

Rainer Leschke: Die Spiele massenmedialen Erzählens oder Warum Lola rennt, Schiller zuschaut und Kant die Angelegenheit immer schon begriffen hat.

Als Friedrich Schiller in seinen ästhetischen Briefen versuchte, die Ästhetik Kants zu kritisieren, indem er sie mithilfe des Spielbegriffs von der Form auf den Inhalt zu bringen suchte, ahnte er zweifellos nicht, dass man einmal geraume Zeit später ausgerechnet auf Kants formale Ästhetik zurückkommen sollte, um nicht nur die Postmoderne, sondern um eben auch Spiele zu erklären. Für Schiller war das Verhältnis von Spiel und Erzählung noch vollkommen unproblematisch, denn er erwähnt es erst gar nicht, obwohl es eigentlich seinen Gegenstandsbereich durchaus betrifft. Doch mittlerweile rennt Lola und das Verhältnis von Erzählung und Spiel ist kritisch geworden. Und um genau die Schwierigkeiten dieses Verhältnisses soll es im Folgenden gehen.

Für Schiller bezeichnet das Spiel jenes ausgleichende Moment, das immerhin in der Lage sein soll, Zufall und Notwendigkeit¹ zu vermitteln und „die Zeit in der Zeit aufzuheben“². Das Spiel bewerkstelligt also die Aufhebung eines nach Kant disjunktiven Urteils³ in einer neuen, als organisch gedachten Einheit. Zugleich wird dieser gedachten Einheit, die nicht weniger als eine Totalität bedeuten soll, wegen ihrer verlockenden Qualitäten von Schiller zusätzlich noch die Funktion eines regulativen anthropologischen Prinzips aufgehalst. Das Spiel bekommt damit bei Schiller all das zusammen, was bei Kant auseinanderfiel, und es spiegelt qua einer konstruktiv verabreichten Totalität jene Wahrheit wider, die Kant allenfalls einer additiven Vollständigkeit zugestehen kann.

Wie dem auch immer sei, das Spiel wird bei seinem Einzug in die Kulturtheorie als kompensatorische Mitte und Totalität zugleich gedacht, die wie die meisten anderen Gegensätze auch den von Stoff und Form produktiv vereint. Man hat es dann beim Spiel mit

¹ „Diesen Namen rechtfertigt der Sprachgebrauch vollkommen, der alles das, was weder subjektiv noch objektiv zufällig ist und doch weder äußerlich noch innerlich nötig, mit dem Wort Spiel zu bezeichnen pflegt.“ (Schiller 1795, 61 (15. Brief))

² „(...) der Spieltrieb also würde dahin gerichtet sein, die Zeit in der Zeit aufzuheben, Werden mit absolutem Sein, Veränderung mit Identität zu vereinbaren.“ (Schiller 1795, 57 (14. Brief))

³ „(...) die Welt ist entweder durch einen blinden Zufall da, oder durch innre Notwendigkeit, oder durch eine äußere Ursache. (...) Es ist also in einem disjunktiven Urteile eine gewisse Gemeinschaft der Erkenntnisse, die darin besteht, daß sie sich wechselseitig einander ausschließen, aber dadurch doch im Ganzen die wahre Erkenntnis bestimmen, indem sie zusammengenommen den ganzen Inhalt einer einzigen gegebenen Erkenntnis ausmachen.“ (Kant 1781, 114)

einem alles in allem nur wenig dynamischen Gleichgewichtszustand zu tun. Aber wie gesagt mittlerweile rennt Lola und der Gleichgewichtszustand hat kaum mehr etwas mit dem zu tun, was inzwischen an medialen Spielformen bekannt ist. Dasjenige, was Schiller am Spiel zu reizen scheint und hinter dem die Verschiedenheit gerade auch der aktuellen Formen des Spiels verschwindet, ist das Spiel als bloße anthropologische Möglichkeit. In Hinsicht auf diese Offenheit haben Spiel und Erzählung durchaus etwas miteinander gemein, wird doch in beiden Fällen mit fiktionalen und damit zumindest relativ offenen Räumen operiert. Dennoch soll Lola ankommen und kann daher nicht ewig rennen, so dass die Offenheit offenbar durchaus Grenzen besitzt. Dass die Gemeinsamkeiten von Spiel und Erzählung bereits hier wieder enden, vergaß Schiller zu erwähnen, vermutlich weil er die Gemeinsamkeiten von Schönheit und Spiel so weit nicht treiben wollte und ihn die dahinter hervorbrechenden Differenzen schlicht nicht interessierten.

