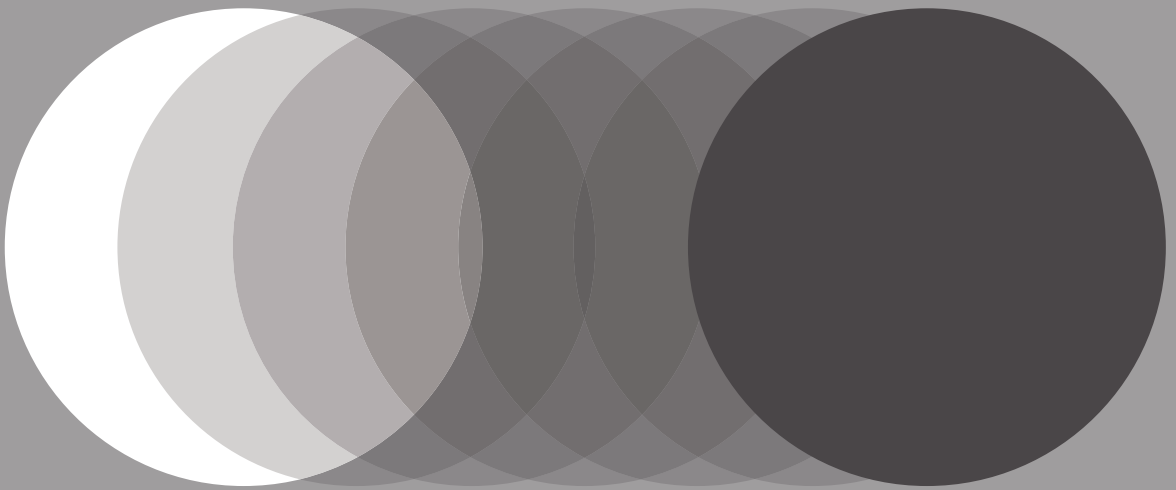


Marc Herold

Wirklichkeitsmodelle und Postfaktizität

Zum Zustand des Realen
in den Medienwissenschaften



Reihe Medienwissenschaften Band 21

universi
UNIVERSITÄTSVERLAG SIEGEN

Marc Herold

Wirklichkeitsmodelle und Postfaktizität

Reihe Medienwissenschaften | Band 21

Marc Herold

Wirklichkeitsmodelle und Postfaktizität

Zum Zustand des Realen
in den Medienwissenschaften

Die vorliegende Arbeit wurde als Dissertation zur Erlangung
eines Doktors der Medienwissenschaft (Dr. phil.) von der
Philosophischen Fakultät der Universität Siegen angenommen.
Betreuer: Prof. Dr. Rainer Leschke
Tag der mündlichen Prüfung: 28. Januar 2022

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

Impressum

Umschlag:
Jenny Hoffmann

Druck und Bindung:
UniPrint, Universität Siegen

Siegen 2023: *universi* – Universitätsverlag Siegen
www.uni-siegen.de/universi

ISBN 978-3-96182-142-6

doi.org/10.25819/ubsi/10334

Die Publikation erscheint unter der
Creative Commons Lizenz CC-BY-SA



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Postfaktizität – Zur medienepistemologischen Rekonstruktion des Begriffs	9
2.1 Zur Problematik von Post-Diagnosen	13
2.2 Annäherungen (I): Faktizität – Postfaktizität	16
2.3 Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose als erkenntnistheoretischer Zweifel	20
2.3.1 Das Täuschermotiv als kulturgeschichtliches Narrativ	21
2.3.2 Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose als epistemologische Kategorie	26
2.3.3 Zum dramaturgischen Aufbau der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose	27
2.4 Diskursanalyse	29
2.4.1 Diskurs und Diskursanalyse	30
2.4.2 Diskursanalytisches Kombinationsmodell	31
2.4.3 Materialkorpus	33
2.4.4 Ergebnisse der Diskursanalyse	35
2.4.4.1 Voranmerkungen	35
2.4.4.2 Die Thesen	36
2.4.4.2.1 Die diagnostische Setzung	36
2.4.4.2.2 Die Differenzthese	37
2.4.4.2.3 Die Emotionalisierungsthese	38
2.4.4.2.4 Der Faktenbegriff	39
2.4.4.2.5 Die Inszenierungs-/Medienthese	42
2.4.4.2.6 Lösungsansätze	46
2.4.4.2.7 Die Manipulationsthese	49
2.4.4.2.8 Die Realitäts-/Wirklichkeitsthese	52
2.4.4.2.9 Die Resonanz-/Aufmerksamkeitsthese	54
2.4.4.2.10 Die Relativismusthese	55
2.4.4.2.11 Der Wahrheitsbegriff	56
2.5 Zusammenfassung der Ergebnisse und Hypothese der Studie	57
2.5.1 Annäherungen (II): Faktizität – Postfaktizität – Medialität	57
2.5.2 Das postfaktische Medienfiktionalisierungsmodell	60
2.5.3 Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose als Problemstellung einer zeitgenössischen Medienepistemologie	61

3. Medien-Realitäten: Wirklichkeit und Medienkulturwirklichkeit	65
3.1 Zur theoriegeschichtlichen Einordnung der Medienepistemologie	67
3.1.1 Von Platon bis Nietzsche: Epistemologische Stationen eines fiktionfixierten Wirklichkeitsmodells	68
3.1.2 Verlust der Referenz – Imperativ des Scheins: Zum panfiktionalen Charakter postmoderner Epistemologien	76
3.1.2.1 Der Strukturalismus	76
3.1.2.2 Der Poststrukturalismus	78
3.1.2.3 Der Konstruktivismus	80
3.1.3 Übergang: Von der postmodernen Epistemologie zur Medienepistemologie	83
3.2 Medien, Wirklichkeit, Erkenntnis: Paradigmen der Medienepistemologie	84
3.2.1 Jean Baudrillard: Simulation, Totalillusion, Panmedialität	86
3.2.1.1 Postfaktisches Simulieren: Zur Aktualität von Baudrillards Simulationstheorie	90
3.2.2 Medienepistemologie und Medienmanipulationen	93
3.2.2.1 Hans Magnus Enzensberger: Medienmanipulation als politisches Produktionsmittel	95
3.2.2.2 Norbert Bolz: Medienwirklichkeit und der Imperativ des (virtuellen) Scheins	99
3.2.2.3 Rudolf Maresch: Nomadisierendes Medienwirklichkeitsmodell	104
3.3 Medienkultur und Medienkulturwirklichkeit	108
3.3.1 Verortungen: Regionale Epistemologie und Medienkulturwirklichkeit	112
3.3.1.1 Wirklichkeit als regional-epistemologische Setzung	115
3.3.2 Medienkulturwirklichkeit. Ein philosophisch-anthropologischer Versuch	116
3.3.2.1 Von der Natur zur Kultur	117
3.3.2.2 Von der Kultur zur Medienkultur	121
3.3.2.3 Was wir wissen können...: Von der Medienkultur zur Medienkulturwirklichkeit	125
4. Zur Konstruktion eines kompositionellen Medienkulturwirklichkeitsmodells	135
4.1 Differenztheoretische Strukturanalogie: Medienkulturwirklichkeit – Medientextsystem	138
4.2 Versuch einer medienarchäologischen Genealogie wirklichkeitskonstitutiver Differenzvorstellungen	142
4.2.1 Die autonomistische Differenzvorstellung der Moderne	143
4.2.2 Die erodierende Differenzvorstellung der Postmoderne	146
4.2.3 Postfaktizität als radikalisierte Postmodernevorstellung	152
4.2.4 Die kompositionelle Differenzvorstellung einer Post-Postmoderne	157
4.3 Zum Aufbau eines kompositionellen Signalanalysemodells	158
4.3.1 Fiktionalität und Faktizität – eine Arbeitsdefinition	160

4.3.1.1 Medienimmanenter Realismus	162
4.3.2 Zur historischen Genese der Differenz Fakt/Fiktion.....	163
4.3.3 Transmediale und intermediale Fiktionalitätstheorien.....	166
4.3.4 Fiktionssignale und Faktensignale	167
4.3.5 Medienübergreifende Signalanalysemodelle	169
4.3.6 Die Authentizitätsfiktion als signalanalytisches Paradoxon	173
4.3.7 Fiktions- und Faktenkonventionen	174
4.3.8 Abgrenzung: Kompositstruktur vs. Kompositionalismus	176
4.3.9 Das kompositionelle Differenzprinzip	178
4.3.10 Zum Entwurf eines medienübergreifenden kompositionellen Signalanalyse- modells.....	180
4.3.11 Zur Anwendung eines kompositionellen Signalanalysemodells	184
4.3.11.1 Fallbeispiel 1	185
4.3.11.2 Fallbeispiel 2.....	191
4.3.11.3 Abschließende Bemerkungen	197
5. Zur Sammlung werkspezifischer Anteile eines kompositionellen Signalanalyse- modells	201
5.1 Paratextuelle Merkmale	201
5.1.1 Gattungs-/Genrehinweis.....	202
5.1.1.1 Der Spielfilm	204
5.1.1.2 Der Dokumentarfilm.....	205
5.1.1.3 Der pseudodokumentarische Spielfilm.....	206
5.1.2 Promomaterial	207
5.1.2.1 Promomaterial als Beleg für historische Authentizität.....	208
5.1.2.2 Promomaterial als authentizitätssteigernder Faktor fiktionaler Inhalte	209
5.2 Narrative Form	211
5.2.1 Dramaturgischer Aufbau.....	212
5.2.1.1 Ereignisdarstellung: Erfundene und tatsächliche Ereignisse	212
5.2.1.1.1 Forcierte Authentizität in pseudodokumentarischen Formaten	213
5.2.1.2 Raumkonzepte.....	214
5.2.1.2.1 Wirklichkeitsräume	214
5.2.1.2.1.1 Reale und animierte Räume.....	215
5.2.1.2.1.2 Kongruenz reeller und virtueller Raumreferenzen in synthetischen Raum- konzepten	216
5.2.1.2.2 Handlungsräume	217
5.2.1.2.2.1 Fiktionale und faktuale Handlungsräume.....	218

5.2.1.2.2 Selbstthematization faktualer Handlungsräume in pseudodokumentarischen Erzählungen.....	219
5.2.1.2.3 Architektonischer Raum	222
5.2.1.2.3.1 Architektonische Mischformen	222
5.2.1.3 Zeitkonstruktionen im audiovisuellen Erzählen	225
5.2.1.3.1 Zeitformale Verkürzungen im Spielfilm	226
5.2.1.3.2 Echtzeitkonvention des Dokumentarischen	227
5.2.1.3.3 Forcierte Linearität filmischer Montage im Spielfilm	227
5.2.2 Figuren.....	228
5.2.2.1 Materielle Erscheinung	230
5.2.2.1.1 Figurative Hybridkonstruktionen.....	231
5.2.2.2 Figurenensembles	235
5.2.2.2.1 Einsatz extradiegetischer Figurenensembles in pseudodokumentarischen und fiktionalen Erzählungen	237
5.2.2.3 Schauspiel und Darstellen.....	240
5.2.2.3.1 Laiendarstellung zur Authentizitätssteigerung im Spielfilm.....	241
5.2.2.3.2 Das Durchbrechen der vierten Wand als realitätsinduzierender Akt	242
5.2.2.3.3 Der metareflexive Schauspieler	243
5.3 Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung.....	245
5.3.1 Materialität des Filmbildes	245
5.3.1.1 Farbdramaturgie	248
5.3.1.1.1 Monochrome Kolorierung als Indikator für historische Authentizität.....	249
5.3.1.1.2 Nachträgliche Kolorierung als rezeptionsästhetisches Irritationsmoment	251
5.3.1.2 Kameraobjektiv	253
5.3.1.2.1 Videografische ‚Amateurlooks‘ zur Authentizitäts-steigerung.....	253
5.3.1.3 Bildeffekte	254
5.3.1.3.1 Natürliche und künstliche Texturen.....	255
5.3.1.3.2 Hyperrealistische Texturen.....	256
5.3.2 Soundgestaltung.....	259
5.3.2.1 Realistische und irrealer Tonkonventionen	260
5.3.2.2 Hyperrealistische Sounds	261
6. Schluss	263
Literaturverzeichnis	268

Internetquellen	283
Film- und Serienverzeichnis	284
Spieleverzeichnis	290
Musikverzeichnis	291
Abbildungsverzeichnis	291
Anhang: Filmanalyseprotokolle	292

1. Einleitung

„In a world that really has been turned on its head, truth is a moment of falsehood.”

(Guy Debord 1967¹)

Spätestens mit der Postmoderne sind die Grenzen, die Fiktionalität von Nicht-Fiktionalität trennten, in Bewegung geraten. Seitdem können, auch und gerade in medienkulturellen Kontexten, Aushandlungsprozesse beobachtet werden, die das Verhältnis zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Gegenständen offenhalten. Eine eindeutige Positionierung ist in vielen Fällen gar nicht mehr möglich. Auch und gerade unter dem ständigen Eindruck von Fake-News, alternativen Fakten und gefühlten Wahrheiten, die gegenwärtig unter dem Stichwort eines ‚postfaktischen Zeitalters‘ verhandelt werden, verschärft sich das Problem. Die Unterscheidbarkeit von fiktionaler und nicht-fiktionaler Rede kommt bei den ständigen Diskussionen fast vollständig zum Erliegen. Sogar auf der epistemologischen Ebene wird die Diskussion mittlerweile ausgetragen. Der Wahrheitsbegriff wird von den ständigen Fake-News-Attacken populistischer Agitatoren zunehmend ausgehöhlt. Vormalig unhaltbare Positionen gewinnen so im gesellschaftspolitischen Klima an Einfluss. Dabei erhalten vor allem die Behauptungen Gehör, die möglichst effektiv in Szene gesetzt werden. Im Grunde wird unter ‚postfaktischen Bedingungen‘ die sophistische Vorstellung rehabilitiert, nach der derjenige, der am besten spricht auch den größten Einfluss bei seinen Zuhörern generiert. Die Resonanz politischer Akteure richtet sich heute, so scheint es, nach dem Grad inszenatorischer Extravaganzen und nicht mehr nach dem Muster faktengestützter, d.h. wissenschaftlicher Evidenzen.

Umgekehrt wird Faktenlieferanten wie den wissenschaftlichen Akademien und dem Qualitätsjournalismus immer weniger Vertrauen geschenkt. Der Wunsch nach einer zeitstabilen und unwiderlegbaren Wissenschaftlichkeit hat längst einem radikalen Misstrauen Platz gemacht. In diesem Zusammenhang ist etwa die Rede vom ‚Wissenschaftskitsch‘, mit dem die Position des Science of March verächtlich gemacht werden soll. Für diesen von den wissenschaftlichen Akademien initiierten Protestmarsch gibt es zu Fakten keine Alternative.² Die Gegner jener objektiven Faktenfraktion stemmen sich, wen wundert’s, mit aller Macht gegen diese Argumentation. Dabei bedient man sich v.a. einer agonistischen Präsentationslogik: Nicht mit der nüchternen Darstellung starker Argumente wird ins Feld gezogen, sondern mit der lautpolternden Wiedergabe populärer, und d.h. im heutigen Fachjargon, ‚gefühlter‘ Wahrheiten. Sentiment und wissenschaftliche Korrektheit stehen heute, so scheint es, im ständigen Widerspruch.

Was gegenwärtig unter dem Eindruck eines postfaktischen Zeitalters diskutiert wird, ist nichts anderes als die Radikalisierung einer längst bekannten Position: Das Postfaktische rehabilitiert die referenzfeindliche Position der Postmoderne, die die fiktionale und die

¹ Debord, Guy (1967): The Society of the Spectacle. In: Mirzoeff, Nicholas (Hg.): The Visual Culture Reader. 2. Aufl. London 2002, S. 143.

² Der Begriff wurde durch den Soziologen Armin Nassehi geprägt. Vgl. Nassehi, Armin: Die Rolle der Wissenschaften in der modernen Welt. Beiträge zur Hochschulpolitik 2/2017. Bonn 2017. Online unter: https://www.hrk.de/fileadmin/redaktion/hrk/02-Dokumente/02-10-Publikationsdatenbank/Beitr-2017-02_Nassehi_Die_Rolle_der_Wissenschaften_in_der_modernen_Welt.pdf, S. 6.

nicht-fiktionale Rede irreduzibel ineinanderfließen sah. Nach dieser differenzlogischen Vorstellung kann es keine zuverlässigen Merkmale zur Unterscheidung beider Sphären geben. Die absurde Behauptung oder der ‚alternative Fakt‘ gewinnt immer häufiger den Vorrang gegenüber der auf Tatsachen basierenden Rede. Eine Haltung, die die Fiktion gegenüber dem Faktischen vorzieht, stellt in gewisser Weise die negative Deutung des in der Postmoderne angenommenen Erosionszustandes dar.³ Sie bedeutet eine moralisierende und gefahrbringende, weil exkludierende Operation.

Der Mensch musste mit derlei Ambivalenzen schon immer umgehen. Tatsächlich waren die fiktionale Rede und die nicht-fiktionale Rede nie ganz trennscharf voneinander zu unterscheiden. Im Gegenteil, gegenseitige Wechselwirkungen haben den Bewertungszustand schon immer offengehalten. In faktualen Darstellungen findet man für gewöhnlich fiktionale Anteile, während umgekehrt der fiktionale Gegenstand immer auch faktuale Anteile enthalten kann. Gerade mit Blick auf das heutige Medienangebot wird klar, wie fließend die Grenzen zwischen den beiden Formen wirklich sind. Es gibt keine Dokumentationen ohne die Spuren dramaturgischer Interventionen; und es gibt auch kaum einen fiktionalen Text, der frei von faktualen Angelegenheiten ist. Man müsste meinen, dass diese allzu evidente Einsicht längst zur massentragfähigen Tatsache avanciert ist – aber das Gegenteil ist der Fall: Die gegenwärtige Hysterie um das Postfaktische und dessen katastrophischer Diagnose vom Wirklichkeitszerfall, lässt die alten Wunden wieder aufklaffen. Mit voller Wucht wird das bekannte Entscheidungsproblem, welche Position denn nun absolute Geltung beansprucht, wieder auf der gesellschaftlichen Bühne ausgetragen.

Dabei verunsichern v.a. die von politischen Agitatoren gesetzten Behauptungen das Publikum. Sie untergraben durch geschickt gesetzte, epistemologische Spitzfindigkeiten das Vertrauen in Grundpfeiler des alltäglichen Wissens. So hat die ehemalige Beraterin Donald Trumps, Kellyanne Conway, den Terminus ‚alternative Fakten‘ (alternative facts) geprägt, mit dem vermeintliche Falschaussagen legitimiert werden sollen. Als Beispiel kann man den Fall um die Fotografien nennen, die das anwesende Publikum zur Amtseinführung Donald Trumps am 20. Januar 2017 zeigen. Die Fotografien bezeugen demnach nicht, wie der damalige Pressesekretär des Weißen Hauses, Sean Spicer, behauptet, dass weniger Besucher anwesend waren als zur Amtseinführung Barack Obamas acht Jahre zuvor, sondern aufgrund perspektivischer Umstände weit mehr.⁴ Aussagen wie diese, die einerseits die Autorität des dokumentarischen Dispositivs in Frage stellen als auch die auf logischen Tatsachen basierende Wissensorganisation eines vernünftigen Subjekts, höhlen den Wahrheitsbegriff allmählich aus. Daraus aber gleich das Ende der Wirklichkeit zu schlussfolgern, geht dann aber doch zu weit. Auch sind derlei apokalyptische Zustandsdiagnosen nicht neu. Neu am ‚postfaktischen Denken‘ ist allenfalls die Radikalität, mit der seine Bekenner gegen jede szientistische Ordnung ins Feld ziehen.

³ Das in dieser Studie vorgelegte Beschreibungsmodell legt eine nomadisierte Auffassung an den Tag, weil sie keine moralisierenden Lehren aus der beobachteten Differenzeinbnung zieht und das Ineinanderschieben fiktionaler und non-fiktionaler Anteile als kulturhistorische Gegebenheit hinnimmt.

⁴ Vgl. D’Ancona, Matthew: Ten alternative facts for the post truth world, <https://www.theguardian.com/books/2017/may/12/post-truth-worst-of-best-donald-trump-sean-spicer-kellyanne-conway>, 12.05.2017.

Dämonisierende Wirklichkeitszustandsdiagnosen helfen niemandem weiter; das haben sie noch nie. Sie gehen an der eigentlichen Wirklichkeit meilenweit vorbei. Differenzauflösungen, die ein Ineinanderschieben fiktionaler und faktualer Aspekte befürchten lassen, lassen den frommen Wunsch nach einer streng dualistischen Differenzordnung aufkeimen. Aber eine solche Vorstellung ist nicht mehr zu halten. Das war sie eigentlich auch schon nicht mehr in der Postmoderne, nur hat es diese versäumt, eine vernünftige Beschreibungssprache vorzulegen. Um also jener dichotom gedachten Gegnerschaft entgegenzutreten, sollte man sich um ein Wirklichkeitskonzept bemühen, das die Ambivalenzen zusammendenkt. Die Sphären fließen längst ineinander. Das Differenzpaar Fiktion und Fakt kann heute allenfalls als theoretische Größe dienen, mit der man das als Kontinuum zu denkende Spektrum, auf dem auch Wirklichkeit angesiedelt werden muss, strukturieren kann. Das heißt Wirklichkeitszustände kann man immer ‚irgendwo‘ dazwischen verorten, genauso wie Medientexte, deren kompositioneller Aufbau als Beschreibung für Wirklichkeitszustände herangezogen werden soll.

Beim Aufsetzen einer solchen Beschreibungssprache geht es stets um gegenseitige Abhängigkeiten und Integrationen. Die Integration besteht in der Annahme eines komplexen und sich gegenseitig ergänzenden Mischverhältnisses fiktionaler und faktualer Anteile. D.h. es wird davon ausgegangen, dass Wirklichkeitszustände gemäß ihrer synthetischen Mischform als *Kompositgebilde* zu verstehen sind. Wirklichkeit als Kompositgegenstand zu denken, bedeutet, dass man das immer komplexer ausfallende Mischverhältnis fiktionaler und faktualer Anteile zusammendenken muss. Ein solches inklusives Denken wird aber erst möglich, wenn eine strukturelle Kopplung von Wirklichkeits- und Medientextsystem angenommen wird. Und hier kommen die Medienwissenschaften ins Spiel: Mithilfe eines neu aufgesetzten medienerkenntnistheoretischen Konzepts, das weiter unten als Medienkulturwirklichkeit (MKW) bezeichnet ist, wird eine theoretische Analogie zwischen beiden Sphären hergestellt. Durch diese Synchronisation kann schließlich angenommen werden, dass für das Wirklichkeitssystem dieselben beschreibungsspezifischen Bedingungen wie im Mediensystem bestehen müssen.

Dieser Studie liegt eine einfache, medienwissenschaftliche Grundthese zugrunde: Der strukturelle Aufbau aller Medientexte ist kompositionell organisiert! Der Blick auf gegenwärtige Medientexte lässt auch einfach kein anderes Urteil zu: Medientexte lassen, und das nicht erst seit gestern, eine Verschmelzung fiktionaler und faktualer Werkanteile erkennen, die eine eindeutige Klassifikation quasi unmöglich machen. Mischformen sind an der Tagesordnung. Medientexte sind somit immer Träger gleich zweier Eigenschaften, dem Fiktionalen wie dem Faktualen. Das heißt umgekehrt aber auch: Einen rein fiktionalen Text kann es gar nicht geben, genauso wenig existieren rein faktuale Textformationen. Mit Blick auf das gegenwärtige Medienangebot macht daher schon der Begriff der Fiktion Schwierigkeiten. In den Zuordnungsbereich fiktionaler Medientexte fallen heterogene Hybridformen wie der pseudodokumentarische Spielfilm oder der autobiografische Roman. Umgekehrt ist aber auch das faktengestützte Darstellen zu problematisieren: Existiert ein wertneutrales

Abbilden überhaupt? Oder sind nicht alle tatsächengestützten Darstellungen zumindest zum Teil auch inszeniert?⁵

Mit den medienkulturellen Entwicklungen der letzten Jahrzehnte ist es zu einer gestiegenen Anzahl von Hybridformen gekommen. Gegenwärtige Medientexte kann man kaum angemessen über die binäroperierende Zuordnungsgröße fiktional/faktual beschreiben. Bei einer Miniserie wie TIGER KING (USA 2020), die von Netflix als Dokumentation ausgegeben wird, verschwimmen etwa die Grenzen von Fiktionalität und Faktizität mit jeder Episode. Die teils maßlos überzeichneten Figuren sind einer aus dem Leben gegriffenen ‚Thriller-Handlung‘ unterstellt, die die Echtheit des Ganzen zumindest anzweifeln lässt. Umgekehrt weist die Serie eine Vielzahl dokumentarischer Darstellungskonventionen aus⁶, die die fiktional wirkenden Werkeigenschaften nach faktualen Gesichtspunkten ordnet. Die Serie kann man somit keinem der Pole Spielfilm/Dokumentation eindeutig zuordnen. Das Verhältnis von Inszenierung und Echtheit bzw. Fake und Wahrheit bleibt stets im Unklaren. Die Medienanalyse ist schon länger darum bemüht, ein geeignetes Analyseinstrument vorzulegen, mit dem die Unschärfen und Ambivalenzen von Mischtexten in den Griff zu bekommen sind.⁷ Zu einem brauchbaren Modell ist es aber bis heute nicht gekommen.

Diese Aufgabe übernimmt diese Studie. Sie legt ein auf heutige Mischtexte abgestimmtes Analysetool vor (kompositionelles Signalanalysemodell). Damit wird v.a. der in den Medienwissenschaften häufig angenommenen oszillierenden Lesart von hybriden Medienformen Rechnung getragen. Da Medientexte kompositionell strukturiert sind, ist das Modell nach ebendiesen Differenzmaßstäben gestaltet. Dadurch wird es möglich, selbst komplexeste Mischverhältnisse in Medientexte differenziert miteinander abzuwägen. Das Modell hilft somit bei der klareren Bewertung der Fiktionalitäts- bzw. Faktizitätszustände bei Medientexten. Außerdem fordert es etablierte Fiktionstheorien auf, ihre beschreibungsspezifischen Prämissen zu hinterfragen. Im besten Fall spornt das kompositionelle Beschreibungsmodell die Genese differenzierter Analysen an, die dem Hybridcharakter heutiger Medientexte („Inbetween-Formen“) auch wirklich gerecht werden.

Oben wurde angedeutet, dass eine strukturelle Ähnlichkeit zwischen Wirklichkeits- und Mediensystem besteht. Erst aber mit der Annahme einer Medienkulturwirklichkeit kann diese konkret angenommen werden. Methodisch wird sich dazu eines medienepistemologischen Analogieschlussverfahrens bedient⁸, mit dessen Hilfe die strukturelle Äquivalenz beider Bereiche hergestellt wird. Wer Wirklichkeit als eine solche Medienkulturwirklichkeit denkt, muss sich klar machen, dass medienspezifische Strukturen auch auf den Wirklichkeitsbegriff übertragen werden müssen. Merkmale wie eine kompositionelle Differenzord-

⁵ Die in den Filmwissenschaften der 1980er Jahre diskutierte ‚Krise des Dokumentarischen‘ bestätigt die Annahme, da man sich dort ebenfalls schon kritisch mit den Überschneidungen von Spiel- und Dokumentarfilm auseinandersetzte. Vgl. Nichols, Bill: *Blurred Boundaries. Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington 1994.

⁶ Der Begriff des Dokumentarischen wird weiter unten als medienbezogener Effekt herausgestellt, um ihn nachfolgend auf einer tieferehenden Konstruktionsebene zu behandeln.

⁷ Vgl. Thon, Jan-Noël: *Fiktionalität in Film- und Medienwissenschaft*. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2014, S. 454.

⁸ Um den Analogieschluss theoretisch zu verhärten, wird ein exakt darauf zugeschnittenes medienepistemologisches Kulturmodell (Medienkulturwirklichkeit) erarbeitet. Der angesprochene differenzlogische Transfer-schluss basiert auf der Annahme einer strukturellen Homogenität zwischen Wirklichkeits- und Mediensystem.

nung werden dann auch für die Wirklichkeit geltend gemacht. Und hier kommt das eben beschriebene medienanalytische Verfahren zum Tragen: Es beobachtet und beschreibt die an Medientexten manifestierte kompositionelle Differenzordnung. Folglich bekommt es die dem Mediensystem entnommene *kompositionell organisierte Beschreibungssprache* zu fassen, dass der Beschreibungssprache der Wirklichkeit zum Vorbild dient.

Im Ganzen löst das hier vorgestellte Modell die Probleme strikt binär operierender Wirklichkeitsvorstellungen auf, indem es Wirklichkeit als ein zwischen zwei regulativen Parametern (Fakt/Fiktion) zirkulierendes Kontinuum beschreibt. Mithilfe des Kompositbegriffs kann eine differenzlogische Mittelposition behauptet werden, mit der die differenztheoretische Grenze Fakt/Fiktion verteidigt wird. Eine solche Bestimmung lässt die Annahme zu, dass Medientexte respektive Wirklichkeit aus einer Mischung fiktionaler und faktualer Anteilen bestehen. Damit kann nicht mehr behauptet werden, dass Medientexte oder Wirklichkeitsanteile einem endgültigen Fixpunkt zugerechnet werden. Die Bewertung wird bewusst offengehalten. Es kommt zu einer weitaus differenzierteren Position, die jede exkludierende Funktion tilgt. Medientexte und Wirklichkeit als *Kontinua* mit graduell verlaufenden Grenzen zu verstehen, birgt den Vorteil, normativ-moralisierenden und ontologisch argumentierenden Wirklichkeitszustandszuschreibungen, einen Riegel vorzuschieben. Das Modell macht es ferner möglich, zu einer *eindeutigeren* Position⁹ bei der Bewertung von Medientexten und Wirklichkeitsanteilen zu kommen, ohne dass man gleich einem moralisierenden Generalurteil erliegt.

Um der skizzierten Aufgabenstellung gerecht zu werden, soll ausgehend von der postfaktischen Wirklichkeitsverfalldiagnose der Begriff des Postfaktischen wie auch die an ihn gekoppelte differenztheoretische Diskussion herausgearbeitet werden (Kap. 2.1 – 2.3). Die Rekonstruktion der semantischen Dimensionen des Begriffs erfolgt mithilfe einer dem Begriffsgegenstand entsprechenden diskursanalytischen Methodik (Kap. 2.4). Durch die im Laufe der letzten Jahre immer weiter gestiegene gesellschaftspolitische Aufladung des Begriffs hat sich ein Bedürfnis nach der theoretischen Ergründung entwickelt. Diese kann und will diese Studie aber nur bedingt vornehmen. Die Arbeit ist allein an den epistemologischen Dimensionen und den damit zusammenhängenden Randbereichen des Begriffs interessiert. Die aus den Ergebnissen der Diskursanalyse entwickelte medienerkenntnistheoretische Hypothese (Kap. 2.5) dient als Startpunkt für das weitere Nachdenken der postfaktischen Wirklichkeitszustände.

In der Folge wird die Konstruktion eines kompositionell organisierten, medienwirklichkeitsbezogenen Beschreibungsmodells durchgeführt (Kap. 3). Da das Aufstellen eines solchen Modells auf einer Reihe medienerkenntnistheoretischer Voraussetzungen beruht, wird es innerhalb des medienepistemologischen Forschungsfeldes verortet. Mithilfe einer abrißartigen Übersicht der wesentlichen Stationen einer allgemeinen Erkenntnistheorie wird die theoriegeschichtliche Einordnung der Medienepistemologie vorgenommen (Kap. 3.1). Dabei stellen vor allem die Positionen des Poststrukturalismus und des Konstruktivismus re-

⁹ Die gewählte Sprachform (Komparativ) ist in diesem Zusammenhang entscheidend. Endgültige Festsetzungen (Superlativ) werden von dem Modell kategorisch abgelehnt. Es kann immer nur Annäherungen an jene vorher definierten Fixpunkte (Fiktion/Fakt) geben. Erreicht werden können sie aber nie. Medientexte und Wirklichkeitszustände sind somit immer in einer Art Schwebezustand zu verorten. Eine solche Verortung lässt Entscheidungen flexibler werden und beugt moralisierenden Verhärtungen vor.

levante theoretische Voraussetzungen für das zu erarbeitende Wirklichkeitsmodell dar. Ausgehend von den erkenntnistheoretischen Positionen, die die Postmoderne bekleidet, werden die für das Modell relevanten Medienwirklichkeitstheorien der 1980er und 1990er Jahre kritisch untersucht (Kap. 3.2).

Danach geht es um die Aufsetzung des eigentlichen Medienwirklichkeitsmodells (Kap. 3.3). Die differenzlogische Transferleistung beruht ja auf der Behauptung, dass eine strukturelle Äquivalenz zwischen der differenzlogischen Ordnung des Medientextsystems und dem Wirklichkeitssystem besteht. Es braucht daher ein medienepistemologisch gewendetes Wirklichkeitsbeschreibungsmodell, mit dem die These theoretisch vollzogen werden kann. Wirklichkeit soll aus diesem Grund als *Medienkulturwirklichkeit* verstanden und konstruiert werden. Das hier vorgelegte Wirklichkeitskonzept wird dazu um den historisch-prozessualen Faktor der Medienkultur erweitert. Eine solche Modifikation verspricht eine Aufwertung der (medien-)theoretischen Tiefenverlagerung des Modells. Sie ist außerdem notwendig, um den differenzlogischen Analogieschluss der Studie vorzunehmen, denn erst mit dieser Konstruktion wird es möglich, die kompositionell organisierte Differenzordnung des Medientextsystems strukturanalog auf die Wirklichkeit zu übertragen.

Die methodische Voraussetzung für den Analogieschluss stellt das *kompositionelle Medienanalysemodell* dar (Kap. 4). Dieses nimmt die für Medientexte angenommene Kontinuumsstruktur mithilfe eines speziell entwickelten Signalanalyseverfahrens auf. Medientexte werden als Kontinua begriffen, die stets zwischen zwei regulativen Prinzipien (Fiktionalität/Faktizität) oszillieren. Sie stellen somit Verbünde fiktionaler und non-fiktionaler Werkanteile dar. Diese Mischzustände kann man hierarchisch ordnen und damit zu einem differenzierteren Gesamturteil kommen.

Das Modell beruht auf einer Reihe begrifflicher Prämissen, die zunächst abgeklärt werden müssen (Kap. 4.3). In diesem Zusammenhang kommt es auch zur Ausgestaltung des Analysetools. Nach der (theoretischen) Rekonstruktion soll das kompositionelle Analysebeschreibungsmodell an zwei Fallbeispielen zur konkreten Anwendung gebracht werden (Kap. 4.3.11). Die Analyse soll dem Analyseanwender helfen, die verschiedenen Werkanteile besser zu deuten und die notwendigen hierarchischen Klärungsverhältnisse vorzunehmen. Abgeschlossen wird der medienanalytische Teil der Studie mit der Bereitstellung eines umfänglichen Kategorienkatalogs (Kap. 5). Dieser gibt Einblick in die zentralen medientextuellen Werkeigenschaften und wie mit ihnen aus Sicht der kompositionellen Analyseperspektive umzugehen ist.

Das Fazit (Kap. 6) ordnet die Ergebnisse und gibt einen Ausblick auf die verschiedenen Anwendungsbereiche des Modells. Die kompositionelle Beschreibungssprache wird dort außerdem als ein zukünftiges Denken herausgestellt, mit dessen Hilfe unklare Bewertungsverhältnisse geklärt werden können. Insbesondere dichotom operierende Beschreibungssysteme können damit aufgelöst werden. Dabei gilt: Einsilbige Annahmen führen zu Ausschlüssen und gegenseitigen Dämonisierungen. Im akademischen Widerspruch von Neuer Realismus und Konstruktivismus tritt diese Vorstellung genauso plastisch hervor wie im Gegensatz von Faktizität und Fiktionalität unter postfaktischen Bedingungen. Eine angeblich ins ‚Wanken‘ geratene Welt benötigt eine ihr entsprechende Beschreibungssprache, die eine erodierende Differenzordnung in ihr Beschreibungsprogramm aufnehmen kann. Sie

sollte über den tatsächlichen Differenzstatus der Wirklichkeit aufklären. Die kompositionell organisierte Beschreibungssprache tritt als Vermittler zwischen den Beschreibungsgrößen einer fiktionalen und einer faktualen Rede auf. Dabei geht es um die Aufrechterhaltung der Differenz, aber nicht mit dem Ziel zu einer normativ-einsilbigen Position zu kommen, sondern um eine genaue Abwägung der einzelnen Bestandteile, d.h. seiner Kompositstruktur. Die Studie arbeitet an der Übersetzung dieser Differenzvorstellung in eine allgemeine Beschreibungssprache. Sie plädiert, in aller Kürze, für ein non-binäres Wirklichkeitsbewusstsein.

2. Postfaktizität – Zur medienepistemologischen Rekonstruktion des Begriffs

Alarmierende Verfallsdiagnosen, die den Untergang einer Gesellschaft, einer Kultur, der Geschichte oder der Wirklichkeit im Ganzen ausrufen, haben noch immer Konjunktur.¹⁰ Ihnen liegen zumeist erkenntniskritische Urszenen zugrunde, die als dramaturgische Vehikel dienen, und mit denen die verschiedenen Realitäts- und Erkenntnistheorien legitimiert werden.¹¹ Wirklichkeitsdiagnosen markieren i.d.R. einen Verfall und konstruieren darüber eine plastische Gegnerschaft. Problematischerweise gehen die meisten Rehabilitationsversuche des Wirklichen an den komplexen und widersprüchlichen Wirklichkeitsstrukturen gegenwärtiger Medienkulturen meilenweit vorbei. Die Lösungen der verschiedenen Verfallsdiagnosen verschärfen die Problematik aber nur, weil sie mit theoretischen Verkürzungen arbeiten, die zu moralisierenden Polemiken und schließlich zu ideologischen Verhärtungen führen.

Die jüngste wirklichkeitsbezogene Verfallsdiagnose kann mit dem Ausruf eines postfaktischen Zeitalters ausgemacht werden. Diese „Großmetapher feuilletonistischer Selbstbeschreibung postmoderner Gesellschaften“¹² bezeichnet ein moralisierendes, und d.h. normatives Ordnungssystem¹³, das alle Ansprüche auf kausale Rückbezüglichkeit kappt. Das Postfaktische wird von der internationalen Kulturkritik als epochemachender und wirklichkeitskonstitutiver Eingriff inszeniert, der an der Exklusion von Differenzen arbeitet. Die angenommene Erosion der Referenten wie auch der wirklichkeitskonstitutiven Differenz von Fakt/Fiktion versucht ein auf fiktionalen Inszenierungsweisen basierendes Behauptungswissen durchzusetzen. Im Grunde wird mit der Setzung eines postfaktischen Zeitalters die referenzfeindliche Position der Postmoderne aktualisiert, nach der es keine zuverlässigen Merkmale zur Unterscheidung von fiktionaler und nichtfiktionaler Rede mehr geben könne.¹⁴ Die absurde Behauptung gewinnt so den Vorrang gegenüber den auf Tatsachen basierenden Reden. Nimmt man sein Präfix ernst, wird mit dem Postfaktischen der ideengeschichtliche Zustand eines *dem Begriff des Faktischen folgenden Zeitalters* beschrieben. Damit steht die Rede von einem ‚postfaktischen Zeitalter‘ im diskursiven Zusammenhang mit wahrheits- und objektivitätsnivellierenden Zustandszuschreibungen philosophischer Erkenntnistheorien.

Mit der Wahl zum Wort des Jahres 2016 in Großbritannien¹⁵ und in Deutschland¹⁶ ist der Begriff des Postfaktischen bzw. im englischsprachigen Raum der Begriff der post-truth¹⁷

¹⁰ Innerhalb populärwissenschaftlicher Zusammenhänge erschien eine Studie mit dem Titel ‚Realitätsschock‘. Auf dem Bucheinband stellt der Autor, der Journalist Sascha Lobo, die provokante Frage nach dem Befinden über den derzeitigen Realitätszustand: „Haben Sie auch das Gefühl, die Welt sei aus den Fugen geraten?“ Vgl. Lobo, Sascha: Realitätsschock: Zehn Lehren aus der Gegenwart. Köln 2019.

¹¹ Vgl. Leschke, Rainer: Zyklische Aufregungen, http://wp1031779.server-he.de/www/wordpress/wp-content/uploads/2022/07/KonstruktivismusNeuer_Realismus.pdf, 2017a, S. 3ff.

¹² Leschke, Rainer: Zur impliziten Normativität postfaktischen Erzählens. Anmerkungen zu den gegenwärtigen Beschädigungen des Erzählens, http://wp1031779.server-he.de/www/wordpress/wp-content/uploads/2022/07/Leschke-Postfaktisches_Erzaehlen.pdf, 2017b, S. 4.

¹³ Vgl. ebd., S. 6.

¹⁴ Vgl. Reicher, Maria E.: Einleitung. In: Reicher, Maria E. (Hg.): Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit. Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie. Paderborn 2007, S. 9.

¹⁵ Vgl. Oxford Dictionary: <https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/> (zuletzt aufgerufen am 05.02.2019).

institutionell legitimiert. Er ziert die Seiten der internationalen Kulturkritik, wo er auch seinen Ausgang nimmt¹⁸, und hält zunehmend Eingang in den populärwissenschaftlichen Diskurs.¹⁹ Der Begriff floriert international und hat sich mittlerweile auch im allgemeinen Sprachgebrauch festgesetzt. Seine semantische Engführung steht hingegen noch aus.²⁰ Die Analyse des Begriffs ist daher abhängig von den Aussagen eines populärwissenschaftlichen Feldes.²¹ Aber auch dieses lässt nicht immer eindeutige Bedeutungszusammenhänge erkennen. Ganz im Gegenteil, wird das Postfaktische vonseiten der internationalen Kulturkritik häufig nur als Aufhänger genutzt, um die unterschiedlichsten Dämonisierungsparolen, die das gegenwärtige Wirklichkeitsempfinden betreffen, breitenwirksam zu diskutieren.

Als symptomatisches Abbild eines postfaktischen Zeitalters wird häufig die Rhetorik Donald Trumps herangezogen. Im ‚Gründertext‘ der Debatte um ein postfaktisches Zeitalter, in Jill Lepores *post-truth*-Aufsatz²², wird Trumps unorthodoxer und tendenziell faktenuntergrabender Politstil zum Anlass genommen, um über ein (vermeintlich) neues Wirklichkeitszeitalter nachzudenken. Der Aufsatz Lepores‘ generierte international viel Aufsehen. In Folge wurden dem Begriff eine Vielzahl an Beschreibungsfeldern hinzugefügt. Das Postfaktische versammelt so populär gewordene Labels wie ‚Fake-News‘, ‚Trumpism‘, ‚alternative Fakten‘ oder das ‚Fact-Checking‘. Auch wird seine Argumentation häufig mit dem Denken der Postmoderne und dem Konstruktivismus zusammengebracht.²³ Es ist daher

¹⁶ Vgl. Gesellschaft für deutsche Sprache: <https://gfds.de/wort-des-jahres-2016/> (zuletzt aufgerufen am 19.02.2019).

¹⁷ Die Begriffe lassen eine synonyme Verwendung zu. Vgl. hierzu die Ausführung in Kap. 2.3.3.

¹⁸ Eine *Post-truth-Era* hat erstmals Ralph Keyes in seiner gleichlautenden Monographie von 2004 ausgerufen. Der Text wurde zum Zeitpunkt seines Erscheinens jedoch kaum rezipiert und findet auch vor dem Hintergrund der neuen Debatte um das Postfaktische kaum Beachtung. Eine Re-Lektüre erscheint vor diesem Hintergrund wenig erkenntnisversprechend. Vgl. Keyes, Ralph: *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life*. New York 2004.

¹⁹ Wie weit die Rede vom Postfaktischen in den Alltag übergegangen ist, belegen Beispiele aus dem Bereich der populären Medienkultur. Die Lyrics des Songs *Lizzy* von der britischen Avantgarde-Pop Sängerin Faira vertont das innerhalb des postfaktischen Diskurses geflügelte Wort von ‚Meinung als Fakt‘, indem sie singt: „Opinions are not facts.“ (Faira: *Lizzy*. Auf: *Rebirth* (2018). Big Dada/Ninja Tune). Und das Werbeplakat der Miniserie *MANIAC* (USA 2018) schmückt die Worte ‚Realität ist heilbar‘ - eine unmissverständliche Anspielung auf das fiktionsfixierte Wirklichkeitsgefüge, das mit der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose beschrieben wird.

²⁰ Erste Arbeiten entstammen kommunikationswissenschaftlichen, politikwissenschaftlichen und journalistischen Feldern, die hier aufgrund des medienwissenschaftlichen Schwerpunktes der Arbeit keine prominente Rolle einnehmen sollen. Vgl. weiterführend: Kohring, Matthias/Zimmermann, Fabian: ‚Fake News‘ als aktuelle Desinformation – systematische Bestimmung eines heterogenen Begriffs. In: *M&K* 4, 2018, S. 526 – 541.

²¹ Einschlägige Fachmagazine reflektieren dieses Problem, wenn sie darauf hinweisen müssen, dass die Aufsätze zum Thema Faktizität/Postfaktizität nicht über den Status meinungsbildender Essays hinauskommen würden. So heißt es im Vorwort der *ZfM* mit dem Schwerpunkt Faktizitäten 2018: „Anstelle ‚ausgefertigter‘, streng fachwissenschaftlicher Artikel erreichen uns überwiegend essayistische, teils auch meinungsstarke Texte. Diese mögen in mancherlei Hinsicht ein wenig ungewohnt erscheinen im Vergleich zu vorangegangenen Ausgaben der *ZfM*.“ Scheuerte, Eva/Vehlken, Sebastian: Faktizitäten. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM)*, No 19, 2018, S. 17.

²² Vgl. Lepore, Jill: *After the Fact. In the history of truth, a new chapter begins*, <http://www.newyorker.com/magazine/2016/03/21/the-internet-of-us-and-the-end-of-facts>, 21.03.2016.

²³ Viele der weiter unten herausgebildeten Thesen bestätigen diese Vermutung. Eine Vorstellung wie die von Bernhard Pörksen nach der keine unmittelbare Verbindung zwischen dem postfaktischen Handeln und dem postmodernen Denken bestehe (Hang zum Spektakel und dem Spekulativen, der Lüge und der Beliebigkeit), müssen als haltlos zurückgewiesen werden. Vgl. Pörksen, Bernhard: *Die neuen Wahrheitskriege*. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM)*, No 19, 2018, S. 69 – 76.

nicht übertrieben, in Bezug auf den Begriff des Postfaktischen von einem „Diskurs(schlacht-)feld“²⁴ auszugehen, bei dem allenfalls ein grundsätzlicher Konsens in Bezug auf einen fundamentalen Skeptizismus gegenüber allen möglichen Zugängen zu einer objektiven Realität und der Einebnung der Differenz von wahr und falsch besteht.²⁵

Das Postfaktische ist als Kampfbegriff eines zumeist linksorientierten Feuilletons im Einsatz. Damit will es seine Gegnerschaft, d.h. jede Form eines populistischen und tendenziell konservativ-rechten politischen Spektrums, fixieren. In diesem Kontext sind normative und inhaltliche Argumentationsmuster aufzufinden, die eine durch das postfaktische Wirklichkeitsbild bedrohte Welt- und Wirklichkeitsordnung wiederherzustellen versuchen.²⁶ Die postfaktische Ära wird als eine zu verdammende Epoche gekennzeichnet, in der die Wahrheit in den Händen der ‚falscher Leute‘ zu liegen scheine. Lügen würden, hierin besteht ein Standardargument des Diskurses, genauso ‚wahr‘ sein wie ein auf Tatsachen basiertes Sprechen. In der Nutzung der Begriffe Fake-News, alternative Fakten und gefühlte Wahrheit wird dieses Bewusstsein greifbar. Damit sind erste wesentliche, aber längst nicht alle inhaltlichen Felder umrissen, die die Rede eines postfaktischen Zeitalters auszeichnen. Es geht bei dieser Zustandszuschreibung in unterschiedlichen Ausprägungen immer auch um Wahrheit, Manipulation und Differenz. Eine für den Diskurs des Postfaktischen typische Aussage tätigt der indisch-britische Schriftsteller Salman Rushdie in einem Interview mit dem ARD-Kulturmagazin TTT (Titel, Thesen, Temperamente (D seit 1967)), das im Oktober 2019 ausgestrahlt wurde. Im deutschsprachigen Wortlaut heißt es dort:

„Wir leben doch in einer Welt, in der genau diese Grenze [*Grenze zwischen Fakt und Fiktion* – Anm. M.H.] unscharf geworden ist. Dadurch, dass Leute in hohen Machtpositionen Lügen erzählen und durch die Medien und das Internet, in denen Information und Desinformation nebeneinander existieren. Für viele Menschen ist nicht mehr zu erkennen, was *was* ist. Die Gefahr ist doch, dass skrupellose Menschen genau das ausnutzen und genau das passiert doch.“²⁷

Die Bezugspunkte Rushdies lassen eine eindeutige Nähe zu den o.g. postfaktischen Begriffsfeldern erkennen: Mit den ‚Leuten in hohen Machtpositionen‘ zielt Rushdie auf Donald Trump und dessen rhetorischen Politstil ab, der die Wirklichkeit korrumpiert und dieser jede fakten- und wahrheitsverbürgende Grundlage entzöge. Die Grenze, d.h. die Differenz von Fakt und Fiktion sei Rushdie zufolge durch Politiker wie Trump brüchig geworden, so dass für den ‚Normalbürger‘ Wahrheit und Illusion nicht mehr eindeutig voneinander zu trennen seien. Sowohl die dem Begriff des Postfaktischen unterstellte differenztheoretische Problematik wie auch die Sorge vor der ubiquitären Manipulierbarkeit der Wirklichkeit durch politisch subversive Kräfte werden in seiner Aussage manifest. Zuletzt reißt es Rushdie zu einer nahezu apokalyptischen erkenntniskritischen Zustandsbewertung,

²⁴ Scheuerte/Vehlken 2018, S. 10.

²⁵ Vgl. ebd., S. 11.

²⁶ Das *Fact-Checking* stellt ein beliebtes Instrument des Journalismus dar, um faktenuntergrabenden Unsicherheiten zu begegnen. Mit Faktenchecks ist die Hoffnung verbunden, das erodierende Differenzverhältnis Fakt/Fiktion zugunsten einer faktischen Dominanz wieder ins Gleichgewicht zu bringen.

²⁷ Das Interview, das am 13.10.2019 in der ARD ausgestrahlt wurde, ist online verfügbar. Vgl.: <https://www.ardmediathek.de/daserste/player/Y3JpZDovL2Rhc2Vyc3RILmRIL3R0dCAtIHRpdGVsIHRoZXNlbiB0ZW1wZXJhbWVudGUvMjk1MjA1MTtNDY2Mi00NDczLTgwZWQtNzcxNGY3YzNlYTgy/q-uichotte-salman-rushdies-fulminantes-update-des-weltklassikers> (zuletzt überprüft am 05.03.2020).

die den normativ-angstbesetzten Gestus der Debatte pointiert zusammenfasst („Für viele Menschen ist nicht mehr zu erkennen, was was ist“).

Über die semantische Beschaffenheit des Begriffs wird weiter unten mithilfe einer Diskursanalyse aufgeklärt. Mit deren Hilfe wird ein genaues Bild des Begriffs und der internationalen Diskussion um ein postfaktisches Zeitalter entstehen (Kap. 2.3). Da man den Begriff des Postfaktischen größtenteils aus feuilletonistischen, journalistischen und populärwissenschaftlichen Kontexten ablesen muss, soll davon ausgegangen werden, dass sich Texte, die sich auf das Postfaktische beziehen, als gegenwartsbezogene Kulturzeugnisse, d.h. als Manifeste des zurzeit gültigen Wirklichkeitsbewusstseins begreifen lassen. Die gesammelten und interpretierten Aussagen manifestieren ein *postfaktisches Wirklichkeitskonzept*, das zur weiteren medienwissenschaftlichen Bearbeitung in dieser Studie führt. Der Begriff des Postfaktischen gibt sich aufgrund seiner rhetorischen Gestalt als epistemologische Kategorie zu erkennen. Dabei greift die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose in ihrer Form als postdiagnostische Setzung (vgl. Kap. 2.1) auf dieselben dramaturgischen Tricks früherer Verfallsdiagnosen zurück (vgl. Kap. 2.2.1). Mit der Setzung des wirklichkeitszustandsbeschreibenden Labels des ‚Postfaktischen‘ wird ein neues Zeitalter des (Un-)Wirklichen in Kraft gesetzt, dass eine eindeutige Unterscheidung von Faktizität und Fiktionalität verunmöglichliche. Postfaktische Wirklichkeit beschreibt demnach einen Zustand jenseits von Wahrheit und Lüge, eine Wirklichkeitsauffassung, in der alles nur noch ‚Fake‘ oder Fiktur sei. Manipulation, Aufmerksamkeit und Inszenierung tendieren zu den zentralen Beschreibungsmustern einer postfaktischen Wirklichkeitsvorstellung. An dieser Stelle kommen dann auch die Medien ins Spiel. Während die erkenntnistheoretischen Dimensionen des Begriffs verhältnismäßig einfach herausgearbeitet werden können (vgl. Kap. 2.2), fällt das Verhältnis von Medien und Wirklichkeit wesentlich komplexer aus. Die Diskursanalyse legt offen, dass die erkenntniskritischen Deutungsweisen unmittelbar mit den Medien zusammengedacht werden (Kap. 2.5.1). Diese sind aber immer auch zu problematisieren. Als Teil einer Medienwirklichkeitsvorstellung zieht die im Folgenden als *postfaktische Wirklichkeitsdiagnose* bezeichnete Setzung logisch ungültige erkenntnistheoretische Schlüsse. Theoretisch fällt das postfaktische Wirklichkeitsmodell daher nicht nur (erwartbar) unterkomplex aus (Kap. 2.5.2), sondern verliert sich in gleichermaßen paranoiden wie gefahrbringenden vereinheitlichenden Setzungen. Aus dieser Beobachtung ergibt sich die Aufgabenstellung der Studie, die die Notwendigkeit einer Korrektur des postfaktischen Wirklichkeitssettings in Form eines kompositionell zu denkenden Wirklichkeitsmodells erkennt (Kap. 2.5.3).

2.1 Zur Problematik von Post-Diagnosen

„Es wird kein Ende geben, weil wir im Exzeß des Endes sind [...].
Der Exzeß der Finalitäten erzeugt die endlosen Turbulenzen.“
(Jean Baudrillard 1993²⁸)

In aller Regelmäßigkeit werden Ende-Diagnosen ausgerufen, ohne dass ein wirkliches Ende dieser Setzungen in Sicht gerät.²⁹ Finaldiskurse bilden gängige Topoi in der Philosophie, der Wissenschaft und der Kunst. An das Ende der Geschichte, die Abschaffung der Moral, den Tod Gottes und den des Autors reiht sich die umfangreiche Sammlung expliziter Postsetzungen, wozu u.a. die Postmoderne, der Poststrukturalismus oder das Postindustrielle gehören.³⁰ Mit dem Postfaktischen schreibt sich eine weitere Begriffskonstruktion in die Riege makroskopischer Finaldiskurse ein. Generell weisen Post-Labels auf einen fundamentalen soziokulturellen Bewusstseinswandel hin. Postsetzungen werden in der Regel retrospektiv gesetzt - sie kommen also, wie Hegel schon von der Philosophie dachte, immer zu spät.³¹ Mit ihnen wird nachträglich ein neuer Wirklichkeitszustand postuliert, der dann von den wissenschaftlichen Akademien systematisch bearbeitet wird.³²

Epocheabsetzungen verfügen trotz ihrer semantischen Differenzen über gewisse strukturelle Gemeinsamkeiten: In der Regel propagieren sie das Ende bestimmter Zeit- und Geistesepochen unter der Androhung von etwas völlig Neuem.³³ Hierauf verweist das lateinische Präfix *Post-*, das immer auf ein Danach hindeutet. Rudolf Maresch zufolge markieren „katastrophal-katastrophische Finaldiskurse“³⁴ Übergangszeiten, „in der selbstverständlich gewordene Wertvorstellungen, Sinnkonzepte und Glaubensinhalte zerbrechen und sich Neues, noch nicht Greifbares, jedoch in Umrissen evtl. bereits Erkennbares, Interpretierbares und Benennbares ankündigt.“³⁵ Finaldiskurse sind teleologisch motiviert. Dies erzeugt einen relevanten Unterschied in der Bewertung ihres systemischen Charakters: Es geht mit ihnen in der Regel *weiter* und nicht *zurück*. Diese ausgewachsene Paradoxie, bei der

²⁸ Baudrillard, Jean: Weder Zukunft noch Ende – Die Reversion der Geschichte. In: Maresch, Rudolf (Hg.): Zukunft oder Ende. Standpunkte – Analysen – Entwürfe. München 1993, S. 479.

²⁹ Gründe für die anhaltende ‚Endsetzungsobsession‘ gibt es viele: Zusammenbruch des Fortschrittsglaubens, Abbau der Technik-Euphorie, Einbruch politischer Utopien, das Aussetzen des Religionsstatus von Wissenschaft etc. Eine ‚Pathologie‘ von Finaldiskursen nimmt Wolfgang Welsch vor. Vgl. Welsch, Wolfgang: Ach, unsere Finaldiskurse... Wider die endlosen Reden vom Ende. In: Maresch, Rudolf (Hg.): Zukunft oder Ende. Standpunkte – Analysen – Entwürfe. München 1993, S. 23 – 28.

³⁰ Wolfgang Welsch merkt ironisch an, dass in der umfangreichen Sammlung an Endsetzungen das Ende des Postischen selbst, d.h. das ‚Post-Postische‘, fehle. Vgl. ebd., S. 23.

³¹ Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1821): Grundlinien der Philosophie des Rechts. Naturrecht und Staatswissenschaft im Grundrisse. Sonderausgabe. Berlin 2017, S. 17.

³² So beschäftigt die postmoderne Diagnose Lyotards (‚Ende der Meta-Erzählungen‘) die Geisteswissenschaften bis heute.

³³ Dieses ‚Neue‘ stellt eine emanzipatorische Überwindung des Alten dar. Beispielhaft steht Nietzsches postdiagnostische Metapher vom ‚Tod Gottes‘ für den Aufbruch eines neuen Menschen. Nietzsche setzt damit eine Zäsur: Das ‚Alte‘ (die onto-theologische Kosmologie) wird für beendet erklärt und das ‚Neue‘ (das freischaffende, sich vom Glauben losgesagte Subjekt) wird in den Stand autonomer Selbstbestimmung gestellt. Vgl. Nietzsche, Friedrich (1882): Die fröhliche Wissenschaft. Frankfurt/Leipzig 2000, S. 125ff.

³⁴ Maresch, Rudolf: Im Übergang begriffen – ohne ‚Wohin?‘ Einleitende Bemerkungen zur Genese eines Programms. In: Maresch, Rudolf (Hg.): Zukunft oder Ende. Standpunkte – Analysen – Entwürfe. München 1993, S. 10ff.

³⁵ Ebd.

das Ende durch einen Neuanfang ersetzt wird³⁶, lässt auf zweierlei schließen: Zum einen wird von den ‚Abschlusssetzern‘³⁷ angenommen, dass bei Finalsetzungen ein wie auch immer geartetes strukturelles Konglomerat (eine historische Epoche, ein ideengeschichtliches Paradigma etc.) keine Geltung mehr besitze und etwas Neues an dessen Stelle gesetzt wird; und zweitens wird dieses ‚Neue‘ als ein Fortschreiten in einer synchron verlaufenden Geistes- und Kulturgeschichte gedeutet.³⁸ Der Untergang, der mit den diversen Endsetzungen zusammengedacht wird, ist also stets an einen Aufgang, einen Lobgesang oder eine Heraufkunft gekoppelt: „Alle Reden über Dekadenz, Niedergang und Verfall enthielten auch die Hoffnung auf den Keim des Neuen mit der Wende zum Besseren.“³⁹ Als „Theorie-Fiktionen“⁴⁰ vollziehen postdiagnostische Setzungen diese Wende zu etwas qualitativ Anderem, das immer auch mit der Hoffnung auf Besserung einer als unzumutbar empfundenen Gegenwart verbunden ist.

Methodisch gehen die verschiedenen Postdiagnosen ähnlich vor. In antithetischer Weise grenzt sich in ihnen das Neue vom Alten ab – es besteht also ein struktureller Wirkzusammenhang zwischen beiden Polen. Beispielsweise bildet die Postmoderne in den meisten ihrer Beschreibungen das exakte Gegenteil der Moderne aus.⁴¹ Insbesondere die Idee monovalenter Einheitsmodelle und Erklärungen wird von ihr quasi ins Gegenteil verkehrt. So erklärt Jean-François Lyotard das Projekt der Moderne für beendet, indem er das Postulat der Pluralität bzw. das der Heterogenität verkündet.⁴² Das Postfaktische hingegen setzt als Selbstbeschreibung postmoderner Gesellschaften⁴³ auf die Absetzung der Tatsachen. Darüber ruft es ein Zeitalter des Nicht-Faktualen aus. Die postfaktische Endzeitdiagnose zielt auf die Reaktivierung des Wahrheitskonzepts der Postmoderne. Das wahrheitsverneinende Verdikt Nietzsches (Es gibt keine objektive Wahrheit, nur höchst subjektive Konstruktionen) wird, wie Bernhard Pörksen mit Blick auf das Postfaktische erklärt, einfach in sein Gegenteil umgemünzt: „Es gibt keine Fakten, nur effektive Interpretationen!“⁴⁴

³⁶ Ähnlich urteilt auch Siegfried J. Schmidt. Vgl. Schmidt, Siegfried J.: Kalte Faszination. Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft. Weilerswist 2000, S. 198ff.

³⁷ Es lassen sich Abschlusssetzungen unterscheiden, die einer Person oder einer Denkschule retrospektiv zugeschrieben werden, die also selbst nicht im Begriff davon waren, dass sie eine Zäsur setzten. Beispielhaft seien hier die Lehre Sokrates, Kants transzendente Philosophie oder im Film der s.g. unsichtbare Schnitt David W. Griffith genannt. Außerdem existieren Abschlusssetzungen, die von Personen selbst gesetzt werden. Hierzu zählen Philosophen wie Descartes und Nietzsche sowie die avantgardistischen Manifeste der Moderne. Sie alle stellen keine epochale Trendwende fest, sondern initiieren diese.

³⁸ Die berühmte ‚Ausnahme von der Regel‘ bildet die Postmoderne. Hier wird der teleologische Ausspruch dialektisch verkehrt, indem mit der Metapher argumentiert wird, dass es stets im ‚Rückspiegel nach vorne‘ gehe. Das postmoderne Spiel, das als eklektizistischer Selektions- und Kombinationsprozess kultureller Zeichen (Pastiche) verstanden wird, setzt innovierende Potentiale frei, indem alte Formen neu zusammengesetzt werden.

³⁹ Maresch 1993, S. 15.

⁴⁰ Ebd., S. 16.

⁴¹ Dieses Spiel kann man beliebig fortführen: Auf den der Moderne unterstellten Rationalismus folgte der postmoderne Irrationalismus (vgl. das ‚anything goes‘ Paul Feyerabends), auf den teleologisch strukturierten Fortschrittsglauben die Struktion (vgl. Jean-Luc Nancy) und dem historischen und kulturellen Stillstand (vgl. Francis Fukuyama Ende der Geschichte-Theorem sowie die Vorstellung Gehlens von der ‚kulturellen Kristallisation‘) wurde mit der ‚Retromanie‘ geantwortet (Simon Reynolds).

⁴² Vgl. Lyotard, Jean-François (1979): Das postmoderne Wissen. Ein Bericht. Graz/Wien 1986, S. 15ff.

⁴³ Vgl. Leschke 2017b, S. 4.

⁴⁴ Vgl. Pörksen 2018, S. 70.

Nachdem die Wahrheit, die Objektivität und die Theorie als sinnsetzende Konzepte innerhalb postmoderner Endsetzungen ausgedient haben, wird mittels der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose nun auch die Faktizität als letzte Bastion universeller Geltungshoheit ausgeschaltet. Zweifelhaft erscheint die Allgemeingültigkeit solcher Abschlusssetzungen. Bei genauerer Beobachtung wird man feststellen, dass sie *systemabhängig* funktionieren. In den Naturwissenschaften kann man heute schwerlich eine These mithilfe der Newton'schen Gesetze beweisen; dieses Paradigma wurde unlängst von der Quanten- und Stringtheorie abgelöst, so dass es höchst unseriös erscheint, wenn man die alten Theorien heranzieht und versucht – von historisch argumentierenden oder vergleichenden Arbeiten abgesehen – damit zu arbeiten. Ein ganz anderes Bild zeichnet sich in den Geistes- und Kulturwissenschaften ab. Hier existieren keine normativen Regelungen für den Einsatz bestimmter Theoriemodelle und damit auch nicht für Postdiagnosen. Es gilt das kritische Wissenskonzept der Postmoderne, nach dem die eigene subjektive Forschungsperspektive und die institutionelle Zugehörigkeit über den Einsatz der Methode entscheiden. Der vernünftig ausgebildete Geistes- und Kulturwissenschaftler denkt in Alternativen. Ein Verharren auf endgültigen Positionen, wie es Teile des Science of March fordern, und die neben Fakten keine anderen Ansichten dulden, ist ihm fremd. Um ein Beispiel zu nennen: In der Philosophie gibt es sehr wohl ein Zurückgehen vor Kants Philosophie, auch wenn dies einige Philosophen und Akademiker für unmöglich halten. So lassen sich vorsokratische Tendenzen heute noch verschiedentlich anwenden.⁴⁵ Selbst vermeintliche ‚Supertheorien‘ wie Luhmanns Systemtheorie, die proklamiert, universell anwendbar zu sein, finden keine allgemeine Zustimmung innerhalb akademischer Kreise. Die geistes- und kulturwissenschaftliche Kommunikation würde auch ohne sie auskommen. Der hermeneutische Grundzug bzw. die generelle Nicht-Festlegung auf ein Paradigma wird den Geistes- und Kulturwissenschaften immer wieder zum Vorwurf gemacht. Aber die Wahlfreiheit der Methode und damit auch die Wahlfreiheit für jegliche Abschluss- bzw. Anschlusssetzung bilden die wesentlichen Qualitätsmerkmale geisteswissenschaftlicher Arbeit, weil sie größtmögliche Flexibilität erlauben.

Bei der Verbreitung von Post-Diagnosen fällt dem populären Diskurs besondere Bedeutung zu. Diese ‚Essaymaschinen der Kultur‘ produzieren Wolfgang Welsch zufolge „Kaskaden des Abschieds und Katarakte der Verschlingung.“⁴⁶ Durch die anhaltende Zirkulation innerhalb populärer Kreise werde eine breitenwirksame Durchdringung der verschiedenen Postsetzungen im Alltag erreicht.⁴⁷ Das gilt in gleichem Maße auch für die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose. Breitenwirksam füllt sie internationale Magazine und Zeitungen und schreibt sich mittlerweile, wenn auch langsam, in akademische Diskurse ein.⁴⁸ Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose verfährt argumentativ ähnlich wie die anderen Final-

⁴⁵ So sind etwa die sprachphilosophischen Skizzen der Vorsokratiker und der Sophisten für den gegenwärtigen sprachanalytischen Diskurs nach wie vor anschlussfähig.

⁴⁶ Welsch 1993, S. 23.

⁴⁷ Ein exponiertes Beispiel stellt die Postmoderne-Diagnose dar, die Welsch zufolge falsch vonseiten der internationalen Kulturkritik rezipiert worden sei. Vgl. Welsch, Wolfgang: Unsere postmoderne Moderne. 3. Aufl. Weinheim 1991, S. 9ff.

⁴⁸ Wenngleich Monographien zu dem Thema noch immer auf sich warten lassen, findet eine Auseinandersetzung mit dem Postfaktischen in einer Reihe interdisziplinärer Aufsätze statt. Erste medien- und kulturwissenschaftliche Tagungen, Konferenzen und Kolloquien widmen sich ebenfalls dem Begriff.

diskurse. Sie greift auf stilistische Mittel zurück, die insbesondere denen des ‚Feuilleton-Postmodernismus‘ oder des ‚rhetorischen Pseudo-Postmodernismus‘⁴⁹ ähneln. Der Begriff des Postfaktischen bzw. der eines postfaktischen Zeitalters wird von der internationalen Kulturkritik als ein Niedergangsszenario v.a. in Bezug auf die Realität beschrieben. Der Abschied bzw. die Antithese, die die Diagnose ausbildet, ist dabei mitnichten als positiver Gegenentwurf zu der im Einbruch liegenden Differenzordnung zu verstehen. Im Gegenteil: Diese als autonomistisch deklarierte Ordnung ist innerhalb des Diskurses positiv besetzt und soll unter allen Umständen bewahrt bleiben! Die Zeitenwende, die ein postfaktisches Zeitalter ankündigt, wird hingegen als eine Epoche des Betrugs, der Manipulation und der Unwahrheit verstanden. Entsprechend wird mit allen Mitteln dagegen angekämpft.⁵⁰

2.2 Annäherungen (I): Faktizität – Postfaktizität

Für den Begriff des Postfaktischen gilt, was auch auf die meisten anderen Postsetzungen zutrifft: Die logische Anordnung des Begriffs gibt seinen Anwendungszusammenhang vor. Das Determinativkompositum setzt sich aus den Worteinheiten Post und Fakt zusammen, wobei die erste Wortposition (*Post*) die zweite (*Fakt*) genauer bestimmt. Ein Merkmal von Determinativkompositen ist deren endozentrische Bedeutung. Damit ist gesagt, dass ihre Bedeutung durch den Aufbau der Komposition kenntlich gemacht wird. Beim Postfaktischen bildet die endozentrische Bedeutung die Überwindung des Faktischen aus, die mit dem Präfix *Post-* vorgenommen wird. Der Begriff Fakt kommt vom lat. Substantiv *Factum*, welches auf das Verb *facere* zurückgeht, was so viel meint wie ‚tun‘, ‚machen‘, ‚handeln‘ oder ‚bewirken‘. Im Deutschen wird synonym der Begriff der *Tatsache* verwendet. Ein Fakt beschreibt eine Tatsache, die im akademischen Kontext als belegbare Information und im Alltagssprachlichen Gebrauch mit dem ‚gesunden Menschenverstand‘ erklärt werden kann. Folglich verweist der Begriff des Postfaktischen auf eine epistemische Unsicherheit. Genaugenommen wird darüber der Zustand der Faktizität, der Wissen verbürgt, in Zweifel gezogen.⁵¹ Nach dem die Postmoderne die Begriffe Wahrheit und Objektivität für geltungslos erklärt hat, fällt mit dem Postfaktischen das letzte ‚Residuum überzeitlicher Gültigkeit.‘⁵²

Im Umkehrschluss muss angenommen werden, dass kulturhistorisch so etwas wie eine ‚faktische Ära‘ existiert haben müsste. Es stellt sich hierbei die Frage, wie eine solche Epoche inhaltlich beschrieben und ideengeschichtlich nachgezeichnet werden kann. Einen

⁴⁹ Welsch 1993, S. 27.

⁵⁰ Zu diesen gehören neben den Wissenschaften, die kritisch auf das begriffliche Umfeld des Diskurses reagieren, v.a. die internationale Bewegung des March for Science. Dieser heterogene Zusammenschluss von Wissenschaftlern und Journalisten skandiert für die Einhaltung wissenschaftlicher Prinzipien. Er zeigt sich tief betroffen von den Delegitimierungen des Faktualen. Von ihm geht der meiste Widerstand bei der Wiederherstellung der ins Wanken geratenen autonomistischen Differenzordnung aus.

⁵¹ An der Schwelle dieser nicht unproblematischen Unterscheidung operiert der Begriff des Postfaktischen. Dieser vermengt beide Distinktionen. Offenkundig wird dieser Umstand an der von Lee Atwater vorformulierten Vorstellung von der ‚gefühlten Wahrheit‘ (vgl. weiterführend die Ausführungen zu Atwater in Kap. 2.2.4.2.3). Ihm geht es dabei nicht um den empirisch belegbaren Fakt, sondern um die jeweiligen Erfahrungswirklichkeiten, die als Belege für Wahrheit herhalten. Fakten, so Atwater, ließen sich nicht empirisch herleiten, sondern geraten zur reinen Empfindungssache.

⁵² Scheuerte/Vehlken 2018, S. 12.

möglichen Zugang für eine Rekonstruktion bietet die Wissenschaftshistorikerin Lorraine Daston an. Sie unterscheidet zwei Faktenbegriffe, die sich historisch ablösen. So galt in der Frühen Neuzeit als Fakt, was allein von Gott und dessen guten Willen als Beweis verbürgt war.⁵³ Mit dem Objektivitätsanspruch moderner Naturwissenschaften kam es in Folge zur semantischen Umdeutung des Begriffs. Es wird seitdem von ‚harten Fakten‘ gesprochen (naturwissenschaftlich-empirischer Faktenbegriff), die unumstößliche Wahrheiten präsentierten. Dieser Faktenbegriff steht auf methodisch festen Prinzipien wie der wiederholten Beobachtbarkeit von Ereignissen.⁵⁴ Die über streng naturwissenschaftliche Methoden gewonnenen Erkenntnisse seien in der Lage, die imperfekte Erkenntnisfähigkeit des Menschen zu überwinden. Damit gelänge es auch, zum objektiven Wirklichen vorzudringen.⁵⁵ Auf eine ähnliche Vorstellung verweist der historische Realismusbegriff, weshalb man eine Geschichte des Faktischen am ehesten über eine Geschichte des (philosophischen) Realismus führen könnte.⁵⁶

Während in den wissenschaftlichen Akademien längst nicht mehr von wahren Erkenntnissen oder objektiven Ergebnissen gesprochen wird, fällt dem Faktenbegriff immer mehr die Rolle zu, wissenschaftlichen Konsens herzustellen. Die Vorstellung des Faktischen als unumstößliche Instanz wissenschaftlicher Evidenz ist tief in das allgemeine Bewusstsein vorgedrungen. Ranghohe Wissenschaftler und Philosophen setzen den Begriff nahezu reflexionslos in ihren Theorien ein. Beispielsweise postuliert Immanuel Kant ein ‚transzendentes Faktum der Vernunft‘ und Martin Heidegger versuchte sich an einer ‚Hermeneutik der Faktizität‘.⁵⁷ Auf eine Definition von Fakt wird in diesen Fällen verzichtet. Der Faktenbegriff hat einen tautologischen Status erreicht, mit dem die jeweiligen philosophischen Kon-

⁵³ Vgl. Daston, Lorraine: Fear and Loathing of the Imagination in Science. In: Daedalus, Vol. 134, Nr. 4, 1998, S. 17ff.

⁵⁴ Eine solche Vorstellung des Begriffs Fakt referiert auf die in der Moderne zugewonnene Anpassung an naturwissenschaftliche Methoden in den wissenschaftlichen Akademien.

⁵⁵ Bis spät in das Zwanzigste Jahrhundert wurde die analoge fotografische Abbildung als absolute Form der Objektivität angesehen. Spätestens mit dem Siegeszug digitaler Bildbearbeitungssoftware ist diese Vorstellung aber in Zweifel zu ziehen. Vgl. hierzu: Daston, Lorraine/Galison, Peter: Das Bild der Objektivität. In: Geimer, Peter (Hg.): Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie. Frankfurt 2002, S. 29 – 99.

⁵⁶ Eine Einführung in die Geschichte und die Darstellung des philosophischen Realismusbegriffs bietet Hans Lenk. Er definiert den Realismus wie folgt: „Realismus wird in der Philosophie nach dem Mittelalter meistens als die Lehre verstanden, daß materielle Gegenstände unabhängig oder ‚äußerlich‘ von uns existieren und unabhängig von unseren Erfahrungen und Erkenntnissen sind, insbesondere auch zunächst unabhängig von unseren sinnlichen Erfahrungen.“ Lenk, Hans: Interpretation und Realität. Vorlesungen über Realismus in der Philosophie der Interpretationskonstrukte. Frankfurt 1995, S. 27.

⁵⁷ Die Liste könnte man umfänglich ergänzen. Nur um die Dimensionen dieses Umstandes zu verdeutlichen, sollen hier zwei weitere Beispiele genannt sein, die auf einen reflexionslosen Umgang mit dem Faktenbegriff verweisen. So heißt es bei Wolfgang Welsch: „Er (*Anm.: Platon – M.H.*) hat also gewissermaßen, was bei Leibniz eine Denkmöglichkeit ist [...] als Faktum behauptet.“ Welsch, Wolfgang: ‚Wirklich‘. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt 1998, S. 190 (FN 29). Und Odo Marquard behauptet: „[E]ine Fiktion, die zum einzigen Wirklichkeitsgaranten faktisch mögliche Humanität ist.“ Marquard, Odo: Kunst als Antifiktion – Versuch über den Weg der Wirklichkeit ins Fiktive. In: Henrich, Dieter/Iser, Wolfgang (Hg.): Funktionen des Fiktiven. München 1983, S. 37.

zepte verbürgt werden. Solche definatorischen Verkürzungen machen den Begriff wissenschaftstheoretisch höchst verdächtig.⁵⁸

Die Wissenschaftstheorie zweifelt schon lange am Absolutheitsanspruch von Fakten. Die im Alltag verbreitete Vorstellung, wonach es ein vom Menschen unabhängiges Wissen gebe, das von erkennenden Subjekten gleichermaßen als das erkannt wird, was es ist, nämlich als ein ‚wahres Wissen‘ von den Dingen, ist wissenschaftstheoretisch nicht haltbar.⁵⁹ So wäre kritisch zu hinterfragen, wie man denn wissen könne, ob jemand über einen funktionierenden, und d.h. ‚vernünftigen‘ kognitiven Apparat verfüge. Außerdem bräuchte es einen direkten Zugang zur Wirklichkeit, mit dem das produzierte Wissen abgeglichen werden könnte. Wie soll eine solche Einsicht gelingen?⁶⁰ Aus diesen Gründen tendieren auch die Forderungen des March for Science, dessen Motto lautet, „zu Fakten gibt es keine Alternativen“, zum bloßen, ‚wissenschaftlichen Kitsch‘⁶¹, wie der Soziologe Armin Nassehi verkündet. Die primäre Aufgabe der Wissenschaft bzw. der von wissenschaftlicher Erkenntnis bestehe Nassehi zufolge nicht darin, als Korrektiv gegen populistische Behauptungen aufzutreten. Ein solcher Einsatz mag zwar wünschenswert sein, verliert sich aber darin, *alternative Aussagen* zu produzieren und zuzulassen. Nassehi plädiert daher für eine Wissensform, die der Eindeutigkeit wissenschaftlicher Erkenntnis, die unter Normalbedingungen in der wissenschaftlichen Praxis nie erreichbar sei⁶², entgegengesetzt ist. Alternative Aussagen bilden demnach den prototypischen Fall wissenschaftlichen Wissens aus, da sich diese der Begrenztheit ihrer Aussagebarkeit durch das Einrechnen der Theorie, Methoden, Messgeräte etc. bewusst wären: „Selbst der radikalste erkenntnistheoretische Realismus braucht Methoden!“⁶³ Stabile, d.h. zeitlose und sichere wissenschaftliche Erkenntnisse sollten nicht von der wissenschaftlichen Praxis erwartet werden, entsprechend unterkomplex fällt die Forderung des March for Science aus.

⁵⁸ Dasselbe gilt für die Begriffe Tatsache und Wissen. Der klassischen Position Platons zufolge ließe sich Wissen von bloßen Behauptungen in der Art absondern, dass dieses gerechtfertigte Meinen (Doxa) darstelle. Dieses Meinen erscheint stabiler und wertvoller als die einfache Meinung. Im Diskurs des Postfaktischen kann man gerade eine Stärkung der Behauptung erkennen, d.h. eine Verdrehung der platonischen Auffassung.
⁵⁹ Korrespondenztheorien wie diejenige Bertrand Russells setzen einen Begriff von Tatsache voraus, der unabhängig vom Begriff der Meinung existiert. Derlei ‚Tatsachenontologien‘, die Fakten einen unveränderlichen Status beimessen, sind aus Sicht postmodern-konstruktivistischer Theoriebildungen abzulehnen. Meinung und Wissen können nicht trennscharf voneinander unterschieden werden bzw. bleiben immer aufeinander bezogen. Die im Diskurs des Postfaktischen geäußerten Vorstellungen ‚gefühlter Wahrheiten‘ oder ‚alternativer Fakten‘, fußen auf diesem wahrheitsspezifischen Problemfall der theoretischen Philosophie. Vgl. Russell, Bertrand: Wahrheit und Falschheit. In: Russell, Bertrand: Probleme der Philosophie. 26. Aufl., Frankfurt 2017, S. 6 – 115.

⁶⁰ Luhmanns Konzept des Beobachters zweiter Ordnung ist in der Lage, den Beobachter erster Ordnung zu hinterfragen, kommt aber mit den selbst produzierten ‚blinden Flecken‘ ins Hadern, die wiederum nur ein Beobachter dritter Ordnung auflösen könnte. Eine Ebene, von der aus alles übersehen werden kann, ist entweder eine theoretische Setzung oder eine theologische Fiktion.

⁶¹ Vgl. Nassehi 2017, S. 6.

⁶² Eine unabhängige, d.h. frei von ökonomischen und politischen Einflüssen tätige Wissenschaft reflektiert den eigenen Beobachterstandpunkt immer gleich mit, d.h. sie ist sich bewusst darüber, dass jede wissenschaftliche Erkenntnis einen beobachtungsabhängigen Vorgang voraussetzt. Dazu gehören etwa die Form der gewählten Methode oder das soziale Milieu des forschenden Subjekts. So sollte, Nassehi zufolge, die Produktion wissenschaftlicher Erkenntnis nicht der demokratischen oder der ökonomischen Willensbildung unterworfen sein, sondern sie sollte sich stets am Eigensinn ihrer Produzenten, d.h. den forschenden Subjekten orientieren: „Gerade das Nicht-Demokratische ist das Aufklärerische der Wissenschaft.“ Ebd., S. 8.

⁶³ Ebd., S. 6.

Aus dem Zusammenhang von Fakten, Wahrnehmung und unabhängiger Wirklichkeit muss man sich um andere Wissenskonzepte bemühen. Speziell im Fall der Diskussion um das Postfaktische wird sichtbar, dass das Wissen, das vormals als ‚postmodernes Wissen‘ den wissenschaftlichen Akademien vorbehalten war, in alltägliche Bereiche der Gesellschaft vorgedrungen ist.⁶⁴ Mittlerweile wissen auch Populisten, dass Fakten keinen Absolutheitsanspruch besitzen, weshalb es ihnen zunehmend gelingt, das relativierende Theorieprogramm der Postmoderne in ihre Agenda zu übernehmen. Mit dem von Kellyanne Conway geprägten Begriff der ‚alternativen Fakten‘ ist innerhalb des Diskurses des Postfaktischen ein zur Anwendung gebrachtes Beschreibungstool bereits installiert⁶⁵, das ganz der Behauptungslogik und Selbstinszenierung von Meinung unterstellt ist. Ein prominentes Beispiel stellt die Behauptung dar, dass zur Machtübernahme Donald Trumps wesentlich mehr Zuschauer anwesend waren als zu derjenigen Barack Obamas, obwohl fotografisch eindeutig nachweisbar ist, dass dem nicht so ist. Die Anwender einer solchen ‚postfaktischen Logik‘ arbeiten bewusst mit definitorischen Unsicherheiten. Deren Logik besagt, dass alternative Sichtweisen zu dem aufgestellt werden können, was eigentlich und für jedermann wahrzunehmen ist, was also dem ‚gesunden Menschenverstand‘ widerspricht. Was nicht in das eigene Wahrnehmungsprofil passt, wird mit ‚Fake-News‘ Vorwürfen so lange diffamiert, bis das ‚faktengläubige‘ Gegenüber aufgibt. Die postfaktische Behauptungslogik setzt auf Exklusion. Die eigene Perspektive wird als die einzig gültige gesetzt. Auf diese Weise wird der Wahrheitsbegriff flexibilisiert. Er ist nicht mehr im Besitz der Gruppe, die unumstößliche Fakten postuliert, sondern kann auch im Besitz derjenigen sein, die ihre Meinung bloß am besten verkaufen. Die ‚in Bewegung geratene‘ Differenz von fiktionaler und non-fiktionaler Rede macht einen bedeutenden Teil jener postfaktischen Logik aus. So wird die auf visuellen Tatsachen beruhende Aussage, dass der Kölner Dom zwei Türme besitzt, von postfaktischen Alternativbehauptungen als nicht sicher abgetan.⁶⁶ Eine nach ‚alternative Fakten‘ fahndende Sichtweise fragt auf provozierende Weise: Sieht man dort wirklich zwei Türme? Was ist dann aber mit dem kleinen Turm über der Vierung? Und überhaupt, wie definiert man Turm?⁶⁷ Solche das Wahrnehmungsdispositiv hinterfragenden Spitzfindigkeiten manifestieren ein Klima der Unsicherheit, in dem vormals philosophische Bastionen wie das ‚vernünftige Subjekt‘ oder der ‚gesunde Menschenverstand‘ an ihre Grenzen kommen. Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose beruht zu großen Teilen auf ebendiesem relativistischen Bewusstsein.

⁶⁴ Der Zusammenhang zwischen ‚postfaktischen Populisten‘ und dem postmodernen Denken ist bereits umfangreich untersucht worden. Vgl. hierzu: Pluckrose, Helen: How French “Intellectuals” Ruined the West: Postmodernism and Its Impact, Explained, <https://areomagazine.com/2017/03/27/how-french-intellectuals-ruined-the-west-postmodernism-and-its-impact-explained/>, 27.03.2017.

⁶⁵ Zur Abgrenzung sei gesagt, dass das Postfaktische als allgemeine kulturgeschichtliche Zustandszuschreibung aufgefasst wird. Der ‚alternative Fakt‘ tritt hingegen als normatives Postulat innerhalb dieses ‚Epochenversuchs‘ auf.

⁶⁶ Vgl. Warkus, Matthias: Wie wahr sind wissenschaftliche Tatsachen. In: Könneker, Carsten (Hg.): Fake oder Fakt? Wissenschaft, Wahrheit und Vertrauen. Heidelberg 2018, S. 5ff.

⁶⁷ Dass solche Fragen nicht vollständig aus der Luft gegriffen sind und gar zum Politikum avancieren können, zeigt der Fall um den ehemaligen Präsidenten des Bundesamts für Verfassungsschutz Hans-Georg Maaßen in Bezug auf die Diskussion um das s.g. Hetzjagdvideo von Chemnitz 2018. Vgl. weiterführend: Kap. 4.3.2.1.

2.3 Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose als erkenntnistheoretischer Zweifel

Der korrespondenztheoretischen Vorstellung zufolge verbürgen Fakten ‚wahres Wissen‘, das vollständig mit der Wirklichkeit bzw. einer ‚objektiven Realität‘ übereinstimmt. Die postfaktische Diagnose negiert diesen Geltungsanspruch und induziert einen auf paranoiden wie unlogischen Prämissen aufsetzenden Wirklichkeitsbegriff. Die über eine internationale Debatte generierte Diagnose stellt fest, dass die Realität unter heftigen Beschuss geraten sei. Die erkenntnistheoretische Haltung des Diskurses wird symptomatisch in der Überschrift von Jill Lepores Aufsatz vom März 2016 festgehalten: „After the Fact. In the history of truth, a new chapter begins.“⁶⁸ Hier wird ein erkenntnistheoretischer Zweifel expliziert, der eine umfassende Transformation der Wirklichkeit andeutet.

Ganz neu ist ein solches Vorgehen nicht. Die Philosophie betreibt seit Jahrhunderten ein zyklisches Spiel mit dem Zweifel am Wirklichen, welcher gegenwärtig unter dem Eindruck eines postfaktischen Zeitalters rehabilitiert wird. Der Zweifel an der Wirklichkeit durchzieht bereits die Ideenlehre Platons, weshalb davon ausgegangen werden muss, dass es sich bei erkenntnistheoretischen Zweifeln um eine Art narrativen Urtypus epistemologischer Theoriebildung handelt. Aber was genau ist ein erkenntnistheoretischer Zweifel und welche Eigenschaften treffen auf ihn zu? Zunächst kann ein erkenntnistheoretischer Zweifel über seine inhaltliche Form bestimmt werden. Mit ihm ist die Annahme des Erkennens einer falschen, d.h. irrationalen, manipulierten oder als Fiktur ausgezeichneten Wirklichkeit bezeichnet. Theoretiker und Philosophen, die auf einen epistemologischen Zweifel zurückgreifen, argumentieren, dass ihnen die vorgefundene Wirklichkeit in irgendeiner Weise suspekt erscheint. Epistemologische Zweifel, Rainer Leschke spricht von erkenntnistheoretischen „Urszene[n]“⁶⁹, dienen Philosophen als dramaturgische Vehikel, mit denen die auf sie folgenden Realitätstheorien in Gang gesetzt und legitimiert werden. Mit ihnen wird also zunächst einmal auf eine allgemeine Gefahr für die Erkenntnis hingewiesen, d.h. es wird ein erkenntnistheoretischer Anlass gesetzt, an dem sich in Folge abgearbeitet werden kann. Die in Realitätstheorien eingesetzten epistemologischen Zweifel zielen auf simpelste Evidenzeffekte ab, die unmittelbar das kulturelle Gedächtnis berühren.⁷⁰ Solche „Begründungsrituale“⁷¹ stellen narrative Einheiten dar, die genutzt werden, um das Publikum von der potentiellen Bedeutung des Unterfangens zu überzeugen. Sie zielen auf die Formatierung des Publikums ab, indem auf den narrativen Archetyp der Heldenreise⁷² zurückgegriffen wird. Der Bezug auf eine solche narrative Form setzt eine Erlösung des am Anfang gesetzten Zweifels in Aussicht, indem die Realitätstheorie, die auf dieses Initialisierungsritual setzt, die Wirklichkeit am Ende in irgendeiner Weise reaktiviert, befreit oder erlöst. Theorien, die auf Begründungsrituale wie den erkenntnistheoretischen Zweifel gründen, stehen in der Nähe

⁶⁸ Lepore 2016, K.S.

⁶⁹ Leschke 2017a, S. 13.

⁷⁰ Vgl. hierzu weiterführend die Aussagen zu Mediengefühlskulturen in Kap. 3.3.4.

⁷¹ Ebd.

⁷² Der Neue Realismus ist als eine solche Heldenreise inszeniert, in der die Rollen des Helden (die Schule des Neuen Realismus und dessen Anhänger) und die des Bösewichts (der ‚postmoderne Konstruktivismus‘) klar verteilt sind. Vgl. Leschke 2017a, S. 3ff.

massenattraktiver Erzählungen. Sie sind durch narrative Strukturen determiniert und deswegen immer in Frage zu stellen.⁷³

Bevor weiter unten die inhaltlichen Spezifikationen des erkenntnistheoretischen Zweifels der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose genauer analysiert werden (Kap. 2.2.2), soll es zunächst darum gehen, das Täuschungs- und Manipulationsnarrativ kulturhistorisch zu verorten. In Form einer abrissartigen Genealogie sollen die relevanten Stationen erkenntnistheoretischer Zweifel expliziert werden (Kap. 2.2.1). Das Narrativ vom Zweifel an der Richtigkeit von Realität zeichnet sich bereits in der Antike bei Platon ab und setzt sich in die neuzeitliche Moderne bis Descartes und Nietzsche fort. Das ‚postfaktische Zweifelsmodell‘ kann problemlos dieser ideengeschichtlichen Linie einverleibt werden, da es auf ähnliche dramaturgische Methoden zurückgreift (Kap. 2.2.3). Durch die Zuschreibung des Postfaktischen als epistemologische Kategorie werden inhaltliche Potentiale des Begriffs freigesetzt, die ihn zuletzt für die medienepistemologische Forschung öffnen.

2.3.1 Das Täuschermotiv als kulturgeschichtliches Narrativ

Der fundamentale Zweifel am Wirklichkeitszustand blickt auf eine weit verzweigte kulturhistorische Tradition zurück. Die Täuschungssituation und der Zweifel am Erkennen der ‚wirklichen Wirklichkeit‘ stellen bis heute die größten Problemfelder der Erkenntnistheorie dar.⁷⁴ Immanuel Kant sieht in der erkenntnistheoretischen Auseinandersetzung mit dem Wirklichen gar den eigentlichen Skandal der Philosophie.⁷⁵ Die täuschungsrelevante Frage, mit der sich schon der antike Skeptizismus beschäftigte, lautet, was wirklich von einer äußeren Wirklichkeit bzw. einer objektiven Außenwelt gewusst werden kann. Folglich sind die Skepsis und der Zweifel der Suche nach gesichertem Wissen vorangesetzt. Kaum eine der skeptischen Positionen, mit Ausnahme derjenigen Friedrich Nietzsches, hält den Zustand der Scheinrealität langfristig für einen günstigen Effekt. Die meisten Erkenntnistheorien arbeiten an einer Lösung des Täuscherproblems in Form einer Rettung der äußeren Wirklichkeit.

Kulturhistorische Relevanz erreichen erkenntnistheoretische Zweifel bereits in der Antike. Platons Höhlengleichnis lässt Skepsis an der Realität erkennen, die ihn zum Entwurf einer Zweiweltentheorie zwingt. Die erkenntniskritische Urszene bildet bei ihm die Befreiung eines Philosophen, der von Geburt an in einer Höhle an eine Wand mit brechenden Schatten gefesselt ist. Während seiner Gefangenschaft nimmt dieser Philosoph nichts anderes als die Abbilder der an ihm vorbeiziehenden Dinge und Gegenstände wahr. Durch die Loslösung dieser epistemologischen Ursituation wird er in die Lage versetzt, die ‚wirklichere Wirklichkeit‘, d.h. die Ideenwelt, zu erblicken. Dieser häufig als Akt der Befreiung interpre-

⁷³ Wie es eleganter geht, zeigt Niklas Luhmann. Um seine Systemtheorie zu begründen, genügt ihm eine prinzipielle Festlegung: „Die folgenden Überlegungen gehen davon aus, daß es Systeme gibt. Sie beginnen also nicht mit einem erkenntnistheoretischen Zweifel.“ Luhmann, Niklas: Soziale Systeme. Frankfurt 1984, S. 30

⁷⁴ Brendel, Elke: Was können wir von der Welt wissen? In: Könneker, Carsten (Hg.): Fake oder Fakt? Wissenschaft, Wahrheit und Vertrauen. Heidelberg 2018, S. 53.

⁷⁵ Der Skandal besteht für Kant darin, dass „das Dasein der Dinge außer uns [...] bloß auf Glauben [angenommen werden könne] und, wenn es jemand einfällt es zu bezweifeln, ihm keinen genügtuenden Beweis [entgegengestellt werden könne].“ Kant, Immanuel (1781): Kritik der reinen Vernunft. Köln 2009, S. 48 (Anm. 6).

tierte Vorgang von der ‚Schau in das wahre Wesen der Dinge‘⁷⁶, der *theōria*, macht die Etablierung einer auf die Gedanken- und Vorstellungswelt des Menschen ausgerichtete Wirklichkeitsidee für Platon unumgänglich. Mit Platons idealistischer Wirklichkeitsvorstellung einer Ideenwelt tritt die Philosophie in ein neues Zeitalter ein, genauer in ein Zeitalter des *Post-Materiellen*. Platon arbeitet also indirekt ebenfalls mit einer Post-Diagnose.⁷⁷ Die platonische Ideenwelt stellt eine Art „überhimmliche[n] Ort“⁷⁸ dar, mit dem die Welt des Scheinhafte[n], d.h. bei Platon die Welt der physikalischen Objektivationen, überwunden wird. Die vorneuzeitliche Differenz, die bei Platon über den Binärcode Ding/Idee begriffen wird, wird zugunsten der Vorstellung der rein gedanklich ausgebildeten Idee abgelöst. Ein täuschungsbezogenes Begründungsritual liegt auch René Descartes‘ (1596 - 1650) Wissensskeptizismus zugrunde. Anders als Platon, der seine erkenntnistheoretische Urszene als Mythos verpackt, hat diese bei Descartes einen somatischen Ursprung: Das eigene sinnphysiognomische Wahrnehmen führt Descartes zur Einsicht, dass ihn seine Sinne in allem, was er wahrnimmt, täuschen könnten. Descartes inszeniert seine Philosophie als autobiographischen Reisebericht, inklusive einer erkenntniskritischen Urszene zu Beginn:

„Ich ziehe mich also in die Einsamkeit zurück und will ernst und frei diesen allgemeinen Umsturz aller meiner Meinungen vornehmen. [...] [S]o z.B., daß ich hier bin, am Ofen sitze, meinen Winterrock an habe, dieses Papier hier mit den Händen berühre und dergleichen. Mit welchem Recht könnte ich leugnen, daß diese Hände, dieser ganze Körper mein sind?“⁷⁹

Indem Descartes seine Sinnesapparatur zum Ausgangspunkt seines philosophischen Erkenntnisprogramms erklärt, stellt er sich als Selbstdarsteller *par excellence* heraus. Aus der existentiellen Skepsis gegenüber der Wahrnehmung der sinnlichen Welt entwickelt er einen methodischen Zweifel, mit dem jede Form der Weltwahrnehmung für obsolet erklärt wird: „Ich nehme also an, alles, was ich wahrnehme, sei falsch. [...] Ich habe überhaupt keine Sinne; Körper, Gestalt, Ausdehnung, Bewegung und Ort sind Chimären.“⁸⁰ Dieser radikale und fundamentale Zweifel findet seine höchste Form in der Annahme eines bösen, allmächtigen Geistes, dem *genius malignus*.⁸¹ Mit der Annahme dieses universalen Betrügers sei die Wahrhaftigkeit der (Außen-)Welt nicht weiter verbürgt und der Mensch würde zum Sklaven jener höheren Täuscherinstanz degradiert.⁸² Descartes ist gewillt, diesen Täuscher-gott zu bannen. Dazu bedient er sich eines modifizierten ontologischen Gottesbeweises.⁸³ Dieser besagt, dass die Idee Gottes nicht aus dem Menschen selbst hervorgebracht werden könne, da er als ein endliches Wesen nicht in der Lage sei, ein unendliches Wesen zu ima-

⁷⁶ So inszeniert Platon ihn selbst. Ihm geht es primär darum, die Ideenwelt der physischen Erscheinungswelt der Dinge vorzuziehen. Die Ideen existierten noch vor deren pragmatisch-materiellen Manifestationen, d.h. sie sind ihnen als notwendige Bedingungen vorgelagert.

⁷⁷ Damit soll keineswegs behauptet werden, dass Platon selbst ein solches Zeitalter ausrufen wollte. Allein der Einfluss seiner Ideenlehre auf die ihn nachfolgenden Philosophiegenerationen lässt ein solches Urteil zu.

⁷⁸ Welsch 1998, S. 191.

⁷⁹ Vgl. Descartes, René (1641): *Meditationes de Prima Philosophia*. Stuttgart 1986, S. 63 und S. 65.

⁸⁰ Ebd., S. 77.

⁸¹ Diesen inszeniert Descartes als allmächtigen und listigen Betrügergott, der mit Absicht immer täusche. Vgl. ebd., S. 79.

⁸² Vgl. ebd., S. 73.

⁸³ Vgl. Poser, Hans: René Descartes. Eine Einführung. Stuttgart 2003, S. 78.

ginieren.⁸⁴ Diese Idee könne nur von Gott selbst hervorgebracht und auch nur von diesem in die menschliche Vorstellungskraft hineingelegt sein, weshalb seine Existenz notwendigerweise verbürgt sei.

