auch Christoph Ernst: Explikation und Schema. Diagrammatisches Denken als Szene medialen Handelns. In: Markus Rautzenberg, Andreas Wolfsteiner (Hrsg.): *Trial and Error. Szenen medialen Handelns*. Paderborn 2014, S. 109–130.

9 Vgl. Nathan Mattise: In *Metal Evolution*, Rock Gods Hammer Out the Genre's History. In: *Wired.com* 30.11.2011. <http://www.wired.com/2011/12/metal-evolution/?pid=5926&pageid=89353> (07.06.2016).

10 Vgl. Ernst 2015. Die Diskussion von Diagrammatisierungen als Praktiken der Explikation ist dort eines der zentralen Argumente. Vgl. zudem Jan Wöpking: *Raum und Wissen. Elemente einer Theorie epistemischen Diagrammgebrauchs*. Berlin 2016, S. 44 ff.



1 Metal Family Tree in METAL: A HEADBANGER'S JOURNEY (Constantin Film, 2005) [TC 00:34:15]



2 Metal Family Tree im Vorspann von METAL EVOLUTION (Polyband/WVG, 2011) [S1E1, TC 00:01:06]

Was den Metal Family Tree im vorliegenden Kontext interessant macht, sind drei Aspekte: Erstens wird in METAL EVOLUTION evokiert, die Serie wolle sich anhand des Metal Family Trees durch verschiedene Schlüsselgenres des Heavy Metal arbeiten. Die Pretitle-Sequenz der Serie legt nahe, dass die Episoden der Serie sich an der Struktur des Genres im Metal Family Tree orientieren.<sup>11</sup> Zweitens wird im darauf

11 Vgl. mit Bezug auf den Diagrammbegriff von Gilles Deleuze auch Julia Bee: Dramatisierungen des Anfangs. Die Intros von *Homeland*, *True Blood* und *True Detective*. In: Adam Czirak, Gerko Egert



3 Pinnwand im Vorspann von METAL EVOLUTION (Polyband/WVG, 2011) [S1E1, TC 00:02:01]



4 Pinnwand im Vorspann von METAL EVOLUTION (Polyband/WVG, 2011) [S1E1, TC 00:02:03]

folgenden Vorspann der Prozess der Herstellung des Metal Family Trees inszeniert. Der Metal Family Tree ist, so die Prämisse, an einer Pinnwand konstruiert worden (Abb. 3–4). Das wirft die Frage auf, in welchem Verhältnis die Pinnwand zum fertigen Diagramm steht. Drittens ist es aus film- und fernsehwissenschaftlicher Sicht bemerkenswert, dass die die Pinnwand und das Diagramm dort erscheinen, wo sie erscheinen, nämlich in der Pretitle-Sequenz und dem Vorspann.

(Hrsg.): *Dramaturgien des Anfangens*. Berlin 2016, S. 73–105. Die dort für fiktionale Serienvorspanne beobachtete Doppelung von ‚Anfangen‘ und der Etablierung eines Metadiskurses über den ‚Anfang‘ wird im Fall der vorliegenden dokumentarischen Serie nicht mit Bezug auf Affekte ausgeführt, wie es sich mit Deleuze’ Diagrammbegriff beschreiben lässt, sondern als Etablierung eines rationalen Handlungsschemas.

## 2 These und Theorie: Diagrammatik und Explikation

Um diese drei Aspekte in eine Analyseperspektive zu überführen, möchte ich beim dritten Punkt ansetzen. Vorspanne können als Segmente betrachtet werden, die «strukturierende Sinnbilder» einer Serie liefern.<sup>12</sup> Anknüpfend an diese Überlegung lässt sich die Beobachtung formulieren, dass zwischen der Darstellung der Pinnwand im Vorspann von *METAL EVOLUTION* und der Verwendung des Diagramms in der Pretitle-Sequenz eine Beziehung existiert, die «mehr» ist, als nur eine einfache Darstellung einer Pinnwand. In den Fokus rückt die Kombination aus Pretitle-Sequenz und Vorspann.<sup>13</sup> Mit Alexander Böhnke kann argumentiert werden, dass der Übergang zwischen dem Vorspannsegment und den Episoden in einem Verhältnis steht, das dem eines Paratextes zu einem Haupttext entspricht. In *METAL EVOLUTION* zeigt der Vorspann das Entstehen eines anderen Paratextes, und zwar die Entstehung des Metal Family Trees, also eines Diagramms, das die impliziten Verhältnisse der Genres expliziert.<sup>14</sup> Der Vorspann von *METAL EVOLUTION* zeigt also, wie ein – in der Pretitle-Sequenz für die Story der Serie als elementar wichtig ausgewiesenes – Diagramm an einer Pinnwand konstruiert wird.

Die These, die ich mit dieser Beobachtung verbinden möchte, lautet, dass diese Positionierung des Pinnwandmotivs und des Metal Family Trees mit epistemologischen Implikationen verschränkt ist, die sich in praktischen Alltagskontexten aus der Beziehung von Pinnwand zu einem Diagramm ergeben. Geklärt werden muss dann allerdings, in welcher Hinsicht die Relation zwischen den Relata, also Diagramm und Pinnwand, beobachtet werden kann. Wie angedeutet, vermute ich das dafür notwendige «vergleichende Dritte» in der Referenz auf ein Feld von familienähnlichen Praktiken der Diagrammatisierung, die als «Explikationen» angesprochen werden können. Aus der Referenz auf diese Praktiken, so die Überlegung, bezieht das dargestellte Verhältnis von Pinnwand und Diagramm in der Pretitle-Sequenz und dem Vorspann seine Bedeutung.<sup>15</sup> Mit «Diagrammatisierung» ist eine Form der Explikation gemeint,

12 Vgl. mit umfangreicher Literatur zur Ästhetik und Theorie von Vorspannen Christoph Ernst, Elke Möller: «Complexity before Quality» – Der Vorspann als Verweisspiel und strukturierendes Sinnbild von Serien. In: Lukas Foerster, Nikolaus Perneckzy (Hrsg.): *Before Quality*, Münster 2016, eingereichtes Manuskript.

13 Vgl. auch Christian Metz: Probleme der Denotation im Spielfilm. In: Franz-Josef Albersmeier (Hrsg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart 2003, S. 321–370.

14 Vgl. Alexander Böhnke: *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld 2007, S. 72–114. Man könnte überlegen, ob ein Vorspann selbst nicht so ist «wie» eine Pinnwand. Mit Böhnke ließe sich das ausarbeiten, zumal er mit dem Vorspann von David Finchers *SE7EN* (US, 1995) einen Vorspann analysiert, der dem Vorspann von *METAL EVOLUTION* sowohl in dem Einsatz der filmsprachlichen Mittel als auch der gewählten Motive sehr ähnlich ist. Vgl. Böhnke, S. 97 ff., S. 105–114.

