

Rainer Leschke

## Narrative Portale. Die Wechselfälle der Verzweigung und die Spiele des Erzählens

Für das gegenwärtige Kino scheinen die klassischen Production Values und ihre eingebauten Steigerungsroutinen offenbar nicht mehr auszureichen. Selbst im massenattraktiven Kino erzählt man neuerdings auffallend anders und zwar so, dass man die Rezeption dieses Materials den klassischen Zielgruppen kaum zugetraut hätte. Aber offenbar findet zumindest das Publikum an den ambitionierten Erzählstrategien, die die konventionelle, weitgehend linear organisierte Dramaturgie zugunsten komplexerer Strategien aufgeben, allen Erwartungen zum Trotz Gefallen. Dabei ist die Variation auf der Ebene von Erzählprinzipien zunächst einmal kontraintuitiv und von daher nach den klassischen Rahmenbedingungen massenattraktiver Medienproduktion durchaus riskant. Es werden keine neuen Bildtypen mit einem direkt wahrnehmbaren und daher auch ebenso unmittelbar nutzbaren Attraktionswert geboten, man hat es daher nicht mit jenen auf jeden Fall sinnlich wahrnehmbaren Sensationen des Tages zu tun, sondern nur mit vergleichsweise raffinierten Erzählungen, deren Genuss nicht voraussetzungslos zu haben ist. Statt neuer Bilder oder neuer Plots verzweigen sich Erzählungen auf ungewohnte Weise und es stört offenbar nur wenig, dass sie dabei mit einer gewissen Leichtigkeit gegen die für unbeugsam gehaltenen Konventionen der Hollywood-Dramaturgie verstoßen. Es tauchen nicht nur merkwürdige Brüche oder mit erheblichem Geschick aufgebaute Rätsel auf, es wird nicht nur rückwärts erzählt, sondern man wird mit Figuren konfrontiert, die über keine Identität mehr verfügen und die sich nahezu beliebig vervielfältigen und dann ebenso unmerklich wieder verschwinden können. Vor allem aber wird nicht nur einmal erzählt, sondern die Erzählungen bieten etwas, was ihnen bislang im massenattraktiven Kino mit einiger Rigidität untersagt war: sie bieten Alternativen. Das Erzählen hat so offenbar seine Entschlossenheit verloren. Es wird mehrfach erzählt, es kann so sein oder auch anders und von diesem Auch-anders-sein-können wird das Publikum auch durch keine finale Auflösung mehr befreit. Stattdessen bleiben wie in *Lost Highway* Zirkelstrukturen einfach stehen. Es herrschen Wiederholungen und serielle Muster werden mit all ihren denkbaren Variationen wie grammatische Übungen pedantisch durchexerziert.

Die Sinnsetzungsoperationen der Filmkritik lassen diese absichtsvollen Transformationen der Hollywood-Normalerzählung dabei einigermaßen ratlos

zurück: Von dem ‚Postmodernen Film‘ oder dem ‚Postmortem-Kino‘<sup>1</sup> bis zu ‚Mindfuck-Filmen‘<sup>2</sup> ist man sich einzig darüber einig, dass etwas zu Ende gegangen ist und dass man auf Schwierigkeiten stößt, wenn man das Neue zu beschreiben sucht. Die Chiffren der Widersinnigkeit, mit denen die ambitionierteren gegenwärtigen Filmproduktionen bedacht und damit zugleich gefeiert werden sollen, sind nicht zuletzt der Ausdruck davon, dass die gewohnten Sinnhypothesen mit frappanter Nachhaltigkeit scheitern, so dass die üblichen Verfahren allenfalls noch negativ funktionieren. Sinn muss dann die Tatsache machen, dass er nicht mehr zustande kommt. Das aber macht – kaum weniger überraschend – offenbar gar nichts, sondern ist dem interessierten Publikum weitgehend gleichgültig. Damit ändern sich nicht nur die Parameter des massenattraktiven Erzählens, sondern ebenso die seiner kulturellen Verarbeitung und Integration. Die Schwierigkeiten der Filmkritik, mit dem Material umzugehen, sind dabei – so scheint es – größer als die des Publikums, was ebenfalls zu einer Irritation sozio-kulturell eingespielter Rollen führt. Die Filmkritik, selbst wenn sie sich mit massenattraktivem Material auseinandersetzt, reiht sich damit ein in die Krise, die die interpretierenden Geisteswissenschaften spätestens mit den klassischen Avantgarden ereilt hat.

Nun, was ist es eigentlich, das so nachhaltig die eingeübten Routinen des Dispositivs massenattraktiven Erzählens irritiert und Interpretationen scheitern lässt? Es handelt sich offenbar um keine marginalen Eingriffe, die das massenattraktive Kino mit erstaunlicher Souveränität an den gewohnten Erzählprinzipien vornimmt, sondern es wird augenscheinlich mit dekonstruktiver Lust an den narrativen Basics herumgebastelt. Dabei geht es vor allem um Transformationen im Bereich der Verknüpfung und Montage von Handlungen. Dass sich in Narrationen etwas verzweigt, dass Handlungen verknüpft und Figuren arrangiert werden, ist zunächst einmal keineswegs ungewöhnlich. Erzählungen handeln für gewöhnlich von Entscheidungen, von Figuren, die so oder auch anders handeln könnten. Erzählungen lassen sich als Serien von Entscheidungen beschreiben, so dass Verzweigungen, also Punkte, an denen narrative Entscheidungen Platz greifen, zwangsläufig zur Normalausstattung von Erzählungen gehören. Der Autor lässt den Helden tun, was ein Held tun muss, er lässt ihn handeln, in den Krieg ziehen, sich oder andere verteidigen oder morden oder lieben, ganz nach dem jeweiligen dramaturgischen Bedarf: also allenthalben nichts anderes als die Darstellung von Entscheidungen und das Sich-Verzweigen von Handlungen.

---

1 Elsaesser: ‚Was wäre, wenn du schon tot bist?‘.

2 Geimer: ‚Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre‘.

Erzählungen arrangieren solche Knoten, an denen entschieden werden muss, zu einem Geflecht von narrativer Zwangsläufigkeit. Alle diese Verzweigungen sind in Erzählungen stets sorgfältig motiviert; der Held handelt nicht zufällig, sondern begründet und bedient damit zugleich die dramaturgische Organisation der Erzählung. Solche narrativen Verzweigungen gehorchen von daher immer auch einer dramaturgischen Logik, was bedeutet, dass Narrationen, wenn sie dramaturgisch funktionieren sollen, sich nicht willkürlich verzweigen können. Damit sind sie jedoch – wenigstens bedingt – der narrativen Verfügbarkeit und letztlich dann auch der Verfügbarkeit von Autoren entzogen. Erzählungen verzweigen sich eben nicht beliebig. Man muss den Held tun lassen, was ein Held tun muss, und wenn man es ihn nicht tun lässt, dann bekommt man es auf jeden Fall mit den Konsequenzen einer dramaturgischen Logik zu tun, die es narrativ zu managen gilt.

Die Grenzen der Handlungsmöglichkeiten von Figuren gehören zu den elementaren Bedingungen des narrativen Alltagsgeschäfts. Es gibt in Erzählungen einen Imperativ dramaturgischer Motivierung, der im Sinne einer narrativen Logik die Grenzen von Phänomenen wie denen narrativer Verzweigungen festlegt. Dabei weist dieser Imperativ zugleich eine ziemlich hohe narratologische Stabilität auf, gerade weil er nicht zu jenem Sektor der imaginären Allmacht von Autorschaft gezählt werden kann, die den Blick auf die ansonsten vergleichsweise straffe Organisation von Erzählungen verstellt.

Nun werden die konventionellen Grenzen der Handlungsmöglichkeiten von Figuren mittlerweile nahezu gewohnheitsmäßig überschritten. Augenscheinlich hat Autorschaft dieses ihr traditionell eigentlich entzogene Terrain inzwischen zurückerobert, der Autor kann von den dramaturgischen Regeln der Handlungsorganisation abweichen, ohne die Massenattraktivität des Materials zu gefährden. Es gibt mittlerweile Bedingungen, die den Zwang zu Motivierung der Verknüpfung von Handlungen außer Kraft zu setzen vermögen und dadurch dem Autor dort Raum verschaffen, wo ansonsten dramaturgische Notwendigkeit herrschte. Im Sektor der Kunst ist eine solche Ermächtigung von Autorschaft jenseits dramaturgischer Regeln schon eine geraume Zeit in Kraft. So hat bereits die Avantgarde mit formalästhetischen Restriktionen – und dramaturgische Gesichtspunkte gehören zweifellos prominent dazu – einen ebenso rüden wie despektierlichen Umgang gepflegt und sich von verordneten Notwendigkeiten nicht sonderlich beeindrucken lassen. Allerdings verfügt die Kunst auch über ein vergleichsweise strapazierfähiges Publikum, das an Notwendigkeiten wie denen der Motivation nicht sonderlich hängt.

Auf dem Markt der massenattraktiven Narrationen ist das jedoch vollkommen anders. Unzulängliche Motivation wurde schlicht als schlechtes Erzählen disqualifiziert und ausgeschieden. Von daher überrascht hier die plötzliche Verfügbarkeit der Schaltungen oder Entscheidungen und die Reduktion

von konventionellen Motivationsstrategien besonders. Auf einmal sind – aller konventionellen dramaturgischen Notwendigkeit zum Trotz – auch im massenattraktiven Kino Alternativen möglich. Handlungen werden fakultativ, reversibel und sie wiederholen sich gelegentlich. Entscheidungen sind plötzlich vollkommen unabhängig von motivationalen Logiken disponibel und d.h., sie sind in die Verfügungsgewalt des Autors zurückgegeben. Dieses Umschalten und Freistellen des massenattraktiven Erzählens von motivationalen Zwängen ist, wie gerade auch Elsaesser<sup>3</sup> sehr instruktiv zeigt, im massenattraktiven Kino erst kürzlich, d.h. seit Mitte der 90er Jahre, erfolgt. Dabei geschah diese Umstellung mit gehörigem Aplomb und zog entsprechend Aufmerksamkeit auf sich, was ein Anlass dafür sein mag, narrative Verknüpfungen unter diesen Konditionen neuerlich zu thematisieren.