Eines der Attribute, die Descartes Gott zuschreibt, ist seine Vollkommenheit und diese schließt ein niederträchtiges Verhalten kategorisch aus, denn, so betont Descartes, „in allem Lug und Trug steckt etwas von einer Unvollkommenheit.“⁸⁵ Gemäß dieser theoretischen Prämisse ist der Gott, den Descartes imaginiert, ein ebenso gutes wie ehrliches Wesen, das den Menschen mit einem Erkenntnisssystem ausgestattet habe und das ihn bei richtigem Gebrauch nie zu Irrtümern führe.⁸⁶ Folglich könne man auch nicht das Erkennen der Außenwelt anzweifeln. Descartes biegt seine realitätskeptische Theorie einfach um, indem er den böswilligen Täuschergott in seiner Realitätstheorie zu einem guten Gott umfunktionierte. Durch diesen allgütigen Gott ist nun auch die Existenz der (Außen-)Welt verbürgt: „In systematischer Hinsicht ist damit ein neues einheitliches Weltverständnis entworfen, an dessen Spitze Gott steht [...]“⁸⁷

Descartes formuliert einen, im streng theologischen Sinne, *post-faktischen* Zustand, wenn er behauptet, dass allein der christliche Gott Wahrheit und Wirklichkeit verbürge und damit *Fakten*, also objektive Tatsachen, schaffe. Nach Lorraine Daston gelten göttlich verbürgte Gegebenheiten in der Frühen Neuzeit als Fakten.⁸⁸ Interessanterweise lässt auch Descartes' theologisches Rettungsprogramm der Wirklichkeit Aussagen zum Differenzeinbruch erkennen. Mit der allumfassenden Täuschung, die der *genius malignus* installiere, fällt bei Descartes die die Wirklichkeit konstituierende Differenz Wahrheit/Lüge zusammen. Folglich arbeitet er daran, diese Unterscheidung mit der Einführung einer monotheistischen Gottesvorstellung zu rehabilitieren: „Und ich hatte immer ein großes Verlangen, das Wahre vom Falschen unterscheiden zu lernen, um in meinen Handlungen klar zu sehen, und mich in diesem Leben mit Sicherheit zu bewegen.“⁸⁹ In dieser differenzlogischen Tradition steht letzten Endes auch der Diskurs des Postfaktischen. Die an ihn gekoppelten Gegeninitiativen wie der *March for Science* oder der s.g. *Qualitätsjournalismus* sind an einer Wiederherstellung der autonomistischen Differenz Fakt/Fiktion interessiert.

Sowohl bei Platon als auch bei Descartes wird die Täuschung als negativer Effekt beschrieben, der mit jeweils unterschiedlichen Argumenten, einmal der Ideenlehre (*Mythos*) und im anderen Fall dem gütigen Gott (*Theologie*), bekämpft wird. Erstmals produktiv gewertet, wird das wirklichkeitskonstitutive Täuschungsmoment von Friedrich Nietzsche und dessen Fiktionsverfestigungsmodell.⁹⁰ Nietzsche sieht die umfassende Täuschung, die sich aus der inakkuraten Sinneswahrnehmung des Menschen ergibt, nicht als Nachteil. Ganz im Gegenteil, geht es ihm darum die Vorstellung einer ‚Scheinwirklichkeit‘ noch zu stärken. Die erkenntniskritische Urszene Nietzsches kann in seinem frühen sprachphilosophischen Essay

⁸⁴ Vgl. Descartes 1641, S. 121.

⁸⁵ Ebd., S. 141.

⁸⁶ Vgl. ebd., S. 141.

⁸⁷ Poser 2003, S. 85.

⁸⁸ Daston 1998, S. 17ff.

⁸⁹ Descartes, René (1637): *Discours de la Méthode*. Stuttgart 2001, S. 23.

⁹⁰ Auf das Modell wird in Kap. 3.1 noch näher eingegangen, da es eine wesentliche Voraussetzung für die medienfixierten Wirklichkeitsmodelle der Medientheorie der 1980er und 1990er Jahre bildet.

Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne (1896) ausgemacht werden. Gleich zu Beginn des Textes heißt es dort:

„In irgend einem abgelegenen Winkel des in zahllosen Sonnensystemen flimmernd ausgegossenen Weltalls gab es einmal ein Gestirn, auf dem kluge Tiere das Erkennen erfanden. Es war die hochmütigste und verlogenste Minute der ‚Weltgeschichte‘: aber doch nur eine Minute. Nach wenigen Atemzügen der Natur erstarrte das Gestirn, und die klugen Tiere mußten sterben.“⁹¹

Nietzsche geht es darum, das Erkennen als ein, um sich selbst kreisenden und unendlichen Zustand zu entlarven. Das Erkennen und mit ihm das Denken hat keinen anderen Zweck als die permanente Selbstbestätigung.⁹² Folglich ist es nach innen ausgerichtet. Damit verfehlt es aber die Wahrnehmung einer objektiven Wirklichkeit.⁹³ Nietzsche enttarnt den Erkenntnisapparat des Menschen als Täuschung über den tatsächlichen Zustand der Welt, wobei es die Natur selbst gewesen sei, die den ‚Schlüssel wegwarf‘, um den Menschen in diese weltblinde Situation zu entlassen.⁹⁴ Es sei nur noch möglich, an der Oberfläche der Dinge zu tasten. Philosophiegeschichtlich nimmt Nietzsche die epistemologische Vorstellung der Postmoderne respektive des Poststrukturalismus und des Konstruktivismus vorweg: „Sie sind tief eingetaucht in Illusionen und Traumbilder, ihr Auge gleitet nur auf der Oberfläche der Dinge herum und sieht ‚Formen‘, ihre Empfindung führt nirgends in die Wahrheit, sondern begnügt sich, Reize zu empfangen und gleichsam ein tastendes Spiel auf dem Rücken der Dinge zu spielen.“⁹⁵

In Nietzsches Philosophie übernehmen die Täuschung, die Lüge und die Maske die Funktion des lebensphilosophischen Vollzugs.⁹⁶ Da es dem Menschen von Natur aus unmöglich erscheint, die Natur als solche, d.h. in ihrem objektiven Zustand zu erkennen, bleibe ihm nichts anderes übrig als diesen Zustand, d.h. die Wirklichkeit des Scheins, zum Maßstab des Handelns zu erklären. Bei Nietzsche muss die Wirklichkeit vom Zustand der Täuschung nicht befreit werden, da der Scheinzustand bereits den Idealzustand darstellt. Der Schein bzw. die Fiktion schlägt in Nietzsches Vorstellung das Sein und dieser mache das Leben

⁹¹ Nietzsche, Friedrich (1896): *Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne*. In: Colli, Giorgio/Montinari,azzino (Hg.): *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*. Band 1. 2. Auflage. München 1988, S. 873.

⁹² Nietzsche zieht einen wenig schmeichelhaften Vergleich zum Erkenntnisapparat der Fliege heran: „Könnten wir uns aber mit der Mücke verständigen, so würden wir vernehmen, daß auch sie mit diesem Pathos durch die Luft schwimmt und in sich das fliegende Zentrum dieser Welt fühlt. [...] [U]nd wie jeder Lastträger seinen Bewunderer haben will, so meint gar der stolzeste Mensch, der Philosoph, von allen Seiten die Augen des Weltalls teleskopisch auf sein Handeln und Denken gerichtet zu sehen.“ Ebd., S. 873.

⁹³ Hierzu meint Nietzsche: „Verschweigt die Natur ihm nicht das Allermeiste, selbst über seinen Körper, um ihn, abseits von den Windungen der Gedärme, dem raschen Fluß der Blutströme, den verwickelten Fasererzitterungen, in ein stolzes, gauklerisches Bewußtsein zu bannen und einzuschließen!“ Ebd., S. 874.

⁹⁴ Vgl. ebd., S. 876.

⁹⁵ Ebd.

⁹⁶ Hierzu Nietzsche: „Im Menschen kommt diese Verstellungskunst auf ihren Gipfel: hier ist die Täuschung, das Schmeicheln, Lügen und Trügen, das Hinter-dem-Rücken-Reden, das Repräsentieren, das im erborgten Glanze Leben, das Maskiertsein, die verhüllende Konvention, das Bühnenspiel vor anderen und vor sich selbst, kurz das fortwährende Herumflattern um die eine Flamme Eitelkeit so sehr die Regel und das Gesetz, daß fast nichts unbegreiflicher ist, als wie unter den Menschen ein ehrlicher und reiner Trieb zur Wahrheit aufkommen konnte.“ Ebd.

erst erträglich.⁹⁷ Es überrascht daher nicht, wenn Nietzsche behauptet, dass der Mensch darum bemüht sein müsse, die Fiktion bzw. den Täuschungszustand durch die Kunst weiter auszugestalten. Die Verschönerung der Kunst führe am Ende zu einer Verschönerung des Zustandes jener (Schein-)Wirklichkeit und damit zu einer Verschönerung des Lebens selbst. Die Kunst tendiert in Nietzsches Philosophie zum eigentlichen Sein, an dem der Mensch täglich baut, um seinem Leben Wert zuzusprechen.⁹⁸ Der Differenzeinbruch, an dem Nietzsches Philosophie arbeitet, ist der des differenzlogischen Binärcodes Schein/Wahrheit. Nietzsche installiert ein klar hierarchisiertes Ordnungssystem, indem er den Schein zum eigentlichen Idealzustand des Wirklichen erklärt. Damit wird auch klar, dass der Differenzeinbruch, den Nietzsche im Sinn hat, entgegen den Vorstellungen Platons, Descartes und wesentlich später auch der Vorstellung einer postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose, nicht bekämpft werden müsse.

Trotz der unterschiedlichen Schlussfolgerungen gleichen sich die genannten Modelle hinsichtlich ihres dramaturgischen Aufbaus. Erkenntnistheoretische Urszenen bilden in allen Fällen einen erzähltheoretischen Auftakt. Folglich sind die Realitätstheorien als Heldenreisen konzipiert, an deren Enden jeweils unterschiedliche Lösungsansätze stehen. Platon und Descartes treten dabei als Bekämpfer der epistemologischen Täuschungsidee auf, während Nietzsche als dessen Befürworter gedeutet werden kann.⁹⁹ Im Konstruktivismus Ernst von Glasersfelds oder in der Theorieschule des Neuen Realismus¹⁰⁰ wird die Metaerzählung des Zweifels am Erkennen von Wirklichkeit re-aktualisiert. Auch die Medientheorie der 1980er und 1990er Jahre kann man in diesem einseitig-normativen Spannungsfeld aus ablehnend-apokalyptischen und affirmativ-integrierenden Positionen verorten (vgl. Kap. 4). Mit dem epistemologischen Zweifel verbunden ist eine je spezifische Haltung der Art ‚Es muss sich was ändern‘. Im Neuen Realismus sollen beispielsweise die ‚Gefahren‘ der postmodernen Epistemologie in Form eines ontologischen Realitätskonzepts begegnet werden.¹⁰¹ Der Konstruktivismus argumentiert gegenteilig, dass jedes Erkennen von Welt zunächst ein zu erkennendes Subjekt voraussetzt. Wirklichkeit ist für den Konstruktivismus nicht Sache der Natur, sondern wird vom Menschen über kognitive Operationen hervorgebracht.¹⁰² Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose weist in Folge eine ähnliche ‚Haltung‘ auf. Die Eröffnung einer negativ gewerteten Epoche des Postfaktischen ist an einen heroischen Akt der Rettung und der Beglaubigung objektiver Realität gekoppelt.

⁹⁷ Vgl. Eco, Umberto: Gesten der Zurückweisung. Über den Neuen Realismus. In: Gabriel, Markus (Hg.): Der neue Realismus. Berlin 2014, S. 39.

⁹⁸ Vgl. ebd., S. 42.

⁹⁹ Die fundamentale Täuschung über den tatsächlichen Wirklichkeitszustand ist nicht nur ein beliebtes Motiv innerhalb philosophischer Theorien, sondern auch Gegenstand der populären Kultur. Eine Vielzahl massenattraktiver Spielfilme, Romane und Videospiele greift auf das Motiv der Realitätstäuschung zurück.

¹⁰⁰ Der Neue Realismus greift auf einen erkenntnistheoretischen Zweifel und eine Urszene zurück. Diese geht auf ein Treffen in einem Hotel zwischen den beiden Initiatoren der Bewegung, Markus Gabriel und Maurizio Ferraris im Jahr 2011 zurück, die folglich die (epistemologische) Heldenreise in Gang setzt. Vgl. Ferraris, Maurizio: Was ist der Neue Realismus? In: Gabriel, Markus (Hg.): Der neue Realismus. Berlin 2014, S. 52ff. Und zur Kritik vgl. Leschke 2017a.

¹⁰¹ An einer ‚Rettung‘ des Wirklichen versucht man sich gegenwärtig im Neuen Realismus: „Der Realismus ist die Ansicht, dass die natürlichen Gegenstände [...] unabhängig von den Mitteln existieren, die wir haben, um sie zu erkennen: Sie sind existent oder inexistent kraft einer Wirklichkeit, die unabhängig von uns existiert.“ Vgl. Ferraris 2014, S. 61.

¹⁰² Vgl. hierzu Pörksen, Bernhard (Hg.): Schlüsselwerke des Konstruktivismus. Wiesbaden 2011.

2.3.2 Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose als epistemologische Kategorie

Den ideengeschichtlich neuesten erkenntnistheoretischen Zweifel kann man im populär geführten Diskurs des Postfaktischen ausmachen. Die erkenntniskritische Urszene dieser epistemologischen Verfallsdiagnose findet sich in dem schon mehrfach genannten Aufsatz Jill Lepores.¹⁰³ Der Historikerin geht es in ihrem Text aber nicht um eine explizite Wirklichkeitsdiagnose oder eine erkenntnistheoretisch nachvollziehbare Beschreibung des gegenwärtigen Realitätszustandes, sondern um eine kulturhistorische Einordnung Donald Trumps und dessen unorthodoxem Politstil. Lepores' Diagnose vom Eintritt des Menschen in eine postfaktische Zeitenwende basiert auf der Beobachtung, dass politische Erzählungen unzuverlässig geworden seien. Das gegenseitige Bezichtigen von Falschmeldungen führt sie zur Einsicht, dass das differenzlogische Plausibilitätssystem, das durch den Binärcode Fakt/Fiktion (oder allgemeiner wahr/falsch) stabilisiert wurde, in sich zusammenfalle. Die Pole flößen ineinander, so dass der Wahrheitsbegriff seinen Referenzpunkt verliert. Die fiktionale und die faktuale Rede erodieren. Die angenommene Unzuverlässigkeit politischer Erzählungen weitet sich dabei auch auf das literarische und mediale Erzählen aus.¹⁰⁴ Wahrheit und Narrativ klaffen immer weiter auseinander.¹⁰⁵ Anstatt eines faktengestützten Wissens machen interessengeleitete Behauptungen die Runde, die ihr wirkungsvolles Auftreten den strategischen Übernahmen massenattraktiver Inszenierungsformen verdanken.¹⁰⁶

In Lepores Aufsatz klingt allenfalls beiläufig ein Wirklichkeitsdiskurs an. Es lässt sich dort viel eher eine politische wie soziokulturelle Zeitdiagnose ausmachen. Erst der an den Aufsatz Lepores ansetzende international geführte Diskurs lädt die postfaktische Zeitdiagnose epistemologisch auf und ergänzt den Begriff um erkenntnistheoretische Dimensionen. So werde im Falle eines ‚postfaktischen Sinnsystems‘, wie Bernhard Pörksen in Anlehnung an die differenzlogische Vorstellung Lepores bemerkt, eine Form der „effektive[n] Interpretatio[n]“¹⁰⁷ installiert, die sich aus einem zersetzenden Gift aus „Lüge, Beliebigkeit und Spektakel“¹⁰⁸ zusammensetze. Lepores' Aufsatz bildet den Auftakt der Beschäftigung mit dem Begriff, aber sicher nicht mehr.

Nach Rainer Leschke handelt es sich beim Begriff des Postfaktischen um eine moralische Kategorie. Moralisiert, d.h. moralisch geächtet wird die Referenz auf objektive Tatsachen, d.h. die Differenz von wahr/falsch. Das Postfaktische behauptet die Exklusion der Differenz und setzt das Ordnungsprinzip zulässig/nicht-zulässig außer Kraft.¹⁰⁹ Ungünstige Ansichten wie ein faktenbasiertes Wissen können damit unterwandert werden. Fake-News-

¹⁰³ Vgl. Lepore 2016.

¹⁰⁴ Vgl. Leschke 2017b.

¹⁰⁵ Vgl. hierzu ebd., S. 4ff.

¹⁰⁶ Darauf wird weiter unten eingegangen. Aber es sei bereits hier erwähnt, dass sich Trumps rhetorisches Geschick aus der erfolgreichen Aneignung massenmedialer Inszenierungen ergibt. Das Sprechen bei Trump fuße auf einer Aushöhlung des Faktischen, die in einer „totale[n] Desinformation“ (Pörksen 2018, S. 69.) mündet. Vgl. in diesem Zusammenhang auch: Kavka, Misha: Trump, Fernsehen und das neue Camp. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM), Nr. 18, 2018, S. 149 – 167.

¹⁰⁷ Pörksen 2018, S. 70.

¹⁰⁸ Ebd., S. 69.

¹⁰⁹ Nach Leschke verstößt das Postfaktische gegen die eigentliche Kultur des Erzählens, bei der jede Fiktionskonvention zulässig sei und die alternative narrative Setzungen neben der eigenen akzeptiere.

Beziehungen und die Vorstellung alternativer Wahrheiten gedeihen unter einem postfaktischen Bewusstseinsklima. Gerade in Bezug auf die politische Kommunikation sind solche Vorstellungen nicht wirklich neu. Hanna Arendt machte ihrerseits auf die problematische Beziehung zwischen Wahrheit und Politik aufmerksam. Die Lüge war demnach schon immer ein probates Mittel des Politischen. Politiker im Zwanzigsten Jahrhundert wussten, wie sie das Verhältnis von Wahrheit und Lüge zum eigenen Wohlwollen verschieben konnten.¹¹⁰ Auf einer politologischen Ebene rollt der Diskurs also allenfalls altbekannte Positionen und Annahmen wieder auf. Worüber wird dann aber eigentlich gesprochen?

Wirklich neu und relevant an der gegenwärtig geführten Diskussion um den Begriff ist, dass er vonseiten eines populären Diskurses zum Anlass genommen wird, ein Urteil über den Zustand gegenwärtiger Wirklichkeit zu fällen – eben in Form einer spezifischen *postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose*. Innerhalb des Diskurses finden sich Formulierungen, die direkte Aussagen über die Wirklichkeit treffen. Über die Beobachtung hunderter Einzelfälle wie den Fake-News-Vorwürfen Donald Trumps, die online von der Washington Post seit dem 20. Januar 2017 gesammelt werden¹¹¹, wird angenommen, dass die Wirklichkeit von wahrheitsverneinenden Formen des Wissens infiltriert sei. Diese induktiv ermittelte Wirklichkeitsdiagnose impliziert einen Begriff des Realen, der die Implosion des Binärcodes Fakt/Fiktion längst verwirklicht sieht. Wirklichkeit und Realität seien somit anfällig für jede Form der Täuschung oder Manipulation. Die Grenzen, die einstmals fiktionale von non-fiktionalen Anteilen trennten, sind ineinandergeschoben.

2.3.3 Zum dramaturgischen Aufbau der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose

Über die im März 2016 vom Zaun gebrochene postfaktische Wirklichkeitsdiagnose kann das gleiche Urteil gefällt werden wie über die anderen Endzeit- und Apokalyptediagnosen vor ihr: Sie ist spannungsdramaturgisch strukturiert und beansprucht somit die Aufmerksamkeit des Publikums. Aber das macht sie auch zu einem zweifelhaften Unterfangen. Die Diagnose will die Leserschaft größtmöglich verunsichern. Sie behauptet, dass keine objektiv haltbaren Aussagen existieren. Allein das auf Gefühlsmanagement basierte Behaupten von Falschaussagen besitze Geltung („alternative Fakten“). Aussagen wie „Die Lüge triumphiert und die Wahrheit ist auf dem Rückzug“¹¹² oder „Es gibt nur die Fiktion des Faktischen“¹¹³ passen in das von Siegfried J. Schmidt aufgestellte Beschreibungsprofil ‚apokalypsegeiler‘ Endszenarien, die den Aussagewert der Diagnose nur schmälern: „Zeit-Enden, und vor allem Jahrhundert- oder gar Jahrtausendenden, befördern offenbar allemal die Faszination für Untergangs- und für Anfangsillusionen. Sie simulieren Zäsuren, drängen

¹¹⁰ Vgl.: Arendt, Hannah: Die Lüge in der Politik. In: Arendt, Hannah: Wahrheit und Lüge in der Politik. München 2017, S. 8ff.

¹¹¹ Vgl. zur Übersicht: https://www.washingtonpost.com/news/fact-checker/?noredirect=on&utm_term=.e1c72e542b15 (zuletzt aufgerufen am 11.02.2019) bzw. für die genaue grafische Aufarbeitung: <https://www.washingtonpost.com/politics/2021/01/24/trumps-false-or-misleading-claims-total-30573-over-four-years/> (zuletzt aufgerufen am 11.02.2019).

¹¹² Augstein, Jakob: Postfaktische Demokratie, Macht und Missverständnis, <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/postfaktische-demokratie-macht-und-missverstaendnis-a-1214804.html>, 25.06.2018.

¹¹³ Werner, Frank/Lübbert, Sophie: Lügen: ‚Trump ist ein Geschenk‘, <http://www.zeit.de/zeit-geschichte/2017/03/luegen-postfaktisch-donald-trump-interview>, 01.09.2017.

sich auf Stoppsignale für das bloße Weiter-so von Geschichte wie von Lebensläufen.“¹¹⁴ Wie andere End- bzw. Anfangsgeschichten setzt auch die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose auf Polarisierungen, Übertreibungen und extreme Szenarien, um aufzufallen.¹¹⁵ Ein wirklicher Erkenntnisgewinn ist damit nicht zu erwarten, wohl aber die Anschlussfähigkeit im öffentlichen Diskurs.

Der normative Gestus der Debatte hat eine Vielzahl an Meinungen, Kontroversen und Gegeninitiativen in Gang gesetzt. Der am 22. April 2017 in mehr als 600 Städten abgehaltene March for Science hält beispielsweise ein Plädoyer für die Einhaltung wissenschaftlicher Prinzipien und setzt sich gegen die Etablierung ‚alternativer Fakten‘ ein. Die Parole der Bewegung lautet: „Ohne Wissenschaft ist alles nur Fiktion.“¹¹⁶ Die beteiligten Parteien klammern sich an die normative Vorstellung, dass es zu Fakten keine Alternativen geben dürfe.¹¹⁷ Die am 14. April 2018 wiederholte Demonstration¹¹⁸ zielte darauf, die Relevanz wissenschaftlicher Erkenntnis herauszustellen¹¹⁹ und darauf aufmerksam zu machen, dass „[p]olitische und totalitäre Tendenzen, wirtschaftliche Einflussnahme, Missbrauch wissenschaftlicher Methoden und auch Strukturen des Wissenschaftsbetriebs, die falschen Anreize setz[t]en“ und damit die Ausübung der Wahrheitsannäherung behinderten.¹²⁰

Ein Sprechen, das auf dramatische Effekte abzielt, hat schon allein aus logischen Gründen keinen Anspruch auf universelle Gültigkeit. Es gibt nicht nur eine Art zu sprechen, sondern unendlich viele. Wirklichkeit stellt ein partikulares Diskursfeld dar, bei dem es unsinnig erscheint, einem spezifischen Gesellschaftsteilnehmer die alleinige Diskursmacht zuzusprechen. Selbstverständlich können bestimmte Dinge Einfluss auf die Wirklichkeit, eine Gesellschaft oder eine Kultur nehmen, aber ein generelles Umkippen des Differenzsystems zugunsten einem der Pole (Fakt oder Fiktion) ist nicht zu erwarten. Alternative Fakten bilden, wie der Name schon sagt, nur alternative Sichtweisen aus. Man sollte sich deshalb hüten, Erkenntnisse, die innerhalb wissenschaftlicher Kontexte generiert werden, zu idealisieren. Wissenschaftliche Erkenntnisse richten sich nach dem Wert ihres Nutzens (Viabilität) und verfügen über eine gewisse Haltbarkeitszeit. Solange die Möglichkeit offengehalten wird, wirkliche Alternativität zuzulassen, bleibt auch die differenzlogische Grenze wahr/falsch stabil. Alternativität trägt die Möglichkeit gegenseitiger Beachtung, d.h. die Inklusion verschiedener Ansichten in sich. Sie bildet das Gegenteil von Exklusion aus, indem sie die Vielheit der Perspektiven in ihr Programm integriert. Faktenbefürworter müssen einsehen, dass Alternativen zum Fakt auch wirklich als solche zu akzeptieren sind – so

¹¹⁴ Schmidt 2000, S. 196.

¹¹⁵ Vgl. ebd., S. 198.

¹¹⁶ N.B.: March for Science. ‚Ohne Wissenschaft ist alles nur Fiktion‘, <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/march-for-science-wissenschaftler-protestieren-fuer-freie-wissenschaft-a-1144407.html>, 22.04.2017.

¹¹⁷ Eine solche Position vertritt Loraine Daston. In einem Interview betont sie: „In Wirklichkeit können wir auf Institutionen, die für Tatsachen garantieren, nicht verzichten.“ Felsch, Philipp: Welchen Fakten können wir trauen? In: Philosophie Magazin, Nr. 3, 2017. S. 62.

¹¹⁸ Vgl. Science News Staff: A final dash across the United States. Updates from the 2018 March for Science, <https://www.sciencemag.org/news/2018/04/final-dash-across-united-states-updates-2018-march-science>, 14.04.2018.

¹¹⁹ Betont und hervorgehoben werden v.a. medizinische und technologische Fortschritte.

¹²⁰ Vgl. zum Selbstbild bzw. Ethos der Debatte die offizielle Website der Bewegung: <https://marchforscience.de/> (zuletzt überprüft am 17.10.2018).

schwer dies bisweilen auch auszuhalten ist. Fakten sind *nicht* alternativlos.¹²¹ Erst bei einer gefahrbringenden Umlage der wirklichkeitsstabilisierenden Differenz zugunsten falscher Aussagen wie sie etwa alternative Medien wie das rechtsalternative Nachrichtennetzwerk Breitbart anstreben, sollte vonseiten der Politik eingeschritten werden.¹²² Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose behauptet, diesen Umstand bereits verwirklicht zu sehen. Zwischen fiktionaler und faktualer Rede könne man gegenwärtig nicht sicher unterscheiden – hierbei handelt es sich um einen großen Irrtum, denn die einseitige Täuschung (Fiktion) ist so wenig wünschenswert wie ein auf naturwissenschaftlich-positivistischen Prinzipien (Fakt) basierendes Wirklichkeitsbewusstsein. Einseitige Fundamentalismen sind beidseitig abzulehnen, weil sie jeweils ein Klima des Ausschlusses produzieren. *Zu viel Fiktion* führt zu Ausschlüssen, weil damit zu viele Alternativen produziert würden, die keine Konsensfähigkeit mehr zuließen. Es gäbe schlicht keine gemeinsame Basis des Zusammenlebens, weil jedermann sein Leben nach eigenem Gusto fabulieren könnte. *Zu viel Faktum* führt wiederum zu Exklusionen, weil die Produktion von Alternativen gänzlich unterbunden wird. Das System würde erstarren und monovalente Handlungsdirektiven installieren, die keine wirkliche Alternativität mehr zuließen.¹²³

2.4 Diskursanalyse

Die inhaltliche Bewertung von Begriffen variiert je nach Auslegung. Das gilt in zunehmendem Maße bei so unscharf gebrauchten Begriffen wie dem des Postfaktischen. Durch die ubiquitäre Fluktuation im öffentlichen Raum hat der Begriff in den letzten Jahren deutlich an semantischem Umfang zugenommen. Wie lassen sich die verschiedenen Deutungsweisen des Begriffs dann noch trennscharf voneinander abgrenzen? Einen effektiven Zugang zur Ergründung des Begriffs bietet die Diskursanalyse. Mit einem korrekt eingestellten diskursanalytischen Modell kann eine umfassende Verstehensleistung initiiert werden, die den Begriff trotz seiner semantischen Ambiguität zu fassen bekommt. Die Flexibilität der Methode ermöglicht es ferner, Ergebnisse zu produzieren, die maßgeschneidert in das Aufgabenprofil dieser Studie passen. Dabei muss zunächst geklärt sein, welche Gegenstände der Analyse unterstellt sein müssen und zweitens, wie genau vorgegangen werden soll. An der begrifflichen Ausarbeitung des Begriffs des Postfaktischen wirkt ein international geführter Diskurs. Populärwissenschaftliche Quellen wie die Kulturkritik und das Feuilleton stellen wichtige Autoritäten in der Bewertung zeitgenössischer Kulturbeschreibungen dar. Insbesondere Medien mit einer hohen Auflagenzahl bzw. Reichweite wirken meinungs- und diskursbildend und definieren den alltagssprachlichen Gebrauch von Begriffen. Der Diskurs

¹²¹ Der postmoderne Wissenschaftstheoretiker Paul Feyerabend weist auf diese Einsicht hin. Vgl. Feyerabend, Paul: Erkenntnis für freie Menschen. Zweite und veränderte Aufl. Frankfurt 1981, S. 153ff.

¹²² Es muss ein wirkliches Denken von Alternativen erlaubt sein. Entsprechend sollte ein kritisches Bewusstsein vonseiten politischer und medialer Bildungsinstitutionen installiert werden. Ein solches ‚Alternativbewusstsein‘ findet die Balance zwischen linker und rechter Politik bzw. linkem und rechtem Medienmissbrauch. In Alternativen zu denken, bedeutet ein wirklich aufgeklärtes Denken, weil es die Begrenztheit der eigenen Perspektive immer auch gleich mitreflektiert.

¹²³ Ein logisch-positivistisches Denken wurde im s.g. Wiener Kreis erprobt. Dort ging es darum, das auf hermeneutische Unschärfen basierte Sprechen auf logisch-empirische Grundlagen zu setzen. An einem ähnlichen Programm für die Geisteswissenschaften arbeitete Friedrich Kittler, der mit naturwissenschaftlichen Methoden den ‚Geist aus den Geisteswissenschaften‘ vertreiben wollte. Vgl.: Kittler, Friedrich: Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften. Programme des Poststrukturalismus. Paderborn 1980.

des Postfaktischen soll als bildungsbürgerlich geprägter, kulturphilosophischer Beschreibungsgegenstand verstanden werden, der einer genaueren semantischen Erfassung bedarf. In den Aussagen des Diskurses schwingt stets eine medienepistemologische Wirklichkeitsdiagnose mit, die mithilfe einer diskursanalytischen Bearbeitung herausgeschält werden kann. Dazu soll ein dezidiert auf die Besonderheiten des Diskurses zugeschnittenes, diskursanalytisches Modell vorgestellt werden, welches im zweiten Schritt zur Anwendung gebracht wird.

2.4.1 Diskurs und Diskursanalyse

Bei Diskursen handelt es sich um kontingente Denk- und Wertesysteme, die intersubjektive Geltung besitzen und ‚Wahrheiten auf Zeit‘ schaffen.¹²⁴ Diskurse werden durch die dialogische Aushandlung im kommunikativen Kollektiv gestaltet. Sie sind immer an Sprache gebunden. Das ist ein entscheidendes Beschreibungskriterium, da man sie nur als immaterielle, d.h. ideelle Gegenstände verstehen kann. Diskurse haften als implizite Faktoren an Texten und müssen erst von Interpreten oder Diskursanalyseanwendern expliziert werden. Weiterhin sind Diskurse an Macht gekoppelt.¹²⁵ Das bedeutet, dass jede getätigte Aussage, ob verbal oder schriftlich, Macht ausdrücken und darüber Wirklichkeit setzen kann. Nach John Fiske dienen Diskurse dazu, ein kohärentes Set an Bedeutungen zu bestimmten Themengebieten zu generieren und zu verbreiten.¹²⁶ Damit ermöglichen sie Anschlusskommunikation. Die bildungsbürgerlich geprägte Fernsehkritik¹²⁷ als ein mögliches Diskursfeld, gewinnt hohe Aufmerksamkeit und ist dementsprechend in der Lage, das allgemeine Bewertungsbild des Fernsehangebots ideologisch zu steuern. Über einen längeren Zeitraum können Diskurse zu umfassenden ‚Wahrheitsmaschinen‘ werden, die Inklusionen und Exklusionen befördern.

Da Diskurse an Macht gekoppelt sind und an der Schaffung von Wirklichkeit unmittelbar mitwirken, bedürfen sie der ständigen Kontrolle. Die kritische Diskursanalyse stellt ein etabliertes Instrument dar, um die impliziten Machtkomplexe aufzudecken. Dazu analysiert und kategorisiert sie die getätigten Aussagen umfassend. Für Befürworter des Diskursbegriffs sind Wirklichkeit und Wahrheit keine stabilen, unumstößlichen und zeitlosen Zustände, sondern kontingente Gegenstände. Der Diskursanalyse geht es um die Aufdeckung und Bewusstmachung zeitweilig gültiger Wahrheiten. Sie versucht deskriptiv zu verfahren, um nicht selbst auf die ideologischen Vorwürfe, die sie den zu untersuchenden Texten und Aussagen macht, hereinzufallen. Eine solche Position wirkt heute jedoch veraltet, da schon die Paraphrase gesichteter Aussagen eine Form der Interpretation darstellt. Eine zeitgemäße Diskursanalyse ist sich der Tatsache bewusst, dass der Diskursanalyseanwender inner-

¹²⁴ Foucault arbeitet mit einer negativen Definition des Begriffs. Vgl. Foucault, Michel (1970): Die Ordnung des Diskurses. Frankfurt 1991. Ansonsten bleibt der Begriff bei ihm trotz seines virulenten Einsatzes irritierend undefiniert.

¹²⁵ Vgl. Goldbeck, Kerstin: Gute Unterhaltung, schlechte Unterhaltung. Die Fernsehkritik und das Populäre. Bielefeld 2004, S. 176.

¹²⁶ Vgl. Fiske, John (1987): Television Culture. 2. Aufl. London 2011, S. 14ff.

¹²⁷ Vgl. hierzu Goldbeck 2004.

halb des gegenwärtig geltenden Diskurses operiert. Diesem sollte er möglichst kritisch gegenüberstehen.¹²⁸

Die Diskursanalyse stellt ein geeignetes Mittel dar, nahe am Text zu arbeiten. Mit ihr ist es möglich, an die impliziten Aussagen von Texten oder Textsammlungen heranzukommen. Bei der Diskursanalyse handelt es sich, je nach Konstruktionsweise, um eine spezifische Form der Interpretationsleistung. Interpretation kann als Thesenbildung darüber verstanden werden, was mit dem Gesagten gemeint sein könnte. Mit ihr ist aber allenfalls eine Annäherung an Wahrheit möglich. Gleichwohl ist die Interpretation, und im Umkehrschluss auch die verwendete Diskursanalyse, abhängig vom Erwartungshorizont seines Anwenders. Dieser Umstand muss stets mitreflektiert werden, will die Diskursanalyse den Ansprüchen der qualitativen Forschungsarbeit genügen.

2.4.2 Diskursanalytisches Kombinationsmodell

Um die medienwissenschaftlich relevanten Aussagen des Diskurses des Postfaktischen herauszufiltern, kommt ein kombiniertes Datenauswertungsmodell zur Anwendung. Im Zentrum der Diskursanalyse steht die Frage: Wie wird der Diskurs um den Begriff des Postfaktischen gestaltet und welche dezidiert medienwissenschaftlichen Thesen lassen sich daraus ziehen? Durch seinen Gebrauch in den Medien, insbesondere innerhalb der internationalen Kulturkritik, hat sich der Begriff des Postfaktischen alltagssprachlich durchgesetzt. Eine einheitliche Nutzung kann man dabei jedoch nicht feststellen. Die Auslegungsmuster der einzelnen Texte und Artikel legen vielmehr eine vielseitige Verwendung des Begriffs näher. Um der polysemischen Dimension des Begriffs gerecht zu werden, muss die Diskursanalyse entsprechend angepasst werden. Vorgeschlagen wird eine Kombination aus dem methodischen Vorgehen Kerstin Goldbecks¹²⁹, der interpretativen Paraphrase bzw. formulierenden Interpretation Ralf Bohnsacks¹³⁰ und dem Verfahren des offenen Kodierens von Uwe Flick¹³¹.

Das Datenmaterial wird in sechs Schritten analysiert (vgl. zur Übersicht Abb. 1). Der nach spezifischen Parametern recherchierte Materialkorpus (1) wird nach den Analyseschritten Goldbecks¹³² gesichtet und bearbeitet (2). Dementsprechend werden die Spezifikationen der ausgewählten Texte wie der Publikationskontext (Autor, Überschrift, HTML, Datum) in einer separat angelegten Tabelle (Excel) festgehalten sowie besonders wertende oder auffällige Passagen markiert und ggf. kommentiert. Die für die weiteren Analyseschritte relevanten Aussagen werden in Form der direkten Zitation in die Tabelle übertragen (3). Der nächste Analyseschritt führt die Diskursanalyse in den Bereich der interpretierenden

¹²⁸ Das führt die Diskursanalyse zu einem ihrer schwerwiegendsten Probleme: der Horizontbefangenheit. Wie lässt sich etwas kritisieren, von dem der Forschende selbst abhängt? Diesem solipsistischen Vorwurf sehen sich auch die Vernunftlehre Kants und der Konstruktivismus ausgesetzt. Das methodische Reflektieren dieser Problematik kann den Vorwurf zumindest partiell entschärfen.

¹²⁹ Goldbecks empirischer Anwendungsteil schließt an Fiskes diskursanalytisches Vorgehen (Media Matters 1995) unter modifizierten Bedingungen an. Vgl. Goldbeck 2014 S. 176ff.

¹³⁰ Bohnsack, Ralf: Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden. 9. Aufl. Stuttgart 2014.

¹³¹ Flick, Uwe: Qualitative Forschung. Theorie, Methoden, Anwendung in Psychologie und Sozialwissenschaften. Hamburg 1995.

¹³² Zur genauen Methodik Goldbecks vgl. Goldbeck 2004, S. 181ff.

Gesichtspunkte (4). In Anlehnung an Bohnsacks Modell der formulierenden Interpretation werden die gesammelten Aussagen paraphrasiert, um ihren eigentlichen Aussagekern freizulegen. Bohnsack unterscheidet drei Stufen, wobei nur sein erster Punkt für das vorliegende diskursanalytische Modell relevant erscheint.¹³³ Die formulierende Interpretation bzw. die interpretative Paraphrase beschreibt den Analyseschritt, bei dem das Gesagte, d.h. die Sammlung direkter Zitate, in eigenen Worten zusammengefasst wird. Hierbei handelt es sich prinzipiell schon um eine Interpretationsleistung, da eine Übersetzung aus einer mündlich gebundenen Sprache in die des Forschenden erfolgt. Im Falle des Diskurses des Postfaktischen ist das die Sprache der bildungsbürgerlichen und linksliberalen Kulturkritik: „Der Interpret bleibt innerhalb des (Orientierungs-)Rahmens der Gruppe [...], indem er zusammenfassende ‚Formulierungen‘ [...] im Sinne von Oberbegriffen, Überschriften oder Themen sucht und auf diese Weise eine Übersicht über den Text gewinnt. Es handelt sich um eine ‚Interpretation‘, da ja hier etwas begrifflich-theoretisch expliziert wird, was im Text implizit bleibt.“¹³⁴ Dennoch werden an dieser Stelle noch keine expliziten Schlüsse in Bezug auf das paraphrasierte Textmaterial getätigt. Das Material wird lediglich sprachlich auf die spezifische Forschungsperspektive ‚zugerichtet‘, um den Aussagekern freizulegen. Die Explikation des Impliziten, also die eigentliche Interpretationsleistung findet erst im nächsten Schritt, dem offenen Kodieren, statt (5). Hier werden, in Anlehnung an das Konzept Flicks¹³⁵, aus der Sammlung paraphrasierter Aussagen Typen und Oberbegriffe gebildet bzw. im Falle der hier ausgeführten Diskursanalyse Thesen formuliert, die die verschiedenen Aussagen bündeln. Das offene Dekodieren bezeichnet in der qualitativen Forschung den eigentlich interpretierenden Analyseschritt. Hier wird die paraphrasierte Aussage aus ihrem sprachlichen Kontext gerissen und auf einige wenige und mindestens einen Oberbegriff konzentriert: „Offenes Kodieren zielt darauf ab, Daten und Phänomene in Begriffe zu fassen.“¹³⁶ Bei diesem Analyseschritt wird der entscheidende Durchbruch in der Offenlegung der textinhärenten Aussagen erzielt. Erst wenn der Textkorpus nach diesen Schritten (1 – 5) durchgesehen worden ist, kommt es zur Zählung und Auswertung der gesammelten Thesen bzw. Oberbegriffe (6). Hier geht es darum, die Schlüsse aus dem diskursanalytischen Bearbeitungsprozess zu ziehen. Im Falle dieser Studie bedeutet das, die inhaltlichen Festlegungen des Begriffs auf seine Medientheorietauglichkeit zu prüfen und die entsprechenden Thesen in Form einer allgemeinen Hypothese zu formulieren (vgl. Kap. 2.4). Insgesamt kann man die Studie mithilfe des kombinierten diskursanalytischen Modells innerhalb der qualitativen Forschungstradition verorten. Ein wichtiges Kriterium qualitativer Forschungsarbeit stellt die Nachvollziehbarkeit der Ergebnisse dar, die mit dem streng methodischen Vorgehen gewährleistet ist. Wie auch bei anderen Diskursanalysen wird im vorgelegten Modell das Verhältnis von interpretierender und deskriptiver Forschungsarbeit zu problematisieren sein.

¹³³ Vgl. Bohnsack 2014, S. 136ff.

¹³⁴ Bohnsack 2007, S.134.

¹³⁵ Flick 1995, S. 196ff.

¹³⁶ Zitiert nach Goldbeck 2004, S. 182.

<p>1. <i>Recherche nach Artikeln, Rezensionen, Kommentaren etc.</i> über automatisierte Suchen (gängige Suchmaschinen wie Google und Bing) und manuelle Sichtung der Kultur-, Medien- und Politikseiten einzelner kulturkritischer und populärwissenschaftlicher Medien (über die Nutzung seiteninterner Suchmasken) (Schlagworte: <i>Postfakt, Postfaktizität, postfaktisches Zeitalter, post-truth, post-truth world und post-fact</i>)</p>	Übertragung aller Arbeitsschritte in separate Excel-Tabelle
<p>2. <i>Sichtung des Materials: Auffälligkeiten werden notiert und relevante Passagen markiert</i> In Anlehnung an Goldbeck 2004: Publikationskontext und Verfasser festhalten, Anlass der Veröffentlichung, ggf. normative Bewertung notieren (Wie wird mit dem Begriff umgegangen? Tendenziell positiv oder negativ?) und relevante Passagen und Argumentationen markieren</p>	
<p>3. <i>Sammlung relevanter Aussagen</i> Direkte Zitate werden dem jeweiligen Autoren/Texten zugewiesen und aufgelistet</p>	
<p>4. <i>Paraphrasierung gesammelter Aussagen</i> In Anlehnung an Bohnsack 2007: Formulierende Interpretation der gesammelten Zitate und Aussagen</p>	
<p>5. <i>Thesen-/Typenbildungen aus Sammlung paraphrasierter Aussagen</i> In Anlehnung an Flick 1999: offenes Dekodieren. Obergriffe und Typen bilden (im Fall der vorliegenden Studie ‚Thesen‘ formulieren)</p>	
<p>6. <i>Zählung und Auswertung der Thesen</i> Medienepistemologisch relevante Thesen und Aussagen aus den Ergebnissen der Thesenbildung formulieren und ausdeuten sowie Hypothese aufstellen</p>	

Abb. 1: Analyseschritte.

2.4.3 Materialkorpus

Die semantischen Dimensionen des Begriffs ‚postfaktisch‘ haben sich durch die Extrapolierungen des Begriffs aus seinem Originalkontext mittlerweile verselbstständigt. Der Begriff hat durch die internationale Kulturkritik eine Reihe von Transformationen erfahren, die es unmöglich machen, ihn auf einen inhaltlichen Aspekt zu reduzieren. Das Postfaktische kann in hinreichendem Maße über die Aussagen des international geführten, populären Diskurses rekonstruiert werden.¹³⁷ Zur Durchführung dieser Rekonstruktion über das kombinierte diskursanalytische Modell werden entsprechend reichweitenstarke Kultur- und Medienkanäle (Kulturressorts) untersucht, die in Artikeln, Kommentaren und Essays das Postfaktische ergründen. Da es beim Postfaktischen um eine internationale Angelegenheit amerikanischen Ursprungs geht, werden für die Diskursanalyse sowohl englisch- und deutschsprachige Texte berücksichtigt. Die Auswertung zeigt, dass keine nennenswerten kontinentalspezifischen Unterschiede in der Argumentation vorliegen. Einzig die Beobachtung, dass die amerikanische Kulturkritik von post-truth anstelle des im europäischen Kulturraum gebräuchlichen Postfaktischen spricht, erscheint nennenswert, um in der Folge keine unnötigen Irritationen aufkommen zu lassen.¹³⁸ Die Begriffe Postfaktizität und post-

¹³⁷ Grenzfälle bilden populärwissenschaftliche Texte und Artikel zu dem Thema. Im Untersuchungszeitraum zwischen 2016 und 2018 sind diese aber eindeutig in der Minderheit.

¹³⁸ In Lepores ‚Begründungstext‘ der Debatte wird nicht eindeutig von Postfaktizität gesprochen, sondern von einer *post-truth politic*, die sie aus der Beobachtung eines ‚Nach-Faktischen Bewusstseins‘ zieht.

truth werden synonym verwendet.¹³⁹ Das Postfaktische wird häufig mit der politischen Agenda Donald Trumps und dessen populistischer Anhängerschaft zusammengedacht. Der neologistische Term ‚Trumpismus‘ stellt eine Art drittes zentrales Definitionsprogramm des Diskurses dar. Beispielhaft wird im Zuge des Trumpismus von medialen Überzeichnungen (‚Cartoonwirklichkeit‘) gesprochen und darüber eine Nähe zu den Medienwirklichkeitsimplikationen der postfaktischen Argumentation hergestellt. Dennoch kann in diesem Fall nicht von einer ‚lupenreinen Synonymität‘ gesprochen werden. Der Begriff ‚Trumpismus‘ nimmt viel eher die politische Implikationen des Begriffs in sich auf und ist weniger darum bemüht, direkte Aussagen zum Zustand des Wirklichen zu treffen.

Für die Diskursanalyse wurden insgesamt 33 Texte ausgewertet. Davon sind 20 in deutscher Sprache verfasst und 13 in englischer. Einer der deutschen Artikel ist eine Übersetzung aus dem Türkischen. Die Zeitspanne der untersuchten Texte beträgt zwei Jahre (2016 – 2018), wobei der früheste Artikel auf den 31.03.2016 datiert und der letzte der gesichteten Texte auf den 25.06.2018. Die Artikel wurden über gängige Suchmaschinen bzw. den Suchmasken der Internetauftritte der jeweiligen Kulturreports gemäß den Schlagworten *Postfakt*, *Postfaktizität*, *postfaktisches Zeitalter*, *post-truth*, *post-truth world* und *post-fact* recherchiert. Es wurde darauf geachtet, einen Querschnitt der internationalen Kulturkritik abzubilden. Da sowohl der Sprachduktus als auch die inhaltlich-politische Ausrichtung je nach Medium teils stark divergieren, sollte ein recht ausgewogenes Verhältnis erzielt worden sind. Die *Zeit* macht mit fünf gesichteten Artikeln den größten Teil bei den deutschsprachigen Quellen aus, während die *FAZ* auf vier und der *Spiegel* sowie die *TAZ* auf jeweils drei Texte kommen. Bei den englischsprachigen Quellen wurden lediglich der *Guardian* und die *New York Times* zweimal herangezogen. Die anderen genutzten Quellen kommen auf jeweils eine Nennung (*SZ*, *Civero*, *New Yorker*, *Washington Post*, *die Welt* u.a.). Das gesichtete Gattungsspektrum umfasst alle gängigen journalistischen Formate. Dazu gehören Glossen, Kolumnen, Kommentare, kürzere (und längere) Essays und informierende Serviceartikel. Ausnahmen bilden populärwissenschaftliche Essays sowie Lexikonartikel. Nicht berücksichtigt wurden akademische Arbeiten und Monographien, die zum Zeitpunkt der Durchführung dieser Diskursanalyse noch nicht erschienen waren.

Das gesammelte Datenmaterial wird nach dem o.g. diskursanalytischen Schema gesichtet und bearbeitet. Der vorgelegten Diskursanalyse geht es stets um die Genese der medienwissenschaftlichen bzw. medienepistemologischen Implikationen, die der Begriff des Postfaktischen ausweist. Das heißt: Die insgesamt pragmatisch gehaltene Diskursanalyse liefert der Arbeit ein semantisch gut begründetes, medienbegriffliches Fundament. Die weitere Ausarbeitung des Medienwirklichkeitsmodells fußt auf den begrifflichen Annäherungen, die darin erzielt werden. Selbstverständlich kann eine medienwissenschaftlich motivierte Analyse des Begriffs noch ausgeweitet werden, indem etwa der medienrhetorische Gebrauch von Authentizitätsfiktionen innerhalb medientextueller Artefakte wie Fake-Dokumentationen kritisch überprüft würde.¹⁴⁰

¹³⁹ Die englischsprachige Kulturkritik greift auf beide Formulierungen zurück, wobei bei der Analyse der jeweiligen Artikel keine nennenswerten inhaltlichen Unterschiede auffallen.

¹⁴⁰ Hier böten sich nach aktuellem Stand etwa die Doku-Fiktionen des ehemaligen Trump-Beraters Steve Bannon oder die HBO-Produktion *QANON – INTO THE STORM* (USA 2021) an.

Eine Anmerkung zur Zitation: Die im Folgenden zitierten Textaussagen werden übersichtshalber in der englischen Zitierweise wiedergegeben und in den Fließtext eingebunden (Bsp.: *FAZ vom 24.02.2017*). Zu Illustrationszwecken werden mehrere Zitate hintereinander angegeben. Weiterhin wird versucht, auf Doppelungen von Aussagen thesenübergreifend zu verzichten. Nur in besonders eindeutigen Fällen werden einzelne Aussagen mehrfach zitiert.

2.4.4 Ergebnisse der Diskursanalyse

2.4.4.1 Voranmerkungen

Mithilfe des vorgelegten diskursanalytischen Modells ist es möglich, die inhaltlichen Bedeutungsdimensionen des Begriffs des Postfaktischen in Form von elf Thesen herauszuarbeiten. Bei der Analyse des gesichteten Materials fällt auf, dass sich bestimmte argumentative Muster wiederholen, so dass aufgrund der Beobachtung inhaltlicher Redundanzen auf zusammenhängende Bedeutungsdimensionen geschlossen werden kann. Die Paraphrase der einzelnen Aussagen bestätigt diese Vermutung, indem sie das Aussagematerial verdichtet. Beispielsweise wird die Aussage eines Branchenmagazins, das auf politische Themen fokussiert ist („[...] The remain campaign (*der EU – Anm. M.H.*) featured fact, fact, fact, fact. It just doesn't work. You have got to connect with people emotionally. It's the Trump success.“ (*GRANTA vom 20.07.2016*)), folgendermaßen nach Bohnsack paraphrasiert: „Trumps Erfolg besteht in der Setzung von Emotionen anstatt harter Fakten.“ Durch diese, dem Prinzip nach, doppelte Übersetzungsarbeit, kann die Aussage inhaltlich auf die Begriffe *Trump*, *Emotion* und *Fakten* eingeeengt werden. Durch die Wiederholung dieses Analyseschritts bei den anderen Aussagen entsteht ein eindeutiges Bild: Die aus der Paraphrase beobachteten Bedeutungsweisen können in elf Thesen gebündelt werden.

Aus dem gesichteten Materialkorpus konnten über die Anwendung der kombinierten diskursanalytischen Methodik 239 Thesen generiert werden, die auf elf Oberbegriffe verteilt werden. Die Zählung hat ergeben, dass die Manipulationsthese mit 41 Nennungen am häufigsten vorkommt, während die Resonanz- und Aufmerksamkeitsthese mit 11 Nennungen das untere Spektrum ausbildet. Die anderen Thesen können dazwischen verortet werden. Weiterhin zu erwähnen ist, dass viele der untersuchten Aussagen mehreren Thesen bzw. Oberbegriffen zugeordnet werden können. Beispielsweise kann die Aussage der *ZEIT vom 22.02.2017*¹⁴¹ drei unterschiedlichen Thesen unterstellt werden (Differenzthese, Relativismusthese, Faktenbegriff). Derlei Mehrfachausagetypen sind insofern interessant, weil mit ihnen der Beleg erbracht ist, dass die Aussagen in einem gemeinsamen diskursiven Zusammenhang stehen. Die Aussagen kann man also nicht immer strikt voneinander trennen, sondern es kommt zu Überschneidungen und gegenseitigen Wechselwirkungen. So besteht nach Ansicht der Kulturkritik ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen der Wirklichkeitsthese und der Medienthese.

¹⁴¹ Das vollständige Zitat lautet: „Fakten als Richtschnur der Meinungsbildung sind auch in Deutschland keineswegs unumstritten. Viele zweifeln an ihrer Stichhaltigkeit. [...] Was stimmt und was nicht, ist in vielen Fällen Ansichtssache. Es gibt oft kein ‚wahr‘ oder ‚falsch‘.“ (*ZEIT vom 22.02.2017*)

2.4.4.2 Die Thesen

2.4.4.2.1 Die diagnostische Setzung

Die diagnostische Setzung stellt in erster Linie ein dramaturgisches Statement dar. Eine Feststellung wie das Postfaktische will mit einer möglichst martialischen Sprache beeindrucken und das Publikum von der besonderen Brisanz seiner Inhalte überzeugen.¹⁴² Damit sagt die diagnostische Setzung jedoch nicht viel aus. Sie stellt ein rhetorisches Element dar, mit dem die weitere kulturkritische Bearbeitung des Themas legitimiert werden soll. Bereits das postfaktische ‚Gründungsdokument‘, Jill Lepores *post-truth*-Aufsatz, greift auf eine diagnostische Setzung im Aufsatztitel zurück: „After the Fact. In the history of truth, a new chapter begins.“¹⁴³ Hierbei handelt es sich um eine normative Setzung, die auf unterschiedlichster Weise in den untersuchten Texten immer wieder auftaucht: „[W]e live today in a post-fact world [...]“ (*Democracyjournal vom 16.08.2016*), „We have entered an age of post-truth politics.“ (*NY Times vom 24.08.2016*), „[We] are living in a ‘post-truth world’ [...]“ (*Democracyjournal vom 16.08.2016*) An anderer Stelle wird prophezeit, dass der Mensch in einer Welt der „alternativen Fakten“ angekommen sei (*Spiegel vom 11.02.2017*). Zeitdiagnostische Statements stehen meist am Anfang von Texten. Sie bilden eine dramaturgisch gesetzte Urszene aus.

Die Aussagen, die der diagnostischen Setzung zugeordnet sind, besitzen einen auffallend normativen Gestus. Das postfaktische Zeitalter wird von der internationalen Kulturkritik als eine Zeitwende *zum Schlechteren* gedeutet. Darauf lässt das verwendete Vokabular schließen, das auf Begriffe wie Untergang, Niedergang oder ‚Rückkehr ins dunkle Zeitalter vor die Aufklärung‘ zurückgreift: „Offenbar sind die Säulen, auf denen die Herrschaft der Fakten ruhte, ins Wanken geraten. [...] Jede Seite hält sich eigene Faktenlieferanten und versucht mit deren Hilfe, ihrer Position die Aura wissenschaftlicher Unanfechtbarkeit zu verleihen.“ (*ZEIT vom 02.07.2016*) Diagnostische Setzungen lassen eindeutig eine normative Provenienz erkennen: „Die Lüge triumphiert und die Wahrheit ist auf dem Rückzug.“ (*Spiegel vom 25.06.2018*) Andernorts wird mit Rekurs auf den s.g. Trumpismus betont: „Mit Donald Trump wird die Wirklichkeit zum Cartoon.“ (*Spiegel vom 03.04.2017*) In beiden Fällen geht es um negativ besetzte Formen einer Wirklichkeitssetzung, die durch Donald Trumps Politstil infiltriert würde. Die postfaktische Politik Trumps wird vonseiten des Diskurses als eine Politik gedeutet, die den Triumph der Lüge gegenüber der Wahrheit ausweist. Die grotesken Gebärden Trumps würden nicht nur den Wahrheitsbegriff, sondern auch die Wirklichkeit in einen völlig überzogenen Zustand führen. Über den Einsatz diagnostischer Setzungen kann ein Angriff auf die Redlichkeit der journalistischen Arbeit und deren Berufsethos abgelesen werden. So wird mit ihr eine Abkehr vom Faktischen markiert. Diese wird vonseiten der Kulturkritik bedauert und in Form von faktenrehabilitierenden Gegeninitiativen wie Fakten-Checks oder Expertenmeinungen bekämpft:

¹⁴² Zur genauen Darstellung der dramaturgischen Dimension des Diskurses vgl. Kap. 2.2.1.

¹⁴³ Lepore 2016.

„Dagegen an die Wahrheit zu appellieren wirkt langweilig, von gestern, fast altväterlich. Nachprüfen, hinterfragen, herausfinden, das ist oft harte Arbeit und selten sexy. Doch genau darum geht es in der Aufklärung, das meint Immanuel Kant mit seinem ‚sapere aude‘. Eine postfaktische Welt ist kein Fortschritt, sondern eine Rückkehr in dunkle Zeiten, wie hell sie auch im nostalgisch verbrämten Licht erscheinen mögen.“ (Cicero vom 08.12.2016)

2.4.4.2.2 Die Differenzthese

Die Differenzordnung, die der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose zugrunde liegt, basiert auf der Annahme des Zusammenbruchs des differenzlogischen Oppositionspaars Fakt/Fiktion. Ohne diese differenzlogische Prämisse wäre die Argumentation des Diskurses handlungsunfähig. Die wirklichkeitsbezogene Diagnose braucht, um in Kraft treten zu können, notwendigerweise einen Gegenstand, von dem sie sich absetzen kann. Dieser ist mit der Faktizität benannt. Der Diskurs verzichtet aber auf eine verwertbare Definition des Begriffs. Faktizität wird lediglich als etwas Erhaltenswertes gesetzt. Gegenüber dem nach fiktionalen Maßstäben geordneten, behaupteten Wissen (‚alternative Fakten‘) müsse der unter postfaktischen Bedingungen ins Schlingern geratene Faktenbegriff unter allen Umständen rehabilitiert werden. Im Zentrum der Diskussion um das Postfaktische steht die Annahme des Zusammenbruchs der Vormachtstellung der Tatsache durch eine meinungs- und emotionsabfängende Behauptungslogik: „[P]olitics is built on shifting factual sands [...]. Is this an indication of the real impact in a breakdown of the objective worldview [...]?“ (THE GUARDIAN vom 26.09.2017), „Aber genau darum geht’s ja in der postfaktischen Welt, um die Vermischung von Tatsachen mit Gefühlen und Spekulationen und was dabei herauskommt.“ (CICERO vom 08.12.2016)

Die Verwendung der Begriffe *Verschiebung* (‚shifting‘), *Zusammenbruch* (‚breakdown‘) und *Vermischung* markieren eine differenzlogische Positionierung. Das wirklichkeitskonstitutive Differenzverhältnis Fakt/Fiktion wird unter dem Eindruck der zunehmenden Vermengung von Tatsachen und Emotionen bzw. zwischen faktualen und fiktionalen Anteilen als Zusammenbruch gewertet. Insbesondere politische Behauptungen ließen einen nach Tatsachen ausgerichteten Aussagewert vermissen. Diese Beobachtung nimmt man zum Ausgang einer umfassenden Hinterfragung von Objektivität. Es wird behauptet, dass gefühlsmäßiges Spekulieren den Platz ‚wahrer Tatsachen‘ eingenommen habe: „Feelings, not facts, are what matter in this sort of campaign.“ (THE ECONOMIST vom 10.09.2016), „Ein Schlüsselbegriff der aktuellen politischen Diskussion und Analyse ist ‚postfaktisch‘. Die Diagnose lautet, dass sich die Gesellschaft sukzessive und bewusst von der Orientierung an Fakten verabschiedet und nur noch Wollen und Meinen gelten lässt.“ (FAZ vom 22.02.2017), „[...] Begriff des ‚Postfaktischen‘ [...] – er bezeichnet eine politische Rhetorik, die statt Fakten auf Emotionen setzt.“ (TAZ vom 18.01.2017) Das Differenzverhältnis sei aufgeweicht und zu großen Teilen gebrochen. Meinung bzw. Emotion setzten sich anstelle nüchterner Fakten. Die „Fiktion des Faktischen“ (ZEIT vom 01.09.2017) okkupiere die Wirklichkeit.

Innerhalb des Diskurses findet man noch andere, weit radikalere Aussagen, die das differenzlogische Gefüge betreffen. Die referenzfeindliche Argumentation des Diskurses geht davon aus, dass keine der beiden Kategorien mehr Geltung besitze. Es komme zur vollständigen Auflösung der Differenz: „Doch die Rede vom ‚Postfaktischen‘ greift tiefer. Hier geht es nämlich um den Eindruck, dass die Kategorie von Wahrheit und Lüge selbst außer

Kraft gesetzt ist.“ (*ZEIT vom 07.10.2016*), „Ich finde den Begriff ‚Lüge‘ per se etwas schwierig [...] Ich denke, die Grenze, die wir zwischen ‚Wahrheit‘ und ‚Lüge‘ ziehen, existiert in dieser Form nicht.“ (*ZEIT vom 01.09.2017*) Es wird behauptet, dass es zu keinen Zuschreibungen mehr kommen könne, da die Differenzlogik als Ganzes erodiert sei. Differenzverlust bedeute Verlust jedes inhaltlichen Bezugspunktes. Das ist logisch mindestens in Zweifel zu ziehen¹⁴⁴, zeigt aber, mit welchen rhetorischen Mitteln gearbeitet wird, um das Publikum von der apokalyptischen Wirkung eines ‚postfaktischen Zeitalters‘ zu überzeugen. Auf Grundlage der differenzverneinenden Behauptung kann man jeden Unsinn behaupten, etwa dass Wirklichkeit die grotesk-überzeichnete Form eines Cartoons oder einer Realsatire angenommen habe. An dieser Stelle verirrt sich der Diskurs in paranoide Vorstellungen. Indem er die erkenntnistheoretische Position des Panfiktionalismus (vgl. Kap. 2.5.1) übernimmt, erzeugt er Exklusionen, die nicht mehr aufzulösen sind. In der differenztheoretischen Vorstellung, die der Setzung einer postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose vorgelagert ist, wird die hierarchische Ordnung von Wahrheit und Richtigkeit, die dem Faktualen stets eine bevorzugte Stellung in der Gesellschaft zusicherte, negiert. Die mit dem Fiktionalen zusammengedachten Aspekte Unterhaltung, Spektakel, Emotionalisierung, Aufmerksamkeit, Lüge und Manipulation setzten sich an dessen Stelle. Selbstverständlich läuft die Untergrabung faktualer Maßstäbe der Kulturkritik zuwider, schließlich setzt der journalistische Berufsstand auf die Stabilität der Differenz wahr/falsch. Über den Einsatz journalistischer Methoden, die die faktuale Behauptungslogik gegenüber der fiktionalen aufwerten sollen, arbeitet die internationale Kulturkritik an der Aufrechterhaltung einer autonomistischen Differenzordnung.¹⁴⁵

2.4.4.2.3 Die Emotionalisierungsthese

Die Definition von postfaktisch nach dem Oxford Dictionary fasst die Emotionalisierungsthese folgendermaßen zusammen: „Relating to or denoting circumstances in which objective facts are less influential in shaping public opinion than appeals to emotion and personal belief.“ (*Oxford Dictionary*) Demnach besäßen im postfaktischen Zeitalter Gefühle und persönliche Überzeugungen mehr Gewicht als objektive Tatsachen. Das bestätigen auch Aussagen, die im Umfeld des Diskurses getätigt werden: „[...] [E]s müssen Emotionen her, wo Logik war.“ (*Spiegel vom 11.02.2017*), „Postfaktisch – das meint ja: Stimmungen und Gefühle werden immer wichtiger als Fakten.“ (*ZEIT vom 07.10.2016*), „[...] Begriff des ‚Postfaktischen‘ [...] – er bezeichnet eine politische Rhetorik, die statt Fakten auf Emotionen setzt.“ (*TAZ vom 18.01.2017*)

Emotionsabhängige Meinungen werden innerhalb postfaktischer Diskurszusammenhänge zum Maßstab (politischen) Handelns erhoben. Insbesondere auf Trumps Politstil wird die These häufig angewendet. Trump praktiziere eine ‚Politik der Gefühle‘, die die öffentliche

¹⁴⁴ Logisch lässt sich ein Wirklichkeitskonzept so nicht bilden. Die Differenz Fakt/Fiktion bzw. wahr/falsch muss unter allen Umständen erhalten bleiben, wenn Wirklichkeit sinnhaft konstruiert werden soll. So kann eine kompositionelle Wirklichkeitsstruktur wie in Kap. 4 nur behauptet werden, weil die Identität dieser Struktur erst mit der Annahme der Differenz möglich ist. Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose verfährt diametral, indem sie die Differenz für aufgelöst erklärt. Das macht aber keinen Sinn, da sie so nicht mehr über eine begriffliche Vorstellung von Fakt und Fiktion bzw. wahr und falsch verfügt.

¹⁴⁵ Dazu gehören etwa glühende Appelle in den informierenden Medien sowie Fakten-Checks.

Meinung korrumpiere. Dazu setze er in seiner Rhetorik auf ‚Stammtischparolen‘ (vgl. *ZEIT vom 01.09.2017*), mit denen er möglichst viel Stimmung unter den potentiellen Wählern verbreite: „Mr. Trump is the leading exponent of ‚post-truth‘ politics—a reliance on assertions that ‚feel true‘ but have no basis in fact.“ (*ECONOMIST vom 10.09.2016*), „The very point of Trump is to validate the pleasure of spouting shit, the joy of pure emotion, often anger, without any sense.“ (*GRANTA vom 20.07.2016*), „Feelings, not facts, are what matter in this sort of campaigning.“ (*ECONOMIST vom 10.09.2016*) Im deutschsprachigen Raum kommt die Emotionalisierungsthese vor allem in Bezug auf eine allgemeine ‚Politik des Postfaktischen‘ zum Einsatz wie sie etwa in der Türkei unter Präsident Erdogan beobachtet werde: „Aber genau darum geht’s ja in der postfaktischen Welt, um die Vermischung von Tatsachen mit Gefühlen und Spekulationen und was dabei herauskommt.“ (*CICERO vom 08.12.2016*)

Im Zusammenhang mit der Emotionalisierungsthese steht auch das in die Alltagssprache eingezogene Wort von der ‚gefühlten Wahrheit‘. Der Begriff stellt eine Übernahme des ehemaligen Wahlkampfmanagers Lee Atwater dar, der die Formulierung ‚perception is reality‘¹⁴⁶ prägte. Atwater ging es um die möglichst effektive Beeinflussung der Wähler. Dazu griff er in der politischen Kommunikation auf die Gefühle der Wählerschaft zurück. Tatsachen traten bei Atwater in den Hintergrund – die emotionale Aufladung politischer Inhalte erzeugte mehr Aufmerksamkeit beim Wähler und garantierte so eine höhere Wahlsiechance. In Trumps Politik wird das Emotionalisierungsprinzip Atwaters rehabilitiert und zwar in der Weise, dass die „Fakten keine Rolle mehr in politischen Auseinandersetzungen spielen, weil immer größere Bevölkerungsgruppen darauf beharren, ihre gefühlte Wahrheit stimme nun mal nicht mit den Fakten überein.“ (*WELT vom 09.12.2016*) An anderer Stelle heißt es dazu: „Denn indem er (*Donald Trump – Anm.: M. H.*) die Gefühle der Wähler beeinflusste, würde er die Fakten eben schaffen.“ (*CICERO vom 08.12.2016*) Dadurch, dass Wahrheit innerhalb der ‚politischen Kommunikation zur Gefühlssache‘ werde, lasse sie sich zielgerichtet steuern. An dieser Stelle kommen die Medien bzw. die mit ihnen verbundenen Inszenierungsstrategien ins Spiel. Durch den Konsum massenattraktiver Medientexte haben sich etablierte Gefühlskulturen (‚medienkulturelle Codes‘) ausgebildet, die von medienaffinen Politikern und deren Beratern abgerufen werden können.¹⁴⁷ Emotionen werden als medieninduzierte Werkzeuge aufgefasst, mit denen praktizierende Postfaktizisten wie Donald Trump häufig arbeiten.

2.4.4.2.4 Der Faktenbegriff

Das Kompositum Postfakt weist über die Zusammensetzung seiner begrifflichen Einzelteile auf den Umstand hin, dass es in negierender Weise immer auch um das Faktische gehen muss. Der Duden definiert den Begriff als „Lehnübersetzung von englisch post-truth/post-factual“, was so viel bedeutet wie „unabhängig von der Wahrheit, den Fakten.“ (*DUDEN*) Die Verneinung des Faktenbegriffs bildet den semantischen Kern der Debatte um ein postfaktisches Zeitalter. Umfassende, d.h. wissenschaftlich haltbare Definitionen

¹⁴⁶ Vgl. Coonan, Terry: When Perception is Reality. In: *Criminology & Public Policy*, Vol. 12, Issue 2. 21 November 2013, S. 283.

¹⁴⁷ Vgl. hierzu weiterführend Kap. 3.3.2.3.

des Faktischen liefert der Diskurs jedoch nicht. Erstmals negativ wird der Begriff von Jill Lepore eingesetzt: „The era of the fact is coming to an end: the place once held by ‘facts’ is being taken over by ‘data.’“ (*NEW YORKER* vom 21.03.2016) Der an Lepores Aufsatz andockende Diskurs setzt den von ihr eingeschlagenen Weg fort. Die Debatte wird von einer insgesamt negativen Betrachtungsweise dominiert, die das Ende des Faktischen eingeläutet sieht: „Das eigentlich Beunruhigende am postfaktischen Diskurs ist nämlich nicht, dass mit falschen Fakten operiert wird, sondern dass die Fakten buchstäblich keine Rolle mehr spielen.“ (*SPIEGEL* vom 25.06.2018) Solche fatalistischen Bewertungen führen den Diskurs auf argumentativ dünnes Eis. Einige der kulturkritischen Beiträge arbeiten an einer Genealogie des Faktualen. In Abgrenzung zu einer historisch zu verdammenen Ära des Postfaktischen, die strukturelle Ähnlichkeiten mit dem Mittelalter aufweisen würde, wird eine faktische Ära in Anlehnung an die Aufklärung entgegengesetzt, die eine auf Vernunft und Tatsachen basierende Gesellschaftsordnung vorweise: „Wahrheit ist so zum Kampfbegriff geworden, und Fakten sind nicht mehr der Goldstandard in öffentlichen Debatten. Es scheint damit eine Epoche zu Ende zu gehen, die seit der Aufklärung spätestens angedauert hat und deren Paradigma schon im Mittelalter entstanden ist: Das Zeitalter der Fakten ist vorbei.“ (*ZEIT* vom 02.07.2016)

Problematisch daran ist, dass innerhalb des Diskurses ein nach-faktisches von einem faktischen Zeitalter abgegrenzt wird, ohne dass genau geklärt wird, wie diese Zeitalter sinnvoll voneinander unterschieden werden können. Darüber hinaus stellt sich die Frage nach einem ‚prä-faktischen‘ Zeitalter. Die Annahme einer faktischen und postfaktischen Epoche verweist auf die Idee eines vor-faktischen ‚Wissens‘. Diese kulturhistorische Sitze wird innerhalb des Diskurses jedoch mit keiner Silbe erwähnt. Wie kann diese aber dann überhaupt kartographiert werden? Setzt das Präfaktische in der Antike und den normativen Wissensformen des Mythos an? Und wirkt es von dort weiter in die onto-theologischen Glaubenssätze des Mittelalters?

Die auf den Faktenbegriff gemünzte Ideengeschichte wird vonseiten des Diskurses methodisch nicht ernsthaft genug verfolgt, als dass sie hier der weiteren Betrachtung verdient. Die skizzenhafte Nachmodellierung der historiographischen Vorstellung kann aber zumindest einen Hinweis auf das differenzlogische Hierarchieverhältnis geben, die der Verwendung des Begriffs zugrunde liegt (vgl. Abb. 2). So kann man in Bezug auf das differenzlogische Fakt-/Fiktionsverhältnis einen dreifachen Transformationsvorgang annehmen. In der ‚präfaktischen Epoche‘ bilden die ‚Fiktionen‘ mythisch und religiös motivierte Erklärungsnarrative, d.h. im weitesten Sinne metaphysisch intendierte ‚Tatsachen‘ aus, die anleitenden Charakter besitzen. Die Differenz aus Fiktionalität und Faktizität ist hier noch nicht ausgebildet, weshalb der Term ‚Präfaktizität‘ historisch auf eine Zeit vor das Inkrafttreten der Differenz rekurriert. Folgerichtig würde die ‚Ära des Fakts‘ mit der Etablierung der Differenz Fakt/Fiktion im auslaufenden Mittelalter bzw. mit Beginn der Neuzeit ansetzen. Mit dem Aufkommen naturwissenschaftlicher Methoden sowie der neuzeitliche Fiktionsidee¹⁴⁸ bildet sich der Dualismus naturwissenschaftlicher Fakt/künstlerische Fiktion aus, der dem Fakt eine bevorzugte Stellung gegenüber der Fiktion einbrachte. Die Vorstellung eines hierarchisierten Differenzverhältnisses wird innerhalb der Argumentationen um das Postfakti-

¹⁴⁸ Zur Genese der Differenz Fakt/Fiktion vgl. weiterführend Kap. 4.2.2.

sche verkehrt, indem eine panfiktionale Behauptungslogik auf den Plan tritt. Diese besagt, dass das Differenzverhältnis zugunsten fiktionaler Standpunkte umkippe. Zuvor verwirklichte die Postmoderne die Vorstellung einer ‚Fiktion des Faktischen‘ – das Postfaktische dient also lediglich als weitere Metapher für die Postmoderne und deren erodierende Differenzlogik.¹⁴⁹

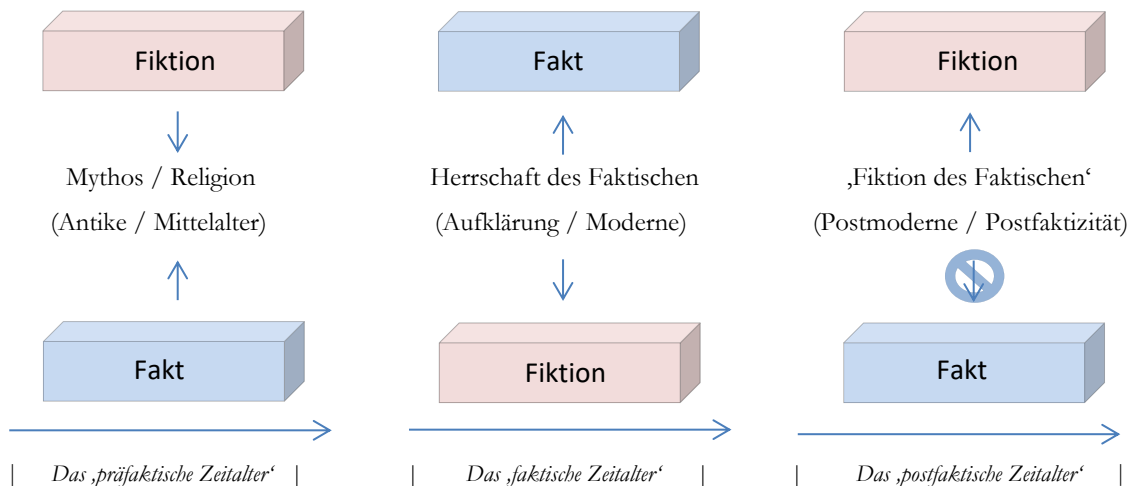


Abb. 2: Versuch einer Genealogie des Faktischen auf Basis des analysierten Datenmaterials.

Entschiedener als das historiographische Problem wiegt das Problem der unzureichenden Definition des Begriffs des Faktischen. Es bleibt in den meisten Fällen bei alltagssprachlichen Auffassungen der Art, dass Fakten Belege seien, die einen objektiven Wahrheitsanspruch besäßen (vgl. *ZEIT vom 09.12.2016*). Andere Definitionen betonen, dass ein Fakt überprüfbar, eindeutig zuordbar und beobachtbar sein müsse: „Ein Fakt ist alles, was beobachtet werden kann und eindeutig ist. Fakten müssen, damit sie als Grundlage für Debatten funktionieren, für alle gleich sein.“ (*ZEIT vom 02.07.2016*) Solche Vorstellungen sprechen dem Fakt die Funktion zu, glaubwürdig und wahrhaftig zu sein. Die Setzung einer postfaktischen Wirklichkeitsvorstellung untergräbt diese Vorstellung. Das Postfaktische installiere ein alternatives Wissenskonzept. Dieses basiere auf der Vorstellung alternativer Setzungen und Ansichten, mit denen die Dominanz des Faktenbegriffs unterwandert werde; Fakten verlören damit zuletzt ihre Fähigkeit zur Konsensbildung: „But they (*Facts – Anm. M.H.*) seem to be losing their ability to support consensus.“ (*NY TIMES vom 24.08.2016*)

Fakt und Faktizität sind vonseiten der Kulturkritik positiv konnotiert. An die Begriffe ist die Erwartungshaltung wissenschaftlicher Eindeutigkeit und Evidenz gekoppelt. Fakten garantieren Sicherheit, weil sie als nicht hinterfragbare Belege gelten. Diese Sicherheit würde mit der Behauptung alternativer Fakten untergraben. Der Zweifel an der Wissenschaftlichkeit selbst wachse in einer ‚postfaktischen Gesellschaft‘: „There is some sort of teenage joy in throwing off the weight of facts – those heavy symbols of education and authority,

¹⁴⁹ Vgl. Leschke 2017b, S. 4.

reminders of our place and limitations [...]” (*GRANTA vom 20.07.2016*), „Popular trust in expert opinion and established institutions has tumbled across Western democracies.” (*ECONOMIST vom 10.09.2016*), „Das Vertrauen in die Wissenschaften jedoch erodiert gefährlich schnell an vielen Stellen. In Deutschland gewinnt der Kreationismus an Boden, der die Nachweise für die Evolution und die Abstammung des Menschen aus dem Tierreich abstreitet.“ (*FAZ vom 26.11.2016*).

Mit der Infragestellung szientistischer Aussagen geht auch die Vorstellung einer Aushöhlung politischer Faktizität einher. Insbesondere die politische Rhetorik Donald Trumps treibe die Entwertung des Faktischen innerhalb der politischen Kommunikation auf die Spitze: „[...] [der] Begriff des „Postfaktischen“ [...] – er bezeichnet eine politische Rhetorik, die statt Fakten auf Emotionen setzt.“ (*TAZ vom 18.01.2017*), „Vor allem Donald-Trump-Wähler, AfD-Sympathisanten und andere Menschen rechts der Mitte dürfen sich anhören, sie befänden sich in einer Art intellektuellem Dämmerzustand, in dem sie Fakten kaum noch oder gar nicht mehr erreichen.“ (*FAZ vom 25.11.2016*). Unter postfaktischen Bedingungen verlöre der Faktenbegriff seine gesellschaftspolitische Relevanz. Er wird für bedeutungslos erklärt, weil seine Anwendung unter dem gegenwärtigen faktennivellierenden Bewusstseinsklima in Zweifel gezogen werden kann. In Form von Lösungsansätzen und Gegeninitiativen arbeitet der Diskurs folglich an der Aufwertung wissenschaftlicher, und d.h. faktualer Tatsachenbestände.

2.4.4.2.5 Die Inszenierungs-/Medienthese

Die postfaktische Verfallsdiagnose arbeitet mit einfachsten dramaturgischen Effekten. So wird innerhalb des Diskurses die aufmerksamkeitsstachelnde Behauptung aufgestellt, dass Realität zur Realsatire bzw. zu einer Cartoonwirklichkeit verkommen sei.¹⁵⁰ Hierbei bedient man sich eines unterkomplexen Analogieschlusses. Dieser besagt, dass die in den populären Massenmedien herausgebildeten, expressiven Selbstdarstellungsformen ‚postfaktischer Symbolfiguren‘ wie Donald Trump oder Wolodymyr Selenskyj die Realität überlagern würden. Wirklichkeit werde dadurch in ein fiktionales Gebilde überführt. Dabei handelt es sich um einen panfiktionalen Medienwirklichkeitsschluss.¹⁵¹ Dieser besagt, dass die wirklichkeitskonstitutive Differenz Fakt/Fiktion zugunsten einer fiktionalen Wirklichkeitszustandszuschreibung von einer simplen anstatt-Ordnung (p anstatt q) untergraben wird. Der panfiktionale Medienwirklichkeitsschluss lässt eine naive Sehnsucht nach dem ‚wirklich

¹⁵⁰ Zu dieser Einsicht kommt Georg Seeßlen in seiner Einschätzung des postfaktischen Wirklichkeitszustandes. Vgl.: Seeßlen, Georg: Sprachattacke der Rechtspopulisten. Trompeten des Trumpismus, <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/donald-trump-sprachattacke-der-rechtspopulisten-trompeten-des-trumpismus-a-1133299.html>, 11.02.2017. Auf den hysterischen Zug der populären Kulturkritik sind unlängst auch Kulturschaffende aufgesprungen. So behauptet Dan Houser, einer der Mitbegründer von Rockstar Games und Produzent der populären GTA-Serie, froh darüber zu sein, den nächsten Serienableger nicht parallel zur Präsidentschaftszeit Donald Trumps veröffentlichen zu müssen. Die in den GTA-Spielen dargestellte Karikatur Amerikas würde der zum Cartoon gearteten Realität durch Trump nicht gerecht werden. Vgl. Chalk, Andy: Rockstar boss 'thankful' not to be releasing GTA 6 during Trump's presidency, <https://www.pcgamer.com/rockstar-boss-thankful-not-to-be-releasing-gta-6-during-trumps-presidency/>, 24.10.2018.

¹⁵¹ Zur genauen Klärung des Begriffs vgl. 2.5.2.

Wirklichen¹⁵² erkennen, d.h. nach einer objektiven Wirklichkeit, die jenseits jener medieninduzierten Wirklichkeitsform liege.

Medien nehmen innerhalb der Diskussion um eine postfaktische Wirklichkeitsdiagnose eine tragende Rolle ein. In fast allen wirklichkeitsbezogenen Aussagen wird mit Medien bzw. den damit unmittelbar zusammengedachten massenmedialen Inszenierungsweisen operiert. Eine Rekonstruktion der erkenntnistheoretischen Vorstellungen ist daher nur über die Inszenierungs-/Medienthese möglich. Dabei kann die These in zwei Aussagetypen unterteilt werden. In Form *dezidierter Medienwirklichkeitsaussagen* wird Wirklichkeit vonseiten des Diskurses unmittelbar mit den Medien zusammengedacht, während in Bezug auf den zweiten Aussagetyp, einer *postfaktischen Politik*, die gegenwärtige politische Kommunikation als eine durch massenmediale Inszenierungsformen durchstrukturierte politische Form (Medienpolitik) begriffen wird. Relevant für diese Studie erscheint vor allem der erste Aussagetyp.

Die kulturkritischen Aussagen zu den Wirklichkeitseinflussnahmen der Medien können direkt im Umfeld medienepistemologischer Theoriebildung verortet werden. Selbstverständlich erreichen die Aussagen des Diskurses nicht die Umfänglichkeit und strukturelle Komplexität genereller Medientheorien¹⁵³, es ist dennoch erwähnenswert, dass in den kulturkritischen Beschreibungen dezidiert medienerkenntnistheoretische Vorstellungen zur Sprache kommen. Die Medienwirklichkeitsaussagen gehen grundsätzlich von der Fragmentierung der Realität durch die (Neuen) Medien aus. So wird beschrieben wie die Wirklichkeit über den langfristigen Einfluss der Medien verändert würde: „The new media, with its myriad screens and streams, makes reality so fragmented it becomes ungraspable, pushing us towards, or allowing us to flee, into virtual realities and fantasies.“ (*GRANTA vom 20.07.2016*) Aus dem Medieneinfluss auf die Wirklichkeit wird gefolgert, dass die aus den Medien bekannten massenattraktiven Inszenierungsformen die Realität in eine virtualisierte Version dergleichen transformiert habe.

Die Medienwirklichkeitsaussagen des Diskurses stehen in der Tradition prominenter medientheoretischer Anschauungen. Der Realitätseinbruch wird etwa mit Rekurs auf Jean Baudrillard und dessen Simulationstheorie erklärt: „In the US it began with the first Gulf War, which Baudrillard described as a pure media invention, through the razzamatazz of Bill Clinton and on to the second Gulf War and Rove’s legendary ‘we create reality’ quote.“ (*GRANTA vom 20.07.2016*) Die objektive Realität befinde sich im Todeskampf.¹⁵⁴ Die internationale Kulturkritik rehabilitiert die von Baudrillard angenommenen, erkenntnistheoretischen Negativfolgen, die durch die allmähliche Durchsetzung der Medien bewirkt würden (Verlust der Referentialität; Unmöglichkeit des Erkennens einer außermedialen Wirklichkeit; Duplizierung der Zeichen in virtuelle Codes).¹⁵⁵ In Anlehnung an Baudrillards erkenntniskritische Argumentation schließt die postfaktische Verfalldiagnose, dass Realität von medienimmanenten Fiktionen okkupiert sei, entsprechend sei auch der Rekurs auf eine faktisch verbürgte ‚objektive‘ Welt unmöglich geworden; Wirklichkeit könne nicht

¹⁵² Vgl. Bolz, Norbert: *Wirklichkeit ohne Gewähr*. In: Helmes, Günter/Köster, Werner (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart 2002, S. 327.

¹⁵³ Vgl. Leschke, Rainer: *Einführung in die Medientheorie*. Paderborn 2003, S. 161ff.

¹⁵⁴ Vgl. Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*. Berlin 1978.

¹⁵⁵ Zur Aktualität Baudrillards vor dem Hintergrund einer postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose vgl. 3.2.1.1.

mehr eindeutig von medialen Scheinwelten, d.h. Simulationen unterschieden werden. Realität wird also einem virulenten Manipulationsverdacht unterstellt.

Darüber hinaus führten die Medien zu einer Fragmentierung von Wirklichkeit, indem sie alternative Informations- und Nachrichtenkanäle etablierten. Durch die Verbreitung über Breitbart, Russia Today und Co würde ein Klima der Exklusion geschaffen, bei dem durch massenhaft verbreitete Lügen, Manipulationen, Gerüchten und Verschwörungstheorien oppositionelle Positionen diffamiert würden: „Post-truth has also been abetted by the evolution of the media. The fragmentation of news sources has created an atomised world in which lies, rumour and gossip spread with alarming speed.” (*ECONOMIST* vom 10.09.2016). Der Diskurs baut an dieser Stelle eine hysterische Debatte auf. Es wird bewusst mit den Ängsten des Publikums gespielt, indem auf die potentielle Manipulierbarkeit durch politisch opportune Kräfte hingewiesen wird.

Die Beschreibungsformen einer postfaktischen Politik zielen hingegen auf die Verquickung von Medien und Politik. Der Diskurs weiß, dass das Politische an mediale Inszenierungen gebunden ist.¹⁵⁶ Unter dem Eindruck einer postfaktischen Politik klammere sich politische Macht heute mehr als früher an Medienwissen und den effektiven Einsatz medialer Selbstinszenierungsformen. Politischer Machtgewinn wird unmittelbar an die Beherrschung des Mediensystems geknüpft: „As politics becomes more adversarial and dominated by television performances, the status of facts in public debate rises too high.” (*NY TIMES* vom 24.08.2016) Die Verbindung von (politischer) Person und massenmedialen Inszenierungsformen finde in Donald Trump ihren deutlichsten Ausdruck: „Wer die Medien beherrscht, beherrscht das Land. Wer die Sprache beherrscht, beherrscht die Macht. Wer den Geschmack beherrscht, beherrscht die Gesellschaft.“ (*SPIEGEL* vom 11.02.2017) Aber allein über die Medien zu herrschen, reiche gegenwärtig nicht aus. Zuerst müsse verstanden werden *wie* Medien inszenieren und *wie* mit ihrer Hilfe Macht ausgeübt werden kann: „Denn so viel wissen die neuen Rechtspopulisten, die zu weiten Teilen selbst aus dem Mediengeschäft stammen oder aber ihre Lektionen im Umgang mit ihnen gelernt haben: Die Sprache ist die einzig verbliebene Waffe des Gegners.“ (*SPIEGEL* vom 11.02.2017) Medienaffine Politiker wie Trump oder Putin verfügten über ein ausgezeichnetes Medienverständnis und damit entsprechendes Wissen über massenmediale Inszenierungstechniken. Die autodidaktisch erworbenen Kenntnisse würden vor allem von Trump zur Selbstinszenierung eingesetzt: „Ich glaube eher, Trumps Lügen erklären sich durch seine Medienerfahrung: Er weiß genau, wie er Aufmerksamkeit erlangen kann.“ (*ZEIT* vom 01.09.2017), „Donald Trump ist also ein Produkt der großen medialen Traummaschinen; in ihnen war er vorgezeichnet, aus ihnen war er zusammengesetzt. Er trat ins wirkliche Leben, ein Mediengespenst kaperte die Politik.“ (*SPIEGEL* vom 11.02.2017)

Ein großer Teil der gesichteten Texte widmet sich dem Einfluss der Medien auf die politische Rhetorik Donald Trumps. Ein typisches Argument lautet dabei, dass Trump in seinen Reden auf das Reality TV und dessen affektbasierte Inszenierungspraktiken zurückgreife und sie so in die Realität übersetze. Unter dem Term ‚Trumpismus‘ wird dieser Zusam-

¹⁵⁶ Politik kann niemals vom Modus der Selbstdarstellung abgetrennt werden. Vgl. hierzu weiterführend: Meyer, Thomas/Ontrup, Rüdiger/Schicha, Christian: Die Inszenierung des Politischen. Zur Theatralität von Mediendiskursen. Wiesbaden 2000.

menhang aus Medieninhalt und politischer Kommunikation diskutiert: „Trumpismus ist in seiner ersten Phase die Kunst, die politischen Diskurse nach den Regeln der Unterhaltungsindustrie aufzulösen. Es müssen Bilder her, wo Texte waren, es muss Mythos her, wo Geschichte war, es müssen Emotionen her, wo Logik war.“ (*SPIEGEL vom 11.02.2017*), „Verwurzelung des Trumpismus in der populären Kultur, in Castingshows, Soap Operas, Comics, Filmen und TV-Serien. Auch da geht es nicht darum, wie die Welt beschaffen ist, sondern darum, was die Kunden wollen [...]“ (*ebd.*), „He (Trump – *Anm. M.H.*) has turned his administration into a B-level reality show. A cross between ‚Celebrity Apprentice‘ and ‚Jersey Shore‘, [...]“ (*CNN vom 30.07.2017*) Einer der gesichteten Texte steht umfangreich im Dienst der Medien- und Inszenierungsthese, indem er diejenigen Inszenierungspraktiken des Reality TV rekonstruiert, auf die Trump in seinen Reden und Auftritten zurückgreift: „Trump’s learned that to get attention - which is everything in politics - it’s best to be the most outrageous person in the room [...]“ (*QZ vom 06.11.2016*) Auch das für Reality TV-Formate zentrale dramaturgische Element der großen Enthüllung am Ende jeder Folge (‚the big reveal‘) und dem damit verbundenen ‚Thrill-Effekt‘ beim Zuschauer würde man in Trump’s politischer Rhetorik wiederfinden: „Trump’s created one [...]. He’s creating suspense for the final scene. He knows this stuff.“ (*ebd.*) In besagtem Text wird außerdem auf die kognitive Kopplung von Rezipient und den Darstellungsformen des Reality TV hingewiesen. So führe die gegenwärtige Mediensozialisation dazu, dass der Zuschauer über den Konsum von Reality TV-Inhalten darauf konditioniert sei, den faktenunterlaufenden Inszenierungsformen Trumps widerstandslos ausgesetzt zu sein: „The most significant way in which reality TV has prepared audiences for Trump [...] is that it destabilizes notions of fact, truth, and evidence. This election, Trump has repeatedly contradicted himself and denied the veracity of fact checkers, even when presented with clear evidence.“ (*ebd.*) An dieser Stelle berührt der Diskurs medienepistemologische Gefilde, die an anderer Stelle (Kap. 2.5) noch genauer untersucht werden.

Politische Agitatoren wie Trump, Selenskyj, Berlusconi oder Putin tendierten innerhalb postfaktischer Zusammenhänge zu Märchenerzählern, die ihre eigenen Wahrheiten setzten. Dabei gelte das sophistische Argument, dass derjenige, der seine Geschichte am besten erzählt, auch die meiste Aufmerksamkeit¹⁵⁷ beim Publikum erziele: „Without facts and ideas the new masters of politics became spin doctors and political technologists. In Russia, Tsarist and KGB traditions of forming puppet political movements were fused with Western PR tricks to create a Potemkin-democracy where the Kremlin manipulated all the narratives and all the parties, from far left to far right.“ (*GRANTA vom 20.07.2016*) Auffällig ist dabei, dass der strukturelle Aufbau der postfaktischen Behauptungslogik derjenigen von Verschwörungstheorien ähnelt. Beide Behauptungsformen basieren auf der Vorstellung der kontrollierten Varianz eines spezifischen „Verschwörungsnarrativs.“¹⁵⁸ Zu Beginn einer Verschwörungstheorie steht eine abstruse Behauptung, die mit einer Fülle zusammengeklauter Informationen zu einem möglichst stimmigen Gesamtbild zusammengesetzt wird.

¹⁵⁷ Einer solchen ‚Überbietungslogik‘ folgt das Actiongenre im Film. Hier geht es darum, mit dem nächsten Ableger (Sequel) den vorherigen Teil einer Serie oder das Konkurrenzprodukt in den Schatten zu stellen.

¹⁵⁸ Vgl. Raab, Marius/Carbon, Claus-Christian/Muth, Claudia: Am Anfang war die Verschwörungstheorie. Wiesbaden 2017, S. 213ff. sowie zur Übersicht: Reinalter, Helmut (Hg.): Verschwörungstheorien: Theorie, Geschichte, Wirkung. Innsbruck 2002.

So entstehen funktionale Theorien, die nicht mehr nach logischen Parametern bemessen werden, sondern sich an der emotionalen Resonanz der Rezipienten ausrichten. Sowohl die verschwörungstheoretischen als auch die postfaktischen Erzählformen zielen darauf ab, ‚alternative Perspektiven‘ auf historisches oder gegenwärtiges Geschehen zu liefern. Die Evidenz von Verschwörungstheorien respektive postfaktischen Behauptungssätzen ergibt sich aus der emotionalisierten Form eines simplifizierten Freund-/Feind-Schema. Beide Behauptungsformen entfalten Narrative, die teils abstruse Sichtweisen bestätigen und die darüber Abschottungen schaffen. Die Kommunikationsform der Verschwörungstheorie drängt sich als Erklärungsprinzip für postfaktische Behauptungszusammenhänge unbedingt auf. Sie bildet eine prototypische Erzählform des Postfaktischen aus.¹⁵⁹

2.4.4.2.6 Lösungsansätze

Die narrative Schlüssigkeit journalistischer und kulturkritischer Texte hängt zu großen Teilen von den präsentierten Lösungsansätzen ab. Als dramaturgische Konstrukte treten sie meist am Ende von Texten auf, um den Schein der Kontrolle über einen nicht hinnehmbaren Vorwurf zu wahren. Die postfaktische Verfallsdiagnose stellt der Kulturkritik ein solches Problemfeld zur Verfügung. Sie initiiert einen umfangreichen Katalog an Lösungen. Aufgrund der Annahme des Zusammenbruchs des Differenzverhältnisses Fakt/Fiktion und der damit verbundenen Annahme einer Verkehrung dieses Verhältnisses in Form der Dominanz fiktionaler Zustände, steht die internationale Kulturkritik vor der Frage, wie es denn nun weitergehen könne. Der postfaktische Diskurszusammenhang formuliert eine Reihe von Lösungsansätzen und Initiativen zur Wiederherstellung des autonomistischen Differenzverhältnisses.

Dem Diskurs geht es in erster Linie darum, dass Journalisten weniger Zeit damit verbringen sollten, Fakten richtigzustellen als „die Gründe zu entdecken, die zur Irrelevanz von Fakten geführt haben. Vielleicht gibt es ein Zurück?“ (*SPIEGEL vom 25.06.2018*) In diesem Zusammenhang tauchen Formulierungen auf, die eine Pro-Wahrheitskoalition (pro-truth coalition) fordern. Eine solche Instanz trete als ‚objektiver‘ Wahrheitserzähler auf und sollte in die Lage versetzt sein, den faktenbasierenden Wirklichkeitszustand wiederherzustellen: „[T]he United States needs a coalition of truth-tellers [...]. The pro-truth coalition must step up its game, pursue facts zealously and call out lies - again and again.“ (*WASHINGTONPOST vom 01.05.2017*) Bei der Durchsetzung einer solchen Wahrheitsinstanz sollten demokratische Institutionen wie auch das Rechtssystem Unterstützung leisten. Es gehe darum, die vormals geltende Vorstellung von Wahrheit zu rehabilitieren: „Democracies have institutions to help, too. Independent legal systems have mechanisms to establish truth [...].“ (*ECONOMIST vom 10.09.2016*)

Im Prinzip wird mit den Lösungsansätzen ein *post-postfaktisches* Programm beschrieben, das Antworten auf den Wertverlust der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose formuliert. Mit dem March for Science sowie dem Qualitätsjournalismus haben sich zwei reaktionäre Bewegungen aus den lösungsgenerierenden Positionen des Diskurses gebildet, die ein fakten-

¹⁵⁹ Vgl. hierzu weiterführend Peters, Benjamin: Beware the Theory in Conspiracy Theory. In: Zimdars, Melissa/McLeod, Kembrew (Hg.): Fake News. Understanding Media and Misinformation in the Digital Age. Cambridge 2018.

rehabilitierendes Programm verwirklicht sehen wollen. Eine Reihe ernstgemeinter Lösungsvorschläge arbeitet an der Wiederherstellung der vormals geltenden autonomistischen Differenzordnung. Daneben existieren aber auch Lösungsansätze, die weniger komplex ausfallen und die eher den Charakter von Allgemeinplätzen einnehmen. Zu diesen redundanten Lösungsansätzen zählen der *Zweifel*, die *Überprüfung*, die *Resignation* und die Formulierung von *Gegenmythen*.

Beim *Zweifel* als Lösungsansatz dominiert die Vorstellung, dass postfaktischen Attributen wie Fake-News oder alternativen Fakten mit gesundem Misstrauen begegnet werden sollten: „Dieser postfaktischen Versuchung von Demokratie gilt es entgegenzutreten – mit den Mitteln der Aufklärung. Deren Stachel heißt Zweifel.“ (DEUTSCHLANDFUNK vom 08.06.2017), „Wir müssen uns ein stärkeres Misstrauen antrainieren.“ (ZEIT vom 01.09.2017) Es ist ersichtlich, dass ein solcher Lösungsvorschlag keine Chance auf einen Sieg hat. Es kommt eher einer Selbstaufgabe gleich, alles in Frage zu stellen. Der Zweifel als Lösungsansatz kann allenfalls als Initialzündung eines weiteren epistemologischen Nachdenkens über den Wirklichkeitszustand dienen. Als prinzipielles Handlungskonzept verunmöglicht der prinzipielle Zweifel die Praxis des Lebensvollzugs. Der zweifelnde Mensch ist langfristig handlungsunfähig! Das Zweifeln stellt also weniger einen Lösungsansatz als eine demütige Haltung dar, mit der keine Veränderungen des angezeigten Zustands zu erwarten ist.