15 Auf die Bedeutung von geteilten Praktiken in Kontexten des «Vergleichs» bin ich durch die Arbeiten von Joachim Renn aufmerksam geworden. Vgl. u. a. Joachim Renn: Die gemeinsame menschliche Handlungsweise. Das doppelte Übersetzungsproblem des sozialwissenschaftlichen Kulturvergleichs. In: Ulrich Wenzel, Ilja Srubar, ders. (Hrsg.): *Kulturen vergleichen. Sozial- und kulturwissenschaftliche Grundlagen und Kontroversen*. Wiesbaden 2005, S. 195–227.

die dem Zweck dient, den strukturellen Aufbau eines Objektes oder Sachverhalts zu veranschaulichen.<sup>16</sup> Und eben darum geht es im Vorspann von *METAL EVOLUTION*: Während an der Pinnwand Medienobjekte wie Bilder und Zeitungsausschnitte angepinnt werden, werden im Rahmen diagrammatischer Skizzen im Notizheft des Autors/Fans/Forschers Sam Dunn Zuordnungen von Bands zu Genres vorgenommen. Dargestellt werden also Praktiken, in denen durch die Nutzung einer Pinnwand und eines Notizheftes ein expliziter Strukturbaum des Heavy Metal-Genres entsteht.

Um die These richtig einzuordnen, kommt es darauf an, eine Pointe dieses Sachverhaltes klar zu sehen: Das in der Pretitle-Sequenz erscheinende Diagramm, das im Vorspann an der Pinnwand hergestellt wird, also der Metal Family Tree, ist doppelt motiviert. Auf Ebene der Story erscheint das Diagramm als das Explikat der Genres des Heavy Metal – und damit als grundlegendes Schema für Sam Dunns ›Forschungs- und Erlebnisreise‹ durch die Heavy Metal-Kultur (Story einer Episode und der Serie). Gleichzeitig aber, so wird suggeriert, dient das Diagramm dazu, einen Ablaufplan der Serie, also des Plots, zu entwickeln.<sup>17</sup> Die Serie spielt also mit der Idee, dass der Metal Family Tree, der im Vorspann während seiner Verfertigung gezeigt wird, im seinem Endzustand, und damit im ›Haupttext‹ der Episoden, auf zwei Ebenen in Erscheinung tritt: als Blaupause für den ›operativen‹ Vollzug der Serienepisoden in der Abfolge des Plots und als ›operationales‹ Erkenntnismittel des Akteurs im Rahmen der Story, also des ›Bereisens‹ und ›Erforschens‹ des Heavy Metal und seiner Genres.<sup>18</sup> Der Metal Family Tree figuriert in einem zweifachen Sinne als ein ›Handlungs-Plan‹: Einerseits wird evoziert, dieser Plan liege dem strukturellen Aufbau der Serie und ihrer Episoden zugrunde, andererseits legt die Serie nah, er diene als das handlungsleitende Instrument für die ›Forschungen‹ im Feld, also für Sam Dunns Ausflüge, welche die Story ausmachen.

Zu beobachten ist diese Doppelung in den hier in Rede stehenden Auftaktphasen der ersten Episode. Als das zentrale Problem von *METAL EVOLUTION* wird das Problem der Komplexität und der Zersplitterung der Heavy Metal Genres genannt, dem in der Serie nachgegangen werden soll (S1E1 TC 0:00:46–0:01:06). Dieses Problem hatte Dunn bereits beim ersten Einsatz des Metal Family Trees in der Dokumentation *METAL – A HEADBANGERS JOURNEY* (TC 0:33:43–0:34:32) exponiert. In ersten Episode von *METAL EVOLUTION* werden, im Unterschied zu dieser älteren

16 Der Begriff ›Diagrammatisierung‹ ist in der Diagrammatikforschung gängig. Er findet sich auch bei Charles S. Peirce. Vgl. dazu grundlegend Michael H.G. Hoffmann: *Erkenntnisentwicklung. Ein semiotisch-pragmatischer Ansatz*. Frankfurt a. M. 2005.

17 Vgl. dazu umfassend auch Daniela Wentz: *Bilderfolgen. Diagrammatologie der Fernsehserie*. München 2016, im Erscheinen. Vgl. zur Differenz von Plot/Story die Ausführungen bei David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Madison 1985, S. 48–62.

18 Vgl. Sybille Krämer: Operative Bildlichkeit. Von der ›Grammatologie‹ zu einer ›Diagrammatologie‹? Reflexionen über erkennendes ›Sehen‹. In: Martina Heßler, Dieter Mersch (Hrsg.): *Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft*. Bielefeld 2009, S. 94–117. Ich ordne hier aus heuristischen Gründen die Verwendung der Begriffe ›Operativität‹ und ›Operationalität‹ dem formalen Ablauf der Serie (Plot/Operativität) und dem Etablieren und Durchspielen des Narrativs der Serie (Story/Operationalität) zu.

Dokumentation, auf der visuellen Erzählebene jetzt allerdings diejenigen Genres, denen in der Serie einzelne Episoden gewidmet werden, gegenüber den nicht-thematisierten Genres visuell hervorgehoben (vgl. Abb. 1 & 2). Gegenüber der reinen Veranschaulichungsfunktion, die der Metal Family Tree noch in METAL – A HEAD-BANGERS JOURNEY hatte, ist das ein signifikanter Unterschied. Die visuelle Hervorhebung soll illustrieren, dass die Serie sich anhand des Metal Family Trees orientiert und der markierten Aktualisierung ihres ›Weges‹ durch das Geflecht der Genres folgt. Umgekehrt wird signalisiert, dass die anderen, nicht-markierten Möglichkeiten nach wie vor existieren und im Prozess einer weiteren Rekonfiguration des Diagramms – wie immer diese aussehen mag – noch expliziert werden können.<sup>19</sup> Durch den einfachen Effekt einer visuellen Markierung der getroffenen Auswahl werden also, relativ zu den thematisierten Genres und den gewonnenen ›Erkenntnissen‹, die (noch) nicht thematisierten Genres – und folglich die offenen ›Erkenntnismöglichkeiten‹ für eine zukünftige Explikation – kopräsent gehalten und damit die mögliche Fortsetzbarkeit der Serie denkbar gemacht.