Der Typ dieser neuerdings den Autoren eröffneten Variationsmöglichkeit, um den es von daher im Folgenden gehen soll, gehorcht einer spezifischen Logik, die sich im Übrigen auch von den Techniken etwa der literarischen Moderne durchaus unterscheidet: Die Verzweigung selbst ist nicht mehr motiviert, sie ist vielmehr zufällig. Die gezielte Implementation von zufälligen Verknüpfungen und der damit verbundene Gewinn an narrativer Verfügungsgewalt verdankt sich einer zumindest in massenattraktiven Umgebungen vergleichsweise neuen ästhetischen Form: dem narrativen Portal. Narrative Portale implementieren relativ offene, aber keineswegs unbegrenzte Entscheidungssituationen, wie sie in interaktiven Medienangeboten gegeben sind, in narrative Umgebungen. Dabei machen Portale bei Ihrem Transfer von interaktiven in narrative Konstellationen natürlich einen Formwandel durch: In Erzählungen sind narrative Portale zunächst einmal Orte, Umgebungen und Konstellationen, die den Zufall und damit Wahlmöglichkeiten plausibilisieren. Die Entschiedenheit der fiktionalen Konvention wird für bestimmte Sektoren, eben diese narrativen Portale, zurückgenommen. Die Rücknahme der Entschiedenheit funktioniert über ein lokal induziertes Zurückfahren der subjektzentrierten narrativen Motivation. So eröffnen – etwa in *Der Zufall möglicherweise*, *Reconstruction*, *Sliding Doors*, *Nemesis Game*, *The Matrix* – Bahnhöfe, Flughäfen und die zugehörigen Transportmittel die erwünschten vielfältigen Anschlussmöglichkeiten, die aufgrund ihrer Überkomplexität in ihrer Zwangsläufigkeit nicht nachvollziehbar und insofern stets so oder auch anders hätten ausfallen können. Beim Passieren des betreffenden Ortes kann daher alles Mögliche passieren, das nicht unbedingt durch die Motive der Figuren gedeckt sein muss. Dass ein durch den *Spiritus loci* nahe gelegter Zufall Handlungsverläufe von Erzählungen regiert, ist dabei gar nicht einmal so neu; neu ist vielmehr, dass – wie in *The Matrix* – rational nicht verknüpfbare Fiktionskon-

---

3 Elsaesser: „Was wäre, wenn du schon tot bist?“, S. 115.

ventionen miteinander verbunden oder aber – wie etwa in *Lola rennt* und *Sliding Doors* – mehrere dieser Anschlussmöglichkeiten innerhalb einer Erzählung realisiert werden und diese Kopplungsstrategie von der Verlegenheitslösung zum konstruktiven Prinzip, zur konstruktiven Form massenattraktiven Erzählens avanciert. Das narrative Portal eröffnet neue Anschlussmöglichkeiten und Wahlen. Es ermöglicht gleichwertige Alternativen. Die Entscheidung, die dann zwischen den Möglichkeiten getroffen wird, ist zwar keineswegs gleichgültig, auf jeden Fall aber ist sie zufällig. Die dramaturgische Motivation wird im narrativen Portal durch eine Art deterministischen Zufall<sup>4</sup> abgelöst und dieser Zufall wird als Zufall dadurch als Form ausgestellt, dass er mehrfach bedient wird.

Narrative Portale sind damit zunächst einmal Formen eines motivierten Zufalls. Der motivierte Zufall eröffnet in Narrationen einen Raum bedingter Möglichkeiten, er generiert und plausibilisiert Wahlen unter Konditionen, unter denen von der Dramaturgie her – etwa in *Cube* – eigentlich keinerlei Wahl bestände. Die klassische, normativ oder dramaturgisch getriebene Motivation wird für einen begrenzten Bereich der Narration durch eine orts- oder anlassgebundene Motivation substituiert. Da sowohl der Ort als auch der Anlass vergleichsweise unabhängig<sup>5</sup> von der dramaturgischen Struktur bleiben, geben sie dem Autor die Chance der Varianz zurück. Das partielle Aussetzen der dramaturgischen Notwendigkeit sorgt insofern dafür, dass die narrativen Karten neu gemischt werden können: Es ermöglicht damit einen bedingten Reset der Narration und gewinnt eigentlich verbrauchte Möglichkeiten zurück. Die Umstellung auf orts- oder anlassbedingte, also situative Motivationen erfüllt die Funktion einer Art narrativen Jokers. Dabei gibt sich der Joker im Prinzip seine Regel selbst, weil er einzig von den Strukturen der situativen Konstellation bestimmt wird. Da aber situative Konstellationen wiederum vergleichsweise frei wählbar sind und da sie ebenso frei in narrative Prozesse zu implementieren sind, ist ihr Einsatz in Narrationen alles andere als selten, ja sie sind so einfach und zuverlässig in ihrem Erfolg, dass sie als eher kunstlos gelten und daher verpönt sind. So kennt etwa das serielle Erzählen gelegentlich bereits Vorformen ortsgebundenen Erzählens, nämlich ein Set ortsinduzierter

---

4 Damit wird die Negativität des Zufalls und der durch ihn bewirkten Organisation von Material vermieden.

5 Letztlich muss die dramaturgische Struktur dennoch auf einem komplexeren Niveau restabliert werden. Insofern hat man es mit einem bedingten Reset zu tun. Der Reset muss sich einer dramaturgischen Dynamik aufmodulieren lassen.

Handlungen<sup>6</sup>, die quasi parallel durchexerziert werden. Eine entscheidende Differenz gegenüber den narrativen Portalen ist jedoch, dass diese Handlungsentwürfe jeweils verschiedenen Subjekten zugeschrieben und von daher keine Alternativhandlungen implementiert oder aber konstruktive Formen realisiert werden. Dennoch liefert der Ort quasi das Motiv, zumindest aber die Motivation für einen definierten Teil des Handlungsrepertoires.

Die situative Motivation ist zugleich stets selbst motiviert und damit alles andere als zeichenhaft: Die Umstellung auf ortsgebundene Motivation bedient sich dabei der Analogie. Das narrative Portal ist in der Regel eben auch ein objektives materielles Portal, ein Ort kreuzender Bewegungen. Insofern sind die narratologische Entscheidung und die Entscheidung des jeweiligen Personals quasi analog zu behandeln. Die Zufallsträchtigkeit und Verzweigungsmächtigkeit des jeweiligen Ortes gibt so zugleich den Raum und das Motiv für die dramaturgische Entscheidung, welche das auch immer sein mag. Man hat es insofern mit einem Motivationstransfer vom Raum auf die in ihm positionierte narrative Handlung zu tun: Zufälle werden an bestimmten Orten erwartet und an diesen stören sie dann auch nicht mehr so, sondern sie entwickeln vielmehr eine eigene Plausibilität. Genauso wie es privilegierte Orte des Terrors gibt, lassen sich eben auch solche des Zufalls ausmachen: Bahnhöfe, Flughäfen, Plätze, bewegliche diffuse Massen an Orten und in Verkehrsmitteln, also Orte komplexester Interferenzen, die aber zugleich ohne irgendeinen Eigenwert sind. Solcherart sind die Orte, an denen Zufälle nicht weiter auffallen. Es handelt sich um Orte, die zwar ohne Zielqualität<sup>7</sup> sind, die dafür aber Durchgangs- und Verzweigungsfunktion haben.

Dabei handelt es sich quasi um jene narrativen Passagen, deren materielles Pendant bereits Walter Benjamin beobachtete. Benjamin attestierte im Übrigen dem Raum oder vielmehr bestimmten Räumen und d.h. eben jenen Passagen, von denen hier die Rede ist, Kolportagequalitäten<sup>8</sup>. Dass er sie zudem noch mit den Passepartoutfiguren der Wachsfigurenkabinette verglich, koppelt Pas-

---

6 So determiniert etwa in Soaps wie der *Lindenstraße* der Ort sogar den Titel. Generell lässt sich jedoch festhalten, dass gerade bei Endlosnarrationen es sich um ortsgetriebene Erzählmuster handelt.

7 Diese transitorischen Orte sind kein Ziel an sich, sondern sie sind quasi nur Ziel für anderes.

8 „Zum Kolportagephänomen des Raumes und damit zu der fundamentalen Zweideutigkeit der Passagen eröffnet die manni(g)faltige Verwendung der Figuren in Wachsfigurenkabinetten einen Zugang. Die wächsernen Statuen und Häupter, deren eine heute einen Kaiser, morgen einen Staatsverbrecher und übermorgen einen galonnierten Wärter, deren andere heute die Julia Montague, morgen Marie Lafargue und übermorgen Frau Doumergue darstellt, sind in diesen optischen Flüstergalerien am rechten Platz“ (Benjamin: *Das Passagen-Werk*, Bd. 2, S. 659).

sage und die Indeterminiertheit des Subjekts eigentümlich aneinander. In narratologischen Kontexten wird man damit auf ein zweites Phänomen aufmerksam, nämlich auf Körper – etwa in *Memento* – oder Figuren mit Portalfunktion, die sich – wie etwa in *Eternal Sunshine*, *Memento* oder *Butterfly Effect* – kognitiver oder psychischer Fehlleistungen zur Implementation von Alternativen oder Zufällen bedienen. Unentschiedenheit und Indifferenz generieren hier eine ähnliche Unschärfe, die bei Benjamin immerhin vom Kaiser bis zum Staatsverbrecher reicht, und einen Raum des Möglichen, der eine narrativ nutzbare Resetfunktion entfaltet. Dass bei Benjamin der Passage als der einzig angemessene Typ des Nutzers der Flaneur korrespondiert, macht im Übrigen darauf aufmerksam, dass es auch für die narrativen Portale noch einen eigenständigen Rezeptionsmodus zu rekonstruieren gilt.

Es handelt sich bei jenen Verzweigungsräumen um Orte, die ansonsten ohne besondere narrative Valenz waren und die daher in der Regel übergangen oder aber deren Durchmessen radikal abgekürzt wurde. Narrativ ist es wichtig, den Ort festzuhalten, an dem eine Figur handelt, ankommt oder ankommen sollte, die Orte des Transits sind demgegenüber weitgehend irrelevant. Sie gilt es so problemlos wie möglich zu überwinden und Literatur, Theater und Film haben eine eigene Sprache und Technik<sup>9</sup> dafür entwickelt, dieses mit möglichst wenig Aufwand zu bewältigen. Der Ortswechsel bekommt aber als Ort, der Entscheidungen motiviert, auf einmal eine besondere Valenz, die über den einfachen Hinweis, dass man sich nun an einem anderen Ort befindet, hinausgeht.