An den Zweifel als Lösungsvorschlag schließt die *Überprüfung* an. Damit ist die Forderung verbunden, dass manipulierte oder falsche Behauptungen kritisch geprüft und nach wissenschaftlichen Richtlinien kontrolliert werden müssen: „Das Publikum muss Informationen, denen es ausgesetzt ist per se [*sic!*] kritisch gegenüber treten [...] Was ist dran an einer Meldung, habe ich eine zweite Quelle dafür?“ (DEUTSCHLANDFUNK vom 08.06.2017) Dafür eintreten soll u.a. eine nicht näher ausgeführte ‚Statistik-Ethik‘, die als „gewissenhafte Analyse, volle Transparenz und keine statistische Rosinenpickerei“ garantiere und die damit jener „postfaktischen Forschungspraxis“ entgegentrete. (FAZ vom 24.02.2017) An anderer Stelle wird die Forderung nach einer kritischeren Medienbildung laut: „Wir brauchen eine Medienbildung, die andere Kompetenzen vermittelt, zum Beispiel Informationen zu prüfen und Quellen zu recherchieren.“ (ZEIT vom 01.09.2017) Der Medienpädagogik sind solche Vorwürfe nicht neu. Bei jeder neu auftauchenden, medientechnischen Innovation werden Rufe nach einer kritischeren Medienausbildung laut. Es ist mindestens fraglich, wie effektiv die Umsetzung einer noch kritischer verfahrenen Medienkompetenz tatsächlich ausfallen kann. Wichtig ist die kritische Medienausbildung nach wie vor, insbesondere vor dem Hintergrund einer zunehmenden, medienbezogenen Manipulationspraxis.¹⁶⁰

Darüber hinaus bieten viele Lösungsansätze *resignierende Aussagen*. Diese Form des Lösungsansatzes ist strenggenommen nicht an einer Initiative gegen das postfaktische Behauptungsklima interessiert, sondern eschauffriert sich einfach über die gegenwärtigen Umstände: „Institutionen sollten einschreiten, wenn Studien in den Medien falsch interpretiert werden. Außerdem sollten die Forscher selbst kommunikativ im Kampf gegen Fake-News

¹⁶⁰ Den neusten Gegenstand dieser ‚postfaktischen Manipulationspraxis‘ bilden Deep-Fake-Videos, bei denen Gesichter oder Stimmen spurlos über den Einsatz neuester digitaler Bild- und Tonverfahrenstechniken ausgetauscht werden. Vgl. hierzu die Ausführungen in Kap. 5.3.1.

und falsche Berichterstattung aktiv werden und sich dabei empathisch auf ihre wissenschaftsexternen Adressaten einstellen.“ (FAZ vom 24.02.2017) An einer Stelle heißt es:

„Wo bleibt der Aufschrei der unabhängigen Akademien und der politischen Würdenträger, wenn die Wissenschaft bis zum Äußersten attackiert wird? Sicher, ihr Denken verbietet es Wissenschaftlern, den Ball der Populisten und Pharisäer aufzunehmen. Allerdings sind sie als Gestalter der Zukunft und nicht zuletzt unseres Wohlstandes in der Verantwortung, dem populistischen Kokoloeres etwas entgegenzusetzen.“ (FAZ vom 26.11.2016)

Die Aussagen vermitteln den Eindruck, dass es nur darum gehe, das Problem an andere Instanzen und Institutionen weiterzureichen. Eine resignierende Haltung ist typisch für kulturkritische Texte innerhalb der Kulturreports. Wie Rudolf Maresch herausstellt, verlieren sich kulturkritische Texte häufig in einer „blinden“ Zerstörungswut und der damit verbundenen Verdammung neu aufkommender Verhältnisse.¹⁶¹ Eine ständig wiederholte Kritik an bestimmten Verhältnissen übersieht, dass diese längst zum irreduziblen Teil der Lebenswirklichkeit eines Gros der Gesellschaftsteilnehmer avanciert sind. Der Diskurs des Postfaktischen leugnet den Umstand, dass die Wirklichkeit einen Punkt erreicht habe, an dem Fiktionalität und Faktizität nicht mehr trennscharf voneinander unterschieden werden könne. Wissenschaftstheoretisch wie ideengeschichtlich kann dieser differenzlogische Umstand nicht mehr ernsthaft behauptet werden. Diese Vorstellung wird vonseiten der internationalen Kulturkritik aber einfach übersehen. Der Diskurs argumentiert irrational, wenn er panfiktionale Beschreibungsannahmen über den Wirklichkeitszustand in die Welt setzt. Es kann heute nicht mehr darum gehen, dass autonomistische Differenzverhältnis Fakt/Fiktion eins zu eins wiederherzustellen. Man sollte sich vielmehr um neue integrative Konzepte und Beschreibungssprachen bemühen, die den immer komplexer werdenden Wirklichkeitsbedingungen gerecht werden.

Einen zunächst vielversprechenderen Lösungsansatz bietet der Diskurs in seiner Forderung nach *Gegenmythen*. Den Fiktionalisierungsprozessen einer postfaktischen Politik könne nur mit fiktionalen Gegenangeboten begegnet werden. Diese müssten so konzipiert sein, dass die in die Welt geworfene Fiktionen, wie sie beispielsweise Donald Trump ausbilde, mit noch mehr Fiktion, etwa in Form drastischer Satire, aufgefangen werden müsse: „Vielleicht also sollte den Fake-News nicht mit noch mehr Realismus begegnet werden, noch mehr Dokumentarismus oder dem ‚In-between‘. Vielleicht braucht es einfach mehr mutige Fiktion.“ (SZ vom 24.11.2017) Hier wird also mit der gegenteiligen Behauptung von oben gearbeitet. Nicht mit Fakten sollte gegen die ubiquitäre Fiktionalisierung der Wirklichkeit vorgegangen werden, sondern es sollte gleiches mit gleichem bekämpft werden. Das argumentative Niveau des Diskurses steigt an dieser Stelle, da der wirklichkeitskonstitutive Umstand beachtet wird, dass das Faktuale nicht mehr eindeutig vom Fiktiven getrennt werden kann. Der Diskurs fordert eine ‚nomadisierte Medienstrategie‘ wie sie von Maresch gezeichnet wurde. Dabei handelt es sich um eine mediale Gegenstrategie, die auf ein etabliertes Format reagiert, indem es die formalen Manöver dieses Formats einfach selbst übernimmt: „[...] [S]ie (die nomadisierende Medienstrategien und –Taktiken – *Anm. M.H.*) suchen nach Erhalt von Bewegungsfreiheit und Aufbau von Widerstandslinien in mediatisierten Welten,

¹⁶¹ Vgl. Maresch 1993, S. 308ff.

in denen *Un-Sinn* mit noch größerem *Un-Sinn*, Verführungen mit besseren Verführungen und Simulationen nur mit Gegen-Simulationen beantwortet werden können.¹⁶² Die postfaktische Politik, die an der Aushöhlung einer faktenbasierten Behauptungssprache arbeitet, könne nur mit Konzepten begegnet werden, die dessen formale Logik adaptiert. So fordert der Verleger und Direktor der Frankfurter Buchmesse, Jürgen Boos, mit Rekurs auf das ‚postfaktische Erzählen‘ in der Literatur, dass den „giftigen Narrativen“ des Postfaktischen mit möglichst „attraktiven Gegenentwürfen“ geantwortet werden sollte. (vgl. *SZ vom 24.11.2017*) Eine Möglichkeit bestehe laut Boos in der Umsetzung einer „Everything-in-between-Literatur.“ (ebd.) Diese besteht aus einer Vermischung der Kategorien Sachbuch und Belletristik („erzählendes Sachbuch“¹⁶³).

2.4.4.2.7 Die Manipulationsthese

Wer vom Postfaktischen spricht, spricht i.d.R. auch vom Manipulieren.¹⁶⁴ Der Manipulationsvorwurf bildet das häufigste aller genannten Wesensmerkmale des Postfaktischen aus. Dabei ist in diesem Zusammenhang häufig von der Lüge oder vom Verdrehen von Fakten zum eigenen Vorteil die Rede, während der Begriff des Manipulierens als solcher eher selten auftritt. Das Manipulieren stellt ein systemisch verankertes Prinzip des Begriffs dar: „Das was neu ist, aber nicht in der Gesellschaft, sondern in der Politik einer Administration, ist, dass die Lüge in demokratischen Gesellschaften - in totalitären Gesellschaften haben wir das immer gehabt - systematisch als Mittel der Politik eingesetzt wird.“ (*DEUTSCHLANDFUNK vom 08.06.2017*) Die Manipulation und der Fake seien unter postfaktischen Bedingungen allgegenwärtig. Dabei besäße derjenige Geltungsmacht, der am erfolgreichsten korrumpiere. Trotz dieser generellen Annahme können die Aussagen zum Manipulieren nicht unter einen einzelnen inhaltlichen Schwerpunkt subsumiert werden. Die Manipulationsthese zeichnet sich durch Vieldeutigkeit aus. Manipulation wird einerseits als eine Handlungsweise begriffen, die die Stimmungen und Emotionen der Manipulierten evoziert („Stimmungen lassen sich manipulieren. Das weiß jeder, der sich schon einmal gut gelaunt unter misstrauische Menschen gemischt hat.“ (*ZEIT vom 07.10.2016*)), andererseits wird der Begriff auch auf das Internet und die sozialen Medien bezogen und damit in einem ganz anderen Bedeutungszusammenhang gebraucht („Bei all den Lügen und Manipulationen: Wie sollen Internetnutzer da noch die Orientierung behalten?“ (*ZEIT vom 01.09.2017*)). Um die Beschreibungsebenen der Manipulationsthese in den Griff zu bekommen, kann man die Aussagen in vier Kategorien unterteilen (vgl. Abb. 3).

¹⁶² Ebd., S. 310 – 311; Hervorhebungen im Original.

¹⁶³ Vgl. hierzu Didier Eribons autobiographischen Text *Rückkehr nach Reims* (2016).

¹⁶⁴ Manipulation wird vonseiten des internationalen Diskurses als ein zielbewusstes, technisches Eingreifen in spezifische Lebensbereiche und Felder (bspw. Politik, Medien, Wirklichkeit) aufgefasst.

<i>Die Manipulationsthese</i>			
Systematisch	Normativ	Narrativ	Thematisch
<i>Manipulation als wirklichkeitsimmanentes Merkmal</i>	<i>Manipulation und Politik</i>	<i>Manipulation und Verschwörungstheorie</i>	<i>Medien</i>

Abb. 3: Die vier inhaltlichen Beschreibungsebenen der Manipulationsthese.

Manipulation als wirklichkeitsimmanentes Merkmal bezeichnet die Vorstellung, dass die Lüge als wirklichkeitskonstitutives Element innerhalb der Setzung eines postfaktischen Zeitalters strukturell verankert sei. Diese Idee hängt mit der Behauptung zusammen, dass sich Gefühle, Emotionen und die nicht faktengestützte Behauptung anstelle objektiver Tatsachen gesetzt haben: „[...] [G]efühlten Wahrheiten mehr glauben als harten Fakten, ist nicht neu. Neu hingegen ist, dass im postfaktischen Zeitalter die Lüge als Mittel zum Zweck eine immer größere Rolle spielt - auch und gerade in demokratischen Systemen.“ (*DEUTSCHLANDFUNK vom 08.06.2017*) Mit der Annahme der Erosion der Differenzordnung Fakt/Fiktion sei die faktengestützte Plausibilität in Zweifel zu ziehen, so dass ein bewusstmäßiges Klima entstände, in dem „Unwahrheiten [...] gleichberechtigt neben der Wahrheit, Glauben [...] gleichberechtigt neben Wissen“ stünden. (*ZEIT vom 09.12.2016*) Die Lüge, in Form der viel besprochenen ‚Hate Speeches‘, Fake-News‘, ‚Alternative Fakten‘ etc. tendiere zur Alltagserfahrung postfaktischer Gesellschaftsteilnehmer: „Da ist was dran – eine Debatte mit einem großen Teil der in Deutschland lebenden Menschen ist gar nicht mehr möglich ob der flächendeckenden Lügen.“ (*TAZ vom 05.11.2016*)

Aussagen, die das *Manipulieren als Prinzip einer postfaktischen Politik* hervorheben, sind gegenüber politischen Kommunikationsformen normativ eingestellt. Sie stehen im Verdacht, die öffentliche Meinung zu korrumpieren. Die internationale Kulturkritik greift daher auf moralisierende und ächtende Formulierungen zurück, mit der die Manipulationspraxis der politischen Akteure diskreditiert werden soll. Im Fokus steht die Vorstellung einer ‚postfaktischen Demokratie‘, in der die Lüge triumphiere und die Wahrheit zurückdrängt würde (*vgl. SPIEGEL vom 25.06.2018*). Die Manipulationsthese wird darüber hinaus auf das politische Publikum angewandt. Die Öffentlichkeit, die der Politik des Postfaktischen widerstandslos ausgesetzt sei, würde Tatsachen willentlich ignorieren und „sogar offensichtliche Lügen bereitwillig“ akzeptieren (*vgl. WELT vom 09.12.2016*). Hinsichtlich des polemischen Politstils Donald Trumps verschärft man die normativen Bewertungen abermals. Trump und dessen populistischem Anhang wird vorgeworfen, die Fakten zu eigenen Gunsten zu

verdrehen: „Diese Herrschaft der Fakten war natürlich immer ein Ideal, ganz verwirklicht wurde sie nie. Politiker, wie alle anderen Menschen auch, verdrehten Fakten zu ihrem Vorteil [...]“ (ZEIT vom 02.07.2016), „[...] [T]hen it’s clear we are living in a ‘post-fact’ or ‘post-truth’ world. Not merely a world where politicians and media lie – they have always lied – but one where they don’t care whether they tell the truth or not.“ (GRANTA vom 20.07.2016)

In einen argumentativ heiklen Bereich stoßen zuletzt die Aussagen, die hinter den effektiv aufbereiteten Narrativen von Politikern *Verschwörungstendenzen* vermuten: „Die Populisten verachten dieses systematische aufgeklärte Denken; offenbar haben sie wenig zu befürchten, wenn sie die Erfolge der Impfméizin oder die Wahrheit über den Klimawandel leugnen. Mehrheiten lassen sich auch durch Banalisierung organisieren, wenn Volksverdummung zum Programm wird.“ (FAZ vom 26.11.2016) Demnach würden vor allem Politiker, die den rechtskonservativen Rändern zugesprochen werden, zu Geschichtenerzählern, die falsche Vorstellungen in die Welt setzten. Diese würden dann einfach als ‚objektive Tatsachen‘ verkauft: „Without facts and ideas the new masters of politics became spin doctors and political technologists. In Russia, Tsarist and KGB traditions of forming puppet political movements were fused with Western PR tricks to create a Potemkin-democracy where the Kremlin manipulated all the narratives and all the parties, from far left to far right.“ (GRANTA vom 20.07.2016) Unter solchen Bedingungen könnten selbst lügentlarvende Gegenmittel wie Faktenchecks oder gut recherchierte Artikel nichts ausrichten: „And when Donald Trump makes up facts on a whim, claims that he saw thousands of Muslims in New Jersey cheering the Twin Towers coming down [...] when fact-checking agencies rate 78% of his statements untrue but he still becomes a US Presidential candidate – then it appears that facts no longer matter much in the land of the free.“ (ebd.) Derlei Verschwörungs- und Lügengeschichten überlagerten die auf wirklichen Tatsachen beruhenden Begebenheiten: „Meinungen, Gefühle, auch bewusste Lügengeschichten rücken an die Stelle gesicherter Wahrheiten. Fakes statt Fakten.“ (DEUTSCHLANDFUNK vom 08.06.2017) Trump und andere Populisten griffen auf umfassende, aus den Medien bekannte Lügentechniken zurück („big liar technique“ (NY TIMES vom 09.11.2016)), mit der manipulierte Nachrichten in die Welt gesetzt würden.¹⁶⁵

Außer Frage steht, dass derlei erfundene Erzählungen moralisch zu ächten sind. Nichtsdestotrotz sollte eine aufgeklärte und pluralistische Gesellschaft in der Lage sein, solche teils abstrusen Standpunkte auszuhalten. Es liegt in der Natur des Erzählens selbst, dass von jedem moralischen Standpunkt aus erzählt werden darf.¹⁶⁶ In letzter Konsequenz heißt das, dass die Erzählung jeder persönlichen und politischen Haltung gegenüber offenstehen muss. Das Erzählen als kulturelle Darstellungsform ist bei der Auswahl seiner Fiktionskonventionen nicht wählerisch – mit ihm kann man tendenziell alles anstellen. Die internationale Kulturkritik fürchtet aber auf geradezu paranoide Weise das ‚postfaktische Erzählen‘. Bei diesem tendierten Verschwörungs- und Lügengeschichten zum neuen Meta-Narrativ,

¹⁶⁵ Hierzu kann die viral gegangene Behauptung gezählt werden, dass Barack Obama ein IS-Terrorist sei, der die Verbreitung der Terrorzelle in den USA begünstigte. Wood, L. Todd: Obama, the Muslim terrorist financier, <https://www.washingtontimes.com/news/2016/aug/3/obama-muslim-terrorist-financier/>, 03.08.2016.

¹⁶⁶ Leschke erklärt hierzu: „Erzählt werden kann mithin von prinzipiell jedem Standpunkt aus.“ Leschke 2017a, S. 3.

während faktuale Darstellungsformen wie journalistische Artikel oder akademische Berichte obsolet werden würden.

Zuletzt stellt der Diskurs die Bedeutung der *Medien* in Bezug auf die Manipulationsthese heraus. So habe die Fragmentierung der Wirklichkeit durch die (Neuen) Medien dafür gesorgt, dass neue Möglichkeiten zur Verbreitung ‚alternativer Erzählungen‘, und d.h. alternativer Sichtweisen zur Verfügung stünden.¹⁶⁷ Aus Nischenkanälen¹⁶⁸ würden durch das immer komplexer werdende Medien- und Nachrichtensystem massenbeeinflussende Bewusstseinsapparate¹⁶⁹, die die Gesellschaft und die Wirklichkeit negativ beeinflussten. Alternative Informations- und Kommunikationsnetzwerke installierten einen umfassenden Lügen- und Manipulationsapparat: „Post-truth has also been abetted by the evolution of the media. The fragmentation of news sources has created an atomised world in which lies, rumour and gossip spread with alarming speed.“ (*ECONOMIST vom 10.09.2016*) Zum Einsatz kommt der Medienbegriff vor allem in Bezug auf das Manipulieren und dort zumeist, wenn die dem generellen Manipulationsverdacht unterstellte postfaktische Wirklichkeitsvorstellung genauer charakterisiert werden soll. Die Manipulations- und Lügenrhetorik Trumps entspringe demnach televisionären Inszenierungsformen, mit denen ein mediengerechtes Spektakel in die Realität übersetzt werde: „[W]e deserve a president who is thoughtful, informed and focused on working for all Americans. Instead we have Trump, who seems preoccupied with creating a televised spectacle.“ (*CNN vom 30.07.2017*)

2.4.4.2.8 Die Realitäts-/Wirklichkeitsthese

Aufschlussreich sind die Rahmen der Realitäts- bzw. Wirklichkeitsthese getätigten Aussagen, weil sie dezidiert epistemologische Befunde anbieten. Es wird davon ausgegangen, dass mit dem Postfaktischen bzw. dem Ausruf eines postfaktischen Zeitalters eine neue Wirklichkeitsform installiert worden sei. Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose postuliert ein Zeitalter des Unwirklichen oder der ‚Unrealität‘ (vgl. *GRANTA vom 20.07.2016*), das mit der Annahme eines allgemeinen Verlustes des Werts faktengestützter Informationen einhergehe. Die Bedeutungseinheiten, die man an die Stelle von faktisch verbürgten Wahrheiten setzt, seien vor allem performance- und emotionsgetriebene Behauptungen reaktionärer Kräfte: „Aber die Performance des Rechtspopulismus sagt etwas ganz anderes, nämlich dass ‚WIR‘ die Bedeutung sind, und nicht eine äußere Wirklichkeit.“ (*SPIEGEL vom 11.02.2017*) Der Term ‚äußere Wirklichkeit‘ lässt auf ein rudimentär ausgebildetes, epistemologisches Bewusstsein schließen. Alternative Informationsnetzwerke würden aufgrund ihrer eigengesetzlichen Behauptungslogik falsche Informationen in die Welt setzen. Dadurch würde auch das ihr zugrunde liegende differenzlogische System umfassend transformiert. In der alltagssprachlichen Bedeutung¹⁷⁰ wird die ‚äußere Wirklichkeit‘ in einem

¹⁶⁷ Leschke betont, dass sich gerade die Gegenwart durch eine erhöhte Frequenz des Erzählens auszeichnet, weil es noch nie dermaßen viele, unterschiedliche Kanäle gegeben hat, auf denen man heute senden könne. Vgl. Leschke 2017a, S. 3.

¹⁶⁸ Breitbartnews bildet das wohl einschlägigste Beispiel im US-amerikanischen Raum.

¹⁶⁹ Der Begriff wird in Anlehnung an Hans Magnus Enzensbergers Idee der Bewusstseinsindustrie gebraucht.

¹⁷⁰ Darauf verweist Wolfgang Welsch mit seiner Definition von Wirklichkeit: „Wenn eine, dann ist diese Bedeutung im Sinn von ‚Tatsächlichkeit‘ die alltägliche Standardbedeutung von ‚Wirklichkeit‘.“ Welsch 1998, S. 178.

„vor-postfaktischen“ Sinn als „Hart-Faktische[s]“ Wirklichkeitskonstrukt gedeutet.¹⁷¹ Der Diskurs präferiert diese Wirklichkeitsvorstellung und spielt sie gegen das postfaktische Wirklichkeitssystem regelmäßig aus.

Ein Gros der wirklichkeitskonstitutiven Aussagen hebt Donald Trump als Initiator eines postfaktischen Wirklichkeitszustands hervor. Trump vermische in seinen politischen Reden Fiktion und Realität „geradezu beliebig“ (*CICERO vom 08.12.2016*) und überführe die Realität so in eine ‚Cartoonwirklichkeit‘. Damit lasse man jegliche realweltliche Referenz hinter sich: „Mit Donald Trump wird die Wirklichkeit zum Cartoon.“ (*SPIEGEL vom 03.04.2017*) An anderer Stelle heißt es, dass Trump die Realität in eine „alternativ[e] Wirklichkeit“ (*SPIEGEL vom 11.02.2017*) verwandle. Der Einfluss, den Trump auf die Medien ausübe, treibe das realsatirische Wirklichkeitsspiel voran. Mehrfach ist von Trumps engem Verhältnis zu den massenmedialen Inszenierungsformen des Reality TV die Rede. Als ehemaliger Produzent der Reality TV-Serie *THE APPRENTICE* (USA seit 2004) bringe er seine Erfahrungen mit medialen Inszenierungsformen in die politische Kommunikation ein. So trete Trump als ein „Produkt der großen medialen Traummaschine“ auf bzw. als ein „ins wirkliche Leben [getretene] Mediengespenst“, mit dem er die Politik respektive die Wirklichkeit kapere (*vgl. ebd.*). Trumps politische Rhetorik richte sich nach fiktionalen Gesetzen, die die Medien ausbildeten. Diese bringe er innerhalb seiner politischen Rhetorik etwa durch Zitationen zum Einsatz.¹⁷² Damit überspanne er die Grenzen faktengestützter Kommunikation: „It is the job of senior advisers to take President Trump out of the comfort of his fictional world and compel him to grapple with reality, no matter how inconsistent it is with his own rhetoric.“ (*WASHINGTONPOST vom 01.05.2017*) Insbesondere die englischsprachige Kulturkritik betont die Engführung der Politik Trumps mit den Medien. Sie schlussfolgert, dass das postfaktische Wirklichkeitsbewusstsein hauptsächlich aus den tradierten Inszenierungsweisen des Reality TV zusammengesetzt sei. Das innerhalb von Reality und Scripted Reality-TV Formaten betriebene Spiel von Authentizität und Inszenierung gebe die Struktur der Wirklichkeitsvorstellung des Postfaktischen sinnbildlich vor:

„As an entertainment form, it’s never quite clear what might be real or authentic or staged. Part of the game is to watch the show and discuss with friends the extent to which something may or may not be ‘real’ or ‘true [...]’. You decide what’s real, what’s a fact, what’s not. I find that the biggest legacy of all here. I think that will go beyond this election—the notion that what’s real, true, or fact is debatable.“ (*QZ vom 06.11.2016*)

Die Fragmentierung der Realität durch die Neuen Medien wird als Hinweis auf eine irreduzible Verschränkung von Medien und Realität beschrieben: „The new media, with its myriad screens and streams, makes reality so fragmented it becomes ungraspable, pushing

¹⁷¹ Ebd., S. 183.

¹⁷² Die mittlerweile ikonisch gewordene Phrase ‚You’re Fired‘ stellt eine solche Übernahme aus dem selbstausgebildeten medialen Formrepertoire Donald Trumps dar. Trump entwickelte sie für die Reality TV-Serie *THE APPRENTICE* und setzt sie auch in Wahlkampfreden ein. Damit werden Sachverhalte rhetorisch simplifiziert. Zum Vergleich eine Sammlung der bekannten ‚You’re Fired‘-Geste und wie sie in der Reality-Show zum Einsatz kommt sowie dem Einsatz dergleichen in einer Wahlkampfrede aus dem Jahr 2017: <https://www.youtube.com/watch?v=crmvHJpCkfM> (zuletzt aufgerufen am 27.12.2019) und <https://www.youtube.com/watch?v=-JD9wHtzYGI> (zuletzt aufgerufen am 27.12.2019)

us towards, or allowing us to flee, into virtual realities and fantasies.” (*GRANTA vom 20.07.2016*) Es bestünde somit eine strukturelle Homogenität zwischen Medien und Wirklichkeit. Diese Beobachtung ist von großer Relevanz. Hier wird explizit ein Bezug zwischen den postfaktischen Wirklichkeitsimplikationen und dem Mediensystem hergestellt. Damit kann sie als ein medieninduziertes Beschreibungsprogramm rekonstruiert werden. Die postfaktischen Wirklichkeitsvorstellungen werden vonseiten des Diskurses also auf mediale Parameter bezogen.

2.4.4.2.9 Die Resonanz-/Aufmerksamkeitsthese

Die Resonanz- bzw. Aufmerksamkeitssthese wird vor allem im Zusammenhang mit der reaktionär-populistischen Sprache politischer Agitatoren gebraucht. Diese wird als künstlich und aufmerksamkeitserhaschend beschrieben. Sie zielt darauf ab, Resonanz beim Publikum zu erzeugen: „Es kommt auf die Kraft der Aussage im Zusammenhang an. Es geht um Macht, statt um Vernunft.“ (*Spiegel vom 25.06.2018*) Es wird weiterhin betont, dass Sprache an Macht gekoppelt sei, die in einem diskurstheoretischen Sinn Wirklichkeit konstituiere. Geübte Rhetoriker wie Trump verstünden es, Fakten und Tatsachen eigeninteressegeleitet zu untergraben. Über die wirkmächtige Sprachausübung gelänge es ihnen, eigene Wirklichkeitssetzungen zu installieren.¹⁷³ Sprache würde von den Populisten als Spiel empfunden, dessen Regeln erlernt werden könnten. Wer dieses Spiel am besten beherrsche, beherrsche schließlich auch den Wirklichkeitsdiskurs. Da das postfaktische Wirklichkeitsfundament auf emotionalen Behauptungen fußt, die auch noch möglichst effektiv in Szene gesetzt würden, wird die Resonanz-/Aufmerksamkeitsthese unmittelbar mit der Inszenierungs-/Medienthese zusammengedacht. Medienimmanente Inszenierungsregeln liegen der postfaktischen Sprachanwendung zugrunde. Die Sprache der Populisten sei darauf angelegt, möglichst viel Aufmerksamkeit zu erzeugen. Das gelänge über die Adaption der affektbezogenen Darstellungsregeln massenattraktiver Medienerzählungen: „Ich glaube eher, Trumps Lügen erklären sich durch seine Medienerfahrung: Er weiß genau, wie er Aufmerksamkeit erlangen kann.“ (*ZEIT vom 01.09.2017*) In ähnlicher Weise heißt es an anderer Stelle:

„Trump learned that to get attention - which is everything in politics - it's best to be the most outrageous person in the room [...]. One of the major storytelling elements of reality TV is the big reveal at the end of the finale [...] Trump's created one [...]. He's creating suspense for the final scene. He knows this stuff.” (*QZ vom 06.11.2016*)

Trump und dessen überzeichnete Gebärden werden immer wieder angeführt, um den Zusammenhang von Rhetorik und Diskursmacht aufzuzeigen: „Trumpismus ist in seiner ersten Phase die Kunst, die politischen Diskurse nach den Regeln der Unterhaltungsindustrie aufzulösen. Es müssen Bilder her, wo Texte waren, es muss Mythos her, wo Geschichte war, es müssen Emotionen her, wo Logik war.“ (*Spiegel vom 11.02.2017*) Trump verdanke seine rhetorischen ‚Überzeugungskünste‘ den Medien bzw. den inszenatorischen Regeln des Reality TV. Er setze Suspense-Techniken ein, um sein Publikum emotional zu manipu-

¹⁷³ Die Vorstellung einer ‚postfaktischen Behauptungslogik‘ lässt eine gewisse Nähe zu den sprachphilosophischen Implikationen erkennen, die mit dem Linguistic Turn und Ludwig Wittgenstein ausgebildet wurden.

lieren. Die aufmerksamkeitsökonomischen Grundlagen der Massenmedien, die vor allem in Castingshows, Filmen und TV-Serien zu finden seien, würden auch einer postfaktischen Politik zugrunde liegen. Es gehe stets darum, die Aufmerksamkeit des potentiellen Wählers zu bedienen: „Auch da geht es nicht darum, wie die Welt beschaffen ist, sondern darum, was die Kunden wollen [...].“ (*Spiegel vom 11.02.2017*) Dabei greife Trump auf die ausgebildeten, medienkulturellen Gefühlscodes eines mediensozialisierten Publikums¹⁷⁴ zurück: „Das altbekannte Problem: die Leute hören nur das, was sie hören wollen - und das entspricht nicht immer der Faktenlage.“ (*FAZ vom 24.02.2017*) Diese selbstbestätigende Vorstellung findet sich in den untersuchten Texten immer wieder: Populisten würden Lügen verbreiten, die möglichst „klickbar“ (*Cicero vom 08.12.2016*) seien, d.h. die den Vorurteilen und persönlichen Neigungen der Nutzer entsprächen: „[...] [I]he lie is clickable, and what determines that is how it feeds into people’s existing prejudices. [...] [S]o with every search and every click you find your own biases confirmed.“ (*Granta vom 20.07.2016*)

2.4.4.2.10 Die Relativismusthese

In den Bereich der Relativismusthese fallen Aussagen, die die Möglichkeit absoluter Setzungen für nichtig erklären. Die These rekurriert auf Nietzsches erkenntniskritische Vorstellung, dass es keine Fakten, nur Interpretationen gebe (*vgl. u.a. GRANTA vom 20.07.2016*).¹⁷⁵ Damit steht sie in den Spannungsfeldern postmoderner Relativität, des Konstruktivismus und des Perspektivismus, nach denen „jede Version eines Ereignisses eine eigene Realität habe, dass Unwahrheiten ‚eine alternative Sichtweise‘ darstellten, weil sowieso alles relativ sei.“ (*CICERO vom 08.12.2016*) Einer der am häufigsten genannten Begriffe im Umfeld der relativistischen These ist der der Alternativität. Die Rede vom Postfaktischen zeichne sich über die Etablierung alternativer Sichtweisen und Tatsachen (‚alternative Fakten‘) aus, die andere Meinungen exkludierten: „[...] ‘alternative’ point of view [...] making a lie as worthy of broadcast as a fact.“ (*GRANTA vom 20.07.2016*), „Wir werden aktuell Zeugen einer bemerkenswerten Aufweitung des Begriffes ‚Quatsch‘: Da gibt es Postfaktisches, alternative Fakten, ‚Fake News‘, Artikel die nur aus Versehen oder aufgrund von Unfähigkeit falsch sind.“ (*FAZ vom 24.02.2017*) Unter dem Eindruck der Durchsetzung alternativer Positionen gegenüber einer auf Fakten basierenden ‚Weltordnung‘, werde die Lüge ebenso tragbar wie der Fakt. Folglich bilde sich eine Logik der bloßen Behauptung aus, die für die Rede des postfaktischen Zeitalters typisch erscheint und bei der allein „unverbindliche Statements“ (*ZEIT vom 02.07.2016*) und die reine „Ansichtssache“ (*FAZ vom 22.02.2017*) zählten: „It’s really a matter of opinion.“ (*ECONOMIST vom 10.09.2016*) In diesem Zusammenhang sind vor allem Aussagen zu nennen, die auf das Feyerabend’sche Kredo der Postmoderne (‚anything goes‘) Bezug nehmen: „Es gibt oft kein ‚wahr‘ oder ‚falsch‘.“ (*FAZ vom 22.02.2017*), „Alles stimmt, oder auch nicht.“ (*ZEIT vom*

¹⁷⁴ Vgl. hierzu weiterführend die Ausführungen zum Medienkulturteilnehmer in Kap. 3.3.4.

¹⁷⁵ „Nein, gerade Tatsachen gibt es nicht, nur Interpretationen. Wir können kein Faktum ‚an sich‘ feststellen: Vielleicht ist es ein Unsinn, so etwas zu wollen. ‚Es ist alles subjektiv‘ sagt ihr: Aber schon das ist Auslegung, das ‚Subjekt‘ ist nichts Gegebenes, sondern etwas Hinzu-Erdichtetes, Dahinter-Gestecktes.“ Nietzsche, Friedrich: Nachgelassene Fragmente. In: Colli, Giorgio/Montinari, Mazzino (Hrsg.): Kritische Studienausgabe. Bd. 12. Nachlass 1885 – 1887. München 1999, S. 315.

02.07.2016), „[E]s kommt auf die Fakten nicht mehr an, sie sind gleichgültig, sinnlos.“ (SPIEGEL vom 25.06.2018).

Die Relativismusthese weist einen normativen Sprachgebrauch aus. So ist in Bezug auf eine postfaktische Behauptungslogik vom „Schwindel des Relativen“ die Rede (ZEIT vom 07.10.2016) oder es wird politischen Populisten notorische Lüge unterstellt. Sie würden bestehende Fakteninstitutionen als bloßen ‚Humbug‘ abtun: „Wenn jeder alles behaupten kann, wenn Humbug zum politischen Programm wird und Tatsachen wie schlechte Unterhaltungssender ausgeschaltet werden können, dann ist es so weit: Kommt und holt uns, Aliens. Wozu noch Wissenschaft?“ (FAZ vom 26.11.2016) Die negativ konnotierten Aussagen können als Repräsentationen eines kulturkritischen Verteidigungskampfes gegen die postfaktischen Relativierungsprinzipien verstanden werden. Die harsche Wortwahl provoziert und stellt ein strategisches Manöver vonseiten der Kulturkritik dar.

Die Relativismusthese hängt unmittelbar mit den differenztheoretischen Aussagen des Diskurses zusammen. Die unterstellte ‚Herrschaft der Lüge‘ gehe einher mit der Annahme einer Erosion der strikt hierarchisierten, differenztheoretischen Ordnung von Fakt und Fiktion: „Ein Schlüsselbegriff der aktuellen politischen Diskussion und Analyse ist ‚postfaktisch‘. Die Diagnose lautet, dass sich die Gesellschaft sukzessive und bewusst von der Orientierung an Fakten verabschiedet und nur noch Wollen und Meinen gelten lässt.“ (FAZ vom 22.02.2017) Die Ordnung der Dinge und der Wirklichkeitszustände würden vollständig umgewertet. Der Schein und die Lüge tendierten zum Sein bzw. zur eigentlichen Wahrheit. Die „Fiktion des Faktischen“ (ZEIT vom 01.09.2017) gewänne im postfaktischen Zeitalter immer mehr Einfluss.

2.4.4.2.11 Der Wahrheitsbegriff

Die Rede vom Postfaktischen schließt das Sprechen über Wahrheit stets mit ein. Wahrheit wird innerhalb postfaktischer Zusammenhänge analog zur Vorstellung vom Faktischen in negativer Form zur Anwendung gebracht. Genauer: Sie wird unter den differenzlogischen Bedingungen, die ein postfaktisches Zeitalter ausbildet, für obsolet erklärt. Dabei wird angenommen, dass Wahrheit stets in den Händen falscher Personen und Gruppen liege und dadurch allmählich ihren Objektivitätscharakter verlöre. Semantisch unterscheidet der Diskurs zwischen Fakten und Wahrheit nicht. Im Anschluss an die Beobachtung Jill Lepores¹⁷⁶ stellt der Diskurs heraus, dass mit der Setzung eines postfaktischen Zeitalters auch eine wahrheitskonforme Epoche zu Ende gehe, die „seit der Aufklärung spätestens angedauert hat und deren Paradigma schon im Mittelalter entstanden“ sei: „Wahrheit ist so zum Kampfbegriff geworden, und Fakten sind nicht mehr der Goldstandard in öffentlichen Debatten. [...] Das Zeitalter der Fakten ist vorbei.“ (ZEIT vom 02.07.2016) Die ideengeschichtliche Einordnung eines postfaktischen Zeitalters wird als eine einschneidende Zeitenwende begriffen, in der nicht nur der Fakt, sondern auch der Wahrheitsbegriff neu zu verhandeln wäre. Es sei davon auszugehen, dass die Wahrheit auf dem Rückzug sei. (vgl. SPIEGEL vom 25.06.2018) Andere Aussagen beschreiben eine „Erosion des Wahrheitsbegriffs.“ (SZ vom 24.11.2017) Solche Beobachtungen werden argwöhnisch beobachtet, da

¹⁷⁶ In der Überschrift Lepores werden beide Begriffe in einem gemeinsamen Kontext gebraucht. Vgl. Lepore 2016.

Wahrheit als ein positiv konnotierter Begriff gedeutet wird. Fakten verbürgen wissenschaftliche Evidenz und in letzter Konsequenz eben auch Wahrheit.

Wahrheit wird als Zustand objektiver Gewissheit interpretiert, der unter allen Umständen erhalten werden müsse. Zu einer expliziteren Definition des Begriffs kommt es nicht. So bestünde eine unleugbare ‚Wahrheit über den Klimawandel‘, die mit ‚objektiven Tatsachen und Zahlen‘ belegbar sei und die dennoch von reaktionären Kräften bezweifelt werden könne: „Die Populisten verachten dieses systematische aufgeklärte Denken; offenbar haben sie wenig zu befürchten, wenn sie die Erfolge der Impfmedizin oder die Wahrheit über den Klimawandel leugnen. Mehrheiten lassen sich auch durch Banalisierung organisieren, wenn Volksverdummung zum Programm wird.“ (FAZ vom 26.11.2016) Wahrheit und Objektivität bilden innerhalb des Diskurses ein zusammenhängendes Begriffspaar. Mit dem Wahrheitsbegriff wird auch der damit in Verbindung gebrachte Objektivierungsgedanke eingerissen: „In the heat of the political battle, objective reality is having a tough run.“ (THE GUARDIAN vom 26.09.2017), „Is this an indication of the real impact in a breakdown of the objective worldview [...]?“ (ebd.)¹⁷⁷

Der aufgestellte Wahrheitsbegriff wird vielfach auf die Politik bezogen. Die postfaktische Politik wird als eine „post-truth politic“ beschrieben (u.a. ECONOMIST vom 10.09.2016). Wahrheit würde darin nicht allzu ernst genommen und die Lüge als legitimes Mittel zum Machterwerb genutzt: „[...] [T]hen it’s clear we are living in a ‘post-fact’ or ‘post-truth’ world. Not merely a world where politicians and media lie – they have always lied – but one where they don’t care whether they tell the truth or not.“ (GRANTA vom 20.07.2016) Über Wahrheit verfügten diejenigen, die es am besten verstünden, zu manipulieren und zu täuschen. Die Rolle der Wahrheitsverdrehen wird politischen Kräften zugeschrieben, die sich aus reaktionär-konservativen Milieus zusammensetzten: „Neu ist nicht eine Aversion oder Missachtung von Fakten in der Bevölkerung, sondern ein Spitzenpolitiker, der den Anspruch erhebt, allein über Wahrheit und Unwahrheit zu entscheiden, und entsprechend alle, die sich diesem Anspruch widersetzen, zu diskreditieren versucht.“ (FAZ vom 22.02.2017)

2.5 Zusammenfassung der Ergebnisse und Hypothese der Studie

2.5.1 Annäherungen (II): Faktizität – Postfaktizität – Medialität

Die mit Hilfe der Diskursanalyse herausgestellten, semantischen Dimensionen des Postfaktischen lassen gleich mehrfach medienpezifische und medienepistemologische Bezugnahmen erkennen. Die innerhalb des Diskurses laut werdenden Vorstellungen zu Täuschungen, Fakes und Manipulationen werden in unmittelbarem Zusammenhang mit medialen Operationen, d.h. mit Praktiken, Techniken und Ästhetiken des Medialen zusammengedacht. Die Aussagen lassen auf eine implizite, medienerkenntnistheoretische Haltung schließen, die von der Medialisierung der Realität ausgeht. Medien flexibilisieren die Wis-

¹⁷⁷ Die Kulturkritik verstrickt sich hier, wie an anderen Stellen in logische Widersprüche, wenn sie den Wahrheitsbegriff einerseits verabsolutiert, d.h. indem sie ihn mit Objektivität gleichsetzt, und andererseits davon ausgeht, dass Objektivität bzw. Wahrhaftigkeit von reaktionären Kräften beiseitegeschafft werden könne. Objektivität in einem absoluten Sinne hält die Möglichkeit der eigenen Negierung schlechterdings für unmöglich. Objektivität kann weder abgeschafft noch angezweifelt werden, wenn seine ontologischen Bedingungen akzeptiert werden sollen.

sensororganisation, weshalb deren technische und ästhetische Operationen zu einer Transformation des Faktenbegriffs führen. Medien treten innerhalb postfaktischer Deutungszusammenhänge als ‚Faktenlieferanten‘ auf. Damit lösen sie sich von ihrer eigentlichen Eigenschaft, dem Vermitteln von Informationen. Medien haben unmittelbaren Anteil an der Produktion, Dekonstruktion und Transformation von Fakten.¹⁷⁸ Diese Vorstellung wird innerhalb des Diskurses insbesondere in der Annahme einer reziproken Verbindung aus Medien und Politik sichtbar. Politik wird als ein von medialen Praktiken beeinflusstes Terrain interpretiert. Eine medienbefreite Politik sei heutzutage kaum mehr denkbar, weshalb aus der Politik mit Medien eine Politik der Medien werde.¹⁷⁹ Die Einzelfälle des politischen Feldes werden außerdem zum Anlass genommen, ein moralisches Urteil über den Zustand des Wirklichen zu fällen. Medienaffine Politiker wie Donald Trump oder Wolodymyr Selenskyj adaptierten die in den Medien ausgebildeten Affekt- und Inszenierungsformen und setzten sie in die Realität um. Wirklichkeit wird als ein nach Medienmaßstäben fiktionales Gebilde aufgefasst, bei dem nicht mehr eindeutig auszumachen sei, wie faktuale von fiktionalen Wirklichkeitsanteilen sinnhaft unterschieden werden können.

Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose postuliert ein Wirklichkeitsbewusstsein, bei dem Wirklichkeit zur satirischen Überzeichnung verkomme. Die wirklichkeitskonstitutive Differenz Fakt/Fiktion erodiert. Außerdem komme es zu einer Einebnung der Plausibilität jeglicher Referenz. Unter solchen Voraussetzungen kann das moralisch Verwerfliche die Form des vermeintlich Richtigen annehmen. Grundsätzlich fußt die apokalyptische Wirklichkeitsannahme des Diskurses auf der Vorstellung, dass von jedem erdenklichen Standpunkt aus argumentiert werden kann.¹⁸⁰ Die differenzlogischen Parameter, die ein solches, willkürliches Manöver verhindern, existierten nicht mehr. Wahrheit sei unter postfaktischen Bedingungen kein Faktor, der in der ‚objektiven Wirklichkeit‘ vorzufinden sei, sondern nunmehr bloße Auslegungssache, d.h. Sache einer möglichst effektiven Selbstdarstellungspolitik. Die Gefahr einer solchen Argumentation besteht darin, dass die Erzählkonventionen des Fiktionalen, d.h. die referenzlose Erfindung¹⁸¹, mithin die autoritäre Korrektheit faktualer Berichte überlagert. Der Diskurs arbeitet an der Rehabilitation einer *autonomistischen Differenzvorstellung*, die unter postfaktischen Bedingungen zugunsten einer *panfiktionalen Differenzvorstellung* abgelöst worden ist. Unter postfaktischen Wirklichkeitsbedingungen werde die differenzlogische Trennung der Bereiche Fakt/Fiktion zugunsten der Überlagerung des einen Zustandes (Fiktionalität) über den anderen (Faktizität) gekappt.¹⁸²

¹⁷⁸ Scheuerte/Vehlken 2018, S. 13.

¹⁷⁹ So betonen Scheuerte und Vehlken: „Doch genau hier gerät das Mediale in die Krise, ist es doch seit jeher eine genuine Eigenschaft von Medien gewesen, sich im Hintergrund zu halten. Wo die Medien nur noch sich selbst zum Inhalt haben, scheint für das Politische kein Platz.“ Ebd., S. 17.

¹⁸⁰ Vgl. Leschke 2017b, S. 3.

¹⁸¹ Im Allgemeinen zeichnen sich Fiktionen durch einen fehlenden Wahrheitsanspruch und einer mangelnden Übereinstimmung mit der Realität aus, d.h. sie handeln in der Regel von Erfundenem. Vgl. Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann: Bausteine einer Theorie der Fiktionalität. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch. Berlin 2014, S. 3ff.

¹⁸² Zur Unterscheidung von autonomistischer, postmoderner und postfaktischer Differenzvorstellung vgl. die Ausführungen in Kap. 4.3.

Die autonomistische Differenzvorstellung behält bis in die Postmoderne hinein die Oberhand. Dort wird sie von einer erodierenden Differenzvorstellung abgelöst.¹⁸³ Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose erneuert die Vorstellung vom Zusammenbruch der Differenz unter rhetorisch verschärften Bedingungen: Man entledigt sich der Ironiefähigkeit¹⁸⁴, die das postmoderne Differenzverständnis noch vor dem endgültigen Zusammenbruch bewahrt hat. Damit folgert sie, dass die Falschheit der fiktiven Erzählung so viel Geltung in Anspruch nehmen könne wie der auf Tatsachen basierende Text. Diese Vorstellung macht das Faktuale jedoch nicht obsolet, auch wenn der postfaktische Diskurs genau dies annimmt. Und hier liegt das entscheidende argumentative Problem des Diskurses: Es überinterpretiert die Funktion der (medienimmanenten) Fiktion, indem er diese als das bestimmende Beschreibungsmerkmal des Wirklichen gesetzt wird. Aussagen, wie sie weiter oben unter der Wirklichkeitsthese versammelt worden sind, implizieren einen einseitigen Determinismus, der bei näherer Betrachtung eine *panfiktionale Argumentation* aufweist.

Der Panfiktionalismus stellt nach Eva Maria Konrad eine von drei Schlüsselpositionen fiktionaler Theoriebildung dar.¹⁸⁵ In seiner *radikalen Formulierung*¹⁸⁶ besagt er, dass eine Unterscheidung zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Texten prinzipiell unmöglich sei.¹⁸⁷ Die Position findet in erster Linie auf literarische Texte und Medien Anwendung¹⁸⁸, lässt sich aber auch auf die epistemologische Ebene ausweiten.¹⁸⁹ Nach dieser Auslegung unterstellt die panfiktionale Perspektive Wirklichkeit einen grundsätzlich fiktiven Charakter, bei dem die Plausibilität aller objektiven Zugriffe gekappt sei. Die Fiktion steige zur wirklichkeitsbestimmenden Referenz auf.¹⁹⁰ Der Panfiktionalismus lässt eine „allgemeine Tendenz des Misstrauens gegen die einfache Vorfindlichkeit der Realität“ erkennen.¹⁹¹ Seine Hin-

¹⁸³ Zum ersten Mal tritt diese Beobachtung in den Texten einer postmodernen Architektur und den Kultur- und Literaturwissenschaften etwa bei Leslie Fiedler und Susan Sontag auf.

¹⁸⁴ Das wird insbesondere an den rhetorischen Darbietungen postfaktischer Selbstinszenierer wie Trump und Selenskyj deutlich, denen mehrheitlich zugesprochen wird, im Modus der fiktionalen Selbstreflexion zu handeln. Vgl. hierzu u.a. Kavka 2018.

¹⁸⁵ Vgl. Konrad, Eva-Maria: Dimensionen der Fiktionalität. Analyse eines Grundbegriffs der Literaturwissenschaft. Münster 2014a. Oder in konzentrierter Form: Konrad, Eva-Maria: Panfiktionalismus. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch. Berlin 2014b, S. S. 235 – 254.

¹⁸⁶ In dieser Studie wird sich für eine Unterscheidung von radikalem und gemäßigtem Panfiktionalismus ausgesprochen. In Bezug auf die panfiktionale Argumentation der internationalen Kulturkritik muss von einer gemäßigteren Version des Panfiktionalismus gesprochen werden. Historisch wirksam wird sie mit der Einschreibung der Massenmedien in den Alltag. Bezugspunkt für einen solchen gemäßigten Panfiktionalismus stellt Peter Blume dar. Dessen ‚historisches Argument‘ besagt, dass nicht davon ausgegangen werden könne, „daß die Dichotomie von Fiktion und Wirklichkeit grundsätzlich auf falschen Voraussetzungen beruht, sondern davon, daß sie für einen langen Abschnitt in der abendländischen Kulturgeschichte durchaus Gültigkeit beanspruchen kann, jedoch mit dem Aufkommen der Massenmedien im 20. Jahrhundert zunehmend an Berechtigung verliert.“ Blume, Peter: Fiktion und Weltwissen. Der Beitrag nichtfiktionaler Konzepte zur Sinnkonstitution fiktionaler Erzählliteratur. Berlin 2004, S. 15.

¹⁸⁷ Vgl. hierzu Ryan, Marie-Laure: Postmodernism and the Doctrine of Panfictionality. In: Narrative 5,2 (1997), S. 165 – 187.

¹⁸⁸ Vgl. Konrad 2014b, S. 237 (FN 7).

¹⁸⁹ Für eine solche Bewertung des Panfiktionalismus treten Peter Blume und Marie-Laure Ryan ein. Vgl.: Ryan 1997 sowie Blume 2004.

¹⁹⁰ Hier klingt das logische Problem des Panfiktionalen an: Wenn alles fiktiv sein sollte und sich damit auch die Differenz von Fiktion und Fakt auflöse, dann kann es auch keinen Begriff von Fiktionalität mehr geben. Vgl. zur logischen Problematik des Panfiktionalen Konrad 2014b, S. 243ff.

¹⁹¹ Weidacher, Georg: Fiktionale Texte – Fiktive Welten. Fiktionalität aus textlinguistischer Sicht. Tübingen 2007, S. 33.

wendung zum Universellen und Absoluten machen ihn in der Retrospektive für eine ganze Reihe epistemologischer Denkströmungen und Theorien attraktiv.¹⁹² Es sei, wie Tobias Klauk betont, verhältnismäßig leicht, „in den Sog dieser Idee zu geraten.“¹⁹³

Der Diskurs des Postfaktischen argumentiert auf einer epistemologischen Ebene panfiktional, wenn er die vollumfängliche Fiktionalisierung der Wirklichkeit annimmt, die mit der Durchdringung der Medien in den Alltag einhergehe. Das Fiktive schreibe sich über mediainduzierte Formen der Inszenierung, des Effekts, des Spektakels, des Affekts etc. in die Realität ein und transformiere sie auf diese Weise in eine grotesk überzeichnete ‚Cartoonwirklichkeit‘. Die Fiktionalisierung der Wirklichkeit wird auf das Wirken politisch reaktionärer und populistischer Kräfte zurückgeführt, die mit ihren Rückgriffen auf massenmediale Inszenierungsformen Wirklichkeit transformierten, so dass nicht mehr eindeutig zwischen einer realen und einer medial aufbereiteten Wirklichkeitsform unterschieden werden könne. Der fundamentale Zweifel des Diskurses ist von der existentiellen Angst von einer ‚Durchfiktionalisierung‘ der Realität getrieben.

2.5.2 Das postfaktische Medienfiktionalisierungsmodell

Wirklichkeit wird vonseiten des Diskurses als ein von Medien durchzogenes Konstrukt interpretiert, bei dem die Inszenierungsaspekte massenmedialer Erzählungen die Realität grundlegend transformierten. Beim panfiktionalen Wirklichkeitsschluss, der der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose zugrunde liegt, handelt es sich um einen erkenntnistheoretisch einseitigen Determinismus, der Wirklichkeit allein auf den Faktor der Fiktionalität reduziert. Eine solche monokausale Vorstellung ist aus logischen Gründen unzulässig, da die Ansicht einer medienfiktionalen Wirklichkeitszustandszuschreibung dazu führt, dass keine Unterscheidung mehr zwischen Fiktion und Fakt getroffen werden kann. Es wird eine extrem verkürzte epistemologische Ansicht referiert, mit der der Diskurs seine moralische Überlegenheit demonstrieren will. Differenzlogisch betrachtet, braucht die Fiktion das negativ gedachte Andere (Faktizität), um überhaupt existieren zu können. Diese Vorstellung schließt der Diskurs in Bezug auf seinen panfiktionalen Wirklichkeitsschluss jedoch kategorisch aus. Wirklichkeit wird allein auf einen Beschreibungsfaktor (Fiktionalität) reduziert.

Problematisch an der Argumentation des Diskurses ist außerdem die nur unzureichende Klärung der Unterscheidung von Fiktionalisierung und Medialisierung. So ist den Aussagen einerseits zu entnehmen, dass das Postfaktische eine grundlegende Fiktionalisierung der Wirklichkeit anstrebe, an anderer Stelle spricht der Diskurs in Anlehnung an Baudrillards Simulationstheorie¹⁹⁴ aber davon, dass Realität zu einem Medienfaktor avanciert sei. Der theoretische Kardinalsfehler der Debatte besteht also in der synonymen Nutzung der Begriffe Medien und Fiktion. Es wird von der grundlegend falschen Vorstellung ausgegangen, dass Medien alleinige Träger fiktionaler Inhalte seien. Grundsätzlich hat der Diskurs aus Sicht einer konstruktivistischen Perspektive Recht, wenn behauptet wird, dass Medien auf die Wirklichkeit einwirken und diese auch partiell fiktionalisiere. Die Fiktionalisierung der

¹⁹² Philosophiegeschichtlich kann man Friedrich Nietzsche, Nelson Goodman und Stanley Fish dem erkenntnistheoretischen Standpunkt des Panfiktionalismus zuordnen. Vgl. hierzu: Konrad 2014b, S. 240ff.

¹⁹³ Klauk 2014, S. 20.

¹⁹⁴ Vgl. Baudrillard, Jean (1981): Amerika. München 1987.

Wirklichkeit stellt aber nur eine Seite der medienbezogenen Medaille dar. Medien müssen strikter differenziert werden. Nicht jeder Medientext ist per se fiktional. Die postfaktische Wirklichkeitsargumentation arbeitet mit der theoretisch unterkomplexen wie widersprüchlichen Gleichung *Wirklichkeit = Medienwirklichkeit = Panfiktionalität*. Eine solche Wirklichkeitsvorstellung ist nicht nur logisch unzulässig, sondern gleichermaßen paranoid und muss vonseiten einer aufgeklärten und um Medien modifizierten Erkenntnistheorie radikal widersprochen werden.¹⁹⁵

2.5.3 Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose als Problemstellung einer zeitgenössischen Medienepistemologie

Bei der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose erstaunt nicht nur die Einseitigkeit der Argumentation, die im logischen Problem eines einseitigen Determinismus widerhallt, sondern auch die Ohnmacht dem eigenen apokalyptischen Wirklichkeitsbefund gegenüber. Die panfiktionale Argumentation radikalisiert die erodierende Differenzvorstellung der Postmoderne. Diese wird durch eine Reihe binärlogischer Codes repräsentiert¹⁹⁶, die sich im Zusammenbruch befinden. Die postmoderne Arbeit an der wirklichkeitskonstitutiven Differenz Fakt/Fiktion oder allgemeiner wahr/falsch hat ein unsicheres Möglichkeitsfeld bereitet, das allerlei Platz bietet für absurde wie paranoide Positionen. Das Festhalten an einer solchen Differenzordnung schafft unnötige Komplikationen wie dem gegenseitigen Ausschluss argumentativer Standpunkte. Ein langfristiges Festsetzen birgt die Gefahr eines permanenten Erstarrens in gegensätzlichen Ideologien.

Mit ‚aufgeklärter Vernunft‘ oder ‚wissenschaftlicher Evidenz‘ ist den Fake News-Vorwürfen nicht beizukommen. Das Fakt-/Fiktionsverhältnis muss neu ausgehandelt und in ein integrativ zu denkendes Beschreibungskonzept übersetzt werden. Dichotom operierende Lösungsansätze führen zu Verkürzungen und falschen Annahmen auf beiden Seiten. Bis heute determiniert eine binär strukturierte Differenzvorstellung wirklichkeitsbezogene Analysemodelle, in denen die Gegenstandsbereiche Fakt und Fiktion streng voneinander getrennt werden. Die postmoderne Theoriebildung stellt klar, dass es wenig Sinn macht, an einer solchen autonomistisch gedachten Wirklichkeitsvorstellung festzuhalten. Die Differenz war schon immer am Zusammenbrechen, aber bis auf wenige dysfunktionale Hybridbeschreibungsmodelle¹⁹⁷ konnte die postmoderne Kulturtheorie keine befriedigende Beschreibungssprache vorlegen. Binär operierende Differenzlogiken, die die Wirklichkeit über Differenzcodes der Art Ost/West, Natur/Technologie, Analog/Digital, Männlich/Weiblich, Fakt/Fiktion, Spielfilm/Dokumentation, Drama/Komödie strukturierten,

¹⁹⁵ Die weiter unten ausgeführten, panfiktionalen Argumentationen führen zu teils verschwörungstheoretischen Annahmen. Teilweise bedient sich der Diskurs den narrativen Mechanismen von Verschwörungstheorien.

¹⁹⁶ Zu den bekanntesten Binärkategorien, die bis in die Postmoderne hinein die Wirklichkeit strukturierten, gehören die differenzlogischen Codes Ost/West, Fakt/Fiktion, Männlich/Weiblich, Natur/Technologie, Digital/Analog, 1/0, Spielfilm/Dokumentarfilm und Drama/Komödie. Nach heutigen Maßstäben sind solche Zweiteilungen nicht mehr haltbar. Die Grenzen sind dermaßen unscharf geworden, dass mittlerweile dritte Beschreibungskategorien wie divers, halbdokumentarisch etc. gebildet werden müssen.

¹⁹⁷ Hierzu kann Arnold Gehlens These von der kulturellen Kristallisation gezählt werden. Vgl. Gehlen, Arnold (1961): Über kulturelle Kristallisation. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Weinheim 1988, S. 133 – 143.

sind mit der Zeit durchlässiger geworden. Aktuelle Fallbeispiele wie das von der ARD in Auftrag gegebene Framing Manual¹⁹⁸ bezeugen, dass eine eindeutige Zuordnung in vielen Fällen nicht ohne weiteres möglich ist. Dokumentationen und wissenschaftliche Berichte weisen ebenfalls eine Vielzahl inszenierter Anteile auf und zeigen damit an, dass das Fakt-/Fiktionsverhältnis komplexer ausfällt als der postfaktische Wirklichkeitsdiskurs annimmt. Es braucht dringend Klarheit über den Status der gegenwärtig wirkenden Differenz. Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose kann bestenfalls als Anlass dienen, ein solches Nachdenken in Gang zu setzen. Die Konstruktion eines adäquaten, wirklichkeitsbezogenen Beschreibungsmodells benötigt einen tiefer gehenden, theoretischen Unterbau. Gerade wegen der Absurditäten, die sich in den politischen, sozialen und medienkulturellen derzeit Feldern ausbilden bleiben Erklärungsmodi, die zu normativ-einsilbigen Wirklichkeitsbeschreibungen tendieren, insgesamt handlungsunfähig. Und auch die als Lösungsansatz geforderten Faktenchecks und die im akademischen Diskurs herausgebildeten *Fake Sciences* verfehlen ihre Wirkung, wenn sie vorgeben, das Differenzsystem zugunsten faktualer Zustände wiederherstellen zu wollen.

Die Ausgangshypothese der Studie lautet daher, dass das panfktionale Medienfiktionalisierungsmodell als eine *monovalente Zustandsbeschreibung des Wirklichen* aufzufassen ist. Die exkludierende Einstellung des Modells macht eine umfassende medientheoretische Aufarbeitung unumgänglich. Aus prinzipiellen Gründen eignen sich hierfür Konzepte der Medienepistemologie. Unter dem zunehmenden Eindruck der Transformation der Kultur in eine Medienkultur, die man innerhalb der Medientheorie respektive der Medienepistemologie als umfassenden Welterschließungsmodi mittels der Medien beschreibt¹⁹⁹, wird die Epistemologie vor die Aufgabe gestellt, die Modalitäten des Medialen in ihr Programm aufzunehmen.²⁰⁰ Darüber können fundierte Aussagen über den wirklichkeitskonstitutiven Differenzstatus getroffen werden.

¹⁹⁸ Das ARD Framing Manual mit dem Titel ‚Unser gemeinsamer, freier Rundfunk‘ stellt einen kommunikativen Leitfaden dar, der 2019 vom Berkeley International Framing Institut unter der Leitung der Sprachwissenschaftlerin Elisabeth Wehling veröffentlicht worden ist. Darin werden rhetorische Methoden zur positiven Meinungssteuerung aufgezeigt. Das Ziel sei „die Vorzüge des öffentlich-rechtlichen Rundfunks durch Erkenntnisse der Framing-Theorie“ besser zu kommunizieren. Vgl.: Beckedahl, Markus/Dobusch, Leonhard: Wir veröffentlichen das Framing-Gutachten der ARD, <https://www.netzpolitik.org/2019/wir-veroeffentlichen-das-framing-gutachten-der-ard/>, 17.02.2019. Vonseiten der Akademien gibt es jedoch erhebliche Zweifel an der wissenschaftlichen Aussagekraft des Berichts. So stellt die Institutionsbezeichnung ‚Berkeley International Framing Institut‘ ein Marketinggag dar. Wehling nutzte die Bezeichnung, die keinerlei Verbindung mit der Berkeley Universität aufweist, als Etikett, um den Schein von Wissenschaftlichkeit zu wahren. Auch die von Wehling verwendeten linguistischen und kognitionstheoretischen Methoden stehen in der Kritik. Vgl.: https://www.cdn.netzpolitik.org/wp-upload/2019/02/framing_gutachten_ard.pdf (zuletzt aufgerufen am 06.03.2020).

¹⁹⁹ Dazu Sybille Krämer: „Medialität drückt aus, daß unser Weltverhältnis und damit alle unsere Aktivitäten und Erfahrungen mit welterschließender – und nicht einfach weltkonstruierender – Funktion geprägt sind von den Unterscheidungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen.“ Krämer, Sybille: Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? In: Krämer, Sybille (Hg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt 1998, S. 15.

²⁰⁰ Vgl. De Kerckhove 1998, S. 194. Im Mittelpunkt des medienepistemologischen Interesses stehen Fragen nach der Veränderung der Wahrnehmung bzw. der Wirklichkeitsvorstellung, die durch die Medien evoziert würden. Hierzu merkt Sybille Krämer an: „Medien übertragen nicht einfach Botschaften, sondern entfalten eine Wirkkraft, welche die Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizierens prägt.“ Krämer 1998, S. 14.

Die umfassende Medialisierung des Alltags dient als Startpunkt eines Nachdenkens über den gegenwärtigen Zustand des Realen. Aber wie genau kann die zu beobachtende Synthese aus Medien und Wirklichkeit akkurat beschrieben werden, ohne dass man sich gleich wieder eines monovalenten Beschreibungssystems bedient? Vorgeschlagen wird ein als Kontinuum zu denkendes Beschreibungsmodell, das Wirklichkeit als eine Mischung aus fiktionalen und faktualen Anteilen begreift. Durch die Annahme der irreversiblen Verschränkung von Realität und Medien in Form einer nicht hinterfragbaren *Medienkulturwirklichkeit*²⁰¹, kann eine strukturelle Analogie zwischen dem differenzlogischen Aufbau von Medientexten²⁰² und der kompositionellen Differenzordnung des Wirklichkeitssystems behauptet werden.

Medientexte sind wie Wirklichkeit als Kompositformen zu verstehen. Sie bestehen aus einer jeweils unterschiedlich hierarchisierten Anordnung fiktionaler und faktualer Werkanteile. Das Modell ist in der Lage, die Probleme dichotomer Wirklichkeitsvorstellungen aufzulösen, indem es Wirklichkeit als ein Kontinuum beschreibt, das zwischen zwei regulativen Parametern (Fakt/Fiktion; Realismus/Konstruktion) ständig zirkuliert. Das System wird über die permanenten Bezugnahmen des Faktualen auf das Fiktionale und umgekehrt stabilisiert. Mit einer solchen Beschreibungssprache kann auch vereinheitlichenden Argumentationen, wie sie beispielsweise die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose ausbildet, entgegenwirkt werden. Dabei geht es explizit nicht um den Entwurf einer ‚Gegen-Moralität‘, d.h. eine die Argumentation nur umkehrende, versachlichende Kritik. Gerade diese offensichtliche Option soll mit der Anwendung des Modells vermieden werden. Dem Unsachlichen mit ‚gesundem Sachverstand‘ begegnen, bedeutet, wieder nur neue Ausschlüsse zu produzieren. Die Alltagswelt ist voll solcher Widersprüche. Ein weiteres Anheizen des binärlogischen Zustandes ist wenig wünschenswert, da man sich damit im Kreis bewegt. Auf Grundlage der Beobachtung der irreversiblen Verschränkung von Medien und Wirklichkeit kann der einzig vernünftige Schluss daher nur lauten, dass die in den Medien ausgebildete Differenzvorstellung auf die Wirklichkeit angewendet werden muss.

Nun ist es so, dass bisherige Beschreibungsmodelle, die das angesprochene wirklichkeitskonstitutive Mischverhältnis in ihr System zu integrieren versuchten, dabei scheiterten, weil sie es nicht in ein fließend-graduelles System einarbeiteten konnten. Insbesondere autonomistische Lösungsvorschläge, die daran arbeiten das erodierende Verhältnis von Faktum und Fiktion ins Gleichgewicht zu bringen, verfehlen ihre Wirkung, da sie dem Kontinuumszustand von Wirklichkeit nicht gerecht werden. Bei ihnen handelt es sich um ‚fatale Medienstrategien‘ (*sic!*), die „an der Faktizität moderner Kommunikationsmedien als auch an der produzierten Faktizität des (post-)modernen Medienkonsumenten“ einfach vorbeidiskutieren.²⁰³ Elaboriertere Medienstrategien, wozu das kompositionelle Medienkulturwirklichkeitsmodell ausdrücklich gezählt werden will, sind demgegenüber versucht, eine

²⁰¹ Vgl. zum Aufbau und der Struktur eines solchen Modells Kap. 3.3.

²⁰² Die vorliegende Medientextdefinition zielt auf die Vorstellung, dass Medientexte als mehr oder weniger komplexe Zusammenspiele diverser fiktionaler und faktualer Werkeigenschaften verstanden werden. Dieser Umstand tritt vor allem bei der immer weiter zunehmenden Zahl hybridisierender Medientextformen hervor, bei denen das Fakt/Fiktionsanteilverhältnis schwimmt. Dies erschwert eine eindeutige, wenngleich ein hierarchisiertes Schichtverhältnis weiterhin Bestand hat.

²⁰³ Maresch 1993, S. 298.

nomadisierte Systematik vorzulegen, die den tatsächlichen Wirklichkeitszuständen Rechnung trägt. In Bezug auf Beschreibungsmodelle des Wirklichen kann es heute nicht mehr darum gehen, Realität ein moralisches System aufzudrücken. Es sollte darum gehen Wirklichkeit als das, was sie ist – nämlich ein als Kontinuum zu denkender Beschreibungsgegenstand – endgültig anzuerkennen.

3. Medien-Realitäten: Wirklichkeit und Medienkulturwirklichkeit

Die oben getätigten Ausführungen zielten auf die Offenlegung der epistemologischen sowie medienbezogenen Dimensionen des Begriffs des Postfaktischen. Die Darstellungen haben ergeben, dass man die Differenzordnung der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose zugunsten einsilbiger Wirklichkeitszustandszuschreibungen (panfiktionaler Wirklichkeitschluss) auflöst. Eine solche Vorstellung ist gefährlich, weil sie falsche Grundannahmen über die Realität in die Welt setzt. Mit dem kompositionellen Medienkulturwirklichkeitsmodell kann diesen Spannungen begegnet werden. Um dessen Konstruktion vorzunehmen, ist es nötig, den Wirklichkeitsbegriff medienepistemologisch zu wenden. Dazu muss zunächst eine kulturhistoriographische Verortung vorgenommen werden. Darin wird die gegenwärtige Kulturgesellschaft als Medienkulturgesellschaft konstituiert. Eine solche kulturhistorische Setzung macht die Konstruktion eines kompositionellen Wirklichkeitsbeschreibungsmodells theoretisch erst möglich, da mit ihr die angenommene kompositionelle Differenzordnung des Mediensystems auch für eine der Medienkultur entsprechenden Medienwirklichkeitsbeschreibung behauptet werden kann.

Der Einfluss der Medien hat die Gesellschaft, die Kultur, die Kommunikation und schließlich auch die Wirklichkeitsvorstellung grundlegend verändert. Das lässt den Schluss zu, dass Medien zu einem entscheidenden konstitutiven Merkmal des Wirklichen gewachsen sind. Die Studie diskutiert von einem dezidiert medienkonstruktivistischen Standpunkt aus, der unter wissenschaftstheoretisch gut begründeten methodologischen Bedingungen²⁰⁴ reflektiert wird.²⁰⁵ Entgegen der meisten Medienepistemologien, die eine *panmediale Position*²⁰⁶ einnehmen, versucht das vorliegende kompositionelle Beschreibungsmodell die Differenz Fakt/Fiktion jedoch aufrechtzuerhalten in Form eines erkenntnistheoretischen Gleichzeitigkeitssystems. Ein solches Vorgehen ist nur durchführbar, sofern die Konsequenzen dieser Setzung theoretisch plausibel gemacht worden sind. Das kompositionelle Wirklichkeitsmodell geht von einer strukturellen Übernahme der differenzlogischen Grundlegung des Mediensystems auf das der Wirklichkeit aus. Dieses ist in der systematischen Annahme einer Medienkulturwirklichkeit selbst verankert. Die ‚frühe‘ Medienepistemologie handelte sich dahingehend einen entscheidenden methodischen Fehler ein: Sie hat die Synchronisierung der beiden Spektren Faktizität und Fiktionalität auf der differenzlogischen Ebene nicht zu Ende gedacht. Aus der beobachteten Überlagerung der medialen und realen Wirklichkeitssphären schlussfolgert sie den Zusammenbruch der Differenz zugunsten der Etablierung einer nach medialen Parametern organisierten Umwelt. Eine solche Setzung ist sowohl theoretisch unterkomplex als auch unlogisch.

²⁰⁴ Im Ganzen ist die Studie der wissenschaftstheoretischen Vorstellung einer regionalen Epistemologie unterstellt. Mit ihr wird die methodische Brille (Medienkonstruktivismus) auf regionale und subjektivistische Zusammenhänge zurückgeführt, so dass der an Theorierarbeiten hervorgebrachte Vorwurf der Entwicklung von Totalitätswürfen reflektiert begegnet werden kann. Vgl. zur genauen wissenschaftstheoretischen Verortung der Arbeit Kap. 3.3.1.

²⁰⁵ Die Studie folgt der dezidiert anti-realistischen Auffassung, dass objektive Behauptungen logisch unmöglich sind. Insbesondere für das traditionelle philosophische Unterscheidungsproblem von Wirklichkeit und Erscheinung (vgl. Russel, Bertrand (1912): Probleme der Philosophie. 26. Aufl. Frankfurt 2017, S. 10ff.) liefert der Konstruktivismus gut begründete, wenngleich nicht ganz unproblematische Beschreibungsmuster. Für eine kurze Darstellung konstruktivistischer Grundzüge sowie deren Kritik vgl. Kap. 3.1.2.3.

²⁰⁶ Vgl. hierzu die Ausführungen zu Baudrillard in Kap. 3.2.1.

Bevor es zur Konstruktion des kompositionellen Medienkulturwirklichkeitsmodells kommt (Kap. 3.3), sollen die grundlegenden medienepistemologischen Theorien aufgearbeitet werden, innerhalb denen das Modell verortet wird. In einem umfassenderen Verständnis wurde das epistemologische Verhältnis von Medialität und Realität zum ersten Mal in den Medienwissenschaften der 1980er und 1990er Jahren diskutiert. Parallel zum Aufkommen genereller Medienontologien²⁰⁷ wurde mit der Medienepistemologie ein um Medien ergänztes, erkenntnistheoretisches Forschungsfeld etabliert. Die Medienepistemologie fragt nach dem Status des Wirklichen unter den Bedingungen der (neuen) elektronischen Medien.²⁰⁸ Eine für das Wissensfeld typische medienepistemologische Auffassung stammt von Sybille Krämer, die in Bezug auf den Begriff der Medialität von „realitätsauflösende[n] Wirkungen der Neuen Medien“ spricht.²⁰⁹ Krämer definiert Medialität als einen welterschließenden Erkenntnismodus, der von den Unterscheidungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, geprägt sei.²¹⁰ Im Zuge dieser Auseinandersetzung werde die Epistemologie zur Wissenschaft davon, „wie Medien die Realität der Dinge, die wir wissen konstruieren.“²¹¹ Von dieser Vorstellung wird auch das kompositionelle Wirklichkeitsmodell beeinflusst sein, nur geht es ihm um die präzise strukturhomogene Übersetzung der Differenzlogik des Medien(text-)Systems auf das einer Medienkulturwirklichkeit.²¹² Die Medienepistemologie blickt auf eine vergleichsweise lange ideengeschichtliche Tradition zurück. Die unten skizzierte theoriegeschichtliche Einordnung gibt Auskunft über die wichtigsten Stationen der epistemologischen Theoriebildung bis in die Postmoderne (Kap. 3.1). Im Anschluss an die erkenntniskritischen Vorstellungen des Poststrukturalismus und des Konstruktivismus entwickelte man die Medienepistemologie als eigenständigen Forschungszweig innerhalb der Medienwissenschaften bzw. der Medientheorie weiter. Es werden daher die zentralen Positionen der Medienepistemologie in den Blick genommen und kritisch auf ihre Anschlussfähigkeit für das kompositionelle Medienkulturwirklichkeitsmodell geprüft (Kap. 3.2). Die Konstruktion des Modells schließt an die dort erarbeiteten medienepistemologischen Annahmen Jean Baudrillards (Simulationstheorie), Hans Magnus Enzensbergers (Baukastentheorie der Medien), Norbert Bolz' (scheinsteigernde Medienepistemologie) und Rudolf Mareschs (nomadisierendes Medienwirklichkeitsmodell) an.

²⁰⁷ Vgl. Leschke 2003, S. 237ff.

²⁰⁸ Im deutschsprachigen Raum wurde die Teildisziplin insbesondere durch eine Reihe von Sammelbänden bekannt. Vgl. hierzu: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien. München 1991. Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried J./Weischenberg, Siegfried (Hg.): Die Wirklichkeit der Medien. Opladen 1994. Krämer, Sybille (Hg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt 1998 und Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): Medien – Welten – Wirklichkeiten. München 1998. Eine einführende Monographie in das Wissensfeld steht bis heute aus.

²⁰⁹ Krämer 1998, S. 14.

²¹⁰ Ebd., S. 15.

²¹¹ De Kerckhove 1998, S. 194.

²¹² Das Medienkulturwirklichkeitsmodell baut ebenfalls auf panmediale Prämissen, wenn es die Erosion der Differenz Wirklichkeit/Medialität zugunsten des Medialen auflöst. Dieses als Derealisierungsthese bekannte Deutungsmotiv der Medienepistemologie Ende des Zwanzigsten Jahrhunderts, die den Abschluss der radikalen Ontologiekritiken der Postmoderne und des Poststrukturalismus bildet, setzt sich mit „post-ontologischen Fragestellungen nach Wirklichkeit und Realität“ auseinander. Wirklichkeit und Medien würden demnach irreduzibel ineinandergeschoben. Vgl. Jörissen, Benjamin: Beobachtungen der Realität. Die Frage nach der Wirklichkeit im Zeitalter der Neuen Medien. Bielefeld 2007, S. 16.

3.1 Zur theoriegeschichtlichen Einordnung der Medienepistemologie

„Und was nun die Wahrheit betrifft, so gab es und wird es
Niemand geben, der sie wüßte [...]. [N]ur Wahn ist allen beschieden.“
(Xenophanes von Kolophon, ca. 570 v. Chr. – 470 v. Chr.)²¹³

Wie erkennt der Mensch die Welt? Diese Frage beschäftigt Philosophen seit Jahrhunderten. Insbesondere die europäische Philosophietradition hat sich umfänglich mit der Frage nach dem Verhältnis von Sein (Wirklichkeit) und Bewusstsein (Kognition) auseinandergesetzt. Von den Vorsokratikern (bei Demokrit und Xenophanes) über Platons Höhlengleichnis und Kants transzendentaler Philosophie bis hin zu Nietzsches kritischer Philosophie und dem konstruktivistischen Diskurs²¹⁴, stellt die Erkenntnistheorie eine Art Grundpfeiler philosophischer Beschäftigung dar. Mit der Epistemologie begründete man eine eigene Disziplin innerhalb der Philosophie²¹⁵, die unter modifizierten Bedingungen bis in die Gegenwart fortgeführt wird. Aufgrund der Ambiguität ihrer Positionen kann man die Epistemologie bestenfalls als eine Kritik an der Idee des Erkennens einer objektiven Realität begreifen. Dabei durchziehen vor allem subjektzentrierte Positionen, die die Bedeutung des Individuums im Erkenntnisprozess herausstellen, die Geschichte der epistemologischen Forschung. Es stehen Fragen im Raum wie beobachtende Systeme operieren und wie diese auf die Wirklichkeit zugreifen²¹⁶: Gibt es *die* Wirklichkeit überhaupt? Und falls ja, wie kann der Mensch sie mithilfe seiner kognitiven Apparatur erkennen?

Unter dem Eindruck der elektronischen Medien werden diese Fragen unter modifizierten Bedingungen weitergeführt. Mit der allumfänglichen Durchdringung der Medien in den Alltag, haben sie die Kultur allmählich zu einer Medienkultur transformiert. Folglich sind auch die an sie gekoppelten, kognitiven Apparaturen der Gesellschaftsteilnehmer medial beeinflusst. In Form eines innerhalb der Medientheorie angesiedelten Forschungsstrangs, der Medienepistemologie, wird der Einfluss der Medien auf die Epistemologie untersucht. Darin wird sich auch um erkenntnistheoretische Modelle bemüht, die um Medien gewendet sind. Von besonderer Relevanz für die Ende des Zwanzigsten Jahrhunderts einsetzende Medienepistemologie scheinen nun diejenigen Modelle zu sein, die die Fiktion als primären Beschreibungsmodus wirklichkeitsbezogener Zustände heranziehen. Innerhalb der medienepistemologischen Theoriebildung kann man argumentative Homologien zwischen einem panfiktionalen Wirklichkeitsprogramm und einem panmedialen Realitätskonzept ausmachen. Die fiktionsverfestigenden Wirklichkeitsmodelle werden in Folge von Wirklichkeitsmodellen abgelöst, die von medialen Parametern überlagert werden.

²¹³ Diels, Hermann: Die Fragmente der Vorsokratiker. 1. Band. 4. Aufl., Berlin 1922, S. 63.

²¹⁴ Vgl. Schmidt 2000, S.13ff.

²¹⁵ Gemäß der vier Kant'schen Grundfragen wird die Philosophie in vier Grundlagendisziplinen eingeteilt, wozu neben der Erkenntnistheorie noch die Ethik, die Metaphysik sowie die philosophische Anthropologie zählen.

²¹⁶ Vgl. Schmidt 2000, S. 17.

3.1.1 Von Platon bis Nietzsche: Epistemologische Stationen eines fiktionfixierten Wirklichkeitsmodells

Die philosophiegeschichtlich früheste erkenntnistheoretische Position kann innerhalb der antiken griechischen Philosophie bei den Vorsokratikern²¹⁷ ausgemacht werden. Der Naturphilosoph Demokrit (vsl. 460/459 – 371 v. Chr.) stellt in seiner nur bruchstückhaft überlieferten Philosophie²¹⁸ das Subjekt bzw. die Nicht-Hinterfragbarkeit subjektiver Wahrnehmungsprozesse in den Mittelpunkt. Damit steht er sinnbildlich am Beginn der ideengeschichtlichen Tradition der Subjektzentrierung, die eine radikale Skepsis gegenüber der objektiven Realität ausweist. Demokrit geht es nach der Interpretation von Sextus Empiricus (vsl. 160 – 210 n. Chr.) darum, dass die Dinge den Sinnen bzw. der Wahrnehmungsapparatur niemals wahrheitsgemäß, sondern lediglich ‚der Meinung nach‘ erscheinen: „Wir nehmen in Wirklichkeit nichts Genaueres wahr, da [das Wahrgenommene] sich entsprechend dem Zustand des Körpers und dem der auf ihn eindringenden und ihm entgegenwirkenden [Substanzen] verändert.“²¹⁹ Für Demokrit existieren wahrgenommene Objekte niemals als Objekte ‚an sich‘, sondern nur in Form von Atomen und der Leere.²²⁰ Damit gelte für die Wirklichkeit, was auch auf die einzelnen Objekte zutrefte, nämlich dass „wir in Wirklichkeit über nichts etwas wissen.“²²¹ Auch Aristoteles‘ Demokritlektüre betont dessen erkenntnistheoretischen Zweifel und formuliert einen ersten Grundsatz der Epistemologie: „Deshalb behauptet Demokrit entweder sei nichts wahr, oder [was wahr sei] uns allenfalls verborgen.“²²² Mit dem Demokrit‘sehen Deutungsmuster von Wirklichkeit wird diese erstmals zur Sache der subjektiven Wahrnehmung. In Anlehnung an die erkenntnistheoretischen Vorstellungen Demokrits betont Siegfried J. Schmidt, dass man „in der Wahrnehmung nicht hinter die Wahrnehmung zurückkann, um das Wahrgenommene in Hinblick auf die Repräsentationsadäquanz der Wahrnehmung zu vergleichen.“²²³ Mit Demokrit finde ein grundlegender „Wechsel von identitäts- zu differenztheoretischen Ansätzen in der Philosophie und Soziologie“²²⁴ statt, der die in der Neuzeit vollzogene Trennung des Binäroppositionspaars Fakt/Fiktion vorwegnimmt.

Einen ersten vorsichtigen Schritt in Richtung Medien erhält die Epistemologie bei Platon und dessen Höhlengleichnis. Das ist insofern erst einmal unglaublich, da Platon über keinen Medienbegriff im heutigen Wortsinn verfügen konnte. Die Zuschreibung Platons zur medienepistemologischen Theoriebildung ist entsprechend als retrospektiver Akt zu verstehen – die postmoderne Medientheorie hat Platon für ihre Sache entdeckt, da man mit ihm jene „elektronisch implementierte Abgeschlossenheit unserer Lebensräume“²²⁵ illust-

²¹⁷ Die vorsokratische Philosophie kann nicht als systematische Philosophie verstanden werden. Sie stellt vielmehr eine assoziative Denkart dar, die auf keine ihr vorgelagerte Tradition zurückgreifen kann.

²¹⁸ Die brüchige und zumeist indirekte Bezeugung der Aussagen der Vorsokratiker über Zweitquellen bildet ein typisches Problem der vorsokratischen Philosophie. Zur Übersicht der Werke Demokrits vgl. Mansfeld, Jaap: Die Vorsokratiker II. Bibliographisch ergänzte Aufl. Stuttgart 1999, S. 255ff.

²¹⁹ Zitiert nach ebd. S. 318 – 319.

²²⁰ Vgl. ebd. S. 281ff.

²²¹ Zitiert nach ebd., S. 323.

²²² Zitiert nach ebd., S. 321.

²²³ Schmidt 2000, S. 16.

²²⁴ Ebd.

²²⁵ Maresch 1993, S. 295 (FN 1).

rieren konnte.²²⁶ Nach Platons Beschreibungen sitzen Menschen von Geburt an gefesselt in einer Höhle und starren auf eine bildschirmanaloge Felswand, auf die Schatten von einer hinter ihnen befindlichen Lichtquelle geworfen werden. Im Glauben, die Wirklichkeit der Objekte wahrzunehmen, folgen die angebundnen Menschen ihr Leben lang diesen Schattenwürfen. Etwas anderes als diese Abbilder der tatsächlichen Objekte kennen sie nicht, weshalb sie das Gesehene für das Wirkliche halten.²²⁷ Als es schließlich einem der Gefesselten gelingt, sich zu befreien, erblickt dieser erstmals das den Schattenwürfen zugrunde liegende Licht des Feuers bzw. kurze Zeit später das alles ins Sein setzende Licht der Sonne. Dadurch gelingt ihm die ‚Schau‘ in die wahrhaftigere Welt jenseits der simulierten Abbildungen.

Das Motiv der ‚Seinsschau‘ wird von Platon gleichnishaft eingesetzt, um seine Leser auf einen noch wichtigeren Schritt vorzubereiten: Die Einsicht in die Ideenwelt. Mit dem Erblicken der Dingwelt ist für Platon nämlich nur ein Zwischenschritt erreicht.²²⁸ Die Dingwelt stellt allenfalls ein Abbild einer noch ‚wahrhaftigeren‘ Wirklichkeit dar, eben der Ideenwelt.²²⁹ Das Gleichnis soll die Erkenntnis vermitteln, die ein Philosoph macht, wenn er die Ideenwelt erstmals ‚erschaut‘.²³⁰ Was Platon mit seiner Erzählung erreichen will, ist eindeutig: Er führt eine philosophiegeschichtlich weitreichende ontologische Differenz ein, indem er eine ontisch ‚hochwertigere‘ Ideenwelt von einer ‚minderwertigeren‘ Scheinwelt der Abbilder trennt. In dieser Zweiweltenlehre, die das Imaginäre vom Wirklichen unterscheidet, wird der Idee bzw. dem Schema oder der Vorstellung eines Gegenstandes mehr Wert eingeräumt als der dingweltlichen Konkretisierung von Objekten: „Stets ist die Idee (wenn man so will: die Regelstruktur) eines Gegenstandes seiender und wirklicher als der einzelne Gegenstand [...]“²³¹

Medienepistemologisch gewendet, stellt Platons Höhlengleichnis das Urbild eines heillos in den Medien verstrickten Menschen dar. Wie der gefesselte Mensch in Platons Erzählung, kenne der moderne Mediennutzer nichts anderes als die Medien, und d.h. nichts anderes als die reproduzierten, medialen Abbilder der Dinge.²³² Die massenmediale Abbildungsrealität

²²⁶ Die metaphorische Klarheit und Vieldeutigkeit seiner Bilder machen den Text für die postmoderne Medientheorie anschlussfähig, da die Medienwirklichkeit mit der Wirklichkeit der an die Felswand gebundenen Höhlenbewohner gleichgesetzt werden kann. Insbesondere Jean Baudrillards Simulationstheorie wird häufig als Re-Aktualisierung der Täuschungslehre Platons gedeutet.

²²⁷ Sinngemäß heißt es bei Platon: „Auf keine Weise also können diese irgendetwas anderes für das Wahre halten als die Schatten jener Kunstwerke?“ Platon: Das Höhlengleichnis. In: Süss, Heinrich (Hg.): Platons Gleichnisse. Essen 2016, S. 2.

²²⁸ Nach Platon sei der von den Fesseln Befreite dem „Seienden näher und zu dem mehr Seiendem gewendet“ als der Gefesselte, was dazu führe, dass er nun ‚wahrhaftiger‘ und ‚richtiger‘ sehe. (vgl. ebd.)

²²⁹ Die Kräfte der Sonne und des Feuers stellen für Platon das Richtige und Schöne dar: „[...] [W]enn man sie aber erblickt hat, sie auch gleich dafür anerkannt wird, dass sie für alle die Ursache alles Richtigen und Schönen ist, im Sichtbaren das Licht und die Sonne [...] allein als Herrscherin Wahrheit und Vernunft hervorbringend, und dass also diese sehen muss, wer vernünftig handeln will.“ Platon 2016, S. 4.

²³⁰ Wolfgang Welsch zufolge artikuliere Platon mit seinem idealistischen Modell eine philosophische Urthese, nach der „das gemeinhin Wirkliche bloß scheinhaft und die wahre Wirklichkeit anderswo zu suchen ist – in den Ideen und im Denken [...]“ Welsch 1998, S. 191.

²³¹ Ebd.

²³² Gemäß des nicht ganz ernst gemeinten Ausspruch Luhmanns, dass alles, was wir über die Gesellschaft und unsere Welt wissen würden, nur durch die (Massen-)Medien wüssten. Vgl. Luhmann, Niklas (1995): Die Realität der Massenmedien. 4. Aufl. Wiesbaden 2009, S. 9.

tendiere mithin zur Wirklichkeit selbst.²³³ Die über die Medien vermittelten Abbildungen stellen für die meisten Medientheorien ent-auratisierte²³⁴ Kopien originärer Gegenstände dar. In ihrer Gesamtheit bilden sie eine medial reproduzierte Scheinwirklichkeit aus. Aus diesem holistischem Referenzsystem ist kein Entkommen zu erwarten. Gerade in der Vorstellung Jean Baudrillards ist die Referenz zu einer außermedialen Realität gekappt. Wirklichkeit würde allein über das tautologische Spiel der auf sich selbst referierenden Medienbilder hergestellt.²³⁵ Auch wenn es innerhalb der Medientheorie vereinzelte Bestrebungen gibt, Platons Höhlengleichnis respektive die Medienrealität/den Simulationsraum positiv zu lesen²³⁶, wird der Abbildstatus der Medienrealität größtenteils negativ gewertet. In den verschiedenen Platon-Lektüren der Medienerkenntnistheoretiker wird die Mediengesellschaft als eine soziale Zwangssituation gedeutet, aus der man sich befreien müsse.²³⁷

Mit seiner ontologischen Unterscheidung von einer ‚wahren‘ Ideenwelt und einer ‚falschen‘, abbildhaften Welt des Scheins, macht Platon auf das Referenzproblem aufmerksam, an dem auch die postmoderne Theoriebildung respektive die Medienepistemologie arbeitet. Denn auch wenn die eindeutige Distinktion beider Pole unter gegenwärtigen Wirklichkeitsbedingungen kaum noch aufrechtzuerhalten ist, zeigt sie doch den strukturellen Charakter früherer Wirklichkeitskonzeptionen: Die Differenz einer Welt des Scheins (Fiktion) und einer Welt des Tatsächlichen (Fakt) findet man sinnbildlich in der Setzung autonomistischer Differenzvorstellungen wieder, bei denen wahre Aussagen dem faktualen Bericht und falsche Aussagen dem fiktionalen Text zugesprochen werden. In heutigen epistemologischen Betrachtungen sollte es aber nicht mehr darum gehen, beide Bereiche als prinzipiell distinkte Sphären zu betrachten. Vielmehr muss eine binär gedachte Wirklichkeitsvorstellung, zu der auch die ‚Zweiweltheese‘ Platons zählt, mithilfe komplexerer, und d.h. in erster Linie kompositionell zu denkender Wirklichkeitsmodelle begegnet werden.

Bevor sich weiter unten der Postmoderne und den dort herausgebildeten Medienepistemologien gewidmet werden kann, müssen noch zwei zentrale, historische Positionen der philosophischen Erkenntnistheorie angeschnitten werden. Die Sprache ist von Immanuel Kant und Friedrich Nietzsche. Beide können mit ihren epistemologischen Positionen als Vordenker eines subjekt- und konstruktionszentrierten (Post-)Modernismus verstanden werden. Dabei kommt es vor allem Kant zu, die bei Demokritik und Platon allenfalls in Ansätzen angedeutete Subjektwende systematisch einzuleiten, bei der „das Eigentliche als gänzlich unzugänglich erkannt ist.“²³⁸ Kant stellt in seiner transzendentalen Philosophie die

²³³ Vgl. Bolz 1993, S. 256.

²³⁴ Mit Walter Benjamins Reproduktionsaufsatz hält die These von der Ent-Auratisierung von Originalkunstwerken in den Geistes- und Kulturwissenschaften Einzug, die in Folge auch Einfluss auf die Medienepistemologie genommen hat. Vgl.: Benjamin, Walter (1936): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 5. Auflage. Berlin 2017.

²³⁵ Vgl. hierzu: Baudrillard, Jean: Simulacra and Simulation. Michigan 1994.

²³⁶ Ein Beispiel für eine eher untypische Lesart von Platons Höhlengleichnis bzw. Baudrillards Simulationstheorie liefert Gilles Deleuze. Er deutet Baudrillards Simulakrum produktiv: „[S]imulacrum is not a degraded copy. It harbors a positive power which denies the original and the copy, the model and the reproduction.“ Deleuze, Gilles: The Logic of Sense. New York: Columbia 1990, S. 262. Für eine ähnliche Position vgl.: Massumi, Brian: ‚Realer than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari‘. In: Copyright Nr. 1, 1987, S. 90 – 97.

²³⁷ Vgl. Maresch 1993, S. 295.

²³⁸ Bunia, Remigius: Faltungen. Fiktion, Erzählen, Medien. Berlin 2007, S. 55.

objektbezogene ‚Was‘ auf die subjektivistische ‚Wie‘-Frage²³⁹ um. Damit degradiert er die Vorstellung vom Subjekt als das die objektive Wirklichkeit erkennende Instanz zum potentiell fehlbaren Schöpfer des Wirklichen: „[...] daß Dinge, die wir anschauen, nicht das an sich selbst sind, wofür wir sie anschauen [...] und nicht als Erscheinungen nicht an sich selbst, sondern nur in uns existieren können.“²⁴⁰ Mit Kants Philosophie wird die Vorstellung, dass es für den Menschen keinen faktisch verbürgten Zugang zur Realität gebe, zum erkenntnistheoretischen Allgemeinplatz erhoben. Sowohl die wesentlich später einsetzende, sprachphilosophische Wende beim frühen Nietzsche²⁴¹ bzw. noch später bei Ludwig Wittgenstein²⁴² (*linguistic turn*) sowie die postmoderne Theoriebildung (Posthistoire²⁴³, Dekonstruktivismus) fußen auf der Idee Kants, nach der Realität nur mehr als Wirklichkeit der Erscheinungen dargestellt werden kann und nicht wie sie ontologisch, d.h. an sich, beschaffen ist. Um die subjektgebundene Vorstellungswelt zu erläutern, greift Kant auf die Hilfsfiktion des ‚Dings an sich‘ zurück. Danach müsse die Welt so betrachtet werden, als ob es Dinge an sich, also außersubjektiv bestehende Gegenstände gebe, die die Vorstellungen einer für den Menschen nicht direkt einsehbaren Realität evozierten. Erst mit diesem ‚Zwischenglied‘ zwischen menschlicher Kognition und objektiver Realität könnten Vorstellungen überhaupt möglich sein, wie Hans Vaihinger in der Nachfolge Kants erklärt: „[D]as Ding an sich ist die letzte, aber auch notwendigste Fiktion: denn ohne diese Annahme ist uns die Vorstellungswelt ‚unbegreiflich‘.“²⁴⁴

Das eigentliche Problem der erkenntnistheoretischen Lehre Kants besteht in dessen Annahme einer strukturellen Kopplung von der Vorstellungswelt des Menschen und der ‚wahren‘ bzw. ‚objektiven‘ Welt außerhalb dessen kognitiver Operationen. Der Mensch bzw. das menschliche Erkennen ist bei Kant auf Hilfsfiktionen angewiesen, um überhaupt eine Vorstellung von Wirklichkeit erhalten zu können. In einer radikalen, dem Panfiktionalismus nahestehenden Lesart, kann Kants Wirklichkeitsprogramm daher auch als Auflösung des Gegensatzes von Wirklichkeit verstanden werden.²⁴⁵ Odo Marquard weist auf die Nähe von Kants Wirklichkeitsvorstellung und Hans Vaihingers idealistisch-positivistischer Als-Ob Philosophie hin. So greife Kant für seine Konzeption von Wirklichkeit auf Als-ob Formulierungen zurück, wenn er etwa von heuristischen Fiktionen spricht oder Gott als notwendige Fiktion setze.²⁴⁶ Kant ist auf derlei Hilfsfiktionen angewiesen, um überhaupt über die Welt außerhalb des menschlichen Erkenntnisapparates sprechen zu können. Ob

²³⁹ Kant bündelt die philosophische Erkenntnistheorie in der Frage ‚Was kann ich wissen?‘ und fragt so nach den Bedingungen der Möglichkeit von Erkenntnis. Ihm geht es um eine methodologisch fundierte Institutionalisierung der Disziplin.

²⁴⁰ Kant 1781, S. 96 – 97.

²⁴¹ Vgl. Nietzsche 1873.

²⁴² Vgl. Wittgenstein, Ludwig (1921): *Tractatus logic-philosophicus*. Logisch-philosophische Abhandlung. 37. Aufl. Frankfurt 2018.

²⁴³ Vgl. Fukuyama, Francis: *The End of History and the Last Man*. New York 1992 sowie weiterführend Rohbeck, Johannes: *Geschichtsphilosophie. Zur Einführung*. Hamburg 2004.

²⁴⁴ Vaihinger, Hans: *Die Philosophie des Als Ob*. 7. und 8. Auflage. Leipzig 1922, S. 113.

²⁴⁵ Vgl. Marquard 1983, S. 35ff.

²⁴⁶ Odo Marquard schreibt in Anlehnung an Kant: „[W]ir müssen [...] handeln, ‚als ob‘ Gott existierte; denn: wir müssen Gott postulieren, um zuversichtlich bleiben zu können, daß über Folgen und Nebenfolgen des sittlich unbedingten Handelns hinweg ein guter Ausgang der Dinge sich herstellt.“ Marquard 1983, S. 38. Zur Vertiefung von Kants Gottesbegriff als Hilfsfiktion vgl. Harms, Julius: *Jean Pauls Weltgedanken und Gedankenwelt unter theologie- und philosophiegeschichtlichem Aspekt*. Marburg 1974.

seine Lehre damit als „praktisch-philosophische Als-ob-Theologie“ abgetan werden kann wie Marquard behauptet, ist aber mindestens in Zweifel zu ziehen.²⁴⁷ Denn es ist nicht ausgemacht inwieweit das Denken auf Fiktionen abgerichtet sein muss. Der Mensch überlebt schließlich auch ohne eine der Welt vorgelagerte theoretische Annahme wie der Idee Gottes. Zumindest sollte nicht davon ausgegangen werden, dass Realität allein über die Annahme einer umfassenden Fiktionalisierung begriffen wird.

Eine um lebensphilosophische Bedingungen modifizierte Version der epistemologischen Fiktionalisierungsthese Kants liefert Friedrich Nietzsche. Die innerhalb der Postmoderne florierende Fiktionalisierungsdebatte findet in dem von Nietzsche initiierten „inspirierten Bündnis von Kantianismus und Lebensphilosophie“²⁴⁸ ihren Ausgang. Aus epistemologischer Sicht stellt Nietzsches den eigentlichen Umbruchplatz zur Postmoderne dar. In Form einer radikalen Ontologiekritik entwickelt Nietzsche ein für die Postmoderne typischen Relativismus, indem er quasi im Vorbeigehen die von der Scholastik bis in die Neuzeit gängige Wirklichkeitsvorstellung der *adaequatio rerum et intellectus* (Übereinstimmung der Sache mit dem Verstand) beseitigt. Für den Menschen gibt es nach Nietzsche niemals die Wahrheit oder die objektive Wirklichkeit zu erkennen.²⁴⁹ Das epistemologische Argument Nietzsches beruht auf der grundlegenden Überzeugung, dass der Mensch Schöpfer seiner eigenen, nicht mit der objektiven Realität korrespondierenden Welt sei: „Wir erst haben die Welt, die den Menschen etwas angeht, geschaffen!“²⁵⁰ Damit ist klar, dass das Erkennen von Welt abhängig ist von der je individuellen Perzeption jedes einzelnen Subjekts. Der Mensch nimmt die Welt gemäß seiner kognitiven Operationen immer gefiltert wahr als ‚seine je eigene Wirklichkeit‘.