Inwiefern ist es angesichts solcher Phänomene aber sinnvoll, von einer ›Explikation‹ bzw. einer ›explikativen Funktion‹ zu sprechen, die sich hier mit Pinnwand und Diagramm verbindet? Um diese These zu verstehen, ist etwas Begriffsarbeit von Nöten. Neben einem eng gefassten Explikationsbegriff, wie er von Rudolf Carnap formuliert wurde, existiert in der Philosophie und den Sozialwissenschaften eine Tradition breiter angelegter Explikationsbegriffe.<sup>20</sup> Explikation gilt in diesen Verständnissen als eine generelle Praxis des sprachlichen ›Explizit-Machens‹. Die Explikation tritt demzufolge in alltäglichen Sprechakten in Erscheinung und weist weitreichende Verbindungen zu Grundfragen der Konstitution von Bedeutung auf.<sup>21</sup> Derartige Explikationsbegriffe erinnern an die etymologische Wurzel des Begriffs. Auf Latein bedeutet ›explicatio‹ wörtlich ›Entfalten‹ und ›Ausrollen‹. In der Explikation ›entwindet‹ man die ›verknöteten‹, im Zustand der ›implicatio‹ vorliegenden, ›Fäden‹ eines ›Textes‹ (ergo: ›Gewebes‹) und bringt sie in eine intersubjektiv überprüfbar Ordnung. Wie die ideengeschichtliche Forschung gezeigt hat, bedeutet Explicatio «[...] dem Wortsinn nach nichts anderes, als dass das Thema, über welches der betreffende Autor gehandelt hat, völlig entfaltet vor den Augen der Leser liegt, wobei ursprünglich sogar nur die Pergament- und Papyrusrolle, auf welcher die Abhandlung geschrieben stand, gemeint war.»<sup>22</sup> Aus medienwissenschaftlicher Sicht ist diese Verbindung der materiellen Metaphorik

19 Das ist ein Grundprinzip der Diagrammatik. Vgl. Matthias Bauer, Christoph Ernst: *Diagrammatik. Einführung in ein Kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld*. Bielefeld 2010.

20 Vgl. Rudolf Carnap: *Induktive Logik und Wahrscheinlichkeit*. Wien 1959, S. 12–18, hier S. 12 ff.

21 Zu nennen ist u. a. Robert Brandoms grundlegendes Werk *Making it Explicit*, dessen Titel im Deutschen etwas unglücklich übersetzt wurde. Vgl. Robert Brandom: *Expressive Vernunft. Begründung, Repräsentation und diskursive Festlegung*. Darmstadt 2000.

22 Vgl. Heribert Maria Nobis: Explizit/implizit. In: Joachim Ritter (Hrsg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Bd. 2 (D-F), Basel 1972, Sp. 876–877, hier Sp. 876.

des ‹Ausrollens› und des ‹Entfaltens› in einem Medium (Pergament, Papier) mit einer semiotischen Praxis der ‹Klärung› und ‹Vereindeutigung› von besonderem Interesse. Erstens ist diese Praxis keineswegs auf die Sprache festgelegt, sondern hat eine visuell-verräumlichte Seite; zweitens verweist sie auf die kollektive Praxis einer Präsentation, also als eine öffentliche ‹In-Szene-Setzung›. Mit einem Satz von Bruno Latour gesagt, ist eine Explikation gleichsam das ‹Staging einer Szenographie, in der die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Satz dramatisierter Inskriptionen konzentriert wird›.<sup>23</sup> Aus medienwissenschaftlicher Sicht ist die Explikation daher in dem Moment von Relevanz, in dem in öffentlichen ‹In-Szene-Setzungen› beobachtet wird, wie mit Hilfe von verräumlichenden, ‹entfaltenden› und ‹ausrollenden› Medien und ihren Formenbildungen die Konstitution von Bedeutung geklärt wird, wobei Praktiken der Diagrammatisierung als einer der typischen Fälle angesehen werden können.<sup>24</sup> Doch auf was für eine Art von Medium wird in filmischen Medien und ihren Formaten reflexiv Bezug genommen, wenn Pinnwände im Rahmen solcher ‹Szenen der Explikation› beobachtet werden?<sup>25</sup>

### 3 Anpinnen und Verknüpfen – Notizen zu einer Medientheorie der Pinnwand

Während die Geschichte und die verschiedenen soziokulturellen Erscheinungsformen von Diagrammen und diagrammatischem Denken zunehmend besser erforscht sind,<sup>26</sup> kann man das von der Verwendung der Pinnwand als Medium eher weniger behaupten. Klar ist: Im vorliegenden Kontext ist die Pinnwand ein Medium der Ermöglichung von Diagrammen, ähnlich dem Sandkasten in der antiken Geometrie und Astronomie.<sup>27</sup> Das liegt natürlich nah. Pinnwände sind Medien, an denen, oft in kollektiver Nutzung, Beziehungsverhältnisse erkannt und expliziert werden können. Bisher habe ich in meinen Ausführungen jedoch einen undifferenzierten Begriff von ‹Pinnwand› verwendet. Um die Pinnwand als Motiv in film- und fernsehwissenschaftlichen Kontexten zu diskutieren, ist es notwendig, stichpunktartig

23 Bruno Latour: Drawing Things Together: Die Macht der unveränderlichen mobilen Elemente. In: Andréa Belliger, David J. Krieger (Hrsg.): *ANTHology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld 2006, S. 259–307, hier S. 283.

24 Vgl. zu Szenographie und Diagrammatik zuletzt ausführlich Heiner Wilharm: *Die Ordnung der Inszenierung*. Bielefeld 2015, insb. S. 314–369. Vgl. weiterführend die medienphilosophische Rezeption von Michael Tomasellos Begriff der ‹Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit› bei Matthias Bauer 2003: Szenen gemeinsamer Aufmerksamkeit – Medien der Kulturpoetik. Zum Verhältnis von Kulturanthropologie, Semiotik und Medienphilosophie. In: Karl-Anton Sprengard, Christoph Ernst, Petra Gropp (Hrsg.): *Perspektiven interdisziplinärer Medienphilosophie*. Bielefeld 2003, S. 94–118.

25 Den Begriff ‹Szenen der Explikation› verwende ich in Ernst 2015. Vgl. auch Kay Kirchmann, Jens Ruchatz: Einleitung. Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität. In: dies. (Hrsg.): *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*. Bielefeld 2014, S. 9–42.

26 Vgl. mit weiterführender Literatur zuletzt Birgit Schneider, Christoph Ernst, Jan Wöpping (Hrsg.): *Diagrammatik-Reader. Grundlegende Texte aus Theorie und Geschichte*. Berlin 2016.

27 Vgl. mit weiterführender Literatur Christoph Ernst: ‹Revolutions› – Kreis, Ellipse und Diagrammatik in *Agora*. In: Andreas Zeising (Hrsg.): *Runde Formationen. Zirkuläre Aspekte des Medialen*. Siegen 2017, eingereichtes Manuskript.

tige Überlegungen zur Medientheorie der Pinnwand zu formulieren – allein um den Gegenstandsbereich für die film- und fernsehwissenschaftliche Forschung ein wenig einzugrenzen. Sind die mit Zeitungsausschnitten, Fotos und verbindenden Fäden überwucherten Wände in *A BEAUTIFUL MIND* (USA, 2001) wirklich eine Pinnwand? Oder soll man nur eine im alltagssprachlichen Sinn ‹echte› Pinnwand wie – dezent eingesetzt – in *THE WIRE* (US, 1995) in Erwägung ziehen?