Sobald jedoch wie bei Lola Spiel und Erzählung in Konkurrenz zueinander geraten und die Ästhetik nicht mehr diejenige Disziplin ist, die über den Rang und die Bedeutung der beiden Diskurse entscheidet, ist eine neuerliche Bestimmung dieses Verhältnisses von Nöten. Wenn Schiller noch der Möglichkeitsraum ausreichte, der dann selbstverständlich im Rahmen einer Ästhetik verarbeitet wurde, so genügt mittlerweile selbst eine vergleichsweise weit getriebene – also im Sinne eines Aisthesis-Konzeptes sich begreifende – Ästhetik allein nicht mehr, um das Verhältnis von Spiel und Erzählung zu analysieren. Dass Spiel und Narration zueinander in Konkurrenz treten konnten und dass sie dieses im Laufe der 90er Jahre in zunehmendem Maße auch taten, ist zunächst einmal ein Phänomen der Medien und damit kommt dann die rennende Lola ins Spiel. Um es ganz nüchtern zu beginnen: die Spieleindustrie hat zwischenzeitlich die Hollywoodproduktion überholt, und beide konkurrieren um die Aufmerksamkeit und das Budget desselben oder doch wenigstens annähernd desselben Publikums. Damit ist deutlich, dass es sich wenigstens nicht allein um ein ästhetisches Phänomen handelt, sondern dass man es durchaus mit handfesten Interessen und Abhängigkeiten zu tun hat. Allerdings beschreiben die Verschiebung medienindustrieller Gewichte und die damit verbundenen ökonomischen Interessen nur die Verhältnisse auf dem medialen Massenmarkt; das Spiel und die Erzählung an sich sind davon zunächst einmal kaum betroffen. Denn selbst wenn eine flächige Substitution der Erzählungen durch Spiele drohte, würde sich an den Erzählungen und eben auch an den Spielen im Prinzip wenig ändern.

Zu beobachten ist jedoch etwas anderes: Spiel und Erzählung geraten keineswegs in jenen Hegelschen Kampf auf Leben und Tod, also eine gnadenlose Konkurrenz, sondern sie implementieren diese Differenz von Spiel und Narration jeweils in die eigene Konstruktion: „Lola rennt“ spielt und erzählt gleichzeitig. In und mit Erzählungen wird also mittlerweile auch gespielt und in Spielen wird unter anderem auch erzählt. Die wechselseitigen Implementierungen, von denen hier nur die eine Seite, nämlich die der Narration betrachtet werden soll, unterscheiden sich nachhaltig von dem, was unter dem Titel der Intermedialität untersucht worden ist. Spiel und Narration markieren keine Medien. Selbst wenn in dem einen oder anderen Medium vorwiegend erzählt oder gespielt werden sollte, fällt die Unterscheidung von Erzählung und Spiel nicht mit der Differenz von Medien zusammen: Es handelt sich um eine Unterscheidung innerhalb von Medien, die zugleich relativ unabhängig von diesen bleibt, was jedoch nicht heißt, dass diese Unterscheidung medienwissenschaftlich bedeutungslos wäre. Wenn in jedem Medium gespielt und erzählt werden kann, dann hat man es mit einer ähnlichen Differenz wie etwa der von Kunst und Unterhaltung zu tun. Wir verfügen also mit der Unterscheidung von Erzählung und Spiel über eine Differenz, die wie die von Kunst und Nicht-Kunst zu den gängigen Differenzen innerhalb des Mediensystems quasi quer steht und bei der man sich kaum auf einfache Lösungen Hoffnungen machen darf.