Wenn der philosophischen Annahme Nietzsches geglaubt wird, dass es keine Tatsachen, sondern lediglich Interpretationen gibt²⁵¹, wird einem philosophischen Relativismus Tür und Tor geöffnet. Dadurch wird aber auch die Vorstellung einer postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose prinzipiell möglich. Mit der nihilistischen Losung Nietzsches wird ein Bewusstsein in die Welt gesetzt, dass die Meinung, die Interpretation und die Fiktion über den Wert von Tatsachen legt. Nietzsches Leistung für die postmoderne Medienepistemologie liegt in der systematischen Vorbereitung einer auf Fiktionen basierenden Wirklichkeitsauffassung: „Nietzsche beschreibt [...], wie der Intellekt – da die Natur den Schlüssel weggeworfen hat – mit Fiktionen spielt, die er sodann Wahrheit nennt [...].“²⁵² Nietzsche bereitet in seiner Philosophie einen wirklichkeitsimmanenten ästhetischen Konstruktivismus vor, der von der postmodernen Theoriebildung respektive der Medienepistemologie umfassend rezipiert worden ist.

²⁴⁷ Vgl. Marquard 1983, S. 38.

²⁴⁸ Ebd., S. 37.

²⁴⁹ In der fröhlichen Wissenschaft heißt es dazu ganz pragmatisch: „Es gibt für uns keine Wirklichkeit.“ Nietzsche 1882, S. 83.

²⁵⁰ Ebd., S. 189.

²⁵¹ Colli, Giorgio/Montinari, Mazzino (Hg.): Nachgelassene Fragmente 1885 – 1887. KSA 12. München 1999, S. 60.

²⁵² Eco 2014, S. 39.

Schon in seinem sprachphilosophischen Promemoria²⁵³ *Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne* (1896) macht Nietzsche das als Übersetzungsproblem zu bezeichnende Dilemma auf, dass mittels der Sprache niemals die „ursprünglichen Wesenheiten“²⁵⁴ der Dinge adäquat abgebildet werden könnten. Der sprachbildende Mensch fasse nie die Dinge selbst, sondern nur Reize, d.h. Abbilder von Empfindungen: „Was Nietzsche verneint, ist ein Bezug der Sprachkonventionen auf das Wesen der Dinge. Diese Konventionen sind demnach bloße Übereinkünfte über Bedeutungen.“²⁵⁵ Wenn etwa von Bäumen, den Farben oder Schnee gesprochen wird und der Sprachnutzer diese als solche zu erkennen meint, sind dies für Nietzsche bloße Metaphern, die den ursprünglichen Inbegriffen dieser Dinge nicht entsprechen.²⁵⁶ Sprache ist Nietzsche zufolge das permanente Betrügen über den tatsächlichen Seinsstatus der Dinge, die erst über die gesellschaftliche Übereinkunft zur festen Konvention gelange. Sie dient dem Menschen als wahr erscheinendes ‚Transportmittel‘ zwischen sich und der Umwelt.²⁵⁷ Nietzsche geht es um die Entlarvung der Sprache als täuschendes Instrument, an das der Mensch nur allzu sehr gewöhnt sei: „Er lügt also in der bezeichneten Weise unbewusst und nach hundertjähriger Gewöhnungen – und kommt eben durch diese Unbewusstheit, eben durch dieses Vergessen zum Gefühl der Wahrheit.“²⁵⁸ Der vom Menschen als „gewaltiges Baugenie“²⁵⁹ entwickelte Begriffs- und Metaphernhimmel diene am Ende nur der „Begräbnisstätte der Anschauung“²⁶⁰, das wahre Wesen der Dinge werde stets verfehlt. Wahrheit habe den Wert einer kanonisierten Illusion, ein angelerntes Geflecht an Relationen und Rückbezügen, die nur innerhalb eigener Sphären gesucht und gefunden werden könne.²⁶¹ Aus alledem formuliert Nietzsche die Vorstellung eines ästhetischen Konstruktivismus bei dem die Kunst zum konstitutiven Merkmal von Wirklichkeit erhoben wird: „Oder aber die Kunst kann, was auch immer sie will, behaupten [...] denn die Kunst ist das Sein selbst [...]“²⁶²

Nietzsche entwickelt zuletzt also ein umfassendes erkenntnistheoretisches „Fiktionsverfestigungsmodell.“²⁶³ In diesem gewinnt die Fiktion an wirklichkeitskonstituierender Qualität. Als menschliche Konstruktionsleistung werde die Fiktion über die lange Einübung zu einem sozial geteilten Produkt.²⁶⁴ Zwischen Fiktion und Wirklichkeit könne Nietzsche zufolge kein kategorialer oder ontologischer Unterschied gemacht werden, da sich über die jahr-

²⁵³ Vgl. Hödl, Hans-Gerald: Nietzsches frühe Sprachkritik. Lektüren zu ‚Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne‘. Wien 1997, S. 53.

²⁵⁴ Nietzsche 1873, S. 879.

²⁵⁵ Hödl 1997, S. 80.

²⁵⁶ Vgl. Eco 2014, S. 39.

²⁵⁷ Vgl. Hödl 1997, S. 81.

²⁵⁸ Nietzsche 1873, S. 881.

²⁵⁹ Ebd., S. 882.

²⁶⁰ Ebd., S. 886.

²⁶¹ Den sprachlichen Rückbezugscharakter illustriert Nietzsche am Säugetier, das hinter einem Busch versteckt ist, das aber immer noch als solches erkannt wird. Die konventionalisierten Begriffe wirken bezugsintern als „eine Wahrheit von begrenzten Werte“ aber eben nicht als „an sich wahr“. Einen Gegenstand als rot zu identifizieren, sagt nichts über dessen wahres Wesen aus, sei aber im Hinblick auf die gesellschaftsübergreifende Konvention für wahr zu halten. Vgl. hierzu: Ebd., S. 883ff.

²⁶² Eco 2014, S. 42.

²⁶³ Welsch 1998, S. 196ff.

²⁶⁴ Wolfgang Welsch versteht Nietzsches Wirklichkeitsprogramm als „Produkt sozial geteilter Fiktionen.“ Vgl. ebd.

zehntelange Eingewöhnung das Vergessen der Differenz eingestellt habe.²⁶⁵ Nietzsches fiktionales Wirklichkeitsmodell hat die medienepistemologischen Derealisierungsvorstellungen entscheidend geprägt und liegt auch der panfiktionalen Wirklichkeitsdiagnose der postfaktischen Wirklichkeitsverfalldiagnose zugrunde.²⁶⁶ Unter dem Schlagwort ‚Wirklichkeit des Scheins‘ werden diejenigen medientheoretischen Positionen verortet, die produktiv an Nietzsches „Lehre vom bewußt gewollten Schein“²⁶⁷ ansetzen. So könne, wie Wolfgang Welsch betont, die fiktional organisierte Scheinwirklichkeit durch neue Fiktionsaktivitäten, die die elektronischen Medien ausbilden, verändert und modularisiert werden.²⁶⁸ Bei Welsch wird die Vorstellung einer umfassenden Fiktionalisierung der Wirklichkeit grundlegend positiv gewertet, da über die Stärkung des Scheins durch digitale Werkzeuge neue ästhetische Erfahrungen gewonnen werden. Virtuelle Scheinwelten wie sie beispielsweise modernste Virtual Reality-Anwendungen präsentieren, tendierten dabei aber nicht einfach zum „Wirklichkeitsabklatsch“²⁶⁹, sondern können einen durchaus angenehm zu rezipierenden Eigenwert entfalten. Ähnlich argumentiert Norbert Bolz. Dieser stellt Nietzsche als ‚wichtigsten Theoretiker des Scheins‘²⁷⁰ heraus. Nietzsche, so Bolz, erprobe in seiner Philosophie ein Wirklichkeitskonzept, das den Schein zum Wesen aller Dinge erkläre.²⁷¹ Er etabliere ein Realitätsprinzip, dem es nur darum gehe, den Schein mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln, und das wäre für ihn in erster Linie die Kunst, zu stärken.²⁷² Das Programm von der Steigerung des Scheins ziele auf die umfassende Ästhetisierung des Lebens, das Nietzsche bereits in seiner ersten bedeutsamen Monographie, *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* (1872), im Sinn hatte. Bolz versteht das Ästhetische bei Nietzsche als eine Droge, die dem Menschen verabreicht wird, um ihn überhaupt am Leben zu halten: „Je scheinhafter der Schein, desto größer die Befriedigung der ästhetischen Begierde, desto heilkräftiger seine Apotropaion.“²⁷³ In Nietzsches Philosophie finde man eine Erlösung, bei der das „Wahrhaft-Nichtseiende“ das „Wahrhaft-Seiende“ heile.²⁷⁴ Dem Zustand des Scheinhaften wird potentiell mehr Wirklichkeit zugeschrieben als der Vorstellung einer objektiven Wirklichkeit. Bolz wendet das epistemologische Scheinkonzept Nietzsches dezidiert medienepistemologisch.²⁷⁵

²⁶⁵ Vgl. ebd., S. 197.

²⁶⁶ Für die panfiktionalen Debatte vgl. Konrad 2014, S. 238ff.

²⁶⁷ Vaihinger 1922, S. 771. Vaihinger hat die lebens- und wirklichkeitsästhetische Vorstellungen Nietzsches wissenschaftstheoretisch weiterentwickelt. Bei ihm heißt es im indirekten Rekurs auf Nietzsche: „[D]ie Erkenntnismittel [...] sind weithin Fiktionen, aber [...] gerade dadurch kommt es zum Wissenschaftsprogress.“ Ebd., S. 45.

²⁶⁸ Vgl. Welsch 1998, S. 197ff.

²⁶⁹ Ebd., S. 200.

²⁷⁰ Vgl. Bolz 1991, S. 116ff.

²⁷¹ Bolz verweist auf die Vorstellung Hegels, nach der der Schein selbst dem Wesen wesentlich sei. Vgl. Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1835): *Vorlesungen über die Ästhetik*. In: Helmes, Günter/Köster, Werner (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart 2002, S. 96.

²⁷² Für Nietzsche ist es unvorstellbar, den ‚Schleier der Maja‘ zu zerreißen und ein ‚wahres Sein‘ zu erblicken. Der Mensch müsse sich mit der Vorstellung abzufinden, innerhalb einer Wirklichkeit des Scheins gefangen zu bleiben und diese zu affirmieren. Vgl. Bolz 1991, S. 117ff.

²⁷³ Ebd., S. 118.

²⁷⁴ Ebd.

²⁷⁵ Bolz ist davon überzeugt, dass mit Nietzsche auch die Simulationstheorie Baudrillards zur euphorischen Heilslehre umgedeutet werden könne: „So schlägt die radikale Entzauberung der Welt in ein Lob der Simulakra um: ‚Heran mit den schönen Trugbildern! Seien wir Betrüger und Verschönerer der Menschheit!‘“ Ebd.

Neben dieser positiven Deutung Nietzsches existieren auch eine ganze Reihe diskreditierender Versionen seiner Philosophie. Diese versuchen in moralisierender Weise die Wirkmächtigkeit des Scheins negativ von einer positiv gewerteten Normalwirklichkeit abzusetzen. Hierzu zählt ein Großteil der weiter unten besprochenen Medientheorien. Ganz aktuell wird die umfassende Einebnung der Differenz Fakt/Fiktion im Diskurs des Postfaktischen geführt. Mit seiner Begründung einer panfiktionalen Wirklichkeitsbeschreibung rückt das Postfaktische in die Nähe von Nietzsches Scheintheorem – nur eben in der umgekehrten Lesart: Die ubiquitäre Fiktionalisierung der Realität durch das massenattraktive Medienangebot habe den Zugang zu einer faktenbasierten Wirklichkeitsauffassung gekappt. Ein durch Tatsachen belegtes, versifiziertes Sprechen²⁷⁶ würde verunmöglicht. Von einer zunehmenden Legierung von Realität und Fiktion spricht auch Odo Marquard.²⁷⁷ Mit seinen Ausführungen können die paranoiden Beschreibungen des Diskurses in Bezug auf die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose deutlicher herausgestellt werden. Marquard nimmt an, dass unter gegenwärtigen Wirklichkeitsbedingungen, sein Text datiert auf das Jahr 1983, der Unterschied von Realitätswahrnehmung und Fiktionsbewusstsein prinzipiell verschwimme. Die Etablierung moralisch verwerflicher Positionen würde angehoben: „Darum ist es in unserem Jahrhundert so leicht, wirkliche Schrecklichkeiten zu ignorieren und von fiktiven Positivitäten überzeugt zu sein [...]: was in den Kram paßt zu glauben, und was nicht in den Kram paßt zu verdrängen; die Illusionsbereitschaft wächst.“²⁷⁸ Die Fiktion wird von Marquard als geradezu dämonische Figur beschrieben, deren Vorstellung eine ‚positive‘ Gegenfigur (Normalwirklichkeit) evoziere. An dieser Programmatik wirkt auch der Diskurs um das Postfaktische. Ihm geht es darum, den allerorts grassierenden Absurditäten in Form von auf Fakten basierenden Gegenkonzepten zu begegnen.²⁷⁹ Um es deutlich herauszustellen: Solche Ansichten sind aus einer moralisch argumentierenden Perspektive nachzuvollziehen, sie gehen an der tatsächlichen Lebenswirklichkeit jedoch meilenweit vorbei. Das Spektrum, indem man Wirklichkeit (und auch die Moral) verorten muss, ist ungleich komplexer und vielschichtiger als der Diskurs annimmt. Es kann heute nicht mehr darum gehen, für eine Partei Position zu beziehen. Die Annahme einer umfassenden Fiktionalisierung von Wirklichkeit hat denselben Effekt zur Folge wie die Annahme, eine Gesellschaft könne politisch über eine einzelne und alles bestimmende politische Kraft definiert werden.²⁸⁰ Dementsprechend sind Behauptungen, wonach die spätmoderne Wirklichkeit „willentlich“ zur „Fiktur“ tendiere²⁸¹, grundlegend abzulehnen. Wirklichkeit sollte als ein kompositionelles Gebilde beschrieben werden, das keinem einseitigen Determinismus verfällt.

²⁷⁶ Gemeint ist ein ans ‚positive Wissen‘ angelegtes Sprechen, d.h. ein Sprechen, das naturwissenschaftlich geschult ist und dass den logischen Operationen der Beobachtung und Überprüfung folgeleistet.

²⁷⁷ Vgl. Marquard 1983, S. 35ff.

²⁷⁸ Ebd. S. 48.

²⁷⁹ Einen guten Eindruck für ein solches, das Differenzverhältnis wiederherstellende Bewusstsein, bilden die allerorts spießenden Fakten-Checks in den Print- und Fernsehmedien aus.

²⁸⁰ Nicht die Distinktion, d.h. die Differenzierung der Art links/rechts, Fakt/Fiktion sind abzulehnen, sondern die Annahme man könne bestimmten Entitäten, Figuren, Objekten, Texten etc. eine eindeutige Position zuordnen. Diese Vorstellung führt zum absoluten Ausschluss der jeweils anderen Position. Furchtbare und kaum zu lösende Konflikte wie sie seit Februar 2022 im Russland-Ukraine-Konflikt beobachtet werden können sind die Folge. Fundamentalpositionen müssen daher immer grundlegend in Zweifel gezogen werden.

²⁸¹ Vgl. Marquard 1983, S. 50.

3.1.2 Verlust der Referenz – Imperativ des Scheins: Zum panfiktionalen Charakter postmoderner Epistemologien

Die Aufwertung des Subjekts in der Philosophie und der damit verbundenen fiktionsfixierten Wirklichkeitsvorstellungen in der Neuzeit und der Moderne gehen einher mit der Abwertung der Plausibilität der Referenz. Kants Annahme eines Dings an sich lässt eine Referenzfeindlichkeit, d.h. eine antirealistische Einstellung erkennen, die von Nietzsches ontologiefeindlicher Philosophie noch verstärkt wird. In der allgemeinen Zeichentheorie (Semiotik) Ferdinand de Saussures (1857 - 1913) und der ihm nachfolgenden poststrukturalistischen Theoriebildung wird der Referenzverlust theoretisch vertieft. Die dort erzielten Erkenntnisse bilden die Grundlage für die in den 1980er Jahren auftretende Medienepistemologie. Insbesondere die panfiktionalen und de-realisierenden Medienwirklichkeitsthesen setzen den Referenzverlust als konstitutives Merkmal der Wirklichkeitsprogramme voraus.

3.1.2.1 Der Strukturalismus

Die als Referenzverlust bezeichnete Problematik findet ihren Ursprung im Strukturalismus Frankreichs der 1950er Jahre. Die Strukturalisten um Roland Barthes, Jacques Lacan und Claude Lévi-Strauss nahmen an, dass jedes menschliches Bedürfnis und jede mentale Funktion einer allumfassenden Struktur, d.h. einem vereinenden Regelsystem unterstellt sei. Über bestimmte analytische Methoden sollte es außerdem möglich sein, diese aufzudecken.²⁸² Seinen Ausgang nimmt der Strukturalismus in der linguistischen Theorie Ferdinand de Saussures.²⁸³ Dessen Sprachforschung mündet in der Entwicklung einer Semiotik, d.h. einer allgemeinen Zeichentheorie, die er als ‚strenge Sprachwissenschaft‘ konzipierte. Damit sollte der Dominanz der Naturwissenschaften etwas systematisch Ebenbürtiges entgegengesetzt werden. Durch die Schaffung einer ‚harten‘ Sprachwissenschaft²⁸⁴, die auf logische Prinzipien (Differenzlogik) setzt, wurde die Linguistik von ihren hermeneutisch geprägten Vorgängern (klassische Philologien) abgesetzt. Diese neue Form der Linguistik sollte in die Lage versetzt sein, objektives Wissen nach Maßstab der Naturwissenschaften zu produzieren. Saussures linguistische Forschung wurde von der Frage geleitet, wie Sprachen funktionieren. Dazu legte er ein Erklärungsprogramm vor, das eine generelle Unterscheidung vornimmt: Saussure grenzt die Sprache/die Rede des Einzelnen, d.h. die individuelle Sprachverwendung (*La Parole*) von der Sprache als abstraktes soziales System, d.h. die Sprache als einem allgemeinen Produkt (*La Langue*) ab: „Es (*die Sprache* – Anm.: M.H.) ist ein Schatz, den die Praxis des Sprechens in den Personen, die der gleichen Sprachgemeinschaft angehören, niedergelegt hat, ein grammatikalisches System, das virtuell in jedem Gehirn existiert, oder vielmehr in den Gehirnen einer Gesamtheit von Individuen [...]“²⁸⁵

²⁸² Vgl. Gardner, Howard: *The Quest of Mind*. Piaget, Lévi-Strauss, and the Structuralist Movement. 2. Aufl. Chicago 1981, S. 15ff. Als methodisches Prinzip findet der Strukturalismus auch in anderen Disziplinen Eingang. So hat ihn Claude Lévi-Strauss auf die Ethnologie und die Soziologie übertragen, Jacques Lacan auf die Psychoanalyse, Roland Barthes auf die Semiotik und Christian Metz auf die Filmanalyse.

²⁸³ Vgl. dazu die posthum von seinen Studenten herausgegebene Vorlesungsmitschrift ‚Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft‘: De Saussure, Ferdinand (1916): *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft*. 3. Aufl. Berlin 2001.

²⁸⁴ Es ging stets darum die komplexen Sprachstrukturen über das relationalistische Differenzverhältnis zu verstehen. Vgl. hierzu: Derrida, Jacques (1967): *Die Schrift und die Differenz*. 8. Aufl. Frankfurt 2000.

²⁸⁵ Saussure 1916, S. 16.

Da jeder Sprechakt ein einmaliges (Laut-)Ereignis darstellt (Parole), fragt Saussure, wie auf einen allgemeinen Begriff einer Sache sprachlich geschlossen werden kann. Als Lösung bietet er an, dass der Sprachnutzer eine Hypothese aufstellt, mit der er das eigentlich arbiträre Lautbild mit einem ideellen Lautbild zusammenbringt. Mit dem ideellen Lautbild habe der Sprachnutzer eine Vorstellung des gemeinten Gegenstands vor sich, also ein unmittelbar in der Wirklichkeit vorfindbares Objekt, genauer: eine konkrete Dingvorstellung. Hier kommt die für den strukturalistischen Referenzdiskurs entscheidende Unterteilung von Signifikat und Signifikant ins Spiel. Ein Signifikat existiert als Vorstellung in der Natur bzw. in der objektiven Realität auch ohne Sprache, während der Signifikant, das Lautbild, die Vorstellung des in der Natur befindlichen Objekts evoziert. Es stellt also ein rein kontingentes und sozial gefertigtes Gebilde dar. Das Lautbild fungiert als vermittelnde Instanz des ideellen Inhalts. Diese Verbindung aus Vorstellung (Signifikat) und ideellem Lautbild nennt Saussure *Zeichen*. Damit wird klar, dass Saussures Sprachtheorie auf einem indirekten Referenzbezug auf die Wirklichkeit beruht.

Bis zu Saussures Zeichentheorie war das realistische ‚Repräsentationsmodell der Sprache‘ vorherrschend, wonach eine natürliche Beziehung zwischen Signifikat und Signifikant angenommen wurde.²⁸⁶ Danach wären das Wort ‚Baum‘ wie auch der Begriff desselben immer schon da gewesen. Dieser Direktbezug, d.h. die unmittelbare Referenz, wird von Saussures Sprachtheorie gekappt. Für Saussure stellen Lautbilder über den soziohistorischen Gebrauch konventionalisierte Gegenstände dar. Damit müsse man die Vorstellung verabschieden, dass sich die Bedeutung der Wörter auf präexistente Ideen berufen könnten: Der Signifikant ist dem Signifikat immer willkürlich zugeordnet. Sprache stellt für Saussure ein soziales Gebilde dar mit einer je eigenen, von der Natur unabhängigen und kontingenten Geschichte²⁸⁷, wobei die Durchsetzung der Zeichen, also die Verbindung aus Signifikant und Signifikat, Sache der konventionellen Einübung sei. Damit ist klar, worauf der Strukturbegriff Saussures hinauswill: Er versteht Sprache als stabile und immaterielle Struktur, d.h. als ein für alle Sprachteilnehmer gültiges Regelsystem. In Form einer gemeinsamen Sprachausbildung, genauer: in Form einer gemeinsamen Grammatik und einer gemeinsam geteilten Bedeutung der Zeichen wird die die Sprachanwendung bestimmt.

In Bezug auf die außersprachliche Referenz ist für Saussure also jede Möglichkeit eines direkten Zugriffs auf eine ‚objektive Realität‘ genommen. Die sprachliche Struktur *ist* die Realität des Sprachteilnehmers. Damit wird klar, dass das sprachnutzende Subjekt einem Zwangssystem, nämlich demjenigen der Sprache, unterstellt ist. Außerhalb der Sprache ist es dem Menschen nicht möglich, Kontakt mit der Außenwelt aufzunehmen. Mit dieser Idee wird der gesamten abendländischen Subjektphilosophie ein Riegel vorgeschoben. Indem das Subjekt von der Sprache determiniert wird und somit nur noch ‚gesprochen‘ werden kann, tendiert es zu einem bloß sprachlichen Bild. Das Subjekt bzw. die Vorstellung desselben wird zur Fiktion. Als fiktionales Gebildes, das allein im grammatikalischen Netzwerk der Sprache existiert, wird es unmöglich, subjektivistische ‚Geniegedanken‘ zu schöpfen. Mit Saussures Zeichentheorie wird die Unmöglichkeit einer außermedialen Be-

²⁸⁶ Epistemologische Denkschulen wie der Neue Realismus versuchen diesen Ansatz zu rehabilitieren. Vgl.: Gabriel, Markus (Hg.): Der neue Realismus. Berlin 2014.

²⁸⁷ Saussure: „Sie gehört unmittelbar mit dem sozialen Leben der Masse zusammen [...]“. Saussure 1916, S. 86.

zugnahme auf die Welt in Form einer intralinguistischen Theorie systematisch fundiert. Die Schwächung der Subjektidee (und damit auch der Hermeneutik) geht bei Saussure einher mit der Stärkung der linguistischen Theorie als strenge Wissenschaft.

3.1.2.2 Der Poststrukturalismus

Die Disziplinierung der Geistes- und Kulturwissenschaften, die mit Saussures Semiologie und dem Strukturalismus in den 1970er Jahren institutionalisiert werden sollte, hat keine nachhaltige Wirkung entfaltet. Neben einer Reihe persönlicher Tragödien im Umfeld der Strukturalisten selbst²⁸⁸, waren es v.a. die dem Poststrukturalismus anhängenden theoretischen Annahmen²⁸⁹, die ihn zu Fall brachten. Der Poststrukturalismus stellt heraus, dass sprachliche Zeichen nur im differenztheoretischen Zusammenhang mit anderen sprachlichen Zeichen funktionieren.²⁹⁰ Die Bedeutung einzelner Worte sei als Resultat der Differenz zu anderen Wörtern im gleichen System zu verstehen, d.h. Sprache braucht Konkurrenz, um bestätigt werden zu können. Die Differenztheorie als Postulat eines den „Poststrukturalismus umfassenden theoretischen Paradigmas“²⁹¹ hat die Linguistik zunächst auf noch festere wissenschaftliche Bahnen gelenkt.²⁹² Das Hauptmerkmal der Differenztheorie besteht in der Postulierung des „Individualitätsprinzip[s]“.²⁹³ Dieses besagt, dass jede beobachtete Unterscheidung einerseits als singuläre Identität erkannt wird (der Buchstabe ‚A‘ hat grundsätzlich eine eigene Identität), diese Einheit aber nicht von sich selbst aus strukturiert wird, sondern erst über die Differenzoperation ins Leben gesetzt wird (der Buchstabe ‚A‘ wird über die Differenz zu anderen Buchstaben im Alphabet etabliert).²⁹⁴ Das Erklärungsprinzip der Differenzlogik kann man auf den Begriff des Individuums zurückführen. Wie jedem Menschen eine unteilbare, d.h. singuläre Existenz zugesprochen werden kann, ist jeder Einzelne allen anderen Individuen potentiell ähnlich.²⁹⁵ Nur durch diese Ähnlichkeit zu den anderen Individuen kann sich letztlich Individualität Bahn brechen und sich so von anderen Individuen abgegrenzt werden.

Obwohl mit dem Strukturalismus der Versuch verbunden ist, eine eigenständige Grundlagendisziplin innerhalb der Geistes- und Kulturwissenschaften zu etablieren, bei der es v.a. um die „Rückgewinnung akademischer und wissenschaftlicher Autonomie“²⁹⁶ gehen sollte, bringt die dem Strukturalismus inhärente, differenztheoretische Logik diesen letztlich zu Fall. Das liegt vor allem an der radikalen Kritik Jacques Derridas. Dieser negiert die Vorstellung der Struktur. Derrida zufolge müssten Strukturen Einheiten aufweisen, um sinnvoll

²⁸⁸ Vgl. Joas, Hans/Knöbl, Wolfgang: Sozialtheorie. Zwanzig einführende Vorlesungen. Frankfurt 2004, S. 495ff.

²⁸⁹ Vgl.: Frank, Manfred: Was ist Neostrukturalismus? Frankfurt 1984. S. 109ff.

²⁹⁰ Vgl.: Derrida, Jacques (1967): Die Schrift und die Differenz. 8. Aufl. Frankfurt 2000.

²⁹¹ Wellbery, David E.: *Retrait/Re-entry*. Zur poststrukturalistischen Metapherndiskussion. In: Neumann, Gerhard (Hg.): *Poststrukturalismus. Herausforderung an die Literaturwissenschaft*. Stuttgart/Weimar 1997, S. 203.

²⁹² Die differenztheoretischen Operationen besitzen eine gewisse Nähe zur Logik und zur Mathematik, was ihr zumindest den Anschein ‚ernster Wissenschaftlichkeit‘ einbringen.

²⁹³ Vgl. hierzu: Bunia 2007, S. 59ff.

²⁹⁴ Hierzu Bunia: „Man kann auch sagen, daß jede Differenz unweigerlich Identität produziert, die wiederum nicht an der Differenz hängt.“ Bunia 2007, S. 59.

²⁹⁵ Vgl. ebd., S. 59ff.

²⁹⁶ Ebd., S. 378.

funktionieren zu können. Das ist unter der Differenzannahme aber nicht möglich. Die Differenz kann keine Einheit verbürgen, weil sie, wie oben dargestellt, mindestens zwei ähnliche Parteien braucht, um identitätsstiftende Einheiten zu produzieren. Und selbst dann sind die Einheiten noch immer, differenztheoretisch gesprochen, an die sie ähnelnde Gruppe gebunden. Mit Derrida zerbricht also die Vorstellung einer einheitsstiftenden Struktur. Eine solche Annahme gehört in den Bereich der Metaphysik und verkommt zur reinen Auslegungssache. Die Hoffnung auf die logisch-axiomatische Sicherheit struktureller Bedingungen ist spätestens mit Derridas differenzlogischem Einwand gekappt.²⁹⁷

Für die epistemologischen Überlegungen des poststrukturalistischen Diskurses bedeutet dieser Abschied vom strukturalistischen Denken eine noch rigorosere Auflösung der Referenz in Bezug auf eine außersprachliche Umwelt. Jede Form der Referenz wird vom Poststrukturalismus für unmöglich gehalten. Auf diese Referenzlosigkeit weist auch Derrida hin, wenn er erklärt, dass der Signifikat den Signifikanten als Instanz zur Sinn- und Bedeutungsgewinnung immer schon voraussetzt.²⁹⁸ Jede Bezugnahme auf eine dingliche Realität werde so verunmöglicht. Der in Gefolge des poststrukturalistischen Denkens aufkeimende Relativismus setzt eine noch radikalere Bewertung der Wirklichkeit in Gang. Diese aufs Äußerste getriebene referenzfeindliche Position²⁹⁹ führt den erkenntnistheoretischen Diskurs zu der Annahme, dass das Ineinanderschieben der verschiedenen Sphären unlängst umgesetzt wurde (Realität/Fiktion in der Wirklichkeitsdebatte; Tatsache/Glaube im Wissenschaftssystem³⁰⁰; Hoch- und Populärkultur in der Kulturtheorie³⁰¹; Dokumentarismus/Inszenierung im Mediensystem).

Die postmoderne Epistemologie, die das Etikett des Poststrukturalismus und die damit verbundene radikale Infragestellung der Referenz in sich trägt³⁰², kann über den bei Friedrich Nietzsche angelegten Imperativ des Scheins beschrieben werden. Wie bei dessen lebensphilosophisch geprägten Wirklichkeitsvorstellungen arbeiten sowohl der Poststrukturalismus

²⁹⁷ Ebenfalls erwähnenswert für den in der Postmoderne geführten, epistemologischen Indifferenzdiskurs, ist die den Pluralismus fördernde Position Jean-François Lyotards. Lyotard formuliert die Diagnose vom Ende der Metaerzählungen, wonach keine eindeutigen Bezugs- und Referenzpunkte mehr existierten, die Einheits-erzählungen legitimieren könnten. Damit verabschiedet er jede Form totalitärer Konzepte und Einheitsideen wozu auch der Strukturalismus zählt. Der Tod der Metaerzählungen wird von Lyotard aber auch zum Anlass genommen, Chancen auszubilden. Die von ihm angenommene Indifferenz müsse nicht unbedingt in ein Passepartout und damit in eine Beliebigkeit der Stile und Lebensformen führen. Sie könne im besten Falle produktive Formen eines multikulturellen Zusammenlebens fördern. Vgl.: Lyotard 1979 sowie weiterführend Lyotard, Jean-François: Beantwortung der Frage: Was ist postmodern? In: Engelmann, Peter (Hg.): Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart. Stuttgart 1990.

²⁹⁸ Welsch resümiert: „Derrida zeigt, daß der Signifikant niemals – wie die Metaphysik erträumte – bloße Hülle eine ursprünglichen Signifikats ist, sondern daß die Materialität des Signifikanten an der Konstitution von Sinn und Bedeutung beteiligt ist.“ Welsch, Wolfgang (1990): Perspektiven für das Design der Zukunft. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): Ästhetisches Denken. 7. Auflage. Stuttgart 2010, S. 211.

²⁹⁹ Eine solche referenzfeindliche Position nimmt auch der Diskurs des Postfaktischen in Bezug auf die Differenzvorstellung ein. Vgl. hierzu weiterführend die Ausführungen in Kap. 4.3.2.1.

³⁰⁰ Eine solche Position lässt Feyerabend erkennen. Vgl.: Feyerabend 1978.

³⁰¹ Vgl. hierzu den oft beschriebenen Zusammenfall der Grenze von populärer und avantgardistischer Sphären in der Popkultur. Vgl.: Fiedler, Leslie (1969): Überquert die Grenze, schließt den Graben! In: Goer, Charis (Hg.): Texte zur Theorie des Pop. Stuttgart 2013, S. 79 – 99 sowie weiterführend Funcke, Bettina: Pop oder Populus. Kunst zwischen High und Low. Köln 2007.

³⁰² Vgl. Angermüller, Johannes/Bunzmann, Katharina: Realität, Fiktion und die Krise der Repräsentation. Einleitung. In: Angermüller, Johannes (Hg. u.a.): Reale Fiktionen, fiktive Realitäten. Medien, Diskurse, Texte. Hamburg 2000, S. 4.

ralismus als auch die Postmoderne an der systematischen Auflösung der Referenz auf eine außersprachliche Wirklichkeit. Während Nietzsches Wirklichkeitsprogramm eine Aufwertung der Kunst fordert (Stärkung des Scheins über die Kunst und deren ‚scheinsteigernde Methoden‘), verfolgte die Postmoderne ein narratologisches Motiv: Alles wird als Text verstanden und entsprechend sei die Realität über den Einsatz erzähltheoretischer Grundsätze zu beherrschen.³⁰³ Damit rückt die Postmoderne in das Argumentationsfeld der Panfiktionalität.³⁰⁴ Hier wie dort wird die Trennung zwischen einer fiktiven Welt (der Erzählung) und einer realen Welt (des Faktualen) zugunsten der Annahme einer umfassenden Fiktionalisierung der Wirklichkeit angenommen. Die innerhalb des Poststrukturalismus geführte Realitätsdiskussion bringt die von Nietzsche aufgeworfene Frage nach der Durchfiktionalisierung der Wirklichkeit wieder auf den Tisch. Damit ist der Weg zu paranoiden Setzungen, wie sie die postfaktische Wirklichkeitsvorstellung vornimmt, nicht mehr weit.

3.1.2.3 Der Konstruktivismus

Der Konstruktivismus stellt eine Metatheorie dar, die die Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Theoriebildung beschreibt. Nach Siegfried J. Schmidt, Mitbegründer des radikalen Konstruktivismus, handelt es sich dabei um einen ‚vielfach ausdifferenzierte[n] Diskurs ohne systematische[m] Zentrum‘³⁰⁵, der eine Vielzahl verschiedenster Positionen und Arten hervorgebracht habe.³⁰⁶ Konstruktivisten sind als Beobachter zweiter Ordnung im Sinne Niklas Luhmanns zu verstehen, die danach fragen, wie Wirklichkeit beobachtet und erzeugt wird. Konstruktivisten begreifen Wirklichkeit als beobachtungsabhängige Konstruktionen von Individuen. Das erkennende Subjekt und der Erkenntnisgegenstand sind bei ihnen irreduzibel miteinander verbunden.

Als uneinheitlichen Diskurs repräsentiert der Konstruktivismus eine Nicht-Ontologie und einen Anti-Realismus, da er keinerlei Aussagen über das Wesen der Welt treffen kann. Entsprechend gibt es für Konstruktivisten auch keine ‚Dinge an sich‘ zu erkennen, da Tatsachen nicht nach objektiven Maßstäben verifiziert werden könnten. Der Mensch bringe die Sachen via Konstruktionsprozess immer erst selbst hervor. Damit ist der Konstruktivismus als eine reflexive Erkenntnistheorie zu verstehen, die allein Aussagen über die menschliche

³⁰³ Innerhalb des postmodernen Geschichtsverständnisses, der *Posthistoire*, vertritt der Historiker und Literaturwissenschaftler Hayden White eine solche Position. Für White stellt die Geschichtsschreibung einen literarischen Konstruktionsprozess dar, bei dem der Historiker stets als Erzähler auftritt und die historischen Fakten nach den Konstruktionsprinzipien narrativer Texte anordnet. Prinzipiell tritt der Geschichtsschreiber als Autor fiktiver Texte auf. Für White gilt, dass es keine Fakten, nur Interpretationen ‚historischer Befunde‘ geben könne, und dass demgemäß auch die Vorstellung der *einen* richtigen Interpretation von Geschichte nicht existiere. Vgl.: White, Hayden: *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore 1973 sowie in kompakter Version vgl. White, Hayden (1974): *Der historische Text als literarisches Kunstwerk*. In: Conrad, Christoph/Kessel, Martina (Hg.): *Geschichte schreiben in der Postmoderne. Beiträge zur aktuellen Diskussion*. Stuttgart 1994, S. 123 - 157.

³⁰⁴ Konrad zufolge sei der Poststrukturalismus die einzige Denkschule, die man unzweifelhaft dem Panfiktionalismus zuordnen könne. Vgl. Konrad 2014, S. 242.

³⁰⁵ Vgl. Siegfried J. Schmidt: *Lehren der Kontingenz. Erinnerung an 40 Jahre Doppelleben*, Berlin 2012, S. 95.

³⁰⁶ Neben dem radikalen Konstruktivismus zählen der Sozialkonstruktivismus, der empirische Konstruktivismus und der kognitionstheoretische Konstruktivismus zu den prominentesten Vertretern jener von Schmidt bezeichneten ‚Konstruktivismusfamilie‘. Vgl. ebd., S. 96.

Orientierung in der Welt und den kognitiven Strukturen des Menschen treffen kann.³⁰⁷ Die Begründer des Konstruktivismus, die chilenischen Biologen und Neurologen Humberto Maturana und Francisco Varela, beschreiben den Menschen in ihrem kognitionstheoretischen Hauptwerk *Der Baum der Erkenntnis* (1984)³⁰⁸ als autopoietisches System, d.h. als geschlossene und sich selbst erhaltende Einheit. Das Erkennen bestätigt sich im Menschen selbst, es ist also tautologisch strukturiert. Eine intersubjektive Außenwelt könne höchstens Impulse liefern in Form einer ‚Perturbation‘, d.h. einer Störung oder Irritation. Das Gehirn funktioniere Maturana und Valera zufolge wie ein autonomes Netzwerk, das mit sich selbst kommuniziert und das permanent Gedächtnisinhalte miteinander verknüpft.³⁰⁹ Die Annahme der ‚Untrennbarkeit‘ führen Maturana und Valera zur Einsicht, dass jeder Akt des Erkennens eine jeweils eigene Welt hervorbringe, so dass die individuelle Weltanschauung eine jeweils singuläre Wirklichkeit evoziere: „Das Gehirn ist ein Organ, das Welten festlegt, keine Welt spiegelt.“³¹⁰ Maturana und Varela verabschieden mimetische Theorien, die annehmen, dass Erkenntnis auf der Repräsentation einer objektiven Außenwelt beruhe.

Der an Maturana und Varela anschließende konstruktivistische Diskurs, wie er namentlich von Heinz von Foerster, Ernst von Glasersfeld und Siegfried J. Schmidt vertreten wird, setzt an die anti-realistische Einsicht an, dass Objektivität und eine außerhalb der eigenen Beobachterposition angesetzte Außenwelt pure Spekulation sei.³¹¹ Wirklichkeit sei immer subjektgebunden, und d.h. abhängig von den Beobachtungen eines sozial wie kulturell determinierten Individuums. Man ist stets in seine eigenen Beobachtungen verstrickt: „Jeder lebt in seiner Welt, unvermeidlich und uneinholbar. Kontingent. Unsere Wirklichkeit ist das Produkt unserer Schemata, Begrifflichkeiten, Metaphern, Wünsche, Werte und Begierden.“³¹² Als geistiges Kind seiner Zeit entwickelt sich der Konstruktivismus aus den lebensweltlichen und akademischen Kontingenzerfahrungen der 1960er und 1970er Jahren (aufkommender Pluralismus, Explosion der Lebensentwürfe, Vietnamkrieg, 68er-Bewegung). Insbesondere die institutionelle Öffnung für Gegenstände der populären Kultur in den Akademien, die in den Cultural Studies manifest werden, und dem generellen Einbrechen früherer Geltungs- und Wahrheitsansprüche (Ende der Metaerzählungen und -theorien, Ende des Objektivitätsanspruch durch ein Nebeneinander konkurrierender Theorien, Einsatz des Perspektivismus und Relativismus etc.) haben die Entwicklung des Konstruktivismus vorangetrieben. Nach Gerhard Roth bezeichnet der Konstruktivismus eine Philosophie der Erkenntnis, die in Anspruch nimmt „auf Resultate und Theorien aus den Einzelwissenschaften wie der Neurobiologie, der Psychologie und der Kommunikations-

³⁰⁷ Vgl. Siebert, Horst: Sozialkonstruktivismus. Gesellschaft als Konstruktion. JSSE, Vol. 3, No. 2, 2004, S. 102.

³⁰⁸ Vgl. Maturana, Humberto R./ Varela, Francisco J. (1984): *Der Baum der Erkenntnis*. Die biologischen Wurzeln menschlichen Erkennens. Frankfurt 2009.

³⁰⁹ An eine solche biophysische Annahme sind einige kritische Fragen zu stellen. So wäre zu fragen, wie das Gehirn eigenständig Gedächtnisinhalte produzieren kann, die unabhängig von einer Außenwelt bestehen.

³¹⁰ Varela, Francisco: *Kognitionswissenschaft – Kognitionstechnik*. Frankfurt 1990, S. 109.

³¹¹ Gegen den häufig vorgebrachten Vorwurf, dass Realität für Konstruktivisten gar nicht erst existiere, führt Ernst von Glasersfeld das Argument ein, dass der Konstruktivismus keinesfalls die Existenz einer Realität leugne, sondern lediglich annehme, dass es keinen Grund gebe, die Existenz wahrnehmungsunabhängiger Entitäten zu behaupten. Der Konstruktivismus stellt *eine mögliche* Lösung des Erkenntnisproblems dar. Vgl. Schmidt 2012, S. 97ff.

³¹² Ebd., S. 20.

wissenschaft“ begründet zu sein. Gleichzeitig will der Konstruktivismus diesen und anderen Einzelwissenschaften ein erkenntnistheoretisches wie wissenschaftstheoretisches Fundament liefern.“³¹³

Der Konstruktivismus ist vielfach weitergedacht worden. Insbesondere in den Kommunikations- und Medienwissenschaften findet er in den 1990er Jahren bei Siegfried J. Schmidt, Klaus Mertens und Siegfried Weischenberg Anwendung. Er wird genutzt, um den Fakten- und Wahrheitswert der Medienberichtserstattung in Zweifel zu ziehen.³¹⁴ Das hat innerhalb der Akademien und journalistischer Verbände zu heftiger Kritik geführt. Insbesondere der Philosoph Josef Mitterer hat vermehrt Kritik am Konstruktivismus geübt und ihm eine ganze Reihe an logischen Fehlschlüssen vorgeworfen.³¹⁵ Sein Haupteinwand gegen den Konstruktivismus lautet, dass dieser sein eigenes Prinzip nicht auf sich selbst anwende, d.h. die Behauptung zulässt, dass er das Postulat eines denkenden Subjekts sei. Damit ließe er keinen intersubjektiven Aussagewert zu. Da der Konstruktivismus nicht auf sich selbst angewandt werden könne, verlöre er aber seine Aussagekraft. Darüber hinaus verfare der konstruktivistische Diskurs normativ und ideologisierend, da er als universalistisches Prinzip von seinen Anhängern bloß inszeniert werde. Zuletzt führt Mitterer aus, dass der Konstruktivismus einen neuen Dualismus aufbaut, anstatt ihn abzubauen. So unterscheide der Konstruktivismus zwischen einer konstruierten Wirklichkeit auf der einen und einer kognitiv unzugänglichen ‚objektiven Realität‘ auf der anderen Seite. Das führe zum logischen Problem, dass die Grundannahme des Konstruktivismus - Wirklichkeit sei allein subjektive Konstruktion - dann nur doch wieder auf der Annahme einer ‚verborgenen‘ außersubjektiven Realität beruhe. Die Verlässlichkeit konstruktivistischer Annahmen basieren also auf einem Prinzip, das der Diskurs eigentlich ablehnt.

Trotz der mit allem Recht vorgetragenen Kritik am Konstruktivismus, bildet er eine zumindest zeitweilig gültige theoretische Perspektive (‚Brille‘) aus. Insbesondere erkenntnistheoretische Fragestellungen können mit ihm erfolgsversprechend bearbeitet werden. Er sollte dabei nur nicht als wahrheitsverbürgende Methodologie, sondern als *methodisches Angebot* verstanden werden.³¹⁶ So geht der Konstruktivismus von einer beobachterabhängigen Perspektive aus, d.h. Wirklichkeit wird bei ihm als Erscheinung kognitiver und subjektiver Abläufe angenommen. Das lässt mehr Erklärungspotentiale zu als realistische Wirklichkeitstheorien, die systemisch kaum ausdifferenziert sind.³¹⁷ Ein weiterer Vorteil des Konstruktivismus bildet dessen Voraussetzung einer nicht feststehenden Konstruktionsinstanz, d.h. eines prozessbasierten Subjekts im Gegensatz zu anderen idealistischen Erkenntnis-

³¹³ Roth, Gerhard: Das konstruktive Gehirn. Neurobiologische Grundlagen von Wahrnehmung und Erkenntnis. In: Schmidt, Siegfried J. (Hg.): Kognition und Gesellschaft. Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus. Frankfurt 1992, S. 277.

³¹⁴ Vgl. Merten/Schmidt/Weischenberg 1994

³¹⁵ Für eine genaue Auflistung vgl. Schmidt 2012, S. 99ff.

³¹⁶ Als ein solches methodisches Angebot stellt der Konstruktivismus eine ganze Reihe an Vorteilen bereit. Mit ihm kann etwa das Herrschaftsverhältnis von Menschen über andere Menschen infrage gestellt und ggf. sogar aufgehoben werden, da der Konstruktivismus davon ausgeht, dass jede Wirklichkeitskonstruktion dasselbe Recht auf ‚Richtigkeit‘ besitzt. Damit hätte niemand mehr ‚die‘ Wahrheit auf seiner Seite und könnte Herrschaft über andere ausüben. Diese Verabschiedung vom Absoluten und Objektiven führt insbesondere in der Wissenschaft zur logischen Annahme, dass keine Autorität die Forschung festlegen könne. Damit sei jeder Wissenschaftler für seine Setzungen selbst verantwortlich. Vgl. ebd., S. 98ff.

³¹⁷ Vgl. Leschke 2017b, S. 2.

theorien. Ein um Medien gewendeter Konstruktivismus erweitert das konstruktivistische System sogar noch, indem dieser eine Einflussnahme der Medien auf die kognitiven Apparaturen der an die Medienkultur angebotenen Subjekte annimmt. Aus diesem Grund kann man Wirklichkeit auch als Medienkulturwirklichkeit beschreiben, d.h. als eine von medialen Gebrauchs- und inszenierungsformen durchzogene Form von Wirklichkeit, die auf ihre medialen Strukturen hin untersucht wird.

3.1.3 Übergang: Von der postmodernen Epistemologie zur Medienepistemologie

Nach Frederic Jameson ist die Postmoderne das, was übrigbleibt, wenn „der Modernisierungsprozeß vollendet ist und die Natur ein für allemal verschwunden [sei].“³¹⁸ Das Verschwinden der Natur gehe einher mit der Etablierung einer auf immateriellen Referenzen basierten Auffassung von Realität. Während in der realistischen Tradition Zeichen und Referent noch miteinander im Bunde sind³¹⁹, werden sie in der Postmoderne aufgelöst. Hier verschwindet die Referenz auf eine außersprachliche Realität und zurück bleibt das willkürliche Spiel von Signifikanten.³²⁰ Dieses Spiel wird von der Medienepistemologie als ein Spiel medialer Parameter ausgelegt. Sie verstärkt (bzw. beendet³²¹) die in der Postmoderne und dem Poststrukturalismus angelegte Ontologiekritik, indem sie sie schließlich auf Medien ummünzt. Die naturnahe Abbildung werde von technisch manipulierten Bildern und Tönen ersetzt, die ein intensiveres Realitätserleben ermöglichen: „Mit anderen Worten: in der Moderne bezog man sich noch auf die Natur, wenn auch in absentia. In der Postmoderne ist die Natur verschwunden, visuelle Effekte, wie Spielberg sie in ‚Jurassic Park‘ einsetzt, haben die Realität erobert.“³²² Dieser Umstand hängt mit der Umwertung der noch im poststrukturalistischen Denken verankerten sprachlichen Referenz hin zur medialen Referenz zusammen. Die Medientheorie Jean Baudrillards gibt das Programm einer umfassenden Medialisierung der Wirklichkeit sinnbildlich vor: „Auch Baudrillard hebt hervor, daß die Verbindung zwischen Zeichen und Referent gekappt worden ist, ja mehr noch, daß die Simulakra ihre eigene Realität schaffen, die dann als Referent für die Realität selbst steht.“³²³ Eine Bezugnahme auf die Natur oder die Realität wird heute allerhöchstens noch als Vorbild fotorealistischer Grafikengines in Videospiele angenommen, aber auch hier geht es häufig nicht mehr um die möglichst akkurate Reproduktion von Umwelt, son-

³¹⁸ Zitiert nach Erjavec, Ales: Das fällt ins Auge. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): Medien – Welten – Wirklichkeiten. München 1998, S. 48.

³¹⁹ Ein ‚realistischer Zustand‘ sei demnach bei einer garantierten, d.h. notwendig stabilisierten und „sich wechselseitig verstärkenden Beziehungen zwischen Signifikanten und Signifikaten sowie zwischen Signifikanten und Referenten“ gegeben. De Kerckhove 1998, S. 187 - 188.

³²⁰ Hier ist Dietmar Kamper zufolge der Punkt erreicht, nach der ein ‚Außen‘ nicht mehr konstruierbar sei. Vgl. Kamper, Dietmar: Der Januskopf der Medien. Ästhetisierung der Wirklichkeit, Entrüstung der Sinne. In: Helmes, Günter/Köster, Werner (Hg.): Texte zur Medientheorie. Stuttgart 2002, S. 304.

³²¹ Jörissen stellt die These auf, nach der die Derrealisierungsidee innerhalb der Medienwissenschaften Ende des Zwanzigsten Jahrhunderts die radikale Ontologiekritik der Postmoderne bzw. dessen Vorläufern (d.h.: Nietzsche, dem Linguistic Turn, dem Poststrukturalismus und Einsteins Relativitätstheorie) abschließen. Die Folge bildeten post-ontologische Fragestellungen in Bezug auf Wirklichkeit und Realität. Vgl. Jörissen 2007, S. 16ff.

³²² Erjavec 1998, S. 50.

³²³ Ebd.

dern um eine Potenzierung realistischer Abbildhaftigkeit, also um eine ästhetische Hyperrealisierung.³²⁴

Für die Epistemologie deutet sich damit eine ‚Wende zum Medialen‘ an. Die Medialität der Lebenswirklichkeit, d.h. die ubiquitäre Durchdringung der Medien in den Alltag und deren umfassende Perzeptionstransformation, macht ein kompositionelles Wirklichkeitsdenken unerlässlich. Wurde die Epistemologie lange Zeit noch als die Wissenschaft bzw. die Disziplin bestimmt, wie Dinge vom Menschen erkannt und gewusst werden³²⁵, wird der transzendente Funktionszusammenhang (Frage nach Bedingungen der Möglichkeit von Erkenntnis und Wissen) nun um den Faktor *Medien* erweitert: „Epistemologie wird mehr und mehr zur Wissenschaft davon, wie Medien die Realität der Dinge, die wir wissen, konstruieren.“³²⁶ Medien bilden Realitätspotentiale aus, die unterschiedlich bewertet werden. Die panfiktionale Argumentation, die auch dem Wirklichkeitsschluss der postfaktischen Verfallsdiagnose zugrunde liegt, zeichnet ein dystopisch-paranoides Bild des Medieneinflusses auf die Wirklichkeit. Solche einsilbigen Realitätsvorstellungen machen wirklichkeitstreuer, d.h. kompositionell zu denkende Wirklichkeitskonzepte unabdingbar. Mit Blick auf die medienepistemologischen Konzepte im nachfolgenden Kapitel wird ersichtlich, dass es an solchen Modellierungen in den Medienwissenschaften mangelt.

3.2 Medien, Wirklichkeit, Erkenntnis: Paradigmen der Medienepistemologie

„Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien.“
(Niklas Luhmann 1995³²⁷)

Dass man moderne Gesellschaften als Mediengesellschaften und moderne Kulturen als Medienkulturen beschreibt³²⁸, und dass ein unleugbarer Zusammenhang zwischen Wirklichkeitskonstitution und Medialität besteht, kann als unzweifelhaft vorausgesetzt werden.³²⁹ Über den langfristigen Gebrauch von Medien haben sich deren Eigenschaften in das menschliche Verhalten eingeschrieben. Darauf verweisen die in der Medienwirkungsforschung beschriebenen Übernahmen medialer Inszenierungsmuster in den Alltag.³³⁰ Die

³²⁴ Im Vergleich zur epistemologischen Verwendung des Begriffs kann der Hyperrealismus auch ästhetisch verwendet werden. In einer solchen Lesart tendiert das ins hyperreale transformierte Objekt zu einem wahrnehmungsphysiognomisch gesteigert erfahrbaren Objekt.

³²⁵ De Kerckhove 1998, S. 194.

³²⁶ Ebd.

³²⁷ Vgl. Luhmann 1995, S. 9.

³²⁸ Zum hier verwendeten Begriff der Medienkultur vgl. Kap. 3.3.

³²⁹ Selbst der naivste Realismus wird anerkennen, dass die Natur durch die Medien nur verzerrt dargestellt werden kann. So hat Walter Benjamin für die Kunsttheorie des Zwanzigsten Jahrhunderts die These aufgestellt, dass die „Aura von natürlichen Gegenständen“ durch die Reproduktionstätigkeit technischer Apparaturen getilgt wird. Eine ‚unverzerrte‘ Darstellung von Natur sei deshalb unmöglich. Vgl. Benjamin 1936, S. 19.

³³⁰ Vgl. weiterführend: Göttlich, Udo/Neuland, Jörg-Uwe: Inszenierungsstrategien in deutschen Daily Soaps. Theatralität und Kult-Marketing am Vorabend. In: Fischer-Lichte, Erika (Hg. u.a.): Inszenierung von Authentizität. 2. Aufl. Tübingen 2007, S. 176ff.

Medientheorie hat den Umstand ebenfalls umfänglich attestiert.³³¹ Alltägliche Situationen werden von, mit und über Medien organisiert, so dass ein *Apriori des Medialen* zum nicht hinterfragbaren Teil der Wirklichkeit tendiert ist. Bereits der ‚Gründungsvater‘ der modernen Medienwissenschaften, Marshall McLuhan, war von der Eindringlichkeit der Medien in die Wirklichkeitsstrukturen überzeugt. Die Vorstellung beständiger Rückkopplungsstreifen zwischen medialer Aufzeichnung und sozialer Realität, d.h. zwischen Bildschirm und Alltag, findet sich schon bei ihm.³³² Während über den Befund des konstitutiven Zusammenhangs *Medien – Wirklichkeit – Erkenntnis* in den Medienwissenschaften heute insgesamt wenig Uneinigkeit herrscht, sieht es beim argumentativen Niveau der damit verbundenen Theorien ganz anders aus. Normative Konzepte, die bisweilen ins Paranoide gesteigert werden, und die kaum den Status ausgewachsener Theoriebildungen erreichen, sind in der Medienepistemologie an der Tagesordnung. V.a. die in den 1990er Jahren entflammte Debatte um die Frage nach den Derealisierungseffekten von Virtualität und Wirklichkeit weist einseitige Sichtweisen aus. Die Theoriekonzepte münden entweder in übersteigert negative, d.h. apokalyptische Darstellungen oder in übertrieben positive, d.h. euphorische Vorstellungen.³³³

Die Derealisierungs- bzw. Entwirklichungsthese, die das „Verschwinden der Wirklichkeiten“³³⁴ anprangert, wird stets von einer mystisch verklärten Heilslehre begleitet³³⁵, die der Medialisierung der Wirklichkeit positive Seiten abgewinnen will. Realität ‚stirbt‘ innerhalb des medienepistemologischen Forschungsfeldes prinzipiell in gleich doppelter Hinsicht: Zum einen in Form einer Aufwertung simulierter Medienwelten, die die Potentialität des Virtuellen³³⁶ herausstellt und zum anderen in Form einer perzeptuellen Abwertung virtueller Welten, die in ein anästhetisches Erleben führe.³³⁷ Neben diesen einseitig-deterministischen Modellen herrscht innerhalb der Medienepistemologie ein genereller Hang zu ontologischen Fragestellungen vor. Kaum eines der Medienwirklichkeitskonzepte kommt ohne die Frage nach dem ‚Echtheitsstatus‘ medialer Abbildhaftigkeit aus. Es ist ein großes Versäumnis der Medienepistemologie, derlei ontologische Scharmützel aufzufahren.³³⁸ Viel eher sollte man sich den „pragmatischen Operationen“ widmen, wie sie von

³³¹ Neben der vieldeutigen und nicht ganz ironiefreien These Luhmanns im Eingangszitat dieses Kapitels, hat v.a. die Medientheorie der 1980er und 1990er Jahre an dem Sachverhalt gearbeitet.

³³² Zu einer ernsthaften systematischen Ausarbeitung dieser Idee kommt es bei McLuhan noch nicht. Vgl. McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media. The Extensions of Man*. Routledge 2006. Vgl. dazu auch: Meyer, Thomas/Ontrup, Rüdiger/Schicha, Christian: Die Inszenierung des politischen Welt-Bildes. Politikinszenierungen zwischen medialem und politischem Eigenwert. In: Fischer-Lichte, Erika (Hg. u.a.): *Inszenierung von Authentizität*. 2. Aufl. Tübingen 2007, S. 183.

³³³ Vgl. zur Unterscheidung: Eco, Umberto (1964): *Apokalyptiker und Integrierte*. Zur kritischen Kritik der Massenkultur. Frankfurt 1989.

³³⁴ Jörissen 2007, S. 13.

³³⁵ Vgl. Enzensberger, Hans Magnus (1970): *Baukasten zu einer Theorie der Medien*. In: Helmes, Günter/Köster, Werner (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart 2002, S. 267.

³³⁶ Eine solche Position vertritt beispielsweise Vilém Flusser. Vgl. hierzu die Ausführungen in Kap. 3.2.2.2.

³³⁷ Wolfgang Welsch stärkt die Position. Vgl. hierzu: Welsch, Wolfgang (1989): *Ästhetik und Anästhetik*. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Ästhetisches Denken*. 7. Auflage. Stuttgart 2010, S. 9 – 40.

³³⁸ Beispielhaft hierfür steht die in den Filmwissenschaften unter dem Schlagwort ‚Krise des Dokumentarischen‘ geführte filmbildontologische Debatte, mit der gegenwärtig kaum neue Kenntnisse hervorzubringen sind. Es sollte heute, gerade mit Blick auf Deep-Fakes, nicht mehr um die Frage gehen, ob das was zu sehen ist *eigentlich*, d.h. in einem ontologischen Sinn existiert, man sollte viel eher den Inhalt in den Mittelpunkt der medienwissenschaftlichen Untersuchungen rücken.

Siegfried J. Schmidt gefordert werden.³³⁹ Insbesondere den ontologischen Schlagworten um das Verschwinden der Realität oder der Entfernung des Körpers muss vonseiten einer pragmatisch organisierten Medienepistemologie Einhalt geboten werden.

Wenngleich die Konstruktion eines pragmatischen Medienwirklichkeitsmodells am medienkonstruktivistischen Diskurs anschließt, bleibt eine solche Positionierung stets kritisch zu hinterfragen. Der Medienkonstruktivismus bzw. der Konstruktivismus im Allgemeinen ist ein wissenschaftshistorisches Phänomen, das auf eine relativ kleine Gruppe von Forschern beschränkt bleibt. Ferner stellt der Konstruktivismus einen ideologisch besetzten Diskurs dar, der mit theoretisch fragwürdigen Prämissen operiert, die häufig die Form von Glaubenssätzen annehmen und die entsprechend in Zweifel zu ziehen sind.³⁴⁰ Folglich dient der in dieser Studie angewandte Medienkonstruktivismus als zeitlich begrenzter, theoretischer Überbau, der die wirklichkeitsbezogene Annahme unterstützen und nicht determinieren soll. Der Konstruktivismus wird also als temporäre methodische Brille aufgefasst, die zum Zwecke des Gelingens der Konstruktion des theoretischen Modells herangezogen wird.³⁴¹ Bevor zur theoretischen Modellierung des kompositionellen Medienkulturwirklichkeitsmodells vorgedrungen wird (Kap. 3.3), sollen die relevanten medienerkenntnistheoretischen Positionen skizziert sein, auf die das Modell Bezug nimmt.

3.2.1 Jean Baudrillard: Simulation, Totalillusion, Panmedialität

Baudrillards medientheoretische Position kann innerhalb der medienepistemologischen Theoriebildung (und darüber hinaus³⁴²) als Klassiker bezeichnet werden, auch wenn dessen theoretischer Unterbau vergleichsweise unterkomplex ausfällt.³⁴³ Baudrillards Medientheorie symbolisiert den Übergang von der poststrukturalistischen Zeichenproblematik der Sprache hin zum medialen Zeichen. Baudrillard hebt die universelle Bedeutung der Medien für das Leben der Menschen hervor. Darüber könne alles erklärt werden, auch das „tendenziell[e] Zusammenfallen von Medialem und Realem.“³⁴⁴ In der Vorstellung einer umfassend von den Medien geprägten Totalillusion, was in Baudrillards Terminologie dem Begriff der Simulation entspricht, hat die Vorstellung einer ‚außermedialen Realität‘ keinen Platz mehr: „Und wenn der Realitätsgrad mehr und mehr und heruntersinkt, dann deshalb, weil das Medium selbst ins Leben übergegangen ist, weil es zu einem gewöhnlichen Ritual der Transparenz geworden ist.“³⁴⁵ Realität wird bei Baudrillard durch die Vorstellung der virulenten Zirkulation medialer Referenten zu einer Scheinrealität transformiert, die keine

³³⁹ Schmidt 1994, S. 18.

³⁴⁰ Der Konstruktivismus nimmt Bezug auf die biologischen Studien Maturanas und Varelas, die das Erkennen des Menschen als autopoietischen Prozess beschreiben und dieses auf biophysische Prozesse reduzieren. Derlei biologische Ursachenfestlegungen für das Erkennen machen sich theoretisch höchst verdächtig, weil sie von logisch fragwürdigen Prämissen ausgehen. Von ihnen wird in dieser Studie kritisch Abstand genommen. Zur Kritik am Konstruktivismus vgl. Kap. 3.1.2.3.

³⁴¹ Zur Kritik bzw. den Vorzügen einer ‚konstruktivistischen Brille‘ vgl. 3.1.2.3.

³⁴² Baudrillards nicht unumstrittene Thesen haben auch auf die internationale Kulturkritik eingewirkt, was bis in die Gegenwart und den Diskurs des Postfaktischen beobachtet werden kann. Berühmt geworden ist insbesondere seine Behauptung, dass der Golf Krieg nie stattgefunden habe. Er sei lediglich eine durch die Massenmedien gestützte Erfindung gewesen. Vgl. Baudrillard 1981.

³⁴³ Vgl. Leschke 2003, S. 258.

³⁴⁴ Ebd., S. 263.

³⁴⁵ Baudrillard, Jean (1993): Die Illusion und die Virtualität. Bern 1994, S. 9.

eindeutige ontologische Unterscheidung mehr zulässt. Seine erkenntnistheoretische Ausgangsdiagnose geht auf einen sozialtheoretischen Erklärungsversuch zurück, der den Zustand der westlichen Welt als ein „Ende der Arbeit, Ende der Produktion, Ende der politischen Ökonomie, Ende der Dialektik von Signifikant und Signifikat“³⁴⁶ beschreibt. Mit der Setzung einer solchen, ‚dramatischen Urszene‘ kann man Baudrillard den moralisierenden Postdiagnosen zuordnen. Baudrillard repräsentiert den Prototyp des katastrophischen Medientheoretikers, der in der wachsenden Ausbreitung der Massenmedien den gesellschaftlichen Untergang vermutet.³⁴⁷ Dabei formuliert er keine befriedigende Lösung für das epistemologische Untergangsszenario, das er beschreibt. Die deskriptive Anordnung seiner Simulationstheorie installiert allenfalls eine Warnung und sensibilisiert für die Wirklichkeitsbedingungen, die unter dem wachsenden Einfluss der Medien zu erwarten sind.

Baudrillards Wirkung auf die ihm nachfolgende Medientheorie verdankt sich der Beobachtung, das Zeichen und Ökonomie miteinander im Bunde sind. Dieser Verbund setze ein umfassendes Zeichennetzwerk ins Leben. Dieses determiniere den (post-)modernen Konsumenten in seinen Handlungen und seiner Kommunikation.³⁴⁸ Mit der Dominanz medialer Zeichen, die durch die allgegenwärtige Konsumption einer aufs Spektakel ausgerichteten Mediengesellschaft objektiviert werde, falle Baudrillard zufolge die Realität zusammen. Die Zirkulation medialer Zeichen führe zu einer Aushöhlung der Referenz auf natürliche Objekte bzw. auf eine vorgängig gegebene Realität. Es werde ein simulierter Wirklichkeitszustand installiert, den Baudrillard als Hyperrealität auffasst: „Heute kippt das ganze System in die Unbestimmtheit, jegliche Realität wird von der Hyperrealität des Codes und der Simulation aufgesogen. Anstelle des alten Realitätsprinzips beherrscht uns von nun an ein Simulationsprinzip [...]. Es gibt keine Ideologie mehr, es gibt nur noch Simulakren.“³⁴⁹ Der Terminus Hyperrealität³⁵⁰ beschreibt bei Baudrillard einen Wirklichkeitsraum, der als holistisches Gebilde medial zirkulierender Abbilder herausgestellt wird. Dieser Raum weist keinerlei Referenz zu einer natürlich gewachsenen Umwelt auf. Es sei für Baudrillard deshalb unmöglich, den ‚wahren‘ Ursprung einer abgebildeten Sache innerhalb eines solchen künstlichen Medienuniversums zu identifizieren.

Die Simulationstheorie läuft auf einen zirkulären Prozess hinaus: Jede repräsentative Abbildung ist ab einem bestimmten Zeitpunkt im referenzlosen Simulationskreislauf gefangen. Ein Abbild eines Abbildes bilde keine Realität an sich ab, es verweise nach Baudrillard auf gar keine Realität mehr: „[E]s ist sein eigenes Simulakrum.“³⁵¹ Das Simulakrum bildet in Baudrillards Simulationstheorie die kleinste, bedeutungstragende Einheit. Das Simulakrum stellt eine Art Wiederholungseinheit dar, die eine nicht-identische Reproduktion zum Inhalt

³⁴⁶ Baudrillard, Jean (1976): *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1982, S. 20.

³⁴⁷ Vgl. Leschke 2003, S. 262ff. Ergänzend erklärt Wolfgang Welsch, dass es sich bei Baudrillards Medientheorie um eine „schwarze Variante der Postmoderne-Diagnose“ handle. Welsch 1990 S. 209.

³⁴⁸ Enttäuscht von der McLuhan'schen Medienlehre, entwirft Baudrillard eine nach hegelianisch-marxistischen Prinzipien aufgesetzte Theorie der Entfremdung des Arbeiters: „Denn die Arbeit ist keine Kraft mehr, sie ist Zeichen unter Zeichen geworden. Sie produziert und konsumiert sich wie alles Übrige. Sie lässt sich mit der Nicht-Arbeit, der Freizeit vertauschen [...]“. Baudrillard 1976, S. 23.

³⁴⁹ Baudrillard 1978, S. 8.

³⁵⁰ Baudrillards Simulationstheorem umfasst die Idee einer „Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d.h. eines Hyperrealen.“ Ebd., S. 7.

³⁵¹ Ebd., S. 15.

hat und die auf andere Wiederholungen verweist, die bereits „Verschiebungen und Verstellungen vorgenommen haben.“³⁵² Mit Rekurs auf Gérard Genettes Denkfigur des Palimpsestes³⁵³ spricht man bei der Simulation von einer Permanenz der Überlagerungen. Es zirkulieren allein die Abbilder von Abbildern, ohne dass ein eindeutiger Ursprung (das auratische Original im Sinne der Reproduktionslehre Walter Benjamins³⁵⁴) ausgemacht werden könne.³⁵⁵ Bei Baudrillard wird die Vorstellung der Totalillusion mittels der Medien formuliert, wonach die abbildenden Medien die Funktion der Weltwahrnehmung bestimmen. Unter diesen Bedingungen könne es zu keiner verlässlichen Unterscheidung von Realität und Simulation mehr kommen, wie Peter Weibel mit Rekurs auf Baudrillard betont:

„Der entscheidende Punkt ist nun, daß die technischen Medien [...] so eine künstliche Modellwelt darstellen, welche die reale Welt immer mehr (wie eine Gummihaut) überzieht. Baudrillard hat diesen Zustand der postmodernen Welt mit der Überdeckung des Landes (der Realität) mit der Landkarte [...] verglichen und daraus die ‚Agonie des Realen‘, die Ununterscheidbarkeit zwischen Simulation und Realität abgeleitet.“³⁵⁶

Baudrillards Medienwirklichkeitsthese hat unmittelbaren Einfluss auf die ihn folgende Erkenntnistheorie genommen. Die Annahme von der Totalität der Medien und deren Einflussnahmen auf die Wirklichkeit bewirkten, dass die Epistemologie zur Wissenschaft davon werde, „wie Medien die Realität der Dinge, die wir wissen, konstruieren.“³⁵⁷ Der Einfluss von Baudrillards Simulationstheorie reicht bis in die Gegenwart. So findet man die differenzlogische Prämisse der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose, die die vollständige Einebnung der Differenz Fakt/Fiktion behauptet, in ähnlicher Form schon bei ihm: „Dagegen stellt die Simulation die Differenz zwischen ‚Wahrem‘ und ‚Falschem‘, ‚Realem‘ und ‚Imaginären‘ immer wieder in Frage.“³⁵⁸ Bis zur medienkulturhistorischen Verwirklichung der Simulation würde die Wirklichkeit von einem Realitäts-/Abbildungs-Verhältnis dominiert. Die „souveräne Differenz“³⁵⁹ sei unter den Bedingungen der Simulation nicht mehr zu halten, weil das Imaginäre der Repräsentation in der Simulation selbst verschwinde.³⁶⁰ Baudrillard kann kein vernünftiges Kriterium angeben, mit dem die beiden Sphären voneinander unterschieden werden können. Die Realität tendiere zu einem holistischen bzw. selbstbezüglichen Zeichensystem, das einer rein arbiträren Logik folge: „Mit der Simulation verschwindet die gesamte Metaphysik. Es gibt keinen Spiegel des Seins und der Erscheinungen, des Realen und seines Begriffes mehr.“³⁶¹ Damit ist erstmals die für die Medientheorie der 1980er und 1990er Jahre konstitutive *Derealisierungsthese* formuliert. Diese zeich-

³⁵² Welsch, Wolfgang 1990b, S. 211.

³⁵³ Vgl. hierzu: Genette, Gérard (1982): Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Frankfurt 1993.

³⁵⁴ Vgl. Benjamin 1936, S. 18ff.

³⁵⁵ Am Beispiel der territorialen Karte macht Baudrillard deutlich, dass die natürliche Umgebung nicht mehr der abstrakt-abstrahierenden Karte vorgelagert sei, sondern umgekehrt die Karte dem Territorium zugrunde liege. Es komme zu einem ‚Referenztausch‘ von Originalität und Faksimile. Vgl. Baudrillard 1978, S. 7ff.

³⁵⁶ Weibel, Peter: Virtuelle Realität: Der Endo-Zugang zur Elektronik. In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. München 1993, S. 34.

³⁵⁷ Kerckhove 1998, S. 194.

³⁵⁸ Baudrillard 1978, S. 10.

³⁵⁹ Ebd., S. 8.

³⁶⁰ Vgl. ebd.

³⁶¹ Ebd.

net sich über die „Liquidierung aller Referentiale“³⁶² und der Ersetzung von Zeichen durch Zeichen ohne verfolgbaren Ursprung aus. Diese Zeichen sind von und durch die Massenmedien geprägt und werden durch sie auch verbreitet. Ein Entkommen aus dieser Sphäre ist für Baudrillard nicht zu erwarten: „Es geht nicht mehr um die Imitation, um die Verdoppelung oder um die Parodie. Es geht um die Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen [...], um die Dissuasion realer Prozesse durch ihre operative Verdoppelung, eine programmatische, fehlerlose Signalmaschinerie [...].“³⁶³

Die Annahme des hyperrealen Simulationsraumes kennzeichnet Baudrillard als den ersten Theoretiker, der auf erkenntnistheoretischer Ebene eine dezidiert *panmediale Position* einnimmt. Analog zum Panfiktionalismus kann man den Panmedialismus als eine theoretische Position definieren, die alle Gegenstände dem Medialen unterordnet. Die Medientheorie nach Baudrillard hält eine ganze Reihe an Beispielen für eine panmediale Auffassung bereit. Danach erweitere ein Radio beispielsweise das Hörvermögen, eine Brille die Sehfähigkeit, das Rad die Fortbewegung etc.³⁶⁴ Niklas Luhmann zählt zu den symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien außerdem die Macht, die Liebe und das Geld.³⁶⁵ Schließlich erweitert Martin Seel den Medienbegriff in der wohl umfassendsten Weise, indem er Medien zur Voraussetzung von allem Wahrnehmbaren erklärt: „Es ‚gibt‘ Medien nur zusammen mit dem, was wir durch sie zur Kenntnis oder in Aussicht nehmen können [...]. Ohne Licht hätten wir nichts zu sehen, ohne Sprache hätten wir nichts zu sagen. Medien, mit einem Wort, sind Elemente, ohne die es das in einem Medium Artikulierte nicht gibt.“³⁶⁶ Der Panmedialismus kehrt die panfiktionale These, wonach alle Medien und Künste Fiktionen seien, einfach um. Aus einer panmedialen Perspektive müsste es heißen: *Alle fiktiven Darstellungen sind Medien*. Wie der Panfiktionalismus, kann auch der Panmedialismus epistemologisch gewendet werden. Dabei werden Medien zu *dem* bestimmenden Beschreibungsprinzip des Wirklichen heraufgestuft. Wirklichkeit tendiert damit zur Medienwirklichkeit. Hier ist ein Gedanke formuliert, der bei fast allen der unten ausgeführten Positionen auftritt. Dabei sollte erwähnt werden, dass der Panmedialismus an den gleichen logischen Problemen wie der Panfiktionalismus krankt. Denn wenn alles zum Medium erklärt wird, verliert auch der Medienbegriff jede Bedeutung. Die Einebnung der Differenz Medien/Realität führt die Medientheorie respektive die Medienepistemologie in logische Schwierigkeiten, die allenfalls mithilfe eines vernünftig aufgestellten, wissenschaftstheoretischen Reflexionsprogramms aufgefangen werden können.³⁶⁷

³⁶² Ebd., S. 9.

³⁶³ Ebd.

³⁶⁴ Vgl. McLuhan 1964.

³⁶⁵ Vgl. Luhmann, Niklas: Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt 1998, S. 316ff.

³⁶⁶ Vgl. Seel 1998, S. 245 – 246.

³⁶⁷ Um diesen Vorwürfen entgegenzuwirken, wird in dieser Studie eine Verortung innerhalb des wissenschaftstheoretischen Programms der regionalen Epistemologie vorgenommen. Vgl. Kap. 3.3.1.

3.2.1.1 Postfaktisches Simulieren: Zur Aktualität von Baudrillards Simulationstheorie

Als ‚medientheoretischer Evergreen‘ lässt Baudrillards Simulationstheorie nahezu unbegrenzte Einsatz- und Deutungsmöglichkeiten zu. Seine medienepistemologischen Vorstellungen werden immer wieder auf gegenwartsbezogene Wirklichkeitszustände bezogen. Der Medienwissenschaftler Brett Nicholls wendet die Simulationstheorie auf die amerikanische Lebenswirklichkeit unter Donald Trump an, die er als eine postfaktische begreift.³⁶⁸ Mithilfe der Position Baudrillards will Nicholls den komplexen Bedeutungszusammenhang von postfaktischer Politik (Trumpismus) und einem mediengeprägten Wirklichkeitsempfinden nachvollziehen. Am Beginn von Nicholls Text steht eine erkenntniskritische Urszene. Danach führe die USA einen erbitterten Kampf zwischen objektiver Realität und illusionistischen Tendenzen, der dazu führe, dass sich die Realität immer weiter auflöse.³⁶⁹ Donald Trumps Setzungen alternativer Fakten (‚alt-facts‘) werden von Nicholls als Hauptursache eines aus den Fugen geratenen Realitätsgefüge ausgemacht. Ironischerweise mangle es der Realität dabei nicht an zu wenig Wirklichkeit, sondern im Gegenteil, an zu viel davon. In Trumps Amerika fände eine Überproduktion von Realität statt (‚overproduction of a surplus reality‘³⁷⁰), weshalb die ‚postfaktische Realität‘ eine außer Kontrolle geratene Absurdität darstelle.³⁷¹

Um den diagnostizierten postfaktischen Wirklichkeitszustand epistemologisch zu beschreiben, bringt Nicholls Baudrillards integrales Realitätskonzept zur Anwendung. Unter integrale Realität versteht Baudrillard ein auf die Welt abzielendes, grenzenlos operierendes Projekt, bei dem die Realität transparent werden würde.³⁷² Baudrillard geht davon aus, dass die Welt als objektive Realitätsvorstellung zum Verschwinden gebracht wird. Dabei behauptet er, dass man Realität und Fiktion nicht trennscharf voneinander unterschieden könne: „Die Realität existiert weiter – es ist ihr Prinzip, das tot ist. [...] Es ist das Zuviel an Realität, welches bewirkt, daß man nicht mehr daran glaubt. [...]“³⁷³ Simulieren meint etwas fingieren, d.h. etwas zu haben, über das man normalerweise nicht verfügt.³⁷⁴ Hinter dieser Vorstellung steht die Annahme, dass der integralen Realität durch die medialen Operationen ein ‚Mehr‘ an Erfahrung hinzugefügt werden könne. Diese hyperrealisierte Mehrproduktion könne Nicholls zufolge vor allem in den USA unter der Präsidentschaft Donald Trumps beobachtet werden: „[T]he problem of Trumpism and post-truth is not that reality is diminishing, it is that there is too much.“³⁷⁵ An dieser Stelle wird deutlich, wie nahe sich der akademisch geführte Diskurs des Postfaktischen und derjenige der internationalen Kultur-

³⁶⁸ Nicholls Text stellt den Versuch dar, das Phänomen des Postfaktischen medienwissenschaftlich zu ergründen. Vgl.: Nicholls, Brett: Baudrillard in a ‘Post-Truth’ World. Groundwork for a Critique of the Rise of Trump. In: *Medianz*, Vol. 16, No. 2 (2016), S. 6 – 30.

³⁶⁹ Ebd., S. 7ff.

³⁷⁰ Ebd., S. 7.

³⁷¹ Vgl. ebd.

³⁷² Die Idee der integralen Realität treibt die Baudrillard’sche Vorstellung der Simulation auf die höchste Stufe: „If in simulation the referent – reality – is a compulsively produced effect or sign, in integral reality the illusion of reference disappears altogether and the sign itself becomes the referent.“ Ebd., S. 24.

³⁷³ Zitiert nach: Strehle, Samuel: Zur Aktualität von Jean Baudrillard. Einleitung in sein Werk. Wiesbaden 2012, S. 110.

³⁷⁴ Vgl. Baudrillard 1978, 10.

³⁷⁵ Nicholls 2016, S. 7.

kritik stehen. In beiden Fällen wird eine realitätsbezogene Überproduktion angenommen, die auf mediale Inszenierungsweisen zurückgeführt wird. Das überzogene und affektbasierte Spiel mit medialen Selbstdarstellungsformen im Politischen grabe sich so tief in die Wirklichkeit ein, dass von einer grotesk-überzeichneten Cartoonwirklichkeit ausgegangen werden müsse.³⁷⁶

In Übereinstimmung mit den epistemologischen Annahmen des Diskurses, stellt Nicholls die Bedeutung der Gefühle, der Effekte und des Spektakels in Bezug auf eine postfaktische Behauptungslogik heraus.³⁷⁷ Diese entstammen breitenwirksamen Reality- und Scripted Reality TV-Formaten, die von Nicholls als Prototypen eines postfaktischen Medienbewusstseins ausgemacht werden. Über die Einwirkung massenattraktiver Inszenierungsweisen konnte ein mediengeprägtes Wirklichkeitsbewusstsein entstehen, dass von Trump und dessen populistischer Gefolgschaft abgegriffen werde. In einer künstlich transformierten Scheinwirklichkeit finde deshalb nun auch derjenige Gehör, der das Spiel der Medien und dessen Inszenierungsweisen am besten beherrsche. Trump verfüge über das entsprechende Medienwissen, um den politischen Diskurs zu korrumpieren. Er nutze seine Medienerfahrung aus seiner Zeit als TV-Produzent und Host der Reality TV-Serie *THE APPRENTICE*, um die darin eingesetzten Affektformen einzusetzen. In seiner Politik bediene er sich mediengeprägter Referenzen, die er als eine authentische ausgibt. Die US-amerikanische Wirklichkeit werde so in eine Reality TV-Show verwandelt: „Both Trump and his detractors make precisely this claim. Both claim they are the real America.“³⁷⁸ Die Zustandsbeschreibung der USA fällt Nicholls zufolge ernüchternd aus, da das von Trump etablierte mediale Zeichensystem vollständig in die Wirklichkeit integriert sei: „Today there is no doubt at all that the objective and discoverable world exists outside systems of representations.“³⁷⁹

Trump greife auf das Formrepertoire des Reality TV zurück, um einen mediengeprägten Politstil durchzusetzen. Mit Baudrillards Medienepistemologie könne der rhetorische Nährboden Trumps ausreichend beschrieben werden. Dazu gehen der Diskurs des Postfaktischen wie auch Nicholls davon aus, dass dem Realitätsbegriff ein von Medien geprägtes Wirklichkeitsbewusstsein zugrunde liege. Mit der langfristigen Durchdringung der Medien in den Alltag konnten bestimmte medienkulturelle Codes entstehen, die Trump einfach abrufe. Hierbei handelt es sich um eine dezidiert medienepistemologische Vorstellung.³⁸⁰ Der heutige Mensch ist geprägt von den in den Medien vermittelten Darstellungen, die er schließlich qua Konsumtion in sein Verhalten übernimmt. Beispielhaft kann man die medial gefilterte Kriegserfahrung nennen, die keine objektive Darstellung des Krieges erwarten lässt.³⁸¹ Die Vorstellung von Krieg resultiert heute, wie auch in der Vergangen-

³⁷⁶ Vgl. hierzu u.a. Kap. 2.2.4.2.8.

³⁷⁷ Ebd.

³⁷⁸ Ebd., S. 9. Zur Positionierung Trumps als ‚Reality-TV-Präsident‘ vgl. weiterführend: Kavka 2018.

³⁷⁹ Nicholls 2016, S. 14.

³⁸⁰ Zur Vertiefung dieses Gedankens vgl. weiterführend Kap. 3.3.2.3.

³⁸¹ Die Medienwissenschaften zweifeln schon seit McLuhan und dessen berühmter Medienthese ‚The Medium is the Message‘ an der neutralen Übermittlungsfähigkeit von Medien. Die These kann dahingehend gedeutet werden, dass ein zu vermittelnder Inhalt nie frei von der Form des Mediums ist, durch das es vermittelt wird.

heit³⁸², aus den Bildern und Tönen, die die Medien davon produzieren. Die verschiedenen Erlebniswerte, die üblicherweise dem begrifflichen Erfahrungsfeld ‚Krieg‘ zugeschrieben werden (Blut, Gewalt, Leid etc.), werden von den je spezifischen Darstellungsweisen der Medien überschrieben. Diesen Vorgang kann man anhand moderner Kriegsdarstellungen im Kriegsfilm, im Videospiel und in Kriegsberichterstattungen bestens nachvollziehen. Erfahrungswerte des Krieges, wozu u.a. das Leiden betroffener Personen, blutige Kriegshandlungen etc. gehören, verschwinden bisweilen³⁸³ hinter undurchsichtigen Pixelanordnungen, deren Darstellungen der Fantasie des Betrachters überlassen werden. Der Rezipient baut über medienästhetische Strategien eine Distanz zu den dargebotenen Inhalten auf, da die Darstellungen über ein nur geringes Maß an Informationen verfügen. Wenn Baudrillard also meint, der Golfkrieg hätte nicht wirklich stattgefunden, dann meint er damit, dass der Mensch lediglich einer von den Medien konstruierten Vorstellung dieses Krieges aufgesetzt sei. Das postfaktische Wirklichkeitsbild ist von diesen Vorstellungen medialer Überlagerungen geprägt. Die über Jahrzehnte laufende Mediensozialisation hat zu bewusstseinsmäßigen Transformationen geführt, die ein Denken außerhalb medial geprägter Bilder kategorisch ausschließt: „The crucial point is that in the hyperreal situation the referential outside, that objective representation both posits and aims to mirror, is folded back into representation itself. Representation no longer mirrors the real.“³⁸⁴

Wenn die für die medieninduzierte Kriegserfahrung angenommene Abbildungskonvention auf die Erfahrung einer mediengeprägten Gesamtwirklichkeit ausgedehnt wird, wird auch klar, worin das Problem eines postfaktischen Wirklichkeitsprogramms, wie es Nicholls beschreibt, besteht. Wirklichkeit wird von ihm als eine von Medien überformte Illusionsunternehmung interpretiert. In einem tautologischen Sinn ist es dann unnötig, eine objektive Wirklichkeit zu erwarten. Es wird ein Möglichkeitsraum angenommen, in dem die künstliche Referenz (das mediale Zeichen oder das Simulakrum) die Realität vollständig okkupiere. Die Kunstfigur ‚Donald Trump‘ ist von der natürlichen Person dann nicht mehr zu trennen. Diese wirklichkeitsbezogene Vorstellung ist bereits von Baudrillard beschrieben worden und wird für die moralische Verdammung eines postfaktischen Wirklichkeitszustandes einfach wiederverwendet. Der postfaktische Wirklichkeitsentwurf, den Trumps Politik ausbilde, wird im Sinne der Baudrillard’schen Simulationsvorstellung als „Fake experience“³⁸⁵ gewertet, in der die medienindoktrinierte Wirklichkeit längst zur wirklichkeitsbezogenen Norm tendiert ist. Das Spiel um das Entreißen jener falschen Maske kommt zu einem Ende. Hinter den scheinbar entlarvten Zeichen des Medialen verstecken sich nur weitere Zeichen, mit denen die Wirklichkeit zum infiniten Verweisspiel medialer Referenzen tendiert: „There is nothing, no true self, behind the Trump mask. His pronouncements do not refer to a referent, they are the thing itself.“³⁸⁶

³⁸² Vgl. Stiglegger, Marcus: Der Holocaust im amerikanischen Fernsehen. Vom Hyperrealismus zum historischen Simulakrum. In: Stiglegger, Marcus (Hg.): *Auschwitz-TV. Reflexionen des Holocaust in Fernsehserien*. Wiesbaden 2005, S. 74ff. sowie weiterführend die Ausführungen in Kap. 5.3.1.1.1.

³⁸³ Nicholls betont: „In these images human beings are ontologically simplified by the simulations of the military machine.“ Nicholls 2016, S. 17.

³⁸⁴ Ebd., S. 19.

³⁸⁵ Ebd., S. 21.

³⁸⁶ Ebd., S. 24.

Eine aufgeklärte Medientheorie ist auf ein solches dramatisierendes Vorgehen nicht angewiesen. Sie ist sich darüber im Klaren, dass es nicht mehr darum gehen kann, Wirklichkeit vor den Einflussnahmen der Medien zu retten. Eine wirklich aufgeklärte, d.h. nomadisierte Medienepistemologie versteht Trump nicht als Ursache, sondern als Symptom eines nicht mehr zu korrigierenden Medienwirklichkeitszustandes. Ein ‚Erretten‘ von medialen Wirklichkeitseinflussnahmen, wie sie der Diskurs des Postfaktischen in Form der verschiedenen Lösungsansätze anbietet, macht daher wenig Sinn. Realität ist schon immer unter Beschuss gewesen. Eine von allen Einflüssen bereinigte Vorstellung eines ‚wirklich Wirklichen‘ ist daher allenfalls eine metaphysische Fiktion. Worin besteht das Bedrohungsszenario einer postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose dann aber eigentlich? Aus den Reihen des Diskurses heißt es, dass der Skandal des Postfaktischen darin liege, dass die Politik und mit ihr das Wirkliche in einen gefährlichen Illusionszustand geraten sei. Die Differenz Fakt/Fiktion ist in beiden Fällen aufgehoben.³⁸⁷ Das Verschränken von fiktionalen und faktualen Anteilen führe zum Wirklichkeitsverlust, da die Fiktion, der Fake oder die Behauptung anstelle faktengestützter Tatsachen trete. Es kommt zu einer Verschärfung des Tons in Bezug auf die in der Postmoderne entwickelten Vorstellung der differenzlogischen Einebnung der Binärordnung Fakt/Fiktion. Diese ist logisch unzulässig wie panikerzeugend, denn der Ausruf eines postfaktischen Wirklichkeitszeitalters wird begleitet von existentiellen Ängsten. Die Furcht vor dem Ausschluss von Meinungen und dem verschwindenden wirklich gelebter Alternativität sind ständige Begleiter der Debatte. Es tritt die Sorge zutage, dass man sich nicht mehr sicher positionieren könne. Vor allem in den Akademien herrscht ein Tatendrang vor, der die Beseitigung der epistemologischen Überbleibsel der Postmoderne anstrebt. Es wird längst am Projekt einer *Post-Postmoderne* gearbeitet. Dabei wird nach erkenntnistheoretisch brauchbareren Konzepten und Beschreibungsmodellen gesucht, die die medienwirklichkeitskonstitutiven Wirklichkeitszustände produktiv in ihr Programm aufnehmen. Das postfaktische Wirklichkeitsmodell als auch Baudrillards simulationstheoretische Vorstellungen wirken demgegenüber antiquiert. Wirklichkeitsbezogene Setzungen, die theoretisch einsilbige Schlüsse aus den gegebenen Realitätszuständen ziehen, vermögen aufgeklärten, und d.h. nomadisierten epistemologischen Auffassungen nicht mehr zu genügen.

3.2.2 Medienepistemologie und Medienmanipulationen

Die erkenntniskritische Vorstellung der postfaktischen Wirklichkeitsdiagnose wird in Bezug auf Fakes, Manipulationen und Lügen verhandelt. In Begriffen wie ‚Fake-News‘, ‚alternative Fakten‘ oder ‚Deep-Fakes‘ treten diese Zusammenhänge deutlich hervor. Wirklichkeit wird einem omnipräsenten Fake- und Manipulationsvorwurf unterstellt. Der Medienwissenschaftler Brett Nicholls spricht in Bezug auf das postfaktische Wirklichkeitszeitalter von einer ‚Fake Experience‘³⁸⁸ und weist in diesem Zusammenhang auf die wirklichkeitstransformierenden Kräfte massenmedialer Inszenierungsformen hin, die den Alltag infiltriert

³⁸⁷ Nicholls argumentiert: „How is it possible that reality can be under siege? The obvious answer to this is that reality has been denied. This is why post-truth and Trumpism are scandalous. Trump’s disregard for facts has produced a politics that is caught up in a dangerous illusion [...]“ Nicholls 2016, S. 26.

³⁸⁸ Nicholls 2016, S. 21.

hätten. Die Medientheorie in Form der Medienepistemologie arbeitet am Zusammenhang von Medienwirklichkeit und Manipulation. Die Fähigkeit zu manipulieren wird dort teilweise sogar zur bestimmenden Wesenheit des Medialen selbst bestimmt. Dabei ist der Vorwurf, dass Medien manipulieren, keine genuine Erfindung der Medientheorie, sondern geht auf Beobachtungen technologischer Vorgänge zurück, die bereits in der Antike und im Altertum nachgewiesen werden können. Die Darstellung des Körpers in der Kunst der griechischen Antike beispielsweise stellt einen manipulierten, wenn auch idealisierten Eingriff in ein bestehendes Material dar. Auch die mittelalterlichen Manuskripte, die von Genette bezeichneten Palimpseste, die von Priestern und Gelehrten nach je eigenem Dafürhalten umgeschrieben worden sind³⁸⁹, kann man als historische Belege einer medialen Manipulationspraxis begreifen. Medien standen also schon immer im Verdacht über das, was sie vermitteln, zu täuschen. Die postfaktischen Wirklichkeitsbehauptungen verschärfen die Situation. Unter dem Eindruck von Fake-News-Vorwürfen, alternativen Fakten und Desinformationsflüssen, die über die Medien verbreitet würden, wird die Frage nach der Funktion von medieninduzierten Manipulationen mit besonderem Nachdruck gestellt. Eine repräsentative Studie der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz belegt das gesellschaftliche Misstrauen in die Medien, das seit dem Start der Erhebung der Studie (2009) kontinuierlich gewachsen sei.³⁹⁰ Auch die Ergebnisse der oben durchgeführten Diskursanalyse belegen, dass Wirklichkeit innerhalb postfaktischer Deutungszusammenhänge mithin zur Manipulationswirklichkeit tendiere. Daraus resultiert das Problem, dass keiner objektivitätsverbürgenden Instanz mehr getraut werden könne.

Die Differenz von Original und Fälschung bzw. Fakt und Fiktion wird in einer postfaktischen Ära für durchlässig erklärt. Der Fake wird zum omnipräsenten Gegenstand in der medialen Berichterstattung. Die traditionelle Medientheorie sieht den Menschen durch die umfassenden Umstrukturierungen der gesellschaftlichen Wirklichkeit durch die Medien als Spielball einer „entfesselten Techno- oder Mediokratie“³⁹¹ und damit in Abhängigkeit zu den manipulativen Kräften des Medienapparats gesetzt. Da die Wissens-, Fakten- und Informationsproduktion immer stärker vom Mediensystem abhängt und dieses keiner zentralisierten Steuerung unterstellt ist, kann heute potentiell jeder zum Medienproduzenten werden. Damit ist aber auch der Manipulationsbegriff neu zu bewerten: Denn wenn mithin Jedermann in die Lage gesetzt ist, medieninduzierte Manipulationen und Fakes in die Welt zu setzen³⁹², reichen einseitige Dämonisierungen nicht mehr aus. Manipulationen sind zu einem nicht mehr wegzudiskutierenden Teil einer umfassend von Medien geprägten Wirklichkeit geworden. Entsprechend müssen epistemologische Konzepte das medienbezogene Manipulationsmoment produktiv verarbeiten.

³⁸⁹ Vgl. hierzu: Genette 1982.

³⁹⁰ Vgl. hierzu: <https://medienvorvertrauen.uni-mainz.de/> (zuletzt geprüft am 14.03.2019).

³⁹¹ Fabek, Hans von: Jenseits der Geschichte. Zur Dialektik der Posthistoire. München 2007, S. 7.

³⁹² Die technischen Hürden, ein Video zu produzieren, sind heutzutage so weit gesunken, dass Jedermann zum Produzenten und Verteiler audiovisueller Inhalte werden kann. Außerdem ist gegenwärtig jeder in der Lage, eine eigene Website zu erstellen und darüber Informationen zu übermitteln, die nicht der Wahrheit entsprechen müssen. Die Medienwissenschaften haben für diesen neuen Hybridtypus des Rezipienten den Begriff des Prosumenten ins Feld geführt. Vgl. hierzu: Abresch, Sebastian (Hg. u.a.): Prosumenten-Kulturen. Siegen 2009.

Das vorliegende Kapitel versammelt zentrale Positionen der Medientheorie, die im Zusammenhang mit dem Manipulationsbegriff stehen. Es sucht nach deren Anschlussfähigkeit für das weiter unten ausgearbeitete, kompositionelle Medienkulturwirklichkeitsmodell. Insbesondere die Medienwirklichkeitsthese des Postfaktischen basiert auf Vorstellung einer manipulierten Wirklichkeit. Die medientheoretischen Positionen gehen dabei ganz unterschiedlich mit dem Begriff um. Neben den normativ geprägten Konzepten Hans Magnus Enzensbergers und Norbert Bolz³⁹³, existiert mit dem nomadisierten Medienwirklichkeitsmodell Rudolf Mareschs auch ein deskriptives Medienmanipulationskonzept, das Manipulation nicht per se abwertet, sondern produktiv verarbeitet.

3.2.2.1 Hans Magnus Enzensberger: Medienmanipulation als politisches Produktionsmittel

„Ein unmanipuliertes Schreiben, Filmen und Senden gibt es nicht. Die Frage ist daher nicht, ob die Medien manipuliert werden oder nicht, sondern wer sie manipuliert.“
(Hans Magnus Enzensberger 1970³⁹³)

Bei Hans Magnus Enzensberger wird der Verdacht, dass Medien manipulieren, erstmals systematisch in den Blick genommen. Enzensberger versucht über den Manipulationsbegriff eine Wesensbestimmung der Medien vorzunehmen. Seine ‚Baukastentheorie der Medien‘ ist dabei nicht als Medienontologie konzipiert, sondern fordert eine nach marxistisch-sozialistischen Maßstäben konzipierte Theorie der Medien. Diese wird von ihm jedoch allenfalls in Ansätzen vorgelegt und später in Teilen sogar relativiert.³⁹⁴ Manipulation als inhärentes Strukturelement des Medialen wird für Enzensberger immer dann aktiv, wenn Medienprodukte verarbeitet werden. Nach seiner Vorstellung determiniert die Manipulation den Medienbegriff. Unter Manipulieren versteht Enzensberger das zielbewusste technische Eingreifen in ein gegebenes Material³⁹⁵. Manipulation bilde das konstitutive Wesensmerkmal des Medialen aus: „Jeder Gebrauch der Medien setzt [...] Manipulation voraus.“³⁹⁶ Enzensbergers Definition des Begriffs bleibt bewusst offen. Mit ihm ist potentiell jede Veränderung an einem (Medien-)Produkt gemeint und das ohne „jeglichen moralisierenden Beigeschmack.“³⁹⁷

Ein jenseits der Manipulation im Umgang mit Medien wird von Enzensberger für unmöglich gehalten. Medienwirklichkeit mit Enzensberger zu konzipieren bedeutet, Wirklichkeit als ein durch Manipulationen geprägtes Formen zu begreifen. Somit wäre kein medial vermitteltes Wissen abgesichert. Alles kann, ja müsse dem Verdacht anheimfallen, ‚gefaked‘ zu sein. Aber so weit geht Enzensberger in seiner Theorie nicht, weil er nicht wirklich an einer dezidierten Medienepistemologie interessiert ist. In seiner Arbeit weist er allenfalls auf das

³⁹³ Enzensberger 1970, S. 106.

³⁹⁴ Vgl. ebd., S. 97. Zur Selbstkritik vgl. Enzensberger 2000.

³⁹⁵ Vgl. Enzensberger 1970, S. 106.

³⁹⁶, Vgl. ebd.

