

Westfälische Wilhelms-Universität Münster

AUTORINNEN

Gesa Born u. Hannah Hilgers

TITEL

(Kurz-)Narrative im Internet am Beispiel von WISHLIST

ERSCHIENEN IN

Filmnarratologie Revisited. Theorien – Zugriffe – Potenziale (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 3/2020), S. 40–46

URL

https://www.uni-muenster.de/Germanistik/ffm/Paradigma/paradigma3/born_hilgers_kurznarrativeiminternetambeispielvonwishlist.html

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Born, Gesa u. Hannah Hilgers: „(Kurz-)Narrative im Internet am Beispiel von Wishlist“. In: *Filmnarratologie Revisited. Theorien – Zugriffe – Potenziale* (= Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film 3/2020), S. 40–46.

IMPRESSUM

Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film
ISSN 2567-1162

Westfälische Wilhelms-Universität Münster
Abteilung Neuere deutsche Literatur
- Literatur und Medien -
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster

Herausgeber: Andreas Blödorn, Stephan Brüssel
Redaktion: Stephan Brüssel, Alexandra Schwind, Patrick Zemke

6. (Kurz-)Narrative im Internet am Beispiel von WISHLIST

Gesa Born, Hannah Hilgers

Erzählen im Internet als Herausforderung der Filmnarratologie

Als Ende des 19. Jahrhunderts die ersten Filme gedreht wurden, ging es vor allem um die neuartige und sensationelle Darbietung des Visuellen. Das bewegte Bild war eine mediale Revolution – es vorzuführen an sich schon ein Spektakel. In dieser Anfangszeit – dem ‚Kino der Attraktionen‘ – stand der Akt des Zeigens im Vordergrund (vgl. Gunning 1986). Erst später, mit fortschreitender Gewöhnung an die neue Kunstform, verlagerte sich der Fokus immer mehr auch auf die Handlung des Films.

Mehr als einhundert Jahre später, tritt ein vergleichsweise revolutionäres Medium auf den Plan: das Internet. Hier lässt sich eine im Vergleich zu den Filmanfängen ganz ähnliche Entwicklung beobachten. Denn nach und nach entdeckt auch das Internet seine Erzählmöglichkeiten, die es fundamental von bisherigen Medien unterscheidet. Ein besonders distinguierender Aspekt ist ohne Zweifel der, dass es sich beim Internet um ein umfassendes Medium handelt, in das wiederum andere Medien, wie Schrift und auditive Medien, Grafiken oder Videos eingebettet sind. Diese Erscheinung einer „Kombination unterschiedlicher medialer Formate und damit verbunden der Kombination unterschiedlicher Informationskanäle und Zeichensysteme in einer simultanen Kommunikation“ wird in der Forschung bislang als „multimedial“ (Decker 2017: 357) oder auch „multimodal“ (Meier 2008:106) bezeichnet. Damit gemeint ist das gleichzeitige Zusammenwirken verschiedener Zeichensysteme (Modalitäten) zur Erzeugung eines von Rezipierenden als singuläres Ganzes wahrgenommenes Kommunikat. Daher kann Jan-Oliver-Decker bei der wissenschaftlichen Betrachtung von Internetseiten von einem „sekundären semiotischen System“ ausgehen:

Die multimediale Internetseite lässt sich in ihrer Multimodalität damit wie der literarische Text als inhaltlich kohärentes und formal kohäsives Superzeichen beschreiben, in dem semantische Paradigmen durch Zeichensysteme zu einem sekundären semiotischen System verknüpft werden. (Decker 2017: 357)

Im Folgenden gilt es zu erörtern, inwieweit sich eine solche Sichtweise für die Untersuchung von Webserien fruchtbar machen lässt. Zunehmend machen sich Webserien das Phänomen der Multimodalität zunutze, um ihre Narrationen über unterschiedliche mediale Wege und Plattformen im Internet auszugestalten. Das Internet, das sowohl als konglomerates als auch selbstständiges Erzählmedium betrachtet werden kann, bietet Webserien eine multimediale Infrastruktur für ihre Erzählweise. Beispielsweise erscheinen die einzelnen Episoden einer Webserie nicht lediglich nach

und nach auf YouTube oder MyVideo, sondern es werden darüber hinaus Informationen über die fiktiven Handlungsfiguren auf Facebook oder anderen sozialen Netzwerken geteilt und die Diegese der Serie damit erweitert.

