

Joachim Friedmann

Transmediales Erzählen

**Narrative Gestaltung in Literatur, Film,
Graphic Novel und Game**

HERBERT VON HALEM VERLAG

Als Dissertation 2016 im Studiengang Kulturwissenschaften der Viadrina
Universität Frankfurt/Oder angenommen.
Erstprüfer: Prof. Dr. Hartmut Schröder, Zweitprüfer: Prof. Dr. Werner Konitzer

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Joachim Friedmann
Transmediales Erzählen.
Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game
Köln: Halem, 2017

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie
der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche
Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer
Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder
verbreitet werden.

© 2017 Herbert von Halem Verlag, Köln

Zuerst erschienen im UVK Verlag, Konstanz, 2016 (978-3-86764-728-1)

ISBN 978-3-7445-1149-0 (Print)
ISBN 978-3-7445-1147-6 (ePDF)

Herbert von Halem Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Schanzenstr. 22, 51063 Köln
Tel.: +49(0)221-92 58 29 0
E-Mail: info@halem-verlag.de
URL: <http://www.halem-verlag.de>

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	9
2	Untersuchungsgegenstand	13
2.1	Medien und Transmedialität.....	13
2.2	Die Erzählung	16
3	Stand der Forschung.....	19
3.1	Erzählforschung und Narratologie.....	19
3.2	Die postklassische Narratologie	20
3.3	Narratologie und interaktives Erzählen.....	23
3.4	Game Studies und Transmedial Narratology.....	29
4	Elemente des Narrativen	33
4.1	Der semantische Raum	33
4.2	Die narrative Figur	47
4.3	Sinnproduktion durch Basisoppositionen.....	66
4.4	Handlung durch Konflikt	81
4.5	Geschlossenheit durch Transformation.....	106
4.6	Emotion	125
4.7	Wendepunkte.....	147
4.8	Kausalität.....	157
4.9	Weitere Elemente narrativer Textgestaltung.....	165
5	Narrativierung von Medientexten	179
5.1	Narrativierung eines sportlichen Wettkampfs: Die Finalrunde der Schachweltmeisterschaft 1972 zwischen Bobby Fischer und Boris Spasski	179
5.2	Narrativierung einer Dokumentation: The Meerkats	185
5.3	Narrativierung eines interaktiven Online-Games: Die Schlaumäuse	189
6	Schluss	195
7	Appendix	199
8	Literatur- und Quellenverzeichnis.....	200
8.1	Wissenschaftliche Monographien, Buch- und Zeitschriftenbeiträge, Online-Publikationen	200
8.2	Quellen	214

1 Einleitung

Erzählungen sind in der menschlichen Kultur allgegenwärtig. Seien es Mythen und Märchen, die für viele frühe Gesellschaften identitätsstiftend waren, Alltagserzählungen, die zwischenmenschliche Beziehungen thematisieren und strukturieren, das „Storytelling“ in der Geschäftswelt oder die Vielzahl von Erzählungen in Unterhaltung und Medien: Geschichten¹ sind eine anthropologische Konstante und quer durch alle sozialen, historischen und kulturellen Schichten eine der wichtigsten Formen, Kommunikation und Information zu organisieren. Die Erzählung ist, wie Roland Barthes (1991, S. 102) es formuliert, „international, transhistorisch, transkulturell, und damit einfach da, so wie das Leben.“

Die wissenschaftliche Erforschung von Erzählungen, eine Disziplin, für die Todorov (1969) den Begriff der Narratologie prägte, beschäftigt sich jedoch zunächst fast ausschließlich mit literarischen Erzählungen und der Kunst des Dramas. Zwar betonen strukturalistische Theoretiker wie z.B. Bremond (1973 [1964]) oder Roland Barthes (1991 [1966]) schon in den Anfangstagen der Narratologie die grundsätzliche Medienunabhängigkeit der Erzählung, doch eine systematische Untersuchung anderer Erzählmedien abseits der Literatur unterbleibt zunächst. Viele Narratologen stellen den Status von Comics oder Filmen als Erzählmedien sogar in Frage, wenn sie darauf bestehen, dass als Geschichte nur ein Text gelten kann, der durch eine entsprechende Erzählerinstanz vermittelt wird (vgl. z.B. Genette 2010 [1972], Prince 1982).