³⁹⁷ Leschke 2003, S. 195. Für Enzensberger sind alle technischen Verfahren im Umgang mit Medien als Eingriffe in das Material (Aufnahme, Schnitt, Synchronisation etc.) und damit als Manipulationen im weitesten Sinne zu verstehen. Vgl. Enzensberger 1970, S. 106ff.

politisch revolutionäre Potential von Medien hin. Er versucht ein Bewusstsein für demokratische Kräfte zu schaffen. Es sollen die Potentiale der Medien erkannt und verstanden werden. Als elementarer Bestandteil der bestehenden Produktionskräfte seien Medien Teil der ökonomischen Struktur einer Gesellschaft, d.h. sie sind an Macht gekoppelt und treiben dessen historische Dynamik an. Sie sind, wie Rainer Leschke mit Blick auf Enzensberger theoretischen Entwurf erklärt, das „ideale Objekt revolutionärer Gelüste.“³⁹⁸ Als entscheidende Produktionsmittel können sie dazu beitragen, Gesellschaft und Wirklichkeit dem jeweiligen politischen Standpunkt anzupassen. Dadurch erhält die Manipulationsfunktion der Medien ihren normativen Gehalt: „Schneiden, Montieren, Mischen, daß sind Techniken der bewußten Manipulation, ohne die der Umgang mit den neuen Medien überhaupt nicht gedacht werden kann.“³⁹⁹

Da Medien nicht anders können als zu manipulieren (eine Medienproduktion ohne eingreifenden Produzenten kann es nicht geben), muss Enzensberger die Perspektive verlagern. Es könne nicht mehr darum gehen zu fragen, ob Medien manipulieren, sondern es müsste gefragt werden, *wer* sie manipuliert.⁴⁰⁰ Hier trifft Enzensberger, ganz dem politischen Zeitgeist seiner Generation behaftet, eine normative Aussage: Medienmanipulationen stünden im Dienst der Bewusstseinsindustrie⁴⁰¹, die die Wirklichkeit zum Negativen beeinflussen wollen. In Enzensberger Vorstellung einer Bewusstseinsindustrie nimmt die sozialistische Denkfigur des ‚freien‘ und zeitgleich ‚dämonischen‘ Medienmachers die Funktion des nach kapitalistischen Prinzipien handelnden Manipulators ein, der die Uniformierung des Publikums im Blick habe. Insbesondere im Manipulationsvorwurf der Neuen Linken, die Enzensberger quasi voraussetzungslos in seine Theorie übernimmt, findet man massive Kritik an der kapitalistischen Verwertungskultur, die eine Manipulation der Massen anstrebe. Mit ihr solle die bürgerliche Kultur inklusive deren Privilegien untergraben werden.⁴⁰²

Zweitens, und hier enthält Enzensberger medientheoretische Vorstellung einen durchaus reaktionären Touch⁴⁰³, weist er darauf hin, dass Medien als „sozialisiert[e] Produktionsmittel“ in die Lage gesetzt werden können, die entmündigten Massen zu mobilisieren. In den Händen aufgeklärter Massen könnten Medien einen gesellschaftlichen Wandel herbeiführen. Enzensberger wendet ein, dass Medien jederzeit von der Konsumptions- auf die Produktionsseite wechseln können, was bedeutet, dass jeder Gesellschaftsteilnehmer prinzipiell in die Lage versetzt sei, zum Medienproduzenten zu werden. Diese Aussage ist gerade mit Blick auf die Potentiale, die das Internet und Distributionsmedien wie YouTube anbieten, hochaktuell, kann aber auch kritisch bewertet werden, wie Enzensberger mit Blick auf die

³⁹⁸ Leschke 2003, S. 194.

³⁹⁹ Enzensberger 1970, S. 130.

⁴⁰⁰ Ebd., S. 106ff. Rudolf Maresch entschärft mit seiner nomadisierten Medienmanipulationsthese die normativ geführte Debatte Enzensbergers, indem er von der *Wer-* auf die *Wie-*Frage des Manipulierens umstellt.

⁴⁰¹ Enzensbergers Bewusstseinsindustrie entspricht im weitesten Sinne den Vorstellungen Adornos und Horkheimers zur Kulturindustrie. Vgl.: Adorno, Theodor W.: *Résumé über Kulturindustrie*. In: Pias, Claus (Hg. u.a.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart. 4. Auflage 2002, S. 202 - 208.

⁴⁰² So sei von Manipulation bei der Neuen Linken zumeist „mit dem Unterton einer Wehklage die Rede [...]“. Vgl. Enzensberger 1970., S. 103ff.

⁴⁰³ Für Enzensberger steht fest, dass unter den intellektuellen Marxisten allenfalls Walter Benjamin und Bertold Brecht das links-revolutionäre Potential der Medien verstanden hätten. Der Rest habe allein die „bürgerlich-kapitalistische Rückseite, nicht ihre sozialistischen Möglichkeiten wahrgenommen.“ Ebd., S. 119.

tatsächliche Verwirklichung des Netzes retrospektiv feststellt.⁴⁰⁴ Die Vorstellung eines postfaktischen Zeitalters basiert zu weiten Teilen auf der Vorstellung einer fragmentierten Medienproduktionskultur, die die Teilhabe aller Personen als Prosumenten zur Voraussetzung hat. Alternative Medienkanäle wie Breitbart oder das Fernsehnetzwerk RT bilden heute für viele Rezipienten erste Anlaufstellen zur Beschaffung von Informationen.⁴⁰⁵

Zur Verbildlichung der exkludierenden Struktur von *alternativen Informationsnetzwerken* kann die aus postmodernen Denkkonzeptionen bekannte Form des Möbiusbandes herangezogen werden. Das Möbiusband bildet durch seine nicht orientierbare Figur, bei der nicht eindeutig zwischen unten und oben oder zwischen innen und außen unterschieden werden kann, ein in sich geschlossenes und auf sich selbst referierendes System aus. Diese Form kann auch auf die logische Anordnung alternativer Informations- und Mediennetzwerke angewandt werden (Vgl. Abb. 4). Die geschlossene Form von Informationsnetzwerken verunmöglicht das Einschleusen alternativer Informationen. Als autopoietisches System wird es stets mit Informationen gefüttert, die seinem eigenen abgesteckten Werteschema entspricht, d.h. die bereits innerhalb des Systems zirkulieren. Informationsnetzwerke fallen zwar taub aus, sind aber niemals stumm. Sie sind nach innen hin also geschlossen, aber externen Informationen gegenüber nicht aufnahmefähig. Sie tragen ihre eigenproduzierten Informationen in aller Vehemenz nach außen.⁴⁰⁶ Damit demonstrieren sie vor allem moralische Überlegenheit, da sie sich im Besitz der absoluten Wahrheit wähnen (zu der eben auch selbstproduzierte ‚alternative Fakten‘ gehören). Diese moralische Überlegenheit wird immer dann deutlich, wenn einzelne Netzwerke den anderen vorwerfen, Desinformationen zu verbreiten, d.h. mithin zu manipulieren. Zwischen den einzelnen Informationsnetzwerken findet kein Informationsaustausch statt.⁴⁰⁷ Die exkludierenden Objektivationsvorgänge münden in ein immenses Konfliktpotential, da jede Seite davon überzeugt ist, im Besitz objektiv gültiger Wahrheiten zu sein.⁴⁰⁸

⁴⁰⁴ Mit Blick auf das gegenwärtige Erscheinungsbild des Internets, dem Enzensberger Anfang der 2000er Jahre unterstellt, ein „Eldorado für Kriminelle, Intriganten, Hochstapler, Terroristen, Triebtäter, Neonazis und Verrückte“ zu sein, und in der „alle Sekten und alle Kulturen ihr gemütliches Auskommen“ fänden (Enzensberger 2000, S. 96), stellt er retrospektiv eine gewisse Nüchternheit gegenüber seinen zuvor geäußerten Vorstellungen fest. In seiner ‚Baukastentheorie‘ vertritt Enzensberger noch eine den ‚digitalen Evangelisten‘ nahestehende Position, indem er dem „imaginären Netz der Zukunft“ (ebd., S. 95) utopische und emanzipatorische Potentiale bescheinigt.

⁴⁰⁵ Alternative Informationsnetzwerke sorgen für exkludierende Zustände, die den produktiven Informationsaustausch mit anderen Netzwerken verunmöglichen. Die exklusiv strukturierte Geschlossenheit macht sie von außen nahezu unangreifbar. Gut argumentierenden Gegeninformationen antworten sie mit dem gleichen Vorwurf, den man gegen sie erhebt: Sie blockieren sie mit der Behauptung, Unwahrheiten und falsche Tatsachen in die Welt zu setzen. Das faktenbasierte Sinnsystem wird so untergraben.

⁴⁰⁶ Da den neuen digitalen Kommunikationswegen das alle einende Zentrum fehle, könne sich nach Enzensberger „jeder einbilden, er befinde sich [...] im Mittelpunkt der Welt.“ Enzensberger 2000, S. 96.

⁴⁰⁷ Der Vollständigkeit halber müssen auch ‚liberale‘ Medien dazu gezählt werden, die populistische und politisch randständige Meinungen mit je eigenen Methoden diffamieren.

⁴⁰⁸ Diese neu zu beobachtenden ideologischen Grabenkämpfe, die mit der Fragmentierung des Medien- und Informationssystems einsetzen, lassen die von Fukuyama geäußerte Vorstellung vom ‚Ende der Ideologien‘ mindestens fraglich erscheinen.

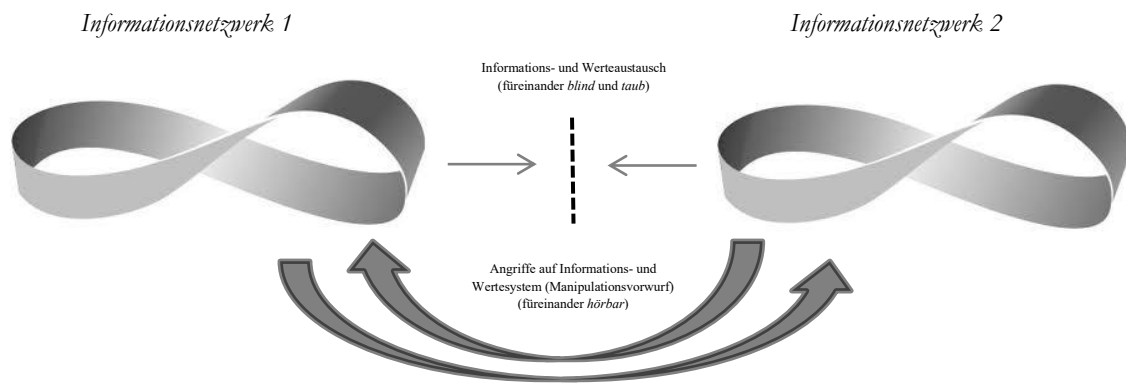


Abb. 4: Struktureller Aufbau sich gegenseitig exkludierender Informationsnetzwerke.

Die mit dem Aufkommen des Internets verbundene Aufsplitterung der Gesellschaftsteile in alternative Informationsnetzwerke lassen Enzensbergers geäußerte Hoffnungen aus dem Jahr 1970 auf einen emanzipatorischen Mediengebrauch platzen.⁴⁰⁹ Neben den nicht anders zu erwarteten und die demokratische Grundordnung insgesamt nicht gefährdenden „Freakshows“⁴¹⁰, die gegenwärtig unter dem ständigen Wachstum der Influencer-Kultur und YouTube sprießen, sind stärker organisierte Alternativkanäle wie das rechtspopulistische Netzwerk Breitbart eine weitaus größere Gefahr für die gesamtgesellschaftliche Ordnung. Die Popularität einzelner Informationskanäle lässt darauf schließen, dass eine ‚Alternativkultur‘ längst aus der Nische herausgetreten ist und gesellschaftspolitische Geltungsansprüche stellt. Dominierende Informationsnetzwerke wie die Mainstreammedien oder der öffentlich-rechtliche Rundfunk können sie nicht mehr länger ignorieren.⁴¹¹

Es bleibt festzuhalten, dass Hans Magnus Enzensbergers Manipulationsbegriff erst auf der Produzentenseite eine normative Aufladung erhält. D.h. Manipulation bildet bei ihm keinen per se verdammenswerten Begriff aus, es braucht immer zuerst einen Produzenten, der Medien ‚parteiisch‘ werden lässt. Grundsätzlich kann man Enzensbergers Konzept als ein dualistisches auffassen, das zwischen regressiven und emanzipatorischen Kräften unterscheidet (vgl. Abb. 5). Gerade unter den partikularen Bedingungen gegenwärtiger Medienkulturen und -gesellschaften wäre zu fragen, ob diese Einteilung noch ausreicht. Fraglich an Enzensberger Konzeption ist weiterhin sein normativer wie politisch geprägter Duktus. Im Prinzip ist Enzensberger weniger an einer deskriptiven Bestimmung der Medien interessiert, sondern an den revolutionären Potentialen, die sie anbieten. Für das kompositionelle Medienkulturwirklichkeitsmodell ist die von Enzensberger getragene linksmarxistische Agenda, die der Frankfurter Schule nahesteht, nicht tragbar. Das strikt binär gedachte Komplementärverhältnis aus bürgerlichem Kulturkapital und ausbeuterischer Kulturindust-

⁴⁰⁹ Auch wenn nicht alle utopischen Wünsche, die Enzensberger mit jenem ‚imaginären Netz der Zukunft‘ verband, umgesetzt worden sind, stellt er doch fest, dass das heutige Internet zumindest den Unterschied zwischen Sender und Empfänger abgeschafft habe. So gebe es keine zentrale Herrscherinstanz, die das globale Netz kontrollieren würde. Enzensberger 2000, S. 95.

⁴¹⁰ Leschke 2003, S. 197.

⁴¹¹ Es ist fraglich, ob es den dominanten Informationskanälen auf Dauer gelingt, die alternativen Informationsnetzwerke im Sinne einer kapitalismuskritischen Hegemonietheorie zu inkorporieren oder ob es tatsächlich zu einem dauerhaften Nebeneinander der Parteien kommt.

rie wirkt überholt. Für ein epistemologisch stabiles Medienwirklichkeitskonzept erscheint es wesentlich sinnvoller, Manipulation als konstitutives Merkmal, d.h. als deskriptiven Gegenstand zu denken. Damit würde der Faktor Manipulation ent-ideologisiert und von seinem normativen Gestus befreit. Mediensysteme würden damit unpolitisch werden.

Enzensbergers Medienbegriff (= Manipulation in Struktur als ‚Wesenseigenschaft‘ eingeschrieben)	
<i>Regressiver Mediengebrauch</i>	<i>Emanzipatorischer Mediengebrauch</i>
Medien als uniformierende/formatierende Produktionskräfte	Medien als soziale Produktionskräfte
Kapitalistische Medienproduzenten („Bewusstseinsindustrie“)	Sozialistisch-demokratische Kräfte („Befreiung der Massen“)
Organisation	Revolution
Normativ-apokalyptisch	Normativ-idealistisch

Abb. 5: Enzensbergers Medienbegriff.

3.2.2.2 Norbert Bolz: Medienwirklichkeit und der Imperativ des (virtuellen) Scheins

„Es gibt kein jenseits der neuen Medien.“
(Norbert Bolz 1993⁴¹²)

Norbert Bolz‘ erkenntnistheoretischer Befund liefert ein gutes Verständnis der argumentativen Muster, die unter dem Sammelbegriff der Medienepistemologie der 1990er Jahre zu erwarten sind.⁴¹³ Rhetorisch wird bei Bolz nicht lange gefackelt, Medien werden zu *dem* bestimmenden Faktor der Wirklichkeitsauffassung erklärt. Ein solches Vorgehen macht wissenschaftspolitisch auch erstmal Sinn, denn mit ihm konnte man die damals in den Anfängen steckende medienwissenschaftliche Forschung legitimieren.⁴¹⁴ In einer Reihe von Aufsätzen und Essays entwickelt Bolz ein medienepistemologisches Konzept, das kaum den Charakter einer umfassenden Theorie erreicht. Durch eine Reihe rhetorischer und politischer Entgleisungen in den letzten Jahren, die von Bolz‘ medienwissenschaftlicher Schaf-

⁴¹² Bolz, Norbert: Politik des Posthistoire. In: Maresch, Rudolf (Hg.): Zukunft oder Ende. Standpunkte – Analysen – Entwürfe. München 1993, S. 256.

⁴¹³ Es sei nachdrücklich darauf hingewiesen, dass hier allein die von Bolz in den 1990er Jahren vertretene medientheoretische Position rezipiert wird. Von seinen um die Jahrtausendwende, und mittlerweile auch auf Twitter, verfolgbaren rhetorischen und politischen Entgleisungen, die einhergehen mit einer systematischen Niveaulosigkeit seiner Theoriebildung, wird nachdrücklich Abstand genommen!

⁴¹⁴ Die in den 1990er Jahren noch im Aufbau befindliche Medienwissenschaft in Deutschland musste auf derlei argumentative Geschütze zurückgreifen, um im akademischen Betrieb, v.a. in Abgrenzung zu den empirisch aufgestellten Kommunikationswissenschaften, Gehör zu finden.

fensphase in den frühen 1990ern unbedingt getrennt werden muss, hat er sich mittlerweile ins wissenschaftliche Abseits geschossen.⁴¹⁵

Bolz' erkenntnistheoretische Ausgangsthese lautet, dass sich der Wirklichkeitsbegriff aufgrund des Eindringens elektronischer Medien und Computertechnologien in den Alltag elementar verändert habe. In Anlehnung an Baudrillard und dessen simulationstheoretischem Wirklichkeitskonzept versteht Bolz Wirklichkeit als medientransformierte Simulation, bei der die traditionelle Differenz von Realem und Imaginärem vollständig aufgelöst sei.⁴¹⁶ Das Spiel der Signifikanten, das von Baudrillard umgedeutet worden ist zu einem Spiel der Simulakren, bildet das bestimmende wirklichkeitskonstitutive Wesensmerkmal in Bolz' Medienepistemologie.⁴¹⁷ Wirklichkeit wird von Bolz als ein von computeraffizierten Darstellungen durchzogenen Medienraum verstanden. Diese Vorstellung bezieht das Subjekt stets mit ein. Die Totalillusion, die mit dem Aufkommen und der Durchdringung der digitalen Medien in den Alltag etabliert werde, führe zur unwiderruflichen Entfremdung des Subjektiven. Bolz postuliert eine ‚posthumane Existenz‘, die er als Kränkung gegenüber den originären Kognitionsleistungen des Subjekts empfindet: „Sie bestimmen, was für uns Wirklichkeit heißt. Was sich ereignet, ist inszeniert. Bilder aus aller Welt ersetzen das Weltbild. Die neuen Medien sind auch das Schema dessen, was sich zwischen Menschen zu trägt. Meine These lautet: *Es gibt kein Jenseits der Medien.*“⁴¹⁸ Für Bolz stellt die Welt ein Spiegelbild der (Massen-)Medien dar. Die medienbedingte, „gelebte Unwirklichkeit“⁴¹⁹ setze jede Form einer authentischen Darstellung Schloss und Riegel vor. Das digitale Medienzeitalter initiere Wahrnehmungsformen, die den technologischen Vorgaben der Massenmedien entsprechen. Es handele sich um „Instantan-Formen von Spektakel und Happening“, so dass man „in Zeitfragmenten [lebt und denkt], die je ihren eigenen Trajekturen folgen.“⁴²⁰ Zu diesen ‚Instantan-Formen‘ zählt Bolz u.a. die Montage, die Collage und das Zitat.⁴²¹

Trotz des grundlegend apokalyptischen Untertons, der Bolz' Medienwirklichkeitsvorstellung begleitet, und der ihn in die Ecke prominenter medientheoretischer Endzeitdiagnosen stellt⁴²², ist ein radikales Untergangsszenario bei ihm beileibe nicht zu erkennen. Sicherlich wäre es vermessen zu behaupten, Bolz sei jemals an einem positiven Medienwirklichkeitsprogramm interessiert gewesen, aber implizit lassen seine Thesen eine solche Deutung

⁴¹⁵ Bolz hat sich Anfang der 1990er Jahre um die Institutionalisierung der Medienwissenschaften in Deutschland verdient gemacht mit seinem Versuch, den Computer als Medium theoretisch zu fassen. Vgl. weiterführend: Bolz, Norbert/Kittler, Friedrich/Tholen, Christoph (Hg.): *Computer als Medium*. München 1994.

⁴¹⁶ Hierzu Bolz selbst: „Von der Fiktion unterscheidet sich die Simulation dadurch, daß sie zwar auch die Realität unterläuft und hintergeht, dabei aber doch eine Wirklichkeit schafft. Die Simulation bringt Imaginäres und Reales zur Deckung.“ Bolz, Norbert: *Die Wirklichkeit des Scheins*. In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): *Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien*. München 1991, S. 119.

⁴¹⁷ „Seit die Technologien der Simulation ins Leben selbst eingebrochen sind, scheint der Mensch im Simulakrum seiner Medien zu verschwinden.“ Ebd.

⁴¹⁸ Bolz, Norbert: *Das kontrollierte Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit*. Düsseldorf 1994, S. 16.

⁴¹⁹ Bolz 1993, S. 255.

⁴²⁰ Ebd.

⁴²¹ Ebd., S. 256.

⁴²² Diese Lesart Bolz' legt Spreen vor, der auch sonst nicht viel für die postmoderne Medientheorie übrighat. Vgl.: Spreen, Dierk: *Tausch, Technik, Krieg. Die Geburt der Gesellschaft im technisch-medialen Apriori*. Berlin/Hamburg 1998, S. 90ff.

durchaus zu. Bolz verfolgt konsequent die von Baudrillard herrührende Idee, dass es für den in der Medienwirklichkeit befangenen Gesellschaftsteilnehmer keinen unmittelbaren Zugang zur objektiven Welt gebe. Entsprechend tendiere die Simulation zum „Königsweg des Wirklichkeitssinns.“⁴²³ Daraus folgt für Bolz aber nicht notwendigerweise, dass dieser Wirklichkeitssinn eine Degradierung der Wahrnehmung zur Folge habe. Ganz im Gegenteil nimmt Bolz an, dass die Formung der Wirklichkeit mittels der digitalen Medien eine positive Veränderung der perzeptiven Eigenschaften herbeiführe. Insbesondere in Bezug auf die Darstellungsqualität medial vermittelter Bilder seien positiv besetzte Erlebnisweisen zu erwarten, die weg von der perspektivisch-distanzierten Bilddarstellung, hin zu „taktil[en] und digital[en]“⁴²⁴ Bilddarstellungen führen. Durch die Kontrollierbarkeit und Manipulierbarkeit von Bildern und Sounds durch die digitale Computertechnologie werde eine „synthetische Geschichte“⁴²⁵ ins Leben gerufen, in der alles nur „als ob es geschähe“.⁴²⁶ Medieendarstellungen nehmen bei Bolz also eine eher positiv gewertete Stellvertreterrolle ein.

Der Grund für die apokalyptischen Zuschreibungen, die man Bolz' Medienwirklichkeitsthesen entgegenbringt, liegen darin, dass er keine Angaben darüber macht, weshalb eine synthetische ‚Als-ob Wirklichkeit der Medien‘ zu verwerfen sei. Er spricht den Neuen Medien positive Erlebnisqualitäten zu, die radikal von fotorealistischen, d.h. die Natur reproduzierenden Abbildungsweisen unterschieden werden müssten. Die Bild- und Tonwelten, die durch die technologischen Errungenschaften digitaler Verfahrensweisen angestoßen werden, sind durch die Loslösung der Referenz auf eine nicht wahrnehmbare Realität auf immaterielle Pixelkonfigurationen von Computersimulationen gestellt und verfügen deshalb über entsprechende ästhetische Potentiale, die eine allein die Natur abbildende Methodik nicht ermöglichen würde. Eine dem Programmierer unterstellte Naturdarstellung kann beispielsweise so gestaltet sein, dass sie konkreter und damit möglicherweise lustvoller rezipiert wird als mimetische Darstellungen.⁴²⁷ Konkrete Beispiele nennt Bolz nicht, aber es fällt leicht, einzusehen, auf welche Bilddarstellungen er rekurriert. Am Computer generierte Game-Engines etwa, die die Potentiale modernster Bildbearbeitungstechnologien nutzen, wie das texture mapping- oder das bump-mapping-Verfahren⁴²⁸, können fiktive Welten entstehen lassen, die ästhetisch lustvoller rezipiert werden können als die Realität. Mit Blick auf die medienästhetischen Dimensionen einer Hyperrealität bemerkt Derrick De Kerckhove in Rekurs auf Bolz' Vorstellung der digitalen Abbildung: „Einiges ist hyperreal, einiges macht mehr Spaß als das wirkliche Ding.“⁴²⁹

Eine positive Lesart von Bolz' epistemologischem Modell findet innerhalb der Medientheorie prominente Befürworter. Vilém Flusser gewinnt den algorithmisch erstellten Bildwel-

⁴²³ Bolz 1991, S. 120.

⁴²⁴ Bolz 1993, S. 255.

⁴²⁵ Ebd.

⁴²⁶ Ebd.

⁴²⁷ Für Bolz gilt, dass die Mimesis in den „Rechnungen hochauflösender digitaler Rastergraphiken“ erlösche und die Natur unter Medienbedingungen neue Geltungsbedürfnisse entwickle. Vgl. ebd., S. 256.

⁴²⁸ Als Beispiele können moderne Videospielgrafikengines wie die Frostbyte Engine 3 (Dice 2013), die Cry Engine 5 (Crytek 2016) und die Unreal Engine 4 (Epic Games 2014) genannt werden, die auf alle zur Verfügung stehenden digitalen Gestaltungsmethoden zurückgreifen.

⁴²⁹ De Kerckhove 1998, S. 194.

ten am Computer das Potential ab, aktivere Lebensformen zu errichten.⁴³⁰ Dazu müssten zwar erst noch die technischen Bedingungen geschaffen werden - der zitierte Text datiert auf das Jahr 1993⁴³¹ - aber soweit diese einmal verwirklicht sein würden, wäre der Mensch in der Lage, virtuelle Alternativräume zu besetzen, die über ein konkreteres Medienerleben verfügten: „[D]enn es läßt sich jetzt sagen, daß wir in einer Welt leben, die uns nicht genug konkret ist. Wir müssen Welten schaffen, die virtueller sind als die Welt, in der wir leben.“⁴³²

Sowohl Flussers als auch Bolz' Vorstellungen von Medienwirklichkeit lassen antimimetische Sichtweisen erkennen, nach denen es wenig Sinn macht, die Umwelt gemäß der Sinnesapparatur des Menschen nachzubilden, d.h. sie nach fotorealistischen Maßstäben zu verdoppeln.⁴³³ Die digitale Reproduktion, die über hyperrealisierende Verfahrenstechniken verfügt⁴³⁴, und die Bolz und Flusser letztlich im Blick haben⁴³⁵, werden als Idealzustand eines medienästhetischen Erlebens aufgefasst. Bolz' Medienwirklichkeitsprogramm steht damit in unmittelbarer Nähe zum scheinpotenzierenden Wirklichkeitsprogramm Friedrich Nietzsches.⁴³⁶ Das medienepistemologische Konzept Bolz' kann entsprechend als eine um digitale Medien gewendete Weiterentwicklung fiktionsfixierter Wirklichkeitsmodelle verstanden werden.

Das geschilderte medienerkenntnistheoretische Konzept Bolz' liefert in gleich zweifacher Hinsicht wichtige Impulse für die Modellierung des kompositionellen Medienwirklichkeitsmodells. Da wäre zum einen die Bolz'sche Vorstellung des Manipulationsbegriffs, der sich gegensätzlich zu Enzensbergers Vorstellung verhält. Wie Enzensberger geht auch Bolz zunächst davon aus, dass die Manipulation das wesentliche Bestimmungsmerkmal des Medialen darstellt.⁴³⁷ Mit der medienepistemologischen Prämisse, dass man Medien anstelle des Wirklichen setzen müsse, werden für Bolz notwendigerweise auch die strukturellen Regeln der Medien für die Wirklichkeit geltend gemacht. Folglich tendiert das den Medien inhärente Manipulationsmoment zum Beschreibungsprinzip einer Medienwirklichkeit: „In diesem Kontext ist Manipulation ein rein deskriptiver Begriff, der sich nicht mehr ideolo-

⁴³⁰ Dazu Flusser: „Es haben sich neue Möglichkeitsfelder erschlossen, weil wir die gegebene Welt nur als eine armselige Realisierung von Möglichkeiten erkannt haben. In den neuen Möglichkeitsfeldern können wir ganz neue Arten von Leben, sowohl passiv als auch aktiv, führen. Wir sind am Beginn.“ Flusser, Vilém: Vom Virtuellen. In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. München 1993, S. 71.

⁴³¹ Als Medientheoretiker weiß Flusser, dass die medientechnologische Entwicklung wie auch deren Praxis einem evolutionistischen Prinzip nachhängen. Entsprechend euphorisch blickt er in Zukunft: „Vielleicht werden wir später Methoden finden, die genauso gut die Reize komputieren wie unser Nervensystem. Dann werden wir diesen Tisch von einem Hologramm dieses Tisches nicht mehr unterscheiden können und dann wird es [...] keinen Sinn mehr haben, von einem Original und einem Simulakrum zu sprechen.“ Flusser 1993, S. 70.

⁴³² Flusser 1993, S. 71.

⁴³³ Vgl. ebd., S. 70ff.

⁴³⁴ Für eine Sammlung relevanter hyperrealisierender Bild- und Tonverfahren vgl. Kap. 5.3.1.3.2 und 5.3.2.2.

⁴³⁵ Bolz spricht der Digitalität grundsätzlich das Potential zu, die Wirklichkeit in ein „Reich der spurlosen Fälschung“ zu überführen. Bolz 2002, S. 327.

⁴³⁶ Vgl. hierzu die Ausführungen zu Nietzsches fiktionsverfestigendes Wirklichkeitsprogramm und Bolz' positiver Kritik daran in Kap. 3.1.1.

⁴³⁷ Im Gegensatz zu Enzensberger ist Bolz weniger an einer dezidierten Medienontologie interessiert, weshalb seine Bemerkungen hierzu eher spärlich ausfallen.

gisch auflösen läßt [...].⁴³⁸ Wirklichkeit kann mit Bolz nicht mehr vom Umstand freigesprochen werden, manipuliert zu sein. Ganz im Gegenteil wird Manipulation bei ihm zum deskriptiven Normalfall des Wirklichkeitszustandes erklärt.⁴³⁹ Im Gegensatz zu Enzensberger geht Bolz also viel gelassener mit dem omnipräsenten Manipulationsvorwurf um. Medienbezogene Manipulation wird zum wesentlichen Bestimmungsmerkmal des Wirklichen erklärt. Bei Bolz löst sich der virulente Manipulationsverdacht in Form eines deskriptiv gedachten Medienwirklichkeitsmodells auf, mit dem es quasi unmöglich sei, zwischen faktualen und fiktionalen Wirklichkeitsanteilen zu unterscheiden. Die manipulative Kraft der Medien ist integraler Bestandteil einer auf Medien fußenden Wirklichkeitskonzeption und damit eben auch integrierter Bestandteil des Wirklichen.

Der zweite Punkt, den Bolz' medienepistemologische Vorstellung interessant macht, sind seine Thesen zur politischen Kommunikation. Die von ihm bezeichnete ‚Politik des Posthistoire‘⁴⁴⁰ wird als ein durch Medien induziertes Problemfeld ausgemacht. Die Neuen Medien würden die Politiker geradezu dazu zwingen, sich mit ihnen zu befassen. Alsbald würden sie von ihnen beherrscht. So wie die Medien Wirklichkeit transformieren, verwandeln sie auch das Politische in „ein Präparat ihrer Techniken.“⁴⁴¹ Damit verlöre die politische Kommunikation ihr theoretisches Konzept, weil sie ihre Identität zunehmend im ‚Spiegel der Massenmedien‘ entwickeln müsse: „Im Grunde regiert die Politik heute nur noch auf ihre eigene mediale Aufzeichnung.“⁴⁴² Politik werde, wie auch Wirklichkeit, zum Spiel medialer Zeichen, d.h. zum Spiel medialer Selbst- und Fremdreferenzen. In letzter Konsequenz ersetze Medienästhetik die Weltpolitik, so Bolz.⁴⁴³ Für den innerhalb des Medien- und Inszenierungsnetz befangenen Politiker bedeute dies, dass er zum ‚Medienstar‘ avancieren und seine Selbstdarstellerqualitäten erweitern müsse.⁴⁴⁴

An dieser Stelle wird deutlich wie viele Ähnlichkeiten zwischen den postfaktischen Argumentationsmustern und diejenigen der Medientheorie der 1990er Jahren bestehen. Die von den Massenmedien herrührenden Inszenierungsformen bilden sowohl bei Bolz wie auch innerhalb des Diskurses des Postfaktischen das wesentliche Kriterium zur Bestimmung einer postfaktischen bzw. einer posthistorischen Politik aus. Zu Ähnlichkeiten kommt es auch bei den jeweiligen Wirklichkeitsbestimmungen. Für Bolz gilt, dass alles, was in der Welt geschehe, nur für die Medien, die „sie aufzeichnen und ausstrahlen“⁴⁴⁵, inszeniert sei.⁴⁴⁶ Die Welt im Spiegel der Massenmedien verstehen meint für Bolz, dass es kein Zurück aus den medialen Überformungen gebe - *alles ist Medium*. Dementsprechend heißt Weltverstehen für Bolz auch immer, Medien zu verstehen. Die panfiktionale Wirklichkeits-

⁴³⁸ Bolz 1993, S. 256.

⁴³⁹ Siegfried J. Schmidt stimmt dem zu, wenn er in seiner Lesart Bolz' davon ausgeht, dass die digitale Revolution die Wahrnehmung kontrollierbar und manipulierbar gemacht hätte. Vgl. Schmidt 2000, S. 85ff.

⁴⁴⁰ Bei Bolz fällt die Idee der Posthistoire mit derjenigen der posthumanen Existenz zusammen. Posthistoire fasst er als eine Geschichte der Medien und der Simulakra auf. Wenn Wirklichkeit nur noch ein unendliches Spiel medialer Zeichen werde, könnten die neuen Medien nach einer gewissen Zeit nur noch eine Geschichte gelten lassen, nämlich „die ihrer selbst.“ Bolz 1993, S. 255.

⁴⁴¹ Vgl. ebd.

⁴⁴² Ebd., S. 254.

⁴⁴³ Ebd., S. 255.

⁴⁴⁴ Vgl. ebd., S. 255ff.

⁴⁴⁵ Ebd.

⁴⁴⁶ Vgl. ebd.

these des Postfaktischen geht hingegen davon aus, dass alles, was sich in der Welt ereignet, fiktionalisiert sei – also: *Alles ist Fiktion*.⁴⁴⁷ Beide Positionen, der epistemologische Panfiktionalismus wie auch weiter oben der als *Panmedialismus* bezeichnete Wirklichkeitsbeschreibungsmodus der Medientheorie der 1980 und 1990er Jahre, versuchen Auskunft zum Zustand des Realen zu machen. Beide Positionen verlieren sich in theoretisch einsilbigen wie fragwürdigen Wirklichkeitsauffassungen, die der heutigen Realität nicht adäquat entsprechen.

3.2.2.3 Rudolf Maresch: Nomadisiertes Medienwirklichkeitsmodell

„Es gibt eben keine apparatfreie Wirklichkeit.“
(Rudolf Maresch 1993⁴⁴⁸)

Neben apokalyptischen und integrierenden Medienwirklichkeitsvorstellungen existieren noch Positionen, die sich einer eindeutigen Zuordnung versperren. Diese als *pragmatische Mittlerpositionen* zu bezeichnenden Theorien, können den Thesen von Künstlichkeit und Manipulation bzw. den daraus entstehenden Moralisierungen nur in begrenztem Maße zustimmen. Den Vorwurf, dass Wirklichkeit als Zustand steter Manipulation zu verstehen sei, nehmen diese Modelle verhältnismäßig gelassen entgegen. Eine solche Position vertritt der Publizist und Medienforscher Rudolf Maresch. Dessen ebenfalls nur skizzenhaft vorgelegte Medienwirklichkeitsvorstellung lässt eine *affirmative* Realitätsbewertung erkennen. Sein Modell akzeptiert die transformierenden Konsequenzen, die durch den Einfluss des Medialen entstehen. Maresch entwickelt ein pragmatisch-integratives Wirklichkeitsmodell, das die Rückkehr aus der Totalillusion der Medienwirklichkeit bzw. dem Wirklich-Werden einer rein fiktiven Welt⁴⁴⁹ für unmöglich hält. Medien avancieren bei ihm zum Souverän, indem sie die menschliche Kognition und Wahrnehmung umfassend transformieren:

„Medien sind auf eine erstaunliche Weise souverän geworden. Sie diktieren Denk-, Handlungs- und Wahrnehmungsweisen, sie bestimmen Modi, Tempi und Rhythmik der Informationsgewinnung, Informationsspeicherung und Informationsweitergabe, und sie geben in Gestalt vereinheitlichender technischer Normen und Standards Verkopplungs- und/oder Entdifferenzierungsgeschwindigkeiten vor. In einem selbstbezüglichen Prozeß spannen sie so einen unhintergehbaren Horizont von Welt auf, eine emergente Wirklichkeit (Virtualität), die zugleich informiert und kritisiert, bestätigt und dementiert, Adressaten erzeugt und sie bezeugen läßt und dadurch weitere Informationen prozessiert, über die abermals berichtet und kommuniziert werden kann.“⁴⁵⁰

Die medienerkenntnistheoretische Vorstellung, dass das menschliche Bewusstsein zum Appendix medial-technischer Dispositive⁴⁵¹ tendiere, lässt Maresch zunächst auch zu medi-

⁴⁴⁷ Fiktion wird im Postfaktischen mit den Inszenierungsformen der Massenmedien, insbesondere denen des s.g. Reality TV, zusammengedacht. Fiktionalisierung meint dort also Fiktionalisierung mithilfe der Inszenierungsweisen der Medien.

⁴⁴⁸ Maresch 1993, S. 303, FN 4.

⁴⁴⁹ Vgl. hierzu: ebd., S. 297ff.

⁴⁵⁰ Zitiert nach Schmidt 2000, S. 86.

⁴⁵¹ Maresch, Rudolf: Mediatisierte Öffentlichkeiten. In: Leviathan. Zeitschrift für Sozialwissenschaft 23, Nr. 3, 1995, S. 399.

enontologischen Aussagen hinreißen. Diese Ontologie ist im Prinzip nicht weiter der Rede wert⁴⁵², aber die daran gekoppelten Aussagen, insbesondere diejenigen zur Differenzlogik, können aufgrund ihres tendenziell kompositionellen Konstruktionscharakters, genauer angesehen werden. Maresch sieht die klassischen differenzlogischen Orientierungsmuster, die die Wirklichkeit organisieren, wie Wahrheit/Lüge, Sein/Schein, Realität/Fiktion, durch tertiäre Codierungen der Art real/imaginär/symbolisch (bei Lacan) oder real/virtuell/hyper-real (bei Baudrillard) gefährdet. Daher sei ein selbstreferentielles Mediensystem anzunehmen, dem jeder Kontakt zu einem natürlichen Lebenszusammenhang abhandengekommen ist: „Durch dieses permanente taktile Massieren und Bombardieren mit Stimuli wird das medial zugerichtete Publikum zum Referenten eines Diskurses, der sich selbst erzeugt und bezeugt. Niemand weiß mehr, was Ursprung, Zweck oder Ziel der Kommunikation ist [...]. Von Bedeutung sei allein die Sicherstellung des Austausches, der Selbstlauf, der ‚Prozeß der Wechselwirkung des Selben auf das Selbe‘.“⁴⁵³

Wie der Mensch in der Baudrillard'schen Simulation ist dieser auch in Mareschs medienerkenntnistheoretischer Vorstellung bloßer Teilnehmer eines holistisch strukturierten, zeichenhaften Selbstreferenzsystems. Anders als bei Baudrillard oder anderen apokalyptisch ausgerichteten Medientheorien wird diese Beobachtung von Maresch aber nicht von Grund auf verteufelt, sondern auf pragmatische Weise, akzeptiert. Für ihn macht eine Verdammung schon deshalb keinen Sinn, weil die rasante Medienentwicklung seit dem Ende des Neunzehnten Jahrhunderts zu einer immanenten Angleichung wesensgleicher Differenzen in der Wirklichkeitsbetrachtung geführt hat. Die differenzlogischen Binärcodes Sein – Schein, Wahrheit – Fälschung, Realität – Fiktion sind unlängst ineinander verschränkt, so dass ihre Trennung heute schlicht unmöglich erscheint.⁴⁵⁴ Aufgrund dieser differenztheoretischen Annahme fordert Maresch ein *nomadisertes Medienwirklichkeitsprogramm*. Dieses beruht auf der Vorstellung, dass durch die langfristige Medieneinwirkung das Manipulative nicht an einer „objektiven oder sonst wie beschaffenen idealen, kritischen oder negativen Instanz gemessen und beurteilt werden“ könne, sondern längst integraler Bestandteil eines gegebenen Wirklichkeitszustandes sei.⁴⁵⁵ Durch die Kappung der wirklichkeitskonstitutiven Differenz wahr/falsch seit der Postmoderne, könne nicht mehr die Rede davon sein, dass man von der Manipulation hinters Licht geführt werde. Vielmehr gelte, dass die Manipulation *das* bestimmende Wesensmerkmal des Wirklichen selbst ausbilde. Ein manipulationsfreier Wirklichkeitsmodus im Sinne einer Re-Codierung oder Re-Materialisierung sei undenkbar geworden. In aller Gelassenheit konstatiert Maresch: „Ich kann darin nichts Dramatisches, Beklagens- oder gar Verdammenswertes erkennen.“⁴⁵⁶

Mareschs nomadisertes Medienwirklichkeitsmodell duldet keine normativ argumentierenden Positionen. Das bekommt insbesondere die negativ besetzte Medientheorie zu spüren, der er vorwirft, sie übersehe sowohl die Entfremdung des medienwirklichkeitsgeprägten

⁴⁵² Sie läuft auf das selbstbezügliche Argument hinaus, dass nur das, „was von Medien zugetragen, was, unter elektronischen Bedingungen heute, schaltbar ist und geschaltet wird, [...] überhaupt [ist].“ Ebd.

⁴⁵³ Maresch 1993, S. 304 - 305.

⁴⁵⁴ Vgl. ebd., S. 298.

⁴⁵⁵ Ebd., S. 298.

⁴⁵⁶ Ebd., S. 308.

Bewusstseins als auch die Reflexion dieses Bewusstseins.⁴⁵⁷ Traditionelle und kritische Medientheorien seien typischerweise darauf eingestellt, Medien und deren Einflussnahme auf die Wirklichkeit zu verteufeln, indem sie ihnen Manipulation, Betrügereien, das Hervorrufen von Ohnmachtsgefühlen oder das Verzerrern von Wirklichkeit vorwerfen.⁴⁵⁸ Die meisten Medienepistemologien seien nur daran interessiert, den apokalyptisch verklärten Umstand einer Medienwirklichkeit zu bereinigen. Die nach Lösungsansätzen fahndende Medienepistemologie lässt Maresch zufolge zwei Argumentationslinien erkennen, die er als ‚fatale Medienstrategien (*sic!*)‘ kennzeichnet.⁴⁵⁹ Zum einen greifen solche Medienepistemologien auf *ökologische Strategien* zurück. Medientheorien, die eine derartige Strategie anwenden, machen sich für einen vernünftigen und vor allem verantwortungsbewussten Umgang mit Medien stark. Sie versuchen zu versachlichen und zu rationalisieren. Die andere Form einer fatalen Medienstrategie wird von Maresch als *kritische Strategie* bezeichnet. Solche Medientheorien üben ständig Kritik an den Inhalten und Verhältnissen, die von und mit Medien hergestellt würden.⁴⁶⁰ Die penetrant wiederholte Kritik an medienbezogenen Sachverhalten solle Veränderungen herbeiführen. Beide Medienstrategien werden von Maresch mithilfe der Annahme einer „nomadisierende[n] Medienstrategie[e]“⁴⁶¹ für obsolet erklärt, weil nur diese verstünden, wie sich Medienwirklichkeit eigentlich darstelle. Erst eine pragmatisch-affirmative Medienwirklichkeitsstrategie kann die gegebenen medienkonstitutiven Wirklichkeitsbedingungen produktiv verarbeiten.

Im selben Atemzug, mit dem Maresch die nach Aufhebung und Überwindung abzielenden apokalyptischen Medientheorien kritisiert, lehnt er auch die integrativen Modelle ab, die einen Ausweg aus der Misere über den „Aufbau einer neuen besseren techno-finguiert-transformierten KunstWelt (*sic!*)“ suchen.⁴⁶² Mit Maresch werden alle theoretischen Versuche, Wirklichkeit vor dem manipulativen Befall zu befreien, für als gescheitert erklärt. Entsprechend hätten zeitgemäße Medienepistemologien Fragen des *Wie* in den Mittelpunkt zu rücken: Wie manipulieren Medien genau? Wie werden Nachrichten instrumentalisiert? Wie funktionieren die Informationskriege, die mittels der (Massen-)Medien ausgefochten werden?⁴⁶³ Mit der Akzeptanz der wirklichkeitskonstitutiven Vorstellung einer Medienwirklichkeit würde die Frage nach dem Urheber der Manipulation irrelevant werden. Die Hoffnung auf Durchsetzung und Weitergabe von „vernünftige[n] Wahrheiten“⁴⁶⁴ werde zur sinnlosen, weil theoretisch unhaltbaren Annahme erklärt. Ironischerweise versteht Maresch seine Theorie als „Spielzeug“⁴⁶⁵, mit dem es möglich sei, „[e]igene Schalt- und Regelkreise auf[z]ubauen, eigene Codes [zu] erfinden und mit den bestehenden [zu] verknüpfen, um

⁴⁵⁷ Vgl. ebd., S. 298.

⁴⁵⁸ Vgl. ebd., S. 302.

⁴⁵⁹ Fatal sind diese beiden Argumentationslinien, weil sie unlogisch argumentieren und dem tatsächlichen Wirklichkeitsbild widersprechen: „Ich nenne solche Strategien deshalb fatal, weil sie sowohl an der Faktizität moderner Kommunikationsmedien als auch an der produzierten Faktizität des (post-)modernen Medienkonsumenten vorbeigehen [...]“. Ebd., S. 298. Vgl. für die folgenden Aussagen ebd., S. 298ff.

⁴⁶⁰ Solche Strategien sind bei Maresch nicht nur auf das akademische Gebiet beschränkt.

⁴⁶¹ Ebd., S. 310.

⁴⁶² Ebd.

⁴⁶³ Ebd., S. 308ff.

⁴⁶⁴ Ebd., S. 310.

⁴⁶⁵ Hier wird sichtbar, wie wenig es dem Publizisten Maresch um eine systematisch abgesicherte Theorie geht.

dadurch das offenkundige mediale Spiel von Simulation, Verführung und Manipulation weiter anheizen und listig überbieten zu können.“⁴⁶⁶

Maresch plädiert für einen pragmatischen Umgang mit medienbezogenen Manipulationen. Dabei krankt seine Konzeption an einer für die Medienepistemologie chronischen Unterkomplexität. Wie viele andere Medienerkenntnislehren auch, bekommt Mareschs Modell die medienwirklichkeitsbezogene Wesensanalogie nicht genau zu fassen. Insbesondere die differenztheoretische Spezifik, die zum strukturellen Funktionieren eines solchen Systems notwendigerweise vorausgesetzt werden muss, wird von ihm nur unzureichend erklärt. Dennoch liefert Mareschs Modell gute Hinweise für die Konstruktion eines stabileren Medienwirklichkeitskonzepts.⁴⁶⁷ Für ein kompositionell angelegtes Medienkulturwirklichkeitsprogramm anschlussfähig ist Mareschs nomadisierendes Wirklichkeitskonzept aufgrund seiner pragmatischen Argumentation, die das Manipulative als konstitutives Merkmal des Wirklichen herausstellt. Diese erkenntnistheoretische Prämisse kann als Startpunkt für die Konstruktion eines solchen Modells genutzt werden. Mit seiner nomadisierten Erkenntnistheorie versucht er die Aufmerksamkeit auf ‚subjektive Qualitäten‘ zu lenken, wozu das Erfinden eigener Geschichten genauso gehört wie der lancierte Einsatz der Massenmedien, mit denen den allorts verbreiteten Desinformationen mit gleichen Mitteln begegnet werden müsse.

Das postfaktische Wirklichkeitsbewusstsein, das stets von der paranoiden Sorge begleitet wird, man werde überall, jederzeit und von allen Seiten manipuliert, wird mit Mareschs Vorstellung durch ein mit gleichen Mitteln arbeitendem System entgegengewirkt. Fake-News-Vorwürfe und alternative Wahrheiten sollten daher nicht einfach mit kontrapunktischen Maßnahmen wie Faktenchecks, einem auf Fakten basierten Qualitätsjournalismus oder wissenschaftlicher Evidenz begegnet werden. Die Desinformationsflüsse, die den Alltag infiltrieren, können allein mit selbstgestalteter Desinformation entgegengehalten werden: „Sondern sie (*nomadisierende Medienstrategien und –Taktiken – Anm. M.H.*) suchen nach Erhalt von Bewegungsfreiheit und Aufbau von Widerstandslinien in mediatisierten Welten, in denen Un-Sinn mit noch größerem Un-Sinn, Verführungen mit besseren Verfüh-

⁴⁶⁶ Ebd., S. 309.

⁴⁶⁷ Mareschs Position kann man ebenfalls als Erklärungsmodell eines postfaktischen Wirklichkeitszeitalters heranziehen. Aus der pragmatisch-gelassenen Haltung heraus, dass Medienwirklichkeit praktisch widerstandslos hinzunehmen sei, kann auch eine medienbeladene Figur wie Trump genauer erklärt werden. Trump ist demnach weniger Ursache eines postfaktischen Medienwirklichkeitshandelns als vielmehr Symptom der langfristigen Medieneinflussnahmen auf die Realität. Die Transformationen zur Medienwirklichkeit seien Maresch zufolge unvermeidbar gewesen, entsprechend unvermeidbar seien Politiker wie Donald Trump, die dieses Medienwirklichkeitsbewusstsein zu eigenen Zwecken ausnutzten: „Die derart inszenierte Medienrealität wird, je mehr Medien die öffentliche Meinung okkupieren und kolonisieren zur einzigen Instanz, die dem Publikum Auskunft über die Existenz eines Referenten geben kann.“ (Ebd., S. 304.) Die Zurschaustellungsweisen ‚praktizierender Postfaktizisten‘ wie Trump, sind so authentisch geworden, dass sie selbst mit den Mitteln der Satire nicht mehr bekämpft werden können. Das hängt unmittelbar mit der irreversiblen Durchdringung medial kodierten Verhaltens zusammen. Dieses ist in alle Teile der Lebenswirklichkeit vorgedrungen, so dass die aus Film und Fernsehen bekannten Vergnügungs- und Dramatisierungsmechanismen als authentisch und ‚echt‘ erfahren werden. Trumps ‚Mythos‘ liegt in der Offenlegung dieses ‚ernsten Unsinn‘ bzw. jener ‚authentischen Fiktion‘, die er selbst mittels der Übernahme medialer Inszenierungsmuster in den Alltag übernimmt. Mit seiner affektbeladenen Rhetorik, die nach televisionären Mustern gestrickt ist, legt er ein zur Norm avanciertes Medienwirklichkeitsbewusstsein zur Schau. Die radikale Künstlichkeit seiner Person ist mit Maresch aber nicht als bloßes Feindbild aufzufassen, sondern als das zu akzeptierende Resultat einer unlängst von den Medien okkupierten Wirklichkeit.

rungen und Simulationen nur mit Gegen-Simulationen beantwortet werden können.⁴⁶⁸ Mit der nomadisierten Vorstellung Mareschs ist dem Vorwurf, dass Medien nur einseitig manipulieren und auf Wirklichkeit einwirken, schon im Vorhinein beizukommen. Die Instrumente zum Manipulieren und um Desinformationen zu verbreiten, stehen tendenziell jedem zur Verfügung, so dass Gleiches stets mit Gleichem begegnet werden sollte.

3.3 Medienkultur und Medienkulturwirklichkeit

Mit dem als Panmedialismus bezeichneten Versuch die wirklichkeitskonstitutive Differenz von Medien/Realität aufzulösen, gerät die Medientheorie der 1980er und 1990er Jahre in arge Bedrängnis. Nach Siegfried J. Schmidt arbeitet die Medientheorie dieser Zeit an einer Meistererzählung, der Erzählung vom technisch-medialen Apriori, die ihren Geltungsanspruch längst eingebüßt habe: „An ihrem Anspruch, wieder oder noch einmal eine absolute Lösung für die Fragen nach Wirklichkeit, Gesellschaft, Geschichte, Kultur und Mensch anzubieten, scheitert also die techno-emphatische Medientheorie – ein weiterer Todesfall in der Familie der Meistererzählungen?“⁴⁶⁹ Problematisch an der panmedialen Position ist v.a. ihre notorische Unterkomplexität. Sie nimmt den Zusammenbruch der wirklichkeitskonstitutiven Differenz Medien/Realität aufgrund einfacher Beobachtungen im Alltag an. Zu einer vertiefenden theoretischen Reflexion dieser Beobachtungen in Form medienkonstruktivistischer Rückführungen kommt es dabei nicht. Wirklichkeit wird auf ein Beschreibungsprinzip festgelegt – ein für (Medien-)Ontologien typisches Muster, mit dem eigentlich nichts erklärt wird.⁴⁷⁰

Mit den Ereignissen vom 11. September 2001 kann man ein neuerliches Interesse der Medienwissenschaften am Realen erkennen. Damit einher geht eine Neubetrachtung der Entwirklichungsthese.⁴⁷¹ Vor allem die in den 1990er Jahren gestellten Fragen der Medientheorie nach der Derealisierung von Virtualität und Medialität erscheinen durch die Anschläge und die darüber induzierte Realitätserfahrungen deplatziert.⁴⁷² Neben der Abkehr einer Post-Histoire werden die ideologischen Konstrukte der Medienwissenschaften, namentlich die des Post-Realismus bzw. des Post-Dokumentarischen, abgesetzt. Problematischerweise kommen aber auch realistische Wirklichkeitstheorien wie der Neue Realismus⁴⁷³ nach nur kurzer Blütezeit wieder zum Erliegen. Wirklichkeitszustandszuschreibungen befinden sich jeher in diesem problematischen, weil nicht aufzulösenden zyklischen Wechselspiel einer

⁴⁶⁸ Ebd., S. 310 – 311.

⁴⁶⁹ Schmidt 2000, S. 93.

⁴⁷⁰ Wie Enzensberger mit Blick auf die medientheoretischen Apokalyptiker Baudrillard oder Virilio erklärt, handeln diese betriebsblind und weltfremd, wenn sie die Medienwelt und die Realität ontologisch gleichsetzen: „Wenn die Simulationsthese wahr wäre, könnte man sich die Fragestellung ohnehin sparen. Der Mord im Krimi oder im Videospiel und der Mord vor der eigenen Haustür wären ein und dasselbe.“ Enzensberger 2000, S. 101.

⁴⁷¹ Vgl. Jörissen 2007, S. 9ff.

⁴⁷² Infolge der Ereignisse um 9/11 gerät in den Medienwissenschaften die Funktion der massenmedial verbreiteten Bilderflut in den Vordergrund. Epistemologische Fragen nach dem (Schein-)Status des Realen kommen gleichzeitig aus der Mode. Aus dem medienepistemologischen Programm der „monstrous dose of reality“ wird das Programm einer „monstrous dose of pictures“, das sich bis in die medienwissenschaftliche Akademiebildung fortsetze. Vgl.: Sontag, Susan: The Talk of the Town. In: The New Yorker Magazine, 24.9.2001.

⁴⁷³ Vgl. Gabriel 2014.

sich gegenseitig „stabilisierende[n] Gegnerschaft“.⁴⁷⁴ Nach Albrecht Koschorke macht es schon aus logischen Gründen wenig Sinn, sich ausschließlich einem der beiden Theorien anzuschließen.⁴⁷⁵ Die These vom Verschwinden des Realen durch das Mediale sollte Koschorke zufolge nicht wörtlich genommen werden, weil damit auch die These selbst verschwinde: „Niemand bewohnt faktisch eine unwirkliche Wirklichkeit.“⁴⁷⁶ Andererseits kann, und hier lässt sich das Argument Koschorkes ummünzen, auch niemals davon gesprochen werden, Realität in einem objektiven Sinn wiederherzustellen: *Niemand bewohnt faktisch eine wirkliche Wirklichkeit*. Zu einer solchen These kann es nicht kommen, da der Mensch zu einer objektiven Weltwahrnehmung gar nicht fähig ist – das ist in letzter Konsequenz das, was der Konstruktivismus lehrt.⁴⁷⁷ Beide Theorien, der Neue Realismus wie der Konstruktivismus, haben theoretisch gutlautende Erklärungen auf ihrer Seite, aber keines der Modelle reicht für eine hinreichende Erklärung von Realität aus. Sich einer der beiden Theorien anzuschließen, würde bedeuten, den jeweils anderen Erklärungszusammenhang kategorisch auszuschließen. Beide Theorien verheddern sich in ontologischen Totalitätsansprüchen, die sie sich ironischerweise gegenseitig an den Kopf werfen.

Um dieser zyklisch auftretenden Dialektik ontologischer Phalangen wirksam entgegenzuwirken, braucht es ein *integrierendes*, d.h. dynamisch und graduell zu denkendes Wirklichkeitskonzept, das den dialektischen Konflikt in sich auflöst, *ohne* einem der beiden Theorien einseitig zu erliegen. In diesem Wirklichkeitsmodell muss davon ausgegangen werden, dass man niemals ganz das Reale besitzt, genauso wenig wie etwas jemals ganz konstruiert sein kann.⁴⁷⁸ Konstruktion und Realismus treten in einem solchen Modell als sich wechselseitig stabilisierende Parameter auf, die einen graduellen, d.h. kontinuierlich fließenden Wirklichkeitszustand garantieren. Um eine solche, in Folge als *kompositionell* deklariertes Wirklichkeitsvorstellung zu behaupten⁴⁷⁹, müssen deren theoretische Voraussetzungen geklärt sein. Allen voran muss es darum gehen, die Versuchungen ontologisch einsilbiger Wirklichkeitsbeschreibungen, hinter sich zu lassen. Dazu gilt als Prämisse, dass die allgemeine binärlogische Differenz Realismus/Konstruktion, die das wirklichkeitskonstitutive System bedingt, als *regulative Setzung* eines medienkulturell determinierten Subjekts abgeleitet wird. Genau genommen handelt es sich um einen einfachen Analogieschluss, der besagt, dass die differenztheoretische Binärstruktur des Mediensystems (zusammengefasst im Binärcode Realismus/Konstruktion) auch für die Wirklichkeit gelten müsse. Diese Setzung beruht auf einer Reihe von Voraussetzungen und Bedingungen. Insbesondere die Rolle der Medienkultur und den daran angeschlossenen Subjekten, die als Medienkulturteilnehmer deklariert werden, müssen näher bestimmt werden. Im Gegensatz zu vergleichbaren Medienwirklich-

⁴⁷⁴ Leschke 2017b, S. 2.

⁴⁷⁵ Vgl. Koschorke, Albrecht: Derealisation als Theorie. Das System und die operative Unzugänglichkeit seiner Umwelt bei Niklas Luhmann. In: Porombka, Stephan/Scharnowski, Susanne (Hg.): Phänomene der Derealisation. Wien 1999, S. 139ff.

⁴⁷⁶ Ebd., S. 139

⁴⁷⁷ Vgl. Glasersfeld, Ernst von: Der Radikale Konstruktivismus. Ideen, Ergebnisse, Probleme. Frankfurt 1996.

⁴⁷⁸ Das Reale kann durchaus nach konventionalisierten ästhetischen Maßstäben rekonstruiert werden. Als Authentizitätsfiktionen sind solche Fälle einzeln aufzuzeigen und kritisch zu hinterfragen (vgl. hierzu Kap. 5).

⁴⁷⁹ Mit einer solchen Setzung kann eine epistemologische Mittelposition behauptet werden, die den Konstruktivismus bzw. den Realismus als sich gegenseitig bedingende systematische Parameter begreift. Zum genauen Aufbau vgl. Kap. 4.

keitskonstruktionsmodellen agiert das Subjekt im *kompositionellen Medienkulturwirklichkeitsmodell* also als keine freischöpfende, und d.h. theoretisch relativ unpräzise Konstruktionsinstanz, sondern als medial vorgeprägte Konstruktionseinheit, die die strukturellen Bedingungen des Medialen in ihre Konstruktionsleistung übernimmt. Wirklichkeit wird nach eben diesen Maßstäben konstruiert.

Wie genau ist vorzugehen? Zunächst bleibt festzuhalten, dass eine den lebensweltlichen Bedingungen angepasste Wirklichkeit stets strukturellen Änderungen unterworfen ist. Zweitens sind diese strukturellen Änderungen in Abhängigkeit zu den elektronischen Medien zu setzen. Als essentieller Bestandteil alltäglicher Welterfahrung wirken sie irreduzibel auf die Sozialisation, die Kulturation und die Kommunikation der Medienkulturteilnehmer ein. Medien sind, mit einem Wort, zu „Instrumenten der Wirklichkeitskonstruktion geworden.“⁴⁸⁰ Als solche bedingen sie die an sie angeschlossenen Bewusstseinsstrukturen in dem Maße, dass ein jenseits eines medial begründeten Bewusstseinsstrukturalismus ausgeschlossen scheint. Wie tief dieses Verhältnis vorgedrungen ist, sieht man in alltagssprachlichen Bereichen. Dort wird in Bezug auf Wirklichkeit meist voraussetzungsfrei von einem Wirklichkeits**bild** gesprochen. In dieser Metapher ist das Mediale als irreduzible Voraussetzung des Wirklichen bereits Bedingung: das Bild, ein Medium, beschreibt den Zustand der Wirklichkeit. Es macht also Sinn, Wirklichkeitskonstruktionen in Abhängigkeit zu den Medien zu setzen.

Sowohl realistischen als auch konstruktivistischen Medienepistemologien wird vorgeworfen, den beschriebenen medienwirklichkeitskonstitutiven Zusammenhang zu ungenau zu bestimmen. Die Frage lautet daher: Wie kann eine solche Bestimmung besser gelingen? Das Scharnier, mit dem die komplexen Wirkzusammenhänge von Medien und Wirklichkeitskonstruktion theoretisch genauer in den Griff zu bekommen sind, bildet ein kulturhistoriographisch herausgearbeiteter Medienkultur**begriff**, der der subjektiven Konstruktionsleistung vorangestellt wird. Mithilfe der modernen philosophischen Anthropologie wird in Folge ein solches Medienkultur**konzept** erarbeitet, dass als eine ‚Natur dritter Ordnung‘ bestimmt sein wird. Damit ist anzunehmen, dass die medieninduzierten Bewusstseinsstrukturen der Medienkulturteilnehmer auf ‚natürlich-kultürliche‘ Weise geprägt worden sind. Das medienkulturell determinierte Subjekt lässt sich folglich als medienkulturhistoriographisches Postulat verstehen.⁴⁸¹ Dieses Subjekt konstruiert Wirklichkeit folglich nach Maßgabe medialer Bedingungen, wozu auch die Übernahme der differenztheoretischen Logik des Mediensystems gehört.⁴⁸² Subjektive Weltkonstruktion ist also als ein Akt medialer Abstraktion zu verstehen, d.h. Wirklichkeitskonstruktion wird zur Sache der Medien erklärt, nach deren Strukturen sie sich bemisst. Das Subjekt bzw. die subjektiven Bewusstseinszustände werden zum eigentlichen Träger dieser Strukturen. In letzter Konsequenz heißt das, dass der vom Konstruktivismus verwendete Konstruktions**begriff** dahingehend abge-

⁴⁸⁰ Schmidt 1994, S. 14.

⁴⁸¹ Das Konzept entwickelt das kulturphilosophische Modell Arnold Gehlens in Richtung einer Medienkultur weiter.

⁴⁸² Es wird angenommen, dass sich die differenzlogische Kompositstruktur des Medialen über das medienkulturell determinierte Subjekt in dessen Realitätskonstruktion einschreibt. Medien bzw. Medientexte werden als kompositionell strukturierte Einheiten aufgefasst, mit denen Wirklichkeit nicht nur fiktionalisiert wird, sondern gleichermaßen authentifiziert.

schwächt und seiner Ontologisierung entzogen wird, als dass er selbst auf Vorbedingungen, genauer medialen Vorbedingungen, zurückgeführt wird. Alles weitere, wie die semantischen Bestimmungen der Begriffe Fakt, Fiktion, Wahrheit, Fake etc., können dann als Konstrukte zweiter Ordnung, d.h. als Konstrukte einer nicht-ontologischen Ordnung innerhalb dieses regulativen Setzungssystems abgeleitet werden.⁴⁸³ Die medial konstruierten Vorstellungen von Realität (Fakt, Dokumentation) und Konstruktion (Fiktion, Inszenierung) dienen als Vorbilder für ein kompositionell strukturiertes, d.h. ‚realkonstruktivistisches‘ Medienkulturwirklichkeitskonzept, das Wirklichkeit als ein *kontinuierliches Dazwischen* (realfiktionales Kontinuum) begreift.

Um etwaigen ontologischen Totalitätsansprüchen zu entgehen, soll das Wirklichkeitsmodell dem Wissensfeld der regionalen Epistemologie unterstellt sein (vgl. Kap. 3.3.1). Durch eine solche wissenschaftstheoretische Rückkoppelung wird es möglich, über Wirklichkeit zu sprechen, ohne sich groß Gedanken darüber machen zu müssen, ob das Modell auch einer wie auch immer gearteten ‚objektiven‘ Realität entspricht. Mit einem solchen Vorgehen kann das Synchronisierungsproblem klassischer erkenntnistheoretischer Theoriebildungen umgegangen werden. *Medienkulturwirklichkeit* wird als Setzung eines nicht idealtypischen Subjekts verstanden, d.h. als *Vorschlag* eines regional wie zeitlich situierten Subjekts, das ein Angebot darüber macht, *wie* Wirklichkeit verstanden werden soll und nicht wie sie sich ‚an sich‘ darstellt. Das medienkulturell determinierte Subjekt wird also in eine zweite Sinnebene unterteilt, die es ermöglicht, die medienkulturwirklichkeitskonstitutive Setzung vorzunehmen.

Ontologisch wirksam von Wirklichkeit zu sprechen verfehlt immer sein Ziel. Es besteht ein komplexer prozessbasierter Konnex aus Medien, Kultur, Sozialisation, Kulturation, Kognition und Wirklichkeitskonstruktion, der mithilfe des vorgelegten medienkulturwirklichen Modells beschrieben werden kann.⁴⁸⁴ Durch den theoretischen Aufbau des Modells, wonach mediale Strukturen als intrinsische Faktoren die subjektiven Bewusstseinsformen der an der Medienkultur partizipierenden Teilnehmer formen, wird dem konstruktivistischen Diskurs eine moralische Alternative geboten, weil dieser nun nicht mehr allein auf das Subjekt bzw. dessen unhinterfragbaren Konstruktionsleistungen angewiesen ist. Insbesondere die an den konstruktivistischen Diskurs gestellten kritischen Fragen nach der ‚Konstruktion von Konstruktion‘ sowie dem verwendeten Wirklichkeitsbegriff bekommt mit dem vorgelegten Modell Antworten spendiert, mit denen der zentrale Anspruch des konstruktivistischen Denkens, nach dem die vollständige Begründung der Theorie durch sich selbst gewährleis-

⁴⁸³ Durch die wissenschaftstheoretische Rückkopplung des Modells innerhalb des Wissensprogramms der regionalen Epistemologie erscheint jede Synchronisation dieser Begriffe mit den ontologischen Pendanten einer ‚objektiven Welt‘ unsinnig, da sich in Folge immer inmitten eines vom Forscher selbst gesetzten definitorischen Rahmens bewegt wird. Eine Übereinstimmung mit der ‚objektiven Außenwelt‘ soll, wie der Konstruktivismus annimmt, nicht per se ausgeschlossen werden. Der Grund hierfür lautet, dass es nicht genug hinreichende Gründe gibt, anzunehmen, dass objektive Strukturen für den Menschen zu erreichen sind.

⁴⁸⁴ Siegfried J. Schmidt sieht Wirklichkeitskonstruktion im vielschichtigen ‚Funktionszusammenhang von Kognition, Kommunikation, Kultur und Medien‘, worauf auch seine Medienepistemologie gründet. Dieser Zusammenhang wird in Folge in den Mittelpunkt rücken. Vgl. Schmidt, Siegfried J.: Blickwechsel. Umriss einer Medienepistemologie. In: Rusch, Gebhard/ Schmidt, Siegfried J. (Hg.): Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft. Frankfurt 1999, S. 122.

tet sein sollte, erfüllt wird.⁴⁸⁵ Wirklichkeit ist im vorliegenden Modell Sache eines medienkulturell determinierten, regional-epistemologisch verorteten Bewusstseins. Folglich gelten für das Wirkliche dieselben Bedingungen, die auch für das medientextuelle System gelten. Damit sind sowohl der Konstruktionsbegriff als auch der daran gebundene Wirklichkeitsbegriff theoretisch plausibel dargelegt.

3.3.1 Verortungen: Regionale Epistemologie und Medienkulturwirklichkeit

„[...] die Ontologie der Medien ist die Physik der Gesellschaft.“
(Wolfgang Welsch 1989⁴⁸⁶)

Ontologische Bestimmungsversuche des Wirklichen sind schon immer zum Scheitern verurteilt gewesen. Zum einen, weil es an ernstzunehmenden ontologischen Realitätskonzepten krankt - fiktionsbasierte Wirklichkeitsprogramme bestimmten schon immer das philosophische Denken - und zum anderen, weil Ontologien in ihrem Bestreben das Wesen von Totalitäten zu bestimmen, Exklusionen schaffen.⁴⁸⁷ Anstatt einen weiteren Versuch einer ontologischen Wesensbestimmung des Wirklichen anzubieten, soll in Folge *ein Vorschlag* zur Konstruktion eines nomadisierten Wirklichkeitsmodells gemacht werden. Dieses sollte, wie Siegfried J. Schmidt fordert, möglichst präzise argumentiert und nachprüfbar sein, d.h. auf den Entwurf einer universalisierenden Supertheorie verzichten.⁴⁸⁸ Außerdem sollte es zweckdienlich und pragmatisch sein. Eine solche Gestaltung birgt den Vorteil, die Theorie für konstruktive Kritik anschlussfähig zu machen. Universaltheorien wie Luhmanns Systemtheorie besitzen attraktive Erklärungspotentiale, als totale Erklärungsmodelle sind sie aber ungeeignet, weil sie keine anderen Perspektiven neben der eigenen dulden. Damit widersprechen sie dem Anspruch der gegenwärtigen Wissenschaftspraxis. Die geistes- und kulturwissenschaftliche Forschung lebt gerade von Alternativität. Ihre hermeneutische Ausrichtung öffnet sie für kontingente Wissens- und Erkenntnisformen. Das lässt sie bis zu einem gewissen Grad flexibel werden. Ähnliches kann man auch für den Wirklichkeitsbegriff behaupten. Seine semantische Offenheit lässt auf eine anthropomorphe Konstruktion schließen. Alle Versuche Wirklichkeit zu bestimmen, bleiben darauf beschränkt etwas Mensch-Gemachtes zu sein. Damit sind sie kontingent und verlieren ihren Anspruch auf

⁴⁸⁵ Vgl.: Schmidt, Siegfried J.: *Geschichten und Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus*. Hamburg 2003, S. 24ff. Schmidt versucht sich in diesem Text an einer teilweisen Revidierung seines radikalen Konstruktivismus. Mithilfe einer ‚Theorie der Geschichten und Diskurse‘ will Schmidt den Dualismus des traditionellen konstruktivistischen Diskurses überwinden und die vollständige Begründung der konstruktivistischen Theoriebildung durch sich selbst erreichen. Es soll also plausibel gemacht werden, dass die „Konstruktion der Wirklichkeit als die Wirklichkeit der Konstruktion konzipiert werden kann.“ Ebd. Zentraler Aufhänger bildet die Annahme einer ausschließlichen Prozessualität der thematisierten Gegenstandsbereiche. D.h. es soll vollständig auf ontologische Vorannahmen verzichtet werden. Das vorliegende Medienkulturwirklichkeitsmodell beruht auf ebendieser Voraussetzung. Medienkultur als die eigentliche Voraussetzung jeglicher Konstruktionsbedingung wird als kulturhistoriographische Prozessualität gekennzeichnet, die die an sie angeschlossenen Medienkulturteilnehmer kognitiv konditioniert.

⁴⁸⁶ Welsch, Wolfgang (1989): *Zur Aktualität ästhetischen Denkens*. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Ästhetisches Denken*. 7. Auflage. Stuttgart 2010, S. 58.

⁴⁸⁷ Vgl. Leschke 2003, S. 264.

⁴⁸⁸ Vgl. Schmidt 2000, S. 93.

Universalität. Sie können zwar für einen bestimmten Zeitraum praktikabel sein, aber sie sind niemals unfehlbar oder ewig gültig. Anstatt ontologische Universalsätze zu behaupten, sollte man versuchen, die Kontingenz und Ambiguität von Wirklichkeit in medienepistemologische Programme einfließen zu lassen. Das wissenschaftstheoretische Konzept einer regionalen Epistemologie kann bei einer solchen Verortung helfen.

Die regionale Epistemologie, deren Ursprung im französischen Denken der 1960er und 1970er Jahre zu finden ist⁴⁸⁹, und die durch das von Donna Haraway vertretene wissenschaftstheoretische Programm eines situierten Wissens im akademischen Kontext der Laboratory Studies und den Science and Technology Studies aufblüht⁴⁹⁰, kann man als umfängliche Kritik an der wissenschaftlichen Objektivität verstehen. Gaston Bachelard (1884 – 1962), der den Begriff des *regionalen Rationalismus* prägte und auf dessen Theorie die regionale Epistemologie zurückgeht, versteht sein Konzept als Kritik an der Lehre einer allgemeinen und unveränderlichen Vernunft: „Die traditionelle Lehre von der absoluten und unveränderlichen Vernunft stellt nur eine Philosophie dar, und diese Philosophie ist überholt.“⁴⁹¹ Bachelard fordert eine Spezialisierung des Rationalismus. Mit Blick auf die Partikularität von Wissen und der Zersplitterung in zeitlich wie örtlich gebundene Einzelmodelle, dürfe er keine Allgemeingültigkeit beanspruchen. Die Wissenschaftsgeschichte versteht Bachelard als Geschichte der Spezialisierung des Wissens, in der kein Modell ein anderes determinieren dürfe: „Es gibt nicht nur eine einzige wissenschaftliche Methode, sondern so viele Methoden, wie es unterschiedliche Wissenschaften gibt.“⁴⁹²

In ähnlicher Weise, aber unabhängig von Bachelard, formuliert Georges Canguilhem (1904 – 1995) sein Programm einer regionalen Epistemologie.⁴⁹³ Wie Bachelard geht auch Canguilhem davon aus, dass man die Vernunft spezifizieren müsse. In seiner 1947 erschienenen Schrift *Zur Lage der biologischen Philosophie in Frankreich* schreibt er: „Der Nicht-Kartesianismus und der Nicht-Kantianismus dieser Epistemologie werden noch manifester in der Anerkennung einer Vielfalt von Rationalismen, in der Bildung regionaler Rationalismen, d.h. in der Bestimmung der Grundlagen partikularer Wissensbereiche.“⁴⁹⁴ Canguilhem versteht die regionale Epistemologie als Programm einer regionalen Wissenschaftsgeschichte. So wenig es eine allgemeine, universalgültige Verwendung des Rationalismus geben kann, so wenig könne man die Vorstellung einer allgemeinen Wissenschaftsgeschichte aufrechterhalten: „[E]s gibt keine Geschichte der Wissenschaft, sondern Geschichten der Wissenschaften. Wir stehen also regionalen Geschichten gegenüber, von denen jede einzel-

⁴⁸⁹ Für eine wissenschaftshistoriographische Übersicht vgl. Braunstein, Jean-François: Die Geschichte des Regionsbegriffs in der Epistemologie. In: Deuber-Mankowsky, Astrid/Holzey, Christoph (Hg.): *Situiertes Wissen und regionale Epistemologie. Zur Aktualität Georges Canguilhems und Donna J. Haraways*. Wien/Berlin 2013, S. 35 – 50.

⁴⁹⁰ Zum Vergleich beider Wissenssysteme vgl. Deuber-Mankowsky, Astrid/Holzey, Christoph: Einleitung. Denken mit Canguilhem und Haraway. In: Deuber-Mankowsky, Astrid/Holzey, Christoph (Hg.): *Situiertes Wissen und regionale Epistemologie. Zur Aktualität Georges Canguilhems und Donna J. Haraways*. Wien/Berlin 2013, S. 7 – 34.

⁴⁹¹ Bachelard, Gaston: *Die Philosophie des Nein. Versuch einer Philosophie des neuen wissenschaftlichen Geistes*. Wiesbaden 1978, S. 165.

⁴⁹² Braunstein 2013, S. 39.

⁴⁹³ Vgl. hierzu: Canguilhem, Georges (Hg.): *Wissenschaftsgeschichte und Epistemologie. Gesammelte Aufsätze*. Frankfurt 1979.

⁴⁹⁴ Zitiert nach Braunstein 2013, S. 41.

ne auf eine unterschiedliche Auffassung dessen rekurriert, was eine Geschichte der Wissenschaften zu sein hat.⁴⁹⁵ Canguilhem folgert, dass jede Form rationaler Erkenntnis Kontingenzen lebenspraktischen Aspekten unterworfen sei und dass somit regional wie zeitlich gebunden ist. Die Geschichte des rationalen Wissens bzw. seiner Produktion ist in Canguilhems Programmatik einer regionalen Epistemologie abhängig von Fragen nach der „Materialität der Geschichte, den Verflechtungen mit der Technik und der Geschichte der technischen Medien, den Institutionen und den Prozeduren der Macht.“⁴⁹⁶ Canguilhem verortet wissenschaftliche Erkenntnisse auf die Orte, in denen sie entstehen. Für den Wert des produzierten Wissens werden Beiträge materieller Dinge, Techniken und Praktiken außerhalb des Labors ausschlaggebend. So wird bei Canguilhem das Leben selbst zum Objekt des Wissens in den Wissenschaften.⁴⁹⁷ Durch eine solche Einsicht verlieren Wissenschaft und wissenschaftliche Erkenntnis ihren Absolutheitsanspruch.

Aktualität gewinnt das Denken Bachelards und Canguilhems im Konzept des Situiereten Wissens, das auf die Biologin und Wissenschaftshistorikerin Donna Haraway zurückgeht.⁴⁹⁸ Wissen ist bei Haraway in lebenspraktische Wirkzusammenhänge eingebunden, d.h. es ist an Wissenssubjekte geknüpft, die eine „historische Kontingenz aller Wissensansprüche“ zur Folge haben.⁴⁹⁹ Durch die Kopplung von Wissen an forschende Subjekte wird die Vorstellung eines zeitlich wie räumlich unabhängigen Blicks und damit jede Vorstellung ‚objektiver‘ und universeller Theoriebildung verworfen. Allein die Kritik am epistemologischen Denken sowie eine partielle Perspektive auf das an den Akademien hervorgebrachte Wissen können langfristig bestehen.⁵⁰⁰ Haraway geht bei ihrer wissenschaftstheoretischen Diagnose des Zwanzigsten bzw. Einundzwanzigsten Jahrhunderts von einem Beziehungsgeflecht aus Wissenschaft, Technik, Gesellschaft und Leben aus.⁵⁰¹ Durch die Bewusstmachung der Abhängigkeit der Wissenschaft von Lebensfragen versucht sie die Wissenschaft aus ihrem Elfenbeinturm zu befreien. Insbesondere der Technik misst Haraway großen Wert bei. Sie beobachtet eine „technowissenschaftliche Bedingtheit unserer Gegenwart“⁵⁰² und schließt darin die Naturwissenschaften explizit mit ein. Diese seien von Technik, d.h. technischen Apparaturen in der Weise abhängig, dass das in ihnen generierte Wissen stets kritisch zu hinterfragen sei. Das methodologische Wissensprogramm Haraways kann als Plädoyer für eine Wahrnehmung wissenschaftlicher Objekte als kontextgebundene Akteure verstanden werden.

Die regionale Epistemologie sowie in ihrer Folge das situierte Wissen machen klar, dass Wissen und wissenschaftliche Produktion in kontingenzbezogene Kontexte eingebunden sind. Wissen ist abhängig von sozialen, historischen und technischen Bedingungen. Jedes

⁴⁹⁵ Ebd.

⁴⁹⁶ Deuber-Mankowsky/Holzey 2013, S. 10.

⁴⁹⁷ Vgl. ebd., S. 9. Deuber-Mankowsky und Holzey machen im Canguilhem’schen Lebensbegriff eine besondere Aktualität aus, die insbesondere für die Medien- und Kulturwissenschaften von Interesse sei.

⁴⁹⁸ Haraway entwickelt ihr Konzept erstmals in einem Beitrag zur feministischen Wissenschaftskritik im Jahr 1988. Vgl. Haraway, Donna: Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In: *Feminist Studies*, 14.3, 1988, S. 575 – 599.

⁴⁹⁹ Deuber-Mankowsky/Holzey 2013, S. 9.

⁵⁰⁰ Haraway vertritt eine postmoderne Wissenschaftstheorie.

⁵⁰¹ Vgl. ebd., S. 10ff.

⁵⁰² Ebd., S. 11.

hervorgebrachte Wissen, und hier will die vorliegende Studie keine Ausnahmen machen, kann man als sowohl räumlich wie zeitlich begrenzt auffassen. Wissenschaftliche Gegenstände, wozu sowohl die Medienepistemologie im Allgemeinen wie ein darin konstruiertes medienerkenntnistheoretisches Modell im Speziellen gehören, werden von einem forschenden Subjekt hervorgebracht. Damit ist gesagt, dass man das Projekt einer regionalen Epistemologie auch auf die Medientheorie, genauer in Form einer regionalen Medienepistemologie, anwenden kann. Diese hängt vonseiten des Forschers (soziales Milieu, akademische Ausbildung etc.) und dessen spezifischer Forschungsperspektive ab.⁵⁰³ Die Arbeit mit und an Medienepistemologien kann nicht getrennt werden von einer permanenten Kritik an epistemologischen Arbeiten in der Weise, dass die „Imagination sowohl für die Wissenschaft als auch für die Praxis der Epistemologie eine konstitutive Rolle einnimmt.“⁵⁰⁴ (Medien-)Epistemologien sind also niemals unabhängig vom Forscherstandpunkt zu denken. Der Anspruch geht verloren, dass Erkenntnisse widerspruchsfrei und einheitsversprechend, d.h. in einem objektiven Sinne ‚wahr‘ sein müssen. Regional-epistemologisch kontextualisierte Erkenntnisse können an bestimmten Punkten Widersprüche, Ambiguitäten und Ungenauigkeiten aufnehmen und akzeptieren. Für die zum Zwecke dieser Studie erarbeitete Wirklichkeitsvorstellung bedeutet dies, dass es um ein kontingentes und vom Forscher abhängiges Modell gehen muss, das zeitlich wie örtlich begrenzt funktioniert und damit keinen Anspruch auf Universalität erhebt.

3.3.1.1 Wirklichkeit als regional-epistemologische Setzung

„Das Ich tritt in die Philosophie dadurch ein, daß die ‚Welt meine Welt ist.‘“
(Ludwig Wittgenstein 1921⁵⁰⁵)

Überregionale Epistemologien leiden an denselben Problemen wie überregionale Nachrichten- und Informationsprogramme: Sie werden allorts angezweifelt.⁵⁰⁶ Derlei Erkenntnistheorien sind für das Gros der akademischen Institutionen unglaubwürdig geworden, weil sie sich der Unmittelbarkeit der direkten Verortung entziehen. Mit der Abterstellung der vorliegenden Studie in das methodologische Framework einer regionalen Epistemologie muss man die Frage stellen, wie über ein solch abstraktes Phänomen wie die Wirklichkeit

⁵⁰³ Setzungen in der Art von Analogiesetzungen kann man als Imaginationen werten.

⁵⁰⁴ Deuber-Mankowsky/Holzey 2013, S. 13.

⁵⁰⁵ Wittgenstein 1921, S. 88.

⁵⁰⁶ Das macht sich v.a. in Bezug auf das Nachrichtensystem bemerkbar, bei dem die Aufsplitterung der Medien in alternative und regionale Kanäle unlängst realisierte Vorgänge darstellen. Interessanterweise werden die über regionale Programme ausgestrahlten Informationen für glaubwürdiger empfunden, wie einschlägige Studien belegen. Insbesondere die Lokalberichterstattung wird unvoreingenommener aufgefasst. Vgl. hierzu: https://www.ifd-allensbach.de/fileadmin/kurzberichte_dokumentationen/FAZ_Februar2017_Fakten.pdf (zuletzt aufgerufen am 17.12.2018). Je verortbarer eine Nachricht ist, d.h. je mehr Lebensnähe sowohl in geographischer als auch in emotionaler Weise besteht, desto glaubhafter wird diese rezipiert. Zu diesem Ergebnis kommt eine Umfrage des Allensbacher Instituts)). Gerade hinsichtlich der Vorwürfe populistischer Rädelsführer, die überregionalen Programmen wie den Öffentlich-Rechtlichen Sendern Manipulation und Täuschung vorwerfen, ist eine solche These von großer medienpolitischer Tragweite. Die Umstellung des überregionalen Programmangebots auf inhaltliche und dramaturgische Eigenschaften regionaler Programme könnte dazu führen, dass Teile der populistischen Kritik am überregionalen Programmangebot aufgegeben werden.

gesprochen werden kann, ohne den normativen Erklärungsansprüchen von Ontologen zu erliegen. Die Studie folgt der regional epistemologischen Auffassung, wonach wahre, d.h. objektive Behauptungen niemals möglich sein können. Beschreibungen der Welt oder der Wirklichkeit kennen häufig keine Beschränkungen. Sie verheddern sich in allgemeinste Formulierungen, die keine Nachvollziehbarkeit zulassen. Mit der regionalen Epistemologie kann der Wirklichkeitsbegriff von seinen ontologischen Fesseln gelöst werden, indem er auf subjektive Konstruktionsbedingungen gebunden wird. Von Wirklichkeit wird folglich also nicht mehr in einem ontologischen Sinn gesprochen, eine solche Vorstellung verspricht auch sonst keinen Erkenntnisgewinn⁵⁰⁷, sondern als eine, an das forschende Subjekt geheftete Setzung.⁵⁰⁸ Darüber ist es möglich voraussetzungsbedürftige Begriffe wie Fakt, Fiktion, Wahrheit oder Fake als funktionale und regulative Konstrukte innerhalb der angesetzten Wirklichkeitskonstruktion denken zu können. Praktischerweise müssen damit auch keine Angaben mehr über die ontologische Zugehörigkeit dieser Begriffe zu einer wie auch immer gearteten ‚objektiven Realität‘ gemacht werden. Dazu gehören auch Begriffe wie ‚Fakten an sich‘ oder ‚Fiktionen an sich‘. Als ein von den Bewusstseinsstrukturen der Medienkultur abhängiger Forscher, ist die Setzung eines Modells wie dem Medienkulturwirklichkeitsmodell logisch auf sich selbst zurückführbar. Eine Reflexion innerhalb des vorgestellten wissenschaftstheoretischen Diskursfeldes macht ein solches Forschungsvorhaben sicherer gegenüber Vorwürfen dritter, die auf die Schwierigkeit des Operierens im Felde erkenntnistheoretischer Setzungen hinweisen.

3.3.2 Medienkulturwirklichkeit. Ein philosophisch-anthropologischer Versuch.

Was ist der Mensch? Spätestens mit Kants Feststellung, dass alle Teildisziplinen der Philosophie auf diese Frage zurückzuführen sind, hat das Wissensfeld der anthropologischen Philosophie an Bedeutung gewonnen. Auch epistemologische Fragestellungen können nach Kant nur mithilfe dieser philosophischen Disziplin erschöpfend bearbeitet werden.⁵⁰⁹ Ohne ein nachvollziehbares Wesenskonzept des Menschen sei es nicht möglich erfolgsversprechend über Wirklichkeit und Erkenntnis zu sprechen. Dies gilt auch und gerade für ein systematisch abgesichertes Konzept von Medienwirklichkeit. Hier braucht es ein erneuertes, um den Medienbegriff erweitertes, (medien-)anthropologisches Konzept, das in der Lage ist, den komplexen Zusammenhang von *Medien – Kultur – Bewusstsein – Wirklichkeit* zu erfassen. Über den Kulturbegriff, der über die von Max Scheler, Helmuth Plessner und Arnold Gehlen re-initialisierte philosophische Anthropologie weitergedacht worden ist, kann man den Menschen als Medienkulturwesen bestimmen. Dessen Bewusstseinsstrukturen sind immanent mit denen der sie umgebenden Medienkultur verwoben. Eine solche

⁵⁰⁷ Wohin soll eine Totalitätsbestimmung auch führen? Anschlussfähig im akademischen Diskurs sind solche Theorien heute jedenfalls nicht mehr, da sie strikt exkludierend wirken. Theorien sollten immer als Vorschläge konzipiert sein, deren Wert sich nach deren Gebrauch und dem Grad ihrer Falsifizierbarkeit bemisst.

⁵⁰⁸ Unter Setzung ist das regional-epistemologisch verortete Subjekt gemeint, das dem kompositionellen Medienkulturwirklichkeitsmodell seine Merkmale zuschreibt. Diese sind durch die Konstruktion immer in sich selbst begründet. Es wirkt damit autokonstitutiv.

⁵⁰⁹ Kant fasst die philosophische Anthropologie als Metadisziplin der Philosophie auf, mit der es möglich werde, die an sie antizipierenden Teildisziplinen (Epistemologie, Theologie und Ethik) zu beantworten. Vgl. Kant, Immanuel (1800): Logik. In: Weischedel, Wilhelm (Hg.): Schriften zur Metaphysik und Logik 2. Werk Ausgabe. Bd. VI. Frankfurt 1977, S. 447ff.

anthropologisch-konstruktivistische Hypothese setzt Erklärungen voraus: Wie verhalten sich die Begriffe Natur, Kultur und Medienkultur zueinander und wie kann man eine Entwicklungs- und Bestimmungsgeschichte des Menschen schreiben, die in der Voraussetzung eines Medienkulturbewusstseins mündet? Die folgenden Kapitel erörtern die zentralen Positionen der modernen philosophischen Anthropologie und versuchen darüber den Übergang des Menschen von naturfestgestellten Zusammenhängen, der Biozönose, hin zum Kulturwesen zu nachzuzeichnen. Dabei wird das Kulturwesen in Folge genauer als Medienkulturwesen definiert werden. Die Kulturentwicklung des Menschen ist spätestens mit der Einführung der Zentralperspektive und dem Buchdruck als Medienkulturentwicklung aufzufassen. Mithilfe des Medienkulturmodells Siegfried J. Schmidts kann ein modifiziertes, medienkulturanthropologisches Modell aufgesetzt werden, mit dem es möglich wird, Medien als konstitutives Merkmal des Kulturellen zu bezeichnen. Bei alledem steht eine für das Medienkulturwirklichkeitsmodell relevante medienanthropologische Prämisse im Blick: Der Mensch soll definiert sein als Medienkulturwesen, das über seine Eingebundenheit in die Medienkultur die Strukturen medialer Vorstellungen in seine Konstruktionsleistungen übernimmt. Die zu erarbeitende anthropologische Konzeption zielt darauf ab, einen medienstrukturell nicht hinterfragbaren Subjektbegriff zu begründen, der die Voraussetzung für das Medienkulturwirklichkeitsmodell bildet.

3.3.2.1 Von der Natur zur Kultur

Die Frage nach dem Wesen des Menschen blickt in der Philosophie durch die Institutionalisierung einer eigenen Disziplin, der philosophischen Anthropologie⁵¹⁰, auf eine lange Tradition zurück. Als interdisziplinär angelegte, empirische Philosophie⁵¹¹, die Anbindung u.a. in die Biologie, die Ethnologie und die Soziologie gefunden hat, fragt die philosophische Anthropologie nach den spezifischen Wesenheiten der menschlichen Existenz. Innerhalb der philosophischen Anthropologie werden Versuche unternommen, den Menschen in seiner Gesamtanlage als anthropogen kulturumspannendes Subjekt und urwüchsigem Naturobjekt zu bestimmen. Mit der Moderne und den theoretischen Errungenschaften im Umfeld philosophisch-anthropologischer und ethnologisch-medienanthropologischer Überlegungen⁵¹² beginnt das Bild des ‚natürlich urwüchsigen Menschen‘ zu bröckeln. An dieser Wende hat der Philosoph Max Scheler (1874 – 1928) bedeutenden Anteil. In seinem philosophisch-anthropologischen Bestimmungsversuch, den er im ‚Manifest‘ der modernen philosophischen Anthropologie *Die Stellung des Menschen im Kosmos* (1928) festhält, arbeitet er an der Frage, was der Mensch sei und wie es um dessen Stellung im Sein und der Welt bestellt ist.⁵¹³ Scheler hat eine endgültige Wesensbestimmung des Menschen im Blick.⁵¹⁴ Über

⁵¹⁰ Kant hat die philosophische Anthropologie mit der Frage nach der Wesenheit des Menschen (Was ist der Mensch?) innerhalb seiner Logikvorlesung institutionell etabliert. Vgl.: Kant, Immanuel (1798): *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*. Stuttgart 1983.

⁵¹¹ Vgl. zur Einführung: Witteriede, Heinz: *Eine Einführung in die philosophische Anthropologie*. Max Scheler, Helmuth Plessner, Arnold Gehlen. Frankfurt 2009.

⁵¹² Claude Lévi-Strauss erklärt die Kulturwerdung des Menschen aus einer völkerkundlichen Perspektive. Vgl. hierzu: Lévi-Strauss, Claude (1962): *Das wilde Denken*. 7. Aufl. Frankfurt 1989.

⁵¹³ Scheler, Max (1928): *Die Stellung des Menschen im Kosmos*. 18. Auflage. Bonn 2010, S. 5.

⁵¹⁴ Scheler stellt drei historische Wesensbestimmungsversuche des Menschen fest, die aber wegen ihrer systemischen Geschlossenheit keine einheitliche Idee des Menschen zulassen. Er zählt dazu: den naturwissen-

die stufenweise Abhandlung der biopsychischen Welt in vier Kategorien⁵¹⁵, kommt er zu einer essentiellen Erkenntnis: Organisch gebundene, praktische Intelligenz als höchste Form einer biopsychischen Seinsartikulation könne auch dem Tier, genauer dem Affen, zugeschrieben werden.⁵¹⁶ Das führt Scheler zur entscheidenden Abgrenzungsfrage: „Besteht dann, wenn dem Tiere bereits Intelligenz zukommt, überhaupt noch mehr als ein nur gradueller Unterschied zwischen Mensch und Tier [...]? Oder aber gibt es über die bisher behandelten Wesensstufen hinaus noch etwas ganz anderes im Menschen, ihm spezifisch Zukommendes [...]?“⁵¹⁷ Die Antwort findet er schließlich im Geistbegriff. Der Mensch wird von Scheler als ein rein geistiges Wesen aufgefasst, welches eine „existentielle Entbundenheit vom Organischen“⁵¹⁸ aufweise. Die triebhafte Intelligenz werde abgelöst.⁵¹⁹ Im Zusammenhang mit der Bestimmung des Menschen als ‚Geistwesen‘, führt Scheler einen Begriff ein, der den weiteren Verlauf der philosophischen Anthropologie entscheidend prägen wird, den der *Weltoffenheit*: „Der Mensch ist das X, das sich in unbegrenztem Maße ‚weltoffen‘ verhalten kann.“⁵²⁰ Weltoffenheit meint Befreiung von der instinktiven Geschlossenheit mit der Umwelt des Menschen. Über diese ist er, anders als das Tier, nicht mehr in eine unhinterfragbare Einheit von biologischer (Instinkt-)Funktionalität und Umweltholismus eingebunden. Der Mensch erkennt kraft seines weltoffenen Verhaltens das ‚pure Sosein‘⁵²¹ der Umwelt, d.h. er nimmt die Dinge ganz unmittelbar also unabhängig von den Triebsignalen wahr. In einem philosophischen Sinn ist er damit ‚naturfrei‘. Geist und handlungsbewusster Eigensinn setzen sich beim Menschen an die Stelle der Einheit von Umwelt und Physiognomie.

An Schelers philosophische Anthropologie schließt Helmuth Plessners (1892 – 1985) anthropologisches Konzept an. Auch seine philosophische Anthropologie, die er in seinem Hauptwerk *Die Stufen des Organischen und der Mensch* (1928) festhält, arbeitet an einer endgültigen Wesensbestimmung des Menschen. In Abgrenzung zum Tier, das Plessner als geschlossen und zentrisch in seiner Lebensführung beschreibt⁵²², versteht er den Menschen als das Wesen, das ‚darübersteht‘ und ‚hinter sich gekommen‘ sei, die Welt also bewusst erlebt. Nach Plessner verfüge der Mensch über „exzentrische Positionalität.“⁵²³ Damit breche er aus dem Gefängnis einer zentrischen Naturordnung aus und könne bewusst erkennend die Welt erleben. Gemäß seiner exzentrischen Positionalität sei der Mensch dazu ver-

schaftlichen Versuch Darwins und dessen genetische Evolutionstheorie, die philosophische Bestimmung des ‚homo rationale‘ nach Aristoteles‘ und den theologischen Wesensversuch, der den Menschen als göttlichen Schöpfungsakt begreift. Vgl. ebd. 1928, S. 7ff.

⁵¹⁵ Vgl. ebd., S. 8ff.

⁵¹⁶ Scheler nimmt Bezug auf die Studien Wolfgang Köhlers, die nachwiesen, dass Affen über praktische Intelligenz verfügen. Vgl. Köhler, Wolfgang (1921): *Intelligenzprüfungen an Menschenaffen*. 3. Aufl. Berlin 1973.

⁵¹⁷ Scheler 1928, S. 27.

⁵¹⁸ Ebd.

⁵¹⁹ Das Leben der anderen biopsychischen Lebensformen findet dagegen in einem rein intrinsischen Rahmen statt als Teil einer umfassenden Biozönose: „Alles, was das Tier merken und fassen kann von seiner Umwelt, liegt in den sicheren Zäunen und Grenzen seiner Umweltstruktur.“ Ebd., S. 29.

⁵²⁰ Ebd.

⁵²¹ Vgl. ebd.

⁵²² Helmuth Plessner schreibt hierzu: „Das Tier lebt aus seiner Mitte heraus in seine Mitte hinein, aber es lebt nicht als Mitte.“ Plessner, Helmuth: *Der Mensch als Lebewesen*. In: Plessner, Helmuth: *Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie*. Stuttgart 1982, S. 9.

⁵²³ Ebd., S. 9ff.

anlasst, „[...] sich zu dem erst machen zu müssen, was er schon ist, das Leben zu führen, welches er lebt.“⁵²⁴ Plessners Erkenntnisgewinn, die freigestellte Bestimmung des Menschen, agiert in Folge als Ausgangspunkt seiner weiteren anthropologischen Überlegungen. U.a. formuliert Plessner die drei berühmt gewordenen anthropologischen Grundsätze⁵²⁵, von denen insbesondere das erste Gesetz (*Das Gesetz der natürlichen Künstlichkeit*) von besonderem Einfluss auf die Plessner nachfolgende philosophische Anthropologie gewesen ist. Aufgrund seiner exzentrischen Positionalität erkennt sich der Mensch als ‚nacktes‘ Wesen, d.h. er ist im Vergleich zu den im Einklang mit der Natur lebenden Tieren im permanenten Ungleichgewicht, „ortlos, zeitlos im Nichts stehend, konstitutiv heimatlos [...]“.⁵²⁶ Um dieses ‚Ungleichgewicht‘ zu kompensieren, müsse der Mensch selbstständig einen Ausgleich herstellen. Dies gelänge ihm über die Kulturschaffung. Indem der Mensch künstliche Objekte herstellt, und damit gleichzeitig die aufkommenden künstlichen Bedürfnisse befriedigt, hält er seine Existenz in der Waage.⁵²⁷ Plessner stellt klar, dass der Mensch gemäß seiner Naturanlage (exzentrische Positionalität) ein durch und durch *künstlich-kultürliches Wesen* sei. Er brauche die Kultur, also die künstliche Umwelt, die nicht Natur ist, um sein Leben im Gleichgewicht zu halten. Plessner deklariert einen radikalen Kulturdeterminismus. Die Kulturwelt des Menschen sei ein „zweite[s] Vaterland, in dem er Heimat und absolute Verwurzelung findet.“⁵²⁸ Der Mensch befreit sich selbstständig aus seinem deterministischen Naturzustand, um einer Pseudo-Autonomie Platz zu machen, die ihn in neue Abhängigkeitszustände führe. Die Kulturwerdung führe den Menschen letztlich in eine selbst fabrizierte, kulturholistische Gefangenschaft. Plessners Bestimmung des Menschen als ‚homo culturalis‘⁵²⁹ stellt auch den Ausgangspunkt der medienkulturellen Überlegungen dieser Studie dar.