Man hat es mit Orten zu tun, die allein schon als Ort selbst – also ohne die Zuhilfenahme weiterer Subjekte und deren intentionaler Eingriffe – in der Lage sind, Handlung zu induzieren; diese Orte müssen also eine Wahl lassen. Und in dieser Hinsicht sind sie mehr als schlichte Passagen. Es handelt sich dabei nicht um die von Benjamin beobachtete Innen-Außen-Verkehrung, nicht um ein „Interieur, das nach außen tritt“<sup>10</sup>, es geht auch nicht um Orte, „welche keine Außenseite haben“<sup>11</sup>, sondern wir haben es vielmehr mit Entscheidungs- oder Spielräumen zu tun, an denen sich das Spiel auf den Punkt einer per se ziemlich gleichgültigen Wahl verdichtet. Es sind die Schaltstellen und Gelenke, Kopplungen und Verbindungen, die immer auch andere Schaltungen und Verbindungen zugelassen hätten. Dass man sich zu „transitorischen Zwecken“<sup>12</sup>

9 Im Film die Montage und im Theater der Szenenwechsel und als deren Beschleunigung die Drehbühne.

10 Vgl. Benjamin: *Das Passagen-Werk*, Bd. 1, S. 512.

11 Ebd., S. 513.

12 „Die ersten Eisenbauten dienten transitorischen Zwecken: Markthallen, Bahnhöfe, Ausstellungen“ (Benjamin: *Das Passagen-Werk*, Bd. 2, S. 216).

in diesen Räumen aufhält, plausibilisiert die Kürze des Aufenthalts und konzentriert dadurch den Blick auf die nicht motivierte Entscheidung und damit den hier Platz greifenden Zufall.

Dabei ist der Zufall das einfache Ergebnis des Wechsels der Kausalität innerhalb eines Erzählzusammenhangs. Wenn von der im Subjekt fundierten normativen Motivation auf eine ortsinduzierte Motivation umgestellt wird, werden gleichzeitig Kausalitäten substituiert, die einen zunächst bestimmungsfreien Moment gewähren. Um diesen punktuellen Indeterminismus geht es, wenn transitorische Orte in Erzählungen implementiert werden. Der Bruch in der kausalen Determinanz eröffnet zunächst einmal Möglichkeiten und sorgt dafür, dass das narrative Spiel neu eröffnet wird. Zugleich wird mit diesem partiellen Indeterminismus ein Irritationsmoment für den Rezipienten installiert. Vorausschauende Kalküle seitens des Rezipienten werden durch den Wechsel der Ordnungen systematisch entwertet. Narrative Portale bauen daher in Narrationen quasi Überraschungsmomente ein, die erst wieder aufgelöst werden, wenn der Wechsel selbst als konstruktives Moment und damit als Form durchschaubar wird.

Die Folgen der durch die Indeterminanz eröffneten Möglichkeiten sind zunächst unüberschaubar und daraus wird ein spezifischer Spannungshorizont gewonnen, der dann die weitere Narration reguliert. Die Differenz der Möglichkeiten substituiert damit die konventionellen Formen der Spannungskonstruktion, die ihre Energie aus der Differenz der normativen Merkmale von Figuren beziehen. Die Spannung wird dadurch von einem normativen Problem zu einem konstruktiven und damit zu einer ästhetischen Spannung. Die von Portalen implementierte ästhetische Spannung, transponiert einen Effekt, wie ihn Eisenstein mit der Dialektik der Kontrastmontage für die Ebene der Bildkomposition rekonstruierte, auf die Ebene der narrativen Konstruktion. Das, was passiert, findet das Interesse nicht wegen seiner normativen Qualität, sondern seiner konstruktiven oder narrativen Lösung halber: Es stellt sich die Frage, wie das alles sich überhaupt lösen lassen soll. Zum Gegenstand des rezeptiven Erwartungskalküls wird daher die Frage, wie sich, nachdem die Büchse der Pandora einmal geöffnet wurde, noch so etwas wie narrative Konsistenz etablieren lässt. Der Rezipient wird zwangsläufig dazu animiert, von einer moralischen zu einer formalästhetischen Betrachtungsweise überzugehen. Er wird damit quasi konstruktionsbedingt zu Benjamins zerstreutem Examinator.

Die Wahl, um die es an diesen Orten des Indeterminismus geht, wird dabei stets mit allem nur erdenklichen Understatement behandelt: Die Entscheidung und der Zufall sind eigentlich belanglos und nicht der Rede wert und genau dadurch werden sie auch erst zum dynamischen Organisationsprinzip von Geschichten. Gerade der transitorische Charakter des Ortes, seine Punktualität



und gleichzeitige Banalität – etwa das Erreichen oder Verpassen von U-Bahnen oder Zügen –, verleihen der Entscheidung oder dem Ereignis eine Nebensächlichkeit, die dann erst den Kontrast für die narrativen Folgen abgibt, die stets erheblich sind. Die Belanglosigkeit des Anlasses steht in greifbarem Kontrast zu dem Gewicht der narrativ entfalteten Folgen. Orten, die banal, transitorisch und massenhaft frequentiert sind, ist daher narrativ einiges an lokaler Motivation zuzutrauen, wobei die Leistung zunächst einmal in einer Verkopplung bzw. Entkopplung von Handlungssträngen besteht.

Narrative Portale verkoppeln also Handlungsstränge qua Zufall bzw. durch Entscheidungen, die durch den Ort induziert werden, und die Banalität der Kopplung sorgt dafür, dass es immer auch anders hätte weitergehen können, dass also die dramaturgische oder normative Motivation nachhaltig außer Kraft gesetzt ist. Die punktuelle Umstellung von narrativen Motivationslogiken, wie sie hier von der dramaturgischen auf eine durch Umwelt induzierte Motivation vorgeführt wird, generiert so neue narrative Möglichkeiten. Diese Möglichkeiten verdanken sich zugleich jedoch der Reduktion der narrativen Bedeutung und dramaturgischen Funktion des Subjekts: Das Figurenmaterial wird damit zum Objekt umwelt determinierter, lokal bestimmter Ereignisse, die sich seiner Verfügungsgewalt entziehen. In dieser relativen Entmachtung des Subjekts liegt auch der Ansatz für eine Verbindung zu den weiter unten analysierten kognitiven Portalarchitekturen, die den Ort der Verzweigung in die Figur selbst hinein verlegen. Die lokale Bedingtheit wird dann von den Tücken der Kognition organisiert, die Umschaltungen, Löschungen, Revisionen und Reorganisationen werden von Eingriffen in die oder Strukturen der Kognition besorgt, die nicht dem handelnden Subjekt zuzurechnen sind. Dass dann zugleich die Kognition quasi verräumlicht wird, wie es etwa in *Eternal Sunshine* hartnäckig durchexerziert wird, entspricht nur der Logik des Portals. Räume wie diese Portale mit ihren charakteristischen Umweltbeziehungen weisen nicht nur eine hohe metaphorische Anschlussfähigkeit auf, sie stiften vor allem auch eine eigene Plausibilität. Die Verzweigung bedarf offenbar so dringend eines Ortes und damit eigener Regeln und Plausibilität, dass zur Not die Räume imaginiert und die Entscheidungen dadurch lokalisiert werden.

Wenn die Belanglosigkeit des Ereignisses die Gewähr für die Möglichkeit von Alternativen bietet, so liegt darin zugleich die narratologische Schwäche und Leistung von narrativen Portalen: Wird das Potential der Alternativen genutzt und d.h., es wird auf das Portal und das Spannungsmoment der dadurch eröffneten Varietäten Bezug genommen, dann wird seine Leistung offenbart. Wird es hingegen linear verarbeitet und damit zur Episode in einem dramaturgischen Normalverlauf, dann droht seine Belanglosigkeit auch den Rest der Narration anzustecken: Die Narration outet sich als schwach motiviert und damit nicht besonders kunstvoll erzählt. Eine formalästhetische Qualität er-

langt die Form des narrativen Portals insofern erst in ihrer reflexiven Verwendung. Die mediale Form kommt daher auch erst in der Reflexion zu sich und sie spielt auch nur in ihrer reflexiven Verwendung ihr ästhetisches Potential aus, das etwa in dem Übergang zu einer ästhetischen Spannungserzeugung sichtbar wird.

Das punktuelle Aussetzen dramaturgischer Motivation und deren Substitution durch eine von Umwelt induzierte Motivation mittels der medialen Form des Portals ist dabei keineswegs so belanglos wie die Ereignisse, die nun die Motivation der narrativen Verläufe übernehmen. Wenn die Interventionen des Zufalls als einigermaßen kunstlose Konstruktion<sup>13</sup> noch mit einer gewissen Nachsicht gegenüber narrativem Dilettantismus zur Kenntnis genommen wurden, gewinnt ihre reflexive Verwendung nicht nur eine andere ästhetische Qualität, sondern eben auch eine andere implizite Bewertung der narrativen Logik und der Bedeutung des Subjekts für sie. Figuren als narrative Repräsentationen des Subjekts werden durch narrative Portale systematisch herabgesetzt: Sie sind weder Herren der Lage, noch unterliegen sie tragisch. Vielmehr unterliegen sie den Banalitäten der durch die Portale eröffneten Ereignisse. Die Eingriffe in die dramaturgische Motivierung provozieren also einen Übergang vom Subjekt zur Konstellation und zwar nicht mehr zu einer Konstellation, in der die agierenden Subjekte diejenigen sind, die Differenzmerkmale generieren, sondern in der nunmehr die Konstellation von Konstellationen es ist, die die Differenzen erzeugt.

Varianz und Konstanz, also zwei Momente, die in Narrationen für gewöhnlich aufs Sorgfältigste geordnet sind, werden durch die narrativen Portale neu gemischt: Die Varianz, die spätestens seit der Aufklärung im Subjekt und seiner narrativen Repräsentation, der Figur, angesiedelt war, ist damit auf die Konstellation übergegangen. Figuren haben demgegenüber auf die Seite der Konstanz gewechselt, wenn in einer Narration identisches Personal in unterschiedliche Konstellationen gestellt wird. Figuren müssen sich dann nicht mehr entwickeln<sup>14</sup>, sondern es geht um die Dynamik und den Kontrast ihrer Position in unterschiedlichen Konstellationen und Konfigurationen. Narrative Portale werden daher nicht von den lernfähigen Subjekten von Bildungsroma-

---

13 So argumentiert bereits Aristoteles: „Klar ist, daß die Lösung der Handlung sich aus der Handlung selbst ergeben muß und nicht wie in der Medea durch einen Kunstgriff oder wie in der Ilias die Geschichte der Abfahrt. Kunstgriffe mag man verwenden bei dem, was außerhalb des Dramas liegt, oder bei dem, was ihr nachfolgt und der Ankündigung oder des Berichtes bedarf“ (Aristoteles: Poetik, S. 45).

