

Daniela Wentz

Pinboard | Storyboard

2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23395>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wentz, Daniela: Pinboard | Storyboard. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 68: Bis auf Weiteres. Pinnwand und Serie (2017), Nr. 29. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23395>.

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>

Pinboard | Storyboard

Pinnwänden bzw. Diagrammen und Narrationen werden wiederholt gänzlich konträre Logiken unterstellt: Astrid Schmidt-Burkhardt etwa spricht von einer «diagrammatischen Tendenz zur Denarratisierung»,¹ John Law schreibt entsprechend zum Thema der Pinnwand: «A story and a pinboard do different kinds of work. They exist in different worlds. Crucially, they also help to make different kinds of worlds. And it is the making that is interesting, the performativity of storytelling on the one hand and pinboards on the other.»²

Ich möchte hier dieser Spur folgen, dabei aber doch einer ganz anders gelagerten Vermutung nachgehen, nämlich, dass beide, Pinnwand und Erzählung, wenn sie denn gemeinsam auftreten, in einem sehr intrikaten Verhältnis zueinander stehen, ja, dass es einen nachgeraden Einfluss der jeweiligen Pinnwand-Anordnung auf die Art und Weise gibt, wie die Narration organisiert ist. Pinnwände verstehe ich dabei – das ist die grundlegende Vorannahme – als diagrammatische Anordnungen im Sinne des Diagrammbegriffs Charles Sanders Peirces, die diesem entsprechend das doppelte Programm des Diagrammatischen erfüllen: Sie dienen als epistemisches Werkzeug einerseits und fungieren als Handlungsanweisung andererseits. Diese Argumentation werde ich anhand der Analyse von drei Serien verfolgen, die ganz im Zeichen der Pinnwand stehen: *HOUSE M. D.* (Fox, 2004–2012), *FLASHFORWARD* (ABC, 2009–2010) und *HEROES* (NBC, 2008–2010).

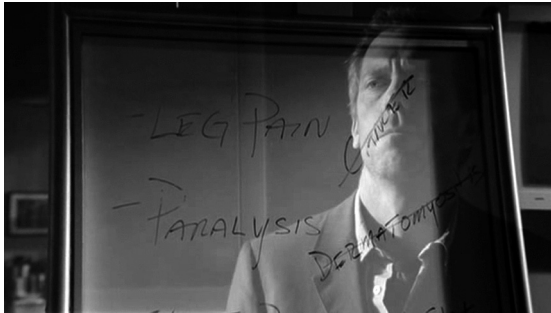
Die Liste³

In der Serie *HOUSE M. D.* wird der immer unbekannteren Krankheit mit den immer spektakulären Symptomen mit einer ganzen Reihe ebenfalls spektakulärer Bildgebungstechnologien nachgespürt, etwa simulierten Kamerafahrten durch das Körperinnere sowie invasiver und nicht-invasiver Bildgebung, z. B. Endoskopie, Kernspintomographie und Magnetresonanztomographie. Neben diesen diagnostischen Bildern kommt außerdem aber noch ein ganz eigentümliches Medium zum Zuge, das sich wiederum in seiner Einfachheit und Reduziertheit stark von diesen Bildern bzw. Bildtechnologien unterscheidet, für den Diagnoseprozess und damit für die Serie jedoch umso bedeutender ist: Das Whiteboard, auf dem die Symptome des jeweiligen Falls aufgelistet werden.

1 Astrid Schmidt-Burkhardt: *Die Kunst der Diagrammatik*. Bielefeld 2012, S. 14.

2 John Law: *Aircraft Stories*. Durham 2002, S. 188.

3 Der unter dieser Überschrift gefasste Teil des Textes stammt aus einem Unterkapitel der Studie Daniela Wentz: *Bilderfolgen. Diagrammatologie der Fernsehserie*. München u.a., im Erscheinen.



1 Beschriebenes Whiteboard,
House M.D., S01E14

Dieses Whiteboard, das anders als die genannten medizinischen Bilder die Serie bis zum Ende in beinahe jeder Episode begleitet, dient, so meine These, keineswegs lediglich der Dokumentation der Symptome, sondern es ist in der Serie das *eigentliche* epistemische Bild, das auf ganz unterschiedlichen Ebenen Erkenntnisse stiftet.

Zwar mag die Whiteboard-Liste verglichen mit den extravaganten Bildern aus dem Körperinnern zunächst unscheinbar daherkommen und auf den ersten Blick wie ein neutrales und äußerst basales Hilfsmittel wirken. Tatsächlich aber müssen die Liste und die Kulturtechniken ihrer Herstellung in ihrer bedeutenden epistemischen Dynamik ernst genommen werden.

Bruno Latour etwa hat mehrfach gezeigt, dass Listen und ihre Produktion ein effizientes und äußerst wirkmächtiges Verfahren zur Hervorbringung epistemischer Dinge darstellen.⁴ Auf diese Weise und dieser Logik folgend muss die Funktion des Whiteboards hier verstanden werden. Die ganz am Anfang des Diagnoseprozesses stehende Auflistung der ersten Symptome ist der Ausgangspunkt für mehr oder weniger assoziative Hypothesen, die die zunächst heterogenen Elemente vorläufig in eine übergeordnete Theorie und Ordnung überführen, indem die aufgelisteten Symptome provisorisch unter einer Krankheit subsumiert und synthetisiert werden. Die Elemente der Liste sind dabei auf Grund des Krankheitsverlaufs nicht endlich, sondern werden fortwährend neu produziert, ändern auf diese Weise das Krankheitsbild und fordern wiederum zu neuen Differenzialdiagnosen heraus. Auf der Grundlage der Voraussagen, die die Hypothesen erlauben, werden anschließend Tests zur Überprüfung vorgenommen, indem weitere diagnostische Maßnahmen ergriffen werden oder die Patienten medikamentiert und ihre Reaktionen beobachtet werden.