Als Autor, der Geschichten für das Fernsehen, für Comics und für interaktive Medien verfasst, kann ich dieser Auffassung nur widersprechen. Aber nicht nur aus der Perspektive des Praktikers, auch aus theoretisch-wissenschaftlicher Sicht ist die Beschäftigung mit intermedialen Erzählformen abseits von verbal vermittelten Erzählungen spätestens seit der Jahrtausendwende eines der zentralen Forschungsfelder geworden.

Zunächst entwickeln vor allem angelsächsische Theoretiker (vgl. z.B. Chatman 1978, Bordwell 1985) narratologische und filmsemiotische Konzepte, mit denen audiovisuelle Medientexte untersucht werden können. In der sogenannten postklassischen Narratologie² beginnt verstärkt die Erforschung anderer Medien als Träger von Erzählungen. Lyrik, Comics, Bilder und Musik werden nun auf ihr narratives Potenzial hin untersucht (vgl. z.B. Nünning/Nünning 2002, Wolf

¹ Ich verwende im Folgenden den Begriff der Geschichte und der Erzählung weitgehend synonym.

² Unter diesem Oberbegriff fasst David Herman (1999) neue Strömungen in der Erzählwissenschaft zusammen, die in der Auseinandersetzung mit der strukturalistischen Narratologie und in Absetzung von dieser entstehen. Vgl. dazu auch Kapitel 3.2.

2002, Ryan 2004). Von besonderer Bedeutung wird eine solche transmediale Narratologie in Hinblick auf die digitalen Medien. Durch die rasante Entwicklung der Computertechnologie und hier insbesondere des Computergames mit einer interaktiven und nicht-linearen Rezeption entstehen neue Möglichkeiten und Formen des Erzählens, die auch neue Ansätze in der Erzählforschung erfordern.

Ob Computergames³ aber überhaupt Geschichten erzählen, ist ein in der Wissenschaft über einen längeren Zeitraum kontrovers diskutiertes Thema. Zunächst werden Computergames ebenfalls aus literaturwissenschaftlicher Perspektive untersucht, so zum Beispiel von Janet Murray (1997, 2004) oder in Deutschland von Britta Neitzel (2000). Die Frage nach der erzählerischen Dimension von Computergames ist hier zentral. Dieser Ansatz wird von Theoretikern wie Frasca (1999) oder Aarseth (1997, 2001) jedoch als limitierend wahrgenommen. Sie fordern, Computergames als eigenständigen Untersuchungsgegenstand ernst zu nehmen, und betonen den Aspekt des simulativen Modus im Spiel, in Abgrenzung zum erzählerisch-repräsentativen Modus der klassischen Erzählmedien. Frasca kreiert für diese wissenschaftliche Perspektive den Begriff der Ludologie (vgl. Frasca 1999), ein Ansatz, der vor allem von skandinavischen Theoretikern wie Espen Aarseth, Markku Eskelinen und Jesper Juul weiterentwickelt wird. Für sie sind Spiele partizipatorisch, iterativ, non-linear – Merkmale, die dem klassischen Verständnis einer Erzählung widersprechen. Theoretiker wie Eskelinen (2001) sprechen den Games im Zuge der Debatte sogar jedes erzählerische Potenzial ab.

Auf wissenschaftlich-theoretischer Ebene ist die Frage nach dem narrativen Potenzial von Computergames nicht so leicht zu beantworten, da hier zunächst definitorische Fragestellungen beantwortet werden müssen. In den Definitionen der Narratologie ist es Konsens, die Erzählung als eine Kette von Ereignissen und Handlungen in Zeit und Raum zu definieren. Dabei ist der Begriff in den Minimaldefinitionen so weit gefasst, dass er eine Vielzahl von Erzählungen einschließt, so auch Computergames, gleichzeitig aber auch nicht-narrative Texte wie z.B. Kochrezepte oder Wettervorhersagen. Andere Theoretiker, z.B. Kearns (1999), fassen den Begriff der Erzählung noch weiter, wenn sie das Narrative als ein kognitives Schema sehen, das durch bestimmte Trigger aktiviert wird, sodass, je nach Kontext, jeder Text von Rezipienten als Erzählung wahrgenommen werden kann, so auch Computergames und im Grunde jeder intermediale Medientext⁴.