14 So lässt sich bei mit Alternativen operierenden Narrationen die Differenz von Handlungsverläufen und den Figuren zugeschriebenen Qualitäten nicht mehr einem Subjekt zuordnen, sondern allein der banale Zufall und damit die Konstellation bleibt als Objekt möglicher Attribuierung übrig.

nen durchschritten, sondern die ‚Subjekte‘ in den Portalkonstruktionen sind als mehr oder minder statische Konstrukte dynamischen Konstellationen ausgeliefert. Das Subjekt, also seine narrative Repräsentation, die Figur, ist nicht mehr Akteur, sondern bestenfalls noch ein Agent, der durch die jeweilige Konstellation determiniert wird.

Damit ändert sich aber auch der für ein solches Material erforderliche Rezeptionsmodus: Weder die auratische Interpretation noch das identifizierende Einverständnis sind adäquate Modi im Umgang mit diesen durch narrative Portale ermöglichten Konstellationen. Vielmehr werden Stellungen im Spiel der Erzählung und die durch sie provozierten Erwartungen an künftige Stellungen im narrativen Verlauf zum Gegenstand der Rezeption. Es geht um Spielstände, die Identifikations- und Interpretationsleistung tritt demgegenüber vollkommen in den Hintergrund. Über neue, in einer veränderten Medialität wurzelnde Rezeptionsmodi machte sich bereits Benjamin Gedanken. Die beiden Rezeptionsstile, die er angesichts veränderter medialer Bedingungen und ihrer soziokulturellen Auswirkungen entwarf, der Flaneur und der testende Examinator, treffen beide die erforderliche Haltung allenfalls bedingungsweise. In der Ära der Konstellationen flanieren die Figuren allerdings nicht; das tut vielmehr der Rezipient, indem er durch die Narration schlendert. Die Figuren verbleiben daher nicht in einer Unentschiedenheit, sondern es interveniert der Zufall in den ihnen zugeordneten Aktionen. Man bekommt es so vermehrt mit Orten des Zwischenraums, in denen getestet wird, zu tun und die Erzählung rastet sich in diesen Zäsuren<sup>15</sup> ein.

Der Agent wird durch die Konstellation erprobt, ja quasi im Benjaminischen Sinne getestet. Er ist nicht mehr das Subjekt des Tests, sondern sein Objekt. Der testende Rezipient trifft damit auf das getestete Subjekt und erprobt daher in der Rezeption quasi sich selbst in unterschiedlichen Konstellationen. Dabei ist die Konstellation der eigentliche Gegenstand der Probe geworden, das Subjekt selbst bleibt demgegenüber die abhängige Variable. Einem Subjekt, das zum Objekt von Konstellationen retardiert ist, ist jedoch kaum mehr eine Direktive zuzutrauen: Die Intervention ist nicht mehr die des Subjekts, sondern der Rezipient führt sich die möglichen Wechselfälle zu Gemüte, ohne sich selbst ernstlich noch so etwas wie Entscheidungsspielraum zubilligen zu können. Narrative Portale unterstellen also als Form jenes Heideggersche Modell der Geworfenheit: „Gerede, Neugier und Zweideutigkeit charakterisieren die Weise, in der das Dasein ‚Da‘, die Erschlossenheit des In-der-Welt-Seins ist.“<sup>16</sup> Offenbar hat es eine geraume Weile gebraucht, bis

15 Vgl. Tholen: Die Zäsur der Medien, S. 197ff.

16 Heidegger: Sein und Zeit, S. 175.

solcherart Gestimmtheit zur massenkompatiblen Form werden konnte. Benjamins zerstreutem Examinator eignet wenigstens noch ein nachlässiger Subjektcharakter; das Subjekt könnte prinzipiell, wenn es denn nur wollte. Dem narrativen Portal inhäriert demgegenüber eine Idee von Fatalität, Unverfügbarkeit und Überkomplexität. Das Subjekt kann dann allenfalls noch Glück haben.

Allerdings ist der durch narrative Portale implementierte Zufall keineswegs unkonditioniert: Die narrativen Portale eröffnen stets ein festgelegtes Set von Möglichkeiten und nicht die vollständige Indeterminiertheit. Der Eingriff der Struktur bleibt so in jedem Fall gewahrt und es ist eben auch nicht mehr als Struktur oder Konstellation, was interveniert. Wir haben es also mit den Möglichkeiten alternativer Ordnungen zu tun, die durch narrative Portale eröffnet werden. Dabei ist die Zahl der Alternativen zwangsläufig begrenzt, nämlich dadurch, dass wir es immer noch mit Narrationen zu tun haben und die Aufnahmekapazität für das parallele Prozessieren narrativer Elemente hier den Ausschlag gibt. Wenn wir es also aufgrund der rezeptiven Verarbeitungskapazität immer nur mit einer bestimmten Bandbreite von Varianten zu tun haben, dann verdichten sich die möglichen Anschlussformen an narrative Portale auf bestimmte, relativ klar definierte Typen. Da das narrative Portal Wahlen zwischen Alternativen eröffnet, können diese entweder bestimmt ausgeprägt sein oder aber tendenziell diffus bleiben.

Der auf Bestimmtheit der Alternativen reflektierende Anschluss privilegiert eine spezifische Zahl von Möglichkeiten<sup>17</sup> und lässt sie gegeneinander laufen. Die Differenz definierter und daher nicht offener Alternativen ist damit das, worum es in diesem Falle geht, und diese Differenz kann durchaus selbst thematisch<sup>18</sup> werden. Die Funktion des Portals geht zunächst einmal in der Ermöglichung eben dieser thematisch codierten Alternativen auf. Die wechselseitige Profilierung von Alternativen bleibt dominanter Inhalt und muss noch längst nicht zu einer eigenständigen Form werden. Wenn das narrative Portal rein thematisch kontrastierte Anschlüsse kennt, versuppt oder diffundiert es quasi in dem Fortgang der Narration, der dann zwar nicht mehr linear struktu-

---

17 So hat man es etwa in *Sliding Doors* mit zwei Möglichkeiten zu tun, die sich wechselseitig profilieren, bei *Lola rennt* sind es drei. *Déjà vu* arbeitet mit zwei alternativen Ebenen. Das Prinzip der bestimmten Alternative besteht in ihrer Transparenz und d.h., die Zahl der Möglichkeiten muss überschaubar bleiben.

18 So etwa in *Sliding Doors* entdeckter bzw. nicht entdeckter Verstoß gegen Beziehungskonventionen.

riert, sondern parallel organisiert ist, der darüber hinaus jedoch keinerlei Besonderheiten<sup>19</sup> aufweisen muss.

Zu einer eigenständigen Anschlussform wird das Durchdeklinieren von alternativen Konstruktionen jedoch erst, wenn das Alternieren selbst Form gewinnt und es zudem systematisch auf den Horizont der Portalform Bezug nimmt. Die bloße Parallelmontage von durch das Portal ermöglichten Handlungsalternativen gelangt regelmäßig in dem Moment zu einer formalen Schließung, in dem das Portal mehrfach auftritt, in dem es also über die bloße Ermöglichungsfunktion von Alternativen hinaus zusätzliche Ordnungsleistungen wie etwa die der Rahmung<sup>20</sup> übernimmt. Das rahmende Portal determiniert dadurch, dass es gleichzeitig Ermöglichungs- und Aufhebungsform von Handlungssträngen ist, die möglichen Anschlussformen weitgehend. Die überschaubaren Parallelkonstruktionen können in einer solchen Rahmung allenfalls noch synchron, kontrastierend oder phasenverschoben miteinander kombiniert werden und sie sind gezwungen, da darin zugleich die konstruktive und die thematische Leistung des Narrationskonzepts besteht, das dann auch entsprechend symbolisch auszuzeichnen.

Sobald narrative Portale zu einem singulären Ereignis innerhalb einer Narration werden, sind die Anschlüsse naturgemäß offener. Das narrative Portal reduziert sich auf den bloßen Ermöglichungsgrund und braucht sich damit quasi auf. Die Form determinierende Leistung ist weitgehend reduziert, so dass eben auch die Anschlüsse wesentlich geringeren Anforderungen genügen müssen. Insofern fallen dementsprechend isolierte Portale mit geringer Durchdringungstiefe auch als Formen nicht sonderlich auf. Zugleich sinkt damit aber auch ihre narrative Plausibilität. Geschlossene Formen gewinnen allein schon aus dem Mechanismus der Schließung so etwas wie legitimierende Kraft, ist doch die wiederholte Form zugleich die Begründung für ihr erstes Auftauchen. Die Rahmung mit ihrer Einklammerung der Anschlussformen schafft so einen formalen Bedingungs-horizont, der das zweite Auftauchen des Portals erwartbar werden lässt. Die neuerliche Repräsentation der Form des Portals erfüllt daher nur die angelegte Struktur und vervollständigt sie in der Schließung. Die-

19 Man hat es dann mit Narrationsstrukturen zu tun, die sehr nah an serielle Erzählkonzepte heranragen, vor allem wenn sie ortsmotiviert organisiert sind.

20 Eine solche Rahmung ist etwa zu finden, wenn in *Sliding Doors* Anfangs- und End-szenen explizit aufeinander Bezug nehmen. Bei *Lola rennt* könnte man von einer rhythmischen Rahmung reden. Die Reflexion der Form erfolgt hier über den Rhythmus, die permanente Dreimaligkeit, die formale Erwartungshaltungen hervorruft. In *Eternal Sunshine*, *Butterfly Effect* und *Being John Malkovich* ist ein in die-sem Sinne reflexiver Einsatz einer geschlossenen Form des Portals nicht zu finden, sondern es handelt sich um prinzipiell offene Formen, die keine immanenten Grenzen kennen, zugleich als Formen jedoch längst nicht so überzeugend wirken.

ser Erwartungsdruck entfällt bei isolierten Portalen mit vergleichsweise geringer Determination der ermöglichten Anschlüsse nahezu vollständig. Form und Anschlussformen zusammen ermöglichen erst so etwas wie die Schließung von Form. Die deterministische Kraft von isolierten Formen ist daher relativ gering. Damit aber reduziert sich auch ihre Prägnanz als Form. Die singuläre Form gewinnt Formqualität einzig aus einer komparativ ermittelten Distanz oder Analogie. Erst das systematische Überschreiten der Werkgrenze, also der Vergleich von unterschiedlichen Narrationen und ihrer spezifischen narrativen Lösungsangebote vermag so etwas wie isolierten Formen überhaupt zu Profil zu verhelfen. Die Prägnanz, die geschlossene Formen durch ihre selbstbezügliche Schließung erlangen, ist also bei isolierten Formen erst durch die komparative Bezugnahme zu ermitteln. Formen in diesem Sinne verfügen daher über keine singuläre Existenz, sondern sie setzen Reflexivität oder aber identifizierbare Differenz voraus. Formen gewinnen Gestalt immer durch irgendeine Art von Bezugnahme, die sich auf die Form als einzelne bezieht und sie daher mit einer identifizierbaren Grenze versieht.