Durch die handelnde, die experimentelle Interaktion der Diagnostiker_innen wird also dem unbekanntem Objekt, hier der Krankheit, begegnet, welche zunächst

4 Z.B. Bruno Latour: *Science in Action*. Cambridge, Mass. 1987. Vgl. dazu auch Urs Stäheli: Das Soziale als Liste. Zur Epistemologie der ANT. In: Friedrich Balke, Maria Muhle, Antonia von Schöning (Hrsg.): *Die Wiederkehr der Dinge*. Berlin 2011, S. 83–101; und zur Liste vgl. Umberto Eco: *Die unendliche Liste*. München 2009.

nur durch die Liste und als auf der Liste versammelte Eigenschaften hervorgebracht und definiert wird. In den Worten Latours: «It has no other shape than this list».⁵ Bei jeder Hinzufügung einer weiteren Eigenschaft, wie sie der unvorhersehbare Krankheitsverlauf und die unterschiedlichen in Anschlag gebrachten Testverfahren, die «list of its constitutive actions»,⁶ verursachen, wird die Krankheit nicht nur redefiniert, sondern sie wird grundlegend verändert: «[I]f you add an item to the list you redefine the object, that is, you give it a new shape.»⁷

Die Funktion des Whiteboards in HOUSE legt den Schluss nahe, dass der auf ihm und durch es etablierte Listenraum ohne Einschränkungen als Diagramm gelten kann. Für die Kunsthistorikerin Astrid Schmidt-Burkhardt stellt die Liste eine «diagrammatische Urform»⁸ dar, in der Diagrammtheorie Charles Peirces wäre schon das Whiteboard, bzw. in seinem Fall das Blackboard, alleine als Diagramm zu betrachten: «Let the clean blackboard be a sort of diagram of the original vague potentiality, or at any rate of some early stage of its determination [...] I draw a chalk line on the board. This discontinuity is one of those brute acts by which alone original vagueness could have made a step towards definiteness.»⁹ Eine Liste wird durch eine Operation analog zu der hier durch Peirce beschriebenen hervorgebracht. Durch die Herauslösung von Einzelheiten aus einem Ganzen, durch das Ausschneiden aus einem Kontinuum: «The list relies on discontinuity rather than continuity», so Jack Goody.¹⁰ Der Listenraum entsteht also zunächst durch die Etablierung eines kontinuierlichen Raums, der als Diskontinuität aus einem weiteren kontinuierlichen Raum herausgeschnitten wird, und seinerseits Operationen der Diskontinuität unterzogen werden kann. Etwa können – oder vielmehr sollen – nach dieser Etablierung des Listenraums in einem zweiten Schritt Ordnungen der in ihm aufgenommenen (diskontinuierlichen) Elemente gebildet werden. Was hier bei HOUSE zunächst als Inventar der Krankheit beginnt, wird dann zu einem Raum für hypothetisches Denken, innerhalb dessen, so Urs Stäheli, «die vollständige Beweglichkeit, Kombinierbarkeit und [...] Kalkulierbarkeit ausgemalt werden kann».¹¹ Bei Latour ist die Liste im Wesentlichen nur *ein* Element einer komplexen Versuchsanordnung. Dies ist hier zwar auch der Fall, jedoch trägt die Liste selbst Charakteristika und Vermögen eines Experimentalsystems. Dank ihrer Zukunftsoffenheit fungiert sie als eine beständige Aufforderung zu wachsen, neue Elemente aufzunehmen, sich zu verändern, und damit auch das epistemische Objekt, das sie bezeichnet, deutlicher zu artikulieren und zu manifestieren.

5 Latour 1987, S. 88.

6 Ebd.

7 Ebd. Vgl. zum «Enactment» der Krankheit durch die Medizin und ihre multiple Entität Annemarie Mol: *The Body Multiple. Ontology in Medical Practice*. Durham, London 2002.

8 Schmidt-Burkhardt 2012, S. 8.

9 Charles Sanders Peirce: *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vol. 6, hrsg. v. Charles Hartshorne und Paul Weiss. Cambridge, MA 1935.

10 Jack Goody: *The Domestication of the Savage Mind*. Cambridge 1977, S. 81, zit. n.: Stäheli 2011, S. 87.

11 Stäheli 2011, S. 97.

Das Denken auf und mit dem Whiteboard, wie bei HOUSE zu beobachten, kann mit Lorenzo Magnani als «manipulative abduction» verstanden werden, als «reasoning through doing».¹² Oder in den Worten Gregory Houses: «Doing things changes things, not doing things leave things exactly as they are». («One Day, One room», S03E12).