Wenn aber die Differenz von Narration und Spiel nicht mediengebunden ist, sondern wenn sie unabhängig davon besteht, dann weist das darauf hin, dass es neben den Medien durchaus noch etwas gibt, was nicht ausschließlich über seine Medialität zu erklären ist. In den Medienwissenschaften drohen solche Phänomene gelegentlich vergessen zu werden. Auch wenn die Diskurstypen Narration und Spiel nicht mit einzelnen Medien zusammenfallen, so sind sie doch gleichzeitig nicht ohne Medien zu denken. Die Kategorien von Narration und Spiel bewahren also gegenüber den Medien zwar keine absolute, aber doch eine relative Autonomie. Diese bedingte Autonomie kennzeichnet das besondere Verhältnis beider zum Mediensystem und setzt sie zugleich in den Stand, Aussagen über dieses System treffen zu können.

Mit der relativen medialen Indifferenz von Erzählung und Spiel ergibt sich nämlich eine logische Möglichkeit, die entfiel, wenn Medien und Diskurstypen identisch wären. Erst deren relative Distanz zu den Medien ermöglicht es überhaupt, die Unterscheidung von Narration und Spiel zur Beobachtung von Medien heranzuziehen und mit dieser Unterscheidung auch etwas über Medienentwicklungen zu erfahren. Weiterhin setzt die angestrebte Beschreibungsleistung der Differenz voraus, dass die Elemente der Differenz nicht nur mit

dem Objekt, dem mit dieser Unterscheidung auf die Spur gekommen werden soll, also den Medien, nicht zusammenfallen, sondern dass sie auch nicht aufeinander reduzierbar, dass sie also inkompatibel sind.

Für narrative Strukturen und Spielstrukturen zumindest gilt das: So unterhalten Spiel und Erzählung jeweils ein charakteristisch anderes Verhältnis zur Zeit. Wiederholungen sind mit wenigen definierten Ausnahmen⁴ in Narrationen ausgeschlossen, die Zeitverhältnisse sind festgelegt und sie bleiben linear in dem Sinne, dass sie sich an einer Art Grenzwert oder Rahmen orientieren. Sämtliche narrativen Zeitverhältnisse, also Vor- und Rückblenden, Gleichzeitigkeiten, Sprünge, Geschwindigkeiten, Beschleunigungen und Verlangsamungen, bleiben auf diesen Fluchtpunkt oder Rahmen bezogen und werden von ihm her definiert. Dabei ist der Zeitrahmen von der Fiktionskonvention zwar nahezu beliebig zu wählen, nur gewählt werden muss er in jedem Fall. Denn entfele dieser Fluchtpunkt oder Rahmen, dann bräche die zeitliche Orientierung in einer Narration zusammen. Narration verfügt damit notwendig über einen zeitlichen Rahmen, der Anfang und Ende einer Narration bestimmt und noch den komplexesten Zeitverhältnissen ihren Zeitpunkt in der Erzählung anweist. Spiele hingegen kennen keine ähnlich rigide Ordnung der Zeit, zumindest aber ist eine solche Ordnung für ihr Funktionieren nicht konstitutiv.

Zugleich sind in Erzählungen die Zeitverhältnisse gerade in ihrer möglichen Komplexität bedeutungsrelevant. Narrationen funktionieren entweder über Identifikationsprozesse oder aber über Interpretation. Zumindest die Interpretation bedarf jener offenen Strukturen, die als Unbestimmtheitsstellen Karriere machten, und solche offenen Strukturen sind in Narrationen u.a. mittels einer charakteristischen Verarbeitung von Zeit zu erzeugen. Entscheidend bleibt allerdings, dass das Arrangement der Zeit durch die Narration festgelegt und daher dem Rezipienten nicht verfügbar ist. Interpretation ergänzt die offenen Elemente in einer festgelegten Zeitstruktur, für die ein Autor verantwortlich gemacht zu werden pflegt, mit Sinnsetzungen. Narrationen müssen, wenn sie am Spiel der Interpretation teilnehmen sollen, also eine mittels Rahmung oder Fluchtpunkt festgelegte Zeitstruktur aufweisen, die sich von einfacher Abfolge genauso unterscheidet wie von zeitlicher Unbestimmtheit. Erst dann ist die arrangierte Zeit eines Textes in der Lage Sinn zu machen. Der Eingriff des Rezipienten besteht in einer Bedeutungszuweisung, nicht jedoch im Eingriff in das Spiel mit den

⁴ Auf der Mikroebene etwa beim Narrationsmuster des Running Gag und auf der Makroebene bei den zirkulären Strukturen von Mythen und Märchen, die sich bei medialen Narrationen unter Rückgriff auf Vogler und über ihn vermittelt auf Campbell und Propp einer gewissen Beliebtheit erfreuen.