Hier scheint Jan-Oliver Deckers Begriff des Hypertextes übertragbar, der sich aus dem Prinzip des Internets ergibt, jede Seite mit einer anderen Seite verlinken zu können:

Auf der einen Seite vernetzen sich (Teil-)Texte und werden dadurch Textgrenzen potenziell verschliffen. Auf der anderen Seite markiert der Sprung von einem Text zum nächsten semantisch die interne Geschlossenheit eines Textes, denn der Text erfolgt durch textübergreifende Kohärenzprinzipien. (Ebd.: 358)

Entsprechend dem ‚Kino der Attraktionen‘ scheint es geradezu, als wollten Webserien unbedingt über verschiedene Internetkanäle erzählen. Um die vielfältigen Möglichkeiten des Internets als neues Erzählmedium zu nutzen, gilt es, die Diegese beziehungsweise den Hypertext als sekundäres Zeichensystem so weit wie möglich über verschiedene mediale Formate auszubreiten.

Einen Darbietungscharakter erfüllt darüber hinaus auch die Integration von Medien und Internetplattformen in die Handlung von Webserien. Überdurchschnittlich oft nimmt das Sujet ‚Technik‘ in Webserien einen zentralen Stellenwert ein (vgl. Eick 2014: 90). So spielen beispielsweise soziale Medien und elektronische Kommunikationsmittel handlungstragende Rollen. Aufgrund solcher textimmanenten Thematisierung des Internets in Webserien, das gleichzeitig das eigene Erzähl- und Publikationsmedium darstellt, kann man grundsätzlich von einem selbstreferenziellen Charakter sprechen. Somit eröffnen sich für die Filmnarratologie nicht nur neue Perspektiven hinsichtlich des intermedialen, sondern auch bezüglich des transmedialen Erzählens (→ Intermedialität und Filmnarratologie; → Transmediales Erzählen).

Intermediale Selbstreflexivität in der Webserie WISHLIST

Im Folgenden soll anknüpfend an diese grundlegenden Beobachtungen die Webserie WISHLIST (D 2016, Marc Schießler) filmnarratologisch in den Blick genommen werden. Dass in ihr ein technisch-ethischer Diskurs geführt wird, zeigt sich deutlich auf der *histoire*-Ebene: Je schwieriger die Wünsche sind, die Benutzer*innen an eine App namens ‚Wishlist‘ stellen, umso moralisch bedenklicher werden die einem marktökonomischen Prinzip folgenden Aufgaben, die die Figuren zu erledigen haben, damit sie sich erfüllen. Während in der ersten Staffel „die Auseinandersetzung mit dem unbekannt Fremden, mit dem Metaphysischen im Zeitalter des Digitalen, in Gestalt einer übermächtigen Smartphone-Applikation“ (Abegg u. Kuhn 2019), thematisch im Vordergrund steht, kommt es in der zweiten Staffel immer mehr zu einer offenen Konfrontation zwischen denjenigen, die die Software zerstören, und denjenigen, die sie in die Gesellschaft implementieren wollen. Diese Thematik, die WISHLIST hier ausstellt, ist in einem besonderen Maße selbstreflexiv, da die Webserie selbst ein neues

Erzählmedium der digitalisierten Gegenwart darstellt, für welches, nach der Definition von Kuhn, das Internet konstitutiv ist: „Webserien sind audiovisuelle Formen im Internet, die sich durch Serialität, Fiktionalität und Narrativität auszeichnen und die für das Web als Erstveröffentlichungsort produziert worden sind“ (Kuhn 2012: 55).