Der Denk- und Diagnoseprozess vollzieht sich allerdings nicht ausschließlich auf dem Whiteboard, sondern greift aus in die Handlung oder Diegese, wenn zur Überprüfung der Hypothesen die Tests oder probeweisen Medikamentenverabreichungen vollzogen werden. Für die Handlung oder Erzählung in HOUSE bedeutet dies den mimetischen Nachvollzug dessen, was auf dem Whiteboard erscheint und durch es ermöglicht wird. Hier fungiert das Diagramm also nicht nur als *epistemisches Bild*, sondern auch als Aufforderung zur Handlung. In diesem Sinne sind die Handlungen und Ereignisse der Diegese als Folgen oder im Sinne Charles Sanders Peirces als Interpretanten des Whiteboards fassbar und stehen deshalb im selben Verhältnis zum Objekt wie das Whiteboard selbst. Vor diesem Hintergrund ist es vielleicht auch nicht weiter überraschend, dass zwischen dem Listen-Diagramm des Whiteboards und der Form der Serie einige grundlegende strukturelle Analogien identifiziert werden können. Etwa stehen die Krankheit als das epistemische Objekt von Whiteboard und jeweiliger Episode und ihr Listen-Diagramm in einem interessanten Wechselverhältnis. Denn ebenso wie die Liste kein statisches Abbild, sondern eine serielle *und-so-weiter*-Dynamik entfaltet, entsteht die Krankheit als Verlauf und als Narrativ. Sie *ist* nicht, sie *wird*.

Der serielle Raum der Auflistung unterschiedlicher Symptome wird bei HOUSE in eine serielle Erzählung von Folgen und Ursachen überführt, die wiederum, durch die Synchronisierung von Krankheits- mit Diagnoseverlauf, in die Zyklizität eines Symptome-Hypothese-Überprüfung-Kreislaufs verwandelt wird, der die serienübergreifende episodische Grundstruktur quasi als *Mise en abyme* reflektiert, von der Logik her ähnlich wie das in die Liste integrierte «und so weiter» innerhalb der berühmten *Chinesischen Enzyklopädie* von Borges.¹³

Der Raum der Liste, dies ist zuvor angedeutet worden, ist ein imaginärer Raum, ein Raum für Gedankenexperimente, in dem mögliche Krankheiten und damit mögliche Krankheits- und eben auch Handlungsverläufe hypothetisch durchgespielt werden. Die Liste ist in dieser Sichtweise ein Möglichkeitsraum, der sich nicht nur auf die Entität der Krankheit und ihren Verlauf bezieht, sondern letztlich auch auf den der seriellen Handlung selbst. Wenn sehr oft am Anfang einer Episode die Erstdiagnose Lupus gestellt wird, dann ist dies eben nicht nur ein *Running Gag*, sondern ein Hinweis darauf, dass die Episode genauso gut anders verlaufen könnte.

12 Lorenzo Magnani: Reasoning Through Doing. Epistemic Mediators in Scientific Discovery. In: *Journal of Applied Logic* 2, 2004, S. 439–450. Siehe auch den Beitrag von Lisa Conrad in diesem Heft.

13 Jorge Luis Borges: *Das Eine und die Vielen. Essays zur Literatur*. München 1966, S. 112, zit. n. Michel Foucault: *Die Ordnung der Dinge*. Frankfurt a. M. 1974 [1966], S. 17.

Und auch die zu erwartende immer falsche Erstdiagnose ist in diesem Sinne zu verstehen: Die Modalität der Möglichkeit und nicht diejenige der Notwendigkeit steht hier im Vordergrund von HOUSE.¹⁴

FLASHFORWARD: Garten sich verzweigender Pfade

Die Modalität der Möglichkeit steht noch sehr viel vordergründiger als bei HOUSE auch im Zentrum der Serie FLASHFORWARD. Wobei sie hier geradezu als nie erreichbares Ideal eines Aushandlungsprozesses auftritt, der gegen die Idee einer in Stein gemeißelten, das heißt immer schon vorherbestimmten Zukunft ankämpft. Denn im Zuge eines die Serie initiiierenden weltumspannenden Ereignisses, einer kollektiven Ohnmacht, durchlebt die gesamte Weltbevölkerung bekanntlich eine je individuelle Vision eines spezifischen Augenblicks, der sechs Monate in der Zukunft liegt. Im Zentrum der Erzählung stehen neben der Aufklärung der Ursache des Blackouts und der Verhinderung seiner Wiederholung die ganz großen Philosopheme von Bestimmung und Schicksal versus Zufall und Kontingenz, Determinismus versus freier Wille, Mythen und Mythologeme wie die von Ödipus und Chronos und Kairos, Zeit- und Modaltheorien wie das Großvaterparadox oder das mögliche-Welten-Theorem, wobei letzteres sowohl ein Problem der Modallogik, der Narratologie als auch der Quantenmechanik darstellt. Diese wiederum ist, so findet man heraus, zumindest teilsächlich für die Produktion des FLASHFORWARDS, der durch die Verstärkung eines quantenphysikalischen Experiments mit einem Teilchenbeschleuniger hervorgerufen wird.

Im Mittelpunkt der Ermittlung zur Aufarbeitung des Ereignisses steht die in der Vision des FBI-Agenten Marc Benfords zu sehende große Pinnwand, auf der



2 Pinnwand in der Vision Marc Benfords, FLASHFORWARD

14 Zum Verhältnis von Liste und Erzählung in der Literatur vgl. Sabine Mainberger: *Die Kunst des Aufzählens. Elemente zu einer Poetik des Enumerativen*. Berlin, New York 2003, v. a. S. 233–262.