Insofern lässt sich am Beispiel des narrativen Portals die Morphologie der medialen Formen entwickeln. Narrative Portale können, wie gezeigt wurde, in unterschiedlichen Graden der Ausdifferenzierung und in unterschiedlichen Kontexten auftreten. Dabei lassen sich einzelne Stadien sowohl der Ausdifferenzierung als auch der Kontextualisierung identifizieren, die über eine formtheoretische Logik unabhängig von den jeweiligen medialen Formen selbst verfügen.

Die Nutzung des Portals als einfache Verzweigung, also die Implementation eines Zufalls, markiert die eher unauffällige Verwendung von Portalen. Der Zufall wird implementiert und als solcher zur Kenntnis genommen. Tendenziell ist dieser Kunstgriff, Varianz in Narrationen durch zusätzliche Verzweigungen zu implementieren, recht alt und wird eher negativ bewertet.<sup>21</sup> Der forcierte Zufall verweist an eine mangelnde Beherrschung des narrativen Geschäfts in Sonderheit der dramaturgischen Kausalität und d.h., er verweist auf Defizite der narrativen Motivation. Das Portal wird solchermaßen als eine dem Erzählen äußerliche Form eingeführt, die als solche zunächst einmal nur in ihrer Negativität und nicht in ihrer Positivität erkennbar wird. Die Begrenztheit verdankt sich daher der bloßen Differenz gegenüber der Struktur

---

21 So bereits bei Aristoteles: „Von den unvollkommenen Mythen und Handlungen sind die episodischen die schlechtesten. Ich nenne einen episodischen Mythos einen solchen, in welchem die Abfolge der einzelnen Episoden ohne Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit erfolgt. Wo die Dichter schlecht sind, machen sie von selbst diesen Fehler, wo sie gut sind, machen sie ihn wegen der Spielrichter“ (Aristoteles: Poetik, S. 37).

der narrativen Umgebung. Die Identifizierung als Form setzt jedoch einen weiteren Schritt voraus, nämlich ihre positive Bestimmung durch schlichten Vergleich, also durch funktionale Äquivalenz oder aber einfache Redundanz. Die quasi werkimmanent differentiell zu bestimmende Grenze wird zur Form durch funktionale Komparation, die zwangsläufig über die Grenzen des Werks hinausgeht.

Diese gewonnene Formqualität ist wiederum die morphologische Voraussetzung des nächsten Stadiums des Umgangs mit medialen Formen: Sie werden als Formen und daher bewusst eingesetzt. Aus dem banalen Zufall wird die *Deus ex Machina* Konstruktion<sup>22</sup>. Leistung und Struktur funktionieren kalkuliert und daher mit höherer Zuverlässigkeit. Insofern entbehrt die Implementierung des Zufalls als Form damit gänzlich des Zufälligen und lässt im Gegenteil – etwa in *Butterfly Effect* – eher Erwartungshaltungen aufkommen. Die derart selbstreflexiv gewordene Form setzt den Funktionsprozess medialer Formen frei: Wir haben es mit begrenzten Formen bekannter Leistung zu tun. Im Zusammenhang narrativer Portale tritt zur bloßen Konstruktion des Zufalls als weiteres formstabilisierendes Element die Ermöglichung von Alternativen hinzu.

Die Ausklammerung aus der Linearität, die im Zuge des Formbildungsprozesses durch Grenzziehung und Komparation entsteht, wird erst zur dominanten und damit signifikanten Form dadurch, dass sie Linearität nicht nur aussetzt, sondern aufhebt. Insofern ist die Zulassung von Alternativen, wie sie im Fall von narrativen Portalen gegeben ist, Voraussetzung für eine Formbildung mit konstruktiven Implikationen. Lassen sich alle vorhergehenden Stufen der Formentwicklung noch als Interjektionen begreifen, die für das Material, in das sie implementiert werden, vergleichsweise folgenlos bleiben, so sind die konstruktiven Folgen der reflexiven Form nicht zu ignorieren. Die Form kippt quasi um und wird vom Objekt zum Subjekt. Das Sichtbarwerden der Positivität<sup>23</sup> der Form setzt ihren reflexiven Einsatz voraus. Die Reflexivität der

22 Vgl. dazu auch Rudolf Arnheim, der diesen Effekt sehr charakteristisch als „having engineered the unfortunate coincidence“ beschrieb (Arnheim: „Deus ex machina“, S. 99).

23 So lässt sich etwa in den Differenzen von *Der Zufall möglicherweise*, *Sliding Doors* und *Reconstruction* der Prozess der Formgewinnung in unterschiedlichen Stadien beobachten: In *Der Zufall möglicherweise* geschieht der Einsatz der Form noch vergleichsweise verhalten und ist über unterschiedliche ideologische Programme politisch eindeutig codiert. Die politische Codierung setzt dabei gleichsam die Valenz des Zufalls herab. Erst der Flugzeugabsturz führt zur reflexiven Schließung und gleichzeitigen Relativierung der Bedeutungszuweisung. In *Sliding Doors* ist die Differenz der Alternativen vergleichsweise unbedeutend, die reflexive Schließung jedoch wird demgegenüber betont, so dass die Form quasi autonom gesetzt wird. In *Reconstruction* hingegen geht alles um das Spiel mit der reflexiven Schließung: Diese

Form wird immer dann genutzt, wenn die Form vom Objekt zum Subjekt, wenn sie also autonom wird.

Insofern hat man es mit Formen unterschiedlicher Ordnung zu tun: Mediale Formen erster Ordnung, also Formen, die lineare und nicht reflexive Verwendung finden und d.h. quasi kontextneutral funktionieren, sowie mediale Formen zweiter Ordnung, die reflexiv verwendet werden und damit als Formen zum Subjekt werden und daher auch thematisiert werden können. Formen erster Ordnung tendieren zu ihrem Verschwinden im narrativen Verlauf. Ihre Verwendung ist stets punktuell und nicht dauerhaft: Die Verzweigung wird genutzt und das war es. Mediale Formen erster Ordnung verhalten sich damit umgebungsneutral. Sie lassen sich als geschlossene Elemente nahezu überall platzieren und funktionieren als bloße Interjektionen ohne syntagmatischen Überschuss. Mediale Formen zweiter Ordnung sind demgegenüber immer redundant oder rekursiv. Sie treten wenn nicht unentwegt, so doch sorgsam wiederholt auf und rhythmisieren den narrativen Verlauf. Die Form wird zum narrativen Agens, indem sie selbst nicht nur qua Entscheidung den weiteren Verlauf determiniert, sondern als Form die Struktur von Narration bestimmt.

Zugleich lassen sich unterschiedliche Stadien von Reflexivität systematisch isolieren: Die einfache Reflexivität, die das Umschlagen von der ersten in die zweite Ordnung ermöglicht, unterscheidet sich grundlegend von der reflexiven Schließung oder der rhythmischen Skandierung, die sich einer gedoppelten Reflexivität im Sinne der poetischen Funktion Jakobsons verdankt. Die gedoppelte Reflexivität erweitert die Form zum Formprinzip von Narration insgesamt. Den Ordnungsstadien entsprechen zugleich unterschiedliche Extensionen der Formdetermination. Wenn die nichtreflexive Form noch keinerlei deterministische Effekte aufweist, so determiniert die einfache reflexive Form doch zumindest die Möglichkeiten des Anschlusses und die gedoppelt reflexive Form determiniert als Formprinzip immerhin die vollständige Narration.

Zugleich entsprechen den differenten Stadien der Formentwicklung mit ihren unterschiedlich umfassenden Radien der Determination verschiedene Konditionen für die Implementation medialer Formen: Nichtreflexive Formen ohne syntagmatische Folgelasten lassen sich nahezu überall in Narrationen integrieren, da sie sich ihrer narrativen Umgebung gegenüber in hohem Maße indifferent verhalten. Das ändert sich bei reflexiven Formen, die syntagmatische Folgelasten nach sich ziehen und daher zumindest die möglichen Koppelungen mit der Narration festlegen. Eine nahezu vollständige Determination

---

wird selbst zur Aufgabe der Rekonstruktion. Insofern lassen sich zwischen den oben identifizierten morphologischen Stadien durchaus noch weitere formtheoretisch unterscheidbare Stufen feststellen.



der Positionierung von Formen in der Narration ergibt sich bei gedoppelt reflexiven Formen. Insofern gibt es bestimmte Orte, an denen narrative Portale – wenigstens in einem reflexiven Modus – überhaupt auftreten können. Der Umgang mit narrativen Portalen ist daher nicht vollständig frei, sondern durch ihre funktionale Leistung und ihren Anschlusswert oder ihre Determinationskraft motiviert.

Wir haben es somit mit so etwas wie einer formreflexiven Dramaturgie zu tun, die im Falle einer Implementation von Spielformen in narrative Umgebungen wirksam wird, und diese Formen der Dramaturgie sind es, die einen Grossteil der ambitionierten massenattraktiven Produktion regulieren. Reflexive Formen tendieren daher zu struktureller Dominanz: Sie kommen nur zum Tragen, wenn ihnen die Gesamterzählung unterworfen wird. Daher bleiben diese Formen in der Regel auch nicht unbemerkt, sondern sie drängen sich dem Publikum auf. Das begründet zum einen ihre – nicht zuletzt auch ökonomische<sup>24</sup> – Attraktivität, zum anderen provoziert es typische Risiken: Das Scheitern solcher Formdominanz fällt dann halt auch besonders auf und lässt sich dann auch nicht durch seine Lokalisierung und Kapselung beheben. Das Misslingen des reflexiven Formgebrauchs affiziert im Gegensatz zur linearen Formimplementation stets den kompletten Film und ist nicht zu heilen. Die Umstellung der narrativen Innovation auf eine Formlogik ist daher durchaus riskant.

Zugleich ist die dramaturgische Varianz der reflexiven Formdynamik augenscheinlich begrenzt. Die Interferenz von Formpotential, wie es etwa dem narrativen Portal zu entnehmen ist, und dramaturgischem Bedarf, der eben auch für diesen Typ des Erzählens Geltung hat, wenn er massenattraktiv funktionieren soll, lässt das Feld überschaubar werden. Die dramaturgische Dynamik muss dann allein aus einer Dynamik der Form gewonnen werden und das bedeutet, dass die oben erläuterten Stufen der Formentwicklung geradezu zwangsweise mobilisiert werden müssen. Insofern ist die Entfaltung der Formlogik in die Zeit vergleichsweise einfältig und wenig überraschend. Das

---

24 Der ebenso enge wie konstitutive Zusammenhang zwischen Ökonomie und Mediensystem ist von Simmel (Simmel: „Soziologische Ästhetik“) über Sombart (Sombart: „Kunstgewerbe und Kultur“) und die Frankfurter Schule (Horkheimer Adorno: „Kulturindustrie“) bis zu Groys (Groys: „Über das Neue, Versuch einer Kulturökonomie“) und Winkler (Winkler: „Diskursökonomie“) analysiert worden und als einer der zentralen Bestimmungsgründe des Mediensystems anerkannt. Daraus Folgen für den Begriff der medialen Form im Sinne einer Engführung von Wertform und ästhetischer bzw. medialer Form (ebd., S. 147ff.) zu ziehen, erscheint jedoch für eine Analyse der medialen Form problematisch, da die Formprinzipien sich in beiden Fällen doch erheblich – nämlich zwischen nomologischem Zusammenhang und Ästhetik – unterscheiden.