³ Ich verwende den Begriff des Computergames hier in seinem weitesten Sinne, das heißt für alle digital vermittelten Spiele, unabhängig von der technischen Nutzungsumgebung, sei es Computer, Spielkonsole oder Smartphone.

⁴ Als Texte bezeichne ich im Rahmen dieser Arbeit nicht nur literarisch-verbal vermittelte Kommunikate, sondern alle Medientexte im intermedialen Sinne, die Kindt/Köppe (2014, S. 45) defi-

Enger gefasste Definitionen der Erzählung schlagen z.B. Wolf (2002) oder Ryan (1992, 2004, 2006) vor. Aus einer intermedialen Perspektive sehen sie erzählerische Texte geprägt von einer Reihe von Elementen, die kennzeichnend für Erzählungen sind und die Wolf (2002, S. 42) „Narreme“ nennt, so zum Beispiel die Angabe von Zeit und Ort des Geschehens sowie handelnde, anthropomorphe Wesen. Die von Wolf in Bezug auf Prince (1996) entwickelten Kategorien, die man auch als Elemente der Erzählung bezeichnen könnte, sind allerdings noch so weit gefasst, dass z.B. auch eine Sportberichterstattung damit beschrieben werden könnte, ebenso wie die meisten Computergames.

Aus Sicht eines Autors von Medientexten ist die Dimension narrativer Gestaltung mit den „Narremen“ von Wolf allerdings nicht hinreichend beschrieben. In der Praxis unterliegen die Gestaltung von Schauplätzen einer Erzählung, die Kreation von Charakteren oder die Initiierung und Abfolge der Handlungen und Ereignisse einer spezifischen Form, die eingehender beschrieben werden muss, um darüber die prototypisch⁵ narrativen Text-Gestaltungsstrategien zu ermitteln, wie etwa die Semantisierung von Räumen, die mimetische, semantische und synthetische Dimension der Figurengestaltung, die Setzung von semantischen Wendungen oder die Organisation der Handlungen und Ereignisse in bestimmten strukturellen Mustern.

Die Darstellung dieser spezifischen, intermedial wirksamen Gestaltungsstrategien ist nun das Ziel der vorliegenden Arbeit. Auf diese Weise soll die Frage beantwortet werden, welche narrativen Textgestaltungsstrategien in den klassischen Erzählmedien wie Literatur, Film und Comic realisiert werden. In einem zweiten Schritt soll dann überprüft werden, inwieweit diese Elemente auch im Computergame wirksam sind, um so auf Basis einer präzisen Analyse die Frage beantworten zu können, ob Computergames als Erzählmedium angesehen werden können. Zudem soll im Sinne einer „Media-Conscious Narratology“ (Ryan/Thon 2014) überprüft werden, inwiefern diese Gestaltungsstrategien, wenn sie realisiert werden, einer Medienspezifik unterliegen.

Zu diesem Zweck will ich zunächst die Begriffe Medium sowie Erzählung untersuchen (Kap. 2). Dabei soll der Begriff des Narrativen auch in Distinktion zu weiteren Texttypen wie den deskriptiven oder diskursiven Texten entwickelt werden. Nachdem ich den Stand der Forschung zur intermedialen bzw. transmedialen Narratology wiedergegeben habe (Kap. 3), werde ich mich im Hauptteil der Arbeit (Kap. 4) der Darstellung der Elemente narrativer Textgestaltung wid-

nieren als „semiotische Hervorbringungen (...), die von etwas ‚Erzähltem‘ handeln“, also auch visuelle oder audiovisuelle Medientexte wie Filme, Comics oder eben auch Computergames.