3 Pinnwand während der Ermittlung, FLASHFORWARD

hinweisgebende Dokumente aller Art, Fotografien, Bilder, Notizen, Objekte, Blaupausen, Karten etc. angeheftet sind, teilweise mit roten Fäden miteinander verbunden.

Das Besondere an *FLASHFORWARD* und seiner Pinnwand, im Gegensatz zu *HOUSE* oder anderen Ermittlerserien, ist, dass diese Pinnwand bereits zu Beginn der Serie den – wenngleich – vorläufigen Endzustand der Ermittlungen ins Bild setzt und der Verlauf der Serie dem Ziel gewidmet ist, die dann zu Beginn der *eigentlichen* Ermittlungen nach dem Flashforward zunächst fast leere Pinnwand genau diesem visionären Zustand anzunähern, sie sich also selbst ähnlich bzw. identisch werden zu lassen

Die Ermittlungsarbeit liegt folgerichtig im Sammeln der auf ihr zu befestigenden Materialien und dem Ziehen der Verbindungen zwischen den zu Beginn noch völlig unverständlich in Nachbarschaft und Zusammenhang gebrachten heterogenen Elementen.

Während für *HOUSE M.D.* gilt, dass die Handlungen und Ereignisse der Die-gese als Interpretanten dieses Diagramms verstanden werden müssen, weil sie im selben Verhältnis zum Objekt des Diagramms – der Krankheit – stehen wie das Whiteboard selbst und aus diesem Grund signifikante Strukturanalogien mit dem auf dem Whiteboard etablierten Listen-Diagramm unterhalten, stellt hier – in *FLASHFORWARD* – die Handlung bzw. die Serie und ihr Verlauf selbst das *eigentliche Objekt* des Pinnwand-Diagramms dar. Das heißt, die Pinnwand fungiert nicht allein oder nur vordergründig als Motor der Ermittlung für den Ermittler, das *eigentliche Erkenntnisinteresse* des diagrammatischen Prozesses richtet sich jedoch auf den Verlauf der Serie selbst. Auch in *FLASHFORWARD* stehen Diagramm-Pinnwand und Serienverlauf respektive Story in einem sehr spezifischen, nämlich

eben ikonisch-diagrammatischen Verhältnis zueinander. Gemäß des Diagramm-Begriffs Charles Sanders Peirces werden durch das Diagramm die als wesentlich erachteten Relationen oder inneren Funktionsprinzipien des durch es bezeichneten Objekts vermittelt. Peirce hält Diagramme genau deshalb für besonders brauchbar, weil sie «gewöhnlich eine Menge Details weg[lassen]» und stattdessen auf die relevanten, auf die intellektuellen Ähnlichkeiten zwischen Zeichen und Objekt abstrahieren.¹⁵ Es ließe sich im Detail nachzeichnen, wie in beinahe jeder Episode der Serie ein weiterer Baustein zur Pinnwand hinzugefügt wird und wie sie so stetig transformiert wird.¹⁶

Das diagrammatische Ähnlichkeitsverhältnis zwischen Pinnwand und Serienverlauf beschränkt sich jedoch nicht nur auf diese Entsprechung zwischen den Elementen auf der Pinnwand, den Relationen zwischen ihnen und den Handlungssträngen der Ermittlung. Vielmehr muss auch die die Serie bestimmende nicht-lineare Temporalität unter den Vorzeichen der Pinnwand betrachtet werden. Genau wie die Pinnwand selbst stellt die Serie dem chronologischen Zeitpfeil eine heterochrone, durch Juxtaposition und Kontiguität statt Linearität gekennzeichnete Serialität gegenüber, und richtet auf diese Weise sowohl auf narrativer, wie temporal-struktureller Ebene den Blick auf eben jene angesprochene basale Leistung von Diagrammatizität selbst, also das Herstellen von Relationen und Verknüpfungen, die Selektion und Kombination hin zu miteinander verbundenen Kausal- oder Ereignisfolgen bzw. Schlussprozessen.

Diese Fragen werden noch sehr viel stärker als von Mark Benfords Pinnwand von den letztere flankierenden diagrammatischen Darstellungen bzw. auf diagrammatischen Prinzipien beruhenden Technologien aufgerufen.

Die Rede ist hier nicht von der Serialisierung der Pinnwand selbst, denn Benfords Pinnwand wird geringfügig modifiziert noch einmal auf Glas und vor Skyline gezeigt, wo sie zu den geheimnisvollen Ermittlungen der ebenfalls geheimnisvollen Nhadra gehört, als Foto und als Zeichnung in einem Notizbuch taucht sie wieder auf, wobei letztere wiederum als nachträgliche Vorlage für die endgültigen Verbindungen der Elemente dient. Die Rede ist vielmehr zum einen von der durch die FBI-Arbeitsgruppe eingerichteten webbasierten Datenbank, genannt *Mosaic*, auf der alle Menschen ihre Visionen eintragen können, um auf diese Weise, so die geäußerte Hoffnung, ein vollständiges Bild des kollektiven Flashforwards entstehen zu lassen, zum anderen von einer Tafel, die an entscheidender dramaturgischer Stelle in der Serie auftaucht.