Um etwas Licht ins Dunkel zu bringen, scheint mir der Seitenblick in den englischen Sprachraum hilfreich zu sein. Dort findet sich für Pinnwände (und vergleichbare Medien) die Metapher der ‹thinking walls›.<sup>28</sup> Um zu illustrieren, welchen Kontexten das Pinnwand-Motiv in fiktionalen Genres und Formaten dient, ist es instruktiv, die Metapher beim Wort zu nehmen. Treffend ist die Metapher, erstens, aufgrund des Hinweises auf das ‹thinking›, also auf das Denken. Pinnwände erscheinen in fiktionalen Genres und Formaten als Medien des schlussfolgernden, analytischen Denkens. Allerdings gilt es zu beachten, dass damit *alle* Spielarten von schlussfolgerndem Denken gemeint sind. Bekanntlich kann schlussfolgerndes Denken ‹zwingende› Schlüsse produzieren. Aber schlussfolgerndes Denken ist nicht zwingend auch vernünftig. Von den Einsichten der Fahnder in die Personenkonstellationen und Hierarchien des Drogenkartells wie in *THE WIRE* bis zum paranoidem und verschwörungstheoretischem Wirrwarr wie in *A BEAUTIFUL MIND* – Pinnwände dienen jeweils als Medien für sehr unterschiedliche und keineswegs immer rationale oder vernünftige Formen des schlussfolgernd-analytischen Denkens. Treffend ist die Metapher, zweitens, hinsichtlich des ‹walls›, also der ‹Wand›. In ‹wall› steckt eine Anspielung an die Materialität der Pinnwand. Dieser Umstand macht es möglich, einen weit gefassten Begriff von Pinnwand von einem eng gefassten Begriff zu unterscheiden. Ein weit gefasster Pinnwand-Begriff beinhaltet jede Art von ‹wall›, also jeden materiellen Untergrund, an dem etwas ‹festgepinnt› werden kann. Die einzige nötige Voraussetzung, um eine Wand als eine *Pinnwand* zu verwenden, ist, dass es sich um eine freie, feste Fläche wie eine Wand, einen Holzbalken oder eine Küchlschränktür handelt, die einfach erreichbar ist. Im eng gefassten Sinn meint ‹Pinnwand› hingegen die in der Alltagssprache üblichen, zum Zwecke des Anpinnens konstruierten tafelförmigen Medien – also ein Korkbrett mit Stecknadeln, sowie ihre Varianten, etwa Whiteboards, auf denen etwas aufgeschrieben oder auf magnetische Art fixiert werden kann. Ein einfaches Kriterium, um den Unterschied zwischen der Pinnwand im weiteren Sinn und der Pinnwand im engeren Sinn ‹festzumachen›, ist die Anwesenheit oder Abwesenheit eines Rahmens. Ein Rahmen erlaubt es, zwischen Sichtbarkeit und Bildlichkeit zu unterscheiden.<sup>29</sup> Folgt man diesem Gedanken, dann sind

28 Die Metapher wird von kommerziellen Anbietern für Pinnwände und Whiteboards verwendet, siehe etwa <http://www.logovisual.com/thinkingwall/> (08.06.2016). Die Herstellerfirma dieser ‹Thinking Walls› wirbt ausdrücklich mit dem Einsatz ihrer Medien in Besprechungs- und Konferenzsituationen.

29 Vgl. dazu auch Oliver Fahle: Das Bild und das Sichtbare und das Serielle. Eine Bildtheorie des Fernsehens angesichts des Digitalen. In: Nadja Elia-Broer, Samuel Sieber, Georg Christoph Tholen

Pinnwände im weiten Sinne exteriore, sichtbare Raumdinge, deren gesamte Fläche als Pinnwand genutzt wird und die keinen Rahmen haben. Pinnwände im engeren Sinne sind dagegen Raumdinge, die durch einen Rahmen eine dezidierte Bildlichkeit ausweisen, auf der eine Konfiguration der dort angepinnten Objekte erscheint.<sup>30</sup> Soll ausgehend von dieser sehr einfachen Unterscheidung ein Querbezug zur Frage nach der Verwendung von Pinnwänden als Medien, zumal Medien des Denkens, hergestellt werden, ist es jedoch nicht ausreichend, nur die Schnittstelle zwischen der Materialität der Pinnwand und der Wahrnehmung dieser Materialität zu diskutieren. Ohne Annahmen über die Praktiken ihrer Nutzung kommt man nicht aus – also Annahmen über jenes Feld, das oben als das «vergleichende Dritte» auch für das Verhältnis von Pinnwand und Diagramm in Anschlag gebracht wurde.<sup>31</sup>

Für beide Formen der Pinnwand ist es charakteristisch, dass sie in einer bestimmten Art und Weise praktisch gebraucht werden können. Unstrittig dürfte sein, dass Pinnwände auf einem niederschweligen Niveau dabei helfen, epistemische Alltagsroutinen schneller und effizienter abarbeiten zu können. Eine Pinnwand hat dort ihren Platz, wo man häufig entlangläuft oder hinsieht. Vermutlich ist diese «interaktive» Nutzung der Pinnwand ein Ausdruck dessen, was man als «Exteriorität» von Bewusstseinsleistungen bezeichnen kann. Damit ist der in verschiedenen philosophischen und kognitionswissenschaftlichen Diskursen beschriebene Umstand gemeint, dass Bewusstseinsleistungen wie etwa die Erinnerung nur dann erfolgreich realisiert werden können, wenn nicht nur ein Körper («embodiment») und eine Reihe primärer physiologischer Voraussetzungen gegeben sind, sondern auch eine materiell eingerichtete Umwelt existiert, mit deren Objekten ein Akteur interagiert.<sup>32</sup>

(Hrsg.): *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*. Bielefeld 2011, S. 111–133, hier S. 117–122.