⁵ Den Begriff des prototypisch Narrativen bzw. der Prototypensemantik entwickelt Wolf (2002, S. 35 ff.) und bestimmt als prototypische Erzählung, an deren Beispiel er seine "Narreme" darstellt, in der Tradition Propps die Märchenerzählung, im konkreten Fall Bechsteins „Ritter Blaubart“ (vgl. ebd.).

men und dabei an Beispielen aus Literatur, Comic, Film und Computergame überprüfen, inwieweit diese medienübergreifend anwendbar sind. Dabei werde ich die aktuellen Arbeiten zur transmedialen Narratologie ebenso berücksichtigen wie die Grundlagentexte der strukturalistischen Narratologie und der Semiotik, zudem Forschungsarbeiten zu Erzählungen aus kulturanthropologischer und kognitionspsychologischer Sicht. Da für mich als Autor von Drehbüchern, Comics und Games die Vermittlung wissenschaftlicher Theorien in die praktische Arbeit von großer Bedeutung ist, werde ich die Ergebnisse dieser Untersuchung zur zeitgenössischen praktisch-dramaturgischen Literatur und zu journalistischen Beiträgen zu aktuellen Computergames in Bezug setzen. Abschließend will ich in Kap. 5 an drei Beispielen zeigen, wie zwei faktuale und ein interaktiver Medientext mit den Elementen narrativen Gestaltens zu Erzählungen werden. Dabei untersuche ich die Narrativierung eines Sportereignisses, einer Tierdokumentation sowie eines interaktiven Lernspiels. Auf diese Weise soll demonstriert werden, dass faktuale Medientexte genauso narrativiert werden können wie fiktionale. Zudem will ich an dem letzten Beispiel eines von mir gestalteten Computergames zeigen, dass die Elemente narrativer Textgestaltung nicht nur ein Analyseinstrument zur Beschreibung der Narrativität von Medientexten sein können, sondern auch ein praktisches Werkzeug zur Kreation von Erzählungen. Auf diese Weise möchte ich aus einer anwendungsorientierten Perspektive einen Beitrag zur aktuellen narratologischen Forschung leisten.

2 Untersuchungsgegenstand

2.1 Medien und Transmedialität

Will man das Phänomen des transmedialen bzw. intermedialen Erzählens beschreiben, so muss zunächst der Begriff des Mediums definiert werden. Immer wieder wird in der Literatur das Fehlen einer einheitlichen und durchgesetzten Definition beklagt (vgl. z.B. Kloock/Spahr 2012, Ryan 2014, Wolf 2002). So bleibt zunächst auch in Bezug auf den Titel dieser Arbeit offen, ob beispielsweise ein illustrierter Roman und ein Comic als unterschiedliche Medien anzusehen sind, wo sie doch beide den sprachlichen wie visuellen Kanal benutzen, weiterhin denselben materiellen Träger, nämlich Papier und Druckfarbe, benutzen. Oder kann man vom Medium des Computergames sprechen, wenn es doch auf so unterschiedlichen Plattformen wie einer Spielkonsole, einem Computer oder einem Smartphone abgerufen und rezipiert wird?

Tatsächlich wird der Begriff Medium im allgemeinen Sprachgebrauch auf mehrdeutige Weise verwendet. So kann er benutzt werden, um spezifische Kommunikationskanäle zu beschreiben: Man spricht von einer Zeitung, dem Radio oder dem Internet als Medium. Gleichzeitig kann er aber die technische Seite der Kommunikation meinen, wenn man das Fernsehen, Fotografie oder den Computer als Medium bezeichnet. Betrachtet man den Computer, kann man auch im Zusammenhang mit seinen Anwendungen von Medien sprechen, so zum Beispiel dem Computergame, der Email oder einem Blog. Weiterhin weist der Begriff eine semiotische Dimension auf, wenn man die Sprache oder Bilder Medium nennt. Zudem werden bestimmte künstlerische oder kreative Ausdrucksformen als Medien bezeichnet, so die Literatur, die Musik oder der Tanz. Ebenso kann das Material, in dem bedeutungstragende Zeichen präsentiert werden, als Medium gelten: das Öl, mit dem man Bilder malt, der Ton, aus dem man Skulpturen formt, das Papier, auf das man schreibt (vgl. dazu auch Ryan 2014, S. 26).