Zeitstrukturen. Der Rezipient lässt also nicht Lola laufen, sondern er muss erklären, warum sie läuft und warum sie dieses mehrfach tut. Jeder Eingriff in Zeitstrukturen würde nämlich Interpretation vereiteln, da die Zuschreibung an ein sinngebendes Subjekt hinter dem Text sinnlos würde, fiel es doch mit dem Rezipienten zusammen. Dieser erführe dann im selbst arrangierten Text immer nur seinen eigenen Sinn, und er würde auch gar nicht groß nach ihm forschen, weil doch er selbst es war, der Lola nach seinem Gusto hat laufen lassen.

Interaktivität stört von daher zwangsläufig das Spiel der Interpretation und damit das Dispositiv der Erzählung. Die Zeitverhältnisse in Narrationen dürfen insofern keinesfalls der Verfügbarkeit des Rezipienten unterworfen sein, auch und gerade dann, wenn sie Gegenstand von Interpretation sind. Wahlen und Alternativen sind daher im Erzählen nicht vorgesehen und Zeitrahmen sind nicht umkehrbar. Erzählungen sind eben nicht revidierbar. Selbst wenn gegen diese Konditionen des Erzählens bewusst verstoßen wird, bleibt die Autorität des Zeitrahmens im narrativen Dispositiv ungeschmälert erhalten: Der Verstoß wird entweder als Erzählfehler decodiert, wodurch die Erzählung zumindest implizit aus dem Markt der Erzählungen ausscheidet, oder aber der Verstoß wird – wie bei Lola - als intendierte und damit sinnhafte Abweichung gelesen und interpretiert, obwohl er eigentlich, d.h. gemäß den Konditionen des Dispositivs, dem diese Varianzen entstammen, nur ausprobiert oder aber gespielt werden könnte.

Ähnlich wie in Bezug auf die Verarbeitung von Zeitverhältnissen unterscheiden sich Narration und Spiel in Hinsicht auf ihren Umgang mit kausalen Strukturen. Narrationen prozessieren Differenzen in einem vorgegebenen Rahmen, den Fiktionskonventionen, und das bedeutet, dass ihr Funktionsprozess vor allem aus diesen Differenzen heraus zu erklären ist. Der narrative Prozess unterliegt einem Begründungs- oder Motivationszwang. Entwicklungen in Narrationen funktionieren nur, sobald sie motiviert sind. Narrationen handeln damit wesentlich von Kausalitäten und zwar vornehmlich von solchen, die durch die Merkmale des Figureninventars in den Fiktionsrahmen implementiert werden. Sobald der narrative Verlauf jedoch solcherart mit Notwendigkeit ausgestattet ist, ist er auch tendenziell berechenbar. Varianz innerhalb eines vorgegebenen Narrationsrahmens lässt sich also auf der formalen Ebene nur über ein spezifisches Informationsmanagement und d.h. über das Arrangement der Darstellung oder aber auf der Inhaltsebene über die Implementierung von sekundären Motivationsstrukturen wie Deus ex Machina Konstruktionen erzielen. Der gekonnte Umgang mit Motivationsstrukturen gilt dabei zugleich als Ausweis ästhetischer Qualität. Die sekundären Motive für Handlungen erzeugen narrative Varianz hingegen mittels

passend eingestreuter Zufälle und sind daher als Motivation vergleichsweise schwach. Zufälle, Überraschungen und ähnliche Widrigkeiten stellen narrativ also allenfalls die zweite Wahl dar. Umgekehrt ist das aleatorische Moment konstitutives Element des Spiels (Caillois 1958, 24 f. u. 127 ff.) und damit keineswegs dysfunktional oder negativ bewertet. Die Offenheit des Spiels verdankt sich dem systematischen Einsatz des Zufälligen, wohingegen der Zufall als Surrogat der Motivation Indikator für die einfachste Geschlossenheit und Monovalenz von Narrationen ist und damit zumindest ästhetisch für diese kontraproduktiv ausfällt. Zufall und Interpretation verhalten sich so tendenziell antagonistisch. Der Zufall verhindert nämlich die imaginäre Rückbindung an ein Subjekt und sabotiert damit eine konstitutive Bedingung von Sinn. Zufall kann von daher nicht Gegenstand von Interpretation sein, allenfalls für den intentionalen Einsatz von Zufallselementen mag das noch gelten. Jedoch ist der zumeist hoch konventionalisiert und damit dem Trivialitätsverdacht ausgesetzt. Wenn der Zufall in Narrationen implementierbar und zugleich interpretierbar sein, also nicht kontraproduktiv wirken soll, dann muss er reflexiv eingesetzt werden und d.h. nicht als Motiv, sondern vielmehr wie im Falle der rennenden Lola als Indiz für das Problematisch-Werden von Motivation⁵ überhaupt.