In FLASHFORWARD haben nicht alle Menschen eine Zukunftsvision, weshalb davon ausgegangen wird, dass diese Menschen dieses Datum nicht erleben werden, weil sie zum entsprechenden Zeitpunkt bereits tot sind. Einer von diesen Menschen ist der Partner Marc Benfords, Dimitri Noh, der im Serienverlauf vor allem damit

15 Charles Sanders Peirce: *Semiotische Schriften I*. Frankfurt a. M. 1986, S. 205.

16 Siehe dazu ausführlich den Beitrag von Anne Ganzert in diesem Heft.



4-5 Dyson Frosts Garten sich verzweigender Pfade, FLASH-FORWARD, S01E17

beschäftigt ist, seinen eigenen Tod zu verhindern. Sein konkretes Todesdatum wird ihm vorhergesagt und tatsächlich findet er sich an diesem Tag gefesselt vor einer Selbstschussanlage wieder, hinter ihm besagte Tafel.

Diese ist über und über bedeckt mit bunten, teilweise gestrichelten, sich überkreuzenden Linien, Schrift und Fotografien. Wie ihm in der folgenden Szene erklärt wird, handelt es sich um eine Darstellung der möglichen Zukünfte, die Dyson Frost, einer der Beteiligten an den rätselhaften Vorkommnissen, in seinen Flashforwards gesehen hat. An anderer Stelle in der gleichen Episode sehen wir dieses Diagramm der möglichen Zukünfte noch einmal in abstrahierter Form, als Anordnung von Dominosteinen, die von Frost als Kettenreaktion in Gang gesetzt wird. Dabei wird das, was er als seinen Pfad bezeichnet, als einzige Linie durch weiße Steine repräsentiert, alle anderen Linien sind schwarz.

Das hier als dynamische, sich verzweigende Domino-Effekt-Kettenreaktion und als mit dieser Anordnung strukturgleiche Tafel mit dem sprechenden Namen *Garden of forking paths* – eine wenig subtile Reminiszenz an die gleichnamige Kurzgeschichte von Borges – ins Bild Gesetzte ist nichts anderes als ein diagrammatisches Experiment, welches alternative oder auch sich widersprechende Versionen der selben Geschichte bzw. die potenziell unzähligen möglichen Variationen der Zukunft einem konkreten, vordeterminiertem Verlauf gegenüberstellt. Auch hier als *Mise en abyme* wiederholt die Serie auf diese Weise die generelle Logik ihrer

übergeordneten Temporalordnung selbst, die um die scheinbar vor- und festgeschriebene Zukunft kreist und unentschieden zwischen Determinismus und der Logik des Zufalls oszilliert, während sie auch über den FLASHFORWARD hinaus die Linearität der Handlung auflöst und beständig die Zeitebenen wechselt.

Mit dieser Auflösung der linearen Erzählweise und der Akzentuierung des bloß Möglichen bzw. des Zukünftigen, wie FLASHFORWARD sie sowohl vorführt als auch explizit und nicht nur in dieser diagrammatischen Form thematisiert, wie etwa in der Geschichte um eine mögliche Beziehung zwischen Marc Benfords Frau Olivia und Lloyd Simcoe, ist die Serie keineswegs ein Einzelfall. Ähnliche Logiken lassen sich etwa in DAMAGES (FX, 2007–2011), in FRINGE (FOX, 2008–2013), in HEROES und natürlich LOST (ABC, 2004–2010) beobachten.

HEROES: Wäscheleine sich verzweigender Pfade

Auch in HEROES steht die Erzählung der ersten Staffel ganz und gar unter den Vorzeichen mehrerer diagrammatischer Experimentalanordnungen. In Folge 20 der ersten Staffel, die uns ebenfalls in Form eines Flashforwards die mögliche Zukunft der Serien-Helden in einer postapokalyptischen Zeit nach einer die Welt bedrohenden Bombenexplosion zeigt, begegnet uns jedoch keine Pinnwand oder Tafel im eigentlichen Sinne mehr, sondern ein quer durch den Raum gespanntes dreidimensionales Netz, welches aus unterschiedlich farbigen Fäden und darauf wie auf einer Wäschespinnne angehefteten Fotografien, Bildern, Zeitungsausschnitten etc. besteht. Die Pinnwand in HEROES hat den zweidimensionalen Raum gleichsam verlassen und ist in den Raum gewuchert.



6 Wäscheleine sich verzweigender Pfade, HEROES, S01E20



7 Verbindungen der Fäden im Wäscheleinen-Diagramm

Während die Pinnwand Marc Benfords in *FLASHFORWARD* den für das Diagramm konstitutiven Bezug zum Zukünftigen aufweist, ist die analytische Stoßrichtung des Gebildes in *HEROES*, jedenfalls zum Zeitpunkt seines Entwurfs, dagegen auf die Vergangenheit gerichtet.

Denn Future-Hiro, einer der Helden, konstruiert es, um herauszufinden, wie die Bombenexplosion verhindert werden kann. Auch die hier gezeigte Wäscheleine der sich verzweigenden Pfade, wie ich sie nennen möchte, muss in jeglicher Hinsicht als Diagramm verstanden werden: Obgleich dies auf Grund ihrer Unübersichtlichkeit und materiellen Heterogenität zunächst kontra-intuitiv erscheinen mag, einem herkömmlichen Verständnis von Diagrammatizität diametral gegenüberstehend, setzt auch sie das doppelte Programm des Diagrammatischen, sein epistemisches und epistemologisches Potenzial einerseits, seine Funktion als Handlungsanweisung andererseits in Gang.