Ryan (2014, S. 29 f.) unternimmt den Versuch, die verschiedenen Dimensionen des Begriffs zu erfassen und zu systematisieren. Dabei unterscheidet sie drei Dimensionen des Medienbegriffs:

- Die semiotische Dimension, die das zugrundeliegende Zeichensystem kategorisiert, so etwa die Sprache oder das Bild. Typische Beispiele für semiotisch basierte Medien sind für Ryan die verschiedenen Kunstformen wie Musik, Malerei oder die Skulptur.

- Die technische Dimension, die die technischen Merkmale von Medien beschreibt, sei es Fotografie, Film oder Radio. Unter dieser Kategorie wäre auch die materielle Beschaffenheit der Botschaft zu betrachten, übermittelt auf einem Bildschirm oder einer Papierseite. Hier können sich auch mehrere Ebenen der technischen Produktion verbinden, im Falle des Buches wären das die Kreation des Textes auf einer Schreibmaschine oder einem Computer sowie die Vervielfältigung des Textes mittels technischer Druckverfahren.
- Die kulturelle Dimension, die die kulturell geprägte Wahrnehmung von Medien als Mittel der Kommunikation umfasst, seien es das Theater, Comics oder die Presse. Hierbei handelt es sich um Medien, die im öffentlichen Diskurs als solche angesehen werden, ohne dass man hier eine eindeutige semiotische oder technische Zuordnung treffen könnte, denn die Produktion eines Comics unterliegt technisch vergleichbaren Prozessen wie die eines Buchs und benutzt, wie dargestellt, auch auf semiotischer Ebene die gleichen Kanäle wie ein illustriertes Buch; der Comic wird aber trotzdem als eigenständiges Medium angesehen (vgl. dazu z.B. McCloud 2001, Kukkonen 2013).

Ryan weist auch darauf hin, dass bei der Bestimmung eines Mediums in den meisten Fällen alle drei Dimensionen berücksichtigt werden müssen. So verwendet beispielsweise das Computergame semiotisch den visuellen, den auditiven sowie in manchen Fällen auch den literarisch-verbale Kommunikationskanal. In der technischen Dimension wird es sowohl über einen Bildschirm als auch über Lautsprecher vermittelt, ähnlich wie der Tonfilm. Zudem ist es, im Gegensatz zum Film, in der technischen Dimension noch über die interaktiven Eingriffsmöglichkeiten charakterisiert. Alle diese Merkmale würde das Computergame z.B. mit einer interaktiven multimedialen Reportage teilen. Insofern ist hier die kulturelle Dimension zu berücksichtigen, die distinktiv wirkt.

Auf ähnliche Weise argumentiert Wolf (2002, S. 39), wenn er in Bezug auf intermediales Erzählen feststellt:

„Im Unterschied zu manchem medientheoretischen Begriffsgebrauch bedeutet ‚Medium‘ [in der Intermedialitätsforschung] [...] nicht vorrangig einen bloß technisch-materiell definierten Übertragungskanal von Informationen (wie z.B. Schrift, Druck, Rundfunk, CD usw.), sondern ein konventionell als distinkt angesehenes Kommunikationsdispositiv. Dieses ist in erster Linie durch einen spezifischen (z.B. symbolischen oder ikonischen) Gebrauch eines semiotischen Systems (Sprache, Bild), in manchen Fällen auch durch die Kombination mehrerer Zeichensysteme (wie beim Tonfilm als einem ‚Kompositmedium‘ aus Sprache, Bild und Musik/Geräuschen) zur Übertragung kultureller Inhalte

gekennzeichnet und erst in zweiter Linie [...] durch bestimmte technische Medien bzw. Kommunikationskanäle.“