Umgekehrt stört innerhalb von Spielen die Notwendigkeit des Erzählens eminent: Sie unterminiert die Wiederholbarkeit, die Zahl der Chancen und damit die Aussichten auf möglichen Erfolg. So kommt es, dass narrative Elemente innerhalb von Spielen selten über eine expositorische Funktion hinaus gelangen. Sie geben die Konditionen für den Spielrahmen und den Regelapparat an, das Spiel selbst läuft hingegen tendenziell ohne sie ab.

Implementiert man jedoch Spielsequenzen in Narrationen, dann verhalten sich diese Sequenzen narrativ neutral. Sie füllen Erzählzeit und führen ebenso spektakulär wie zuverlässig zur gewünschten Entscheidung. Einer derartigen Logik unterliegt noch jede Verfolgungsjagd im Film⁶. Die möglichst opulente Inszenierung sinnlich wahrnehmbarer Differenzen in Wettkampf-Konstellationen⁷ fungiert in Narrationen als eine Art spielerischer

⁵ vgl. Hanneke und Lola rennt

⁶ Bereits Krakauer verweist auf Verfolgungsjagden als dem Medium Film affines Element (Krakauer 1960, 72 f.). Zugleich bemerkt er auch den Konnex von Zufall und Film, der von ihm insbesondere am Slapstick - „Zufälle waren die Seele der Slapstick-Komödie.“ (Krakauer 1960, 98) - demonstriert wird, ohne dass der Effekt auf die narrative Struktur von ihm bemerkt würde, der nicht zuletzt sich am Nummerncharakter des Slapsticks offenbart.

⁷ Huizinga wie Caillois verweisen auf den Wettkampf als Grundmoment des Spiels (vgl. Huizinga 1938, 20 ff. u. Caillois 1958, 21 f.).

Joker, als Füllmaterial mit Eigenspannung und Eigenlogik, das nahezu an jedem narrativen Ort anzubringen ist. Insofern rennt eben nicht nur Lola, sondern im Actionfilm rennt, wenn auch auf unterschiedliche Weise, fast jeder also eben auch Lara, Trinity oder Arnold. Narrationen lassen sich also durchaus mit Spielelementen versetzen, allerdings hilft das dem Erzählen selbst nur wenig, denn es kommt dadurch nicht weiter. Die tendenziell zu beobachtende Autonomisierung von Actionsequenzen gegenüber der Narrationslogik im Actionfilm markiert, wie weit eine derartige Integration fortschreiten kann. Die Actionsequenzen verfügen über keinen notwendigen Ort innerhalb der Narration, sondern sie lassen sich – etwa wenn Bill gekillt werden soll - bedenkenlos von vorne nach hinten kopieren. Die Narration reduziert sich tendenziell auf eine Art Narrationsradikal, das mit Actionsequenzen, also Handlungsstrukturen relativer Autonomie versetzt wird. Die Autonomie dieser Sequenzen resultiert aus deren eigenständiger Motivation und Logik, die vollkommen unabhängig von denen der Narration sind, in die sie eingebettet werden. Spielelemente in diesem Sinne stellen also autonome Sequenzen⁸ dar. Sie sind Spiele innerhalb des Erzählens und sie reizen nicht Schillers anthropologische Möglichkeiten des Spiels aus, sondern sie folgen vielmehr der funktionalen Logik des Kantschen Erhabenen. Sie übernehmen damit eine Art narrativer Passepartoutfunktion und ihre Integration in den Rahmen der Narration erfolgt anhand vergleichsweise einfacher Parameter.