Auch auf Ebene des *discours* wird das Sujet ‚Technik‘ als bedrohlich behandelt. Nicht selten wird in WISHLIST eine intradiegetisch stattfindende digitale Kommunikation der Figuren durch eingebettete Bildschirmansichten von Handy-Apps, sogenannte *second screens*, veranschaulicht. Auf diesem Weg wird die Technologie in das Narrativ eingespeist. Denn indem das Schriftbild der Smartphone-Kommunikation der Figuren auf die extradiegetische Ebene projiziert wird, sind die Rezipierenden der Webserie in der Lage, das Schriftgespräch parallel zur fortlaufenden audiovisuellen Ebene der Serie mitlesen zu können. An dieser Stelle werden nicht nur unterschiedliche Medien (Smartphone-Display und Webserie) intermedial miteinander gekoppelt, es wird auch über deren Mediengrenzen hinweg erzählt.

Während das Überschreiten dieser Grenzen markiert stattfindet, da der Wechsel einer Erzählinstanz auf die extradiegetische Ebene der Narration visuell durch das Schriftbild angezeigt wird, kann man andere intermediale Erzählstrategien in WISHLIST als unmarkiert bezeichnen. Als die Serie mit einer Verfolgungsszene in einem Industriegebiet beginnt, erinnern beispielsweise das wackelige Bild, die Verfolger-Kamera-Perspektive und das Setting an eine *Third-Person-Gaming*-Ästhetik. Es werden somit Computerspiel-narrative Elemente reflektiert, wenn auch sehr viel impliziter.

Sowohl bei den markierten als auch unmarkierten intermedialen selbstreflexiven Elementen, die die Webserie sowohl auf *discours*- als auch auf *histoire*-Ebene aufweist, kann von einem immersiven Effekt ausgegangen werden. Verstärkt wird dieser darüber hinaus durch das häufige Durchbrechen der vierten Wand durch die Protagonistin (vgl. Abegg u. Kuhn 2019).

„Entscheide dich“ – Die Funktion von Transmedialität in WISHLIST

Um das immense und breit gefächerte Spektrum von Web-Serien besser greifbar zu machen, scheint es für die Analyse von (Kurz-)Narrativen im Internet unabdingbar, neben der textimmanenten Herangehensweise eine Erweiterung hinsichtlich transmedialer Analyseaspekte anzustreben. Denn wie bereits hervorgehoben, spielt die Grundeigenschaft des Mediums Internet eine entscheidende Rolle für die Analyse von Webserien. Darauf basierend zeichnen sich vor allem die Charakteristika der *Partizipation* der Rezipierenden, mitunter durch die Inhaltsgestaltung, der *Aktualität* von Inhalten und der *Medialität*, also der Kopplung verschiedener Medien, ab. Darüber hinaus erfordern (Kurz-)Narrative im Internet eine gewisse Flexibilität aufseiten des Publikums, denn insbesondere die Vielschichtigkeit digitalen Erzählens auf unterschiedlichen Kanälen eröffnet vielfältige Partizipationsmöglichkeiten für das Publikum, da die Narrative häufig offen angelegt sind (vgl. Eick 2014: 179).

Dabei stellen sowohl die Intertextualität als auch die Multimodalität die wesentlichen Grundcharakteristika transmedialen Erzählens dar. Die daraus resultierenden Rezeptionssituationen werden dabei vor allem von „serielle[n] Formen und Formate[n]“ (ebd.) begünstigt. Auch im Hinblick auf das mit Webserien in Verbindung gebrachte Spezifikum des *user-generated content*, verstanden als interaktive ‚Mitmach‘-Kultur, werden Webserien hinsichtlich ihrer Interaktivität und Authentizität analysiert (vgl. Kuhn 2012: 53). Dies geschieht zum einen durch die mediale Verbreitung innerhalb verschiedener Kanäle und der daraus entstehenden Vernetzung der fiktionalen Erzählung mit realen Inhalten, ein Aspekt, der beispielsweise bei Interviews mit Schauspieler*innen und Produzierenden festzustellen ist.