Im Weiteren fährt er fort: „Im Licht dieser Erläuterung kann also auch von einem ‚Medium Roman‘ oder einem ‚Medium Erzählliteratur‘ gesprochen werden“ (ebd.). Wolf verknüpft in seinem Medienbegriff also ebenfalls die technische, semiotische und kulturelle Dimension. Wichtig erscheint dabei seine Betonung der kulturellen Dimension, wenn er von einem konventionellen Distinktionsbegriff spricht, der es auch erlaubt, z.B. vom Medium der Literatur oder des Comics zu sprechen. Bei einer rein technischen oder semiotischen Betrachtung wären diese als Medien kaum zu unterscheiden, in der kulturellen Produktions- und Rezeptionspraxis differieren sie allerdings erheblich. Mit Bezug auf die Begriffsbestimmung von Wolf unterscheide ich im Folgenden die Erzählmedien Literatur, Comic, Film und Computergame.

Wie ist nun der Begriff der Transmedialität im Rahmen dieser Arbeit zu fassen? Jenkins, der den Begriff des „Transmedial Storytelling“ 2006 einführt, definiert ihn folgendermaßen: „[a] transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole“ (2006, S. 95f.). Der Begriff des "Transmedial Storytelling" meint also eine singuläre Erzählung, die in verschiedenen Medien realisiert ist. Eine medienübergreifende Narratologie wird, zumindest im deutschen Sprachraum, dagegen zunächst als „intermediale Erzähltheorie“ (vgl. z.B. Wolf 2002, Nünning 2002) bezeichnet. In jüngster Zeit setzt sich, beeinflusst vor allem durch angelsächsische Theoretiker, der Begriff der „Transmedial Narratology“ durch (vgl. z.B. Thon 2014a, 2014b, Ryan 2014), der weitgehend deckungsgleich mit dem Begriff der intermedialen Erzähltheorie benutzt wird, allerdings in Abgrenzung zum „Transmedial Storytelling“ steht. Im Rahmen meiner Arbeit bietet sich diese Distinktion nicht an. Im Zuge meiner Untersuchung will ich die Begriffe in einer Synthese verstehen, sodass in meiner Verwendung der Begriff transmediales Erzählen sich sowohl auf eine singuläre Geschichte beziehen kann, die sich über mehrere Medienplattformen erstreckt, als auch das Phänomen des Erzählens verschiedener Geschichten in unterschiedlichen Medien im Sinne einer intermedialen Erzählforschung erfasst. Zudem fasse ich unter diesem Begriff das Phänomen der „Transmedial Storyworlds“ (vgl. z.B. Ryan/Thon 2014), also Erzählwelten, wie z.B. bei *Der Herr der Ringe*, *Game of Thrones* oder dem Marvel-Superhelden-Universum, bei denen eine Vielzahl von Geschichten zwar in verschiedenen Medien wie Comic, Game oder Film erzählt werden, diese aber alle in derselben Erzählwelt angesiedelt sind.

2.2 Die Erzählung

Auch für den Begriff der Erzählung existiert eine Vielzahl von Definitionsangeboten. So beklagt Meir Sternberg „the absence of anything like an accepted definition of narrative“ (1992, S. 464, zitiert nach Wolf 2002, S. 28). Zwar ist diese Aussage mehr als zwanzig Jahre alt, doch die Erweiterung des Forschungsfeldes der Narratologie in eben jener Zeit auf transmediale Formen sowie auf andere wissenschaftliche Disziplinen, wie z.B. die Geschichts- und Rechtswissenschaften und die Psychologie, haben das Problem eher verschärft.