Was man allein schon an den bis hierhin erwähnten charakteristischen Unterschieden bei der Verarbeitung von Zeit, Kausalität und Kampf innerhalb von Erzählungen und Spielen sehen kann, ist, dass für die Dispositive von Narration und Spiel unterschiedliche Konditionen gelten, die nicht aufeinander zu reduzieren sind. Diese Unterschiede betreffen nicht nur die Produktionsroutinen und das mediale Material selbst, sondern sie betreffen vor allem die Rezeptionsstrategien. Gerade an den Differenzen der Rezeption - und es wird mehr als häufig betont, dass das Spiel sich nur durch das Spielen erfahren lasse – wird deutlich, wie wenig Erzählung und Spiel überhaupt miteinander zu tun haben müssen. Die Differenzen, die sich auf dem Feld der Rezeption ergeben, sind immerhin die zwischen der Interpretation einer Erzählung und dem Spielen eines Spiels. Es handelt sich also um vollkommen verschiedene Operationen, die über unterschiedliche Freiheitsgrade verfügen und ebenso unterschiedliche Kompetenzen nachfragen.

⁸ Man könnte Actionsequenzen als autonome Einstellungen im Sinne Metz' begreifen, als eine spezifische Abart jener „*diegetisch versetzte(n) Einfügung*“ (Metz 1968, 340).

Nun gibt es durchaus auch noch andere Kulturtechniken und Diskurse, die sich vom Erzählen kaum minder kategorisch unterscheiden, so dass sich die Frage stellt, warum ausgerechnet die Differenz von Spiel und Narration eine besondere Beachtung verdienen soll. Der Grund für die zunächst vielleicht befremdlich erscheinen mögende Auszeichnung dieses Verhältnisses liegt in jener bereits erwähnten Verbindung, die beide Diskurse im massenmedialen Repertoire der neunziger Jahre eingegangen sind, obwohl sich, wie ja gezeigt werden konnte, ihre diskursiven Logiken eigentlich systematisch ausschließen. Die offenbare Bereitschaft, sich auf derartige diskursive Brüche einzulassen, frappiert dabei durchaus und drängt nach Erklärung. Die zunehmende Autonomisierung von Actionsequenzen ist dabei noch ein relativ unproblematischer Aspekt, lässt er sich doch über eine Fortschreibung bekannter Muster hinlänglich erklären. Etwas schwieriger wird die Angelegenheit schon, wenn gegen die Irreversibilität des Erzählens verstoßen wird, indem ein ganzes Repertoire von Anschlusshandlungen offeriert und damit die Notwendigkeit des Erzählkonzepts ausgehebelt wird. Ähnlich gravierend wirken sich die generelle Aufgabe linearer Narrationsstrukturen und deren Substitution durch zirkuläre Verschränkungen aus. Auch irritiert eine nahezu beliebigen Addition von autonomen Sequenzen als Kompositionsprinzip die narrative Mechanik von Motivation und Aktion eminent: Die Narration löst sich in zufällig zusammengestellten Aktionen auf und gewinnt Nummerncharakter. Die generelle Verweigerung von Motivationsstrukturen etwa dadurch, dass dem Rezipienten – wie in *Funny Games* - auch noch die Wahl zwischen jenen von den Massenmedien zu Tode geschundenen Motivationsklischees gelassen wird, tangiert die Logik des Erzählens mindestens ebenso wie jene narrativen Brüche. Das Spiel mit den Strukturen des Erzählens ist mittlerweile offenbar auch für das massenmediale Repertoire freigegeben. Die Narrationsstruktur funktioniert dabei als ein Rätsel, das vom Rezipienten gelöst werden muss.

Diese diskursiven Interferenzen, die sich selbst in einem ästhetisch eher unambitionierten Narrationsgeschäft breit machen, riskieren dabei entschieden mehr als jene Actionmovies, bei denen man aufgrund einer erheblich ramponierten sinnlichen Wahrnehmungskapazität einfach nicht mehr so genau weiß, was denn nun eigentlich wem warum geschehen sein soll. Das Spektakel hat zumindest jene Eigenqualität gewonnen, die die ausstehende Einlösung des narrativen Versprechens vergessen macht. Sobald jedoch das Spektakuläre nicht mehr die Verstöße gegen die Logik der Narration deckt und die Verstöße selbst dasjenige sind, das Spektakularität erlangt, stellt sich die Frage nach dem Motiv für ein derart riskantes Spiel mit den Regeln der Narration.