Sowohl Scheler als auch Plessner gelangen am Ende ihrer anthropologischen Untersuchungen in ein Dilemma: Der Mensch wird von ihnen als Gefangener seiner eigens errichteten Kultursphäre erkannt. Die Kultur generiere Normen, etwa in Form von Institutionen, die den Menschen in seiner zuvor erlangten Freiheit festsetzten. Die Natur mache der Kultur Platz und diese fungiert in Folge als einzig mögliches Existenzfeld des Menschen. Die Kultur als ‚erste Natur‘ des Menschen determiniert ihn quasi ‚von Geburt an‘. Damit liegt aber auch ein radikaler Bruch mit der scheinbar ‚wirklichen‘ Natürlichkeit des Menschen vor. Der Faden, den der Mensch jahrhundertlang mit der Umwelt verband, ist durch den Eintritt in die kulturellen Sphären gebrochen: „Er [*der Mensch – Anm.*] ist gebrochene Ursprünglichkeit, die nicht über sich selbst verfügt.“⁵³⁰ Dieser Umstand darf nicht missverstanden werden. Viele kulturpessimistische Philosophien setzen an der Idee an, dass die Domestizierung des Menschen über die Kulturwerdung das Übel der absoluten Determination der menschlichen Existenz mit sich brachte. Das ist aber nur die halbe Wahrheit. Tat-

⁵²⁴ Ebd., S. 17.

⁵²⁵ Vgl. dazu: Ebd., S. 15ff.

⁵²⁶ Ebd., S. 17.

⁵²⁷ Vgl. ebd., S. 18.

⁵²⁸ Ebd., S. 25.

⁵²⁹ Vgl. weiterführend: Plessner, Helmuth (1961): Elemente menschlichen Verhaltens. In: Plessner, Helmuth: Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie. Stuttgart 1982, S. 69.

⁵³⁰ Plessner, Helmuth (1948): Zur Anthropologie des Schauspielers. In: Plessner, Helmuth: Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie. Stuttgart 1982, S. 160.

sächlich ersetzt der Mensch mit seinem Kultureintritt nur einen Festsetzungszustand (Natur) mit einem anderen (Kultur). Die Natur bringt nicht die ersehnte Freiheit, sondern im Gegenteil, striktere Formen zentrischen Verhaltens. Ein wirklich natürliches oder ursprüngliches *Davor* ist nicht auszumachen. Kultur tendiert bei Plessner zum bestimmenden Faktor in der Ausdeutung menschlicher Existenz.

Zum zentralen Lebenskonzept wird Kultur bei Arnold Gehlen (1904 - 1976) und dessen Elementaranthropologie, die in der Vorstellung von der Kultur als die ‚zweite Natur des Menschen‘ mündet. Diese in den Kulturwissenschaften kontrovers diskutierte Formel⁵³¹ beschreibt den Einrichtungsvorgang des Menschen von der Natur in die künstlichen Sphären einer Kulturgesellschaft.⁵³² Auf diese Weise denkt Gehlen die philosophische Anthropologie konsequent in Richtung einer Kulturanthropologie weiter. Gehlen bestimmt den Menschen im ersten Schritt seiner Anthropologie als “[h]offnungslos unangepasstes“⁵³³ Mängelwesen. Der Mensch sei das Wesen, das „sinnenarm, waffenlos, nackt, in seinem gesamten Habitus embryonisch [...]“⁵³⁴ zur Welt gekommen sei. Mangel bestimmt Gehlen als biologische ‚Unspezialisiertheit‘ und ‚Unterentwickeltheit‘. So fehle es dem Menschen von Geburt an elementaren biologischen Schutzfunktionen wie einem vollentwickelten Haarkleid, natürlichen Angriffsorganen, schärferen Sinnen, ausentwickelten Fluchtorganen etc., um sein Überleben in der natürlichen Umwelt zu sichern. Aus dieser biologischen Mittellosigkeit erwachsen die Überlebensbedingungen des Menschen. Um seine Existenz gewährleisten zu können, sei der Mensch genötigt die Natur zu seinen Gunsten umzuschaffen. Mithilfe seiner Weltoffenheit würde er dazu letztlich in die Lage versetzt: „Beim Menschen entspricht der Unspezialisiertheit seines Baues die Weltoffenheit, und der Mittellosigkeit seiner Physis die von ihm selbst geschaffene ‚zweite Natur‘.“⁵³⁵ Die Weltoffenheit, Resultat der biophysisch unterentwickelten Mangelausstattung des Menschen, führe ihn zur kulturellen Umschaffung, und in letzter Konsequenz zur Herrschaft über die Natur. Die für den Menschen gefahrbringende Umwelt schafft er in Folge ins Lebensdienliche um: Waffen bieten Schutz vor Feinden, verarbeitete Felle schützen vor der Kälte und Brillen verbürgen das bessere Sehen etc. Der Mensch ist nach Gehlen das Wesen, das in Folge seiner Naturumschaffung überall existieren könne.⁵³⁶

⁵³¹ Gehlens Werk gilt mit Blick auf seine Biografie bis heute als umstritten. Gehlen hat zeitlebens keine Angaben zu seiner Rolle im NS-Staat gemacht, was ihn und seine Theorie mindestens verdächtig erscheinen lässt. Zu seiner theoretischen Reputation sei jedoch gesagt, dass sein Hauptwerk ‚Der Mensch‘, dem ihm häufig gemachten Vorwurf, es sei rassistisch oder entwerfe eine nationalsozialistische Ideologie, nicht in Ansätzen standhält. Ganz im Gegenteil, wirkt das Werk gerade mit Blick auf die nationalsozialistische Agenda ambivalent, wenn nicht gar im Widerspruch dazu. Insbesondere die Vorstellung des Mängelwesens beruht auf einer pluralistischen und differenzierten Annahme von Kultur. Gehlen unterscheidet in seinem Werk nicht nach Rassen oder Herrenwesen, sondern definiert den Menschen allgemeingültig über seine ‚zweite Natur‘. Vgl. zur kritischen Einordnung Gehlens: Kannezky, Frank/Tegtmeyer, Henning: Vorwort. In: Kannezky, Frank/Tegtmeyer, Henning (Hg.): Zwischen Führerkult und Mängelwesen. Zur Aktualität Arnold Gehlens. In: Philokles. Zeitschrift für populäre Philosophie. Band 14, Heft 1/2 (2005). Leipzig 2005, S. 1 – 8.

⁵³² Gehlen zufolge kann logischerweise kein ‚Naturmensch‘ existieren, es gebe ihm zufolge überhaupt keine menschliche Gesellschaft „ohne Waffen, ohne Feuer, ohne präparierte und künstliche Nahrung [...]“. Gehlen, Arnold (1940): Der Mensch. Seine Natur und Stellung in der Welt. 10. Aufl. Frankfurt 1974, S. 38.

⁵³³ Ebd., S. 34.

⁵³⁴ Ebd., S. 35.

⁵³⁵ Ebd., S. 38.

⁵³⁶ Gehlen betont: „Wir sehen ihn (Anm.: *den Menschen*) überall leben [...]. Er lebt in Wüsten und Polarregionen, neben Antilopen und Eisbären, in Hochgebirgen, Steppen und Dschungeln [...]“. Ebd., S. 80.

Der Inbegriff der vom Menschen ins Lebensdienliche geschaffenen Natur ist die Kultur.⁵³⁷ Gehlen versteht Kultur als „entgiftete Natur“⁵³⁸ und als die einzige Existenzmöglichkeit für den Menschen. Programmatisch wird Gehlens Formel von der Kultur als ‚zweite Natur des Menschen‘ in den Kulturwissenschaften.⁵³⁹ Danach kann es keine Vorstellung des Menschen *ohne* Kulturzustand geben.⁵⁴⁰ Auch wenn der Mensch den Umweltholismus, die Biozönose, aufgrund seiner Weltoffenheit und Umweltumschaffung verlassen habe, bewertet Gehlen die Situation um die vermeintliche ‚Freisetzung‘ des Menschen ähnlich negativ wie Plessner.⁵⁴¹ Durch die Einrichtung einer Kulturwelt würde der Mensch letzten Endes nur wieder festgestellt. Als Kulturwesen richtet er sich einfach in einen neuen Holismus ein: „[G]enau an der Stelle, wo beim Tiere die ‚Umwelt‘ steht, steht beim Menschen die ‚zweite Natur‘ oder die Kultursphäre mit ihren eigenen, sehr besonderen Problemen und Begriffsbildungen [...]“⁵⁴² Kultur führe nach Gehlen zur Errichtung von Institutionen wie dem Sozialwesen oder die Sittlichkeit.⁵⁴³ Institutionen generieren „quasiautomatische Gewohnheiten des Denkens, Fühlens, Wertens und Handelns, die allein als institutionell gefaßte sich vereinseitigen, habitualisieren und damit stabilisieren.“⁵⁴⁴ Kulturelle Institutionen entlasten den Menschen und richten ihn zweckgebunden in ein kulturelles Netzwerk ein. Der Mensch werde darüber zu einem Sozialwesen geformt, das die Themen, die Schwerpunkte und die Diskurse seiner Kultur imprägniert und schließlich „die Gesichtspunkte seiner Kultur [...] für die einzig natürlichen und vernünftigen, oder doch mindestens für selbstverständlich“⁵⁴⁵ hält.

3.3.2.2 Von der Kultur zur Medienkultur

Arnold Gehlens Elementaranthropologie operiert an der Differenz von Natur und Kultur. Sie ignoriert die Einflüsse, die die Medien von frühester Zeit auf die Kultur nehmen.⁵⁴⁶ Entsprechend ist vonseiten der Medienkulturwissenschaften ein aktualisiertes, und d.h. die Wirkzusammenhänge der Medien reflektierendes Kulturkonzept zu erwarten. Die Einflussnahme der Medien auf die Kultur, die Gesellschaft, die Kognition, die Kommunikation etc. ist mit der Durchsetzung der Zentralperspektive bzw. des Buchdrucks in den Medien- und Kulturwissenschaften unleugbar. Und mit den technologischen Durchbrüchen an der Schwelle zur Moderne ist sie auch für die Allgemeinheit unübersehbar geworden. Ver-

⁵³⁷ Kultur ist der zentrale Begriff in Gehlens Anthropologie, der zu einer essentiellen Ausweitung anthropologischer Denkansätze innerhalb kulturphilosophischer sowie kulturanthropologischer Denkmöglichkeiten geführt hat.

⁵³⁸ Gehlen 1940, S. 38.

⁵³⁹ Gehlen bemerkt hierzu: „Die Kultur ist also die ‚zweite Natur‘ – will sagen: die menschliche, die selbstständig bearbeitete, innerhalb deren er allein leben kann.“ Ebd.

⁵⁴⁰ Ebd., S. 38ff.

⁵⁴¹ Arnold Gehlen hat noch vor Helmuth Plessner den kulturholistischen Gedankengang ausgeführt. Plessner setzt mit seinem Werk nahtlos daran an, ohne Gehlen als dessen Urheber zu nennen.

⁵⁴² Gehlen 1940, S. 80.

⁵⁴³ Vgl. ebd., S. 362.

⁵⁴⁴ Ebd., S. 38.

⁵⁴⁵ Ebd., S. 36.

⁵⁴⁶ Im Grunde deckt Gehlens Anthropologie nur einen abstrakt gedachten Zeitraum ab, nämlich die Zeit, in der sich der Mensch qua Selbstbewusstsein von der Natur lösen konnte. Mit der Entwicklung erster Kulturtechniken kamen auch die ersten Medien auf. Die anthropogene Kultur wurde also schon hier von Medien beeinflusst.

einzelnt wurden Versuche unternommen, die Menschheits- und Gesellschaftsgeschichte als Mediengeschichte bzw. Technologiesgeschichte zu schreiben.⁵⁴⁷ Technisch-mediale Dispositive beeinflussen alle Lebensbereiche. Die philosophische Anthropologie täte daher gut daran, die Medien- und Technologieentwicklungen ernst zu nehmen und in brauchbare anthropologisch-kultursoziologische Bestimmungsversuche umzumünzen. Gehlens Konzept reicht nicht soweit. Bei ihm bildet die Kultur lediglich den theoretischen Endpunkt seiner Menschbestimmung aus. Für die Medienwissenschaften brauchbar ist Gehlens Kulturkonzept allein in einer um Medien modifizierten Fassung, d.h. in einer als Medienkultur bestimmten Formulierung. Medienkultur kann man über Gehlens berühmte Kulturmetapher als eine *dritte Natur des Menschen* bestimmen. Ein solches Medienkulturkonzept beruht auf der Vorstellung, dass Medien konstitutiv für die Lebenswirklichkeit des Menschen geworden sind. Die Wahrnehmung und das Handeln werden darüber maßgeblich mitbestimmt.

Für einen von den Medien durchzogenen Kulturbegriff plädiert der Philosoph, Germanist und Kommunikationswissenschaftler Siegfried J. Schmidt. Zu Beginn seiner Medienkulturkonzeption steht die Feststellung, dass der Mensch in einer Mediengesellschaft globalen Ausmaßes lebe, in der traditionelle kulturelle Ordnungen und Tätigkeiten allmählich zu einer Medienkultur transformiert würden.⁵⁴⁸ Zu einem ähnlichen Urteil kommt Schmidt auch in seinem medientheoretischen Hauptwerk, die *Kalte Faszination* (2000), wo er mit der Einführung der Begriffe Medienkultur, Mediengesellschaft und Medienkulturgesellschaft neue Selbstbeschreibungsformeln für die Gesellschaft und Kultur vorschlägt.⁵⁴⁹ Kultur und Medien werden von Schmidt notwendigerweise zusammengedacht.⁵⁵⁰ Den Grund für diese Verschmelzung sieht er in der Beschleunigung medientechnischer Innovationen, die zuerst die Kultur beeinflussten und die sich dann auf die Ebene der Sozialisation respektive der Kognition ausweiteten. Medien veränderten *primär* die Struktur der Bewusstseinsapparate der Medienkulturteilnehmer und darüber auch die Struktur der Wirklichkeitsmodelle, die mithilfe kognitiver Konstruktionsleistungen hervorgebracht würden.⁵⁵¹

Anschlussfähig an die philosophische Anthropologie ist Schmidts Modellierung von Medienkultur deshalb, weil sie den Menschen nicht jenseits kultureller Festsetzungen denkt.⁵⁵² Anders als Gehlen und Plessner, verleiht Schmidt der Kultur die Fähigkeit bewusstseins-transformierend auf die kognitiven Apparaturen der Kulturteilnehmer einzuwirken – er denkt den Kulturbegriff also konsequent in konstruktivistisch-epistemologischer Weise wei-

⁵⁴⁷ Für ein medienhistoriographisches Konzept vgl. Schmidt 2000, S. 175ff. Für ein technikgeschichtliches Konzept vgl. Spreen 1998. Die Erkenntnisse der Medienarchäologie in der Folge Friedrich Kittlers fußen ebenfalls auf einem medientechnischen Apriori. Vgl. Rieger, Stefan: Medienarchäologie. In: Schröter, Jens (Hg.): Handbuch Medienwissenschaft. Stuttgart 2014, S. 138ff.

⁵⁴⁸ Vgl. Schmidt, Siegfried J.: Modernisierung, Kontingenz, Medien. Hybride Beobachtungen. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): Medien – Welten – Wirklichkeiten. München 1998, S. 173.

⁵⁴⁹ Vgl. Schmidt 2000, S. 9.

⁵⁵⁰ Schmidt ist in den 1990er Jahren maßgeblich an der Konzeption einer eigens auf die Medienkultur zugeordneten Disziplin (Medienkulturwissenschaften) beteiligt gewesen.

⁵⁵¹ Vgl. hierzu weiterführend: Drechsel, Paul/Schmidt, Bettina/Gözl, Bernhard: Kultur im Zeitalter der Globalisierung. Von Identität zu Differenzen. Frankfurt 2000, S. 98ff.

⁵⁵² Analog zu den beiden genannten expliziert Schmidt: „Es gibt keine Gesellschaft ohne Kultur und keine Kultur ohne Gesellschaft, und beide werden getragen von kognitiv und kommunikativ aktiven Individuen [...]. Die Entstehung von Kultur ist eine nicht hintergehbare evolutionäre Eigenschaft (im Sinne von Luhmann).“ Schmidt 2000, S. 35.

ter. Kultur wird bei Schmidt als ‚Programm‘ einer sozial verbindlichen und kommunikativen Gesamtinterpretation des Wirklichkeitsmodells einer Gesellschaft konzipiert.⁵⁵³ Dabei versteht Schmidt Kultur als das grundlegende Prinzip der Selbstorganisation allen Lebens. Die zwei wichtigsten Aufgaben sieht Schmidt in der Reproduktion und der Kontrolle von Kultur.⁵⁵⁴ Durch die Weitergabe der kulturellen Programme auf die einzelnen Kulturteilnehmer über die Sozialisation bzw. die Kulturation wird eine spezifische Gesellschaft konstituiert - auch das lässt auf eine philosophisch-anthropologische Position schließen.⁵⁵⁵ Schmidts Kulturkonzeption als Kulturprogramm schlägt so die Brücke zwischen Kognition und Epistemologie: „Aus diesem Grunde beziehe ich mein Kulturkonzept Kultur sowohl auf Gesellschaft und die sie konstituierenden Wirklichkeitsmodelle [...].“⁵⁵⁶ Im zweiten Punkt der Merkmalaufzählung seines ‚Kulturprogrammkonzepts‘⁵⁵⁷ erklärt Schmidt den Menschen nicht nur zum Schöpfer aller Kultur und damit zum Geschöpf einer je spezifischen Kultur, sondern weist zudem darauf hin, dass das Kulturprogramm nicht nur Manifestationen herstelle, sondern auch deren eigene Beobachtung und Bewertung steuere.⁵⁵⁸ Kulturprogramme bildeten ‚blinde Flecke‘ aus⁵⁵⁹, die sich der Beobachtung der Beobachter erster Ordnung entziehen. Das heißt als Teil eines Kulturprogramms kann der jeweilige Kulturprogrammteilnehmer nicht ohne weiteres hinter ‚das Programm‘ seiner Kultur kommen. Kulturelle Programme besitzen laut Schmidt den „Anschein von Natürlichkeit beziehungsweise Selbstverständlichkeit.“⁵⁶⁰ Die von Schmidt angenommene Transformation der Kultur über den kulturhistorischen Einfluss der Medien und des Mediensystems zu einer Medienkultur führen ihn zur Vorstellung, dass es aufgrund der Allgegenwärtigkeit von Medien zu einem gesteigerten Grad der Beobachtbarkeit der eigenen Gesellschaft und dessen Wirklichkeitsmodellierung komme.⁵⁶¹ Kultur respektive Medienkultur wird von Schmidt so verstanden, dass sie das Wirklichkeitsbild einer Gesellschaft immer auch selbst thematisiert.⁵⁶² Medienkulturen seien als epistemologische Gebilde aufzufassen, die kein Interesse an ihrer Auflösung besäßen.⁵⁶³ So entwickelt sich mit der Zeit ein Wirklichkeitsmodell medialer Prägung, das sich weitgehend selbst genügt.⁵⁶⁴ Der langfristige Umgang mit Medien lässt es schließlich zu einem unhinterfragbaren Teil der Medienkulturteilnehmer werden. Entsprechend selbstevident erscheint dem mediensozialisierten Gesellschafts-

⁵⁵³ Vgl. ebd.

⁵⁵⁴ Ebd., S. 37ff.

⁵⁵⁵ „‚Kultur‘ nenne ich das sozial verbindliche und sozialisatorisch reproduzierte Programm zum Abgleich (sozusagen zum Tuning) individuell erzeugter Wirklichkeitskonstrukte, wobei in diesem Tuning die Kriterien der Wirklichkeitsgeltung entwickelt, erprobt und legitimiert werden.“ Ebd., S. 41.

⁵⁵⁶ Ebd., S. 34.

⁵⁵⁷ Vgl. ebd, S. 36ff.

⁵⁵⁸ Ebd., S. 36.

⁵⁵⁹ Ebd., S. 36ff.

⁵⁶⁰ Ebd., S. 38.

⁵⁶¹ Ebd.

⁵⁶² Vgl. hierzu Schmidts Hypothese „von Kultur als Programm der Thematisierung des Wirklichkeitsmodells einer Gesellschaft.“ Ebd., S. 39ff.

⁵⁶³ Hierzu schreibt Schmidt: „Gesellschaften, deren Wirklichkeitsmodelle einer Dauerthematization in komplexen Mediensystemen ausgeliefert sind, entwickeln daher notwendig Medienkulturen mit hoher Pluralität und geringem Verpflichtungsgrad traditioneller Problemlösungen.“ Ebd., S. 38.

⁵⁶⁴ Diese Beobachtung führt die Medienepistemologie der 1980er und 1990er Jahre zur panmedialen These, dass Realität zur ubiquitären Medienrealität tendiere.

teilnehmer die Wirklichkeit als medial geprägte Realität. Dieser als *medienepestemologische Zirkelschluss* zu bezeichnende Gedanke, der den Strukturzusammenhang Medien – Kultur – Sozialisation – Kognition – Wirklichkeit zusammenfasst, findet in Schmidts Medienkulturmodell eine fundierte Erklärung.

Wie steht es nun aber um das Verhältnis von Medien und Kultur innerhalb der o.g. Medienkulturkonzeption? Und wie kann man darin den Mensch verorten? Klar ist zunächst, dass die Medienkultur eine der kulturhistorisch ältesten Ausdrucksformen des Menschen darstellt. Auch wenn der Begriff relativ neu ist, ist die Idee so alt, wie der Mensch selbst. Denn mit der Kulturwerdung des Menschen wurden gleichzeitig auch erste mediale Darstellungsformen entwickelt – man denke etwa an prähistorische Höhlenmalereien. Medienkultur bildet eine historisch frühe Form anthropomorpher Umschaffungstendenzen aus, die die Medientechnologie wie auch die Medienpraktiken aktiv in ihr System miteinbezieht. Kultur kann also gar nicht anders als Medienkultur gedacht werden, da Medien schon immer als irreduzible sowie intrinsische Teile gedacht werden müssen. Medien nehmen Einfluss auf die Kultur und deuten deren Funktionsweisen um. Konkret heißt das, dass Kultur die strukturellen Funktionsweisen des Medialen adaptiert und so in die Bewusstseinsstrukturen der Medienkulturteilnehmer übersetzt. Medienwissenschaftliche Theorien kreisen meist um die Wirkung der elektronischen Medien auf die Kognition. Das macht aus einer gesellschaftspolitischen Perspektive erstmal Sinn, untergräbt aber die historische Wirksamkeit der Medien.

Kultur bildet das Scharnier, um die Medienstrukturen in den Menschen, die immer zu denken sind als Medienkulturteilnehmer, zu setzen. Als wesentlicher Teil der medialen Gesetzmäßigkeiten, die in das kollektive Bewusstsein imprägniert werden, gehört die Differenzlogik des Mediensystems, die als eine Kompositionelle zu kennzeichnen ist.⁵⁶⁵ Für die philosophisch-anthropologische Bestimmung des Menschen als *Medienkulturwesen* gilt zudem, dass der Mensch innerhalb dieser Sphäre eingerichtet ist. Es muss also davon ausgegangen werden, dass sich der Mensch bzw. seine kognitive Apparatur als ein von den Medien beeinflusstes und transformiertes Gebilde darstellt.

Wie Schmidt in Anlehnung an den sozialen Konstruktivismus Kenneth J. Gergens erklärt, sei der menschliche Beobachter „in einem kulturell und soziokulturell sehr nachhaltig ‚markierten space‘“ eingebettet.⁵⁶⁶ Dieser Perspektive folgend, gibt es aufgrund des kulturellen Eingebundenseins des Beobachters sehr gute Erfahrungsgründe, etwas für wirklich bzw. für wahr zu halten. Diese Gründe sind eingefügt in das kulturelle Wissen der jeweiligen Gesellschaft, in der der Beobachter operiert und die er über seine Kulturation und Sozialisation übernimmt. Für den Medienkulturteilnehmer gibt es aus dieser konstruierten Wirklichkeit kein Entrinnen, da diese immer schon als absolut, oder wie es bei Janich selbstevident heißt, als ‚kultürlich‘, erfahren wird.⁵⁶⁷ Da man Kultur stets als Medienkultur auffassen sollte, muss das Programm erweitert werden. Kultur und Medien bilden ein nicht zu

⁵⁶⁵ Diese wird weiter unten als solche bestimmt sein. Der medienepistemologische Analogieschluss der Studie besteht in der Annahme, dass man die kompositionelle Differenzlogik des Mediensystems auf die Ebene des Wirklichkeitsbegriffs übertragen kann.

⁵⁶⁶ Schmidt, Siegfried J.: Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur. Frankfurt 1994, S. 47.

⁵⁶⁷ Zitiert nach Schmidt 2000, S. 54.

trennendes Gemeengefüge, das alle daran angeschlossenen Personen bindet beeinflusst. Als Medienkulturteilnehmer ist das einzelne Subjekt eingebunden in die von der Medienkultur vorgegebenen Sinnstrukturen.

3.3.2.3 Was wir wissen können...: Von der Medienkultur zur Medienkulturwirklichkeit

Wie steht es um den Wirklichkeitsbegriff, wenn er mit Medien zusammengedacht wird? Und inwieweit kann die gelieferte Erklärung zur Medienkultur auf das Konzept einer Medienkulturwirklichkeit ausgedehnt werden? Zunächst muss ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen Medienkultur und Wirklichkeitskonstruktion hergestellt werden. Generell sind Menschen als Kulturteilnehmer, d.h. als Kulturwesen im Sinne der philosophischen Anthropologie, an die Strukturen einer jeweiligen Kultur bzw. Kulturgesellschaft angepasst. Es besteht also eine strukturelle Analogie zwischen dem jeweiligen Kulturprogramm und den Bewusstseinsstrukturen der einzelnen Kulturteilnehmer. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass eine Kultur, die wie eine Medienkultur über Medien strukturiert ist, sich auch in dieser Weise in die Bewusstseinsstrukturen der jeweiligen Medienkulturteilnehmer einschreibt. Mediale Strukturbedingungen werden über die Kultur, die als Scharnier zwischen dem Medialen und den einzelnen Medienkultureilnehmern fungiert, in die Bewusstseine imprägniert. In einem zweiten Schritt wäre zu klären, wie die Einwirkung der Medien auf die Bewusstseinsstrukturen der Medienkulturteilnehmer genau aussieht. An einer Antwort arbeitet die innerhalb der Medientheorie der 1980er und 1990er Jahren herausgebildete Subdisziplin der Medienepistemologie.⁵⁶⁸ Diese fragt in erster Linie danach, inwiefern die Wirklichkeitsvorstellungen im Zusammenhang mit bzw. durch Medien verändert würden.⁵⁶⁹ Die Medienerkenntnistheorie befragt Medien also nicht nach ihrer Eigenschaft als Botschaftsüberträger, wie dies noch in den traditionellen Medientheorien etwa bei Fritz Heider⁵⁷⁰ oder Marshall McLuhan⁵⁷¹ der Fall war (Medien als Mittler), vielmehr ist sie an den besonderen Wirkkräften der Medien interessiert, die auf die „Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizierens“ einwirken.⁵⁷² Das Verhältnis des Menschen zur Welt bestehe ihr zufolge in der Annahme, dass das Welt- und Wirklichkeitsverhältnis notwendigerweise mit Medien zusammenhänge. Entsprechend rückt die Medialität in den Mittelpunkt des Forschungsinteresses der Medienepistemologie.⁵⁷³ Die Disziplin setzt voraussetzungsfrei auf das Postulat eines medientechnischen Apriori, ohne jedoch dessen einseitig-deterministische Aussagekraft zu hinterfragen. Trotz dieser theoretischen liefert die Medienepistemologie gut funktionierende Erklärungen, die den komplexen Zusammenhang von Medien und Kognition genauer beleuchten.

⁵⁶⁸ Wie zu sehen ist, leidet die Medienepistemologie an einer theoretischen Unterkomplexität. Darüber hinaus verfährt sie häufig moralisierend. Nicht zuletzt gibt der Publikationskontext einen guten Eindruck von der systemischen Armut der medienepistemologischen Theoriebildung: Die meisten Medienepistemologien, zumindest im deutschsprachigen Raum, sind in Form zusammenhangloser Artikel in Sammelbänden zu finden. Monographien zu dem Thema existieren kaum.

⁵⁶⁹ Vgl. Krämer 1998, S. 9.

⁵⁷⁰ Vgl. Heider, Fritz (1927): Ding und Medium. Berlin 2005.

⁵⁷¹ Vgl. McLuhan 1964.

⁵⁷² Vgl. Krämer 1998, S. 14.

⁵⁷³ Vgl. weiterführend: Krämer, Sybille: Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): Medien – Welten – Wirklichkeiten. München 1998, S. 27 – 37.

Das bis heute umfassendste und systematisch kohärenteste medienerkenntnistheoretische Modell stammt von Siegfried J. Schmidt.⁵⁷⁴ Erkennen ist für Schmidt hauptsächlich über Medien zu erklären. Medien, so seine epistemologische Ausgangsthese⁵⁷⁵, bilden alltägliche Instrumente der Wirklichkeitskonstruktion aus. Schmidt fügt der traditionellen Erkenntnistheorie mit der Medienepistemologie eine neue, auf Medien gemünzte Variante hinzu.⁵⁷⁶ Im Prinzip steht bei Schmidt, wie bei den meisten anderen Medienepistemologien, ein erkenntnistheoretischer Zweifel am Beginn seiner Erkenntnistheorie. Ausgangspunkt bilden bei ihm Medienskandale wie die Barschel-Affäre, das Live von den Massenmedien begleitete ‚Geiseldrama von Gladbeck‘ und der Golfkrieg. Durch die Beobachterrolle, die die Medien in all diesen Fällen spielen, fragt Schmidt kritisch: „Was ist Wirklichkeit, was Lüge oder Fiktion? Wer sagt die Wahrheit, wer verschleiert sie? Transportieren Fernsehbilder Abbilder der Wirklichkeit in unsere Wohnzimmer oder inszenieren sie Wirklichkeit(en)?“⁵⁷⁷ Schmidt entwickelt aus dieser Beobachtung die Idee, dass Medien nicht etwa Realität abbilden, sondern sie über ihre je eigenen Darstellungsweisen selbst erst hervorbringen, so dass aus dem Bild der Wirklichkeit eine Wirklichkeit des Bildes resultiere: „Wirklich ist in unserer Gesellschaft nur noch das, was in den Medien vorkommt.“⁵⁷⁸ Solche, zugegebenermaßen, scharfen Thesen bilden in der medientheoretischen Forschung jener Zeit zwar schon keine echte Neuheit aus, aber Schmidt eröffnet mit seinem offenkundigen Bekenntnis zum Konstruktivismus zumindest einen neuen Zugang für die Disziplin.⁵⁷⁹ Seine Theorie versucht, den komplexen Zusammenhang vom Medienobjekt (das ist bei Schmidt die elektronische Simulationstechnik⁵⁸⁰) und Subjekt (damit ist die Kognition und das Perzeptionsvermögen des Medienkulturteilnehmers gemeint) zu beschreiben. Dabei geht es neben Fragen der Regulierung kommunikativer Prozesse, die bereits auf Schmidts späteres kommunikationswissenschaftliches Interesse hinweisen⁵⁸¹, v.a. um Fragen der Disziplinierung der Wahrnehmung durch erzwungene Anpassungen an die medialen Nutzungsweisen. Die Modularisierung von Wirklichkeit setze laut Schmidt in der individuellen und sozialen Konstruktion eines immer komplexer werdenden Medienangebots an. Mediale Inszenierungsstile und Ausdrücke von Gewalt, Emotionen, Intimitäten würden laut Schmidt in den Alltag adaptiert: „Wir lernen aus den Medien, wie man lebt und wie man stirbt.“⁵⁸²

⁵⁷⁴ Erste Entwürfe findet man in einer Reihe von Aufsätzen und einem interdisziplinär bekannt gewordenen, gemeinsam mit Klaus Merten und Siegfried Weischenberg herausgegebenen Sammelband Anfang der 1990er Jahre. Zur eigentlichen Ausarbeitung des medienepistemologischen Entwurfs kam es bei Schmidt zwischen den Jahren 1994 und 2000 in einer Reihe von Aufsätzen sowie in dessen medientheoretischem Hauptwerk *Kalte Faszination* (2000).

⁵⁷⁵ Vgl. Schmidt 2000, S. 41ff.

⁵⁷⁶ Vgl. Schmidt 1999, S. 119.

⁵⁷⁷ Schmidt 1994, S. 3.

⁵⁷⁸ Schmidt 1991, S. 87.

⁵⁷⁹ Schmidt versteht den Konstruktivismus als interdisziplinären Diskurs, der als grundlegendste Gemeinsamkeit die Verschiebung des Erkenntnisinteresses vom Erkenntnisobjekt hin zum Erkenntnisprozess und dessen konkreten empirischen Bedingungen annimmt. Der Konstruktivismus wie ihn Schmidt konstruiert fragt danach wie Menschen als beobachtende Systeme operieren. Vgl. Schmidt 2000, S. 13ff. sowie weiterführend zur konstruktivistischen Position Schmidts: Schmidt 1991 und Schmidt 1994.

⁵⁸⁰ Vgl. Schmidt 1998, S. 173.

⁵⁸¹ Vgl. Schmidt 2000, S. 44ff.

⁵⁸² Schmidt 1998, S. 173.

Wissen, Affekte und Identitäten sind nach Schmidt Ergebnisse einer langfristigen Mediensozialisation. Als selbstverständliche Elemente des alltäglichen Lebens veränderten die Medien die Handlungsweisen der Medienkulturteilnehmer, indem sie die Bewusstseine der Aktanten auf bestimmte Inszenierungsstile festlegen.⁵⁸³ Zu diesen Modulationen der Bewusstseine gehören etwa Raum- und Zeiterfahrungen, bestimmte Kontaktformen sowie Kontingenzerfahrungen, die sich vor dem Hintergrund verändernder Beobachtungsverhältnisse der Gesellschaft vollziehen. Wissen sei, wie das Affekterleben, Sache der Medienenerfahrung, d.h. alle Erfahrungen der in technisch-mediale Umwelten (Medienkulturen) eingebundenen Teilnehmer müssten im Lichte medial geprägter Strategien gedeutet werden. Lebensweltliche und intime Erfahrungen, wozu die Darstellung von Gefühlen und Affekten gehören, richteten sich nach „[medien]kulturspezifischen Drehbüchern“⁵⁸⁴, d.h. nach medienimmanenten Gesetzen, die über die Mediensozialisation erworben würden. Diese regelten, „welches Gefühl in welcher Stärke in welcher Situation angemessen und erwartbar ist und wie es körper-, bild- und verbalsprachlich ausgedrückt werden muß, um sozial akzeptabel, authentisch oder wahr zu sein.“⁵⁸⁵ Die verschiedenen, innerhalb des Mediensystems gebräuchlich gewordenen Inszenierungsweisen, bildeten Schemata aus, mit denen im Alltag kommuniziert würde. Die medienkulturellen ‚Codes‘, wie es bei Schmidt heißt, ließen den Medienkulturteilnehmer wissen wie und wann sie Gefühle zu zeigen haben. Insbesondere dramaturgisch einheitlich codierte Texte wie Melodramen oder Horrorfilme setzten auf diese Form der ‚Erziehung‘ ihres Publikums.⁵⁸⁶ Die „Mediengefühlskulturen“⁵⁸⁷ bildeten Gefühle und Gefühlsausdrücke medialer Herkunft aus, die vom Publikum in den Alltag übernommen würden. Durch diese medial vermittelten Codes entstehen berechenbare Feedbackloops. So kann etwa behauptet werden, dass Donald Trumps Rhetorik auf das habitualisierte Gefühl- und Ausdrucksrepertoire des Reality TV zurückgreift, um die gesamtgesellschaftlich codierten Schemata dieser Gefühlskulturen abzugreifen. Durch die langfristige Einwirkung melodramatischer Affektinszenierungen in den Massenmedien haben sich erwartbare, emotionale Muster beim Publikum herausgebildet, auf die Trump mit seiner auf Spektakel und Überdramatisierung abzielende Rhetorik rekurriert. Damit wird klar, dass Medien umfänglich auf die Identifikationsprozesse der Medienkulturteilnehmer einwirken. Identität ist keine feste Größe, sondern ein höchst variables Resultat von Prozessen⁵⁸⁸, die Medien als Indikatoren der Identitätsstiftung im medienkulturellen

⁵⁸³ Vgl. Schmidt 2000, S. 96ff.

⁵⁸⁴ Ebd., S. 112.

⁵⁸⁵ Ebd.

⁵⁸⁶ Schmidt fügt hinzu: „Nur weil ‚man‘ weiß, wie ‚man‘ Gefühle zu haben und zu zeigen hat, können in der Kunst erfolgreich Ausnahmen mit Anspruch auf Interesse thematisiert und gestaltet werden.“ Schmidt 2000, S. 112.

⁵⁸⁷ Schmidt 2000, S. 112.

⁵⁸⁸ Die innerhalb der Soziologie diskutierten Identitätskonzepte Anselm Strauss‘ und Erving Goffmans können hier genannt werden. Beide gehen auf die postmodernen Vorstellungen einer eklektischen und zerfaserten Ich-Variante ein. Vgl.: Strauss, Anselm: Spiegel und Masken. Die Suche nach Identität. Frankfurt 1974 sowie Goffman, Erving (1956): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. 3. Aufl. München 2005. Die kulturwissenschaftliche und kulturphilosophische Forschung errichtete überdies mit Umberto Eco und Richard Rorty die Vorstellung eines ‚postmodernen Ichs‘, das über eine ironische Haltung und einem uneigentlichen Sprechen verfüge. In Schmidts Modell wird diese ‚ironische Sache‘ zur Sache einer ernsthaften, d.h. empirischen Maßstäben entsprechenden Untersuchung erhoben. Vgl. Eco, Umberto: Nachschrift

Sozialisierungsprozess in den Mittelpunkt stellt. Medien bzw. das Mediensystem bilden (Selbst-)Inszenierungsprozesse aus, die auf vielfältige Weise von den Rezipienten in den Alltag übernommen werden.⁵⁸⁹

Das langfristige Einwirken der Medien führt nach Schmidt zu einer Wahrnehmungsdisziplinierung der an der Medienkultur beteiligten Individuen.⁵⁹⁰ Beispielsweise habe die Einführung der Zentralperspektive in der Renaissance den Sehakt darauf genormt, die Wahrnehmung eines Bildes als ‚gültig‘ bzw. ‚authentisch‘ zu betrachten, wenn die Darstellung aus der Perspektive eines gedachten Beobachters heraus konstruiert wird. Die Zentralperspektive verlagerte die Sehgewohnheit von onto-theologischen Repräsentationszusammenhängen zu einer dreidimensionalen Sichtweise in den visuellen Künsten.⁵⁹¹ Die von Walter Benjamin vertretene Disziplinierungsthese⁵⁹² zwingt der Medienepistemologie eine medienhistoriographische Untersuchungsperspektive auf, die die komplexen und dynamischen Wahrnehmungsveränderungen genauer in den Blick nimmt. Die medienhistoriographische Skizze Siegfried J. Schmidts lässt die Dimensionen einer solchen Wahrnehmungsdisziplinierung erkennen, indem er an einzelnen, medienhistoriographische Stationen vorführt, welche Form der Disziplinierung die einzelnen medialen Dispositive vorgenommen haben.⁵⁹³

Das in aller Kürze zusammengetragene medienepistemologische Konzept Schmidts bezeugt die enge Vernetzung von Kognition und Medien, die sich in einer Medienkulturgesellschaft vollzieht. Die von Schmidt zur Anwendung gebrachte konstruktivistische Perspektive verlagert die Konstruktion von Wirklichkeit auf die Prozessualität der Konstrukti-

zum ‚Namen der Rose‘. München 1986 und Rorty, Richard (1989): Kontingenz, Ironie und Solidarität. 10. Aufl. Frankfurt 2012.

⁵⁸⁹ Die Medienwirkungsforschung ist schon lange an diesen Zusammenhängen interessiert. Empirische Untersuchungen versuchen die kognitiven Wirkungen der Massenmedien, insbesondere bei Heranwachsenden, nachzuweisen. Bekannt geworden ist etwa die Agenda-Setting-Hypothese, die davon ausgeht, dass „Themen, Wissen, Informationen und deren Gewichtung [...] über die Massenmedien verbreitet und vom Publikum angenommen [werden].“ Zitiert nach Schmidt 2000, S. 99 – 100. Neuere Untersuchungen konzentrieren sich auf Textformate wie Reality TV-Sendungen und bestimmte Zielgruppen. Vgl. hierzu: Plöger, Maximiliane: Scripted Reality als Möglichkeit der parasozialen Interaktion. Eine Rezeptionsuntersuchung am Beispiel von ‚Berlin Tag und Nacht‘. Hamburg 2013.

⁵⁹⁰ Vgl. Schmidt 2000, S. 185ff.

⁵⁹¹ Wolfgang Welsch spricht im Zusammenhang mit der Wahrnehmungsdisziplinierung, die durch die Neuen Medien induziert würden, von „ästhetischen Gesetze[n].“ Welsch, Wolfgang: Eine Doppelfigur der Gegenwart. Virtualisierung und Revalidierung. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): Medien – Welten – Wirklichkeiten. München 1998, S. 238. Welsch nennt den schnellen Schnitt, die omnipräsente Bildhaftigkeit und die rhythmische Sequenzierung als Beispiele jener Wahrnehmungstransposition, denen der Mensch im Alltag unterworfen sei. Einen ähnlichen Effekt kann man auch im Bereich der literarischen Moderne beobachten. So hat der einschneidende Erfolg des Films zu einer medialen Transformation der Literatur geführt, die daraufhin den ästhetischen Gestaltungseffekt der filmischen Montage übernahm.

⁵⁹² Benjamin stellt in seinem Kunstwerk-Aufsatz die These auf, dass sich „[i]nnerhalb großer geschichtlicher Zeiträume [...] mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung“ verändert hätten. Benjamin 1936, S. 18. Diese historisch vollzogenen Disziplinierungsprozesse wurden in Folge von der Medienforschung unterschiedlich normativ gewertet. Einerseits wurden die Wahrnehmungsveränderungen, die mit den Neuen Medien einhergehen, als Gewinn betrachtet, nämlich in Form neu hinzukommender Wahrnehmungsweisen, oder umgekehrt als Verlust bestimmter Wahrnehmungsweisen. Vgl. für eine umfangreichere Darstellung: Schmidt 2000, S. 186ff.

⁵⁹³ So führte die Einführung der Schrift zu einer Verräumlichung der Sprache, der Buchdruck transformierte die Gedächtniskultur, die Fotografie vollzog die umfängliche Transposition des Sehens hin zu einem industrialisierten Sehen und der Rundfunk wie das Fernsehen veränderten die Zeit- und Raumerfahrung in der Weise, dass die Konsumenten begannen, ihre Tagesabläufe danach auszurichten. Vgl. Schmidt 2000, S. 178ff.

onen sowie deren empirischen Konditionen.⁵⁹⁴ Über eine solche Positionierung der Medienepistemologie können ontologisch einsilbige Unterscheidungen, wie sie etwa in der medienontologischen Frage auftritt, ob die Medienrealität von Realität unterschieden werden sollte oder nicht, endgültig ad acta werden. Eine solche Frage stellt sich für Schmidt nicht, da Wirklichkeit als Bedingung immer erst gegeben sein muss, damit überhaupt über Wirklichkeit nachgedacht werden kann.⁵⁹⁵ Wirklichkeit ist in Schmidts Modell Sache der Konstruktion und damit Sache der fest in die Medienkultur eingebundenen Subjekte und keine außer ihnen liegende ‚objektive‘ Angelegenheit.⁵⁹⁶ Durch den operativen Definitionsmodus, den eine konstruktivistisch ausgerichtete Medienepistemologie mit sich bringt, wird ontologischen Wirklichkeitsbestimmungsversuchen ein Riegel vorgeschoben, da durch die pragmatischen Operationen Momente der Verzeitlichung und Kontingenzbildung in die Wirklichkeitskonstruktion eingeschrieben werden.⁵⁹⁷ Für einen konstruktivistisch ausgelegten Medientheoretiker rücken damit Fragen nach der Viabilität von Wissen und Handlungen in den Mittelpunkt, deren Wert man nach Relevanz, dem Durchsetzungsvermögen und dem Erfolg für Problemlösungen im Alltag bemisst.⁵⁹⁸ Schmidts Medienepistemologie plädiert für ein pragmatisches Verständnis von Wirklichkeit, d.h. einer Vorstellung, nach der Wirklichkeit in einer von Massenmedien geprägten Gesellschaft über den Mediengebrauch konstruiert wird.⁵⁹⁹ Da Wirklichkeitskonstruktion ein Resultat der Mediensozialisation darstellt, ist sie Teil und „nicht etwa das Andere der Medienwirklichkeiten.“⁶⁰⁰ Medienwirklichkeit ist für Schmidt ein selbstreferentielles wie holistisches Gebilde, das akzeptiert werden müsse, da vonseiten der Medienkulturteilnehmer längst schon daran geglaubt, danach gehandelt und darüber kommuniziert werde.⁶⁰¹

Das heißt nun aber nicht, dass Schmidts Modell gänzlich unproblematisch ausfällt. Im Gegenteil macht Schmidt mit der konstruktivistischen Ausrichtung seiner Medienepistemologie einen eigentlich schon längst überwunden geglaubten Dualismus wieder auf, indem er selbst auf eine ontologische Prinzipiensetzung zurückgreift: dem Subjekt als voraussetzungsbedürftige Konstruktionsinstanz.⁶⁰² Schmidts konstruktivistische Medientheorie kann verstanden werden als Überwindung realistischer Medientheorien, die vom Analogen der

⁵⁹⁴ Bei der teilweisen Revidierung seiner konstruktivistischen Position in *Geschichten und Diskurse* führt Schmidt diesen Gedanken weiter aus. Vgl. hierzu: Schmidt 2003.

⁵⁹⁵ Vgl. zur epistemologischen Streitfrage des Konstruktivismus Schmidt 2000, S. 51ff.

⁵⁹⁶ Hierzu Schmidt: „Wahrheit wie Wirklichkeit finden sich nur im Diskursdiesseits von Beobachtern.“ Ebd., S. 54.

⁵⁹⁷ Wirklichkeit ist nach Schmidt ein „zeitlich gebundenes Prozeßresultat.“ Vgl. hierzu Schmidt 1999, S. 123 sowie weiterführend Schmidt 1994, S. 18ff. An dieser Stelle berührt Schmidts Erkenntnistheorie die oben dargestellten Ansätze einer regionalen Epistemologie. Durch die Verlagerung der Wirklichkeitskonstruktion auf das Subjekt würden auch dessen kontingenzbezogene Maßstäbe in die Wirklichkeitskonstruktion übernommen. Während die Ontologie nach verabsolutierenden Prinzipien sucht, geht es pragmatischen Erkenntnislehren darum, den zeit- und ortsbezogenen Charakter epistemologischer Wissensproduktionen, d.h. ihren Kontingenzcharakter, zu reflektieren.

⁵⁹⁸ Vgl. Schmidt 1994, S. 18 und Schmidt 2000, S. 43.

⁵⁹⁹ Vgl. Schmidt 2000, S. 41ff.

⁶⁰⁰ Ebd., S. 44.

⁶⁰¹ Schmidts medienerkennnistheoretisches Modell verzichtet auf die überschwänglichen Bewertungen einer mediengeprägten Realitätskonstruktion wie sie Bolz und Flusser vornehmen.

⁶⁰² Es sei darauf hingewiesen, dass die Kritik an Schmidts konstruktivistischer Medienepistemologie nur auf die Texte zu beziehen sind, die er zwischen 1991 und 2000 verfasst hat. In *Geschichten und Diskurse* (2003) kommt es zu einer Teilrevidierung seiner konstruktivistischen Thesen. Vgl. hierzu Fußnote 485.

Wirklichkeit in der Medienabbildung ausgehen. In ihnen geht das ‚objektiv Wirkliche‘ dem Abbild durch die Medien voraus. Realistischen Medientheorien wird von konstruktivistischer Seite, also auch von Schmidt selbst, eine passive Haltung vorgeworfen, da der Medienproduzent auf das Objekt bzw. das Ursprungsereignis zwar reagiere, es aber nicht selbst hervorbringe. Konstruktivistische Medientheorien drehen den Spieß nun einfach um: Eine auf konstruktivistische Prämissen setzende Medientheorie geht vom Subjekt als aktiven *Produzenten* aus, der aufgrund seines Konstruktionscharakters das Ereignis bzw. das Objekt selbst erst hervorbringt. Das ontologische Prinzip realistischer Medientheorien (Objektivität) wird im Konstruktivismus also mit einem anderen getauscht (Subjektivität). In diesem Passiv-Aktiv-Tausch der Prinzipiensetzung (vgl. Abb. 6) liegt jedoch nur wieder ein einseitiger Determinismus begraben, der bei der Zustandszuschreibung des Wirklichen nicht weiterhilft.

Dem Subjekt die Wirklichkeitskonstruktion zutragen, bedeutet einen zunächst nachvollziehbaren Perspektivenwechsel. Tatsächlich aber braucht es eine theoretische Aufwertung der subjektiven Konstruktionsinstanz, um den endgültigen und starren Einheitserklärungsversuchen von Ontologien wirksam entgegenzuwirken. Diese liefert Schmidt aber erst wesentlich später in einer kritischen Rückbetrachtung seiner medienkonstruktivistischen Theorie nach. Der Konstruktivismus verfängt sich durch diese einfache Umkehrung der realistischen Position in den gleichen Vorwurf, den er ihr umgekehrt macht: Er setzt ein theoretisch relativ unbestimmtes Prinzip zur notwendigen Erklärung seines gesamten Systems voraus! Die Folge ist ein selbstbestätigendes Erkenntnis- und Wirklichkeitsprogramm aus dem es logisch keinen Ausweg mehr gibt. Um das Problem plastisch zu verdeutlichen: Im Grunde verstrickt sich Schmidts konstruktivistische Epistemologie in der gleichen Weise wie sie der Protagonist des Science-Fiction-Filmklassikers THE MATRIX (USA 1999), Neo, erfährt. Dieser durchbricht im Verlauf der Filmhandlung die Scheinrealität der Matrix, die seinem Erkenntnisvermögen vorgaukelt, in der Wirklichkeit zu leben. Nach dem Aufbrechen dieses Scheinkonstrukts landet Neo in einer scheinbar ‚wirklicheren Wirklichkeit‘, die sich aber selbst jederzeit wieder als eine Konstruierte herausstellen könnte. Der Konstruktivismus bleibt, wie Neo in THE MATRIX, in einer Art endlosen Schleife (infiniter Regress) aus Realitätserfahrungen gefangen, die nie aufgelöst werden kann, da nie ganz klar ist, welche der Realitätsversionen nun den Status der Illusion und welche den der ‚wirklichen Realität‘ innehat. Der Konstruktivismus Schmidts leidet unter dem gleichen ‚Loop-Problem‘ – es gibt für Schmidt kein Entkommen aus dem Zweifel am Realen, weil er auf der jeweils nächsten Ebene einfach fortgesetzt würde, wie er selbst auch an einer Stelle nicht ganz ironiefrei bemerkt: „Würde die Wirklichkeit die Realität wirklich einmal einholen – sie würde es nicht bemerken.“⁶⁰³ Hier tritt das für die Medienepistemologie der 1990er Jahre typische logische Problem auf, das mit der Annahme der Erosion der Differenz erstmals hervorgetreten ist: Da keine Unterscheidung mehr zwischen Fakt und Fiktion, Illusion und Wirklichkeit, Schein und Faktizität, Realität und Medien gemacht werden kann, wird Wirklichkeit einem einzigen epistemologischen Prinzip unterstellt (Illusion, Lüge, Simulation).

⁶⁰³ Schmidt 2000, S. 53.

<i>Realistische Medientheorien</i>	<i>Konstruktivistische Medientheorien</i>
Wirklichkeit → Medien → Nutzer	Nutzer → Medien → Wirklichkeit
Die Bilder der Wirklichkeit	Die Wirklichkeit der Bilder
Beobachtung von Wirklichkeit	Beobachtung von Beobachtung... von Beobachtung
Fremdreferenz der Medienangebote auf Wirklichkeit	Selbstreferenz der Medienangebote auf Medienangebote
Hier das Objekt, (eventuell) dann Beschreibungen	Hier eine Beschreibung, (deshalb) dann Objekte
Nachrichten folgen auf Ereignisse	Ereignisse folgen auf Nachrichten
Der Journalist als passiver Selekteur	Der Journalist als aktiver Konstrukteur
Die Umwelt als Redaktionssystem	Das Redaktionssystem kommt in die Umwelt
Der Zufall will es...	Der Chefredakteur will es...

Abb. 6: Dualisierung realistischer und konstruktivistischer Medientheorien nach Weber 1996.⁶⁰⁴

Sowohl realistische als auch konstruktivistische Medienwirklichkeitstheorien schwächeln an ihren primären Setzungen. Noch fragwürdiger aber steht es um die Erklärung des Medienbegriffs. Dieser bleibt in beiden Theoriemodellen merkwürdig unbestimmt, tritt aber zweifelsfrei als wesentliches Funktionsmerkmal der jeweiligen Wirklichkeitsbestimmung auf (vgl. Abb. 7). Als jeweils mittlere Größe der dreistufigen Modelle werden Medien aufseiten realistischer Medienwirklichkeitstheorien als Reproduktions- und Abbildungseinheiten aufgefasst, die die Beobachtung von Wirklichkeit erst ermöglichen, indem sie das mediale Abbild als eigentliche *Fremdreferenz* auftreten lassen. Der Medienuser erscheint in einer solchen Wirklichkeitsmodellierung als passiver Rezipient. In konstruktivistischen Medienwirklichkeitstheorien andererseits wird der Produktionscharakter des Medialen betont, mit dem eine selbstreferentielle Referenzoperation in Gang gesetzt wird, bei der die medialen Abbilder die Wirklichkeit selbst stellen. Diese Abbilder treten als selbstreferentielle Objekte auf, was dazu führt, dass die Medienproduzenten zu aktiven Konstrukteuren erklärt werden. Trotz dieses Aktiv/Passiv-Tauschs auf der medialen Funktionsebene, ist der systematische Aufbau prinzipiell der Gleiche: Die ontologischen Prinzipiensetzungen, die von realistischen Medientheorien (das Objekt) bzw. von konstruktivistischen Medientheorien (das Subjekt) an die erste Stelle gesetzt werden, determinieren den Ausgang der jeweiligen Wirklichkeitsmodellierung.

⁶⁰⁴ Original bei Weber, Stefan: Die Dualisierung des Erkennens. Zu Konstruktivismus, Neurophilosophie und Medientheorie. Wien 1996, S. 145.

Ontologische Medienwirklichkeitskonzepte

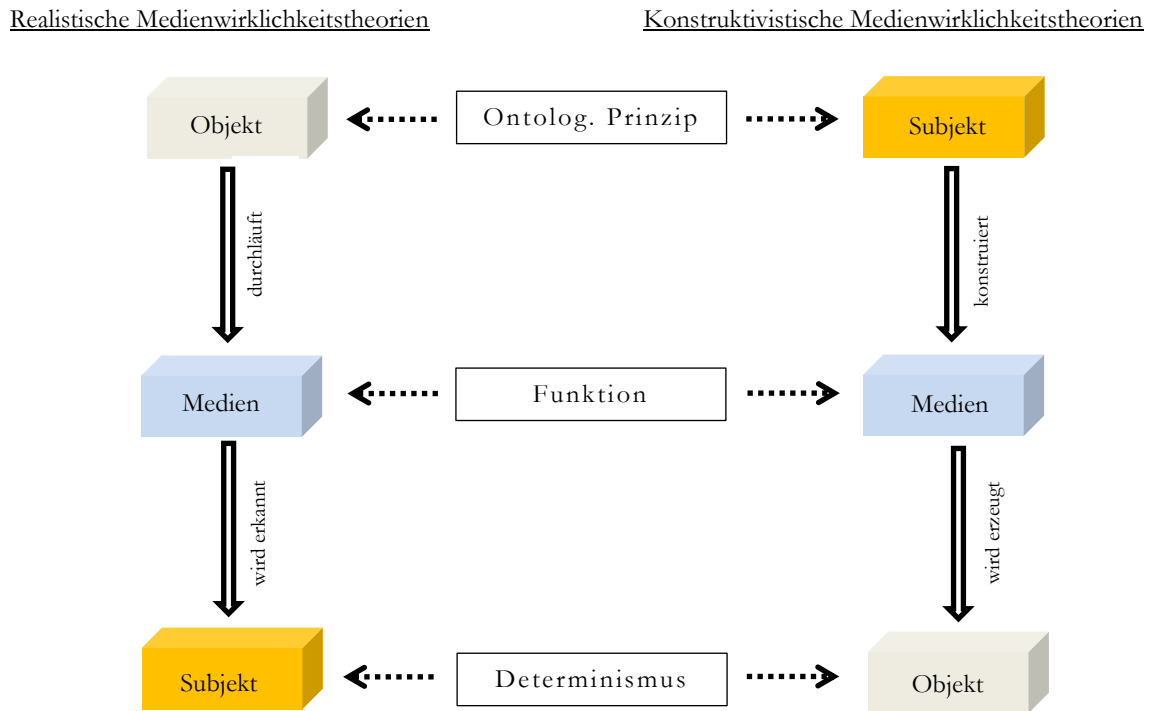


Abb. 7: Ontologische Medienwirklichkeitskonzepte.

Um solchen abwegig erscheinenden, ontologischen Erklärungen zu entgehen, reicht bereits eine simple, aber weitreichende Umstellung im systematischen Gefüge der konstruktivistischen Medienwirklichkeitsbestimmung aus: der Medienbegriff muss gestärkt und an die erste Stelle gerückt werden! Das kompositionelle Medienkulturwirklichkeitsmodell arbeitet an einer solchen Transposition und setzt Medienkultur als kulturhistoriographische Prozess- und Kontingenzgröße an den Anfang seines vierstufigen Systems (vgl. Abb. 8). Alle weiteren Faktoren hängen von dieser Setzung ab. Das qua Kulturations- und Sozialisationsprozess an die Medienkultur angeschlossene Individuum lässt darüber bewusstseins-transformierende Zustände erkennen, die man mit Schmidts oben dargelegte medienepistemologische Erklärungen genauer beschreiben kann. Das Subjektbewusstsein ist in Abhängigkeit zu denken von den medialen Strukturen, die die Medienkultur ausbildet und die als intrinsische Faktoren in die kognitive und wahrnehmungsspezifische Apparaturen der Medienkulturteilnehmer einwirken. Im Umkehrschluss hängt das hervorzubringende Objekt, d.h. die Wirklichkeit, von medialen Konstruktionsprozessen ab, da das Subjekt auf mediale Vorstrukturen einer Medienkultur zurückzuführen ist. Das Ergebnis ist eine Abschwächung des Subjekts als maßgebliche Konstruktionsinstanz.

Medienkultur fungiert im vorliegenden System als kein ontologisches Universalprinzip, sondern als kontingente, weil prozessualisierte und kulturhistorische Setzung. Aber damit nicht genug. Durch die Verortung des Modells innerhalb des wissenschaftstheoretischen Programms der regionalen Epistemologie wird das medienkulturell determinierte Subjekt in

einer Art zweifachen Abstraktionsprozess von seiner idealtypischen Vorstellung gelöst und zu einem regional wie temporal verorteten Subjekt degradiert. Das Objektwissen, wozu auch das Wissen über Wirklichkeit gehört, ist abhängig von den kontingenten und prozesshaften Wissensstrukturen des hervorbringenden Subjekts. Es kann also nicht mehr von Objekten in einem realistischen Sinn als ‚Objekte an sich‘ gesprochen werden. Die Objekte werden vielmehr als an das Subjekt behaftete *Wissensobjekte* hervorgebracht. Dieses regional epistemologisch verortete Subjekt bringt die eigentliche Erkenntnisleistung dieser Studie, den kompositionellen Analogieschluss von Mediensystem und Medienkulturwirklichkeit, hervor. Dieser besteht, soweit dessen Verständnis bis hierhin notwendig erscheint, darin, dass Wirklichkeit die strukturellen Bedingungen von Medien und damit die strukturellen Bedingungen des Mediensystems zu den konstitutiven Merkmalen der Wirklichkeitskonstruktionsstruktur erklärt.⁶⁰⁵ Schmidts konstruktivistisches Medienwirklichkeitskonzept leidet darunter den Medienkulturbegriff nicht stark genug gemacht zu haben. Das kompositionelle Medienkulturwirklichkeitsmodell soll als Vorschlag verstanden werden, mit dem die konstruktivistisch ausgerichtete Medienepistemologie erneuert werden soll.

⁶⁰⁵ Das Wissensobjekt dieser Studie besteht in der erkenntnistheoretischen Behauptung, dass zwischen dem differenzlogischen Aufbau des Medientextsystems und der Wirklichkeit, gedacht als Medienkulturwirklichkeit, strukturelle Ähnlichkeiten bestehen. In Form regulativer Setzungen, die denen des Mediensystems entstammen (medienimmanenter Realismus und medienimmanenter Konstruktivismus) nimmt das medienkulturell determinierte, regional epistemologisch zu denkende Subjekt, folglich die Setzung einer Medienkulturwirklichkeit vor. Die Differenz wird aufrechterhalten, indem die regulative Annahme medialer Konstruktionsprinzipien in eine notwendige Beziehung zu den realitätsverbürgenden Prinzipien medialer Darstellungen gesetzt wird.

(Kompositionelles) Medienkulturwirklichkeitsmodell

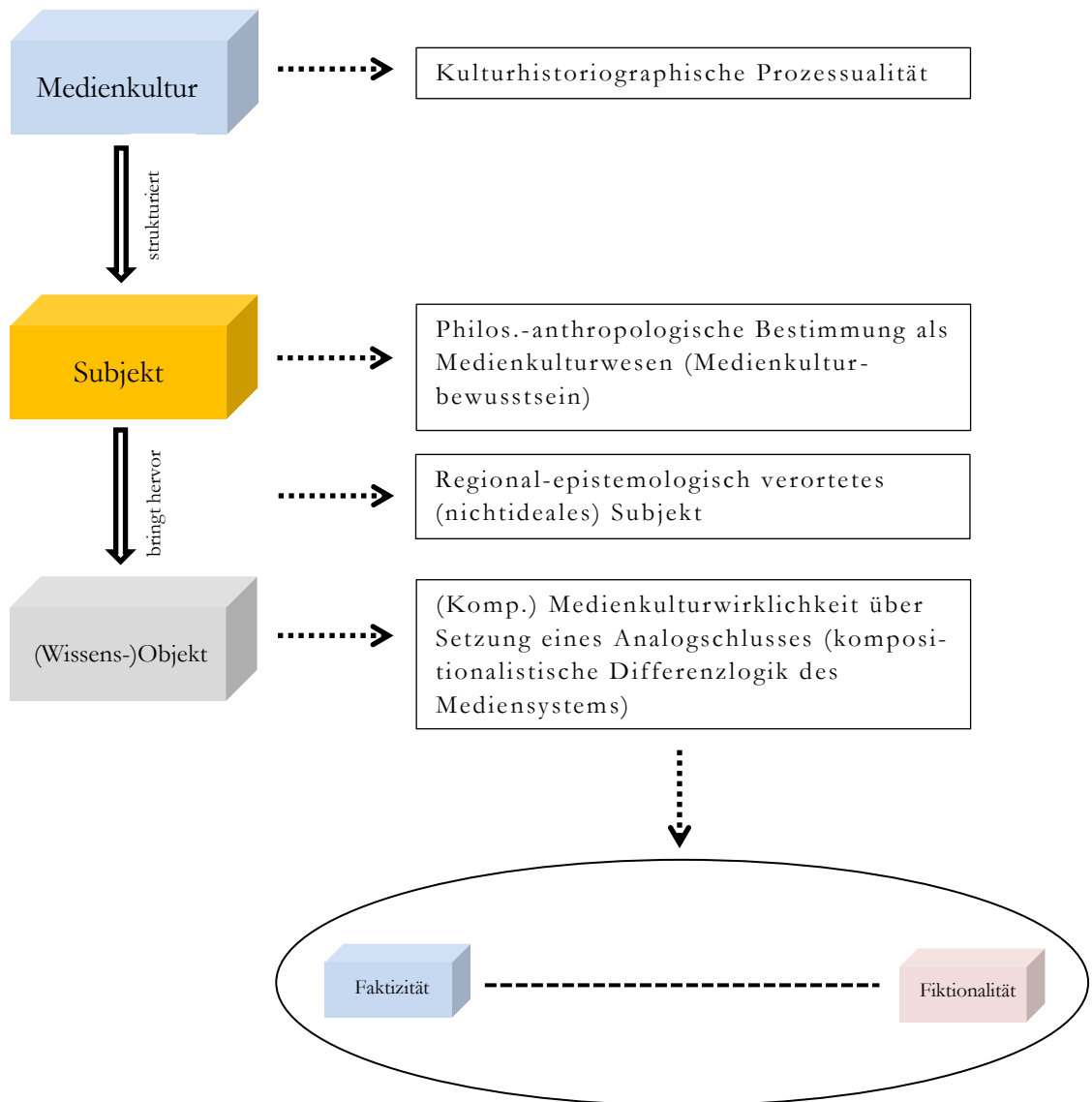


Abb. 8: Kompositionelles Medienkulturwirklichkeitsmodell.

4. Zur Konstruktion eines kompositionellen Medienkulturwirklichkeitsmodells

„Was immer wir tun, wir tun es in Gestalt einer Setzung. [...] [M]an kann nur damit beginnen eine Setzung vorzunehmen.“
(Siegfried J. Schmidt 2003⁶⁰⁶)

Die folgenden Überlegungen gehen davon aus, dass man Wirklichkeit kompositionell denken kann, d.h. als ein fließendes Kontinuum, das zwischen zwei regulativen Prinzipien angesiedelt ist. Diese wirklichkeitskonstitutive Annahme basiert auf der These, dass eine strukturelle Analogie zwischen der differenzlogischen Anlage des Medien(text)systems und der medienkulturell determinierten Wirklichkeitskonstruktion vorliegt. Das vorgestellte Medienkulturwirklichkeitsmodell bildet dessen theoretische Voraussetzung. Wirklichkeit als Medienkulturwirklichkeit zu beschreiben heißt, Medien zum unhintergehbaren Teil der Wirklichkeitskonstruktion zu erklären. Damit müssen für das Wirkliche die gleichen strukturellen Regeln angenommen werden, die auch dem Mediensystem zugrunde liegen. Dieses kann man in erster Linie über eine kompositionelle Differenzordnung beschreiben. Die Setzung eines solchen Analogieschlusses ist von mehreren Faktoren abhängig. Erstens sind Setzungen nie voraussetzungsfrei zu denken, weil sie i.d.R. autokonstitutiv verfahren.⁶⁰⁷ So kann es ohne ein Bewusstsein, das Setzungen vornimmt, auch nicht zu einer Setzung kommen. Dieser autokonstitutive Zusammenhang aus Setzung und Voraussetzung ist für die Bildung von Wirklichkeit notwendig und nicht durch den „Rückgriff auf ein spezifisches ontologisches Arrangement in ‚der Realität‘“⁶⁰⁸ zu erreichen. Zweitens geht es beim angenommenen Analogieschluss um die Beobachtung eines kognitiv vorstrukturierten Medienkulturteilnehmers. Für diesen erscheint Medienwirklichkeit als wahrnehmungsspezifischer ‚Normalzustand‘. Wirklichkeitskonstruktion ist also immer abhängig von medialen Faktoren, die sich über die medienkulturelle Sozialisation in die kognitiven Apparaturen der Subjekte einschreiben.

Für ein medienepistemologisch gewendetes Wirklichkeitskonzept sollen dieselben differenzlogischen Regeln angenommen werden, die auch für Medientexte gelten. Die kompositionelle Differenzordnung des Medientextsystems liefert dessen grundlegendsten Baustein. Diese Annahme führt augenblicklich zur Schwierigkeit der Synchronisation beider Sphären. Durch die Verortung des Modells innerhalb medienerkennnistheoretischer Zusammenhänge fällt dieses Problem jedoch weg. Das Medienkulturwirklichkeitsmodell denkt Wirklichkeit voraussetzungsbehaftet als Medienwirklichkeit, d.h. als eine Konstruktion medial determinierter Subjekte (Medienkulturteilnehmer). Wirklichkeit wird medienepistemologisch gewendet und diese Verortung setzt ein immanent selbstbezügliches Sinnsystem in die Welt. Daraus folgt der logische Schluss, dass jede weitere Setzung, wie diejenige der regulativen Prinzipien, die das kompositionelle Differenzsystem beidseitig stabilisieren, als *medienimmanente Setzungen* zu bezeichnen sind (vgl. Abb. 9). Durch die Rückführung des

⁶⁰⁶ Vgl. Schmidt 2003, S. 27 - 28.

⁶⁰⁷ Für eine solche Darstellung vgl. ebd., S. 28ff.

⁶⁰⁸ Ebd., S. 33.

Modells auf ein medienkulturell determiniertes Subjekt kann man dessen kognitive Strukturen über die medial imprägnierten Strukturen (Medienkultur) herleiten. Dieses bringt schließlich die Konstruktionsleistung hervor, die zur Medienkulturwirklichkeit führt. Die einzelnen Medienkulturteilnehmer bestimmen also die Form der regulativen Setzungen innerhalb des angenommenen Wirklichkeitskontinuums.

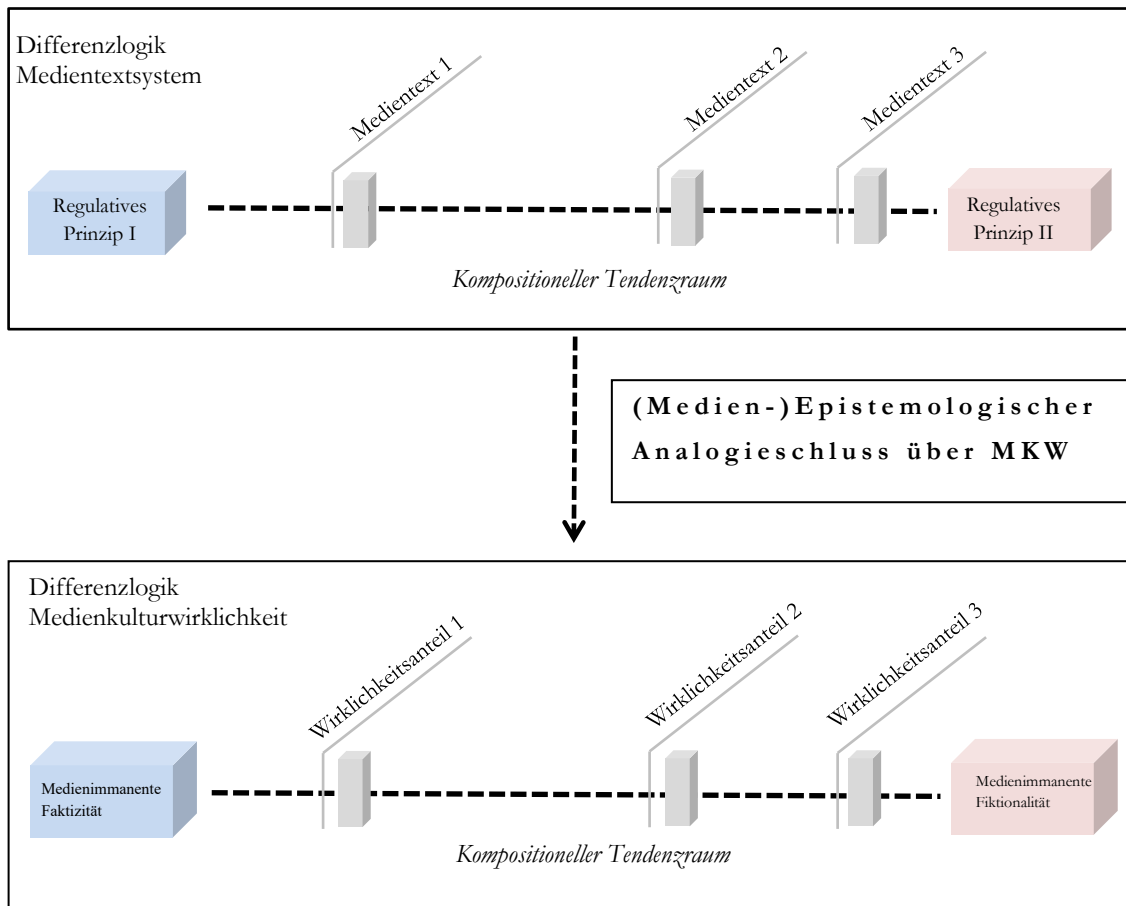


Abb. 9: Analogieschluss: Mediensystem und Medienkulturwirklichkeit.

Die epistemologische Leistung der Studie besteht in der Synchronisierung des differenzlogischen Aufbaus des Medientextsystems mit demjenigen der Wirklichkeit. Beide Bereiche sind folglich einer kompositionellen Differenzordnung unterstellt. Der Begriff Komposit wird seiner lateinischen Herkunft nach als *compositus*, d.h. als etwas Zusammengesetztes, verwendet. Die Unschärfe des Begriffs macht es möglich, ihn zur Beschreibung des Kontinuumszustandes anzunehmen. Als Beschreibungsmodell für die differenzlogische Ordnung werden Medientexte zur Beschreibung herangezogen. Das Modell folgert, dass sich diese durch eine Kombination realistischer und inszenatorischer Werkeigenschaften auszeichnen. Medientexte sind als Komposita zu verstehen, d.h. als hierarchisch organisierte Eigenschaftsverbände, deren Werkanteile unterschiedlich gewichtet sind. Manifest wird diese Vorstellung in der Idee eines *kompositionellen* Tendenzraumes, der sowohl auf medientextu-

eller Ebene als auch auf der Wirklichkeitsebene seine Entsprechung findet. Innerhalb dieses, zwischen zwei regulativen Prinzipien (Faktizität/Fiktionalität; Realismus/Konstruktivismus) angeordneten Zwischenraums, werden folglich Medientexte respektive Wirklichkeitsanteile verteilt. Ein Text bzw. die Wirklichkeit ist dabei nie zu je ganzen Teilen als ein faktuales oder fiktionales Gebilde aufzufassen. Die Zusammensetzung der verschiedenen Werkeigenschaften lassen Medientexte auf einer graduellen Linie verorten. Die regulativen Pole am jeweiligen Ende der angenommenen Spektren (Fakt bzw. Fiktion) bilden die stabilisierenden Parameter des kompositionellen Systems. Ihnen kann man sich allenfalls annähern, endgültig erreichen kann man sie jedoch nicht. Sie stellen daher rein theoretische Größen dar.

Da der für Medientexte angenommene kompositionelle Tendenzraum auch als Beschreibungsmodell für das Medienkulturwirklichkeitssystem herangezogen werden soll, besteht die primäre Aufgabe zunächst darin, ein geeignetes medientextanalytisches Modell zu entwickeln, mit dessen Hilfe der Tendenzraum auf der Textebene sichtbar gemacht werden kann. Unter der Bezeichnung *kompositionelles Signalanalysemodell* wird ein solches Analysetool konstruiert (Kap. 4.2) und zur Anwendung gebracht. Während es in der Hauptsache um die Konstruktion eines kompositionell strukturierten Analysewerkzeugs geht, mit dem der angenommene Wirklichkeitsschluss methodisch hinreichend begründet werden kann, soll das Kapitel mithilfe eines medienarchäologischen Vergleichs differenztheoretisch divergierender Wirklichkeitsmodellierungen eröffnet werden (Kap. 4.3). Damit soll das zu erarbeitende kompositionelle Wirklichkeitsmodell von historisch wirksamen Vorläufermodellen, wie der autonomistisch strukturierten Moderne und der erodierenden Wirklichkeitsvorstellung der Postmoderne, abgegrenzt werden.⁶⁰⁹ Das kompositionelle Wirklichkeitsmodell kann man als deren Überwindung, d.h. als ein dezidiert *Post-Postmodernes System* verstehen. Mithilfe dieses Modells wird den einseitigen Zustandszuschreibungssystemen anderer Wirklichkeitsmodellierungen ein graduelles Denken gegenübergestellt. Eine wichtige Rolle spielt der Aspekt der Temporalisierung. Für die Kontinuumsvorstellung, die dem differenziologischen Aufbau des Medientext- bzw. Wirklichkeitssystem zugrunde liegt, wird eine permanente Transposition fiktionaler bzw. faktualer Elemente über ihre stufenlose Konventionalisierung angenommen. Manifest wird die Vorstellung bei der Beobachtung medienästhetischer Inszenierungsverfahren auf der Medientextebene. Die Verwendung verwackelter Bilder in fiktionalen Kontexten zeigt etwa an, dass das Authentizitätsverbürgende Element von seinem Ursprungskontext gelöst wurde, um fiktive Inhalte ‚künstlich zu authentifizieren‘.⁶¹⁰ Es handelt sich um ein medienästhetisches Konventionsverfahren (Fiktionskonvention), das sich der eindeutigen Zuordnung innerhalb eines binäroperierenden Beschreibungsschemas verweigert.

Das Gros des medientextuellen Angebots kann man über eindeutigkeitsverbürgende Analysemodelle nicht richtig erfassen. Die Klassifikationsspektren fiktional und faktual lassen keine widerspruchsfreie Anwendung zu. Kein Text ist jemals ganz fiktiv oder ganz faktual. Insbesondere der Anstieg immer komplexer werdender Hybridformationen im gegenwärtigen

⁶⁰⁹ Innerhalb dieser genealogischen Rekonstruktion wird auch die dem Postfaktischen zugrunde liegende Wirklichkeitsauffassung verortet.

⁶¹⁰ Unter dem Sammelbegriff der Authentizitätsfiktion wird das Verfahren im nächsten Kapitel verdeutlicht.

gen Medientextangebot zeigt an, dass Medientexte klassifikatorisch nicht eindeutig festlegbar sind. Fragen nach der Künstlichkeit und der Authentizität von Medientexten müssen stets neu verhandelt werden. Mit den allorts zu beobachtenden kategorialen Transpositionen verschiebt sich auch das Bild des Wirklichkeitszustandes, das von medialen Parametern abhängt. Durch die Neuaushandlung von Fiktionalität und Faktizität in medialen Gestaltungsprozessen wird auch der Zustand des Wirklichen neu gedacht werden müssen. Das kulturhistorisch ‚aktuellste‘ Wirklichkeitsbeschreibungsprogramm bildet das kompositionell zu denkende Medienkulturwirklichkeitsmodell. Dieses ist so modelliert, dass es nicht dem theoretischen Kardinalsfehler einer ontologisierenden Zuschreibung anheimfällt, d.h. einem einseitigen Determinismus erliegt. Die Stärke des Modells liegt in der Ablehnung der Vorstellung, dass etwas jemals ganz konstruiert, d.h. fingiert, oder etwa ganz real, d.h. den objektiven Tatsachen entsprechend, sein kann.

4.1 Differenztheoretische Strukturanalogie: Medienkulturwirklichkeit – Mediensystem

Wirklichkeit hat man nie richtig ganz. Wie bei der Wahrheit kann man sich ihr schrittweise annähern, ganz besitzen, kann man sie jedoch nicht. Das würde im Umkehrschluss bedeuten, irgendwann in ihrem Besitz zu sein, d.h. im Sinne einer ontologischen Totalitätsbestimmung, zu einem absoluten Ziel zu kommen.⁶¹¹ Umgekehrt gilt dasselbe für das Gegenteil von Wirklichkeit, der Illusion. Sie kann sich ebenfalls niemals vollständig, d.h. in einem absoluten Sinn realisieren. Das würde bedeuten, dass alles Fiktion sei. Mit einer solchen Vorstellung kommt man aber schon aus logischen Gründen nicht weit.⁶¹² Die erwähnten Endpunkte des Spektrums dienen allenfalls als theoretische Fixpunkte und nicht als verlässliche Klassifizierungsmerkmale des Wirklichen: „Lange schon ist nicht mehr ausgemacht, was Wirklichkeit ist und was Fiktion, was Nachricht und was Meinung, was Information und was Unterhaltung.“⁶¹³ Dasselbe gilt auch für Medientexte. Es kann keinen absolut ‚wirklichen‘ oder ‚authentischen‘ Text geben, genauso wenig existieren rein ‚fiktive‘ oder ‚künstliche‘ Texte. Ontologische Wirklichkeitsbeschreibungen wie sie die panfiktionale Wirklichkeitsdiagnose ausbildet, versuchen Wirklichkeit auf einen Beschreibungsfaktor herunterzuberechnen – die Fiktion. Eine solche einsilbige Konzeption von Wirklichkeit ist unzulässig, weil sie logisch unmöglich durchführbar ist und automatisch zu Ausschlüssen anderer Positionen führt. Wirklichkeit bzw. Medientexte kategorisch zu homogenisieren, d.h. einem einzelnen Klassifizierungsfall zuzuordnen, würde bedeuten, dass der jeweils umkehrte Fall keine Geltung mehr besitze. Differenzlogisch betrachtet kann es solch einen Zustand aber nicht geben. Mit der Behauptung, dass Wirklichkeit zur allumfassenden Fiktur verkomme, würde die Differenz zusammenfallen und damit zugleich die logische Konstruktion des Fiktionsbegriff. Zustandszuschreibungen haben nur dann Bestand, wenn sie von dem jeweils anderen abgegrenzt werden können. Oder anders ausgedrückt: Negativität

⁶¹¹ Der ‚Besitz‘ einer ontischen Wahrheit wäre allein schon deshalb wenig vorteilhaft, weil der Mensch dann einer alles negierenden Totalität gegenüberstünde. Es würde damit schlicht kein Weitergehen mehr möglich sein.

⁶¹² Genau aus diesem Grund verliert sich der Diskurs des Postfaktischen in Bezug auf seine panfiktionale Wirklichkeitsdiagnose in paranoide Vorstellungen. Vgl. zur Kritik: Kap. 2.4.1.

⁶¹³ Schmidt 1999, S. 119.

kann nur gedacht werden, weil auch das Gegenteil von ihr existiert. Homogenisierende Wirklichkeitsbeschreibungssysteme sind demnach von Grund auf zu verwerfen.

Die Vorstellung, dass Wirklichkeit nicht über ein einzelnes Klassifizierungsmerkmal erfasst werden kann, ist alles andere als neu. So versucht etwa Wolfgang Welsch Wirklichkeit als Kontrastfolie zu verstehen, bei der zwischen den Bereichen wirklich/nicht-wirklich permanente Wechselvorgänge stattfänden: „Eine solche Doppelaktion gehört zu jeder Verwendung des Terminus ‚wirklich‘ – egal in welcher seiner Bedeutungen. ‚Wirklich‘ ist ein Terminus der Kontrastbildung.“⁶¹⁴ Welsch geht von der medienwirklichkeitsbezogenen Prämisse eines „elektronisch unsubstituierbaren Sinn[s]“⁶¹⁵ aus, durch den es zu „medieninduzierte[n] Veränderungen unserer Wirklichkeitsauffassung“ komme.⁶¹⁶ Für Welsch sind das Wirkliche und das Virtuelle irreduzibel miteinander verwoben. Durch den ausgebildeten Kontrast, der durch die Einwirkung der Medien entstehe, kommt es zu wechselseitigen Umbesetzungen und Einwirkungen wirklicher Realitätseindrücke. Die faktuale Referenz bezieht Welsch auf eine nach wie vor außermediale Realität, während die fiktionalen Eindrücke ihre künstlichen Referenzen in den Mediendarstellungen fänden.⁶¹⁷ Wirklichkeit wird von Welsch als Zustand der permanenten Durchlässigkeit beider Pole aufgefasst.

Die von Welsch vorgenommene differenzlogische Beschreibung schützt zunächst vor einseitigen Verkürzungen, ohne die Differenz vollständig aufgeben zu müssen. Wie Welsch erkennt, helfe eine Aufhebung der Differenz nicht weiter, weil damit der potentiell falschen Wirklichkeitsdeutung, d.h. einem einseitigen Determinismus, Tür und Tor geöffnet werde.⁶¹⁸ Ohne die Annahme einer Differenz, und mag sie noch so geschwächt sein, fehle die Möglichkeit der Aufsetzung alternativer Gegenentwürfe. Welsch warnt davor, einseitige Wirklichkeitsmodelle zu entwerfen. Die Wirklichkeitsbestimmung müsse man als komplexe Angelegenheit verstehen. Entsprechend erfolgt sie differenzierter als gewöhnlich angenommen wird.⁶¹⁹ Für Welsch existiert keine durchgängige ontologische Scheidung zwischen Wirklichkeit und Nicht-Wirklichkeit. Diese Vorstellung bezieht bei ihm sowohl die Virtualität als auch die Fiktion mit ein. Wirklichkeit kann man *irgendwo dazwischen* verorten – ein kompositionell orientiertes Wirklichkeitsmodell fußt auf ebendieser differenzlogischen Annahme.⁶²⁰

⁶¹⁴ Welsch 1998, S. 202.

⁶¹⁵ Ebd., S. 169.

⁶¹⁶ Ebd., S. 207.

⁶¹⁷ Am Beispiel der Rezeption von Sonnenuntergängen macht Welsch die Differenz klar. So könne der Medienkulturteilnehmer die Darstellung von Sonnenuntergängen in den Medien als solche nur erkennen, weil er reale Sonnenuntergänge kennt, die auch wirklich in der Außenwelt stattgefunden hätten. Der audiovisuell reproduzierte Sonnenuntergang hänge referentiell an dem der ‚Realwelt‘. Welsch macht klar, dass eine generelle Trennung zwischen künstlicher und realer Erfahrung nicht möglich sei, da diese durch Muster der Fiktion, der Kunst und des Ritus geprägt sind. Vgl. ebd., S. 209.

⁶¹⁸ Hier setzt die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose an: Die angenommene Einebnung der Unterscheidung führe zur Ununterscheidbarkeit jeglicher Wirklichkeitsform. Das Faktische und Fiktive bzw. das Reale und Virtuelle würden deckungsgleich werden, wobei die Fiktion die deutungsmäßige Oberhand gewinne.

⁶¹⁹ Vgl. Welsch 1998, S. 199.

⁶²⁰ Welsch leugnet nicht, dass es situativ zu klaren Unterscheidungen kommen könne, aber prinzipiell könne kein Grund angeführt werden, der ihn von einer generellen Grenzziehung überzeuge. Vgl. ebd., S. 206ff.

Obwohl Welschs Kontrastfolienmodell einige theoretische Vorzüge bietet, ist es nicht unproblematisch. Vor allem die Trennung von Fiktionalität und Virtualität findet bei ihm in nur unzureichendem Maße statt. Welsch versteht Wirklichkeit als durchlässige Kontrastfolie, d.h. das Wirkliche wird von ihm über die logische Operation der Unterscheidung mit einem Nicht-Wirklichen beschrieben. Damit unterläuft Welsch ein elementarer theoretischer Fehler. Er setzt bei seiner Bestimmung des Nicht-Wirklichen die Fiktion mit dem Virtuellen gleich, d.h. er setzt die Gegenstandsbereiche synonym.⁶²¹ Sie müssen aber getrennt sein, damit ein kompositionell gedachtes Wirklichkeitsmodell nicht Gefahr läuft, die Fiktion bzw. die Virtualität zum alleinigen, ontologischen Erklärungsprinzip des Wirklichen zu setzen – und genau dazu tendiert Welschs Wirklichkeitsmodell. In einem differenzierten Medienwirklichkeitsmodell wird davon ausgegangen, dass sich Fiktionen *über* die Medien in die Wirklichkeit als *ein* notwendiger Beschreibungsanteil einschreiben.⁶²² Medien tendieren in einem solchen Medienwirklichkeitsmodell zum eigentlichen Träger der beiden beschreibungsspezifischen Teilfaktoren Fiktionalität und Faktizität. Das Faktuale und das Fiktive sind innerhalb eines integrativ zu denkenden, medienkonstitutiven Differenzsystems aufs Engste miteinander verquickt. Der Wirkzusammenhang aus Fiktionalität/(Faktizität) – Medialität – Wirklichkeit ist in Welschs Modell theoretisch nur unzureichend geklärt.

Für das Medienkulturwirklichkeitsmodell wird angenommen, dass eine strukturelle Homogenität von Medientextsystem und Medienkulturwirklichkeit vorliegt. Mit der Akzeptanz einer solchen strukturellen Äquivalenz können *Annahmen*⁶²³ in die Welt gesetzt werden, die man analytisch untersuchen kann. Das MKW-Modell bietet einen theoretisch geschlossenen Erklärungsrahmen an, mit dem die Zusammenhänge differenzlogischer Übernahmen vom Mediensystem auf die Wirklichkeit erörtert werden können.⁶²⁴ Das Subjekt als Medienkulturwesen verstanden, bekommt dabei die Rolle zugeschrieben, Wirklichkeit mithilfe der in seine Kognition eingeschriebenen Mediengesetze zu konstruieren. Da dieses u.a. über den Konsum von Medientexten stabilisiert wird, kann angenommen werden, dass die kognitiven Konstruktionsbedingungen des Subjekts die differenzlogische Struktur von Medientexten in die Konstruktion des Wirklichkeitsbegriffs überträgt (vgl. Abb. 10). Die für Medientexte angenommene Kompositstruktur schreibt sich also indirekt über die kognitiven Konstruktionsleistungen des Medienkulturteilnehmers in den Wirklichkeitsbegriff ein. Das theoretische Bearbeitungsproblem ist damit auf eine lokale Ebene, d.h. auf die Ebene des Medientextes, verschoben. Daher braucht es ein konkret anwendbares Medienanalyse-tool, mit dem die kompositionelle Struktur von Medientexten genauer beschrieben werden kann.

⁶²¹ Welsch fasst das Virtuelle im Sinne Flussers als etwas Potentielles oder Mögliches auf, während er das Reale als ‚Aktualität‘ abgrenzt. Vgl. Welsch 1998, S. 169. Virtualität und Realität sind bei Welsch aufs Engste miteinander verknüpft: „[D]as Reale bestünde nicht ohne seine Potentialität, das Virtuelle ist im Gegenzug bereits ‚halb-aktuell‘.“ Jörissen 2007, S. 18. Vgl. weiterführend zum Begriff der Virtualität: Flusser 1993, S. 66ff.

⁶²² Neben die Fiktionalität muss die Faktizität gestellt werden. Die meisten Medienepistemologien übersehen diesen Doppelcharakter des Medialen.

⁶²³ Diese Annahme setzt auf die epistemologische Setzung eines regional verorteten Forschensubjekts.

⁶²⁴ Der strukturelle Übergang wird über die an die Medienkultur angeschlossenen Bewusstseine erzeugt, die Wirklichkeit über ihre Konstruktionsleistungen hervorbringen.

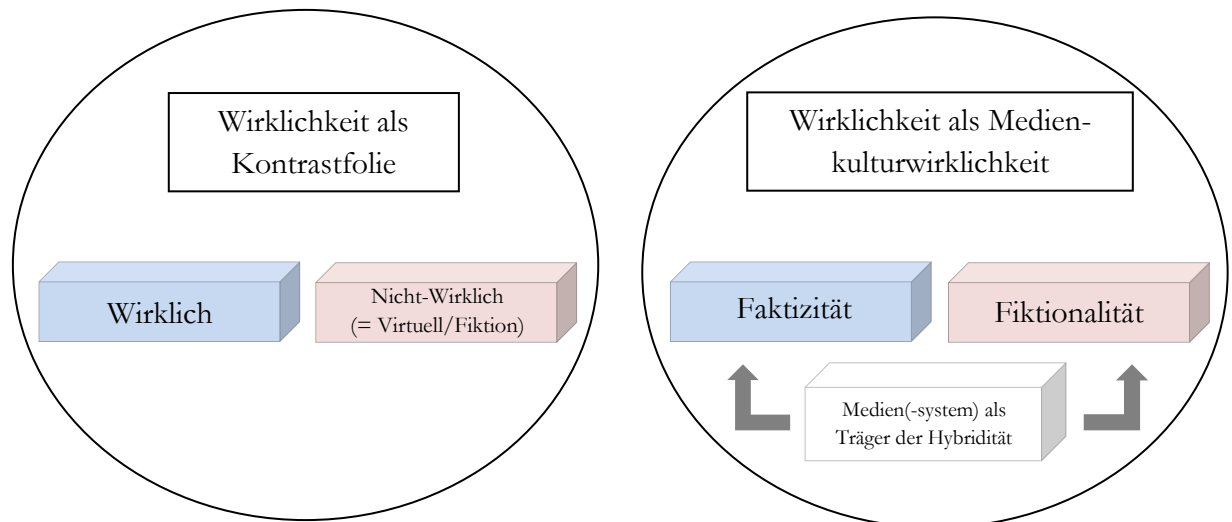


Abb. 10: Wirklichkeit als Kontrastfolie und Wirklichkeit als Medienkulturwirklichkeit.

Wie steht es um den gegenwärtigen Wirklichkeitszustand, wenn angenommen werden muss, dass sich medienimmanente Inszenierungsweisen irreduzibel in die Wirklichkeitskonstruktion einschreiben? Und wie kann man Wirklichkeit differenzlogisch erfassen, wenn aus der scheinbar unbezweifelbaren Wirklichkeit der Realität ein dynamisches Geflecht von Wirklichkeitsinszenierungen wird, das maßgeblich von medialen Parametern abhängt?⁶²⁵ Eine dichotome oder autonomistische Differenzlogik, wie sie in Form binärlogischer Unterscheidungs-codes der Art wahr/falsch, wirklich/unwirklich, real/irreal vorliegen, kann unter den gegenwärtig gegebenen Wirklichkeitsbedingungen nicht aufrecht gehalten werden. Den allorts zu beobachtenden Absurditäten (Fake-News Vorwürfen, Behauptung alternativer Fakten etc.) sollte nicht in Form vereinheitlichender Wirklichkeitszustandszuschreibungen begegnet werden. Das verschärft die Situation um die Zunahme populistischer Neigungen in der Gesellschaft nur. Gegenseitige Exklusionen wären die Folge. Es macht aber auch wenig Sinn, absurden Gegebenheiten allein durch den Versuch vernunftmäßiger Aufklärungsarbeit zu begegnen. Die in akademischen Zusammenhängen geäußerten, die der manipulierten Behauptung entgegengesetzt werden, sind prinzipiell zu verwerfen, weil sie sowohl den textuellen als auch den wirklichkeitsbezogenen kompositionellen Zuständen widersprechen.⁶²⁶ Es gibt keinen authentischen Text so wie es auch kein rein fiktives Produzieren geben kann. Mit der Durchdringung massenmedialer Inszenierungsweisen in den Alltag ist jede Form einer ‚objektiven Authentizität‘ getilgt wie auch die einer ‚absoluten Illusion‘.⁶²⁷ Der Wirklichkeitsbegriff ist durch die Medien soweit modularisiert, dass die Referenzen aufgelöst sind. Jede objektive Seinsdeutung verliert ihren Zweck.⁶²⁸

⁶²⁵ Vgl. Schmidt 2000, S. 45.

⁶²⁶ Heute noch unbeschwert von Wirklichkeit, Objektivität, Wahrheit oder Authentizität zu sprechen, grenze Schmidt zufolge an Fahrlässigkeit. Vgl. Schmidt 1999, S. 120.

⁶²⁷ Vgl. Drechsel/Schmidt/Gölz 2000, S. 46.

⁶²⁸ Vgl. Schmidt 2000, S. 44.

Die Wirklichkeitstheorien, die den medienwirklichkeitsbezogenen Befund als Prämisse übernehmen, überinterpretieren den medieninhärenten Inszenierungsaspekt. Dabei stellen sie die unterkomplexe Gleichung auf, dass medienwirklichkeitsbezogene Modularisierungsverfahren über Fiktionalisierungsexzesse zu begreifen sind.⁶²⁹ Selbstverständlich verfügt Wirklichkeit, wenn sie als Medienwirklichkeit gedacht wird, über eine partielle fiktionale Färbung. Bei der Übernahme der differenzlogischen Struktur des Mediensystems übernimmt sie ja dessen ‚Mediengesetze‘. Und das schließt fiktionale Inszenierungsexzesse explizit mit ein. Die meisten Medienwirklichkeitstheorien übersehen jedoch einen weiteren notwendigen Teilaspekt: Bei der Transposition medialer Wirkzusammenhänge in die Wirklichkeitsstrukturen bleibt auch die faktuale Referenz erhalten.⁶³⁰ Innerhalb einer kompositionellen Differenzordnung bilden die fiktionale und die faktuale Referenz also einen notwendigen Sinnzusammenhang, der das System beidseitig stabilisiert. Auf der medientextuellen Darstellungsebene kann man die Vorstellung einer Kompositstruktur, die aus einem Verbund unterschiedlichster Fiktions- und Faktensignalen besteht, verhältnismäßig leicht aufzeigen. Medientexte weisen ein komplexes *Mischverhältnis* fiktionaler und faktualer Anteile auf, wobei mithilfe einer kompositionellen Differenzvorstellung die Behauptung zulässig ist, dass die Differenz verteidigt bleibt. Die differenzlogische Annahme soll über den medienwirklichkeitskonstitutiven Analogieschluss nun auch für die Wirklichkeit angenommen werden. Die Vorteile einer solchen Annahme liegen auf der Hand: Mithilfe der differenztheoretischen Position des Kompositionellen kann Wirklichkeit als kontinuierlich fließendes Hybridmodell konzipiert werden, mit dessen Hilfe homogenisierenden Wirklichkeitszustandszuschreibungen Einhalt geboten werden können.

4.2 Versuch einer medienarchäologischen Genealogie wirklichkeitskonstitutiver Differenzvorstellungen

Das Aufsetzen einer kompositionellen Wirklichkeitsbeschreibungssprache ist unerlässlich, um die gegenwärtige Wirklichkeitsstruktur akkurat zu erfassen. Die Relevanz eines solchen Unterfangens erkennt man vor allem im historischen Vergleich der verschiedenen Differenzvorstellungen. Mit diesem Vergleich kann man das moderne, das postmoderne, das postfaktische und das kompositionelle Wirklichkeitsdenken genauer voneinander abtrennen. Die These lautet, dass historische Textzeugnisse einer jeweiligen Epoche die kulturhistorischen Bewusstseinszustände manifestieren und damit auch die Wirklichkeitsmodelle dieser Kultur thematisieren. Durch den autokonstitutiven Zusammenhang von Kultur, Gesellschaft und Individuum produzieren Kulturen operationale Systeme gegenüber ihren Umwelten, die sie in Form eigener symbolischer Formen (Riten, Kollektivsymbole, Gattungen etc.) überlagern. Anhand dieser symbolischen Formen und deren spezifischen Anwendungsfeldern (Kunstwerke, Architektur, Medien etc.) kann man das historisch jeweils geltende kulturelle Bewusstsein, d.h. das ‚kulturelle Programm‘⁶³¹, ablesen. Kultur existiert dabei als immaterieller Wert jenseits der Individuen, die als Kulturteilnehmer das kulturelle Bewusstsein im Kollektiv hervorbringen.

⁶²⁹ Vgl. hierzu die Ausführungen zum postfaktischen Medienfiktionalisierungsmodell in Kap. 2.4.2.

⁶³⁰ Dazu gehören explizit alle Formen einer dokumentarischen Faktizität.

⁶³¹ Vgl. hierzu: Schmidt 2000, S. 36ff.

Die These von der Ableitung einer Kultur bzw. ihrer Wirklichkeitsmodelle über kulturtextuelle Manifestationen soll zum Zweck dieser Studie medienepistemologisch ausgeweitet werden. Dazu wird die Hypothese Siegfried J. Schmidts von der Medienkultur als „Programm der Thematisierung des Wirklichkeitsmodells einer Gesellschaft“⁶³² erweitert werden. Diese kann dahingehend modifiziert werden, dass historische Mediendarstellungen auf die historisch jeweils gültige Wirklichkeitsvorstellung schließen lassen. Dabei stehen im Folgenden drei historische Kulturepochen auf dem Prüfstand. In Form einer abstrahierten Genealogie der Differenzvorstellungen der Moderne, der Postmoderne und eines ‚postfaktischen Zeitalters‘ soll die Notwendigkeit der Aufsetzung einer kompositionellen Beschreibungssprache aufgezeigt werden. Mithilfe der Medienarchäologie können die medienkulturellen Einflüsse auf die wirklichkeitskonstitutiven Differenzvorstellungen in den Blick genommen und untersucht werden. Das Ziel der Medienarchäologie besteht darin, das Aufkommen von Medien aus dem „vieltimmigen Ensemble ihrer epistemologischen Bedingungen heraus zu erklären und nicht einer historischen Erzählung unterzuordnen.“⁶³³ In der Medienarchäologie, die nach den Effekten medialer Techniken unter den Bedingungen steigender technologischer Komplexität fragt, tritt die Feststellung eines medientechnischen Apriori in den Mittelpunkt.⁶³⁴ Der Mensch wird in einen Sinnzusammenhang aus Mensch und Technik verortet.⁶³⁵ Dieses Apriori bildet auch die theoretische Voraussetzung für ein nomadisierendes, medienwirklichkeitskonstitutives Verständnis.⁶³⁶

4.2.1 Die autonomistische Differenzvorstellung der Moderne

In seiner kinoarchäologischen Untersuchung spricht Pasi Väliäho der Moderne zu, Einfluss auf das kollektive Bewusstsein von Gesellschaft über die wachsende Bedeutung der (Massen-)Medien auszuüben.⁶³⁷ Das Kino, das Väliäho als ‚Motor der Moderne‘ kennzeichnet, formiere Rationalitäten, Körper und Maschinen in der Weise, dass es diese an die automatisierten Bewegungen des Zeitraums zwischen 1870 und 1920 anpasse.⁶³⁸ Väliäho will mit seiner Studie nachweisen, dass „das technisch produzierte Bewegungsbild die Trennung zwischen dem Bild als psychischer Realität und Bewegung als physischer Realität“⁶³⁹ auflöst. Er zeigt auf, dass die Vorstellungen des bewegten Bildes, d.h. vor allem die Vorstel-

⁶³² Ebd., S. 39.