Zum anderen kann die Webserie WISHLIST analog zu der App ‚Wishlist‘ gesetzt werden, da beide im übertragenen Sinn Einfluss auf den Alltag der Rezipierenden bzw. der Figuren haben. Diese zugleich metareflexive und selbstreflexive Eigenschaft spiegelt dabei auch die binär auftretenden Entscheidungen innerhalb der Diegese wider, da die daraus entstehenden variablen Handlungsstränge zumindest, wenn auch außerhalb der Diegese, von den Rezipierenden abgewogen werden. Denn vor allem die beim transmedialen Erzählen angelegte Kombination aus den Auswirkungen der Geschichten auf den Rezipierenden einerseits und der zum aktiven Mitmachen anregenden Eigenschaft des *Gamings* andererseits schafft Erlebnisse (vgl. Eick 2014: 183).

Exemplarisch kann dieser Aspekt auch auf die Webserie WISHLIST bezogen werden. Nicht nur, dass das ‚Gamingprinzip‘ als thematische Grundstruktur des Webserieninhalts angelegt ist, auch können Entscheidungsfindungen und die einhergehende Partizipation des Publikums als Metaebene angesehen werden. So wird in einem Video der Macher*innen von WISHLIST über den Fortlauf der Serie gesprochen und explizit dazu aufgerufen, in Form von User-Kommentaren Spekulationen über mögliche Handlungsentwicklungen zu formulieren. Zugleich wird vom Produktionsteam die Bedingung aufgestellt, durch weiteren ‚Fansupport‘ auf anderen Plattformen und Kanälen das Fortsetzen der Serie ‚wahrscheinlicher‘ zu machen (vgl. WISHLIST: Staffel 3. [23.05.2019]).

Somit könnte sich das Konzept der Autorschaft des Narrativs von Webserien hin zu einem mehrschichtigen Autorenmodell verändern. Frei nach dem WISHLIST-Motto „Deine Aufgabe wurde berechnet. Abonniere diesen Kanal“ (WISHLIST 2016) wird darüber hinaus auf einen weiteren Kanal ‚outside the club‘ selbiger Macher*innen aufmerksam gemacht, auf dem dann ein ‚letztes Geheimnis‘ über die Webserie zu finden ist. (Vgl. DAS LETZTE WISHLIST GEHEIMNIS [23.05.2019]). Kann das ‚Wünsch dir was‘ für die dritte Staffel somit als Metakommentar und Authentizitätsprinzip verstanden werden? Denn es wird beinahe das Gefühl vermittelt, die fiktiven App-Entwickler*innen innerhalb der Webserie stünden mit dem Produktionsteam von WISHLIST in Verbindung. Diese Authentisierung stellt dabei eigentlich fiktionale Aspekte als teilweise faktisch dar. Folglich fällt es den Rezipierenden zunehmend schwer, zwischen ihnen zu unterscheiden. Darüber hinaus werden durch die bewusst vom Produktionsteam mit Leerstellen gefüllten seriellen Formate Spekulationen

über den weiteren Verlauf von den Rezipierenden formuliert oder wie bei WISHLIST gar eingefordert.

Diese Pseudo-Partizipation bindet dabei das Publikum an das Format, die eigentliche Diegese wird jedoch nicht erweitert. Allerdings arbeiten „immer mehr filmische Erzählformen [...] mit Interaktivität, und diese zwingt den Konsumenten in eine aktive Rolle – so kann man von einem gewissen spielerischen Charakter sprechen.“ (DAS LETZTE WISHLIST GEHEIMNIS [23.05.2019]) Dieses Oszillieren von ‚Partizipation‘ und der Abhängigkeit der Rezipierenden kann dabei in Analogie zur Narratologie von Games¹ verstanden werden. Denn „Filmemacher könnten von Game-Designern lernen, wie man das Publikum über Anreize in eine Story hineinzieht, sie dann mit Bonuspunkten belohnt und zum weiteren Erkunden der virtuellen Welten animiert“ (Eick 2014: 95). Dies könnte dabei zum einen auf das transmediale Erzählen bezogen werden, zum anderen aber auch Einfluss auf die Ebene der *histoire* von WISHLIST haben, nämlich das Treffen von Entscheidungen (vgl. ebd.: 107), welche ein Spezifikum von Games und elementar für den Handlungsfortlauf ist. Eine weitere Schnittstelle von Games und Webserien stellt außerdem der Kontext der Inhalte dar. Dieser Aspekt hängt in erster Linie damit zusammen, dass