Innovationspotential ist quasi mit der Umstellung auf die Formästhetik selbst schon verbraucht. Die Exekution der Form in der Durchführung schwindet damit zur bloßen Nebensache, die zwar immer noch misslingen kann, die jedoch nie das Potential der Form selbst überholt.

Da aber die Formidee selbst bereits wenn nicht alles, so doch alles Wesentliche ist, hängt eben auch alles von ihr ab. Varianz und Innovation nach der formästhetischen Wende finden von daher auch hier, d.h. im Bereich der Formidee, statt. Die Formidee verbindet die abstrakte Struktur mit einer konkreten Gestalt und gewinnt damit die Repräsentation der Form. Die Varianten, die durch Formideen gewonnen werden können, bestehen also in den unterschiedlichen Repräsentationen, die sich jeweils für ein Formkonzept finden lassen. Ästhetischer Wettbewerb und Innovation finden also auf diesem Terrain statt. Formästhetik bleibt damit trotz ihrer bedingungslosen Sinnlichkeit im Prinzip eine Kopfgeburt: Die Suche nach der geglückten Repräsentation dominiert das Geschäft, der Rest ist ausschließlich Handwerk. Die Formidee löst damit im Prinzip den hermeneutischen Sinn ab, der es auf einem Feld, das kaum mehr von Subjekten dominiert wird, ziemlich schwer hat. War die Interpretation noch mit gutem Recht eine Kunst, so ist das die Identifikation und Rekonstruktion der Formidee ebenso zweifelsfrei nicht. Die Interpretation wird durch technisches Wissen und allenfalls noch durch Rekonstruktionsvermögen substituiert, was auch erklärt, warum die Formästhetik so ausgezeichnet mit Fandiskursen harmoniert, deren letzter Referent eben auch die Machart ist. Diesem Rezeptionsmodus, der an den technischen Duktus der Fanlogiken erinnert, korrespondiert in der Berechenbarkeit ihres Formkalküls ja auch die Umstellung der Spannungserzeugung von der normativen auf die formästhetische Differenz.

Was den möglichen Variantenreichtum der Formideen anbelangt, so sind die hier gegebenen Spielräume durchaus erheblich. Die Unterschiede der Formideen und ihrer Repräsentationen machen einen Großteil der mehr oder minder spektakulären Varianz von Erzählungen aus. Die Struktureigenschaft von narrativen Portalen besteht in einem Wechsel der narrativen Kausalität von einer normativen zu einer lokal induzierten Motivation. In diesen Wechsel des Kausalitätssystems lassen sich dann Verzweigungen, Alternativen, Redundanzen, Zirkel und Auszeiten implementieren. Soweit zur Struktur; die jeweiligen Formideen selbst sind entschieden bunter. Dabei hängt ihr Gelingen keineswegs nur von der Struktur ab, sondern vor allem von ihrer Varianz und Prägnanz. So wird im Beispiel der lokal induzierten Motivation die Logik des Ortes auf narrative Verknüpfungen übertragen. Die Logik des Ortes genießt dabei eine besondere Evidenz, sie muss weder erklärt, noch selbst motiviert werden; sie ist einfach da und das genügt offenkundig vollkommen. Jedem ist vollständig transparent, was an Orten wie Flughäfen, U-Bahnen, Aufzügen etc.

geschehen kann. Das ist an anderen möglichen Schaltstellen, die ebenfalls Kausalitätswechsel und entsprechende Verknüpfungspotentiale bieten mögen, noch längst nicht in demselben Maße der Fall: Hier muss die zweite Kausalität als zusätzliche Fiktionskonvention eingeführt werden. So ist das etwa in *Eternal Sunshine* der Fall, wo die Möglichkeit spezifische Erinnerungen im Gehirn zu löschen, was dann zu einem partiellen Restart der betroffenen Figur genutzt werden kann, zunächst einmal eingeführt und im Rahmen der für diese Fiktion geltenden Konventionen plausibilisiert werden muss. Dass das Gehirn dabei quasi territorialisiert oder kartiert wird, wenn den Erinnerungen ein spezifischer visualisierter Ort angewiesen wird, verbindet die Verknüpfung wieder mit der Logik des Ortes. In *Memento* wird der Körper als Kompensation des abwesenden Gedächtnisses zum Aufschreibesystem und Ort des Portals. Man findet also in dem beschriebenen Körper zugleich die Logik des Portals, mit Territorialisierung, Kombinationsmöglichkeiten, Alternativen und Selbstreflexivität. Ähnliche Funktionen können aber auch Computerterminals oder andere technische Interfaces annehmen, so ihnen nur von der Narration eine vergleichbare Funktion zugewiesen wird. Es handelt sich also in solchen Fällen nicht um Evidenz, sondern um Attribuierung. Dies ist etwa in *Déjà vu* der Fall, wenn die Terminals den Transfer in einen anderen Zeitzustand ermöglichen: Die Möglichkeit ist nicht selbstevident, sondern bedarf aufwändiger Erläuterungen und sie muss im Laufe der Narration permanent wieder aufgerufen und als Konstruktion erinnert werden. Bei der Formidee handelt es sich also um eine Frage des Passens und damit der Anschlussfähigkeit. Die Formidee muss einerseits eine eigene Logik bereitstellen, die in der Lage ist, die normative Dynamik abzulösen, andererseits muss sie hinreichend metaphorische Anschlussmöglichkeiten für die diversen narrativen Topiken bieten, um hinreichend viele Konnekte im Gerüst der Erzählung verankern zu können.

Jeder Mangel an Selbstevidenz, jeder zusätzliche Erklärungsbedarf stellt sich von daher als nachhaltiges Erschwernis für den Rezeptionsprozess dar. Da bereits bemerkt wurde, dass diese Verknüpfungen auffallend häufig über eine topologische Codierung verfügen, wird die Frage des Erklärungsbedarfs letztlich zu einer Frage der Explikation des Ortes und seiner Implikationen. Solange diese verräumlichten narrativen Verzweigungen sich eine selbstevidente Leistung des Ortes zunutze machen, funktionieren die Verzweigungen intuitiv. Wird hingegen das selbstevidente Potential des Ortes überschritten und müssen ihm daher die erforderlichen Eigenschaften zugeschrieben werden, dann hängt die Passgenauigkeit wesentlich von der metaphorischen Vermittlung zwischen Ort und Leistung ab. Sobald diese Vermittlung gelingt, fungiert die metaphorische Ähnlichkeit als Motiv des angestrebten Konnexes und

plausibilisiert<sup>25</sup> diesen. Diese sekundäre Plausibilität weist zwar nicht die Prägnanz der selbstevidenten Orte auf, stellt jedoch immerhin noch so etwas wie eine Näherung an solche auf die Logik des Ortes vertrauenden Konstruktionen dar. Konstruktionen, die mit systematisch unterbestimmten Orten operieren, verfügen über eine entschieden geringere Überzeugungsleistung. Hier handelt es sich um Orte, die aufgrund ihrer eigenen Indeterminiertheit und ihrer gleichzeitigen Determinationsfähigkeit als Projektionsfläche für alles Mögliche dienen können.

An dieser Stelle kommen also der Computer und das Gehirn als universale Maschinen ins Spiel: In ihrer systematischen Offenheit lässt sich ihnen nahezu alles zumuten. Dies beschreibt in etwa die Funktion, die der Computerterminal in *Déjà vu* besitzt: Der Rechner dient als Ort möglicher Verschränkung von Handlungsebenen, die in diesem Fall durch eine Zeitebene von einander unterschieden werden. Den zwei Handlungsebenen, die sich im Terminal verzweigen, korrespondieren unterschiedliche Ausgabemonitore. Dadurch, dass diese beiden Bildebenen in einem Bild untergebracht werden, was wiederum metaphorisch über so genannte Head Up Displays plausibilisiert wird, lassen sich die beiden Handlungsebenen engführen und Verfolgungswettrennen über unterschiedliche Zeitebenen hinweg organisieren. Solche bestimmungsfreien Orte wie der Rechner oder auch das Gehirn, die ja auch von *The Matrix* und *Tron* genutzt werden, weisen eine schwache eigene Motivationskraft bei gleichzeitig hoher Projektionsleistung auf und stellen damit den Ort dar, an dem sich die Varianzen tummeln werden. Insofern bleibt für die Formidee gerade auch in diesem Feld der metaphorische Konnex entscheidend, der hilft, die Ablösung von unterschiedlichen Motivationsebenen zu entparadoxieren. Die Entparadoxierung wird dabei durch die Mehrwertigkeit von metaphorischen Bildebenen erzeugt. Das Konzept der Formidee verdichtet sich damit auf das einer gelungenen Metapher, wobei das Maß des Gelingens insbesondere von der metaphorischen Lösung der anstehenden Verzweigungs- und Verkoppelungsleistung abhängt.

Wenn dem nun Walter Benjamins Überlegung, wonach allem Allegorischem die „Wendung von Geschichte in Natur“<sup>26</sup> zugrunde liege, hinzugefügt wird, dann wird deutlich, dass es sich bei den Allegorien<sup>27</sup> der Verzweigung,

---

25 Das ist etwa der Fall, wenn in *Being John Malkovich* die runde Tunnelform in die Rundung des Auges übergeht und die Ähnlichkeit einen Konnex dort herstellt, wo sachlich nur Differenzen herrschen können. Zur Erzählstruktur von *Being John Malkovich* vgl. Visarius: Die vertauschten Köpfe, S. 176f.