- 30 Zugrunde liegt dem die in der Diagrammatikforschung diskutierte Unterscheidung zwischen «extensum» und «spatium» resp. «Exteriorität» und «Spatialität». Vgl. Martina Heßler, Dieter Mersch: *Bildlogik oder Was heißt visuelles Denken?* In: dies. (Hrsg.): *Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft*. Bielefeld 2009, S. 26; vgl. zudem Wöpking, S. 12.
- 31 Der sozialwissenschaftliche «Practice Turn» ist inzwischen auch in der Medienwissenschaft angekommen. Vgl. Erhard Schüttelz, Sebastian Gießmann: *Medien der Kooperation. Überlegungen zum Forschungsstand*. In: AG Medien der Kooperation (Hrsg.): *Navigationen* 15(1), 2015, S. 7–54. Die Möglichkeit, die Pinnwand als eine Einheit aus Objekten anzusprechen, die ein «Medium» sind, ergibt sich aus der Verdichtung von Praktiken der Verwendung dieser Objekte. In loser Anlehnung an Charles S. Peirce' «Pragmatische Maxime» gesagt, entsteht die Bedeutung der Pinnwand als Medium aus den Möglichkeiten ihrer praktischen Wirkungen. Vgl. Charles S. Peirce: *The Maxim of Pragmatism*. In: ders.: *The Essential Peirce*. Vol. 2: *Selected Philosophical Writings* (1893–1913). Hrsg. von The Peirce Edition Project. Bloomington 1998, S. 133–144.
- 32 Vgl. Peter Koch, Sybille Krämer: *Einleitung*. In: dies. (Hrsg.): *Schrift. Medien. Kognition. Über die Exteriorität des Geistes*. Tübingen 1997, S. 9–26, hier S. 12: «Denkoperationen sind mehr als mentale Zustände, insofern sie die Symbolgebräuche einbegreifen, mit denen das Universum der Zahlen, Begriffe und logischen Prozeduren überhaupt erst hervorgebracht wird. Der menschliche Geist zeigt sich von einer fundamentalen Exzentrizität und Exteriorität.» Im Unterschied zum Begriff der «Externalisierung» impliziert «Exteriorität» nicht, dass etwas, das vorher intern war, nun extern ist. Vielmehr ist die Kognition immer schon in einem materiellen Außen verkörpert. Diese These kann unterschiedlich «stark» formuliert werden. Vgl. die Artikel zu situierter Kognition,

Die vergleichsweise überschaubare Menge von Praktiken, die bei der Nutzung von Pinnwänden beobachtet werden können, bestätigt diese Vermutung. Beispielsweise wird an Pinnwänden heterogenes Material aller Art festgeheftet. In den meisten Fällen handelt es sich um beschriftetes oder bebildertes Papier, das texttypologisch zu den «kleinen Gebrauchsformen» gerechnet werden muss – also: Fotos, Notizzettel bzw. Post-its, Rezepte, Listen, Postkarten, der Flyer eines Lieferservice, Eintritts-, Geburtstags-, Urlaubs- und Visitenkarten, Rechnungen, Terminvereinbarungen, Abholbenachrichtigungen, aber auch zufällige Funde oder kuriose Objekte wie Zeitungsausschnitte, ein abgelöstes Produktetikett, Skizzen, Kinderzeichnungen, Fremdwährungen sowie feste Objekte wie Buttons oder abgefallene Knöpfe, Weihnachtsdekoration etc. Dabei kommen freilich nicht alle Praktiken des Anpinnens von Objekten in Frage. Nur bestimmte Praktiken qualifizieren sich. Das Aufhängen eines Bildes oder Posters an eine Wand macht noch keine Pinnwand. Vielmehr kommt es darauf an, welcher Art die Objekte sind und in welcher Form sie auf der Fläche der Pinnwand «zusammengezogen» werden.<sup>33</sup> Die für eine Pinnwand typische Art und Weise des Zusammenziehens von Objekten scheint eng mit Praktiken des Sammelns und Archivierens assoziiert zu sein. Pinnwände sind eine Zwischenformen aus dreidimensionaler Ablage wie Schublade und Regal und zweidimensionalem Notizheft. Weder kann man an ihnen alles anpinnen, noch machen sie eine Transkription in ein anderes Medium notwendig (Schrift). Vielmehr erlauben sie die Aufbewahrung und schnelle Verfügbarkeit von bestimmten Originalobjekten, wobei sie bei der Konstitution und Herstellung sogenannter «Exogramme» beitragen.<sup>34</sup> Dabei handelt es sich um «externale Gedächtnisinhalte jeglicher Art, die zur Bewältigung gegenwärtiger Anforderungen und zur Entwicklung von Handlungsoptionen für die Zukunft genutzt werden».<sup>35</sup>

Gewinnt die Pinnwand durch diese Beziehung zur praktischen Verkörperung von Erinnerungen einen unverkennbar «medialen» Charakter, so ist sie damit noch kein Medium des Denkens («thinking») im Sinne des bewussten, analytischen Problemlösens. Um diese zweite Seite des Mediums in den Blick zu bekommen, muss die Differenz zwischen den unterschiedlichen Verwendungspraktiken von Pinnwänden in Augenschein genommen werden. Konkret bedeutet das, den Übergang von solchen Praktiken, in denen die Pinnwand der Erinnerung dient, zu solchen Praktiken zu beobachten, in denen die Pinnwand als Medium des bewussten, problemlösenden Denkens genutzt wird. Dass der Übergang zwischen diesen zwei verschiedenen

Verkörperlichung und situativer Einbettung sowie erweiterter Kognition in Achim Stephan, Sven Walter (Hrsg.): *Handbuch Kognitionswissenschaft*. Stuttgart 2013, S. 184–197.

33 Vgl. Latour.

34 Geprägt wurde der Begriff von Merlin Donald: *Triumph des Bewusstseins. Evolution des menschlichen Geistes*. Stuttgart 2008, insb. S. 291–309.

35 So wird es unter Bezug auf Merlin Donald formuliert bei Harald Welzer: Die Medialität des menschlichen Gedächtnisses. In: *BIOS. Zeitschrift für Biografieforschung, Oral History und Lebensverlaufsanalysen* 21(1), 2008, S. 15–27, hier S. 16.