Auch in *HEROES* stellen die Handlung bzw. die Serie und ihr Verlauf das eigentliche Objekt des Wäscheleinen-Diagramms dar. Mit der Wäscheleine steht der Serienverlauf/die Story in einem sehr spezifischen, ikonisch-diagrammatischen Verhältnis: Ein genauerer Blick auf die auf der Wäscheleineninstallation angebrachten Elemente zeigt nämlich, dass diese hauptsächlich aus Bildern bestehen, die wir im Laufe der Staffel schon einmal gesehen haben.

Jeder Faden entspricht einer Figur und ihrem Handlungsverlauf, die Knoten entsprechen den Begegnungen zwischen den Figuren. Auch in diesem Fall konzentriert sich die Darstellung zunächst auf die innere Logik, quasi das Skelett der seriellen, in diesem Fall narrativen Ordnung. Diagrammatizität im Peirceschen Sinne erlangt das Gebilde vor allem durch die grundsätzliche Beweglichkeit und Manipulierbarkeit, die

8 Wäscheleinen-Diagramm:
jeder Faden entspricht einer
Figur und ihrer Handlung



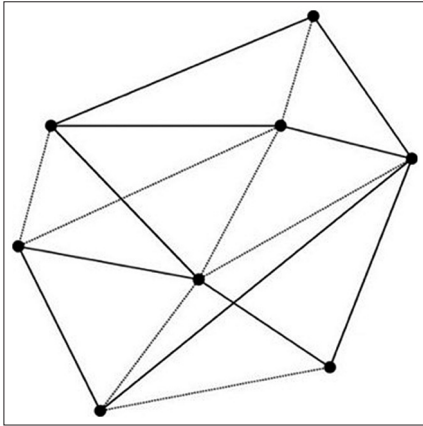
9 Wäscheleinen-Diagramm:
Knoten und Bifurkationen



Möglichkeit zum Experimentieren, die es eröffnet, und die im Verschieben der Knoten und Bifurkationen besteht, eine Operation, die neue Bifurkationen, andere oder vorher nicht sichtbare Relationen, und so wiederum neue Einsichten produziert. Dazu Peirce: «One can make ... experiments upon ... diagrams; and when one does so, one must keep a bright lookout for unintended and unexpected changes thereby brought about in the relations of different significant parts of the diagram to one another.»¹⁷

Was zunächst eher nach dem Resultat paranoider Denk-Aktivität oder vielleicht allenfalls nach Installationskunst und auf der Ebene dessen, was es zeigt, als totale Desorganisation anmutet, wirkt dann tatsächlich wie ein weitgehend geregeltes, modal- und temporallogisches Experiment. Die am Anfang der Serie ausgewiesene Devise zur Weltrettung, «Save the cheerleader, save the world», ist ein schlichter Satz der Form «wenn a, dann b», dessen Begründung in der Zukunftsepisode anhand des Diagramms erklärt wird. Wenn nämlich Bösewicht Sylar, repräsentiert durch den schwarzen Faden, der in der Vergangenheit die Ursache für die Explosion war, sich nicht die Selbsteilungskräfte der Cheerleaderin Claire, dargestellt durch den gelben Faden, aneignen kann, wofür er sie töten müsste, kann er von Hiro, hier der rote Faden, getötet werden, bevor die Katastrophe geschieht.

17 Charles Sanders Peirce: *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vol. 4, hrsg. v. Charles Hartshorne und Paul Weiss. Cambridge, MA 1933.



10 Serres, Michel, Das Kommunikationsnetz: Penelope, in: Hermes I. *Kommunikation*. 1991 (1968), S. 10

«Save the cheerleader, save the world» stellt sich so gegen Ende der Staffel retrospektiv als Ergebnis der mittels dieses Netz-Diagramms vorgenommenen Analyse der Ereignisse und dem Entwurf eines alternativen Handlungsverlaufs heraus, sodass das Diagramm als eigentliche Ursache bzw. als Handlungsanweisung aller vor seinem Auftauchen stattfindenden Episoden, Handlungssträngen und auch den diagrammatischen Bildern verstanden werden muss. Die Nachricht aus der Zukunft ist hier also im besten Wortsinn das, wonach man sich zu richten hat.

Die Grenzen dieses Verfahrens liefert die Serie gleichwohl direkt mit. Obwohl der Schluss logisch korrekt ist

und die Zeit für die Figur Hiro immer die Modalität der Möglichkeit beinhaltet – schließlich ist er «The Master of Time and Space», zieht er aus seinem Netzexperiment nicht alle notwendigen Konsequenzen, nämlich, dass die Vergangenheit damit genauso veränderlich ist wie die Zukunft. Und so ist es im Staffelfinale schließlich nicht Sylar, sondern der Retter der Cheerleaderin selbst, Peter Petrelli, der auf Grund einer Fähigkeit, die er nicht kontrollieren kann, zu explodieren droht.

In dieser Hinsicht ähnelt das Wäscheleinendiagramm in Form und epistemologischer Funktion weniger den logischen Graphen Peirces, sondern sehr viel eher noch Michel Serres Kommunikationsnetz Penelope, das er selbst als «netzförmiges Diagramm» bezeichnet.