kulturelle und gesellschaftspolitisch relevante Inhalte [...] immer mehr an Bedeutung [gewinnen]. Die Tatsache, dass die Narration immer wichtiger wird, ist eine typische Entwicklung vieler Mediengattungen und hängt insbesondere mit den erweiterten technischen und digitalen Möglichkeiten zusammen. (Ebd.: 95)

Aus diesem Grund kann zusätzlich ein mediensemiotischer Zugang für die Analyse von Webserien oder anderer digitaler Narrative geltend gemacht werden. Das filmische Erzählen muss in seiner Relation zu seinem spezifischen Kontext gesehen werden (vgl. Decker u. Kraß 2008: 226–235). Die verschiedenen Ansätze und Konzepte des Text-Kontext-Verhältnisses wurden dabei bereits in vorangegangenen Diskursen

¹ Das Thema Narration im Kontext von Videospiele und Games spielt vor allem seitdem *narrative turn* der 70er-Jahre eine Rolle. Die Frage danach, inwieweit die Erzählform von Games in Abhängigkeit vom Spieler ist, kann lediglich mit der Steuerung des Tempos, dem Durchlaufen von spezifischen Wendepunkten sowie dem grundlegenden Erfolg im Spiel beantwortet werden. Die jeweiligen Möglichkeitsräume sowie die Begrenzung von Spielen werden jedoch von den Spielentwickler*innen bestimmt. Grundsätzlich ist die Forschung um Games als narratives Medium noch nicht komplett ausgereift, weshalb häufig eine Orientierung im ‚Grenzgebiet‘ von Film und Game erfolgt. (Vgl. Eick 2014: 104 f.) Auch der kultursemiotische Zugang von Martin Henning in *Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospiele* eröffnet neue Schnittstellen zwischen Semiotik, Games Studies und kulturwissenschaftlichen Perspektiven. Es übernehmen nach Henning „insbesondere die [räumlich dargestellten] Dichotomien ‚Öffentlichkeit vs. Privatheit‘, ‚Individuum vs. Kollektiv‘ sowie ‚Autonomie vs. Heteronomie‘ struktur- und bedeutungsbildende Funktionen in den Weltentwürfen des Videospiele“ (Henning 2017: 17). Für weitere Auseinandersetzungen mit der Narration von Videospiele und ihren spezifischen Zeichensystemen, ästhetischen Strukturen bis hin zu kulturellen Kontexten gibt Henning wegweisende Ansätze.

und Ausführungen für die Filmnarratologie präsentiert. Ein mediensemiotischer Analysezugriff ließe sich auch für Webserien fruchtbar machen, um deren „zeichenbasierte [...] Textkonstrukte in ihrem kommunikativen Gesamtzusammenhang“ und in Bezug auf deren „verarbeitete[...] kulturellen Kontexte“ zu setzen (Decker 2017: 354).

Ausblick auf mögliche Forschungsperspektiven

Die oben behandelten Aspekte der Intermedialität und Transmedialität gehören zu einem umfangreichen Katalog an Gesichtspunkten, die bei der wissenschaftlichen Betrachtung von Webserien näher untersucht werden sollten. Allein aus der basalen Beschaffenheit, dass es sich bei den meisten Webserien um Kurznarrative handelt, resultieren charakteristische Eigenschaften, die genuin mit dem Narrativ der Webserien zusammenhängen. Auch die Art der Einbettung einer Webserie in das jeweilige Internetportal kann sich möglicherweise auf die jeweilige Narration auswirken. Hier zeigt sich ein hoher Grad an Flexibilität, der bei konventionellen Erzählmedien nicht zu finden ist. Er ergibt sich zum einen aus einem hohen Freiheitsgrad in der medialen Konfiguration und zum anderen aus der technischen Umsetzung der Erzählweise.