Typen von Praktiken eine mediale Transkription impliziert, ist offenkundig. Aber es gibt Unterschiede. Analytische, problemlösende Formen des bewussten Denkens finden in der Regel nicht am Kühlschrank statt, sondern bleiben dem Umgang mit Pinnwänden im engeren Sinn vorbehalten. Niemand steht grübelnd vor seinem Kühlschrank und versucht, aus der Rekonfiguration der Elemente eine analytische Erkenntnis abzuleiten. Das schlussfolgernde Denken bevorzugt eine eingerahmte, begrenzte und damit für diesen Zweck designierte Fläche.<sup>36</sup> Soll also der Übergang in das analytische, problemlösende Denken vollzogen werden, dann ist ein Rahmen und die damit einhergehende Transformation von Sichtbarkeit in Bildlichkeit ein begünstigender (wenngleich nicht zwingend notwendiger) Faktor. Betrachtet man die Pinnwand im Lichte dieser Einschätzung nicht mehr als ein Medium der Erinnerung, sondern des analytischen, problemlösenden Denkens, ist es auffällig, dass sie von einem Ort des Sammeln und Archivierens einer ‹chaotischen› Menge von Objekten zu einer Fläche wird, auf der eine ‹geordnete› oder sogar ‹systematische› Konfiguration von Beziehungen zwischen den heterogen verteilten Objekten erkannt und/oder eine strukturierte Anordnung der Objekte ausgearbeitet werden kann.<sup>37</sup>

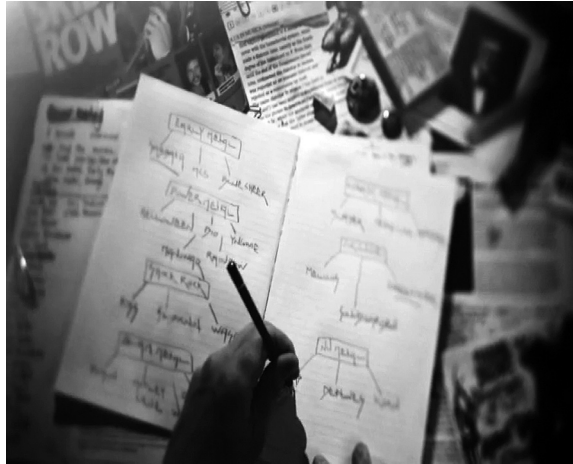
Entscheidend sind dafür die Möglichkeiten des ‹In-Beziehung-Setzens› der angepinnten Objekte. Dieses ‹In-Beziehung-Setzen› ist eine gleichermaßen mentale wie körperliche Praxis. Deshalb scheint es mir keineswegs trivial zu sein, hervorzuheben, dass Pinnwände verwendet werden, indem man aufrecht vor ihnen steht. An einer Pinnwand können Objekte in aufrechter Haltung befestigt, abgenommen oder neu angeordnet werden. Relevant ist diese Eigenschaft der Pinnwand dann, wenn bedacht wird, dass diese Art der Nutzungsmöglichkeit der Pinnwand eine stärker körperlich ‹involvierte› Nutzung des Mediums erlaubt, als dies im Fall des Sitzens an einem Schreibtisch gegeben ist. Eine Pinnwand lässt es zu, dass man nicht nur Objekte an der Pinnwand beliebig neu anordnen, sondern auch näher an die Pinnwand heran- und wieder zurücktreten kann. Die Pinnwand ist also ein Medium, das es erlaubt, das ‹ganze Bild› bzw. eine ‹Über-Sicht› sukzessive herzustellen.

Wenn daher im Vorspann von METAL EVOLUTION zu sehen ist, wie der Metal Family Tree aus einer Interaktion aus Pinnwand und Notizbuch hergestellt wird, dann wird ein Interaktionsprozess zwischen einem stehend-vertikalen und einem sitzend-horizontalen Denken impliziert. Dieser Interaktionsprozess fokussiert sich auf die Praxis des ‹In-Beziehung-Setzens›, die im Zuge des besagten Übergangs in das schlussfolgernde Denken typischerweise ausgeführt wird. Das ‹Zusammenziehen› kann im Fall der Pinnwand dabei wörtlich genommen werden, darf aber nicht auf das Zusammenziehen von Objekten an der Pinnwand eingeschränkt bleiben. In

36 Damit ist nicht ausgeschlossen, dass es je nach Situation ad hoc entworfene Pinnwände zum Zweck des analytischen Denkens geben kann. Vergleichbar ist das mit einfachen Skizzen oder rudimentären Modellen, die zur spontanen Erläuterung dienen.

37 Vgl. zum Zusammenhang von Ordnung, Chaos, System und Wissen hier auch Dirk Rustemeyer: Formen von Differenz: Ordnung und System. In: Friedrich Jaeger, Burkhard Liebsch (Hrsg.): *Handbuch der Kulturwissenschaften*. Bd. 1: *Grundlagen und Schlüsselbegriffe*. Stuttgart 2011, S. 76–91.

5 Notizheft im Vorspann von  
METAL EVOLUTION (Polyband/  
WVG, 2011) [S1E1,  
TC 00:01:53]



6 Bandlogos und Bastelarbeit  
im Vorspann von METAL EVOLU-  
TION (Polyband/WVG, 2011)  
[S1E1, TC 00:02:00]



den meisten Fällen ist die Arbeit mit der Pinnwand in einen Kontext der Reflexion im Rahmen flankierender «Papierarbeit» eingebunden.<sup>38</sup> Demgemäß wird im Vorspann von METAL EVOLUTION auch gezeigt, wie Sam Dunn in seinem Büro, das quasi das «Laboratorium» seiner Forschung ist, in seinem Notizheft Beziehungen zwischen den Genres herstellt und Logos auf dem Papier anfertigt, um sie dann an der Pinnwand anzuheften und auf diese Weise einen Übergang in die Sphäre der Objektmanipulation an der Pinnwand zu ermöglichen (Abb. 5–6).

38 Vgl. Latour, S. 293–302. «Reflexion» hier im praxis- und handlungstheoretischen Sinn, also als «praktische Reflexivität». Vgl. unter Bezug auf die Forschung in den Sozialwissenschaften sowie die Kulturtechnik-Forschung Schüttelpelz, Gießmann, insb. S. 33–39.

Was die eigentliche analytische Denkarbeit angeht, erscheint das ‹In-Beziehung-Setzen› von Objekten an einer Pinnwand als ein raumgreifendes, materielles ‹Verknüpfen› von Objekten. Die Verknüpfung, also der ‹Link›, der die Knoten (‹Nodes›) verbindet, ist, zumindest bei der Verwendung des Pinnwand-Motivs in Film und Fernsehen, zumeist keine gezeichnete Linie, sondern ein Seil oder eine Kordel. Diese Art der Inszenierung der materiellen Verknüpfung weist leicht erkennbare Querbezüge zur Metaphorik des Webens, Vernetzens und des Textes auf, wobei hier die Art der Verknüpfung von Elementen das entscheidende ist.<sup>39</sup> Während das Anpinnen die Objekte fixiert und dadurch leicht verfügbar macht, erlaubt das Verknüpfen, Beziehungen zwischen Objekten und den in ihnen repräsentierten Inhalten herzustellen. Das Gesicht auf einem Foto wird mit einer Textpassage in einem Zeitungsausschnitt oder einer Position auf einer Landkarte im wörtlichen Sinn ‹verbunden›. Medientheoretisch eher angestaubte Begriffe wie Intertextualität, Hypertextualität und Intermedialität sind an einer Pinnwand gewissermaßen als materielle Realitäten begreifbar.<sup>40</sup> Um von hier aus zum schlussfolgernd-analytischen Denken zu gelangen, ist allerdings ein Beobachtungsinteresse notwendig, das die Objekte an der Pinnwand unter einem bestimmten Gesichtspunkt als eine Konfiguration auffasst – und zwar als eine Konfiguration entweder der Beziehungen zwischen den Objekten und/oder der Anordnung der Objekte selbst. An einer Pinnwand kann also eine Rekonfiguration der Form der Objekte stattfinden, die – etwa in Form des Stammbaumschemas – dem Zweck dient, Beziehungen zwischen den Objekten erkennbar und gegebenenfalls auch zuvor verborgene Relationen sichtbar zu machen.