26 Benjamin: Ursprung des deutschen Trauerspiels, S. 160.

27 „Wird der Gegenstand unterm Blick der Melancholie allegorisch, läßt sie das Leben von ihm abfließen, bleibt er als toter, doch in Ewigkeit gesicherter zurück, so

die die narrativen Portale darstellen, letztlich um eine Renaturalisierung des Bruchs der Motivationslogik handelt. Die Renaturalisierung dient so als Kompensation eines unterbrochenen Motivs. Dem narratologischen Wechselbalg Formidee mag nun durchaus das gelingen, was seine Funktion ist, nämlich die Naturalisierung einer ebenso problematischen wie notwendigen Konstruktion; was ihr jedoch in jedem Fall nicht gelingt, ist die Normalisierung des Rezeptionsmodus. Dabei sind die Naturalisierungsbemühungen letztlich dem Rezipienten geschuldet, indem sie versuchen, quasi eine Dissoziationsbewegung partiell wieder zurückzuholen und sie damit verträglich zu machen. Eben dieser den Anstrengungen der Formidee zugrunde liegende Imperativ der Verträglichkeit ist es jedoch, den die diversen ästhetischen Avantgarden stets mit einiger Entrüstung von sich weisen konnten.

Wenn die Formidee und damit mediale Formen wie die des narrativen Portals schon nicht zu einer vollständigen Renormalisierung des Erzählens führen können, dann stellt sich die Frage, warum überhaupt diese doch keineswegs unerhebliche Anstrengung unternommen wird. Der mit den diversen Formideen angezielte Rezeptionsmodus ist eindeutig nicht einer der die interpretative Sinnsetzung in den Vordergrund stellt: Die Formidee selbst fungiert als Schließung und nicht als Öffnung. Sie vereinheitlicht das Material und vereitelt damit tendenziell jeden möglichen Polyvalenzgewinn, auf den die ästhetische Produktion immer schon abzielen muss. Zugleich aber vereitelt sie ebenso Sinn überhaupt. Die dem Zufall unterworfenen Protagonisten, die sich in den gestreamlineten Bildwelten allegorischer Formen bewegen, haben nicht nur ihren Subjektstatus verloren, sie sind auch nur noch bedingt Träger der Narration. Folgerichtig sind sie weder Gegenstand der Identifikation noch taugliche Objekte für einen möglichen Sinn. Insofern fallen beide sinnregulierten Rezeptionsmodi, Identifikation und Interpretation, für den hier diskutierten Typ von Erzählung aus. Die Formlogik narrativer Portale funktioniert damit quasi sinnfrei in dem Intervall zwischen Identifikation und Interpreta-

---

liegt er vor dem Allegoriker, auf Gnade und Ungnade überliefert. Das heißt: eine Bedeutung, einen Sinn auszustrahlen, ist er von nun an ganz unfähig; an Bedeutung kommt ihm das zu, was der Allegoriker ihm verleiht. Er legt's in ihn hinein und langt hinunter: das ist nicht psychologisch, sondern ontologisch hier der Sachverhalt. In seiner Hand wird das Ding zu etwas anderem, er redet dadurch von etwas anderem und es wird ihm ein Schlüssel zum Bereiche verborgenen Wissens, als dessen Emblem er es verehrt. Das macht den Schriftcharakter der Allegorie. Ein Schema ist sie, als dieses Schema Gegenstand des Wissens, ihm unverlierbar erst als ein fixiertes: fixiertes Bild und fixierendes Zeichen in einem“ (Benjamin: Ursprung des deutschen Trauerspiels, S. 161). Im Übrigen spricht Fischer-Lichte für die Rezeptionssituation des Performativen von einem „Oszillieren zwischen ‚Symbol‘ und ‚Allegorie‘“ (Fischer-Lichte: Ästhetik des Performativen, S. 271) und verweist damit auf den auch hier unterstellten Konnex.

tion. Dabei hängen die Modi der Rezeption, die durch mediale Formen wie die des narrativen Portals aufgerufen werden, von der Funktionsweise dieser Formen ab: Es dreht sich einerseits um ein rein technisches Erkennen der funktionalen Leistung, andererseits um die Begutachtung der Formidee und damit um eine Frage des Passens bzw. Gelingens der Lösung, also um einen ästhetischen Rezeptionsmodus jenseits von Sinnprojektion. Der Typ von Rezeption, der hier nachgefragt wird, orientiert sich an der Lösung und damit der Performanz der Konstruktion, die sich von dem Performativen zwar unterscheidet, weil sie nichts mit einer wie auch immer gearteten „Liveness“<sup>28</sup> zu tun hat, die ihm aber dennoch im Begutachtungsmodus nahe kommt. Es handelt sich daher um eine Rezeption des ‚Formativen‘, die sich an der Ästhetik der Form ausrichtet und die sich zugleich durchaus an dem Rezeptionsmodell des Performativen orientiert.

Die Bedeutungsprozesse, welche oszillierend zwischen ‚Symbol‘ und ‚Allegorie‘, zwischen Selbstbezüglichkeit und Assoziation, vollzogen werden, lassen sich kaum als hermeneutische Prozesse qualifizieren, die darauf zielen die Aufführung zu verstehen. Sie erscheinen vielmehr [...] als Prozesse, die in die Autopoiesis der Feedback-Schleife eingreifen und damit an der Entstehung der Aufführung beteiligt sind.<sup>29</sup>

Nun handelt es sich bei der Rezeption von narrativen Portalen und ihren Formideen genauso wenig um einen interaktiven Eingriff, der qua Beteiligung sich dem unverfügbaren Objekt nähert und insofern trifft der performative Rezeptionsmodus diesen Fall zweifellos nicht. Allerdings besteht gleichzeitig eine Gemeinsamkeit in Hinsicht auf die Nichtzuständigkeit eines hermeneutischen Verstehens. Das Performative bereitet dem traditionellen Rezeptionsmodus offenbar ein ähnliches Problem wie die medialen Formen es tun. Es verlangt wie diese nach einem eigenständigen Rezeptionsmodus. Dabei wird der Rezeptionsmodus des Performativen quasi aus der Spezifik der Krise des Verstehens des Performativen entwickelt und durchaus ähnlich funktioniert es auch bei der Rezeption medialer Formen und Formideen.

Die Basis des formbildenden Interesses in den massenattraktiven Formaten bildet zweifellos die Krise einer trivialhermeneutisch organisierten kollektiven Rezeption. Diesem offensichtlich nicht nur historisch eingespielten, sondern eben auch eminent stabil verlaufenden Rezeptionsmodus sind offenbar die Referenten abhanden gekommen. Das bürgerliche Subjekt überzeugt ge-

---

28 Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*, S. 114ff.

29 Ebd., S. 272.

rade auch in seinen massenmedialen Schwundformen nicht mehr nachhaltig genug, um noch stabile Effekte garantieren zu können. Insofern sind gerade auch mediale Formen Ausweis der Krise hermeneutischer Rezeption in den massenattraktiven Formaten. Da die Flucht in eine sinnkonstitutive ästhetische Komplexität fehlt, stellt der Übergang auf die formästhetische Varianz eine der wenigen Reaktionsmodi dar was für den nachgezogenen Rezeptionsmodus zumindest zwei Konsequenzen hat: einerseits die Bedeutung, über die der neue Rezeptionsmodus quasi zwangsweise verfügt, andererseits die Formorientierung und d.h. die Technizität der Rezeption. Die neue die Rezeption steuernde Bedeutsamkeit der Machart oder Konstruktion, die aus hermeneutischer Perspektive befremdlich sinnfrei verfährt, rückt einen Gegenstand in den Blick, der eben weitgehend unabhängig von materieller Medientechnik eine Formtechnik entfaltet, die nur bedingt auf einen Sinn zu reduzieren ist, der mehr auszusagen versteht als die Krise des Verstehens und die Unmöglichkeit einer Neuen Mythologie. Die Technizität, Konstruktionsverbunden- und Wahrnehmungsorientiertheit, die den Sinnfokus ablöst, tendiert zweifellos zum Benjaminschen Modell des Examinators, einem Rezeptionsmodell, das nachhaltig den in Spielkontexten entwickelten Rezeptionsmodi verwandt zu sein scheint. Die Rezeption des sportlichen Spiels, die in Kenntnis seiner Regeln<sup>30</sup> die Performanz der jeweiligen Aktualisierung begutachtet, steht Modell für einen Rezeptionsmodus, der dank des Funktionierens medialer Formen auch in narrativem Material Verwendung findet. Wir haben es also mit einem auf die Performanz von Regelapparaten gerichteten Examinator zu tun. Dass diesen Rezipienten nicht unbedingt jene melancholische Zerstreutheit, die ihm noch von Benjamin verordnet wurde, eigen sein muss, wird an dem Phänomen formästhetischer Spannungskonstruktionen deutlich. Es ist also ein gespannter Examinator, der das Funktionieren von medialen Formen und Formideen begutachtet.

---

30 Gerade in Bezug auf den Regelbegriff wird der unterschiedliche Status medialer Formen und theatraler Performances deutlich, da sich nach Fischer-Lichte (vgl. ebd., S. 275) letztere gerade dadurch auszeichnen, dass sie über keine Regeln verfügen. Mediale Formen wären ohne einen Regelapparat, in den sie eingebettet sind, sowohl ästhetisch als auch formal haltlos und d.h., sie wären schlicht nicht zu gebrauchen. Die Nähe der sich an die mediale Form des Portals anschließenden Rezeptionsmodi zu den bei der Rezeption von Spielen gängigen Rezeptionsformen wird gerade auch in der Regel- oder vielleicht besser Strukturgebundenheit des Rezeptionsmodus deutlich. Die Differenz wird auch dadurch deutlich, dass der Ereignisbegriff, der quasi an die Stelle der Regel (vgl. ebd., S. 282) rückt, für die Begutachtung der Formidee irrelevant sein dürfte, ist doch die Differenz von Ereignis und Struktur unüberbrückbar.

Nun ist die Transformation der Formen des Erzählens, wie sie an den narrativen Portalen beobachtet werden konnte, keineswegs neu, sondern sie gehört zu den klassischen Pflichtübungen der literarischen und filmischen Avantgarde und ist damit bereits Geschichte im emphatischen Sinne. Allerdings hat sie eben in der Regel keine massenattraktive Geltung erreicht. Dennoch sind in Einzelfällen etwa dem literarischen Erzählen solche Formideen mit massenattraktiver Qualität auch schon historisch gelungen. So entfaltet die Logik des ‚Magischen Theaters‘ in Hesses Medienroman *Steppenwolf* nichts anderes als die Potentiale narrativer Portale, wobei der Ort, an dem dieser Transfer situiert wird, nicht von ungefähr eine performative Qualität aufweist und daher jene Modifikationen des Rezeptionsmodus, wie sie durch narrative Portale initiiert werden, ebenfalls in Anspruch nehmen kann. Hesses mit allen nur verfügbaren Medien<sup>31</sup> bestückter Roman kulminiert in jenem Theater für Verrückte, das unterschiedliche Szenarien eröffnet und die Organisation der Wahl der Szenarien und der Anschlüsse über nichts anderes als ein Portal erledigt:

Pablo öffnete eine Tür, zog einen Vorhang beiseite, und da standen wir im runden, hufeisenförmigen Korridor eines Theaters, genau in der Mitte, und nach beiden Seiten hin führte der gebogene Gang an sehr vielen, an unglaublich vielen schmalen Logentüren vorüber.<sup>32</sup>

Mein Theaterchen hat so viele Logentüren, als ihr wollt, zehn oder hundert oder tausend, und hinter jeder Tür erwartet euch das, was ihr gerade sucht.<sup>33</sup>

Ein „hübsches Bilderkabinett“, das „Überwindung der Zeit, die Erlösung von der Wirklichkeit“<sup>34</sup> gestattet, und das Subjekt ist, wie es sich gehört, vervielfältigt.<sup>35</sup>

---

31 Von Büchern und Musik über Schreibmaschine, Grammophon, Kino und Radio bis zum imaginären Medium des magischen Theaters ist bei Hesse alles an Medien vorhanden, was der Zeithorizont zu bieten hat.