Serres verwebt in diesem Netz, welches er zugleich eine Methode nennt, erkenntnistheoretische mit narratologisch-temporalen Fragestellungen. Diese werden aneinander vermittelt, denn das Netz repräsentiert zu einem bestimmten Zeitpunkt, den «je spezifischen Zustand einer veränderlichen Situation». Die Knoten bezeichnen Situationselemente und die Kanten Relationen oder Determinationen, womit Schlussfolgerungen oder Wirkungen gemeint sind. Zugleich werden ihrer beiderseitigen Regeln maximaler Flexibilität zugeführt. Denn das Netz bricht sowohl mit der logischen Irreversibilität der logischen Folge als auch mit der zeitlichen Irreversibilität der zeitlichen Folge. So kann, weder im Kommunikationsnetz noch in der Serie, einer der Wege für sich beanspruchen, logisch notwendig oder irreversibel zu sein. Das diagrammatische Ähnlichkeitsverhältnis zwischen Wäscheleinendiagramm und Serienverlauf beschränkt sich konsequenterweise nicht nur auf diese Entsprechung zwischen den Knoten, also Personen und Ereignissen, den Relationen zwischen ihnen und ihren jeweiligen Handlungssträngen. Vielmehr

muss auch die für die Serie charakteristische nicht-lineare Temporalität unter den Vorzeichen der Wäscheleine betrachtet werden. Genau wie diese selbst stellt die Serie dem chronologisch-linearen Zeitpfeil eine heterochrone, durch Juxtaposition, Bifurkationen und Reversibilität gekennzeichnete Serialität gegenüber. Neben den Zeitreisen Hiros und den davon unabhängigen Zeitsprüngen, *flashforwards*, *flashbacks* und *flashsideways*, die die Serie immer wieder vornimmt, zeichnet sie sich vor allem durch eine anthologisch-episodisch zu nennende Multiperspektivität aus. Jede einzelne Geschichte der Hauptcharaktere verläuft zunächst völlig unabhängig von denen der anderen, anschließend werden die Relationen zwischen ihnen hergestellt, vor allem indem sich ihre Wege im Laufe der Serie mehr oder weniger zufällig kreuzen, um die Charaktere dann am Ende der Staffeln in Showdowns zusammen kommen zu lassen. «We're all connected», wie Peter Petrelli ganz richtig erkennt.

Serres schreibt dazu ganz analog: «[E]s gibt jedoch auch Figuren mit unterschiedlichen Fähigkeiten [...], die *per definitionem* oder auf Grund ihres Charakters Quelle (oder Empfänger) unterschiedlicher, an vorgegebene Wege gebundener Determinationen sind [...], deren Fähigkeiten aber ebenfalls [...] von ihrer jeweiligen Stellung und der Verteilung der Figuren zum betreffenden Zeitpunkt abhängen».¹⁸ Wenn HEROES als unter diagrammatischen Bedingungen stehende Erzählung bezeichnet werden kann, dann auch deshalb, weil nicht nur die Erzählung, sondern auch die diagrammatischen Operationen weitgehend unabhängig von der Psychologie oder Erfahrung der Individuen verlaufen. Sie müssen nur verstehen, welchen Platz sie im Netz der Erzählung und der jeweiligen diagrammatischen Experimentalanordnung einnehmen und durch gutes Timing und den richtigen Einsatz ihrer Fähigkeiten beiden die zur Weltrettung notwendige Richtung verleihen.

Die non-lineare Erzählweise organisiert wie Serres Netz die gesamte Bandbreite zwischen größtmöglicher Determinierung und maximaler Undeterminierung, nämlich den ausgetragenen Widerstreit zwischen einer deterministischen These auf der einen Seite, wonach die drohende katastrophale Zukunft, auf die die Serie seit Hiros erster Zeitreise in Episode 2 zusteuert, unvermeidbar scheint und der Gegenthese, die sich in der retrospektiven Reversibilität der Ereignisse bzw. Alternativität ganzer Handlungsfolgen manifestiert. Selbst die zeitliche Gegenwart der Serie, wenn überhaupt von ihr gesprochen werden kann, ist ja die durch Hiro korrigierte invasive Wiederholung eines schon einmal stattgehabten Ablaufs von Ereignissen. Dieser Kampf gegen den Determinismus wird auf allen möglichen Ebenen ausgetragen. Die Serie wiederholt häufig und nicht nur im *Previously on* schon einmal dagewesene Szenen mit leicht veränderten Kameraeinstellungen und unterschiedlichen Dialogen, die einerseits auf das *Wie* der Erzählung, andererseits aber auch auf ihre Kontingenz aufmerksam machen. Auch die Fähigkeiten der Charaktere lassen

18 Michel Serres: Das Kommunikationsnetz: Penelope [1968]. In: ders: *Hermes I. Kommunikation*, übersetzt von Michael Bishoff. Berlin 1991, S. 9–23, hier S. 14 [Herv. im Orig.].

sich auf diese Weise lesen. Diese setzen alle Naturgesetze außer Kraft, sind aber darin wiederum völlig kontingent. Charaktere können ihre Kräfte wieder verlieren, andere zugewinnen etc. Darüber hinaus liegen die Superkräfte oft genug gerade in der Reversibilität selbst. So kann Hiro eben die Vergangenheit ändern, René kann Erinnerungen löschen, Claire und Bösewicht Adam und später Sylar sind quasi unverwundbar und damit nahezu unsterblich.