Wesentlich ist dafür die Rückkopplung mit den materiell-körperlichen Interaktionsmöglichkeiten der Pinnwand. Diese Rückkopplung erlaubt rekursive Korrekturen der eigenen Handlungen. Eine der wichtigsten Metaphern für die Konzeptionalisierung von ‹Denken› – die Metapher ‹Denken ist Objektmanipulation›<sup>41</sup> – weist auf diese enge Verbindung von schlussfolgernd-analytischem Denken und körperlicher Praxis hin. Wie die Metapher illustriert, beruht Denken auf dem Verknüpfen und der Variation von Objekten und der Relationen zwischen ihnen. An diesem Punkt setzt denn auch die Funktion der Pinnwand für eine Explikation an. Wenn die Pinnwand erst einmal – genau wie es im Vorspann von *METAL EVOLUTION* inszeniert wird – als ein Medium des Sammelns und Archivierens von heterogenen Medienobjekten Verwendung findet, also bei der Herstellung der erwähnten

39 Vgl. zum ‹Gewebe› auch Ellen Harlizius-Klück: *Weben, Spinnen*. In: Ralf Konersmann (Hrsg.): *Wörterbuch der philosophischen Metaphern*. Darmstadt 2011, S. 504–524, hier insb. S. 505.

40 Im vorliegenden Fall sind besonders die Bezüge zwischen Pinnwand, Praktiken des ‹Aufpfropfens› und Hypertexten interessant. Uwe Wirth: *Hypertextuelle Aufpfropfung als Übergangsform zwischen Intermedialität und Transmedialität*. In: Urs Meyer, Robert Simanowski, Christoph Zeller (Hrsg.): *Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*. Göttingen 2006, S. 19–38. Vgl. dazu auch Gießmann, S. 129 ff.

41 Vgl. George Lakoff, Mark Johnson: *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York 1999, S. 240 ff.

(diagrammatischen) «Exogramme» hilft, dann ist es vergleichsweise leicht, in diesen Objektkonfigurationen «verborgene», im oben erwähnten Zustand der «implicatio» befindliche «verworrene» Beziehungen zu erkennen und zu entwirren. Dabei kann ein vorher bestehender Zustand des «impliziten» Wissens verändert werden, indem diese zuvor «impliziten» Relationen nicht einfach nur sichtbar werden, sondern indem aus den sichtbar gewordenen Konfigurationen durch operationale Rekonfiguration der verbundenen Objektelemente «entfaltend», also «explizierend» ein regelhaftes Prinzip abgeleitet wird.

#### 4 Fazit – Baum, Rhizom und die Info-Ästhetik der Populärkultur

Auf dieser Linie ist denn auch eine Interpretationsmöglichkeit der kurzen Szenen aus METAL EVOLUTION zu finden. In der Kombination von Pretitle-Sequenz und Vorspann wird über Anspielungen auf die epistemologischen Implikationen der Praktiken des Umgangs mit einer Pinnwand konnotativ ein Deutungsschema etabliert, das es erlaubt, die Prämisse des Narrativs zu akzeptieren, METAL EVOLUTION würde der Logik des Metal Family Trees folgen. Deshalb möchte ich dieses Deutungsschema abschließend noch ein wenig weiterverfolgen. Eingangs ist darauf hingewiesen worden, dass Explikationen auch explorativ verfahren können. Qua Transkription macht eine Explikation etwas «sichtbar» (lesbar, hörbar etc.), was vorher «unsichtbar» (nicht gesagt, nicht hörbar etc.) war. Einerseits betrifft dies die oben skizzierte Transkription eines in Form einer vagen Vertrautheit oder eines «Sich Auskennens» vorliegenden Wissens in ein explizites Wissen, das bewusst in der Serie verhandelt werden kann, andererseits das, was Charles S. Peirce nicht müde wurde, als die eigentliche Stärke von Diagrammen zu begreifen: neue, so in der Ausgangskonfiguration nicht enthaltene Beziehungen zwischen Objekten und ihren Relationen zu entdecken.<sup>42</sup>

Gut ins Bild passt es deshalb, dass zu METAL EVOLUTION folgende Anekdote existiert: In der Serie gibt es eine «lost episode», die sich mit «Extreme-Metal-Genre» befasst. Diese Episode wurde im Nachgang zur Fernsehausstrahlung und dem DVD-Verkauf durch eine Crowdfunding-Kampagne finanziert und über das WWW vertrieben.<sup>43</sup> In der Anmoderation exponiert Sam Dunn diese Episode quasi als das verschwiegene Familienmitglied im Kanon der anerkannten Genres des Heavy Metal – heißt: innerhalb der Struktur seines Stammbaumdiagramms. Die Metapher der «verlorenen» Episode passt dahingehend in das mit dem Metal Family Tree assoziierte Deutungsschema, als man aus der Betrachtung und der Rekonfiguration der Relationen Beziehungsverhältnisse zwischen Objekten schließen kann, die als implizite Regeln nicht im Metal Family Tree sichtbar sind, die aber – als

42 Grundlegend ausgearbeitet ist das bei Hoffmann.

43 Die Episode ist u. a. über den YouTube-Kanal von Sam Dunns Produktionsfirma «Banger-Films» verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=MoHOgfEoTlc> (07.06.2016).

Ergebnis einer schlussfolgernden Analyse – enthalten sein müssen. In der Fassung des Metal Family Tree von METAL EVOLUTION kommt das Genre des «Extreme Metal» als solches auch gar nicht vor, sondern ist eine querlaufende Bezeichnung für ein Bündel von gemeinsamen Merkmalen unterschiedlicher im Stammbaum genannter «extremerer» Genres (Thrash Metal, Grindcore, Death Metal, Black Metal etc.). Die Stärke der konnotativen Evokation des Stammbaumschemas als dem Organisationsprinzip einer seriellen Exploration wird anhand dieser Anekdote gut deutlich. Das Baumdiagramm ist nicht nur leicht erweiterbar, sondern impliziert auch diejenigen Querverstrebungen, die als Bedingungen der Konstitution von Genres (also «Forschungsobjekten») neue Episoden und weitere Spin Off-Formate legitimieren – ein Umstand, der aus Marketinggründen zweifelsohne vorteilhaft ist.