Ebenso muss das Konzept der Autorschaft bei Webserien grundlegend neu betrachtet werden. Denn während man es etwa bei einem Roman in der Regel mit nur einer einzigen Autorinstanz zu tun hat, wird im Internet ein erhöhtes Maß an Interaktion der Rezipierenden mit dem Produzententeam der Serie – mitunter sogar in Echtzeit – geboten. Somit ergibt sich unter Umständen eine Partizipation an der Inhaltsgestaltung. Aus diesem Grund kann zusätzlich ein kulturelsemiotischer Zugang für die Analyse von Webserien oder anderer digitaler Narrative geltend gemacht werden. Fraglich bleibt dabei nur, ob es durch die Vielschichtigkeit von Webserien als Notwendigkeit erscheint, das Spektrum um Kultur, Semiosphäre und Ästhetik gegebenenfalls im Hinblick auf Narrative zu erweitern.

Webserie

WISHLIST (D 2016, Marc Schießler).

Weitere audiovisuelle Quellen

DAS LETZTE WISHLIST GEHEIMNIS. OUTSIDE THE CLUB (D 2018, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LTWVliCWcBQ>, Youtube.com; zuletzt aufgerufen am 09.04.2020).

WISHLIST (D 2016, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TAvFxc8ZzPU&list=PLJfLbnd-6KJ5uDokkzkmoXTbJhvUtG9jfp%2C+>, Youtube.com; zuletzt aufgerufen am 09.04.2020).

Forschungsliteratur

- Abegg, Jurij u. Markus Kuhn (2019): „Wishlist“. In: *Webserien-Blog. Webserien, Online-Serien, Webisodes, Websoaps und Mobisodes in Deutschland*. <http://webserie.blogspot.com/2019/01/wishlist.html?m=1> (23.01.2019).
- Decker, Jan-Oliver (2017): „Das Internet“. In: Hans Kraah u. Michael Titzmann (Hg.): *Medien und Kommunikation. Eine Einführung aus semiotischer Perspektive*. Passau, S. 351–376.
- Decker, Jan-Oliver u. Hans Kraah (2008): „Einführung. Zeichen(-Systeme) im Film“. In: Dies. (Hg.): *Zeitschrift für Semiotik*, Band 30, Heft 3-4. Tübingen, S. 226–235.
- Eick, Dennis (2014): *Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien*. Konstanz.
- Gunning, Tom (1986): „The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avantgarde.“ In: *Wide Angle*, Band 8, Heft 3-4. Ohio, S. 63–70.
- Henning, Martin (2017): *Spielräume als Weltentwürfe: Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg.
- Kuhn, Markus (2012): „Zwischen Kunst, Kommerz und Lokalkolorit. Der Einfluss der Medienumgebung auf die narrative Struktur von Webserien und Ansätze zu einer Klassifizierung“. In: Ansgar Nünning u. a. (Hg.): *Narrative Genres im Internet. Theoretische Bezugsrahmen, Mediengattungstypologie und Funktionen*. Trier, S. 51–92.
- Kuhn, Markus u. Jan Henne (2019): *Die deutsche Webserien-Landschaft*. <http://webserie.blogspot.com/2019/01/wishlist.html?m=1> (23.01.2019).
- Kuhn, Markus, Irina Scheidgen u. Nicola Valeska Weber (2013): „Genretheorie und Genrekonzepte“. In: Dies. (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston, S. 1–32.
- Meier, Stefan (2008): *(Bild-)Diskurs im Netz. Konzept und Methode für eine semiotische Diskursanalyse im World Wide Web*. Köln.