⁶³³ Löffler, Petra: Medienepistemologie und Kinoarchäologie in aktuellen Publikationen. In: ZfM 3, 2/2010, S. 141.

⁶³⁴ Vgl. Ernst, Wolfgang: Das Gesetz des Gedächtnisses. Medien und Archive am Ende (des 20. Jahrhunderts). Berlin 2007, S. 32.

⁶³⁵ Die bis heute radikalste medienarchäologische Position vertritt Friedrich Kittler. Er formulierte die Formel, dass die Technik allem Menschlichen vorgelagert sei. Die Menschen seien Kittler zufolge „unendlich mehr, als sie denken können, Subjekte (oder Untertanen) von Gadgets und Instrumenten aller Art, die vom Mikroskop bis zur Radio-Television Elemente ihres Daseins werden.“ Kittler, Friedrich: Grammophon, Film, Typewriter. Berlin 1986, S. 251. Tatsächlich sind die Aussagen Kittlers in Bezug auf den Technik- und Medienholismus weit weniger anti-humanistisch oder anti-aufklärerisch gemeint als sie interpretiert werden. Vielmehr ließen die Medientechniken den Menschen erst hervortreten. Vgl. hierzu weiterführend: Rieger 2014, S.138ff.

⁶³⁶ Das gilt insbesondere für Studien, die im Umfeld der Kinoarchäologie entstanden sind und die den Einfluss des Kinos auf die Medienkulturteilnehmer herausarbeiten.

⁶³⁷ Vgl. Väliäho, Pasi: Mapping the Moving Image. Gesture, Thought and Cinema circa 1900. Amsterdam 2010.

⁶³⁸ Vgl. ebd., S. 9ff.

⁶³⁹ Löffler 2010, S. 142.

lungen von Rhythmus und Schnitt, schon das Denken Nietzsches, Bergsons, Heideggers und Freuds beeinflusst haben.⁶⁴⁰ Aufgrund der virulenten medialen Einflussnahmen auf Gesellschaft und Kultur sei es Väliäho zufolge unmöglich geworden zwischen Subjekt und Objekt sowie zwischen Realität und Technologie zu unterscheiden. Väliäho stellt in Bezug auf das Kino ein medientechnisches Apriori fest, mit dem davon ausgegangen werden müsse, dass sich die Medienstrukturen in die Bewusstseinsstrukturen der Medienkulturteilnehmer einschreiben. Um Väliähos These zu belegen, kann der moderne Medientext, insbesondere das Kinodispositiv jener Zeit, als Indikator herangezogen werden. Am Dualismus des Frühen Films (1895 – 1906) soll die autonomistische Differenzvorstellung⁶⁴¹, die im Vergleich zum Kompositionalismus bzw. zum Panfiktionalismus eine strikte Trennung der Bereiche Fakt und Fiktion verfehlet⁶⁴², nachgewiesen werden.⁶⁴³

Der Frühe Film wird von der Filmgeschichtsschreibung gemeinhin als ein dichotomes Repräsentationssystem verstanden.⁶⁴⁴ Dabei wird üblicherweise den Brüdern Lumière die Schaffung einer dokumentarischen Filmform zugesprochen, die sie über einen die Realität reproduzierenden Abbildungscharakter erreichten hätten.⁶⁴⁵ Demgegenüber habe Georges Méliès einer fiktionalen Filmform über die bewusste Manipulation von Filmbildern⁶⁴⁶ zum Leben verholfen.⁶⁴⁷ Noch in der Filmtheorie Siegfried Kracauers wird der Gedanke verhärtet, wonach dem dokumentarischen Film, im Vergleich zum Spielfilm, die Qualität zugesprochen wird, Wirklichkeit objektiv abzubilden.⁶⁴⁸ Und auch in der Gegenüberstellungstel-

⁶⁴⁰ Vgl. Väliäho 2010, S. 21ff.

⁶⁴¹ Vgl. Kap. 4.3.2. Dort wird auch davon ausgegangen, dass mit der Etablierung der Fiktion ein eigener Wahrscheinlichkeitsraum entstanden ist, der jede Vermischung mit der Realität vermeidet. Darüber kam die autonomistische Differenz zustande. Vgl. Esposito, Elena: Fiktion und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hg.): Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt 1998, S. 274

⁶⁴² Konrad 2014, S. 236ff.

⁶⁴³ Die historische Einteilung wird Roberta Pearson entnommen, die das frühe Kino zwischen 1895 (der eigentlichen Geburtsstunde des Kinos mit der Vorführung des Kinematographen der Brüder Lumière) und 1906 (Beginn eines Kinos der narrativen Integration und des Übergangs) verortet. Vgl. hierzu: Pearson, Roberta: Das frühe Kino. In: Nowell-Smith, Geoffrey (Hg.): Geschichte des internationalen Films. Sonderausgabe. Stuttgart 2006, S. 13 – 25.

⁶⁴⁴ Eine prominente und innerhalb der Filmwissenschaften weitgehend anerkannte Ausnahme bildet Tom Gunnings Beschreibung des Frühen Films als ‚Kino der Attraktionen‘. Gunning negiert die autonomistische Differenz, indem er Méliès‘ abspricht, wirklich erzählen zu wollen. Gunning fasst den frühen Film als Form der direkten Präsentation von Exotischem und Illusionistischem. Vgl. Gunning, Tom (1990): Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde. In: Meteor 4/1996, S. 24 – 34. Méliès betont hierzu: „Um das Szenario, die ‚Fabel‘ oder die ‚Erzählung‘ habe ich mich am allerwenigsten gekümmert. Ich kann nur betonen, daß das Szenario als solches keine Bedeutung für mich hatte, weil ich es ausschließlich als ‚Vorwand‘ für die ‚Mis en Scène‘, die ‚Trickeffekte‘ und für spektakuläre ‚Tableaus‘ verwenden wollte.“ Zitiert nach ebd., S. 26.

⁶⁴⁵ Die Filme der Lumières wurden aufgrund ihres abbildenden Charakters unter dem Stichwort ‚Aktualitäten‘ verhandelt. Interessanterweise findet man im Œuvre der Lumières mit L’ARROSEUR ARROSÉ (DER BEGOSSENE GÄRTNER, F 1895) auch einen Film, der narrative Elemente enthält. Damit verfügt er über einen Hybridstatus. Die strikte, autonomistische Differenz von dokumentarisch/inszeniert, die dem frühen Film häufig unterstellt wird, kann zumindest in Zweifel gezogen werden.

⁶⁴⁶ Méliès‘ Filme zeigen „phantastische Vorkommnisse, die im ‚wirklichen Leben‘ so nicht passieren könnten.“ Pearson 2006, S. 19.

⁶⁴⁷ Ebd.

⁶⁴⁸ Kracauer unterstellt dem Tatsachenfilm, ungestellte Realität zu präsentieren, womit er in die Lage versetzt sei, die ‚äußere Wirklichkeit‘ zu retten und den ‚Fluss des Lebens‘ wirklichkeitsgetreu abzubilden. Demgegenüber stellt Kracauer den Spielfilm als ein lediglich vom Inszenierungsprinzip durchgezogenes Kunstgebilde

lung der Filmtheorien André Bazins und Christian Metz‘ kann man eine solche diachrone Grenzziehung erkennen.⁶⁴⁹ Der Filmbilddiskurs jener Zeit referiert in Bezug auf die dokumentarische Filmform auf den Objektivitätsdiskurs, der damals vor allem die fotografietheoretische Forschung umfasste. Dem fotografischen Bild wurde in der Moderne blind vertraut, da den mechanischen Qualitäten des Kameraobjektivs nachgesagt wurde, die Wahrheit der Welt über mimetisch-objektivierende Züge adäquat abzubilden.⁶⁵⁰ Die fotografische bzw. dokumentarische Abbildung versprach Unabhängigkeit der abgebildeten Sache von allem menschlichen Einfluss. Sie wurde entsprechend als ‚Tatsache‘ mit faktischem Referenzbezug behandelt.⁶⁵¹ Die fotografische Apparatur manifestierte die Idealvorstellung einer mechanischen Objektivität, die sich in Form einer höchsten Sorgfalt und Exaktheit, einer unermüdlichen Ausdauer und einer übernatürlichen Sinnesschärfe ausdrückte.⁶⁵² Die Fotografie, und in ihrer Folge das dokumentarische Filmdispositiv, wurden als Bannträger von Objektivität und damit als Hauptbeteiligte im Kampf gegen die Eliminierung menschlicher Einflussnahmen auf Naturabbildungen verstanden: „Es ist nicht so, daß eine Fotografie ähnlicher wäre als ein handgemaltes Bild [...], sondern so, daß unsere Überzeugung für ihre Authentizität bürgt. [...] Wir tendieren dazu, der Kamera mehr als unseren eigenen Augen zu trauen.“⁶⁵³

Über das nahezu bedingungslose Vertrauensverhältnis dem fotografisch-analogen Bild gegenüber hat man in der Moderne einen Vorzug faktualer Darstellungen gegenüber fiktionalen Abbildungen entwickelt. Hierfür hat Roland Barthes den Terminus des ‚So-ist-es-gewesen‘ geprägt, der anzeigt, dass man eine Fotografie nie vom Bezugsobjekt, d.h. seinem Referenten, lösen könne.⁶⁵⁴ Das fotografische Abbild, und in seiner Folge das dokumentarische Filmbild, geben immer das an, was in der Wirklichkeit ‚wirklich‘ vorkomme. Insbesondere im Alltag hat diese Vorstellung bis heute ihre Geltung beibehalten. Allenfalls zögerlich wurde Kritik an den objektiven Qualitäten dokumentarischer Abbildungen in der

dar. Vgl. Kracauer, Siegfried (1960): *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt 1985.

⁶⁴⁹ Bazins Vorstellung von Film entspricht der Vorstellung, dass dieser die „Vollendung der photographischen Objektivität in der Zeit“ ausgestalte, während Christian Metz davon ausgeht, dass jeder Film ein fiktionaler Film sei. Vgl. Bazin, André: *Ontologie des photographischen Bildes*. In: Bazin, André (Hg.): *Was ist Film?* Berlin 2004, S. 39 sowie Metz, Christian (1977): *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster 2000, S. 45.

⁶⁵⁰ Das ‚Losungswort‘ einer wissenschaftlichen Objektivität, die mit der Durchsetzung des fotografischen Dispositivs erreicht werden sollte, besagt, dass die Natur über die fotografischen Reproduktionen selbst sprechen würde. Vgl. Daston/Galison 2002, S. 30.

⁶⁵¹ Zu diesen persönlichen Manipulationen durch den Menschen gehören ästhetische Urteile, dogmatische Imprägnationen sowie subjektive Schwächen wie Müdigkeit. Der fotografische bzw. filmische Apparat mache sich hingegen über seine ‚naturgetreue Reproduktion‘ von alledem frei. Vgl. ebd., S. 32ff.

⁶⁵² Vgl. ebd.

⁶⁵³ Zitiert nach ebd., S. 79. Bis zur Durchsetzung der Fotografie im Neunzehnten Jahrhundert war die Reproduktion der Natur auf künstlerische Interpretationen festgelegt. Neben fotografischen Abbildungen griffen v.a. medizinische Atlanten auf Zeichnungen und Skizzen zur Illustration wissenschaftlicher Tatsachenbestände zurück, denen bis heute ein „unauslöschlicher Schein von Ehrlichkeit“ anhafte. Ebd.

⁶⁵⁴ Vgl. Barthes, Roland (1980): *Die helle Kammer*. 16. Aufl. Frankfurt 2016, S. 13ff. Barthes ist sich sicher, dass ein Foto immer die Sache selbst abbilde. Das Medium dahinter, also das fotografische Dispositiv, verschwinde: „Was immer auch ein Photo dem Auge zeigt und wie immer es gestaltet sein mag, es ist doch allemal unsichtbar: es ist nicht das Photo, das man sieht.“ Ebd., S. 14.

Fotografietheorie laut, und wenn, dann vornehmlich auf ontologischer Ebene.⁶⁵⁵ Die Fiktion wird in der Moderne strikt von faktualen Abbildungsformen getrennt. Imaginierten Filmbildern wird abgesprochen, wahrheitsverbürgend zu sein. Die autonomistische Vorstellung einer ‚harten Differenz‘ von Faktizität und Fiktionalität findet man sinnbildlich im Dualismus der modernen Medienformen verwirklicht. In Zweifel gezogen, wurde die differenzlogische Vorstellung eines Autonomismus erst innerhalb postmoderner Deutungszusammenhänge. Dort wird sie endgültig für wirkungslos erklärt.

4.2.2 Die erodierende Differenzvorstellung der Postmoderne

Innerhalb postmoderner Bedeutungszusammenhänge wird die autonomistische Differenzordnung der Moderne zugunsten eines Formenrelativismus aufgehoben. Die Durchdringung polyvalenter und eklektizistischer Vorstellungen in Geschichte, Kultur und Theorie sorgt dafür, dass eine ubiquitäre Verquickung der Gegenstandsbereiche angenommen werden muss. Zu den typischen kulturellen Formen dieser Epoche tendieren die Hybridkonstruktion und die Collage.⁶⁵⁶ In der literaturwissenschaftlichen Diagnose Leslie Fiedlers kann man die kulturhistorisch früheste Form einer *erodierenden Differenzauffassung* erkennen. In seinem Aufsatz *Überquert die Grenze, schließt den Graben!* (1969) formuliert der US-amerikanische Literaturwissenschaftler die Vorstellung einer literarischen Postmoderne. Diese weist eine Verschmelzung jeglicher Genre- und Gattungsformen in literarischen Texten aus.⁶⁵⁷ Dabei geht es Fiedler um die Aufwertung einer Kultur der Massen, die derjenigen einer Elite entgegengesetzt ist. In der seit dem Neunzehnten Jahrhundert aufkommenden Spaltung in eine massenkompatible Unterhaltungskultur einerseits und eine bildungsbürgerliche Hochkultur⁶⁵⁸ andererseits, kann man eine autonomistische Differenz tendenz erkennen, die in der von Fiedler geforderten doppelcodierten Kunstform des Pop aufgelöst wird. Fiedler plädiert für eine Überwindung der strikten Differenz, die zwischen ‚höheren‘ und ‚niederen‘ Kunstformen gezogen wird.⁶⁵⁹ In der Nachfolge Fiedlers wird die Erosion der Differenz in fast allen kulturellen Lebensbereichen angenommen. In den Kulturwissenschaften wird mit den Cultural Studies ein interdisziplinärer Forschungsansatz etabliert, bei dem triviale Kulturobjekte genauso viel Aufmerksamkeit bekommen wie Artefakte der

⁶⁵⁵ Die ontologische Kritik am Abbildstatus fotografischer Bilder kam erst spät auf. Sie bestand im Vorwurf, dass Fotografien grundsätzlich lügen können. Die Kritik wird v.a. auf spezifische fotografische Verfahren wie die Röntgenfotografie oder die Mikrofotografie bezogen. Deren fotografischen Reproduktionstechniken wird vorgeworfen, eine für den Betrachter nicht nachzuvollziehende visuelle Realität abzubilden. So sind Mikro- und Röntgenbilder lediglich Sache professioneller Interpretationen und eben nicht für jedermann intuitiv, d.h. in einem indexikalischen Sinn, zuordbar.

⁶⁵⁶ Vgl. Hecken, Thomas: Pop. Geschichte eines Konzepts. 1955 – 2009. Bielefeld 2009, S. 60ff.

⁶⁵⁷ Als Beispiel einer ‚Pop-Literatur‘ führt Fiedler Boris Vians Roman *I Spît On Your Grave* an: „Kraft dieses Verschnitts aus mythologischem Amerikanismus gelang es ihm, einen Fuß über die Grenzlinie zu setzen, wenn nicht gar die Lücke zu schließen zwischen hoher Kultur und niederer, belles-lettres und pop-art.“ Fiedler 1969, S. 85.

⁶⁵⁸ Bettina Funcke sieht hier einen differenzlogischen Zusammenhang: Mit der Geburt der industriellen Massenkultur, die Funcke auf die Märzrevolution 1848 datiert, entsteht parallel dazu, eine nach autonomen Bedingungen konzipierte Form der Kunst, die von der Populärkultur abgegrenzt wird: „Von Anfang an existierte die Autonomie der Kunst nur in einer dialektischen Spannung mit ihrem Warencharakter und so mit dem freien Markt.“ Funcke 2007, S. 15.

⁶⁵⁹ Fiedler formuliert es so: „Die Vorstellung von einer Kunst für die ‚Gebildeten‘ und einer Subkunst für die ‚Ungebildeten‘ bezeugt den letzten Überrest einer ärgerlichen Unterscheidung innerhalb der industrialisierten Massengesellschaft, die nur einer Klassengesellschaft zustünde.“ Fiedler 1969, S. 92.

Hochkultur. Es entsteht eine kulturelle Hybris, die keine Unterscheidung kultureller Grenzen mehr kennt.⁶⁶⁰ In der Kulturtheorie setzt sich zur gleichen Zeit Susan Sontags ästhetische Vorstellung des *camp* durch, die ebenfalls die autonomistische Unterscheidbarkeit von high und low-art im Blick hat.⁶⁶¹ Und in der Kunstformation der Pop-Art wird die Grenze ganz praktisch negiert, indem Künstler wie Andy Warhol oder Roy Liechtenstein die Grenzen zwischen populären Künsten und Avantgardismus bewusst vermischen.

Die Grenzeinziehungen, die sich innerhalb der Postmoderne vollziehen, blieben insbesondere für die audiovisuellen Künste und Erzählungen folgenreich. Der technisch-mediale Objektivitätsdiskurs, den noch die autonomistische Differenzvorstellung der Moderne strukturierte, wurde heftig getroffen. In den audiovisuellen Darstellungen kam es zu einer fundamentalen Ebenenüberlagerung der bis dahin strikt voneinander getrennten Bereiche fiktiver Erzählungen und dokumentarischer Abbildungen. Besonders deutlich wird die differenzlogische Grenzeinziehung am Beispiel der Gegenüberstellung des digitalen mit dem analogen Bild. Mit der Marktreife digitaler Fotoapparate Mitte/Ende der 1970er Jahre und der Etablierung computerzentrierter Bildbearbeitungsprogramme in der Folgezeit, änderte sich das Denken über den Objektivitätswert fotografischer Abbildungen drastisch. Die digitalen Produktionsweisen etablierten einen umfassenden Manipulationsverdacht an der Qualität fotografischer bzw. dokumentarischer Reproduktionsverfahren⁶⁶², den man nicht ohne weiteres aus der Welt bekommt.⁶⁶³

Offensichtlich tritt dieser Verdacht in den fotografischen Werken Andreas Gurskys und Beate Gütschows zutage. Beide Kunstfotografen greifen auf die Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitungssoftware zurück, um die realistisch wirkende Bildästhetik ad absurdum zu führen. In beiden Werken findet eine Vermischung bzw. Verschmelzung dokumentarisch-analoger Hintergründe mit digital gerenderten Objekten statt. Sowohl Gursky als auch Gütschow dichten der Wirklichkeit über postproduktive Bildkompositionsverfahren eine weitere Bedeutungsebene des Bildes hinzu.⁶⁶⁴ Beiden geht es um hyperrealisierende Ergän-

⁶⁶⁰ Kultur ist wie Raymond Williams, einer der Gründerväter der Cultural Studies, betont als ein ‚whole way of life‘ zu verstehen. Vgl. hierzu weiterführend: Hepp, Andreas/Winter, Rainer (Hg.): Kultur - Medien - Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. Wiesbaden 2008 sowie During, Simon: Introduction. In: During, Simon (Hg.): The Cultural Studies Reader. New York/London 1993, S. 1 – 28.

⁶⁶¹ Hierzu betont Sontag: „Die Camp-Erfahrungen basieren auf der großen Entdeckung, daß die Erlebnisweise der hohen Kultur keinen Allgemeinanspruch auf Kultur hat. Camp erklärt, daß guter Geschmack nicht einfach guter Geschmack ist, ja, daß es einen guten Geschmack des schlechten Geschmacks gibt.“ Sontag, Susan (1964): Anmerkungen zu ‚Camp‘. In: Goer, Charis (Hg.): Texte zur Theorie des Pop. Stuttgart 2013, S. 59.

⁶⁶² Auf der Materialebene wurden beide Verfahren, also das der analogen Fotografie (photochemisches Aufnahmeverfahren mit Lichtkörnchenbezug; analoge Bearbeitung im ‚Dark Room‘) und das der digitalen Fotografie (pixelgenaue Bearbeitung am Computer) miteinander verglichen, mit dem Ergebnis, dass beide Methoden keinen objektiven Eindruck der Welt vermitteln konnten.

⁶⁶³ Insbesondere Baudrillards Simulationstheorie gerät wieder in den Fokus der Aufmerksamkeit, da man sie hervorragend mit dem Digitalisierungsbefund verbinden konnte. So stellte die digitale Bildproduktion das bis dahin als auratisch aufgefasste analoge Verfahren der Fotografie in Zweifel, in dem die digitale Fotografie die Referenz auf eine außerfotografische bzw. außerfilmische Wirklichkeit tilgt. Der Status der abgebildeten Realität selbst wird angezweifelt und die von Baudrillard vertretene Vorstellung einer Simulationswelt, in der jeder Zugang zum Original gekappt sei, gestärkt.

⁶⁶⁴ Gursky sieht in der Digitalisierung einen Zugewinn an Gestaltungsfreiheit und apparativer Autonomie. Vgl. Koch, Gertrud: Tun oder so tun als ob? – alternative Strategien des Filmischen. In: Gertrud/Voss, Christiane (Hg.): Es ist, also ob. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft. München 2009, S. 139.

zungen eines vorgefundenen Natureindrucks, der mithilfe digitaler Methoden ästhetisch gesteigert wird. Bei der Betrachtung der Bilder Gurskys und Gütschows muss der ungeschulte Rezipient die Frage stellen, welcher der dargestellten Aspekte tatsächlich analog abfotografiert und welcher per digitale Bildverfahren nachträglich ins Bild eingefügt worden ist.⁶⁶⁵ Gursky hat nach eigenem Bekunden die Informationen über die digitale Postproduktionspraxis seiner Bilder so lange zurückgehalten, bis ein allgemeines Bewusstsein für eine nicht referentiell verfahrenende fotografische Bildpraxis aufgetaucht ist.⁶⁶⁶ Dieses Bewusstsein hat sich bereits in der Postmoderne gebildet, so dass jene komplexe fotografische Hybridform zu kritischen Abgrenzungsfragen innerhalb der Fotografietheorie führte: „Müssen Objekte als ganze fiktiv sein oder können sie dies nur in bestimmten Hinsichten sein [...]?“⁶⁶⁷

Die für die postmoderne Wirklichkeitsvorstellung angenommene erodierende Differenzordnung findet im filmbildtheoretischen Diskurs jener Zeit ihre Entsprechung. In Bezug auf den dokumentarischen Filmbilddiskurs wird innerhalb der postmodernen Filmtheorie die ‚Krise des Dokumentarischen‘⁶⁶⁸ sowie des ‚Post-Dokumentarischen‘⁶⁶⁹ ausgerufen. In diesen Vorstellungen wird die Produktivität der dokumentarischen Referentialität hinsichtlich der Durchsetzung virtueller Digitaltechniken sowie der Beobachtung neuer Hybridformaten wie das Docutainment, Dokusoaps oder Reality TV⁶⁷⁰ radikal in Zweifel gezogen. Geht man von Kracauers Filmtheorie aus, dominiert bis in den postmodernen Filmbilddiskurs hinein die Vorstellung von Film als ein fotografisches Beweg-Bild mit strikt analogem Referenzbezug zwischen ‚filmischem Zeichen und außerfilmischem Referenten.‘⁶⁷¹ Auch bei Joachim Paech kann noch jene autonomistische Trennung beider filmischen Formen beobachtet werden: „Das Besondere an Dokumentarfilmen gegenüber fiktionalen Filmen [...] ist [...], daß sie nicht nur bedeuten, was sie repräsentieren, sondern auch auf etwas hindeuten, was sie selbst nicht sind, was in ihnen abwesend ist.“⁶⁷² Dem Dokumentarfilm

⁶⁶⁵ Gurskys Ansatz besteht darin, tatsächlich abfotografierte Einzelaufnahmen zu einem umfangreicheren, d.h. detaillierteren Kompositbild zu montieren. Dieses kann als hochgradig artifizieller visueller Kommentar und als „ikonische[s] Zeichen einer globalen Entfremdung“ (Koch 2009, S. 139) interpretiert werden. Gütschow arbeitet demgegenüber mit architektonischen Montagen, um ihren Naturdarstellungen einen formalästhetischeren Look zu geben. Vgl. weiterführend zu Gursky: Iwańska, Bożena: Die Verfremdung der Realität in der Fotografie. Dargestellt an ausgewählten Beispielen von Andreas Gursky und Thomas Ruff. Frankfurt 2004 sowie zu Gütschow: Beckmann, Anne-Marie: Regietheater des Realen. Zu den Werken von Cristina De Middel, Lucas Foglia, Beate Gütschow und Sonja Braas. In: Horvay, Andrea (Hg.): Imagine Reality. Ausstellungskatalog anlässlich der Triennale Imagine Reality. Heidelberg/Berlin 2015, S. 31 – 52.

⁶⁶⁶ Vgl. Koch 2009, S. 139ff.

⁶⁶⁷ Ebd., S. 140.

⁶⁶⁸ Vgl. Bergermann, Ulrike: ‚Hot Stuff‘: Referentialität in der Wissenschaftsforschung. In: Segeberg, Harro (Hg.): Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien. Marburg 2009, S. 53ff. sowie Thon 2014, S. 444ff.

⁶⁶⁹ Vgl. Corner, John (2011): Documentary in a Post-Documentary Culture, <http://www.lfbxmljy.blog.sohu.com/176601804.html> (zuletzt überprüft am 29.04.2019).

⁶⁷⁰ Killborn geht davon aus, dass die neuen Hybridformate die Vorstellungen des Realen grundlegend ändern würden, weil die authentischen Darstellungen immer stärker von voyeuristischen Darstellungsformen überlagert seien. Vgl. Killborn, Richard: How Real Can You Get? Recent Developments in ‚Reality-Television‘. In: European Journal of Communication vol. 9, No. 4, 1994, S. 421 – 439.

⁶⁷¹ Segeberg, Harro: Referenzen. In: Segeberg, Harro (Hg.): Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien. Marburg 2009, S. 8.

⁶⁷² Paech, Joachim: Das Dokumentarische, Geschichte und Film. Notizen beim Lesen von Wilhelm Roths ‚Der Dokumentarfilm seit 1960‘. In: Medium 1, 1984, S. 31.

kommt die Rolle zu, ‚realer‘ zu agieren als der Spielfilm und zwar in der Weise, dass Fakten im Dokumentarischen nicht einfach reproduziert würden, sondern „in eine lebendige, organische Beziehung zueinander [gesetzt werden], um auf diese Weise ‚Sinn‘ und ‚wahres Wesen‘ im ‚Realen‘ zu entdecken.“⁶⁷³

Schon die Filmpraxis zu Kracauers Zeiten wusste von den Inszenierungsmustern, die den dokumentarischen Film bzw. den Tatsachenfilm durchzogen haben.⁶⁷⁴ In akademischen Kreisen ist dieser Widerspruch jedoch erst innerhalb der Filmtheorie der 1980er und 1990er Jahren untersucht worden. Dort wird der vom fiktionalen Wirklichkeitsraum (Spielfilm) zu unterscheidende filmische Realitätsraum (Dokumentarfilm) unter Bezugnahme digitaler Gestaltungsmethoden zum Nicht-Filmischen, Vorfilmischen und Nachfilmischen diskutiert. Der Status der abgebildeten Realität im Dokumentarischen wird grundlegend in Zweifel gezogen. Die faktuale Referenz auf eine außerfilmische objektive Wirklichkeit wird ebenfalls in Frage gestellt. Verstärkt wird der krisenhafte Eindruck durch die Beobachtung, dass Dokumentationen um Inszenierungseinheiten wie Reenactments⁶⁷⁵ und andere dramaturgische Gestaltungsmittel ergänzt werden. Zeitgenössische Dokumentationen alternieren Tatsachenszenen (Experteninterviews, Zeugenberichte, authentische Ereignisabbildung etc.) mit nachgestellten Szenen mit Schauspielern.⁶⁷⁶ Dokumentationen tendieren damit zu semidokumentarischen Formaten, indem sie die „dramaturgische Struktur fiktionaler Formen mit der Kommunikation von dokumentarischer Authentizität verkoppeln.“⁶⁷⁷ Beispielsweise kann man die beim Publikum sehr beliebten Dokumentationen des Historikers Guido Knopp (ZDF History) nennen. Diese sind häufig um fiktionale Szenen und Reenactments angereichert. Mit deren Hilfe werden die abgebildeten historischen Tatsachen in unterhaltungsgenerierende Segmente transformiert, so dass der historische Stoff didaktisch zielgerichtet vermittelt werden kann. Offensichtlich treten die für den postmodernen Spielfilm angenommenen Merkmale der Spektakularisierung und der Ästhetisierung⁶⁷⁸ auch in anderen, eher dem Dokumentarischen zugesprochenen Filmen wie Godfrey

⁶⁷³ Ebd., S. 9. Sergej Eisenstein hat einige Jahrzehnte zuvor versucht, den Dokumentar- und Spielfilm unter ein gemeinsames Sinnsystem, dem des mechanischen Objektivs des Films, zusammenzuführen: „So verschieden diese beiden Möglichkeiten [Spiel und Dokumentarfilm] auch der Natur ihrer faktischen Manifestation und Realisierung (Faktum oder Fixierung einer Vorstellung) sind, so stehen sie doch vor dem Objektiv ‚wie vor dem Auge Gottes‘ und sind auf dieser Ebene gleichrangig.“ Eisenstein, Sergej (1934): Das Mittlere von Dreien. In: Schlege, Hans-Joachim (Hg.): Schriften 1. Streik. München 1974, S. 242.

⁶⁷⁴ Kracauer muss klar gewesen sein, dass der Dokumentar- oder Tatsachenfilm von Inszenierungsaspekten durchzogen war. Als Beispiel kann man den häufig als ‚ersten Dokumentarfilm‘ bezeichneten NANOOK OF THE NORTH (USA 1922) anführen. Trotz der im Film dargebotenen Authentizität, die sich aus den Alltagseindrücken einer Eskimofamilie ergibt, arbeitet der Film mit Inszenierungen und sollte somit eher als Dokudrama aufgefasst werden. Vgl. zur Kritik am dokumentarischen Gestus des Films: Rony, Fatimah Tobing: The third Eye. Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle. Durham 1996, S. 99ff.

⁶⁷⁵ Vgl. Keitz, Ursula von: Drama der Dokumente. Zur Referenzproblematik in Andre Veiels Film DER KICK. In: Segeberg, Harro (Hg.): Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien. Marburg 2009, S. 141 – 156.

⁶⁷⁶ In Fake-Dokumentationen wird dieser Befund auf die Spitze getrieben, wenn die als ‚authentisch‘ verbürgten Faktizitätseinheiten wie Experteninterviews oder Zeugenberichte re-inszeniert werden.

⁶⁷⁷ Wrage, Henning: Wahrheit im Fernsehen. Die dokumentarisch-fiktionalen Hybriden des Deutschen Fernsehfunks. In: Segeberg, Harro (Hg.): Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien. Marburg 2009, S. 158.

⁶⁷⁸ Eder, Jens: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: Eder, Jens (Hg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. Hamburg 2002, S. 18ff.

Reggios experimentellen Dokumentarfilm KOYAANISQATSI (USA 1982) zutage. Dessen dokumentarisches Ausgangsmaterial wird zu einer Art rhythmischem Filmbildmosaik montiert, das auf der visuellen Ebene mit einer Reihe filmgestalterischer Verfahren ästhetisiert wird. Weiterhin weisen ‚halbdokumentarische Filmformen‘ jene erodierende Differenzvorstellung auf, denen Nicola Glaubitz zuschreibt, eine „auffällige Diskontinuität in der bildlichen Präsentation von Sichtbarkeit“ auszubilden.⁶⁷⁹

Die erodierende Differenzvorstellung des dokumentarischen Filmbilddiskurses der Postmoderne tritt u.a. in der Position Marie Laure Ryan hervor. Ryan zufolge müssten dokumentarische Filmbilder als manipulierte und um fiktionale Elemente angereicherte Angelegenheiten verstanden werden. Neben der tatsachenabbildenden Funktion des Dokumentarfilms, die unabhängig vom Abgefilmtwerden stattfände und die nicht fingiert sein könne⁶⁸⁰, stelle er gleichzeitig Begebenheiten dar, die für die Kamera bloß inszeniert seien.⁶⁸¹ Diese Eigenschaft Sorge dafür, dass die im Dokumentarfilm abgebildeten Darstellungen jederzeit manipuliert sein könnten. Es besteht kein Beweis für die Existenz außermedialer Referenten bzw. für die Anwesenheit der abgebildeten Ereignisse an bestimmten Orten oder zu bestimmten Zeiten.⁶⁸² Ryans Vorstellung eines filmbildtheoretischen ‚Niemandlandes‘ besagt, dass die meisten dokumentarischen Filmbilder in einem unbestimmt bleibenden Zwischenstatus von Faktizität und Fiktionalität verharren. Diesen Punkt weitet Ryan an anderer Stelle auf alle Medien aus.⁶⁸³ Diese weisen ihr zufolge einen Bereich von Unbestimmtheit aus, deren Größe von Medium zu Medium variere. Unterstützt wird Ryans dokumentarkritische Position von Gertrud Koch, die sich ebenfalls an der populären Unterscheidung von fiction movies einerseits und Dokumentarfilme andererseits stört. Wie Ryan stellt Koch die Grenzunterscheidung beider Formen in Frage.⁶⁸⁴ Für Koch ist nicht auszumachen, wie es zu einer eindeutigen Bestimmung des Fiktionalitäts- bzw. Nicht-Fiktionalitätsstatus von Filmen kommen könne, da man die Zuordnung jeweils auch gegenteilig führen könnte.⁶⁸⁵ Als Beispiele führt Koch die Montage, die Kamerabewegung, den Off-Screen-Musikeinsatz, die Beleuchtung sowie die Detailaufnahme an, die alle aus dem Bereich der fiktionalen Erzählung kommen und die auch im Dokumentarfilm Einzug fänden. Umgekehrt kämen authentische Darstellungsmittel wie das Auftreten echter Personen (Laiendarsteller) und tatsächliche Kulissen zunehmend auch in fiktionalen Filmen vor.⁶⁸⁶

⁶⁷⁹ Glaubitz, Nicola: Reanimationsversuche des Spielfilms. Kopplungen von Zeichentrick und Realfilm und das Kino der 1990er Jahre. In: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld 2007, S. 42. Hierzu zählen Filme wie BOWLING FOR COLUMBINE (USA 2002) und AMERICAN SPLENDOR (USA 2003). Vgl. ebd., S. 41ff.

⁶⁸⁰ Hierzu zählen alle Formen tatsächlich stattgefundenener Katastrophenszenarien.

⁶⁸¹ Ryan, Marie Laure: Fiktion, Kognition und nichtverbale Medien. In: Koch, Gertrud/Voss, Christiane (Hg.): Es ist, also ob. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft. München 2009, S. 77ff.

⁶⁸² Vgl. ebd.

⁶⁸³ Vgl. ebd., S. 83. Ryan bezieht in ihre Vorstellung die figurative Malerei mit ein. Bei dieser sei nicht eindeutig festzustellen, was faktisch verbürgt bzw. lediglich hinzugedichtet wurde. Es müsse deshalb davon ausgegangen werden, dass die Malerei Werke hervorbringe, die „außerhalb der Dichotomie von Fiktion und Nicht-Fiktion liegen.“ Ebd., S. 83. Somit gelte in Bezug auf die figurative Malerei dasselbe Unbestimmtheitskredo wie bei den Neuen Medien: „Eine große Zahl von Menschenhand gemachter Bilder gehört in dieses Niemandland zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion.“ Ebd.

⁶⁸⁴ Vgl. Koch 2009, S. 144.

⁶⁸⁵ Vgl. ebd., S. 139ff.

⁶⁸⁶ Vgl. ebd., S. 144ff.

Durch den Einsatz jeweils umgekehrter Filmgestaltungsmethoden, tendieren sowohl der Spielfilm als auch der Dokumentarfilm zu Kompositformen, die mit einer je spezifischen Anzahl fiktionaler und faktualer Werkanteile ausgestattet sind. Die filmischen Formen verharrten in einer Art „Doppelstellung von Aufzeichnung und Montage.“⁶⁸⁷ Eine einseitige Klassifikation erscheint demnach unmöglich.

In ihrer Schwerpunktsetzung auf das dokumentarische Filmbild übersehen die Filmwissenschaften üblicherweise das umgekehrte Referenzproblem, das sich für den Spielfilm stellt. Das postklassische Kino bildet einen formalen Paradigmenwechsel aus, bei dem formalästhetische Schauwerte und Attraktionen in den Vordergrund rücken, um darüber die „Zwänge narrativer Kohärenzen“ zurückzudrängen.⁶⁸⁸ Besonders deutlich tritt das Mischverhältnis bzw. der „Bruch der Darstellungsweise“⁶⁸⁹ in live-action Filmen auf, die entweder simultan oder sequentiell Zeichentrick – bzw. Animationsaufnahmen mit (fiktivem) Realfilmmaterial kombinieren. Damit werde laut Nicola Glaubitz eine weitere kinogeschichtliche Differenz, nämlich die der Binäroperation Real/Zeichentrick, etabliert.⁶⁹⁰ „Mischfilme“, zu denen u.a. WHO FRAMED ROGER RABBIT? (USA 1988), LOLA RENNT (D 1998), SIN CITY (USA 2005) und A SCANNER DARKLY (USA 2006) zählen⁶⁹¹, seien ihrer Form nach paradox, weil die Realfilmeinheiten andere Referenzbezüge als die Zeichentrickfilmanteile aufwiesen.⁶⁹² Exemplarisch führt Glaubitz den für den Spielfilm angenommenen Differenzeinbruch an den Filmen LOLA RENNT und KILL BILL VOL 1 (USA 2003) vor. Beide Filme vollzogen einen Bruch mit der realistischen Darstellungsform über den Einsatz der in die Diegese eingeflochtenen Zeichentrickfilmsequenzen.⁶⁹³ In Bezug auf den paradoxen Mischstatus dieser Spielfilme spricht Glaubitz von einer „ikonischen Dissonanz“⁶⁹⁴, die eine eindeutige Zuordnung erschwere. Die beobachtete Zunahme

⁶⁸⁷ Ebd., S. 146. Kochs weitere Argumentation wandert auf einem schmalen Grat. Aus der Beobachtung des differenzlogischen Einbruchs fiktionaler und faktualer Filmdarstellungen formuliert sie eine epistemologische Diagnose, die der einseitigen wie absurden Argumentationslogik des postfaktischen Diskurses nahesteht: „Die Fiktion kann sowohl als Hypothesenbildung über eine mögliche Welt wie über die konkrete Welt fungieren.“ Ebd., S. 141. Kochs erkenntnistheoretische Schlussfolgerung weist auf eine nur unzureichend entwickelte Beschreibungssprache hin. Diese Nachlässigkeit findet ihre radikale Entsprechung in der epistemologischen Paradoxie der panfiktionalen Wirklichkeitsdiagnose des Postfaktischen.

⁶⁸⁸ Leschke, Rainer/Venus, Jochen: Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band. In: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne. Bielefeld 2007, S. 7.

⁶⁸⁹ Vgl. Glaubitz 2007, S. 42.

⁶⁹⁰ Glaubitz unterscheidet *Zeichentrickelemente*, d.h. einzelne Figuren und Gegenstände, die synchron in Realspielfilmkontexten erscheinen von *Zeichentricksequenzen*, die mit Realspielfilmabschnitten alternieren. Vgl. ebd.

⁶⁹¹ Zur Vollständigkeit seien hier auch eher selten auftretende dokumentarische Animationsfilme wie WALTZ WITH BASHIR (2008) oder THE GREEN WAVE (2010) genannt, die ebenfalls ein Oszillieren zwischen fiktionaler und nicht-fiktionaler Darstellung aufweisen. Vgl. hierzu weiterführend: Nichols 1994.

⁶⁹² So sind Zeichentrickfiguren nicht derselben Schwerkraft oder denselben Körpergrenzen ausgesetzt wie realweltlich auftretende Personen. Häufig unterscheidet man auch ihre Bewegungslogik, die zur Präsentation von spektakulären Transformationen, Verfolgungsjagden, drastischer Komik, grotesker Gewalttätigkeit und Sexualität genutzt werden. Vgl. ebd., S. 45.

⁶⁹³ Bei Glaubitz heißt es genauer: „Die spezifische Kontextualisierung der Kopplung von Zeichentrick und Realfilm in Lola rennt und Kill Bill I ist in mehreren Hinsichten exemplarisch für Tendenzen im Kino der 1990er Jahre. Stellte die Kombination dieser beiden Bildtypen in der Filmgeschichte einen eklatanten Bruch der Darstellungsform dar, der bestimmten Genres vorbehalten blieb oder eigens gerahmt und durch die Verlagerung auf unterschiedliche Realitätsebenen oder Funktionen motiviert werden musste, so vergrößern sich in den 1990er Jahren die Toleranzmargen für solche Inkongruenzen.“ Ebd., S. 61.

⁶⁹⁴ Ebd., S. 46.

von Inkongruenzen auf der Filmbildebene erreicht in den 1990er Jahren ein immer größer werdendes Publikum, das tolerant geworden ist gegenüber derlei filmischen Kompositformen. An dem Problem der „Differenz der Bildtypen“⁶⁹⁵ arbeitet die Spielfilmforschung bis heute nahezu fruchtlos.

Zuletzt existiert noch eine weitere Form des Spielfilms, die mit dokumentarischen Versatzstücken operiert. Auch sie entzieht sich einer eindeutigen Zuschreibung. Gemeint ist die von Benjamin Beil bezeichnete metafiktionale Form des Spielfilms als fingierter Dokumentarfilm.⁶⁹⁶ Dieser wirkt äußerlich als autark wirkender Dokumentarfilm, obwohl die meisten der ihn schmückenden authentizitätsstärkenden Signale lediglich fingiert sind. Viele pseudodokumentarische Spielfilme arbeiten mit dokumentarischem Material und reichern dieses um gefaktes Material (meist in Form von Reenactments) an. Dieses wird mithilfe der Montage an das dokumentarische Ausgangsmaterial gekoppelt, so dass es zu einer sequentiellen Verschränkung beider Formen kommt. Beispielfhaft setzt Oliver Stone in seinem Polit-Thriller JFK (USA 1991) auf eine komplexe Verquickung von originärem Aufnahmematerial des Kennedy-Attentats von 1963 und fiktiven Szenen mit Schauspielern, die in eine semifiktionale Handlung eingebettet sind. Der Film ist im Sepia-Look gehalten, um der medienästhetischen Spezifik des dokumentarischen Ausgangsmaterials zu entsprechen. Darüber entsteht selbst bei offensichtlich nachgestellten Szenen mit Schauspielern ein gewisser Authentizitätseindruck. Die Grenzen zwischen Fakt und Fiktion werden in JFK permanent aufgelöst, so dass der Film einem ubiquitären Manipulations- und Unsicherheitsverdacht unterstellt werden muss.⁶⁹⁷

4.2.3 Postfaktizität als radikalisierte Postmodernevorstellung

„Dies ist ein Kampf auf Leben und Tod, aber die Grenze, die gesellschaftliche Realität von Science-Fiction trennt, ist eine optische Täuschung.“
(Donna Haraway 1985⁶⁹⁸)

Donna Haraways Vorstellung des Cyborgs macht deutlich, worin sich die postmoderne Theorie in Bezug auf ihre Differenzvorstellung verfängt: Die Grenzen zwischen den bipolaren Gegensätzen Fiktionalität und Faktizität wurde aufgelöst, so dass das Differenzsystem als Ganzes zusammenfällt. Die Position des radikalen Grenzverlustes stellt die paradigmatische Operation der postmodernen Differenzlogik dar. In Gehlens Vorstellung der kulturellen Kristallisation⁶⁹⁹ und Ihab Hassans Idee der „Genre-Mutation“⁷⁰⁰ wird diese Logik

⁶⁹⁵ Ebd., S. 47.

⁶⁹⁶ Beil, Benjamin /Kühnel, Jürgen/ Neuhaus, Christian: Studienhandbuch Filmanalyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms. München 2012, S. 185ff.

⁶⁹⁷ JFK und ästhetisch vergleichbare Filme wie Woody Allens ZELIG (USA 1981 – 1983) zielen mit ihrer Durchmischung von authentischem Material und tricktechnisch reproduzierten Reenactments auf die Frage nach der Authentizität audiovisueller Dokumentationen.

⁶⁹⁸ Haraway, Donna (1985): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: Haraway, Donna: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Frankfurt/New York 1995, S. 34.

⁶⁹⁹ Vgl. Gehlen 1961, S. 133 – 143.

⁷⁰⁰ Hassan, Ihab: Postmoderne heute. In: Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Weinheim 1988, S. 52.

ebenso greifbar wie in Feyerabends Label der Postmoderne, dem anything goes.⁷⁰¹ Die politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Bedingungen führen die postmoderne Philosophie zur Einsicht, dass die Formen, Ideen und Kategorien ineinanderfallen. Allein das ironische Bewusstsein sorgt noch dafür, dass die Postmoderne unter der Last ihrer eklektizistischen wie unregelmäßigen Bedingungen nicht vollends zusammenbricht. Ironie als eines der bedeutendsten Kennzeichen der Postmoderne⁷⁰² stellt somit die letzte Absicherung der Philosophie vor dem differenzlogischen Zusammenbruch dar. Mit ihr kann man Widersprüche akzeptieren und erodierende Grenzen relativieren. Die panmedialen Vorstellungen der Medientheorie der 1980er und 1990er Jahre, die die differenzlogische Prämisse der Erosion des Binärcodes Realität/Virtualität zu Ende gedacht haben, sind hingegen als intellektuelle Spielereien akademischer Avantgardisten zu bezeichnen.

Um diese Problematik weiß auch Haraway, die ihren Cyborg-Aufsatz ganz bewusst als „ironischen Mythos“ konzipiert.⁷⁰³ Der ironische Unernst stellt für Haraway eine Art Welterschließungsmodus dar. Ironie bedeutet für sie, das Leben mit Widersprüchen leben zu können, d.h. im spielerischen Umgang mit Komplexität und Widersprüchen umzugehen. Haraway ist sich aber auch im Klaren, dass ein ironiefähiges Bewusstsein langfristig nicht ausreicht, um dem postmodernen Geflecht an Unschärfen zu entkommen. Die Befürchtungen Haraways greift das Postfaktische in Bezug auf dessen Wirklichkeitsverfallsdiagnose auf. Innerhalb der epistemologischen Aussagen des Diskurses kann man die eindeutige Tendenz erkennen, die den Widerspruch nicht mehr denken kann (und will) und deshalb zu eindeutigen erkenntnistheoretischen Werturteilen übergeht. Die Differenzordnung ist von dieser Einstellung unmittelbar getroffen. In der panfiktionalen Argumentation kann man eine grundsätzliche Weigerung zur Aufrechterhaltung der Differenz erkennen. Alles wird dem Manipulationsverdacht unterstellt. Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose zieht radikal einseitige Schlussfolgerungen aus der Annahme der postmodernen Differenzerosion: Wirklichkeit wird einfach zur medienimmanenten Fiktion erklärt. Der postfaktische Diskurs rehabilitiert postmoderne Grundzüge nimmt dabei aber eine entscheidende semantische Transposition vor: Er entledigt sich des ironischen Spiels bzw. der ironischen Reflexion.⁷⁰⁴

⁷⁰¹ Vgl. Feyerabend 1976.

⁷⁰² Vgl. Hassan 1988, S. 51. Richard Rorty erklärt die Ironie zum elementaren Teil seines philosophischen Postmoderneprogramms. Vgl. Rorty 1989. Und bei Umberto Eco wird die Ironie zur postmodernen Haltung par excellence erhoben: „Die postmoderne Antwort auf die Moderne besteht in der Einsicht und der Anerkennung, daß die Vergangenheit [...] auf neue Weise ins Auge gefaßt werden muß: mit Ironie und Unschuld.“ Eco 1986, S. 78.

⁷⁰³ Haraway 1985, S. 33.

⁷⁰⁴ Den Verlust der Ironiefähigkeit findet man heute in immer mehr Medientexten vor. Insbesondere die immer komplexer werdenden Erzählformen gegenwärtiger Hybrid- und Kompositexte stellen ihre Ironieunfähigkeit teils unpräzise zur Schau, etwa wenn sie Realität und Fiktion ohne Anzeige von Signalen vertauschen. Pseudodokumentarische Spielfilme wie ONE CUT OF THE DEAD (J 2017) oder die semibiografische Comedyserie JERKS (D 2017 – heute) stellen fiktive (Medien-)Realitäten aus, die mit falschen Authentizitätssignalen angereichert sind. Auch Quentin Tarantino verwirklicht in ONCE UPON A TIME... IN HOLLYWOOD (USA 2019) ein solches Wirklichkeitsszenario, indem er dem Zuschauer eine alternative Kulturgeschichte anbietet, die ohne ein Mindestmaß an Medien- bzw. Weltwissen nicht deschefriert werden kann.

Die Ent-Ironisierung wird etwa manifest in der Ausstellung der hypermaskulinen Züge Donald Trumps.⁷⁰⁵ Diese werden in Form einer *Inszenierung von inszenierter Authentizität* dargestellt. Der angenommene doppelte Inszenierungsvorgang initiiert eine Form von Authentizität, die sich selbst potenziert. Über diesen Vorgang wird die Differenzordnung negiert. Trumps Selbstdarstellungen handeln davon, die Lüge, den Fake und die Fiktion zum Wahrheitsprinzip zu erheben, indem er sie ihrer ironischen Brechung beraubt. Darin besteht letztlich sein ‚Mythos‘: Trump ist der historisch erste US-Präsident, der die eigene Fiktion, d.h. seine Medienreferenz unpathetisch zur Schau stellt.⁷⁰⁶ In der ‚authentisch gewordenen Fiktion‘ lässt Trump jede Satire an seiner Person abperlen, weil er in seinen Selbstdarstellungen die Satire selbstbewusst in sich vereint.⁷⁰⁷ Trump handelt nach präformativen Scripts, die auch Reality TV-Sendungen zugrunde liegen. Damit ist er dem Vorwurf der absoluten Künstlichkeit konfrontiert. Trump löst das ‚Authentizitätsproblem‘, indem er die Künstlichkeit als natürlichen Faktor inszeniert. Künstlichkeit ist demnach wesentlicher Teil seines medial imprägnierten Wesens. Und dieses Wesen zur Schau stellen, bedeutet nun eben nicht, dass Trump als künstliches Konstrukt entlarvt wird, sondern umgekehrt, dass er als eine ‚authentisch handelnde Person‘ wahrgenommen wird. Bei Trump kommt es also zur Transposition des binärlogischen Codes wahr/falsch. Die künstliche Berechnung wird bei ihm zum authentischen Prinzip erklärt, während frühere ‚Medienpräsidenten‘ wie Ronald Reagan noch als unauthentisch handelnde Personen angesehen werden konnte.

Die radikalisierte Vorstellung einer postfaktischen Differenzordnung wird darüber hinaus am Umgang mit dem dokumentarischen Dispositiv durch politische Autoritäten verhärtet. Diese ziehen das Vertrauensverhältnis fotografischer und videografischer Abbildungen radikal in Zweifel, indem sie den abgebildeten Darstellungen in Abrede stellen, die Wirklichkeit akkurat wiederzugeben. Implizit macht der Diskurs an dieser Stelle Angaben zum erodierenden Differenzverhältnis. Unter dem Eindruck postfaktischer Behauptungsgrundsätze (‚gefühlte Wahrheiten‘, ‚alternative Fakten‘) kommt es in Bezug auf fotografische bzw. videografische Abbildungen zur Aushöhlung der fotografischen Referenz. So wird die bloße Behauptung in die Welt gesetzt, dass ein bestimmtes fotografisches oder videografisches Ereignis über seinen Bildinhalt täuschen könnte. Es sei demnach nicht ausgemacht, was auf bestimmten Fotografien und videografischen Aufnahmen abgebildet ist, schließlich könne der dargestellte Gegenstand auch perspektivischen Schwankungen unterstellt sein.⁷⁰⁸

Prominent diskutierte Beispiele bilden die Behauptungen der Pressestelle des Weißen Hauses im Umgang mit den Fotografien, die das Publikum zur Amtseinführung Donald Trumps am 20. Januar 2017 (angeblich nicht) zeigen sowie die Erklärungen des ehemaligen Präsidenten des Bundesamts für Verfassungsschutz, Hans-Georg Maaßen, der das s.g. ‚Hetzjagdvideo von Chemnitz‘ kritisch auf seinen Bildinhalt kommentierte.

⁷⁰⁵ Vgl. Kavka 2018.

⁷⁰⁶ Dem Vorbild Trumps folgt auch der Präsident der Ukraine, ein ehemaliger Schauspieler und Comedian, Wolodymyr Selenskyj. Dieser hat in seiner Wahlkampfkampagne den von ihm verkörperten Soap-Präsidenten der in der Ukraine populären Polit-Comedy Serie SLUHA NARODU (UKR 2015 – heute) mit seiner realen Person vermischt. Auch bei ihm gerinnt die Medienreferenz zum authentisch wirkenden Politfaktor.

⁷⁰⁷ Vgl. Kavka 2018, S. 152.

⁷⁰⁸ Das Vertrauen in das fotografische Analogon ist eng mit dem ‚gesunden Menschenverstand‘ verbunden. Vgl. hierzu: Warkus 2018, S. 5ff.

Beim ersten der genannten Beispiele behauptete der damalige Pressesekretär des Weißen Hauses, Sean Spicer, dass die Fotografien nicht bezeugen könnten, dass weniger Besucher anwesend waren als zur Amtseinführung Barack Obamas acht Jahre zuvor. Aufgrund perspektivischer Unschärfen wären es sogar weit mehr gewesen.⁷⁰⁹ Und im Falle des s.g. ‚Hetzjagdvideos von Chemnitz‘ spricht Hans-Georg Maassen in Bezug auf den gezeigten Inhalt von „gezielte[n] Falschformation[en]“.⁷¹⁰ Er macht damit implizit Aussagen zum Zustand des dokumentarischen Vertrauensverhältnisses.⁷¹¹ In beiden Fällen wird vonseiten politischer Autoritäten angenommen, dass die fotografischen bzw. videografischen Abbildungen über den tatsächlichen Bildinhalt täuschten. Sie werden unter Manipulationsverdacht gestellt. Der Status des Bildlichen und dessen analoger Referenz werden radikal in Zweifel gezogen. Die Plausibilität der fotografischen Referenz wird negiert. Damit ist einem Relativismus Tür und Tor geöffnet, die vormals vom ironischen Bewusstsein eingedämmt worden ist. In der postfaktischen Behauptungslogik werden ontologische Detailscharmützel, wie sie noch in der postmodernen Erkenntnistheorie geführt wurden, vermieden. Es geht nun nicht mehr um die Frage, ob die Farbe des im Hintergrund abgebildeten Busses im Chemnitzer Hetzjagdvideo einem wirklichen blau entspricht oder nicht. Die postfaktische Behauptung stellt den Inhalt fotografischer Abbildungen als Ganzes in Frage, indem sie ihnen unterstellt, die tatsächlichen Ereignisse nicht akkurat wiederzugeben. Die Anwender einer solchen Logik berufen sich auf die Vorstellung, dass niemand in der Lage sei, den tatsächlichen Ablauf der Ereignisse verifizieren zu können.⁷¹² Die normativen Bewertungen, die im Umgang mit fotografischen Abbildungen realisiert werden, kippen die Differenz zugunsten der Annahme fiktionaler Zustände. Die Differenzlogik, die einer postfaktischen Behauptungslogik unterstellt ist, negiert die Autorität des dokumentarischen Dispositivs⁷¹³, indem von ihr alles zur bloßen Auslegungssache erklärt wird.⁷¹⁴ An dieser Stelle korreliert die Vorstellung einer postfaktischen Behauptungslogik mit derjenigen eines postfotografischen Zeitalters.⁷¹⁵

⁷⁰⁹ Vgl. D’Ancona 2017.

⁷¹⁰ N.B.: Verfassungsschutzpräsident äußert Zweifel an Hetzjagdvorwurf, <https://www.zeit.de/politik/deutschland/2018-09/verfassungsschutz-hans-georg-maassen-chemnitz-hetzjagd>, 07.09.2018.

⁷¹¹ Das Video zeigt eindeutig Personen, die am Rande einer Chemnitzer Großdemonstration rechter Gruppierungen im August 2018 eine Gruppe Menschen südländischer Herkunft angreift. Am 07. September 2018 kommt es von Maassen zur rein spekulativen, d.h. nicht mit Belegen unterstützen Behauptung, dass die abgebildete Attacke nicht stattgefunden hätte und möglicherweise fingiert sei.

⁷¹² Neueste technologische Innovationen, etwa im Bereich digitaler Aufnahme- und Bearbeitungstechniken, mit denen spurlose Fälschungen von Gegenständen und Gesichtern erzielt werden können (Deep-Fakes), bestärken diese Befürchtungen, da mit ihnen die angenommene Differenz von Faktizität und Fiktionalität weiter verschwimme.

⁷¹³ Vgl. Balke, Friedrich/Fahle, Oliver: Dokument und Dokumentarisches. Einleitung in den Schwerpunkt. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM), Nr. 2, 2014, S. 10ff.

⁷¹⁴ Es sollte nicht vergessen werden, dass auch diese Logik einen gewissen faktualen Kern besitzt. Schließlich ist damit eine Agenda verbunden, die auf aufmerksamkeitsökonomische Aspekte hinauswill. Der ‚alternative Fakt‘ mag also als Bedrohung einer autonomistischen Differenzordnung wirken, die eigene faktuale Referenz kann er aber nicht unterschlagen.

⁷¹⁵ Vgl. Mitchell, William John Thomas: The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era. Cambridge 1992.

Die postfaktische Differenzvorstellung lässt eine dezidiert *referenzfeindliche* Position erkennen. Diese entspricht der Auffassung, dass eine Unterscheidung zwischen Fiktion und Fakt grundsätzlich für unmöglich gehalten wird.⁷¹⁶ Referenzfeindliche Positionen gehen davon aus, dass es außerhalb systematischer Operationen keine dingliche Realität gebe, auf die man sich beziehen könne.⁷¹⁷ Die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose geht einen Schritt weiter und vertritt eine allenfalls randständige referenzfeindliche Position.⁷¹⁸ Der Diskurs formuliert in Form seiner panfiktionalen Wirklichkeitsvorstellung die These, nach der die Differenzparameter Faktizität und Fiktionalität ununterscheidbar geworden sind. Die postfaktische Wirklichkeitsannahme zieht aus dem angenommenen Konstruktionscharakter der Wirklichkeit, wonach Formen medialer Inszenierungsweisen die Umwelt irreduzibel durchdrungen haben, die von Bunia formulierte Schlussfolgerung, dass das „Eigentliche und die Dinge an sich grundsätzlich absolut unzugänglich sind, die Unterscheidung Fakt/Fiktion nicht aufrechterhalten werden kann, weil nicht zu sehen ist, wie etwas Fakt sein soll, wenn alles nur Konstruktion (also eine Art Fiktion) sein soll.“⁷¹⁹ In diesem Kontext wird die Manipulation zu einem deskriptiven Begriff, der von ideologischen Aufladungen freigesprochen werden muss.⁷²⁰

Das ‚Verschwinden‘ der Differenz kann mit einem kompositionell aufgestellten Beschreibungsmodell begegnet werden. Mit ihm geht es jedoch nicht um die Rehabilitation einer *referenzfreundlichen Position*⁷²¹, wozu die meisten realistischen Theoriemodelle wie der Neue Realismus⁷²² oder Gottfried Gabriels Fiktionstheorie⁷²³ tendieren. Diese sind darum bemüht, Realität über simpelste Argumentationsmuster zu retten. Auf Grundlage einer pragmatisch-antirealistischen Auffassung geht eine kompositionelle Wirklichkeitsbeschreibungssprache davon aus, dass die Fakt-/Fiktionsdifferenz weiterhin in der Welt aktiv bleibt – in Form einer strukturanalogen Differenzübernahme vom Mediensystem auf die Wirklichkeit, die als Medienkulturwirklichkeit gedacht wird. Das Modell basiert in Grundzügen auf der Vorstellung von Rudolf Mareschs nomadisierten Medienwirklichkeitsmodells. Darin hat die Einwirkung der Medien zu einer Manipulierungsumwelt geführt, die einfach zu akzeptieren ist.⁷²⁴ Die mit der Medieneinwirkung einhergehende Angleichung wesenslogischer Differenzen (Sein – Schein; Wahrheit – Fälschung; Realität – Fiktion)⁷²⁵ geht mit

⁷¹⁶ Vgl. Zipfel, Frank: Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft. Berlin 2001, S. 51.

⁷¹⁷ Gemeinhin wird in Bezug auf die Fiktionalität eine referenzfeindliche Position angenommen, da bei dieser die Referenz unterbleibt. Für eine solche Position vgl. Martinez und Scheffel: „Die Werke der Dichter sind fiktional in dem Sinne, daß sie grundsätzlich keinen Anspruch auf unmittelbare Referentialisierbarkeit, d.h. Verwurzelung in einem empirisch-wirklichen Geschehen erheben.“ Martinez, Matias/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 3. Aufl. München 2002, S. 13.

⁷¹⁸ Eine der wenigen akademischen Ausnahmen, die eine radikale referenzfeindliche Position vertritt, bildet Aleida Assmann. Vgl. Assmann, Aleida: Fiktion als Differenz. In: Poetica 21, 1989.

⁷¹⁹ Bunia 2007, S. 55.

⁷²⁰ Vgl. Bolz 1993, S. 256.

⁷²¹ Referenzfreundliche Theorien gehen davon aus, dass man sich mit systematischen Operationen, wozu u.a. die Sprache gehört, aber im weitesten Sinne auch Medien wie der Film oder das Radio, auf Dinge beziehen kann, die unabhängig von diesen in der Umwelt existieren. Vgl. hierzu weiterführend: Bunia 2007, S. 57ff.

⁷²² Vgl. Gabriel 2014.

⁷²³ Vgl. Gabriel, Gottfried: Fiktion und Wahrheit. Eine semantische Theorie der Literatur. Stuttgart 1975.

⁷²⁴ Vgl. hierzu Maresch 1993, S. 297ff. sowie die Aussagen zu Maresch in Kap. 3.2.2.3.

⁷²⁵ Vgl. ebd., S. 298ff.

einer zunehmenden Referenzlosigkeit der Zeichen einher, die nicht mehr aufzuhalten ist.⁷²⁶ Diese Einstellung ist aber nur in Bezug auf die Medien-/Realitätsdifferenz (Derealisierungsthese) gültig. Die Differenz ist längst zusammengebrochen, so dass im Umkehrschluss Realität oder Wirklichkeit nur noch als Medienwirklichkeit gedacht werden kann. Viele ältere Medienepistemologien machen den Fehler, Realität und Medien einfach miteinander zu vertauschen (Panmedialismus).⁷²⁷ Das kompositionelle Beschreibungsmodell folgert hingegen, dass das Reale in Form einer Realität zweiter Ordnung, genau wie das Fiktionale in Form einer Fiktionalität zweiter Ordnung, auf medialer Ebene zurückführbar ist. Damit bleibt die Fiktionalitäts-/Faktizitätsdifferenz über die getroffene differenzstrukturelle Annahme als medienkonstruktivistisches Regulativ erhalten.

4.2.4 Die kompositionelle Differenzvorstellung einer Post-Postmoderne

Mit Blick auf die medientextuellen Hybridformationen der zeitgenössischen Medienkultur wird klar, dass es zu einer zunehmend komplexeren Verästelung von fiktionalen und faktualen Werkeigenschaften kommt. Medientextuelle Hybridformen wie das Dokudrama, Scripted Reality oder Mockumentarys kann man nicht angemessen über die Zuordnungskategorien fiktional oder faktual bestimmen. Zum Differenzprinzip einer zeitgenössischen Film- und Medientheorie, die sich durch die zunehmende Beobachtung eines grenzüberschreitenden Spiels auszeichnet, wonach die „konventionalisiert[e] bzw. institutionalisiert[e] Grenz[e] zwischen ‚Fakt‘ und ‚Fiktion‘ bzw. zwischen ‚nicht-fiktionaler‘ und ‚fiktionaler‘ Darstellung“ aufgelöst scheint⁷²⁸, fällt es dem (mediengebildeten) Rezipienten zu, eine oszillierende Lektüre zu entwickeln, die in der Lage ist, zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Darstellungen zu unterscheiden. Der Rezipient ist bis heute dem differenzlogischen ‚Niemandland‘ von Mediendarstellungen ausgesetzt.⁷²⁹ Zu einer solchen Annahme muss es aber gar nicht erst kommen. Mithilfe eines nach kompositionellen Gesichtspunkten konstruierten Beschreibungstools kann man die Stabilität der Differenz erreichen, die die differenztheoretischen Spezifika hybrider Medientextdarstellungen respektiert. In Form eines als *kompositionelles Signalanalysemodell* bezeichneten Analysetools sind die voneinander getrennten Fiktions- und Faktentheorien in einem gemeinsamen Analysesystem zusammengebracht.⁷³⁰ Das kompositionelle Beschreibungsmodell erweitert die gegenwärtige Medienkompetenz in der Weise, dass Rezipienten damit in die Lage versetzt werden, differenzierter zwischen fiktionalen und faktualen Mischanteilen zu unterscheiden. Mithilfe dieses Modells wird es möglich, die immer komplexeren medientextuellen Formationen der Gegenwart zu bestimmen.

⁷²⁶ Auf ebendiesem differenzlogischen Umstand reagiert der Diskurs des Postfaktischen, indem er gegenwärtigen Autoritätsinstanzen wie Trump zuspricht, den Differenzeinbruch bewusst auszunutzen.

⁷²⁷ Entsprechende medienerkenntnistheoretische Modelle gehörten nach Enzensberger in medienwissenschaftliche Seminarräume und Science-Fiction-Filme. Vgl. Enzensberger 2000, S. 101.

⁷²⁸ Thon 2014, S. 453 – 454.

⁷²⁹ Vgl. Ryan 2009, S. 76.

⁷³⁰ Thon fordert die Film- und Medienwissenschaften auf, Fiktionstheorien mit Betonung auf Hybridität nicht-fiktionaler Darstellungen zu entwickeln. Sie sollten dazu beitragen, etablierte, d.h. einseitig verfahrenere Fiktionstheoriemodelle zu hinterfragen und differenziertere Analysen vorzulegen. An diese Forderung schließt das kompositionelle Beschreibungsmodell an. Vgl. Thon 2014, S. 460ff.

4.3 Zum Aufbau eines kompositionellen Signalanalysemodells

Die Medienanalyse unterscheidet medientextuelle Darstellungsmodi dahingehend, ob sie über den Einsatz von faktualen Merkmalen den Anspruch besitzen dokumentarisch zu sein oder ob sie umgekehrt kein direktes Referenzverhältnis zur Wirklichkeit beanspruchen und damit fiktional sind.⁷³¹ Ihre binärlogische Ausrichtung zwingt sie zu eindeutigen klassifikatorischen Zuordnungen. Die Textgattung (wissenschaftlicher Text vs. Roman), der Hinweis auf den Repräsentationsmodus der auftauchenden Figuren (Darsteller vs. Schauspieler) oder der generelle ästhetische Abbildungsmodus (Gestus konkreter Ereignisse im Dokumentarischen vs. Gestus erfundener Darstellung im Spielfilm) kennt bei ihnen zumeist nur zwei Zuschreibungskategorien. Dabei handelt es sich um eindeutig benennbare Einzelaspekte, die über ein ausreichendes Welt- und Kulturwissen gedeutet werden können. Wie aber steht es um die immer stärker zunehmende Anzahl medientextueller Misch- und Grenzfälle, die sich einer eindeutigen Zuordnung verweigern, indem sie fiktionale und dokumentarische Elemente bis zur Unkenntlichkeit vermischen? Macht es überhaupt noch Sinn einen medialen Gesamttext über eine homogenisierende Fiktions- oder Faktizitätszuordnung zu markieren? Ist nicht viel eher davon auszugehen, dass gemeinhin jeder Text über eine Mischung faktualer und fiktionaler Werkeigenschaften verfügt?

Innerhalb kulturwissenschaftlicher Disziplinen wie den Film- und Medienwissenschaften und der literaturwissenschaftlich geprägten Fiktionstheorie wird mittlerweile die Einsicht vertreten, dass die Unterschiede zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Textbereichen unscharf geworden sind.⁷³² Die meisten Analysemodelle arbeiten dennoch mit binärlogisch operierenden Beschreibungstools. Diese sind in Bezug auf heutige Medientexte und – Erzählungen wenig zielführend, da ein nach dichotomen Maßstäben konzipiertes Analysemodell an den Unschärfen und Ambivalenzen heutiger Medientexte vorbeizieht.⁷³³ Vereinzelt existieren zwar Medienanalysemodelle, die versuchen diese Unschärfen in ihr Programm aufzunehmen.⁷³⁴ Marie Laure Ryans Textanalysemodell etwa verortet Texte in einer Art ‚Graubereich‘, der sich aus dem jeweils zu spezifizierenden Mischverhältnis fiktionaler und faktualer Textmerkmale ergibt.⁷³⁵ Da solche Analysemodelle jedoch selten sind und dann auch nur meist skizzenhaft vorliegen⁷³⁶, bieten sie keine ausreichenden Erklärungspotentiale an. Insbesondere vor dem Hintergrund der Zunahme medientextueller Hybridkonstruktionen sind exakt darauf zugeschnittene Beschreibungsmodelle erforderlich, die der kompositionellen Struktur von Medientexten Rechnung tragen.

Wie kann man eine solche Analysesprache entwickeln? Da medienübergreifende Beschreibungsmodelle bislang nur in Ansätzen vorliegen, bedarf es eines methodischen geschlosse-

⁷³¹ Vgl. Hackett, Knut: Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart 2003, S. 233.

⁷³² Vgl. ebd., S. 133 sowie Keutzer, Oliver/Lauritz, Sebastian/Mehlinger, Claudia/Moormann, Peter: Filmanalyse. Wiesbaden 2014, S. 281ff.

⁷³³ Im Hinblick auf Grenzfälle wie den New Journalism oder den Texten Jorge Luis betont Eva Maria Konrad: „Derartigen Texten lässt sich mit streng klassifikatorischen Begriffen nicht beikommen, da sie es ja gerade darauf anlegen, vorhandene Grenzen zu überschreiten.“ Konrad 2014, S. 411.

⁷³⁴ Vgl. Ryan, Marie-Laure: Avatars of Story. Minneapolis/London 2006, S. 52ff.

⁷³⁵ Ryan zufolge muss zwischen einem analogen und einem digitalen Modell zur Bestimmung des Mischverhältnisses unterschieden werden. Vgl. ebd. Zur genauen Darstellung und Kritik an dieser dualistischen Vorstellung vgl. Kap 4.3.9 weiter unten.

⁷³⁶ Zu nennen wäre hier das medienübergreifende Signalanalysemodell Nickel-Bacons, Groebens und Schreiers, auf das weiter unten eingegangen wird.

nen Vorgehens. Zunächst muss Klarheit über den verwendeten Medientextbegriff bestehen. Dieser soll hier, als Voraussetzung für das weiter unten Gesagte, folgendermaßen definiert sein: *Jeder Medientext ist als mehr oder weniger komplexes Zusammenspiel mehrerer fiktionaler und faktualer Werkeigenschaften zu verstehen, die sich qualitativ wie quantitativ mithilfe der an sie festgelegten Signaltypen ablesen lassen; Medientexte sind aufgrund dieser Festlegung innerhalb eines fließenden Skalenmodells angesiedelt, das zwischen zwei regulierenden Parametern (Fiktionalität/Faktualität) oszilliert.* Das medienanalytische Konzept basiert auf einem modifizierten Signalanalysemodell, mit dessen Hilfe das Verhältnis von fiktionalen und faktualen Textpassagen in Medientexten differenziert in den Blick gerät. Anders als die meisten anderen signalanalytischen Modelle geht das vorliegende Modell von vier Signaltypen aus, die innerhalb eines Gesamttextes auftreten können. Neben den zumeist eindeutig bestimmbareren Fiktions- und Faktensignalen nimmt das Modell den paradoxen Fall der Authentizitätsfiktion in den Blick sowie einen als Misch- oder Hybridsignal bezeichneten Signaltyp. Der letztgenannte Typ bildet eine begriffliche Neuheit aus, da man sich vonseiten der Fiktionstheorie bislang nur in Ansätzen und unter anderem Namen mit diesem textuellen Merkmal beschäftigt hat.⁷³⁷

Um das kompositionelle Signalanalysemodell zu konkretisieren, bedarf es der Klärung einiger begrifflicher Prämissen. Insbesondere die Begriffe Fiktionalität und Faktizität müssen erläutert sein. Dabei soll keine dezidierte Fiktionalitätstheorie⁷³⁸ vorgelegt werden, sondern lediglich eine Arbeitsdefinition der Begriffe Fakt und Fiktion erfolgen (Kap. 4.3.1). Da die Begriffe in Form eines Komplementärpaares die differenzlogische Struktur des Beschreibungsmodells ausmachen, soll es außerdem zu einem kurzen Abriss beider Begriffsgeschichten kommen (Kap. 4.3.2). Bevor es in der Folge zur Vorstellung der verschiedenen Signalbegriffe kommt, folgt eine kurze Übersicht relevanter medienwissenschaftlicher Fiktionalitätstheorien (Kap. 4.3.3) sowie eine Gegenüberstellung von Fiktions- und Faktensignalen in ‚klassischen‘ Fiktionstheorien (Kap. 4.3.4). Folglich wird das medienübergreifende Signalmodell Nickel-Bacons, Groebens und Schreiers genauer in den Blick genommen. Das Modell bietet, wenngleich es nur skizzenhaft vorliegt, wichtige Impulse für das zu erarbeitende kompositionelle Signalanalysemodell. Danach geht es um die Vertiefung der beiden anderen Signaltypen, die dem Beschreibungssystem zugrunde liegen (Kap. 4.3.5). Dabei wird zuerst die Authentizitätsfiktion als analytisches Paradoxon gekennzeichnet (Kap. 4.3.6). Mit der Beschäftigung der Authentizitätsfiktion tritt ein Problem hervor, dass von den anderen Fiktions- und Signaltheorien bislang übersehen wurden: Fiktions- und Faktensignale wie auch Authentizitätsfiktionen sind Resultate kultureller und medientechnologischer Konventionen! Was als Fiktion oder Fakt zu gelten hat, ist also Sache medienkultureller Aushandlungen. In Anlehnung an Eva Maria Konrads institutionellen Fiktionstheorieansatz werden die Signaltypen auf ihre konventionalisierte Medienpraxis zurückgeführt. Dies lässt sie deutlicher als bisher hervortreten (Kap. 4.3.7).

⁷³⁷ Die theoretische Aufsetzung eines Mischsignals stellt eine Reaktion auf den innerhalb der postmodernen Kulturtheorie angenommenen Differenzeibuch dar. Im kompositionellen Beschreibungsmodell sollen auch Mischfälle, die bislang wenig angemessen als elementare Teilaspekte gegenwärtiger Medientexte beschrieben worden sind, genauer untersucht werden.

⁷³⁸ Die wichtigste Aufgabe von Fiktionalitätstheorien bestehen Klauk und Köppe zufolge in der umfassenden Begriffsarbeit. Dabei hat diese allen voran die Frage zu beantworten, was genau unter Fiktionalität zu verstehen sei. Vgl. Klauk /Köppe 2014, S. 14ff.

Nach der begrifflichen Vorarbeit soll es um die eigentliche Aufsetzung des Beschreibungsmodells gehen. Dazu wird die kompositionelle Differenzposition genauer erläutert. Über die kritische Abgrenzung zum differenzlogischen Prinzip der fiktionstheoretischen Position des Kompositionalismus, der in Ansätzen dem differenztheoretischen Verständnis des kompositionellen Signalanalysemodells nahesteht, wird die Notwendigkeit der Konstruktion einer Kompositstruktur hervortreten (Kap. 4.3.8). Die Annahme einer solchen Struktur ist zwingend notwendig, wenn die komplexen Darstellungsmöglichkeiten moderner Medientexte, die als Komposittexte verstanden werden, genauer beschrieben werden sollen. Folglich wird das kompositionelle Differenzprinzip erläutert (Kap. 4.3.9) sowie seine methodischen Grundprinzipien aufzuzeigen (Kap. 4.3.10). Zuletzt geht es um die konkrete Anwendung des Analysetools (Kap. 4.3.11). In Form von zwei Fallbeispielen aus dem gegenwärtigen Medientextangebot wird die kompositionelle Signalanalysemethodik erörtert. Dazu werden die textimmanenten Werkanteile in ein hierarchisiertes Ordnungsverhältnis gebracht. Erst mit einer solchen Klärungsleistung kann die Behauptung, dass Medientexte zwischen zwei anzunehmenden regulativen Prinzipien oszillieren, angenommen werden.

Das kompositionelle Signalanalysemodell geht aus den teils umfangreich vorliegenden Signalanalysemodellen der Fiktionstheorie hervor. Anders als diese bildet es aber viel mehr als eine ‚neuere‘ oder ‚aktualisierte‘ Version dergleichen aus. ‚Klassische‘ Signaltheorien leiden unter dem Problem, nur eine Textsorte, d.h. fiktionale oder faktuale Texte, zu behandeln. Diese eindimensionale Sichtweise kann heute, in Anbetracht konvergierender Textformen, nicht mehr sinnhaft aufrechterhalten werden. Die Fiktionstheorie kommt mit Blick auf die immer häufiger auftretenden hybriden Textgattungen wie dem autofiktionalen Roman oder den Dokudramen an ihre definitorischen Grenzen. Eine typische Reaktion auf Fälle wie die geschilderten, lautet, dass dem Fiktionalitätsbegriff „unscharfe Ränder“⁷³⁹ zugesprochen werden müssen. Medientextklassifizierungen gestalten sich also weitaus komplexer als binärlogisch operierende Beschreibungssysteme üblicherweise annehmen.

4.3.1 Fiktionalität und Faktizität – eine Arbeitsdefinition

Fiktionalität bezeichnet die Eigenschaft von Medien und Texten fiktional zu sein.⁷⁴⁰ Medien oder Texte, die fiktional markiert sind, handeln von Erfundenem oder Erdichtetem. Darauf verweist die etymologische Herkunft des Begriffs *fingere* . *Fingere* meint etwas erdichten, formen oder gestalten, entsprechend bezeichnet die *ficta* etwas Erdichtetes, Erfundenes. Beispielhaft für eine fiktionale Gattung steht der klassische Roman, der von Ereignissen handelt, die nicht stattgefunden haben. In seiner Fiktionalitätstheorie sieht Wolfgang Iser im Fingieren den primären Operationsmodus des Fiktionalen. Dieser entsteht im Zusammenspiel von zwei Hauptmerkmalen, dem Selektieren und Kombinieren neuer Werkkonstellationen aus einem verfügbaren (Roh-)Material.⁷⁴¹ Dieser wechselseitige Prozess bringt imaginierte Formen wie Schriften, Bilder, Filme oder Musik hervor. Fiktionale Werke ha-

⁷³⁹ Ebd., S. 18.

⁷⁴⁰ Vgl. ebd., S. 3.

⁷⁴¹ Iser, Wolfgang: Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie. Frankfurt 1991, S. 18ff.

ben keinen Anspruch auf unmittelbare Referentialisierbarkeit, d.h. eine Verwurzelung in einem empirisch-wirklichen Geschehen.⁷⁴² Die Fiktion ist ein Vorstellungsgebilde, welches keine Vertretung in der Wirklichkeit oder Realität findet.⁷⁴³ Der Terminus stellt eine Art Label dar, der über spezifische Signale, die vom Text ausgehen, gesetzt wird. Fiktionen sind immer an bestimmte Funktionen gebunden. Dazu gehören die Befriedigung von Unterhaltungsbedürfnissen, die moralischen Erziehung, die Verbreitung von Kenntnissen und die Ausbildung allgemeiner kognitiver Fähigkeiten.⁷⁴⁴ Fiktionen erfüllen also soziale und kulturell wichtige Aufgaben und besitzen einen öffentlichen Charakter.⁷⁴⁵ Üblicherweise wird die Fiktion im Alltag dem Unterhaltungszeitungszweig zugerechnet. Fiktionale Inhalte und Medien werden demnach konsumiert, um einer als ‚hart‘ empfundenen Realität zu entfliehen. Fiktionen können eine entlastende Wirkung auf den Rezipienten ausüben.⁷⁴⁶

Faktizität bezeichnet die Eigenschaft von Medien und Texten, faktual zu sein. Medien, die faktual markiert sind, handeln von Vorgefundenem und Tatsächlichem. Faktuale Texte haben somit einen Anspruch auf Referentialisierbarkeit, d.h. sie haben eine Verwurzelung in einem empirisch-wirklichen Geschehen. Etymologisch liegt dem Fakt das lateinische Verb *facere* zugrunde, was so viel bedeutet wie machen und tun.⁷⁴⁷ Das *factum* bezeichnet etwas, das nachweisbar vorhanden und geschehen ist. Es ist im weitesten Sinne also eine unumgängliche Tatsache, Handlung oder Geschehen. Das Faktische ist stets verifizierbar und plausibel. Wie fiktionale Eigenschaften kann auch die Faktizität über spezifische Textmerkmale, d.h. Fakten- und Authentizitätssignale, klassifiziert werden. Ein typischer Fall eines faktualen Textes stellt die Dokumentation dar, die von Ereignissen handelt, die wirklich stattgefunden haben.

Die bis hierhin geführte Analogsetzung zur oben aufgestellten begrifflichen Genese von Fiktionalität mag zunächst einleuchten, sie ist aber alles andere als unumstritten, denn eine eigenständige ‚Faktizitätstheorie‘ existiert bislang nicht oder nur als unzureichende Teile philosophischer Realismus-Theorien.⁷⁴⁸ Im Gegensatz zur umfangreich erforschten Fiktionsgeschichte fristet die Geschichte des Faktums ein akademisches Nischendasein. In einschlägigen Fiktionstheorien wird das Faktische allenfalls als Oppositionsbegriff zum Fiktiven behandelt und erhält selbst dann nicht immer eine semantisch einwandfreie Klärung.⁷⁴⁹

⁷⁴² Vgl. Martinez/Scheffel 2002, S. 13.

⁷⁴³ Vgl. Vaihinger 1922, S. 24.

⁷⁴⁴ Vgl. Klauk 2014, S. 5.

⁷⁴⁵ Koch, Gertrud/Voss, Christiane: Einleitung. In: Koch, Gertrud/Voss, Christiane (Hg.): Es ist, also ob. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft. München 2009, S. 8.

⁷⁴⁶ Zum Wirkungsbereich von Fiktionalität und Emotionen vgl. Ferran, Ingrid Vendrell: Das Paradoxon der Fiktion. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch. Berlin 2014, S. 313 – 337.

⁷⁴⁷ Kluge, Friedrich: Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. 24. Auflage. Berlin/New York 2001, S. 272.

⁷⁴⁸ Während vergleichbare Konzepte wie das Reale oder das Wirkliche ganze Bücherregale füllen, ist dem Begriff des Faktualen bislang überraschend wenig wissenschaftliche Aufmerksamkeit zugekommen. Die Gründe hierfür fallen vielfältig aus. Zum einen ist denkbar, dass das Faktuale nie den wissenschaftlichen Stellenwert innehatte wie die Termini des Realen oder des Wirklichen; zum anderen fehlt schlicht und ergreifend ein reflexives Bewusstsein für den Begriff. Selbst in wissenschaftlichen und philosophischen Zusammenhängen wird der das Faktuale meist heuristisch verwendet.

⁷⁴⁹ Viele Fiktionalitätstheorien operieren mit dem simplen Binärcode fiktional/nicht-fiktional. Das führt dazu, dass der Bereich, der beschrieben werden soll, reichlich heterogen und unübersichtlich ausfällt. Nicht-Fiktionalität ist weiter zu fassen als Faktizität.

Einleuchtender erscheint da die alltagssprachliche Bedeutung des Begriffs. Fakten stehen als Synonym für unbestechliche Aussagen, die Tatsachen und Wirklichkeit abbilden.⁷⁵⁰ Viel weiter führt diese Darstellung jedoch auch nicht. Die fiktionstheoretische Forschung ist mittlerweile dazu übergegangen, den Begriff mithilfe der Differenztheorie, d.h. in Abgrenzung mit dem ‚Anderen‘, das nicht der Kategorie des Faktischen entspricht, hervortreten zu lassen. Über die Differenz zum Nicht-Faktischen, d.h. dem Fiktiven, treten die semantischen Merkmale hervor, mit deren Hilfe eine Geschichte des Faktischen deutlicher nachgezeichnet werden kann.

4.3.1.1 Medienimmanenter Realismus

Die obige Definition von Faktizität stellt eine idealtypische Darstellung dar, die aus Gründen der Abgrenzung zum Fiktionalen aufgestellt worden ist. Tatsächlich kann eine so vorgenommene Definition unter den epistemologischen Bedingungen, die das Konzept einer Medienkulturwirklichkeit stellt, nicht aufrechterhalten werden. Das medienkonstruktivistische Modell verneint die Annahme eines außermedialen Bezugssystems und damit auch die Vorstellung einer faktualen Referenz im objektivistischen Sinn. Wie kann man dann aber sinnvoll von Faktizität sprechen? Immerhin wird ihre Existenz in Form einer regulativen Setzung für das Funktionieren des kompositionellen Differenzsystems zwingend vorausgesetzt. Dabei fällt die Antwort recht simpel aus: Faktizität wird innerhalb des vorliegenden Modells auf einer tieferen Ebene, sprich der Medienebene verhandelt, indem sie als Medieneffekt generiert wird. Mithilfe des kompositionellen Signalanalysemodells kann dieser Effekt herausgestellt werden. Das kompositionelle Medienkulturwirklichkeitsmodell geht davon aus, dass mediale Darstellungen keinen Anspruch auf Objektivität besitzen. Zwar besteht zwischen medialen Abbildungen und abwesenden Phänomenen ein Repräsentationsverhältnis, aber die Abbildungen sind mit diesem ontologisch nicht identisch. Ein solches Identitätsverhältnis kann nicht verifiziert werden. Bei den medialen Repräsentationen wirklicher Gegenstände handelt es sich also lediglich um Zeichen und diese sind stets interpretationsbedürftig.⁷⁵¹ Das heißt nun aber nicht, dass Faktizität als Beschreibungsmerkmal wegfällt. Im Gegenteil ist der Rezipient auf die Aufrechterhaltung der Differenz angewiesen. Mediale Zeichen mögen arbiträr wirken und interpretationsbedürftig sein, aber sie tragen immer Eindrücke oder Spuren des Wirklichen in sich⁷⁵², so dass dokumentarisch abgebildete Authentizität als ein Rezeptionsmodus aufgefasst werden kann, mit dem spezifische Wirklichkeitseindrücke begriffen werden können.⁷⁵³ Damit wird klar, dass Realismus in einem medienkonstruktivistischen Wirklichkeitsmodell als medienimmanenter Faktor auftritt, der nur einen indirekten Bezug zur außermedialen Wirklichkeit aufweist.

⁷⁵⁰ Zu einer gewissen Prominenz innerhalb alltagssprachlicher Zusammenhänge hat es der Werbespruch des Focus-Magazins gebracht („Fakten, Fakten, Fakten“), der suggeriert im Besitz unumstößlicher Wahrheit zu sein.

⁷⁵¹ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 284.

⁷⁵² Vgl. als Beleg das in Fußnote 617 genannte Beispiel der medialen Repräsentanz von Sonnenuntergängen.

⁷⁵³ Vgl. Heller, Heinz: Dokumentarfilm. In: Koebner, Thomas (Hg.): Sachlexikon des Films. 2. Aufl. Stuttgart 2011, S. 150.

4.3.2 Zur historischen Genese der Differenz Fakt/Fiktion

Wirklichkeitskonzeptionen operieren i.d.R. mit dem Oppositionspaar Faktizität und Fiktionalität. Zwar ist die Mediävistik darum bemüht, nachzuweisen, dass Autoren höfischer Romane im Dreizehnten Jahrhundert die Notwendigkeit sahen über den fiktionalen Charakter ihrer Stoffe nachzudenken⁷⁵⁴, aber im Ganzen besteht auch dort Konsens darüber, dass im Mittelalter im Umgang mit schriftlichen Texten, kein „Interesse daran besteht zwischen real und fingiert zu unterscheiden.“⁷⁵⁵ Bis in die Postmoderne hinein kann man die These finden, dass Wirklichkeit eine Differenzordnung ausbilde, die eindeutig zwischen faktualen Darstellungen und fiktiven Texten unterscheidet. Zugespißt ausgedrückt, bilden die beiden Kategorien ein historisches Komplementärpaar aus: „Die ‚reale Wirklichkeit‘ ist kein originäres Datum, sondern existiert nur, wenn sie von etwas anderem unterschieden wird, das nicht ebenso real ist.“⁷⁵⁶ Um das Fiktionale zu befragen, braucht es also erst einmal ein effektives Wirken von Fiktion, das man über die historische Genese ableiten kann.⁷⁵⁷ Es gilt, dass die moderne Unterscheidung von Fakt/Fiktion oder real/fingiert auf einem modernen Verständnis von Fiktionalität beruht.

Die Fiktion stellt eine historisch relativ junge Erscheinung dar. Erst im Achtzehnten Jahrhundert verfestigte sich das heute gebräuchliche Fiktionskonzept. Bis zu diesem Zeitpunkt⁷⁵⁸ war es schwierig, eine Grenze zwischen Fiktionalität und Faktizität zu ziehen: „Die Grenze, die Wirklichkeit zieht, ist also nicht zuvor gegeben. Es ist sozusagen schwer, nicht über die Wirklichkeit zu reden, weil es keine Formen der Nichtwirklichkeit gibt, die operativ verfügbar existieren würden.“⁷⁵⁹ Charakteristisch für die neuzeitliche Fiktionsidee waren die Entwürfe alternativer Welten in den kulturellen Manifestationen jener Zeit. Genaugenommen sind kulturhistorisch zwei Faktoren für die Schaffung eines autonomen Fiktionsbegriffs und damit einer differenztheoretischen Auffassung von Fakt/Fiktion verantwortlich: Zum einen hat sich die Differenz erstmals in der Neuzeit, d.h. genauer in der Renaissance, mit der Schaffung eines autarken fiktionalen Raumes stabilisiert. Damit separierte

⁷⁵⁴ Vgl. Gumbrecht, Hans Ulrich: Wie fiktional war der höfische Roman? In: Henrich, Dieter/Iser Wolfgang (Hg.): Funktionen des Fiktiven (Poetik und Hermeneutik X). München 1983, S. 439ff.

⁷⁵⁵ Burrichter, Brigitte: Wahrheit und Fiktion. Der Status der Fiktionalität in der Artusliteratur des 12. Jahrhunderts. München 1996, S. 162.

⁷⁵⁶ Esposito 1998, S. 271.

⁷⁵⁷ Glauch, Sonja: ‚die fabeln sol ich werfen an den wint‘. Der Status der rhetorischen Fiktion im Reflex: Thomas Gotfrid und Wolfram. In: Poetica 37, 2005, S. 29 – 64.

⁷⁵⁸ Bunia versucht in seiner Genealogie der Fiktion auch die Antike und das Mittelalter miteinzubeziehen, indem er das Fabelhafte der Mythen als „Vorform[en] der Fiktionalität“ (Bunia 2007, S. 163.) kennzeichnet und der Antike ganz allgemein die „logische Kategorie“ des ‚Unmöglichen‘ (ebd., S. 163.) zuordnet. Während er für das Mittelalter annimmt, dass es dort zu einer Unterscheidung zwischen zutreffenden und unzutreffenden Darstellungen (ebd., S. 166.) kommt, stellt er ihnen die Dichtungen des Mittelalters gegenüber, die von unmöglichen oder unwahrscheinlichen Dingen künden (vgl. ebd., S. 167.). Damit bildete sich ein frühes Differenzkonzept von Realität und Fiktion aus. Zuletzt kommt aber auch Bunia zu dem Schluss, dass es in der Antike zu keiner ‚iterierbare[n] Unterscheidung real/fiktiv‘ (ebd., S. 166.) gekommen ist und dass auch mittelalterliche Darstellungen nach wie vor lediglich mögliche Beschreibungen der Welt ausbildeten, die „keinen alternativen Entwurf von Welt vorlegen, wie dies für moderne Fiktion charakteristisch ist.“ Ebd., S. 168. Im Ganzen gelte für das Mittelalter die gleiche Logik wie für die Antike: „Wirklichkeit war noch etwas anderes, als sie heute ist.“ Ebd., S. 166. Vgl. zur historischen Dimension des Wirklichkeitsbegriffs weiterführend: Blumenberg, Hans: Wirklichkeitsbegriff und Möglichkeit des Romans. In: Jauf, Hans Robert (Hg.): Nachahmung und Illusion. Kolloquium Gießen Juni 1963. Vorlagen und Verhandlungen. 2. Aufl. München 1969, S. 9 – 27.

⁷⁵⁹ Bunia 2007, S. 164.

man sie gleichzeitig von einem objektiven Realitätsbereich. Die Fiktion wurde über die Schaffung einer dreidimensionalen Darstellungsstruktur (Zentralperspektive), die man von der narrativen Struktur onto-theologischer Kunstauffassungen löste, zu einem autonomen Bereich erklärt. Die Zentralperspektive ermöglichte es, die Wahrnehmungswelt des Beobachters vom geordneten Koordinationsraum liturgischer Repräsentation zu trennen. Mit der Etablierung des zentralperspektivischen Raums hat sich die Idee einer subjektbezogenen Kunst herauskristallisiert, der Erwin Panofsky nachsagt, eine „Objektivierung der Subjektivität“ herbeigeführt zu haben.⁷⁶⁰ Danach habe die dreidimensionale Struktur, die mit der Entdeckung der Zentralperspektive einhergehe, die Dinge nicht mehr so wiedergegeben, wie sie tatsächlich aussehen, sondern lediglich so wie wir denken, wie sie aussehen („as we know they are“⁷⁶¹).

Zum anderen haben die literarischen Fiktionen der Neuzeit einen erheblichen Anteil an der Schaffung der autonomistischen Differenzvorstellung. Insbesondere die in Romanerzählungen verwendeten Zeitstrukturen spielen bei der Schaffung einer originären Fiktionsvorstellung, und damit ex negativo einer Faktizitätsvorstellung, eine wesentliche Rolle.⁷⁶² Wo genau der Startpunkt der modernen Fiktion angesetzt werden soll, darüber herrscht innerhalb der Literaturwissenschaft bis heute Uneinigkeit. Aber ob nun Cervantes' *Don Quijote* (ca. 1615)⁷⁶³, John Wilkins *The Discovery of the World in the Moone* (1638)⁷⁶⁴ oder Daniel Defoes *Robinson Crusoe* (1719)⁷⁶⁵ an den Beginn der modernen Fiktion gesetzt wird, bleibt ein an sich nur penibles kulturhistoriographisches Detail. Relevanter erscheint die Einsicht, dass all diese Erzählungen die Tendenz aufweisen, autonome, d.h. fiktive Welten zu schaffen, die man von realen Wirklichkeitsräumen unterscheiden konnte. Das Imaginäre tendiert in diesen Werken zum „Horizont des Realen“⁷⁶⁶, dem eben keine unabhängige, d.h. objektiv-referenzgebundene Realität zugesprochen werden kann: „Ideen, Fiktionen und Imaginationen existieren nirgendwo, sondern wurden in den Köpfen der Subjekte konstruiert.“⁷⁶⁷ Diese neue ‚Realität der Fiktion‘ setzt eine unbezweifelbare und deutliche Trennung zwischen der realen Welt und der Welt der Fiktion in der Weise fest, „daß die Realität nicht fiktional ist und die Fiktion (wie realistisch auch immer) an sich nicht existiert.“⁷⁶⁸ Die Neuzeit verwirklicht damit erstmals die autonomistische Differenzauffassung, die keine Übergänge zwischen dem Faktischen und dem Imaginären erlaubt: „Man kann nicht in die

⁷⁶⁰ Zitiert nach Esposito 1998, S. 271.

⁷⁶¹ Ebd., S. 272.

⁷⁶² Vgl. ebd., S. 272ff.

⁷⁶³ Hierzu betont Jauss: „Das Ende der mittelalterlichen Tradition besiegelt das Werk, das Scheidung von Fiktion und Realität selbst zum Thema gemacht hat. Es ist der *Don Quijote* von Cervantes, der als Grundtext der Moderne nicht allein die etablierte Scheidung von Fiktion und Realität bezeugt, sondern auch die mittelalterliche Lösung der Ontologisierung als Fiktion, das heißt als Wahnidee eines überständigen Helden enthüllt.“ Jauss, Hans Robert: *Zur historischen Genese der Scheidung von Fiktion und Realität*. In: Henrich, Dieter/Iser, Wolfgang (Hg.): *Funktionen des Fiktiven*. München 1983, S. 430.

⁷⁶⁴ Vgl. Bunia 2007, S. 169.

⁷⁶⁵ Vgl. ebd.

⁷⁶⁶ Esposito 1998, S. 281.

⁷⁶⁷ Ebd.

⁷⁶⁸ Ebd., S. 275.

Fiktion hineintreten, sondern kann sie nur von außen beobachten. Es geht nicht bloß um getrennte, sondern um völlig heterogene und inkompatible Bereiche.⁷⁶⁹

Die harte Trennlinie, die das Differenzsystem in der Neuzeit und der Moderne auszeichnet, ist heute kaum mehr aufrechtzuerhalten.⁷⁷⁰ Mittlerweile ist man zur Annahme übergegangen, dass es keine gültigen Kriterien gibt, Fiktionen von Fakten zu unterscheiden. Fiktion als Differenz erscheint heute als ein „verabschiedetes Paradigma.“⁷⁷¹ Maria Reicher zufolge existierten heute überhaupt keine zuverlässigen Merkmale zur Unterscheidung von fiktionaler und nichtfiktionaler Rede.⁷⁷² Diese, für die postmoderne Erkenntnistheorie, typische Auffassung bezieht die Vorstellung vielperspektivischer Interpretationen und hermeneutischer Unschärfen mit ein. Dennoch wird weiterhin eine Unterscheidung zwischen Falschmeldungen (Fake-News) einerseits und fiktionalen Erzählungen andererseits angenommen. Diese Unterscheidung gelingt nur mithilfe von „So-tun-als-ob-Theorien“⁷⁷³, die bereits innerhalb postmoderner Fiktionstheorien einen gewissen Einfluss besaßen. Die Vorstellung einer ‚Als-ob‘-Theorie geht auf den Philosophen Hans Vaihinger zurück, der davon ausgeht, dass der Mensch überall und jederzeit (und d.h. v.a. in den (Natur-)Wissenschaften) auf „Hilfsoperationen“⁷⁷⁴ zurückgreife, mit denen man Unwirkliches oder Unmögliches annimmt, um zu besseren Erklärungen zu kommen. Wissenschaftliche Fiktionen sind nach Vaihinger „Durchgangspunkte des Denkens“⁷⁷⁵, mit denen eine Annahme über eine Tatsache gemacht wird, die man eben nicht direkt beweisen kann.⁷⁷⁶ Viele Theoretiker greifen auf Hilfsfiktionen zurück, um ihre Theorien zu plausibilisieren.⁷⁷⁷

Zuletzt bleibt die Feststellung, dass im gegenwärtigen Bewusstseinsklima auch die ‚Als-ob‘-Theorien ihren Plausibilitätsstatus eingebüßt haben. Fiktionen nehmen unter postfaktischen Bedingungen eine Art epistemologischen Universalstatus ein (Panfiktionalität), mit dem die Vorstellung der Differenz negiert wird. Einem ‚postfaktischen Symptom‘ wie Do-

⁷⁶⁹ Ebd., S. 281.