Zunächst gibt es den Versuch einer Minimaldefinition, wie sie etwa Barbara Hernstein Smith (1981, S. 228) anbietet: „We might conceive of narrative discourse most minimally and most generally as verbal acts consisting of *someone telling someone else that something happened*.“ Doch dürfte dies auf jede beliebige Gesprächssituation zutreffen, was als Definition nicht befriedigen kann. Spezifischer wird Gerald Prince, wenn er die Erzählung wie folgt beschreibt: „Narrative is the representation of at least two real or fictive events or situations in a time sequence, neither of which presupposes or entails each other.“ (1982, S. 4). Auch diese Definition ist noch recht unbestimmt, sie würde ebenso gut auf ein Kochrezept zutreffen. Der Filmwissenschaftler David Bordwell fordert in einer ähnlichen Definition zudem noch die Kriterien der Kausalität sowie der räumlichen Verortung, wenn er schreibt: „The fabula embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field“ (1985, S. 49). Auch wenn diese Definition bereits mehr Elemente enthält, trifft sie doch auch auf Medientexte zu, denen man auf den ersten Blick nicht unbedingt narratives Potenzial zusprechen würde – zum Beispiel auf eine mündliche Wegbeschreibung. Dagegen fordert der Narratologe Wolf Schmid (2008, S. 6) sogar eine noch größere Offenheit der Definition ein: „In eine Minimaldefinition von Narrativität brauchen die Kausalität und andere Formen der Motivierung jedenfalls nicht einzugehen. Narrativ ist ein Text schon dann, wenn er nur temporale Verbindungen enthält.“

Bei den genannten Kriterien wird praktisch jeder Medientext, der Ereignisse oder Handlungen darstellt, zu einer Erzählung. Aber ist das bei einer Sportberichterstattung, einer Wettervorhersage, einer Bauanleitung etc. wirklich der Fall? Marie-Laure Ryan unternimmt bereits 1992 den Versuch einer Definition des Narrativen über die Identifizierung bestimmter Elemente, die sie „Building Blocks“ des Narrativen nennt und die für sie „basic conditions of narrativity“ darstellen (1992, S. 371). Dabei geht sie zunächst von drei Kategorien aus. Erstens gibt es eine Erzählwelt, die mit Charakteren bevölkert ist und Objekte enthält. Zweitens muss diese Welt eine zeitliche Dimension aufweisen, in der – meist durch Aktionen der Charaktere – ein Wandel der Welt stattfindet. Drittens

muss der Erzähltext interpretative Rückschlüsse auf Ziele, Pläne und kausale Verknüpfungen zulassen. Ryan baut diesen Ansatz weiter aus, bis sie zu einer achteiligen Definition der „Building Blocks“ kommt, die wiederum unter vier Kategorien zusammengefasst werden (2006, S. 8):

„Spatial Dimension

1. Narrative must be about a world populated by individuated existents.

Temporal Dimension

2. This world must be situated in time and undergo significant transformations.

3. The transformations must be caused by non-habitual physical events.

Mental Dimension

4. Some of the participants in the events must be intelligent agents who have a mental life and react emotionally to the states of the world.

5. Some of the events must be purposeful actions by these agents, motivated by identifiable goals and plans.

Formal and Pragmatic Dimension

6. The sequence of events must form a unified causal chain and lead to closure.

7. The occurrence of at least some of the events must be asserted as fact for the story world.

8. The story must communicate something meaningful to the recipient.”

Tatsächlich gelingt es mit dieser umfassenden Definition sehr viel bestimmter, narrative Texte von anderen Texttypen abzugrenzen. Allerdings würde Ryans Definition auch auf Texttypen zutreffen, die man intuitiv nicht als Erzählung einordnen würde, so zum Beispiel historische Chroniken oder Beschreibungen von Sportereignissen. Insofern will ich ihre Definition in manchen Fällen noch durch weitere Distinktionsmerkmale ergänzen, um die Spezifik des Narrativen präziser zu bestimmen. Ich beziehe mich dabei einerseits auf Positionen von Chatman (1990), zum anderen auf eine Darstellung von Fludernik (2000), die beide versuchen, den narrativen Texttypus durch Abgrenzung von anderen Texttypen zu definieren.

Chatman (2000, S. 113) unterscheidet dabei die Texttypen „Narrative“, „Argument“, „Description“. Das entscheidende Distinktionsmerkmal des narrativen Textes ist für Chatman die Verortung in der Zeitlichkeit bzw. in seinen Worten: „What makes narrative unique among the text-types is its ‚chronologic‘.“ (1990, S. 9). In deskriptiven bzw. argumentativen Texten, so Chatman, ist dagegen eine Gleichzeitigkeit der zu beschreibenden Objekte bzw. eine nicht verortete Zeitlichkeit der vorgetragenen Argumente gegeben.