32 Hesse: *Der Steppenwolf*, S. 191.

33 Ebd., S. 192.

34 Ebd., S. 192.

35 „Einige von diesen vielen Harrys waren so alt wie ich, einige älter, einige uralt, andere ganz jung, Jünglinge, Knaben, Schulknaben, Lausbuben, Kinder. Fünfzigjährige und zwanzigjährige Harrys liefen und sprangen durcheinander [...]“ (ebd., S. 195). Letztlich wird der Subjektstatus selbst relativiert: „Ich bin niemand“, erklärte er freundlich. „Wir tragen hier keine Namen, wir sind hier keine Personen. Ich bin ein Schachspieler. Wünschen Sie Unterricht über den Aufbau der Persönlichkeit?“ „Ja, bitte.“ „Dann stellen Sie mir bitte freundlichst ein paar Dutzend Ihrer Figuren zur Verfügung.“ „Meiner Figuren ...?“ „Der Figuren, in welche Sie Ihre sogenannte



Das Szenario hat zwischenzeitlich sein Skandalon gründlich verbraucht, es mutet vielmehr an wie Impressionen von gängigen Computerspielen:

Da riß es mich in eine laute und aufgeregte Welt. Auf den Straßen jagten Automobile, zum Teil gepanzerte, und machten Jagd auf die Fußgänger, überfahren sie zu Brei, drückten sie an den Mauern der Häuser zuschanden. [...] Überall lagen Tote und Zerfetzte herum, überall auch zerschmissene, verbogene, halbverbrannte Automobile, über dem wüsten Durcheinander kreisten Flugzeuge, und auch auf sie wurde von vielen Dächern und Fenstern aus mit Büchsen und mit Maschinengewehren geschossen.<sup>36</sup>

„Sehr witzig“ sagte Gustav. „Es ist aber in der Tat gleichgütig, wie die Leute heißen, die wir da umbringen. Sie sind arme Teufel wie wir, auf die Namen kommt es nicht an. Die Welt muß kaputt gehen und wir mit [...]“.<sup>37</sup>

Die narrativen Übergänge zwischen dem Portal und den angeschlossenen Partialerzählungen sind noch ein wenig holprig organisiert:

Aber da gab das Gestänge nach, und wir stürzten beide ins Leere [...] Wieder befand ich mich im runden Korridor, angeregt von dem Jagdabenteuer.<sup>38</sup>

Oder:

Der Strom hatte mich an Land gespült, wieder stand ich im schweigenden Logengang des Theaters. Was nun?<sup>39</sup>

Was bei Hesse noch die hilflose Interpunktion oder rhetorische Fragen bewerkstelligen sollen, das erledigen mittlerweile selbst vergleichsweise unambitionierte Narrationen durch die Etablierung metaphorischer Kohärenzen eleganter. Zugleich erfährt das narrative Portal bei Hesse auch noch keinen reflexiven Gebrauch, es wird vielmehr als ein isoliertes, narratives Finale, das nirgendwohin mehr gelangen muss, konfiguriert. Von daher hält sich der kon-

---

Persönlichkeit haben zerfallen sehen. Ohne Figuren kann ich ja nicht spielen““ (ebd., S. 208f).

36 Ebd., S. 196.

37 Ebd., S. 200.

38 Ebd., S. 207.

39 Ebd., S. 221.

struktive Aufwand noch in Grenzen: Die Form ist als Form noch nicht entdeckt, sondern man hat es zunächst einmal mit einer singulären Lösung zu tun, die allenfalls retrospektiv als Form überhaupt erkennbar wird. Insofern wundern die diversen ontologischen Hypothesen auch nicht, die, an der Form als Form vorbei, Hesses Theaterportal mittels angestrebter Sinnsetzungsunternehmen zu reintegrieren suchten. Sie setzen dabei zumeist an dem Kitt an, der die diversen Ebenen zusammenhalten soll: Es handelt sich hierbei um den klassischen Sonderstatus von Traum und Magie.<sup>40</sup> Zugleich bietet dieser traditionelle Joker des Erzählens,<sup>41</sup> der die Rationalität der Motivation wenigstens partiell außer Kraft zu setzen vermag, auch die Grundlage für die gängigen Sinnhypothesen, die ohne ein solches Fluidum zwangsläufig hilflos werden. Dass ein solcher Eingriff in die Organisation des Erzählens einzig durch das Spiel gedeckt werden konnte, wusste offenbar bereits Hesse, der seine Erzählung wie folgt enden lässt:

Einmal würde ich das Figurenspiel besser spielen. Einmal würde ich das Lachen lernen. Pablo wartete auf mich. Mozart wartete auf mich.<sup>42</sup>

Das Aussetzen von Motivation verweist so an das Spiel und die Techniken, denen es gelingt, die Kausalitäten der Narration zu kompensieren, sind offenbar immer noch Elemente des Spiels:

„Was machen die denn da?“ „Die trainieren schon seit zehn Jahren“ „Wofür?“ „Für nichts. Angeblich kann niemand auf der Welt mit so vielen Bällen spielen wie die.“<sup>43</sup>

---

40 Ein Motiv, das im Übrigen auch von *Reconstruction* zur Definition der Fiktionskonvention genutzt wird.

41 Einen solchen Joker setzt auch Frisch in *Homo faber* ein, wenn er den ‚Zufall‘ ausgerechnet während einer Zwischenlandung in Gestalt von „Schweißanfall mit Schwindel“ (Frisch: *Homo faber*, S. 11) in einem Flughafen platziert und es bei all dem um das Erreichen einer Super-Constellation geht. Allerdings fällt Frisch im Sinne einer Logik des Portals formästhetisch noch hinter Hesse zurück, da er den Zufall expliziert, indem er ihn präzise in der Mitte zwischen Mythos und Kybernetik positioniert, statt Alternativen zuzulassen.

42 Hesse: *Der Steppenwolf*, S. 227.

43 *Der Zufall möglicherweise*.

## Literaturverzeichnis

- Aristoteles: Poetik, Übersetzung von Olof Gigon, Stuttgart 1961.
- Arnheim, Rudolf: „Deus ex machine“, in: ders.: *The Split and the Structure. Twenty-Eight Essays*, Berkeley, Los Angeles, London 1996, S. 97-103.
- Benjamin, Walter: *Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt a.M. 1978 [1925].
- Benjamin, Walter: *Das Passagen-Werk*, Bd.1 u. Bd. 2, Frankfurt a.M. 1983 [1940].
- Elsaesser, Thomas: „Was wäre, wenn du schon tot bist? Vom ‚postmodernen‘ zum ‚postmortem‘-Kino am Beispiel von Christopher Nolans ‚Memento‘“, in: Ruffert, Christine/Schenk, Irmbert/Schmid, Karl-Heinz/Tews, Alfred (Hrsg.): *Zeitsprünge: Wie Filme Geschichte(n) erzählen*, Berlin 2004, S. 115-125.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a.M. 2004.
- Frisch, Max: *Homo faber. Ein Bericht*, Frankfurt a.M. 1977 [1957].
- Geimer, Alexander: „Der mindfuck als postmodernes Spielfilm-Genre. Ästhetisches Irritationspotenzial und dessen subjektive Aneignung untersucht anhand des Films ‚The Others‘“, <http://www.jump-cut.de/mindfuck1.html>, 14.02.2007.
- Groys, Boris: *Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie*, 3. Aufl., Frankfurt a. M. 2004 [1999].
- Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*, 12. Aufl. Tübingen 1972 [1927].
- Hesse, Hermann: *Der Steppenwolf. Erzählung*, 4. Aufl. Frankfurt a.M. 1975 [1927].
- Horkheimer, Max/Adorno, Theodor Wiesengrund: „Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug“, in: Horkheimer, Max/Adorno, Theodor Wiesengrund: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a.M. 1980 [1944], S. 108-150.
- Simmel, Georg: *Soziologische Ästhetik*, in: ders.: *Soziologische Ästhetik*, Darmstadt 1998 [1896], S. 77-92.
- Sombart, Werner: „Kunstgewerbe und Kultur“, in: *Die Kultur*, hrsg. v. Cornelius Gurlitt, 26. u. 27. Bd., Berlin 1908.

Tholen, Georg Christoph: Die Zäsur der Medien, kulturphilosophische Konturen, Frankfurt a.M. 2002.

Visarius, Karsten: „Die vertauschten Köpfe. John Woos Experiment mit dem Actionfilm in Face/Off“, in: Frölich, Margrit u.a. (Hrsg.): No Body is Perfect. Körperbilder im Kino, Marburg 2001, S. 171-181.

Winkler, Hartmut: Diskursökonomie – Versuch über die innere Ökonomie der Medien, Frankfurt a.M. 2004.

### Filmverzeichnis

Being John Malkovich (USA 1999, Regie: Spike Jonze).

Butterfly Effect (USA 2004, Regie: Eric Bress/J. Mackye Gruber).

Cube (Kanada 1997, Regie: Vincenzo Natali).

Déjà vu (USA 2006, Regie: Tony Scott).

Der Zufall möglicherweise (Polen 1981, Regie: Krzysztof Kieslowski).

Lola rennt (Deutschland 1998, Regie: Tom Tykwer).

Lost Highway (USA 1997, Regie: David Lynch).

Memento (USA 2000, Regie: Christopher Nolan).

Nemesis Game (Kanada 2003, Regie: Jesse Wam).

Reconstruction (Dänemark 2003, Regie: Christoffer Boe).

The Matrix (USA 1999, Regie: Andy & Larry Wachowski).

Tron (USA 1982, Regie: Steven Lisberger).

Vergiss mein nicht (USA 2004, Regie: Michel Gondry).