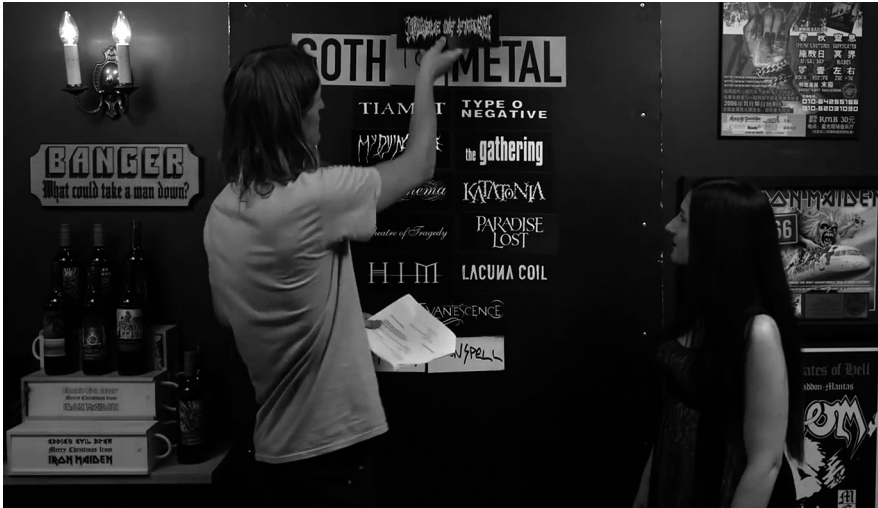
Tatsächlich haben Sam Dunn und sein Team das narrative Schema von METAL EVOLUTION in der Zwischenzeit in erheblichem Maße erweitert. Die Produktionsfirma *Banger-Films* betreibt seit 2015 auf YouTube das Format BANGERTV, das die Fernsehserie METAL EVOLUTION im WWW fortführt. Insgesamt sind die Beiträge und Formate auf BANGERTV heterogener als die Episoden von METAL EVOLUTION. Die kurzen Videos, die aus Outtakes und nicht verwendetem Material aus den früheren Produktionen, Rezensionen, Reiseberichten bestehen, aber auch längere, neu produzierte Interview- und Diskussionsbeiträge enthalten, erscheinen im Schatten des Deutungsschemas nicht als Resteverwertung («Bonus-Material»), sondern als eigenständige Formate, die eine kontinuierliche Arbeit an der Rekonfiguration des Metal Family Tree und damit der Exploration der Heavy Metal-Kultur darstellen.<sup>44</sup>

In aller Deutlichkeit tritt dieser Umstand in dem als Episodenserie angelegten Format LOCK HORNS zu Tage. In den jeweiligen Sendungen positioniert sich Dunn mit einschlägigen Protagonisten und einer per Social Media eingebundenen Zuschaueröffentlichkeit vor einer Pinnwand, auf der pro Episode ein Subgenre des – jeweils virtuell mitzudenkenden – Metal Family Trees zum Gegenstand gemacht wird. Für Eingeweihte besteht der Unterhaltungswert des Formates darin, dass die Protagonisten kooperativ die Zuordnung von einzelnen Bands unter das jeweilige Subgenre erarbeiten (vgl. Abb. 7).

Wollte man es theoretisch aufladen, dann ist hier schön zu beobachten, wie die denkbar einfach gehaltene diagrammatische «Info-Ästhetik» des hier immer virtuell kopräsenten Baumdiagramms mit der «rhizomatischen» Dynamik des Gegenstandsbereichs korrespondiert – also den Genres selbst, deren unklare Grenzen und dynamischen Entwicklungen eine ständige Transformation des Baumdiagramms und seines Link/Node-Schemas erforderlich machen.<sup>45</sup> Angesichts der zeitgenössischen Populärkultur, die in immer neuen selbstreferenziellen Schleifen durch Praktiken der diagrammatischen Explikation ihrer eigenen Inhalte in Form

44 Vgl. Sam Dunns «Announcement» des *BangerTV*-Formates: <https://www.youtube.com/watch?v=tgfnqvTmXds> (02.07.2016).

45 Vgl. zum Gegensatz Baum/Rhizom Gilles Deleuze, Felix Guattari: *Rhizom*. Berlin 1977, insb. S. 21–34.



7 Pinnwand in LOCK HORNS (Banger TV), Episode 22: «Goth Metal» (Sam Dunn & Lindsay Schoolcraft)<sup>46</sup>

von Infografiken geprägt ist,<sup>47</sup> könnte man daher vermuten, dass das eher statische Baumdiagramm ungeeignet ist, um die Verflechtungen von Genres zu visualisieren. An alternativen diagrammatischen Visualisierungen des Zusammenhangs von Heavy Metal-Genres, die den eher rhizomatischen Charakter der Genrevflechtungen vermutlich sehr viel besser illustrieren, ist wahrlich kein Mangel – allen voran sticht die Karte heraus.<sup>48</sup> Vom Metal Family Tree einzufordern, die Dynamik der Genese von Genres repräsentieren zu können, hieße im vorliegenden Fall aber, die Medienspezifik des gewählten Formates zu ignorieren, also die Serialität des Formates. Der Vorteil des Schemas, das dem Baumdiagramm zugrunde liegt, besteht darin, seriell-operativ abgearbeitet werden zu können. In diesem Sinne ist «Explikation» in dem hier vorgestellten Beispiel auch «mehr» als nur eine operationale Klärung durch diagrammatische Sichtbarmachung. Im vorliegenden Beispiel ist sie als «explicatio» auch die operative «Entfaltung» des Diagramms in der Zeit. Das Reflektionsmedium aber, das die praktischen Entstehungsbedingungen des Diagramms und damit die unsichtbaren Verflechtungen mit der Dynamik des Gegenstandsreichs visualisiert, ist die Pinnwand.

46 Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=lzeI16hMkxw> (06.02.2017) [TC: 00:26:09]

47 Vgl. zur neueren Diskussion der medienkulturellen Bedeutung der Infografik Thomas Lischied: *Diagrammatik und Mediensymbolik. Multimodale Darstellungsformen am Beispiel der Infografik*. Duisburg 2012; Lev Manovich: *What is Visualization?* [http://www.academia.edu/2800496/What\\_is\\_Visualisation](http://www.academia.edu/2800496/What_is_Visualisation). 2010. (10.04.2016).

48 Ganz im Sinne von Deleuze und Guattari scheint die Karte die bessere Form zu. Vgl. mit der gleichen «textilen» Metaphorik und dem gleichen Gegenstandsbereich (inklusive einer chronologischen Zuordnung) die «Map of Metal», <http://mapofmetal.com/#/home> (04.07.2016).