Ein differenzierteres Modell über drei Abstraktionsebenen entwickelt Fludernik (2000, S. 282). Sie unterscheidet zunächst sogenannte „Macrogenres“, die sie

als „narrative“, „argumentative“, „instructive“, „conversational“ und „reflective“ benennt. Diese werden von ihr auf der Ebene der „genres“ oder „texttypes“ ausdifferenziert. Das narrative Macrogenre beinhaltet z.B. Romane, Dramen und Filme; das argumentative Genre umfasst wissenschaftliche Texte, Zeitungsartikel und Reden; zum instruktiven Genre zählen Gebrauchsanleitungen oder Ratgeberliteratur. Als „conversational“ werden Briefe, Verträge, Diskussionen oder auch verbale Konversationen bezeichnet. Das reflexive Genre umfasst philosophische Texte, aber auch Lyrik und den Witz. Auf der dritten Ebene sieht Fludernik diese Texttypen durch bestimmte Diskursmodi dominiert und definiert: das narrative Genre durch Berichtssequenzen, aber auch durch beschreibende Elemente; das argumentative durch argumentative Elemente; das instruktive durch Anleitungen und Mahnungen; das „conversational“ Genre durch Dialog und direkte Adressierung; das reflexive durch metalinguistische Passagen und Wortspiele.

Grundsätzlich erscheint es sinnvoll, die Spezifik des narrativen Texttypus auch über eine Distinktion zu anderen Texttypen zu bestimmen. Beide Modelle sind allerdings in ihrer Anwendung als Analyseinstrument zur Bestimmung des Narrativen nicht gänzlich unproblematisch. Einerseits widersprechen sich die Ansätze z.B. in der Frage, ob eine Beschreibung als narrativ aufzufassen ist. Zudem weisen sowohl Chatman als auch Fludernik darauf hin, dass gerade in narrativen Texten verschiedene Texttypen und Diskursmodi nicht „rein“, sondern gemischt auftreten. Fludernik und auch Chatman gehen dabei von der Dominanz bestimmter Modi in einem Text aus, die dann eine Zuordnung ermöglichen soll. So kommen beispielsweise in narrativen Texten oft argumentative Passagen vor, etwa im Streitgespräch zweier Kontrahenten, die man dann als dialogisch und adressatenbezogen auffassen kann, ohne dass dies den Text – eine entsprechende Dominanz des narrativen Modus vorausgesetzt – zu einem argumentativen macht. Weiterhin gibt es in Erzählungen immer wieder beschreibende Passagen, die etwa Schauplätze oder Charaktere vorstellen – für Fludernik ein Grund, den deskriptiven Modus als narrativ aufzufassen, während Chatman zwischen diesen beiden Modi eine Distinktion trifft. Dabei tendiere ich wie Chatman dazu, grundsätzlich den deskriptiven vom narrativen Modus zu unterscheiden. So ist ein rein deskriptiver Text, selbst wenn er eine Zeitlichkeit involviert, wie dies z.B. bei einem historischen Bericht oder der Beschreibung eines sportlichen Wettkampfes der Fall wäre, nicht als Erzählung aufzufassen, da hier weitere Elemente narrativen Gestaltens, wie ich sie in Kap. 4 ausführlich darstellen werde, fehlen.

So werde ich mich im Folgenden bei der Darstellung der Elemente narrativer Textgestaltung im Wesentlichen auf die von Ryan entwickelte Definition der „Building Blocks“ der Erzählung beziehen. Wenn eine Unterscheidung zu anderen Texttypen getroffen werden soll, die mit Ryans Elementen nicht ermöglicht wird, will ich zudem die Kategorien Chatmans und Fluderniks anwenden, wobei ich, wie dargestellt, den deskriptiven von dem narrativen Modus unterscheide.