Auf ästhetischem Terrain verwunderten solche Brüche kaum, sind sie doch als Ausweis ästhetischer Innovation bereits in den diversen Avantgarden bis zur Neige ausgeschlachtet worden. Insofern rannte im Kunstsystem Lola schon seit dem Beginn des letzten Jahrhunderts. Es handelt sich bei den narrativen Brüchen, die durch die Engführung von Spiel und Erzählung evoziert werden, jedoch um Brüche, die in einem ästhetisch gänzlich anspruchslosen Material implementiert werden. Und da stellt sich die Frage nach der Funktion. Mediales Material und d.h. eben durchaus auch massenmediale Erzählungen müssen sich auf einem medialen Markt durchsetzen. Das aber heißt, dass sie über so etwas wie kontrollierte Varianz verfügen müssen: Massenwirksame Erzählungen müssen sowohl Erwartungshaltungen, wie sie sich etwa in Genrekonventionen niederschlagen, einlösen als auch Unterschiede aufweisen, die in der Lage sind, sie auf dem Markt der Erzählungen kenntlich zu machen. Ohne diese Differenzqualität drohen Narrationen im massenmedialen Angebot schlicht unterzugehen. Insofern unterliegt das massenmediale Erzählen einem ständigen double bind: einem Differenzierungsgebot und einer gleichzeitigen Konformitätsforderung. Die Situation ließ sich über einen vergleichsweise langen Zeitraum durchaus erfolgreich ausbalancieren. Man konnte die jeweiligen Protagonisten einfach weiter, schneller oder riskanter rennen lassen. Doch irgendwann machen auch diese Unterschiede keinen Unterschied mehr und in dem Moment werden dann die narrativen Brüche zur Differenzproduktion herangezogen. Damit scheint jedoch jene kontrollierte Varianz außer Kontrolle geraten zu sein: Denn wenn aus Gründen der Differenzerzeugung das Funktionieren der Narration selbst riskiert wird, befindet man sich zumindest an den Grenzen des Systems narrativer Diskurse. Solange solche Grenzphänomene jedoch nur vereinzelt auftreten, sind sie an sich vergleichsweise unerheblich. Interessant wird es hingegen, wenn es sich nicht mehr um ein singuläres Phänomen, sondern um so etwas wie einen flächigen Prozess handelt und das scheint gegenwärtig der Fall zu sein.

Wenn der Zwang zur Unterscheidung von Narrationen auf dem medialen Massenmarkt zu derart vergleichsweise radikalen Eingriffen nötigt, die zumindest tendenziell die Elastizität des narrativen Diskurses überstrapazieren, dann müssen die Chancen zu alternativen Formen der Differenzproduktion als ziemlich gering veranschlagt werden. Dass die narrativen massenmedialen Genres weitgehend ausdifferenziert sind und dass die Konstruktion von Genrehybriden auch so ziemlich alle verfügbaren Kombinationen ausgewertet hat, dürfte mittlerweile vergleichsweise deutlich geworden sein, so dass die Integration von Spielelementen, also Elementen, die eigentlich nicht innerhalb des Systems der Narration zu

verarbeiten sind, eine Art Ultima Ratio und damit ein Ausdruck des systematischen Veraltens des Systems massenmedialen Erzählens ist.

Massenmediale Narrationen altern, wie sich bereits in ihrem Verhältnis zur Zeit andeutete, ziemlich schnell. Sofern Narrationen nicht ästhetisch stimulierten Interpretationsverfahren unterworfen werden, innerhalb derer sie sich aufgrund ihrer polyvalenten Struktur erheblich länger am Leben erhalten können, verschleißten sie bereits in der einmaligen Rezeption. Eine massenmediale Narration ist damit in der Regel verbraucht, sobald sie rezipiert wurde. Erzählungen sind daher nicht wiederholbar, ein Problem, mit dem sich jedes Remake auseinandersetzen musste. Der fortgesetzte Verbrauch sorgt zugleich für eine neuerliche Nachfrage nach Material und damit für das Ausreizen der Varianzpotentiale des Systems Narration. Wenn die Variationsmöglichkeiten sich jedoch erschöpfen, dann ruft das zwangsläufig Redundanz auf den Plan, die der narrative Diskurs nicht nur nicht verarbeiten kann, sondern die vor allem dazu führt, dass dem Gebot der Differenzproduktion nicht mehr nachgekommen werden kann, wodurch die Reproduktion des narrativen Systems zumindest in den gewohnten Bahnen infrage gestellt ist.