Datenbank

Bezogen auf den Film hat Theoriebildung hinsichtlich nonlinearer Zeitordnungen bisher vor allem unter Zugriff auf einen spezifischen Begriff stattgefunden: dem des «database narrative» oder der «database aesthetics». ¹⁹ Für Marsha Kinder bezeichnet dieser Begriff «narratives whose structure exposes or thematizes the dual process of selection and combination that lie at the heart of all stories and that are crucial to language: the selection of particular data (...) from a series of databases or paradigms, which are then combined to generate specific tales». ²⁰ Auch *database narratives* machen so vor allem auf die Beliebigkeit der jeweiligen Entscheidungen oder Verknüpfungen aufmerksam und richten den Fokus auf das *Wie* des Zustandekommens der Erzählung statt auf das *Was* der Erzählung, stellen also *discours* über *histoire*.

Dient der Begriff der Datenbank hier in allen Anwendungsfällen ausschließlich als eine Metapher zur Beschreibung der temporalen Konstruktionsprinzipien nicht-linearer Filme, gibt es in FLASHFORWARD aber einen direkten thematischen Bezug. Denn eine Datenbank, besagte Mosaik-Datenbank, ist nicht nur narratives Beiwerk, sondern löst zentrale Handlungsketten aus. Etwa führt sie dazu, dass ein weiterer Mitarbeiter des FBI Selbstmord begeht, weil er über die Datenbank erfährt, welche junge Frau er überfahren wird. Er tötet sich, um diese Zukunft zu verhindern – ein ziemlich sinnloser Tod, weil besagte junge Frau dann von seiner Kollegin überfahren wird. Darüber hinaus sind Datenbanken wie diese ebenfalls auf diagrammatischen Prinzipien beruhende Technologien. Grundelement relationaler Datenbanken ist die diagrammatische Struktur der Tabelle. Die Verknüpfung der Elemente, wie von ihrem Erfinder Edgar Codd entwickelt, beruht auf der wiederum von Charles Peirce entwickelten Relationenlogik, die er später unter dem Titel der *Existentiellen Graphen*, ein Notationssystem und Kalkül logischer Schlussweisen, dem von ihm sogenannten «Diagrammatic Reasoning» ausarbeitete. *Database narrative* ist bezogen auf FLASHFORWARD also weit mehr als eine Metapher der

19 Vgl. Lev Manovich: Database as a symbolic form. In: *Millenium Film Journal* 34, 1999, http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html (04.12.16); Sean Cubitt: *The Cinema Effect*. Cambridge, MA 2002; Allan Cameron: *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Hampshire, New York 2008.

20 Marsha Kinder: Narrative Equivocations between Movies and Games. In: Dan Harries (Hrsg.): *The New Media Book*. London 2002, S. 119–132, hier S. 127.

zeitlichen Organisation von Erzählweisen, sondern vielmehr die exakte Bezeichnung einer seriellen Erzählform, deren Handlung einer diagrammatischen Logik unterliegt und die von dieser organisiert wird.

Wenn John Law, wie in der Einleitung zu dieser Ausgabe dargelegt, schreibt, die Ära der Pinnwand sei gekommen, dann fordert er zugleich eine zeitdiagnostische Analyse ein, die ich abschließend jedenfalls andeutungsweise liefern will. Betrachtet man, wie Lev Manovich dies vergleichbar mit der Datenbank tut, die Pinnwand und andere diagrammatische Anordnungen als symbolische Form, dann behauptet man zugleich deren Vorherrschaft in Sachen Wahrnehmung, Denken und nicht zuletzt Welterkenntnis. Für Whiteboard, Pinnwand, Wäscheleine, Database und den durch sie bestimmten Serienverläufen würde dies bedeuten, dass wir es mit ihnen gerade nicht mit den neuen großen Epen und Erzählungen zu tun haben, wie immer wieder gerne behauptet wird, sondern doch eher mit deren Gegenteil. Die Welt respektive das zu Erkennende wird hier als etwas Unzusammenhängendes wahrgenommen, als Ansammlung von Daten und Symptomen, die auf einer Vielzahl von Wegen durchquert oder angeordnet werden kann und in der jede Entscheidung ihre Arbitrarität immer schon mit- und vor Augen führt. Das Mosaik FLASHFORWARDS, eine postkatastrophale Datenbank (immerhin 20 Millionen Menschen kostet der Flashforward das Leben) erinnert auch keinesfalls von ungefähr an Datenbanken wie etwa «Here is New York», ein Bild- und Oral History-Archiv zur Aufarbeitung der Ereignisse des 11. Septembers. Ebenso wie Oral History-Archive dem Umstand Rechnung tragen, dass facettenreiche Ereignisse nur durch die Zusammenschau unterschiedlichster, zwangsläufig partieller Sichtweisen erfasst werden können, ist das Wissen, das Pinnwände und Pinnwand-Serien, wie ich sie vorläufig nennen will, produzieren, nie gesichert, sondern ebenfalls immer partiell, provisorisch und prozessual. Geführt wird es ausschließlich in der Modalität des Möglichen oder Zukünftigen. Jedenfalls bis auf Weiteres.