Die Integration von Spielelementen in Narrationen hält jedoch deren drohendes Veralten zumindest vorübergehend an. Sie bietet Chancen für auffällige Formen der Differenzzeugung und nichts ist auf dem Markt der Massenmedien erwünschter als eben eine solche Bindung von Aufmerksamkeit. Lola rennt also mehrfach und sie rennt jedes Mal anders und sie unterscheidet sich damit eben auch davon wie Lara oder Arnold rennen. Das Problem ist nur, dass der erhaltene narrative Rahmen die Konditionen des Veraltens dieser spezifischen Strukturen im Dispositiv Erzählung angibt und d.h., dass Spielelemente in Narrationen genauso schnell altern wie die Narrationen selbst. Spiele veralten demgegenüber systematisch anders als Narrationen. So steht etwa ihrer Wiederholung⁹ nichts entgegen, sofern sie nur in der Performanz hinreichend Varianz generieren können. Werden jedoch Spielelemente in Narrationen implementiert, dann transferieren diese Spielelemente ihre relative Resistenz gegenüber der Zeit nicht in den Raum der Narration, d.h., die Erzählung erwirbt durch eine Integration von Spielelementen keine dem Spiel vergleichbare Beständigkeit. Lola kann eben nur einmal so rennen, wie Tykwer sie hat rennen lassen. Hinzu

⁹ Die Narrativierung von Spielen – etwa bei Adventuregames – begrenzt strategisch deren Variationsmöglichkeiten und führt damit quasi zu einem künstlichen Veralten des Spielmaterials. Das ist nicht zuletzt für die Spieleindustrie relevant, die von der Substitution von Spielmaterial lebt. Sobald der Substitutionsbedarf nicht allein durch eine Verbesserung der graphischen Oberfläche also sekundärer

kommt, dass eine solche spielerische Intervention in narrative Strukturen selbst irreversibel ist und sich damit quasi der Logik des narrativen Rahmens anpasst: Solange es sich bei den geschilderten Strukturveränderungen nicht um einen narrativen Betriebsunfall handelt – und dafür spricht nicht zuletzt die Hartnäckigkeit ihres Auftretens -, dann setzen sie zwangsläufig voraus, dass massenmediales Erzählen entlang konventioneller Parameter obsolet zu werden droht. Es mag dann durchaus noch mit einiger Anstrengung kurzfristig zu reanimieren sein oder aber die Konditionen für die für den medialen Markt erforderliche Varianz werden herabgesetzt, so dass eine Art narratives Notfallprogramm, ein quasi abgesicherter Erzählmodus gefahren werden kann. Dennoch droht sich mit der Integration von Spielelementen zumindest strukturell etwas zu verschieben. Lola rennt also nicht nur um Manni, sondern eben auch um das Erzählen zu retten und man fragt sich, wann ihr die Puste oder den Autoren die strukturelle Phantasie ausgehen wird.

Literaturverzeichnis:

- Campbell, Joseph (1949): Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt a. M. 1999.
- Caillois, Roger (1958): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München u. Wien.
- Huizinga, Johan (1938): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg 1956.
- Kant, Immanuel (1781): Kritik der reinen Vernunft. 1 u. 2, Werkausgabe Bd. III u Bd. IV hrsg. v. W. Weischedel, 4. Aufl. Frankfurt a. M. 1980.
- Krakauer, Siegfried (1960): Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. 2. Aufl. Frankfurt a. M. 1993.
- Metz, Christian (1968): Probleme der Denotation im Spielfilm (1968). In: Albersmeier, Franz-Josef [Hrsg.]: Texte zur Theorie des Films. Stuttgart 1990, S. 324-373.
- Schiller, Friedrich (1795): Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen. Stuttgart 1979.
- Vogler, Christopher (1998): Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. 2., aktualisierte u. erw. Aufl. Frankfurt a. M. 1998.