⁷⁷⁰ Esposito versucht die Einebnung der Differenz von Realität und Fiktion bereits für das Sechzehnte bzw. Siebzehnte Jahrhundert nachzuweisen. Ihr zufolge seien die experimentellen Formen und Paradoxien, die im Werke Diderots und in Cervantes Don Quijote auftreten, Anzeichen dafür, dass die Unterscheidung von Selbst- und Fremdreferenz nicht mehr respektiert werde. Die Wahrheit bzw. Falschheit der Fiktion überlagere die Wahrheit bzw. Falschheit der ‚realen Realität‘: „Fiktionale Wahrheit und reale Falschheit vermischen und verwirren sich – mit dem Ergebnis, daß das real Wahre kein eindeutiges Gegenteil mehr hat.“ Ebd. S. 274

⁷⁷¹ Assmann 1989, S. 240.

⁷⁷² Vgl. Reicher 2007, S. 9.

⁷⁷³ Vgl. ebd.

⁷⁷⁴ Vaihinger 1922, S. 18.

⁷⁷⁵ Ebd., S. 175.

⁷⁷⁶ Gertrud Koch merkt an, dass die wissenschaftliche Fiktion eine bloße Konstruktion darstellt, mit deren Hilfe man eine Aussage über etwas machen kann. Sie denke nur von der Wahrscheinlichkeit her, dass etwas als real angenommen wird. Vgl. Koch 2009, S. 140.

⁷⁷⁷ So spricht Vaihinger dem in der praktischen Philosophie genutzten Freiheitsbegriff zu, eine praktische Fiktion zu sein (Vaihinger 1922, S. 39ff.). Genauso handele es sich bei Kants Ding an sich um eine erkenntnistheoretische Fiktion: „[...] [M]an muss [...] das wirkliche Sein so betrachten, als ob es Dinge an sich gebe, welche auf uns wirken, und dann die Vorstellung der Welt in uns hervorbringen [...] [D]as Ding an sich ist die letzte, aber auch notwendigste Fiktion: denn ohne diese Annahme ist uns die Vorstellungswelt ‚unbegreiflich‘.“ Ebd., S. 113. Harms zufolge könne man außerdem die Vorstellung Gottes im Kantischen System als „Hilfsgedanken [...] ohne Realität“ auffassen. Harms 1974, S. 53. Zuletzt versteht Jürgen Habermas dessen kommunikatives Diskurshandeln als „unvermeidliche Fiktion“. Habermas, Jürgen: Vorbereitende Bemerkungen zu einer Theorie der kommunikativen Kompetenz. In: Habermas, Jürgen/Luhmann, Niklas (Hg.): Theorie der Gesellschaft oder Sozialtechnologie – Was leistet die Systemforschung? Frankfurt 1971, S. 120.

nald Trump könne man, so der Vorwurf, nur schwer nachsagen, ob er nur so tue als ob er eine künstliche Rolle spielt oder ob er tatsächlich als ‚authentisch gewordene Fiktion‘ auftrete. Das ‚so tun als ob‘ setzt eine ironische Selbstreflexivität voraus, die bei den Auftritten Trumps nicht immer eindeutig beobachtet werden kann. Für die angenommene autonomistische Differenzvorstellung der Neuzeit, bedeutet die panfiktionale Wirklichkeitsvorstellung des Postfaktischen ein Einsturz jener binärlogischen Operationalität – die Differenz scheint unter den gegenwärtigen Bedingungen selbst ein verabschiedetes Paradigma zu sein.

4.3.3 Transmediale und intermediale Fiktionalitätstheorien

Fiktionalitätstheorien haben sich primär aus der Beschäftigung mit der Literatur entwickelt. Das hat einen ganz logischen Grund: Sprachliche Fiktionen sind älter als die Neuen Medien. Neuere Fiktionalitätstheorien sind darum bemüht, die Brücke zwischen den verschiedenen Medien zu schlagen, und d.h. trans- und intermediale Theorien vorzulegen.⁷⁷⁸ Während Disziplinen wie die Filmwissenschaft erste Gehversuche in Richtung eigenständiger Fiktionalitätstheorien gewagt haben, tun sich die Medienwissenschaften mit der Entwicklung umfassender transmedialer Fiktionstheorien weiterhin schwer.⁷⁷⁹ Ein erstes, aber nicht vollständig entwickeltes transmediales Fiktionalitätskonzept legt Jan-Noël Thon vor.⁷⁸⁰ Sein Vorschlag für die Konstruktion einer allgemeingültigen Transmedialitätstheorie⁷⁸¹ umfasst die Filmwissenschaften, die Comieforschung und die Game Studies. Die Aufforderung zur Aufsetzung einer transmedialen Fiktionstheorie entnimmt Thon der filmwissenschaftlichen Beschäftigung mit spiel- und dokumentarfilmischen Hybridformen seit den 1980er Jahren. Diese Auseinandersetzung mündet in den Befund einer ‚Krise des Dokumentarischen‘⁷⁸², die einen vergleichsweise geringen Textoutput generierte. Die Medienwissenschaften stellen für Thon ein noch verheerenderes Bild dar, weil es dort bislang zu überhaupt keinem fundierten fiktionstheoretischen Diskurs gekommen sei.⁷⁸³

Im Vergleich zu literaturwissenschaftlichen und philosophischen Fiktionstheorien stellt sich für eine transmedial angelegte Fiktionalitätstheorie das Abgrenzungsproblem der Differenz Fakt/Fiktion mit besonderem Nachdruck. Thon zufolge weist die gegenwärtige Medienkultur eine gestiegene Relevanz von Hybridformen wie Dokudramen, Scripted-Reality Formaten oder Mockumentarys auf, die mit gängigen, d.h. binärlogisch operierenden Fiktions- bzw. Faktenanalysemodellen nicht angemessen beschrieben werden können.⁷⁸⁴ Eine medienwissenschaftliche Fiktionstheorie muss über eine möglichst genaue semantische Engführung der Begriffe Fiktion und Fakt verfügen, und sie in ein verbindenden-

⁷⁷⁸ Vgl. Klauk 2014, S. 27.

⁷⁷⁹ Vgl. Thon 2014, S. 444ff.

⁷⁸⁰ Vgl. ebd.

⁷⁸¹ Ebd., S. 445.

⁷⁸² Vgl. hierzu Bergermann 2009, S. 53ff. sowie weiterführend die Aussagen in 4.2.1.

⁷⁸³ Vgl. Thon 2014., S. 444ff. Einen ersten Versuch in Richtung einer medienübergreifenden Fiktionalitätstheorie macht Frank Zipfel, der in seiner Modellierung die spezifische Medialität distinkter Einzelmedien berücksichtigt. Vgl. hierzu: Zipfel, Frank: Fictionality across Media. Toward a transmedial Concept of Fictionality. In: Ryan, Marie-Laure/Thon, Jan-Noël: (Hg.): Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology. Lincoln/London 2014, S. 103 – 125.

⁷⁸⁴ Vgl. Thon 2014, S. 454.

des Erklärungs- bzw. Beschreibungssystem zusammenbringen. Damit tut sie sich schwer.⁷⁸⁵ Denn wie bei Fiktionstheorien anderer Disziplinen bleibt bei den medienwissenschaftlichen Varianten vor allem der Faktenbegriff definitorisch unklar.⁷⁸⁶ Film- und medienwissenschaftliche Modelle nehmen für gewöhnlich einen Umweg, indem sie die Abgrenzung zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Werken ex negativo führen, d.h. in Form einer mit „nicht-fiktionalen Darstellungen beschäftigten Theoriebildung [...]“.⁷⁸⁷ Somit wird Fiktionalität wie Faktizität über das negativ gesetzte Gegenteil nicht-fiktional/nicht-faktual generiert. Ob dieser binärstrukturierte Aufbau ausreicht, um der Forderung Thons nach einer transmedialen Fiktionstheorie zu genügen, sei dahingestellt. Am Ende bleibt es bei der normativen Aufforderung, die beschreibungsspezifischen Systematiken und Prämissen etablierter Fiktionstheorien zu hinterfragen, indem man in den Film- und Medienwissenschaften zu „differenteren Analysen insbesondere von hybriden Formen ‚zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion‘“ fahnden solle.⁷⁸⁸ Damit ist die klassische Fiktionstheorie aber mit einem Mal auf den Kopf gestellt, da sie Fiktionalität und Faktizität in einem gemeinsamen Beschreibungssystem konvergieren lassen müsste. Das kompositionelle Signalanalysemodell arbeitet an dieser Aufgabenstellung und legt ein Beschreibungssystem vor, das die gegenwärtige Medienkompetenz um den Faktor einer ‚hybriden Fiktionstheorie‘ erweitert, so dass „auf differenzierte Weise zwischen ‚fiktionalen‘ und ‚nicht-fiktionalen‘ Rezeptionshaltungen“ oszilliert werden kann.⁷⁸⁹

4.3.4 Fiktionssignale und Faktensignale

Fiktionstheorien arbeiten für gewöhnlich mit der Vorstellung, dass sich fiktionale bzw. faktuale Werkeigenschaften an Texten manifestieren und dass diese Aspekte spezifische Fiktions- bzw. Faktensignale aussenden. Mithilfe einer darauf ausgerichteten Signalanalysemethodik können diese Faktoren erfasst werden. Insbesondere fiktionale Texte stehen unter einem besonderen Markierungsdruck, weil sie gewährleisten müssen, dass ihre erfundenen Darstellungen als solche auch vom Rezipienten erkannt werden.⁷⁹⁰ Eine Theorie der Fiktionssignale übernimmt diese Aufgabe. Ein Signal stellt zunächst ein sinnlich wahrnehmbares Zeichen mit festgelegter Bedeutung dar.⁷⁹¹ Fiktionssignale weisen spezifische Werkeigenschaften aus, die dem Rezipienten anzeigen, dass ein Werk an einer bestimmten Stelle als fingiert zu deuten ist.⁷⁹² Signale setzen zwei Prämissen⁷⁹³ voraus: Erstens wird davon ausgegangen, dass Fiktionssignale von einem Autoren beabsichtigt sind und dem-

⁷⁸⁵ Auch Thon greift für seine medienhistoriographische Betrachtung der Fiktionstheorie auf den binäroperierenden Gegensatz von fiktional/nicht-fiktional zurück.

⁷⁸⁶ Den Grund hierfür sieht Thon darin, dass sich die Film- und Medienwissenschaften für gewöhnlich den Unterhaltungsmedien zuwenden und fiktionale Darstellungen daher den ‚unmarkierten Fall‘ darstellen. Vgl. ebd., S. 451.

⁷⁸⁷ Ebd., S. 451.

⁷⁸⁸ Ebd., S. 460.

⁷⁸⁹ Ebd., S. 461.

⁷⁹⁰ Vgl. Zipfel, Frank: Fiktionssignale. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch. Berlin 2014, S. 97ff.

⁷⁹¹ Vgl. ebd., S. 102ff.

⁷⁹² Michael Riffaterre definiert das Fiktionssignal als „[s]ig[n] [that] pointing to the fictionality of fiction.“ Riffaterre, Michael: Fictional truth. Baltimore 1990, S. 29.

⁷⁹³ Vgl. hierzu: Zipfel 2014, S. 103ff.

entsprechend als Funktionen einer Autorintention erkannt werden; zweitens basieren Fiktions- und Faktensignale auf konventionalisierten Bedeutungszuschreibungen. Das heißt, Fiktions- und Faktensignale gründen auf festen Zeichenkonventionen bzw. Kommunikationskonventionen, die anzeigen, welcher Sachverhalt mit welchem Zeichen verbunden ist. Das bedeutet, dass das Erkennen von Fiktionsignalen von den spezifischen Kenntnisständen der Rezipienten abhängt, weshalb signaltheoretische Studien die unterschiedlichen Hintergründe und Rezeptionsmodi stets mitreflektieren müssen.⁷⁹⁴

Mittlerweile ist man in der fiktionstheoretischen Forschung dazu übergegangen, Texte als Zusammenspiel mehrerer Signaltypen zu verstehen, was die eindeutige Festlegung eines Textes erschwert.⁷⁹⁵ Diese Beobachtung ist von besonderer Relevanz, da sie der Wirklichkeitskonstitutiven Prämisse dieser Studie entspricht, wonach sich Wirklichkeit über die logische Kombination beider Teilelemente begreifen lässt. Zudem besteht ein signifikanter Mangel an faktenorientierten Signalanalysemodellen. Häufig wird das Faktensignal ex negativo über die semantische Bestimmung des Fiktionssignals hergestellt.⁷⁹⁶

Die bis heute wirkmächtigste Fiktionsignaldefinition stammt von Frank Zipfel. Das Fiktions- bzw. Konstruktionsignal definiert Zipfel als Phänomen, das „auf mehr oder weniger eindeutige Weise anzeig[t] oder nahe leg[t], dass ein Text fiktional ist.“⁷⁹⁷ Zipfel versteht seine Signaltheorie dezidiert als eine literaturwissenschaftliche Theorie. Sie nimmt sprachliche Merkmale von Texten in den Blick, die als fiktional begründete Kategorien erfasst werden. Gemeinhin unterscheidet Zipfel zwischen textinternen und paratextuellen Fiktionsignalen.⁷⁹⁸ Zipfels Fiktionsignaltheorie schließt an die linguistisch orientierte Fiktionstheorie der 1960er und 1970er Jahre an, die Fiktionseinheiten in literarischen Texten mittels Fiktionsanalysemodellen empirisch überprüfbar machen wollte.⁷⁹⁹ Zipfel führt eine umfangreiche Liste mit Fiktionsignalen an, der er jedoch abspricht, systematisch abgeschlossen zu sein.⁸⁰⁰

Zipfels Definition von Fiktionsignalen soll auch für das vorliegende Signalanalysemodell übernommen werden, wobei dieser eine Definition des Faktensignals an die Seite gestellt werden muss.⁸⁰¹ Zipfel nimmt die Existenz von Faktensignalen zwar an, spricht ihnen aber

⁷⁹⁴ Vgl. ebd., S. 120ff.

⁷⁹⁵ Vgl. ebd., S. 102.

⁷⁹⁶ An anderer Stelle hält Konrad die Gegenüberstellung von Fiktionsignalen und Faktensignalen für tendenziell richtig, führt eine systematische Ausführung dieser Vorstellung aber nicht weiter aus: „Würde man die einleitende Formel ‚Ein Text ist fiktional genau dann, wenn...‘ ersetzen durch ‚Ein Text ist faktual genau dann, wenn...‘ wäre das Ergebnis ebenso vernünftig: Denn unter der Maßgabe einer institutionellen Theorie wäre für die Faktualität eines Textes ebenso vorauszusetzen, dass dafür eine Reihe von Konventionen besteht [...].“ Konrad 2014, S. 324.

⁷⁹⁷ Ebd., S. 97.

⁷⁹⁸ Vgl. ebd., S. 98ff. Den Paratextbegriff entnimmt Zipfel Genette, der den Paratext als Beiwerk definiert, durch den ein Text „zum Buch wird und als solches vor die Leser und, allgemeiner, vor die Öffentlichkeit tritt.“ Genette, Gérard: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Frankfurt/New York 1992, S. 10

⁷⁹⁹ Eine Übersicht bekannter literaturwissenschaftlicher Fiktionszeichensammlungen versammelt Marie Brunová. Vgl.: Brunová, Marie: Paratextuelle Fiktionszeichen. Titelgestaltung bei Jirí Weil. In: Frießa, Nina (Hg. u.a.): Grenzzwänge – Grenzbewegungen. Ergebnisse der Arbeitstreffen des jungen Forums slavistische Literaturwissenschaft Basel 2013. Potsdam 2016, S. 14ff.

⁸⁰⁰ Vgl. Zipfel 2014, S. 106ff.

⁸⁰¹ Zipfels Analysemodell setzt einen differenztheoretischen Zusammenhang von Fakt und Fiktion als Prämisse voraus, wobei er nie so weit geht zu behaupten, dass beide Begriffe nur in einem unmittelbaren Sinnzusammenhang zu denken sind. Vgl. ebd., S. 107ff.

lediglich eine „Default-Einstellung“⁸⁰² zu, was meint, dass Faktualität keiner besonderen Markierung bedürfe. Dennoch betont er, dass dies nicht bedeute, dass Texte, die zur Darstellung realer Sachverhalte produziert werden, keine entsprechenden Rezeptionssignale aufweisen würden.⁸⁰³ Er spricht an einigen Stellen explizit von ‚Faktensignalen‘, ohne im Detail zu klären wie diese zu bestimmen seien.

Eine genauere Definition literarischer Faktensignale liefert Eva Maria Konrad. Faktensignale werden von ihr mit den Werkeigenschaften zusammengedacht, die ein Autor oder Produzent verwendet, um den Leser bzw. Rezipienten darauf aufmerksam zu machen, dass eine gegenüber den fiktionalen Passagen veränderte Rezeptionshaltung zu erwarten sei.⁸⁰⁴ Faktensignale könne man wie Fiktionssignale auf einer inhaltlichen bzw. semantischen Ebene unterscheiden.⁸⁰⁵ Aufgrund der angenommenen Kompositstruktur bestehen Medientexte aus einem Zusammenspiel mehrerer Signaltypen, d.h. aus einer je nach Medientext unterschiedlich zu gewichtenden Kombination aus Fiktions- und Faktensignalen. Zu diesem Zweck werden im Rahmen dieser Studie den Fiktionssignalen die Faktensignale an die Seite gestellt: *Unter Faktensignale werden im Allgemeinen Phänomene verstanden, die auf mehr oder weniger eindeutige Weise anzeigen oder nahelegen, dass ein Text faktual ist.* Es wird davon ausgegangen, dass auch faktuale Darstellungen, wie beispielsweise filmische Dokumentationen, unter einem besonderen Markierungsdruck stehen. Solche Texte sind gerade unter dem Eindruck komplexer Mischverhältnisse einem umfassenden Manipulationsverdacht ausgesetzt. Bei der Analyse von Faktensignalen sollen also dieselben theoretischen Prämissen wie bei Fiktionssignalen gelten. So kann man auch für die meisten Faktensignale behaupten, dass sie von einem Autor beabsichtigt eingesetzt werden. Außerdem basieren auch Faktensignale auf konventionalisierten Bedeutungszuschreibungen. So brauchen Rezipienten ein Wissen darüber, was als Faktensignal zu verstehen ist oder was als bewusste Täuschung im Umgang mit Faktensignalen zu gelten hat (‚Authentizitätsfiktion‘). Zur Auflistung einer Reihe an Beispielen für eindeutige Fakten- und Fiktionssignale ist u.s. eine Tabelle angelegt (vgl. Abb. 11).

4.3.5 Medienübergreifende Signalanalysemodelle

Die Darstellungen der Fiktionssignal- und Faktensignaltheorie haben sich bislang auf literaturwissenschaftliche und philosophische Arbeitsbereiche beschränkt. Intermediale bzw. transmediale Fiktionssignaltheorien treten demgegenüber äußerst selten auf. Das allenfalls nur skizzenhaft vorgelegte intermediale Anwendungsmodell von Nickel-Bacon, Groeben und Schreier⁸⁰⁶ stellt einen dieser Fälle dar. Den Grund zur Aufsetzung ihres signalanalytischen Modells sehen die AutorInnen in dem von der gegenwärtigen Medienkultur gestell-

⁸⁰² Ebd., S. 100.

⁸⁰³ Vgl. ebd., S. 101.

⁸⁰⁴ Vgl. Konrad 2014, S. 467.

⁸⁰⁵ Hier folgt Konrad der Aufteilung Nickel-Bacons, Groebens und Schreiers. Für eine Sammlung literarischer Faktensignale vgl. Konrad 2014, S. 464ff. und für eine Sammlung filmischer Authentizitätssignale vgl. Borstnar, Nils/ Pabst, Eckhard/Wulff, Hans Jürgen: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. 2. Aufl. Konstanz 2008, S. 42ff.

⁸⁰⁶ Vgl. Nickel-Bacon, Irmgard/Groeben, Norbert/Schreier, Margrit: Fiktionssignale pragmatisch. Ein medienübergreifendes Modell zur Unterscheidung von Fiktion(en) und Realität(en), In: Poetica. Vol. 32, Nr. 3/4, 2000, S. 267 - 299

ten Mischverhältnisproblemfällen. In Anlehnung an Enzensbergers Warnung vor der ubiquitären Manipulationsmacht der Medien, stellen Nickel-Bacon, Groeben und Schreier die Vermutung auf, dass Medienproduzenten aufgrund der allgegenwärtigen Manipulationspotentiale, die digitale Medien zur Verfügung stellen, mehr denn je mit den Möglichkeiten des Fiktiven spielen würden.⁸⁰⁷ Auch der Realitätsgehalt medientextueller Inhalte könne so hinterfragt werden. Die AutorInnen gehen in Bezug auf neuere Medientexte von „systematisch inszenierte[n] Authentizitätsfiktionen“⁸⁰⁸ aus, die als Normalfälle einer medienkulturellen Wirklichkeit angesehen werden müssten. Die Authentizitätsfiktion fordert die Fähigkeit des Rezipienten zur Unterscheidung von Fiktions- und Realitätsanteilen aufs Äußerste heraus.⁸⁰⁹

Das Signalanalysemodell Nickel-Bacons, Groebens und Schreiers arbeitet an der Aufsetzung eines kritisch-konstruktiven Medienkompetenzkonzepts, mit dessen Hilfe entsprechend mit Realitätssignalen versehene Produkte „aufgrund zugleich vorhandener konfligierender Fiktionssignale in Verbindung mit Medialitäts- bzw. Weltwissen als Fiktion [dekuviert], d.h. korrekt [diagnostiziert werden können].“⁸¹⁰ Fiktionale Werke werden von den AutorInnen als Kontinua begriffen, deren Grenzen zu nichtfiktionalen Werken hin offen sind.⁸¹¹ Das signalanalytische Modell fragt nach Unterscheidungen im jeweiligen Mischverhältnis von Medientexten. Entgegen der Fiktionssignaltheorie Zipfels werden dort also auch Faktualitätsunterscheidungen in den Blick genommen. Dabei werden sie in einem gemeinsamen Sinnzusammenhang mit den Fiktionssignalen gedacht. Diese systemische Unterscheidung lässt das Modell ungleich komplexer erscheinen als dasjenige Zipfels, weil es analytisch tiefer greift. Das signalanalytische Modell Nickel-Bacons, Groebens und Schreiers ist in der Lage, Fiktions- und Faktensignale auf drei textdefinierten Ebenen zu betrachten, während Zipfel mit nur zwei Kategorien arbeitet. Nickel-Bacon, Groeben und Schreier unterscheiden zwischen einer pragmatischen Ebene (Paratextebene), einer inhaltlich-semantischen Ebene (Produktionsinhaltsebene) und einer darstellungsbezogen-formalen Ebene (Vermittlungsebene).⁸¹² Dabei unterteilen sie die gesammelten Signale in eindeutige Signale, den ‚Merkmalen‘, und uneindeutige Signale, den ‚Indikatoren‘.⁸¹³

⁸⁰⁷ Vgl. ebd., S. 268.

⁸⁰⁸ Ebd.

⁸⁰⁹ Die AutorInnen orientieren sich bei ihrer Vorstellung von Fiktionssignalen an der Definition Zipfels. Genauer heißt es bei ihnen: „Hinweise auf Fiktivität und/oder Fiktionalität bezeichnen wir als Fiktionssignale.“ Ebd., S. 270.

⁸¹⁰ Ebd., S. 298.

⁸¹¹ Vgl. ebd., S. 289. Nickel-Bacon, Groeben und Schreier verlieren kein Wort über den umgekehrten Fall, die fiktionalisierte Dokumentation. So muss zum Verständnis einer zeitgenössischen Medienkultur noch der Fall des faktualen Werkes addiert werden, den man ebenfalls als Kontinuum beschreiben kann und dessen Grenzen zu fiktionalen Werken hin offenbleibt.

⁸¹² Die pragmatische Perspektive nimmt auf einer paratextuellen Ebene die Unterscheidungen von Textkategorien in den Blick, die üblicherweise durch die traditionelle Dichotomie Fiktion/Nicht-Fiktion erfolgt (hierzu zählen etwa eindeutige Gattungsbezeichnungen). Die inhaltlich-semantische Perspektive versammelt auffallend irrealen Eigenschaften von Texten als Fiktionssignale und eindeutig verifizierbare Orts-, Zeit- und Quellenangaben als Faktensignale. Sie agiert unter dem Grundwiderspruch von wirklichkeitsnahen und wirklichkeitsfernen Inhalten. Die darstellungsbezogen-formale Perspektive analysiert unter dem differenzlogischen Gesichtspunkt realistischer/non-realistischer Darstellungsweisen formalästhetische Aspekte wie Erzählstrategien und sprachliche Eigenschaften. Vgl. ebd., S. 278ff.

⁸¹³ Vgl. ebd., S. 292.

Nickel-Bacon, Groeben und Schreier fassen Texte und Erzählungen als Kontinua auf. Diese Definition führt sie zur Annahme, dass die Grenze zwischen Fiktion/Non-Fiktion nicht mehr sinnhaft aufrechtzuerhalten sei. Am Beispiel von Peter Schneiders Erzählung *Lenz* erörtern sie den Befund. In *Lenz* würden mehrere Signaltypen gleichzeitig nebeneinander auftreten, so dass eine eindeutige Festlegung des Textes unmöglich erscheint. Über die Nutzung von Alltagssprache sende Schneiders Erzählung eindeutige Realitäts- bzw. Faktensignale aus, während die Nutzung von indirekter Rede und dem Ich-Erzähler als Zeichen fiktionaler Darstellungsweisen zu verstehen ist. Auf der pragmatischen oder paratextuellen Ebene setze Schneider mit dem Gattungshinweis ‚Erzählung‘ ein weiteres eindeutiges Zeichen hinsichtlich des fiktionalen Status des Werkes. Dem widerspricht wiederum die inhaltlich-semantiche Perspektive. *Lenz* arbeite mit für Milieustudien typischen Figurenensembles, was als Zeichen für Authentizität spricht. Und auf der darstellungsbezogen-formalen Ebene stellen die AutorInnen einen weiteren klassifikatorischen Widerspruch heraus. So mache die Erzählung exakte Angaben über die Außenwelt, was entsprechend als Faktensignal zu werten sei, lasse aber auch Innenansichten der Protagonisten gewähren (Fiktionsignal). Nickel-Bacon, Groeben und Schreier schließen ihre Analyse *Lenz* mit einem paradoxen Befund: „Wie das Beispiel *Lenz* zeigt, kann ein formal überwiegend als Fiktion indizierter Text inhaltlich durchaus eher wirklichkeitsnah sein.“⁸¹⁴ An dieser Stelle liefern die AutorInnen ein für das kompositionelle signalanalytische Modell entscheidende Stichwort. Einen Medientext ‚eher als...‘, d.h. eher als fiktional denn als faktual oder umgekehrt eher als faktual denn als fiktional zu werten, legt nahe, dass es trotz des unscharfen Gesamtzustandes des Textes zu einer klaren Hierarchisierung der einzelnen Texteigenschaften kommen kann. Aus komplexitätsreduzierenden Gründen ist es unmöglich die hier als Kompositformen zu bezeichnenden textuellen Formationen als solche zu verkaufen. Trotz ihres z.T. vielfältigen dokumentarischen Gestus fallen Mockumentarys oder ‚Fake-Dokumentationen‘ unter die Kategorie des Spielfilms, weil sich die Mehrheit der als faktual zu bewertenden Werkeigenschaften in den Dienst einer allumfassenderen Fiktionalisierung stellen. Medientexte, die einer kompositionellen Signalanalyse unterstellt sind, arbeiten mit eindeutig festlegbaren Klärungsverhältnissen, die die hierarchisch weiter untenstehenden Kategorien determinieren. Eine reflektierte signalanalytische Position nimmt diese Hierarchieverhältnisse in ihr Programm auf.

Bei Nickel-Bacons, Groebens und Schreiers Signalanalysemodell handelt es sich um keine vollständig ausentwickelte Analysemethodik. Insbesondere die gegenwärtig zu beobachtenden ‚Kombinationsprozeduren‘ bedürfen einer genaueren Ausarbeitung. Es benötigt also eine erweiterte transmediale Signalanalytik. An ein solches Tool stellen Nickel-Bacon, Groeben und Schreier besondere Erwartungen. Ein zeitgenössisches signalanalytisches Modell sollte demnach unnötige und dysfunktionale Dichotomien auflösen und es erlauben, „im Rahmen der übergreifenden Kontrastierung von Fiction und Non-Fiction, Mischformen und graduelle Abstufungen der Realitätsnähe/-ferne sowie der realistischen/nicht-realistischen Darstellungen zu diagnostizieren und zu beschreiben.“⁸¹⁵

⁸¹⁴ Ebd., S. 296.

⁸¹⁵ Ebd.

	Fiktions-signale	Faktensignale
Pragmatische Ebene oder ‚Paratextebene‘	<ul style="list-style-type: none"> - Autorennamen (Pseudonym) - Gattungshinweise - Genrehinweise - Programmplatzierung - Vorworte von Autor/Widmung - Im Film: Fiktionalitätserklärungen 	<ul style="list-style-type: none"> - Autorennamen (echter Name) - Hinweis vor/nach Film - ‚Live-Siegel‘ - Genre- und Gattungshinweise - Fußnoten als Marker wissenschaftlicher Texte - Promomaterialien
Inhaltlich-semantische Ebene oder ‚Produktionsinhaltebene‘	<ul style="list-style-type: none"> - Irreale oder unmögliche Figuren - Nicht real auftauchende Personeneigenschaften - Phantastische Ereignisse (dazu zählen auch materielle und kulturelle Unmöglichkeiten) - Abgebildeter historischer Zeitraum (vs. eigentliche Produktionszeit) - Elemente, die möglich sind, die es aber offensichtlich nicht gibt - Ungewöhnliche Namen - Unwahrscheinlichkeiten in Ereignisabfolge - Metafiktionale Elemente 	<ul style="list-style-type: none"> - Eindeutig verifizierbare Orts-, Zeit- und Quellenangaben - Bewegungsanalogien - Fehlen fiktionaler Eigennamen bzw. Vorhandensein faktualer Eigennamen - Sichtbarmachung des filmischen Produktionsapparats (‚Präsenz der Kamera‘) - Figuren, die in die Kamera blicken (Durchbrechen der vierten Wand) oder sich an das Filmteam wenden (direkte Ansprachen des Produzenten an den Rezipienten)
Darstellungsbezogene-formale Ebene oder ‚Vermittlungsebene‘	<ul style="list-style-type: none"> - Indirekte Rede - Narrative Kompositionsprinzipien - Kameraposition - Farbgebung/ Beleuchtung - Schnitttechnik/Montage (In Form einer verdichteten Dramaturgie oder eines unsichtbaren Schnitts) - Wiederholungsstrukturen - Strukturelle Parallelen von Handlungssträngen - Nicht-chronologisches Erzählen (Anachronien) - ‚Dramatische Szenen‘ (ausführliche und wörtliche Wiedergabe von Dialogen) - Erzählwissen wie innerer Monolog oder auktoriales Erzählen (übernatürliche Wissensfülle); im Film: Off-Erzählung - In Medias Res-Anfänge - Formeln wie ‚Es war einmal...‘ am Anfang eines Textes - ‚The End‘-Einblendung 	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Alltagssprache (Slang etc.) - Verwendung von Fachbegriffen und Fachsprache - Unausgewogenes Licht - Plansequenzen - Distanz zur erzählten Welt - Detailliertheit der Darstellung - Kommentar des Regisseurs - Unruhige Kameraführung (‚Handkamera‘) - Unscharfes Filmbild durch spontane Einstellung - Bildsprünge in der Montage (Jump Cuts, Achsen-sprünge)

Abb. 11: Sammlung beispielhafter Fiktions- und Faktensignale.

4.3.6 Die Authentizitätsfiktion als signalanalytisches Paradoxon

„Fact can be fiction and fiction fact.“
(Kendall L. Walton 1990⁸¹⁶)

Medientexte lassen eindeutige Fiktions- oder Faktenzuschreibungen in vielen Fällen nicht zu. Es wäre auch naiv anzunehmen, dass ein Medientext zu je ganzen Teilen fiktional oder faktual ausfällt. Es macht deshalb Sinn, Medientexte als Kontinua zu begreifen, bei denen sich fiktionale und faktuale Anteile miteinander abmischen. Komplizierter wiegt der Fall, wenn man die als Fakten- oder Fiktions-signale rezipierten Werkeigenschaften als ihr Gegenteil herausstellt. Vor allem die in Spiel- und Dokumentarfilmen ausgestellte Realität bildet des Öfteren einen bloß konstruierten Fall aus. Häufig geht es bei der dokumentarischen Authentizität um konventionalisierte Medienverfahren, die mithilfe spezifischer Inszenierungsstrategien künstlich hergestellt werden. Die Authentizitätsfiktion bezeichnet den paradoxen Fall, dass ein eigentlich fiktiver Textteil als ein faktualer rezipiert wird. Unter Authentizitätsfiktionen werden somit medientextuelle Phänomene verstanden, die über ihren Signalstatus mithilfe formalästhetischer Strategien täuschen⁸¹⁷, so dass es zu einem als „Realitätssignal kaschierten Fiktions-signal“ kommt.⁸¹⁸ Nach Frank Zipfel handelt es sich bei Authentizitätsfiktionen um Irritationselemente, die zustande kommen, wenn die verwendeten Fiktions-signale Fiktionalität und die verwendeten Faktualitätssignale Faktualität anzeigen, dem Rezipienten jedoch keine Handhabe geben, sich für die eine oder andere Seite zu entscheiden.⁸¹⁹ Als Beispiele liefert Zipfel den Tatsachenbericht, der fiktionale Signale in Form der erlebten Rede oder der Gattungsbezeichnung Roman aufweisen könne. Fiktionale Texte weisen häufig Faktualitätssignale aus. Als prominentes Beispiel kann der pseudodokumentarische Horrorfilm *THE BLAIR WITCH PROJECT* (USA 1999) angeführt werden.⁸²⁰ Dieser stellt den prototypischen Fall systematisch inszenierter Authentizitätsfiktionalität dar. Trotz der inhaltlich transportierten Fiktions-signale, damit sind die irrealen Elemente des Horrorgenres gemeint, dominieren in *BLAIR WITCH* formale Faktensignale das Geschehen, bei denen es zu einer „vorgetäuschten Authentizität des Fiktiven“ kommt.⁸²¹ Die Found-Footage-Kameraästhetik korrespondiert mit einer im Alltag vorfindbaren Bildästhetik (Handykamera, Videokamera etc.) und erzeugt darüber eine Form historisch konvergierender Authentizität. Umgekehrt gilt Selbiges für den Dokumentarfilm. Inhaltlich dominieren bei ihm üblicherweise Faktensignale. Diese werden formal von ‚gefakten Fiktions-signalen‘ unterstützt. Beispiele hierfür bilden Reenactments oder digitale Nachbauten historischer Stätten in Fernsehdokumentationen.⁸²²

⁸¹⁶ Walton, Kendall L.: *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts.* Cambridge/London 1990, S. 74.

⁸¹⁷ Vgl. Saunders, Dave: *Documentary.* London 2010, S. 14.

⁸¹⁸ Nickel-Bacon/Groeben/Schreier 2000, S. 297.

⁸¹⁹ Vgl. Zipfel 2014, S. 121.

⁸²⁰ Authentizitätsfiktionen sind insbesondere vor dem Hintergrund metafiktionaler Erzählungen im Filmbe-reich diskutiert worden, wenngleich sie dort nicht explizit als solche bezeichnet werden.

⁸²¹ Nickel-Bacon/Groeben/Schreier 2000, S. 298.

⁸²² Für diesen Fall hat die fiktionstheoretische Forschung bislang noch keinen Begriff vorgelegt.

Authentizitätsfiktionen werden intentional gesetzt. Sie bilden strategische Manöver zur bewussten Verwirrung des Rezipienten aus. Medienproduzenten greifen auf Authentizitätsfiktionen zurück, um ihre Texte aufregender zu gestalten. Insbesondere vor dem Hintergrund immer größer werdendem Medienwissen stellen sie eine Möglichkeit dar, Rezipienten inhaltlich herauszufordern. Authentizitätsfiktionen verschärfen aber auch das problematische Mischverhältnis fiktionaler und nicht-fiktionaler Anteile in medientextuellen Formationen. Das Verwirrspiel, das an Komposittexten wie THE BLAIR WITCH PROJECT hervortritt, erschwert nicht nur die eindeutige Zuordnung des Filmes, sondern zeigt außerdem an, dass das dichotome Differenzdenken nicht ohne weiteres zu halten ist. Das Erkennen von Authentizitätsfiktionen setzt ein gewisses Medienwissen voraus, weshalb erste Fiktionstheorien dazu übergegangen sind, ihr Augenmerk auf die Ausbildung von hybridbezogenen Medienkompetenzen zu legen.⁸²³

4.3.7 Fiktions- und Faktenkonventionen

Das Funktionieren des kompositionellen Signalanalysemodells hängt maßgeblich von der Plausibilität der Begriffe Fiktionalität und Faktizität ab. Innerhalb einer kompositionell ausgerichteten Analyse muss also im Vorhinein festgelegt sein, anhand welcher Kriterien zwischen fiktionalen und faktualen Textpassagen innerhalb eines Gesamttextes differenziert wird. Wie der Spezialfall der Authentizitätsfiktion zeigt, ist aber nicht immer eindeutig auszumachen, was als fiktionaler und was als faktualer Anteil durchgeht. Die Germanistin Eva Maria Konrad stellt eine sowohl pragmatische als auch vernünftige Lösung dieses Problems in Aussicht, in dem sie die Entscheidung, ob eine Textstelle Auskunft über seine Fiktionalität bzw. Faktizität gibt, „auf das Fundament einer von Autor und Leser geteilten, konventionalisierten Praxis“ stellt.⁸²⁴ Der institutionelle Ansatz der Fiktionstheorie basiert auf der Einigung zwischen Medienproduzent und Rezipient, nach der Konventionen in Bezug auf fiktionale bzw. faktuale Signale als stille Vorbedingung existieren. In ihrer Definition identifiziert Konrad einen Text als fiktionales Gebilde, wenn er „den Festlegungen einer von Autor und Leser gleichermaßen akzeptierten Institution entspricht, denen zufolge [...] der Autor den Text hinlänglich mit den Konventionen entsprechenden Signalen ausgestattet haben muss, die auf seine Intention hinweisen.“⁸²⁵ Fiktionale bzw. faktuale Konventionen, die sich in den s.g. „Signalkonventionen“⁸²⁶ niederlegten, müssten zunächst über die Kulturation erlernt werden. Das Erkennen fiktionaler bzw. faktualer Werkanteile beruhe demnach auf einer grundlegenden Vereinbarung zwischen Kommunikator und Rezipient, d.h. auf dem ‚kommunikativen Kontrakt‘, nach dem die als fiktional ausgegebene Erzählung als möglich und plausibel bzw. die als faktual ausgegebene Darstellung als nachvollziehbar und tatsächlich angenommen wird.⁸²⁷

Kommunikationsteilnehmer einer Mediengesellschaft greifen im Laufe ihres Lebens automatisch auf Fiktionalitäts- bzw. Faktizitätsinstitutionen zurück. Innerhalb der Fachliteratur bezieht man sich jedoch fast ausschließlich auf die Fiktionskonventionen. Diese fußen auf

⁸²³ Vgl. ebd.

⁸²⁴ Konrad 2014, S. 291.

⁸²⁵ Ebd., S. 319.

⁸²⁶ Ebd., S. 422.

⁸²⁷ Vgl. Hicketier 2003, S. 134.

der Konstruktion eines ‚Als-ob‘, die von Knut Hickethier als die grundlegendste Basis der abendländlichen Kultur angesehen wird.⁸²⁸ Deren Erlernen führe den Medienkulturteilnehmer dazu, modelhafte kulturelle Kausalitäten, etwa gängige Konfliktszenarien in Spielfilmen, zu erkennen und einzuordnen. So wisse der Fernsehzuschauer durch eingeübte Konvention, dass es bei bestimmten Fernsehfilmdarstellungen wie Mordsituationen im Kriminalfilm um fiktive Inhalte geht. Diese nimmt er nicht als Lüge auf. Für die Zeit des Zusehens akzeptiert er einfach die erfundene Welt und die in ihr abspielenden Handlungen, d.h. er spricht diesen Welten einen Realitätschein zu („Suspension of Disbelief“).⁸²⁹ Aufgrund der spezifischen Differenzstruktur, die dem kompositionellen Signalmodell zugrunde liegt, muss der Fiktionskonvention die Faktizitäts- oder Faktenkonvention an die Seite gestellt werden. Ein solches Vorgehen ist insofern innovativ, weil bisherige Bestimmungsversuche meistens auf fiktionale Texte beschränkt geblieben sind.⁸³⁰ Entsprechend kann man über die Faktualität eines Textes sagen, dass dessen Bestimmung über eine Reihe von Konventionen geregelt ist, über die Einigkeit zwischen Produzenten und Rezipienten besteht.

Mit der systematischen Fixierung der Fiktions- und Faktensignale auf eine konventionalisierte Praxis bzw. eine institutionelle Theorie können auch Authentizitätsfiktionen besser beschrieben werden. Diese bilden, als paradoxe Umkehrfälle, die Möglichkeit aus, fiktionale Textteile, als faktuale Werkanteile auszugeben. Ein evidentes Beispiel stellt die Nachkolorierung im Dokumentarfilm dar. So werden schwarz-weiß Aufnahmen bis heute mit historischer Authentizität in Verbindung gebracht. Auch Spielfilme greifen auf derlei konventionalisierte ästhetische Codes zurück, um ihre Inhalte authentizitätssteigernd aufzuladen. Holocaustdarstellungen in zeitgenössischen Filmen und Serien etwa arbeiten häufig mit monochromen Farbpaletten, die sich an historischen Filmaufnahmen wie den Wochenschauen und frühen Dokumentarfilmaufnahmen orientieren. So generieren sie historische Glaubwürdigkeit.⁸³¹ Selbstverständlich handelt es sich dabei um rein kontingente Bildverfahren, die allein das kollektive Bildgedächtnis berühren und nicht auf die tatsächliche Wirklichkeit referieren. Die Zuschauer verbinden aufgrund ihrer eingeübten mediendarstellungsbezogenen Konventionen Weltkriegsszenarien mit monochromen Bildverfahren und Sepia-Overlays⁸³², weil das historische Filmmaterial, auf das diese Filmbilder rekurren,

⁸²⁸ Vgl. ebd.

⁸²⁹ Vgl. ebd.

⁸³⁰ Selbst in der umfangreichen Definition Konrads, einer der Hauptverfechterinnen eines literaturwissenschaftlichen Kompositionalismus, bleibt dieser auf fiktionale Werke beschränkt. So heißt es bei Konrad: „Die Bestimmung der Fiktionalität eines Textes ist über eine Reihe von Konventionen geregelt, über die zwischen Autor und Leser Einigkeit bestehen muss. Wenn dies der Fall ist, führt ein diesen Konventionen entsprechendes Verhalten dazu, dass die Kommunikation der Fiktionalität des Textes auch gelingt.“ Konrad 2014, S. 320.

⁸³¹ So betont Marcus Stiglegger, dass die Bilder, die das Vergangene abbilden, den medienästhetischen Qualitäten der vergangenen Bilder auch entsprechen müssten. Vgl. Stiglegger 2005, S. 74.

⁸³² Dabei handelt es sich um ein fotografisches Verfahren, bei dem ein spezifischer Farbstoff des Tintenfisches genutzt wird, um harte Schwarzweiß-Kontraste auf alten Fotografien zu mildern. Dies hat eine Gelbbräunung des bestrichenen Fotos zur Folge. Im frühen Film, d.h. v.a. im Stummfilm, hatte Sepia die Funktion der monochromen Färbung und Viragierung zur Folge. Sepia gilt heute als Indikator für alte Bilder. Der ‚Sepia-Effekt‘ wird mittels digitaler Bildverarbeitungsverfahren künstlich über das Bild gelegt, um einen ‚historisch-authentischen‘ Look zu generieren. Vgl. hierzu Hüninggen, James zu/ Giesen, Rolf: Sepia. In: Lexikon der Filmbegriffe, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:sepia-3687>, 22.07.2011.

technologisch limitiert war. Aus dieser materiellen Notwendigkeit bildet sich schließlich jene ikonisch gewordene (Bild-)Ästhetik heraus.⁸³³ Umgekehrt können faktual intendierte Aspekte fiktiv erfahren werden. Dieser Fall wird von der Forschung häufig unterschlagen spielt im heutigen Medienangebot aber eine zunehmend größere Rolle. Regisseur Peter Jackson koloriert für seinen Dokumentarfilm *THEY SHALL NOT GROW OLD* (UK/NZL 2018) Filmbilder des Ersten Weltkrieges nach, um eine größere Authentizität bzw. einen größeren Wirklichkeitsbezug beim Zuseher zu erzeugen. Paradoxerweise werden diese nachkolorierten Szenen häufig als Irritationsmomente aufgefasst, da der Rezipient aufgrund seiner eingeübten kulturellen Bildkonventionen gewohnt ist, die Bilder des Ersten Weltkrieges mit monochromen Farbdarstellungen in Verbindung zu bringen. Einer Schwarzweißaufnahme wird also, trotz ihrer technisch limitierten Herkunft, mehr Authentizität zugesprochen als den der Wirklichkeit weit mehr entsprechenden kolorierten Abbildungen, die als vermeintliche ‚Fakes‘ entlarvt werden.

Konventionen, wie die Farbkolorierung im Film, sind nicht bindend, sondern werden innerhalb diskursiv-ästhetischer Vollzüge permanent neu ausgehandelt. Hierbei gilt es, die zeitindexikalischen Dimensionen im Blick zu behalten. Bei medienspezifischen Konventionen geht es um historisch gewachsene und damit kontingente Gebilde. Wenn Authentizitätsfiktionen sowie Fiktions- und Faktensignale als konventionalisierte Darstellungsverfahren klassifiziert werden, ergibt sich daraus, dass sie plausibel sichtbar gemacht werden können, weil sie auf einem medienkulturell archivierten Wissensbestand beruhen.

4.3.8 Abgrenzung: Kompositstruktur vs. Kompositionalismus

Im Gegensatz zum hier verwendeten Begriff der Kompositstruktur ist innerhalb der literaturwissenschaftlichen Fiktionstheorie die Position des Kompositionalismus geläufiger. Diese wartet mit einigen für *-Ismen* typischen Problemen auf, weshalb man sich von dieser Position distanzieren sollte. Der Kompositionalismus umreißt eine fiktionstheoretische Perspektive, mit der angenommen wird, dass fiktionale Texte eine Mischung aus fiktionalen und nicht-fiktionalen Elementen darstellen.⁸³⁴ Trotz seiner institutionellen Durchdringung, so kann man Peter Blume und John R. Searle als Hauptvertreter des Kompositionalismus nennen, ist die Position theoretisch unterentwickelt.⁸³⁵ Erst mit Eva Maria Konrad, die den Kompositionalismus scharf vom Autonomismus und dem Panfiktionalismus abgrenzt und ihn als die fiktionstheoretisch plausibelste Position kennzeichnet, ist die Position semantisch genauer umrissen worden. Konrads Definition zufolge handelt es sich beim Kompositionalismus um diejenige Theorie, die „aus der Charakterisierung eines Gesamttextes als

⁸³³ Inwieweit künstlich hergestellte Bildeffekte in der Lage sind, historische Realitäten tatsächlich abzubilden, kann man nur schwer nachvollziehen. Solcherlei Ästhetiken bilden eine Wirklichkeit ab, die so nie existiert hat (außer eben in den Mediendarstellungen ihrer Zeit). Es handelt sich also lediglich um Interpretationen von Vergangenheit. Vgl. hierzu: Ferro, Marc: Gibt es eine filmische Sicht der Geschichte? In: Rother, Rainer (Hrsg.): *Bilder schreiben Geschichte: Der Historiker im Kino*. Berlin 1991, S. 17 – 36.

⁸³⁴ Die Definition stammt von Peter Blume, der der fiktionstheoretischen Position auch ihren Namen gegeben hat. Vgl. Blume 2014, S. 23.

⁸³⁵ Mit Ralf Klausnitzer existiert noch eine weitere, nur geringfügig ausgearbeitete Version des Kompositionalismus, die sich aber kaum von derjenigen Blumes kaum unterscheidet. So besteht die Hauptaussage des Kompositionalismus in der Annahme, dass „fiktionale Texte ‚Mischungen‘ aus fiktionalen und faktualen Elementen sind.“ Klausnitzer, Ralf: *Literatur und Wissen. Zugänge – Modelle – Analysen*. Berlin 2008, S. 219.

fiktional nicht die ausschließliche Fiktionalität all seiner Textteile folgert.⁸³⁶ Als einen zurechnungsproblematischen „Mischfall“⁸³⁷ führt die Literaturwissenschaftlerin Robert Musils *Der Mann ohne Eigenschaften* an. Der Roman gestalte ganze Seiten nach faktualen Gesichtspunkten, so dass nach einer kompositionalistischen Klassifizierung die Erzählung als Mischfall zu bezeichnen ist. Eine kompositionalistische Interpretation hält außerdem die Annahme für möglich, dass fiktionale Texte faktuales Wissen, d.h. Informationen vermitteln könnten.⁸³⁸

Konrads Kompositionalismus bleibt ausschließlich auf literarische Erzählungen bezogen. Dabei spricht sie fiktionalen Werken grundsätzlich die Möglichkeit zu, aus einer Mischung aus fiktionalen und faktualen Textpassagen zu bestehen. Ihre Definition geht jedoch nicht notwendigerweise davon aus, dass faktuale Passagen enthalten sein müssen.⁸³⁹ Es ist dieses definitorische Detail, die den Kompositionalismus als differenzlogisches Beschreibungsprinzip disqualifiziert. Im Gegensatz zu Konrads Vorstellung des Kompositionalismus soll für das kompositionelle Signalanalysemodell davon ausgegangen werden, dass mithin *jeder* fiktionale und faktuale Medientext aus einer Mischung fiktionaler wie faktualer Anteile besteht. Konrad bezieht den Kompositionalismus lediglich auf fiktionale Texte. Mithilfe der angenommenen Kompositstruktur von Medientexten kann eine signalanalytische Interpretation in Gang gesetzt werden, mit der man nicht nur faktuale Passagen in fiktionalen Texten, sondern auch umgekehrt, fiktionale Anteile in faktualen Texten beschreiben kann. Außerdem können mit seiner Annahme auch medientextuelle Misch- und Hybridformen, deren Darstellungen keine homogene Klassifizierung zulassen, plausibel gemacht werden. Damit setzt eine tiefergehende Analyse der einzelnen textuellen Bausteine an.⁸⁴⁰

Konrad führt bei ihrer Darstellung des Kompositionalismus zwar auch eine dritte Kategorie zur Beschreibung von Texten ein, diese trägt bei ihr den Namen ‚fiktional-faktual‘⁸⁴¹, aber der Vorschlag wirkt insgesamt wenig überzeugend, weil diese Kategorie einen nur sehr spezifischen Teilaspekt eines (fiktionalen) Textes umfasst. Fiktional-faktuale Signale könne man demnach immer an den Stellen eines literarischen Textes ausmachen, die „zwei Sprechakte gleichzeitig“ ausweisen.⁸⁴² So wolle der Autor an besagten Textstellen den Leser einerseits zur Imagination auffordern, ihn aber gleichzeitig über etwas informieren. Konrad hält es grundsätzlich für möglich, dass es faktuale Textteile gibt, die motivational mit der erzählten Welt verbunden, aber trotzdem nicht ‚part of the story‘ sind. Noch seltener seien ihr zufolge die Anteile faktualer Passagen, die gänzlich unabhängig von der erzählten Welt stattfänden. Innerhalb des gegenwärtigen Medienangebots kann finden sich viele Beispiele

⁸³⁶ Konrad 2014, S. 289.

⁸³⁷ Ebd., S. 403.

⁸³⁸ Hierzu heißt es bei Konrad: „Wichtig ist, dass der Kompositionalismus [...] anhand der faktualen Passagen für eine direkte Wissensvermittlung argumentieren kann.“ Ebd., S. 405.

⁸³⁹ Vgl. ebd.

⁸⁴⁰ Konrads Formulierung des Kompositionalismus, den sie gegen eine Reihe von Einwänden verteidigt (vgl. ebd., S. 407), verweigert die Aufnahme komplexerer medientextueller Hybridfälle wie sie die Medienkultur gegenwärtig ausbildet. Vgl. ebd.

⁸⁴¹ Vgl. ebd., S. 446ff.

⁸⁴² Genauer definiert sie das Problem wie folgt: „Meines Erachtens sollten Textteile, die neben ihrer Faktualität auch als Beitrag zur erzählten Welt gewertet werden können, als fiktional und faktual begriffen werden.“ Ebd., S. 442.

hierfür.⁸⁴³ Für eine kompositionell organisierte Medientextstruktur werden solche Fälle weiter unten als Mischfälle bezeichnet.

4.3.9 Das kompositionelle Differenzprinzip

Konrads Kompositionalismusdefinition kann allenfalls in Ansätzen genutzt werden, um eine kompositionelle Beschreibungssprache zu entwickeln. Dabei muss die Frage gestellt sein, wie man das Mischverhältnis von Medientexten, insbesondere vor dem Hintergrund komplexer Hybridkonstruktionen, genauer beschreiben kann. Hierauf gibt Konrads literaturwissenschaftlich orientierter Kompositionalismus keine zufriedenstellende Antwort. Ihr System bleibt auf fiktionale literarische Texte beschränkt und fällt entsprechend eindimensional aus. Dabei kann die theoretische Fundierung des Kompositionalismus und dessen differenzstrukturelle Ordnung auch für eine kompositionelle Beschreibungssprache nutzbar gemacht werden – unter der Voraussetzung, dass sie um faktuale Texte und Mischfälle erweitert wird! Im Gegensatz zum Kompositionalismus kann man das kompositionelle Differenzprinzip als eine Position definieren, die fiktionale, faktuale und hybride Medientexte als Mischungen aus fiktionalen und faktualen Teilelementen versteht. Dieser Definition nach oszillieren Medientexte auf einer graduell zu denkenden Skala, die zwischen den regulativen Prinzipien Fiktionalität und Faktualität angeordnet sind. Wie kann man nun aber die kompositionelle Differenzordnung von Medientexten beschreiben? Da es sich um die Aufsetzung eines neuen medientextuellen Beschreibungsprogramms handelt, kann man sich nur partiell auf bestehende differenzlogische Konzepte beziehen. Einen Vorschlag unterbreitet Marie-Laure Ryan. Sie schlägt, auch zur Beschreibung ihres eigenen kompositionalistischen Differenzsystems, zwei Kontinuumsmodelle vor, ein analoges und ein digitales. Die doppelte Modellierung Ryans zielt auf die Analyse hybrider Textformationen. Im Gegensatz zu Konrad⁸⁴⁴ stellt der Mischfall bei Ryan den Normalfall dar:

- „(1) Fiction and nonfiction are the two poles of an analog continuum, and there is no definite, stable boundary between the two; or
(2) the distinction is closer to digital than to analog, in the sense that fiction and nonfiction are separated by a clearly marked boundary.”⁸⁴⁵

Beim analogen Modell (1) wird das konkrete Einzelwerk auf verschiedene Punkte einer Skala zwischen den beiden Extremen fiktional und faktual verteilt. Dieser Modelltyp löst die herausgearbeiteten Fiktions- und Faktenanteile innerhalb einer fließenden Grauschattie-

⁸⁴³ So unterbricht eine informationsvermittelnde Sequenz, die über die Brennbarkeit historischen Filmmaterials aufklärt, in Quentin Tarantinos Kriegsgroteske *INGLOURIOUS BASTERDS* (USA 2008) kurzfristig die Filmhandlung. Und in der HBO-Miniserie *CHERNOBYL* (USA 2019) wird authentisches Nachrichtenmaterial aus der Zeit der Katastrophe von Chernobyl 1987 zwischen fiktionalen Szenen eingeschoben, um die historischen Referenzen faktisch abzusichern. Die genannten Beispiele könnten aber auch jeweils gegenteilig interpretiert werden, d.h. als Authentizitätsfiktionen, da sie den Rezipienten zu einer anderen Rezeptionshaltung auffordern.

⁸⁴⁴ Konrad spricht davon, dass der Mischfall ein sehr seltener Grenzfall darstelle. In der Konstruktion einer kompositionellen Differenzlogik wird davon ausgegangen, dass der Mischfall die eigentliche Norm ausbildet. Es existiert kein faktualer Text ohne fiktionale Anteile, genauso wenig sind fiktionale Texte je ganz frei von faktualen Werkeigenschaften. Die kritische Haltung Konrads kann damit zusammenhängen, dass Mischfälle in der Literatur weniger häufig vorkommen als in den audiovisuellen Medien.

⁸⁴⁵ Ryan 2006, S. 52.

rung auf. Ein Text wäre dann also umso fiktionaler bzw. faktualer je weniger faktuale bzw. fiktionale Werkanteile er enthielte.⁸⁴⁶ Die Analyse des Kompositionalismus gemäß des digitalen Ansatzes Ryans (2) würde trotz der möglichen Mischung lokaler Teilaspekte des Textes an einer strikten Trennung der Bereiche des Fiktionalen und des Faktualen auf einer ‚globalen Ebene‘ festhalten.⁸⁴⁷ Im digitalen Modell blieben die als fiktional oder faktual gewerteten Werkanteile weiterhin sichtbar, während der Gesamttext auf einer beweglichen Skala angesiedelt wäre. Das digitale Interpretationsmodell Ryans stellt somit eine doppelte Differenz in Bezug auf die kompositionalistische Analyse auf: Auf der Mikroebene kann man einzelne Textpassagen und Werkeigenschaften identifizieren, die als solche sichtbar bleiben, während das Gesamtsystem, d.h. der jeweilige Medientext (Makroebene), den differenzlogischen Rahmen stellt, auf dem die herausanalysierten fiktionalen bzw. faktualen Teilelemente verteilt werden.⁸⁴⁸ Zur besseren Unterscheidung der zwei Modelle greift Ryan auf einen bildhaften Vergleich zurück: „If we imagine fiction as white and nonfiction as black, the analog interpretation describes hybrid texts as homogenous shades of grey, while the digital interpretation views them as more or less finely grained combinations of black and white elements.“⁸⁴⁹ Die Beschreibung Ryans kann man folgendermaßen veranschaulichen (vgl. Abb. 12).

Verschiedene Mischungen fiktionaler und faktualer Textpassagen nach dem analogen Modell

(von links nach rechts mit abnehmender Fiktionalität)



Verschiedene Vermischungen fiktionaler und faktualer Textanteile nach dem digitalen Modell

(links: zwei fiktionale Texte mit faktualen Passagen; rechts: zwei faktuale Texte mit fiktionalen Passagen)

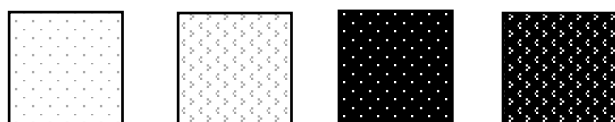


Abb. 12: Die differenzlogischen Beschreibungsmodelle (analog/digital) von Ryan (Replik von Ryan 2006⁸⁵⁰).

⁸⁴⁶ Vgl. Konrad 2014, S. 419.

⁸⁴⁷ Vgl. ebd.

⁸⁴⁸ Dieser differenzlogische Rahmen entspricht der hier vorgelegten Vorstellung eines kompositionellen Tendenzraumes. Dieser beschreibt die bewegliche, d.h. kontinuierlich fließende Skala, die zwischen den beiden regulativen Pole Fiktionalität und Faktizität oszilliert und auf der sich Medientexte graduell bewegen.

⁸⁴⁹ Vgl. Ryan 2006, S. 52.

⁸⁵⁰ Original bei Konrad 2014, S. 420.

Der Versuch Ryans die kompositionalistische Differenzlogik über zwei Beschreibungsmodelle auf ein theoretisch fundiertes Fundament zu stellen⁸⁵¹, ist für das vorliegende kompositionelle Beschreibungsmodell abzulehnen. Die graduellen Unschärfen medientextueller Zustandsweisen kann man über die binäroperierende Logik analog/digital in nicht ausreichendem Maße erfassen. Graduelle Stufungen wie sie das analoge Modell Ryans vorschlägt, besitzen den Nachteil, dass die analysierten Einzelfälle nicht sichtbar genug herausgestellt werden können. Das digitale Modell hingegen lässt eine Differenzierung zwar grundsätzlich zu, arbeitet umgekehrt aber nicht mit sauber getrennten Einheiten. Die mindestens in Zweifel zu ziehende Differenz analog/digital bei Ryan sollte mithilfe eines auf heutige Medien- und Hybridtexte zugeschnittenem Alternativmodell überwunden werden. Darin werden Medientexte als graduell fließende Größen angesehen, die über eine hierarchisch geordnete Bestimmung der einzelnen Medientextteile als solche bestimmt werden können. Die Annahme eines kompositionellen Aufbaus von Medientexten wird mithilfe eines quartären signalanalytischen Systems (s.u.) vorgenommen, in dem Fiktions- und Faktensignale um zwei weitere Signaltypen - die Authentizitätsfiktion und eine als Mischsignal zu bezeichnende ‚Inbetween-Kategorie‘ – ergänzt werden.

4.3.10 Zum Entwurf eines medienübergreifenden kompositionellen Signalanalysemodells

Mit der kritischen Absetzung von Ryans Differenzmodell kann man sich nun an die Arbeit machen, ein kompositionell strukturiertes Signalanalysemodell zu entwickeln. Dabei geht es zunächst darum, die Kontinuumsidee, die in Ryans Vorstellung allenfalls angedeutet wird, theoretisch auszubauen. Die logische Prämisse eines kompositionellen Tendenzraums beruht auf dieser prinzipiellen Vorstellung. Das Modell wird darüber in die Lage versetzt, unnötige Dichotomien aufzulösen und graduelle Abstufungen der Realitätsnähe/-ferne sowie der realistischen/nicht-realistischen Darstellungen zu diagnostizieren.⁸⁵² Das Kontinuum soll zwischen zwei regulative Prinzipien (Fakt/Fiktion) in Form einer graduell fließenden Skala (kompositioneller Tendenzraum) angesiedelt sein. Innerhalb dieser Skala oszillieren die Medientexte, wobei angenommen wird, dass ein Text als Kompositgegenstand verstanden werden soll, d.h. als Zusammensetzung verschiedener Werkeigenschaften. Auf diese Weise kann man einen Medientext nicht einem der regulativen Pole Fakt/Fiktion eindeutig zuordnen. Durch das angenommene hierarchisch geordnete Verhältnis der einzelnen Werkanteile zueinander, tendieren (Komposit-)Texte schließlich in eine Richtung, d.h. sie bewegen sich entweder *eben* in Richtung einer faktualen Darstellung oder *eben* in Richtung einer fiktionalen Darstellung. Aufgrund ihrer kompositionellen Form bleiben sie aber stets davor bewahrt, einer Zuschreibungskategorie je ganz zu verfallen. Über die Annahme von vier Signaltypen kann man die komplex ausfallende Zusammensetzung einzelner Texte genau bestimmen. Das kompositionelle Signalanalysemodell tendiert also zu ei-

⁸⁵¹ Konrad tendiert für ihre Konzeption des Kompositionalismus zum digitalen Modell Ryans. Sie schlussfolgert, „[d]ass der Kompositionalismus vielmehr auf das digitale Modell zugeschnitten ist [...]“. Konrad 2014, S. 422.

⁸⁵² Den Anspruch führen Nickel-Bacon, Groeben und Schreier für ihr Signalmodell, der für das vorliegende Modell übernommen wird. Vgl. Nickel-Bacon/Groeben/Schreier 2000, S. 296.

nem quartären Beschreibungssystem.⁸⁵³ Die vier Signaltypen, die in unterschiedlicher Häufung Medientexte strukturieren, werden wie folgt bestimmt:

1. Fiktionssignale
2. Faktensignale
3. Authentizitätsfiktionen
4. ‚Mischsignale‘

Bei den Fiktions- und Faktensignalen, die relativ einfach über die konventionalisierte medienkulturelle Praxis erkannt werden können, und die dem geübten Textrezipienten kaum Schwierigkeiten bereiten dürften, reicht der Verweis auf die z.T. umfangreichen Sammlungen beispielhafter Signale aus. Anderes steht es um Authentizitätsfiktionen. Diese bedürfen einer besonderen Markierungspflicht. So kann man die Found-Footage-Kameraästhetik von *THE BLAIR WITCH PROJECT* als Hinweis auf eine Authentizitätsfiktion lesen. Denn obwohl ein als faktual ausgegebenes formalästhetisches Element eingesetzt wird (Handkamera), wird dieses zur Authentizitätssteigerung fiktionaler Inhalte zweckentfremdet (Horrorotopoi).⁸⁵⁴ Die Authentizitätsfiktion stellt eine medienhistorisch gewachsene Konvention dar und setzt entsprechendes Medienwissen voraus.

Wie steht es um Mischsignale? Dieser Signaltyp bedarf einiger Erklärungen, da frühere Signalmodelle ihn nicht in ausreichendem Maße definiert haben.⁸⁵⁵ Bei Mischsignalen handelt es sich um Textteile, die nicht eindeutig dem ein oder dem anderen Klassifizierungsmerkmal (Fakt/Fiktion) zugeordnet werden können. Sie bezeichnen den paradoxen Fall *beides gleichzeitig* zu sein. Die Authentizitätsfiktion lässt im Vergleich zum Mischsignal die umgekehrte Lesart zu, kann aber mit genügend Medienwissen als fiktional oder faktual bezeichnet werden.⁸⁵⁶ Das Mischsignal basiert hingegen auf keiner festen Konvention, die eine eindeutige Zuordnung ermöglicht. Dabei blickt das Mischsignal auf eine vergleichsweise junge, medienhistorische Entwicklung zurück. Auffällig ist, dass diese Signalform immer häufiger als Kennzeichen zeitgenössischer Medientexte auftritt.⁸⁵⁷ Das Mischsignal kann man als Reaktion auf das erodierende Differenzverhältnis innerhalb medienkultureller Zusammenhänge in der Postmoderne deuten, die eine ganze Reihe medientextueller Hybrid-

⁸⁵³ Konrad geht es darum, den Kompositionalismus von einem binären zu einem ternären System umzubauen. Dazu identifiziert sie drei Textgruppen: Neben den fiktionalen und faktualen Textpassagen nimmt sie als dritte Kategorie noch das ‚fiktional-faktual‘ (s.o.) an: „Vorgeschlagen wurde also, manche Textteile in einem fiktionalen Gesamttext weder als rein fiktional noch als rein faktual zu begreifen, sondern sie als Ausdruck einer zweifachen illokutionären Illusion zu werden.“ Konrad 2014, S. 454.

⁸⁵⁴ Vgl. Nickel-Bacon/Groeben/Schreier 2000, S. 297ff.

⁸⁵⁵ In Signaltheorien wird das Mischsignal mit der Authentizitätsfiktion häufig synonym gesetzt. Hierbei macht man aber einen offensichtlichen Fehler, da das Mischsignal eine eigenständige medienkulturelle Konvention ausbildet, die überhaupt keine fiktionale oder faktuale Lesart zulässt, d.h. systematisch ganz anders verfährt als Authentizitätsfiktionen.

⁸⁵⁶ Die Authentizitätsfiktion steht meistens im Dienst einer fiktionalen Handlung und versucht diese über formalästhetische Verfahren, die aus dem Bereich des dokumentarischen Darstellens entlehnt, künstlich zu authentifizieren.

⁸⁵⁷ Über die Gründe kann nur spekuliert werden. Für eine medienkulturtheoretische Perspektive sinnhaft erscheint die Behauptung, dass sich Medien und ihre Darstellungsformen noch tiefer in die Bewusstseinsstrukturen eingeschrieben haben, so dass die eindeutige Referenz (fiktional/faktual) schlicht und ergreifend unerkannt bleiben muss.

konstruktionen hervorgebracht hat.⁸⁵⁸ Dieser Befund kann am Beispiel paratextueller Genre- und Gattungsbezeichnungen nachgezeichnet werden, die in den letzten Jahrzehnten immer mehr zunahmten. Medienkulturelle ‚Kofferausdrücke‘ wie Dokudrama, Scripted Reality oder Mockumentary geben zu erkennen, dass Medientexte, die unter eines dieser Raster fallen, ein zweifaches Bewertungsschema aufweisen. Die Begriffe deuten an, dass die Texte auf paradoxe Weise beides zugleich sind, fiktional und faktual. Im Falle der Scripted Reality bekommt es der Medienrezipient mit der Darstellung geskripteter, d.h. inszenierter Realität zu tun, während eine Mockumentary einen bloß vorgetäuschten Dokumentarfilm darstellt. In Bezug auf eine kompositionelle Textanalyse wäre zu fragen, zu welchem der beiden Pole (Inszenierung vs. Realitätsabbildung) der jeweilige Text tendiert. Während die Medienpraxis solche Fälle schon länger reflektiert, setzt die Theorie in Form einer den Mischfall entsprechenden Beschreibungssprache verspätet ein.

Das medienübergreifend organisierte Kompositmodell will nun jene Misch- oder Hybridfälle, die bisher nicht oder nur unangemessen kenntlich gemacht worden sind, in sein differenzlogisches Beschreibungssystem aufnehmen. Dabei muss man die Frage stellen, wie das Mischsignal theoretisch sauber herausgestellt werden kann. An dem Problem einer Sonderkategorie des ‚inbetween‘ hat bereits Eva Maria Konrad mit der Bestimmung einer ‚fiktional-faktual‘-Kategorie wenig erfolgsversprechend gearbeitet. Weitaus eleganter erscheint da Marie-Laure Ryans begrifflicher Ansatz einer ‚Hybridkategorie‘, mit der ihr Kontinuumsansatz von oben auf drei Klassen zurückgeführt wird: die Fiktion, die Nicht-Fiktion und das Inbetween.⁸⁵⁹ Die ‚Inbetween‘-Kategorie beschreibt Ryan recht vage als unscharfen Mittelweg („fuzzy middle ground“⁸⁶⁰) von fiktionalen und faktualen Werkanteilen.⁸⁶¹ Für die Konstruktion des Mischsignals, das in die von Ryan bezeichnete Kategorie des ‚inbetween‘ fällt, muss sich um eine genauere differenzlogische Beschreibung bemüht werden. Hier kann erneut die kompositionelle Differenzordnung herangezogen werden. Die kompositionelle Differenzvorstellung, die eine Mischung aus fiktionalen und faktualen Anteilen annimmt, kommt ja schon auf der Medientextebene, d.h. auf der Makroebene, zum Einsatz. Sie kann aber auch auf einer lokalen Ebene zur Beschreibung des differenzlogischen Aufbaus von Mischsignalen angewandt werden. Angenommen werden soll daher, dass Mischsignale zwischen den Referenzpunkten Fiktionalität und Faktizität angesiedelt sind. Im Unterschied zur kompositionellen Anordnung von Medientexten fällt bei den Mischsignalen die fließende Skalierung weg. Das Mischsignal besteht dieser differenztheoretischen Logik nach aus dem sich gegenseitig stabilisierenden Zusammenspiel zweier Teilelemente, wobei beide Parameter als solche erkannt und beschrieben werden können.

Zwei Beispiele aus dem aktuellen Medienangebot sollen die Funktion des Mischsignals verdeutlichen. Die Heldenfigur Alita aus der gleichnamigen Mangaverfilmung von Robert Rodriguez aus dem Jahr 2019 stellt ein Mischsignal dar. Bei dieser Figur kann man nicht

⁸⁵⁸ Vgl. hierzu die Aussagen, die in Bezug auf die erodierende Differenzordnung der Postmoderne in 4.2.2 gemacht werden.

⁸⁵⁹ Vgl. Ryan 2006, S. 54.

⁸⁶⁰ Ebd.

⁸⁶¹ Konrad lehnt das Konzept Ryans grundlegend ab. Sie nimmt Grenzfälle für eine nur sehr geringe Menge an (literarischen) Texten an und ist deshalb bereit, die Vagheit und Unschärfe dieser Kategorie zu akzeptieren. Eine solche Einstellung ist für das vorliegende kompositionelle Beschreibungsmodell unhaltbar, weil es gerade davon ausgeht, dass Mischfälle als konstitutiver Normalfall auftreten. Vgl. Konrad 2014, S. 414.

genau sagen, ob es sich um eine eindeutig fiktionale oder eindeutig faktuale Filmfigur handelt. Die dargestellte Künstlichkeit der Figur, die etwa durch das Hervortreten der Augen ausgewiesen wird, lässt zunächst auf eine rein fiktive Herkunft schließen. Ganz eindeutig fällt diese Zuschreibung jedoch nicht aus. Die Credits stellen klar, dass Alita von einer wirklichen Person, d.h. der US-amerikanischen Schauspielerin Rosa Salazar, verkörpert wird. Ein halbwegs medienkompetenter Zuschauer erkennt spätestens an dieser Stelle, dass digitale Nachbearbeitungstechnologien zum Einsatz gekommen sind (in Form modernster Motion Capturing-Techniken). Mit diesen Reproduktionsverfahren wurde die reale Schauspielerin künstlich nachgebildet. Die Filmfigur Alita kann daher auf Ebene der Figurendarstellung als Mischsignal gewertet werden, da sie sich aus den zwei Parametern *reale Schauspielerin* auf der faktualen Ebene und *digitale Maske* auf der fiktionalen Ebene zusammensetzt. Umgekehrt kann man die geschilderte kompositionelle Mischsignalbeschreibungsmethodik auch auf die wirklichkeitsbezogenen Ebene anwenden. So etwa in Bezug auf real vorkommende Personen wie Donald Trump. Trump stellt, wie oben gesehen, seine im Reality TV ausgebildete fiktive Medienreferenz öffentlich zur Schau. Dabei verschwindet seine reale Person niemals ganz hinter jener sorgfältig ausgebildeten Künstlichkeitsschicht medialer Parameter. Trumps reale Biografie und die im Fernsehen ausgebildete medienfiktionale Referenz verschwimmen in dessen figurativem Entwurf zu einer Einheit, die als kompositionelle Mischsignalform gedeutet werden kann.⁸⁶²

Mit der Aufsetzung des Mischsignals ist die Arbeit an einem medienübergreifenden kompositionellen Signalanalysemodell formal weitgehend abgeschlossen. In einem kompositionellen Operationsverbund bilden die Mischsignale zusammen mit den konventionalisierten Fiktions- und Faktensignalen sowie der Authentizitätsfiktion eine vierteilige Organisationsstruktur von Medientexten aus. Diese kann man auf einer graduell fließenden Skala durch die Hierarchisierung der verschiedenen Werkeigenschaften genau verorten. Mithilfe der kompositionellen Beschreibungslogik kann Klarheit über den Differenzstatus gegenwärtiger Medientexte geschaffen werden. Es geht nicht mehr darum, Medientexte homogenisierend einem einzelnen Klassifizierungsmerkmal zuzuschreiben, sondern die Bewertung von Texten dahingehend offenzuhalten, dass sie in der kompositionellen Zusammensetzung ihrer Einzelteile als heterogene und fluktuierende Gebilde angesehen werden. Die Differenz Fakt/Fiktion bleibt innerhalb dieses logisch in sich geschlossenen Beschreibungssystems bestehen und die differenzlogische Grenze verteidigt. Medientexte treten mithilfe der kompositionellen Differenzannahme als Kontinua auf. Damit kann es zu keinen einseitig-determinierenden Zuschreibungen mehr kommen.

⁸⁶² Der ‚Mythos‘ Trumps besteht in einer falschen Lesart seiner Person als Authentizitätsfiktion. So wird Trumps künstliches Wesen als authentische Präsentation aufgefasst, hinter die es kein Zurück mehr geben kann. Bei Trump handele es sich um eine Authentizitätsfiktion, in der Weise, dass dieser durch die Aufdeckung seiner eigenen Künstlichkeit Authentizität erzeugt (vgl. zu dieser Position auch Kavka 2018.). Es geht um eine künstlich hergestellte Form von Authentizität, die von vielen Rezipienten als solche nicht als das, was sie eigentlich ist, erkannt wird. Mit der kompositionellen Analysemethodik ergibt sich jedoch ein anderes Bild: Die ‚authentisch‘ lesbare Kunstfigur Trumps wird noch eine reale bzw. faktuale Referenz an die Seite gestellt, ohne die Trump als Gesamtperson, d.h. als personale Einheit, nicht funktionieren könnte. Trump ist immer sogleich beides in (s)einer Person: medienimmanente Kunstfigur und biografisch nachweisbare Realperson.

4.3.11 Zur Anwendung eines kompositionellen Signalanalysemodells

Das kompositionelle Signalanalysemodell ist an der analytischen Tiefenschärfung von Medientexten interessiert. Die meisten Analysemodelle sind mit der graduellen Konstruktionslage gegenwärtiger Medienerzählungen überfordert. Ihre binär operierenden Beschreibungssprachen werden den komplexen Strukturen hybrider Textformationen nicht gerecht. Eine auf die Kompositstruktur abzielende Analysesprache passt sich der heterogenen Form heutiger Medientexten an und ist entsprechend in der Lage, formgerechtere Analysen durchzuführen. Das kompositionelle Signalanalysemodell geht davon aus, dass die an einem Medientext manifestierten, rezeptionsspezifischen Signaltypen Variablen ausbilden, die sich innerhalb eines einzelnen Textes miteinander abwechseln oder überschneiden. Das kompositionelle Analysemodell fungiert als ein signalanalytisches Gleichzeitigkeitsmodell, mit dem auch medientextuelle Hybridformen erfasst werden. Der einzelne Medientext ist dabei als Kontinuum aufzufassen (kompositioneller Tendenzraum), der zwischen zwei die Differenzstruktur stabilisierende regulative Setzungen angesiedelt ist. Die graduelle Struktur von Medienerzählungen basiert auf der Annahme, dass Medientexte aus vier unterschiedlichen Variablen, d.h. Signaltypen bestehen, die in ihrer jeweils spezifischen Kombination eine eindeutige Zuordnung innerhalb der kompositionellen Skala verunmöglichen. In ihrem Zusammenspiel sorgen sie dafür, dass die Rezeptionsbewertung von Texten kontinuierlich in Bewegung bleibt. Dadurch wird die Analysemethodik differenzierter, weil deutlich mehr Analysefaktoren in das System eingebunden werden. Medientexte weisen die folgenden Signaltypen bzw. Variablen aus:

Variable 1: Fiktionales Signal

Variable 2: Faktuales Signal

Variable 3: Authentizitätsfiktion

Variable 4: Mischsignal

Das vorliegende Kapitel zeigt auf, wie das bislang nur theoretisch umrissene Signalanalysemodell zu konkreten Analysezwecken eingesetzt werden kann. Dazu muss der Analyseanwender zunächst die verschiedenen medientextuellen Werkeigenschaften kennen.⁸⁶³ Neben Eigenschaften, die sich innertextuell, d.h. auf Ebene der narrativen Form sowie der ästhetisch-darstellungsbezogenen Gestaltung festsetzen, dient die paratextuelle Ebene als dritte kategoriale Einordnungsgröße. Diese sendet, wie die beiden anderen, Fakten- und Fiktionssignale aus. Medienanalytische Grundkenntnisse sind für die Anwendung des Modells unerlässlich.⁸⁶⁴

Die aus der Sichtung resultierende Sammlung der Werkanteile muss in einem zweiten Schritt in ein sinnhaftes Klärungsverhältnis gebracht werden, d.h. es existiert eine je nach Medientext unterschiedlich ausfallende, hierarchische Ordnung dieser Anteile. Die kompositionelle Signalanalyse muss also um den Faktor der *Hierarchieverhältnisse* ergänzt werden.

⁸⁶³ Die Dreiteilung folgt der kategorialen Einordnung Nickel-Bacons, Groebens und Schreiers.

⁸⁶⁴ Der in Kapitel 5 aufgeführte Kategorienkatalog gibt eine Übersicht über die zentralen Werkbestandteile, die mithilfe einer signalanalytischen Exegese herausgestellt werden können. Er soll zur groben Übersicht herangezogen werden.

Erst damit werden die auf einer ersten Analyseebene herausgestellten medientextuellen Einzelmerkmale isoliert. Das deutungsabhängige Aushandeln der einzelnen Werkeigenschaften untereinander lässt einen Text schließlich auf der angenommenen Skala entweder eher in Richtung Fiktionalität oder eher in Richtung Faktizität einordnen. Durch die den kompositionellen Tendenzraum stabilisierenden regulativen Zuordnungsgrößen (Fiktionalität bzw. Faktizität) kann man zwei textuelle Großkategorien festmachen, an denen man sich prinzipiell orientiert. Beispielsweise ist die Zuordnung eines Textes, der sich quantitativ eher auf Seiten des Faktualen einreicht, als solche immer dann zu beabsichtigen, wenn die faktualen Teilaspekte die fiktionalen Werkeigenschaften dominieren, d.h. wenn die fiktionalen Werkeigenschaften sich in den Dienst einer faktualen Intention stellen. Umgekehrt können aber auch als faktual gekennzeichnete Werkanteile innerhalb fiktionaler Zusammenhänge zum Einsatz kommen. Die insgesamt fiktionale Ausrichtung eines Textes determiniert dann ihre faktualen Teilelemente. Zwei Fallbeispiele aus dem gegenwärtigen Spielfilm- bzw. Dokumentarfilmsegment verdeutlichen das Anwendungsprinzip. Dabei sollte nicht vergessen werden, dass jeder Medientext individuell zu betrachten ist, d.h. die Klärungsverhältnisse müssen jedes Mal neu verhandelt werden. Die hier vorgenommene Zweiteilung dient der groben Orientierung. Eine universell geltende Hierarchisierung der einzelnen Teile würde der prinzipiellen Ausrichtung der Arbeit und seines Beschreibungsmodells zuwiderlaufen.

4.3.11.1 Fallbeispiel 1

Als erstes medientextuelles Fallbeispiel wird der semidokumentarische Spielfilm ONE CUT OF THE DEAD (J 2017) herangezogen. Bereits auf der paratextuellen Ebene, d.h. auf Ebene der Gattungsbezeichnung, bekommt es der Rezipient mit der Anzeige eines Mischsignals zu tun. Die Gattungsbezeichnung ‚semidokumentarisch‘ widersetzt sich der eindeutigen Zuordnung. Auch wenn die meisten paratextuellen Werkeigenschaften keine Auswirkungen auf die inhaltlichen Ereignisse und Darstellungen des Films nehmen, fängt eine medientextuelle Analyse üblicherweise hier an. Die Gattungsbezeichnung liefert einen ersten Interpretationsansatz, wie mit dem Text klassifikatorisch umzugehen ist. So setzen die eindeutigen gattungsspezifischen Kategorien ‚Spielfilm‘ und ‚Dokumentarfilm‘ das grundlegende Setting des jeweiligen Films fest. Diese medienpraktische Zuordnung lässt die Rezeption noch vor der eigentlichen Sichtung in eine bestimmte Richtung auf der kompositionellen Skala tendieren.

Bei ONE CUT OF THE DEAD dominiert eine insgesamt fiktive Handlung das Geschehen, die über den Einsatz metafiktionaler Elemente mehrfach gebrochen wird. Im Mittelpunkt der Filmhandlung, die man in sechs Sequenzen bzw. Handlungsabschnitte einteilen kann, steht der auf Werbe- und Amateurfilme spezialisierte, fiktive Regisseur Takayuki Higurashi (Takayuki Hamatsu). Dieser wird von einer Produktionsfirma beauftragt, einen live im Internet übertragenen Meta-Horrorfilm zu inszenieren. Die ersten Filmminuten suggerieren, dass es tatsächlich um einen kostengünstigen Horrorfilm geht. Der Zuschauer wird zu diesem Zeitpunkt noch darüber im Unklaren gehalten, dass man es mit einem Meta-Horrorfilm, d.h. einen ‚Fake-Film‘ im eigentlichen Film zu tun hat. Sowohl das Filmlogo als auch die Publisherangaben zu Beginn der Sequenz, die hier als gefakte Faktensignale

eingesetzt werden (Authentizitätsfiktionen), sind in einem bewusst gewählten Griesel-Look (vermeintliches Faktensignal, das sich aber ebenfalls als Authentizitätsfiktion herausstellt) gewählt. Der Filmanfang weckt eine gewisse Fiktionserwartung beim Zuschauer. An die Szene schließt die Frontalaufnahme einer verängstigten jungen Frau an, die von einem Zombie angegriffen wird (vgl. Abb. 13). Die Inszenierung lässt zu diesem Zeitpunkt auf einen ‚Zombiefilm erster Ordnung‘ und damit auf einen Spielfilm schließen. Kurz nach dem Anspielen dieser Szenen unterläuft der Film das Szenario, in dem Teile einer nicht der filmischen Diegese angehörenden Filmcrew (Kamera- und Tonmann) ins Bild springen und es so künstlich ‚authentifizieren‘.⁸⁶⁵

Der Film wird fortan auf einer nächstmöglichen Beobachterperspektive abgehandelt (‚Metazombiefilm‘ oder Zombiefilm zweiter Ordnung), was durch entsprechende Authentizitätssignale, die die Selbstthematization des Filmsets betreffen, angedeutet wird.⁸⁶⁶ Ab diesem Zeitpunkt macht der Film unmissverständlich klar, dass man es mit einem Horrorfilm *über* das Erstellen eines Horrorfilms zu tun hat – gattungsspezifisch gesprochen, handelt es sich also um einen Dokumentarfilm. Diese Beobachtung wird erschüttert als ein scheinbar echter Zombie die Filmcrew attackiert. Aus dem vermeintlichen Metazombie- bzw. Dokumentarfilm wird erneut ein Spielfilm, der die nächsten fünfundzwanzig Minuten Laufzeit in Form einer Plansequenz auftritt. Um die Fiktionserwartung zu erfüllen, arbeitet diese Sequenz mit einigen, für Horrorfilmen typischen Genretopoi.⁸⁶⁷ Dieser allenfalls von kurzen Irritationsmomenten durchzogene Spielfilmteil⁸⁶⁸ schließt mit einer Creditsequenz ab. Dabei handelt es sich eigentlich um ein eindeutiges Faktensignal, das anzeigt, dass der Spielfilm abgeschlossen ist.⁸⁶⁹ Aber mit der direkt an den Abspann anschließenden Einstellung, zu sehen ist eine lange Weißblende, auf die eine Einstellung mit einer Stadt und der Informationsangabe ‚einen Monat zuvor‘ (vgl. 15) folgt, wird die eben erst abgeschlossene, fiktionale Handlungsdimension, gekippt. Die Creditsequenz gibt sich als Fake zu erkennen, der den zuvor inszenierten Teil als Meta-Spielfilm im Film entlarvt.

Der vierte Filmhandlungsabschnitt bietet einen fiktionalen Spielfilmteil, der die Produktion des vorherigen Films thematisiert und den ‚Film im Film‘ als Auftragsarbeit einer fiktiven und auf dilettantisch produzierte Horrorfilme spezialisierten Produktionsfirma entlarvt. An dieser Stelle macht der Film keinen Hehl aus seinem fiktionalen Status und arbeitet mit für den Spielfilm eindeutigen Fiktionssignalen. So wartet dieser Filmteil mit einer professionellen Kameraarbeit sowie dramaturgisch konventionalisierten Figuren auf, die auch mit nur

⁸⁶⁵ Ein auditives Faktensignal unterbricht die Szenerie: Unmittelbar vor dem Auftauchen der Filmcrew hört der Zuschauer aus dem Off eine ‚Danke‘- Bekundung eines bis dahin nicht näher bestimmten Regisseurs, der die Diegese unterbricht.

⁸⁶⁶ Zu sehen ist ein unzufriedener Regisseur sowie Szenen, die das alltägliche Treiben am Filmset während der Drehpause zeigen. Diese Szenen werden von einem amateurhaft wirkenden Handkamerastil begleitet, der die Authentizitätswirkung steigert.

⁸⁶⁷ Dazu zählen Splattereinsätze, Flucht- und Schreiszene, physische Extremgewalt, Ausweglosigkeit und eine aufkeimende Paranoia der handelnden Figuren.

⁸⁶⁸ Die diegetische Kohärenz wird mehrfach über impulsive Ansagen in die Kamera durch den fiktiven Regisseur, der Reinigung der Kameralinse, einer fehleranfälligen Kameraführung (irritierende Zoomeinsätze) und einer unbeteiligt wirkenden Filmcrew bewirkt (vgl. Abb. 14).

⁸⁶⁹ Creditsequenzen dienen Filmen in der Regel als wesentliches Fiktionssignal, da sie sie abschließen. Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 287.

wenig Medienwissen als fiktive Konfigurationen herausgestellt werden können.⁸⁷⁰ Durch die Zurschaustellung filmischer Selbstreferenzialität und Selbstreflexivität⁸⁷¹ wird deutlich, dass es hier um einen fiktional intendierten Film über das Machen von Horrorfilmen geht. Die vorangegangenen Filmteile werden quasi ‚ent-authentifiziert‘; bei den Informationen, die der Film aussendet, handelt es sich um bloße Reenactments. Dieser Spielfilmteil endet mit den Vorbereitungen für den ‚Film im Film‘.

In seinem fünften Teilabschnitt (01:05:13 – 01:32:27) arbeitet der Film wieder an der Auflösung der fiktiven Drehsituation, indem er den Zuschauer durch den Einsatz einer Kamera dritter Ordnung in die Lage versetzt, einer fiktiven Filmcrew beim chaotischen und improvisierten Dreh beizuwohnen (vgl. Abb. 16). Dieser Teil schildert die angeblich tatsächlichen Abläufe des Drehs und liefert Erklärungen für die teils fehlerhaften und irritierend wirkenden Momente des zuvor gelaufenen Fake-Spielfilms.⁸⁷² Tatsächlich täuscht der Film auch hier, und diesmal zum letzten Mal, über seinen Bewertungsstatus. Denn mit dem Einspielen der Credits nach der knapp neunzig minütigen Laufzeit wird der fünfte Filmteil als weiterer Fake-Reenactment, und d.h. als Authentizitätsfiktion entlarvt. Parallel zum Abspielen der echten Schauspielernamen werden Szenen des tatsächlichen Drehablaufs gezeigt. In diesen Szenen ist eine professionelle Filmcrew zu sehen⁸⁷³, die die scheinbaren Fehler des ‚Films im Film‘, die noch im fünften Teilabschnitt als Improvisationen entlarvt worden sind, als fingiert herausstellt (vgl. Abb. 18). Mit dieser Creditsequenz wird die Lesart des Films und damit auch dessen Gattungsklassifikation erneut auf den Kopf gestellt. Denn durch die Abgeklärtheit der Darstellung der abgebildeten Crew, die die etwaigen Filmfehler tatsächlich nur fingiert hat, werden die vorherigen Filmteile als Fake-Reenactments markiert, d.h. der Film wird insgesamt als Fiktion enttarnt. Die scheinbaren Authentizitätseffekte, die die einzelnen Filmsequenzen über den Einsatz verschiedenster Faktensignale aussenden, sind als Authentizitätsfiktionen aufzufassen, die zur bewussten Manipulation des Zuschauers eingesetzt werden. Es geht in erster Linie also darum, den Rezipienten über den Fake- bzw. Fiktionsstatus der Erzählung zu täuschen.

⁸⁷⁰ Der Film arbeitet an dieser Stelle mit dramaturgisch eindeutig verifizierbaren Fiktionskonventionen wie sie auch in Dramen und Komödien zum Einsatz kommen. So kann man auf der dramaturgischen Ebene den Aufbau von figurativen Konflikten sowie ein dysfunktionales Filmproduktionsteam vorfinden. Außerdem wechseln sich eindeutig komödiantische und sentimentale Szenen ab. Auf der ästhetisch-darstellungsbezogenen Ebene arbeitet der Film, im Gegensatz zu den vorangegangenen Filmteilen, mit einem unsichtbaren Schnitt, vielen Schnittfolgen und Montagesequenzen (der vorherige Filmteil war in einer Plansequenz gefilmt), professionellen Kameraperspektiven sowie einer klassischen Dialogführung (SRS-Verfahren) und einem professionell wirkenden Musikeinsatz.

⁸⁷¹ Hierzu betonen Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann: „In einem Film über das Filmemachen funktioniert das Sichtbarmachen der Apparatur dementsprechend nicht als Authentisierungsstrategie, sondern wird einerseits selbst Teil der filmischen Diegese, über die es andererseits (mittels der indirekten Thematisierung einer außerfilmischen Realität) immer hinausweist.“ Ebd., S. 286. ONE CUT OF THE DEAD präsentiert entsprechende Metafilmelemente wie das Zeigen der Probeaufnahmen, der Schauspielaudition oder Locationvorbereitungen, die alle auf den ‚Film im Film‘ bezogen bleiben.

⁸⁷² In Form eines Reenactments, d.h. einer Re-Inszenierung des knapp dreißigminütigen Horrorfilms des Anfangs, werden die Irritationsmomente als Improvisationen des Filmteams abgebildet. So wird gezeigt wie die Filmproduktion mehrfach in Zeitverzug gerät und die Handlung durch die Schauspieler künstlich gedehnt werden muss, weil Teile der Crew betrunken oder krank waren und das Set zwischenzeitlich verließen (vgl. Abb. 17).

⁸⁷³ Auf der darstellungsbezogenen Ebene wird mit einem Weitwinkelobjektiv gearbeitet, dass eine Faktualitätsvermutung intendiert.

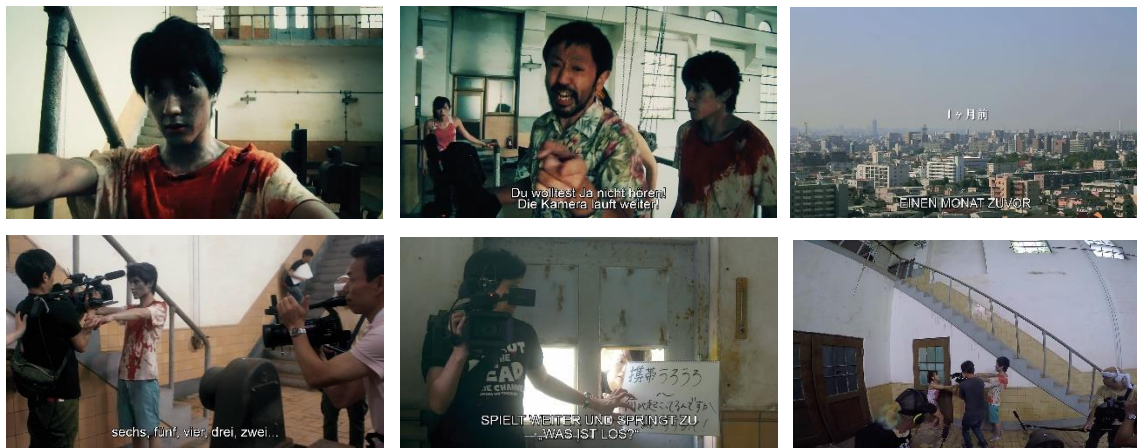


Abb. 13 - 18: ONE CUT OF THE DEAD arbeitet mit einer Vielzahl an Täuschungsmanövern. Von links oben nach rechts unten: Ein amateurhaft wirkender Monsterhorrorfilm; Direktansprache des fiktiven Regisseurs in die Kamera als Authentizität generierendes Irritationsmoment; direkte Informationsvergabe über ein Insert; Selbstthematisierung der Filmcrew als authentizitätssteigerndes Moment; Improvisationsaufforderung am gefakten Filmset; die endgültige Auflösung des Fiktions-/Fakestatus des Films über die dokumentarische Creditsequenz. *Copyright: Koch Media/Third Window Films.*

ONE CUT OF THE DEAD stellt ein besonders ausgeklügeltes und für den medienunerfahrenen Rezipienten nicht leicht zu durchschauendes Spiel in der Verschaltung seiner werkspezifischen Einzelteile dar. Der Film arbeitet mit einer Vielzahl filmisch konventionalisierter Faktensignale⁸⁷⁴ (Sichtbarmachen des filmischen Produktionsapparates, Präsenz mobiler Kamera- und Aufnahmetechniken, die das Geschehen „authentisch, spontan und nicht inszeniert“⁸⁷⁵ erscheinen lassen, einer unruhigen Handkamera und unscharfen Bildern, Figuren, die direkt in Kameras blicken, scheinbaren Laiendarstellern etc.) und setzt diese strategisch klug zur Unterwanderung der Erwartungshaltung des Publikums ein. Die Meta-Horror-/Meta-Filmreflexion von Regisseur Shin'ichirō Ueda tilgt jede aufgestellte faktuale Referenz und verwandelt die realweltlichen Handlungsräume (Amateurfilmset) in fiktionale Spielorte (Filmset als Ort einer Zombieinvasion). So ist der Zuschauer bis zu den Credits nie ganz sicher, was ‚wirklich‘ stattfindet, also dem Anspruch der faktualen Referenz entspricht, und was gefaked ist. Der Fake wird innerhalb der filmischen Zusammenhänge selbst thematisiert und über die nächstmögliche Beobachterperspektive entlarvt. Die Authentizitätsfiktion bildet das von Ueda am häufigsten genutzte Rezeptionssignal. Es kommt zu einer permanenten Durchmischung fiktionaler und faktualer Werkanteile, weshalb eine eindeutige Gattungszuordnung schwerfällt. Und doch kann man mithilfe der kompositionell ausgerichteten Auswertung unmissverständlich klarmachen, dass der Film trotz des Einsatzes verschiedenster Signaltypen insgesamt einer fiktiven Handlung unterstellt ist. Diese wird durch unreal wirkende Ereignisdarstellungen und dramaturgisch hervorstechende Szenen (komödiantische Einlagen und tragödienhafte Personenkonfigurationen)

⁸⁷⁴ Zur Auflistung vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2008, S. 42ff.

⁸⁷⁵ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 286.

noch verstärkt. Alle dokumentarisch wirkenden, filmischen Parameter, wie der Einsatz einer verwackelten Amateurkamera oder das natürliche Darstellen der Schauspieler am scheinbar echten Filmset, sind der fiktionalen Rahmenhandlung untergeordnet. Durch diese Beobachtung kann man die Gesamtausrichtung des Films als *eben fiktional* bewerten, wenngleich die vielen verwendeten Faktenanteile eine eindeutige bzw. absolute Einordnung verhindern. Der Filmtext oszilliert zwischen den regulativen Klassifizierungspole Faktizität und Fiktionalität (vgl. Abb. 19).

Die hier beispielhaft zusammengetragene Sammlung⁸⁷⁶ der über das signalanalytische Abtastverfahren herausgearbeiteten Werkanteile, belegt die komplexe kompositionelle Ausrichtung von ONE CUT OF THE DEAD. Formal, d.h. auf einer ästhetisch-darstellungsbezogenen Gestaltungsebene, dominieren Faktensignale das Geschehen, die sich zumeist jedoch als Authentizitätsfiktionen herausstellen. Sie stehen im Dienst einer insgesamt fiktionalen Angelegenheit. Hierzu zählen v.a. der im Film eingesetzte amateurhaft wirkende Kameralook, die im Anfangsteil eingesetzte Plansequenz und die die Diegese häufig unterbrechenden Irritationselemente (Reinigung der Keralinse mitten in aktionsorientierten Handlungen, unmotiviert wirkende Kamerazooms, unbeteiligt wirkende Filmcrewmitglieder u.a.). All diese Elemente scheinen ganz spontan in den Film eingebunden zu sein, aber sie entpuppen sich bei näherer Betrachtung als bewusst eingesetzte Täuschungsmanöver Uedas. Es sind bloße Authentizitätsfakes, die über den tatsächlichen fiktionalen Kern der Erzählung – der fiktive Regisseur, der einen doppelt gefakten Film für eine fiktive Produktionsfirma herstellt – hinwegtäuschen.

⁸⁷⁶ Das entsprechende Filmprotokoll ist der Studie angehängt.

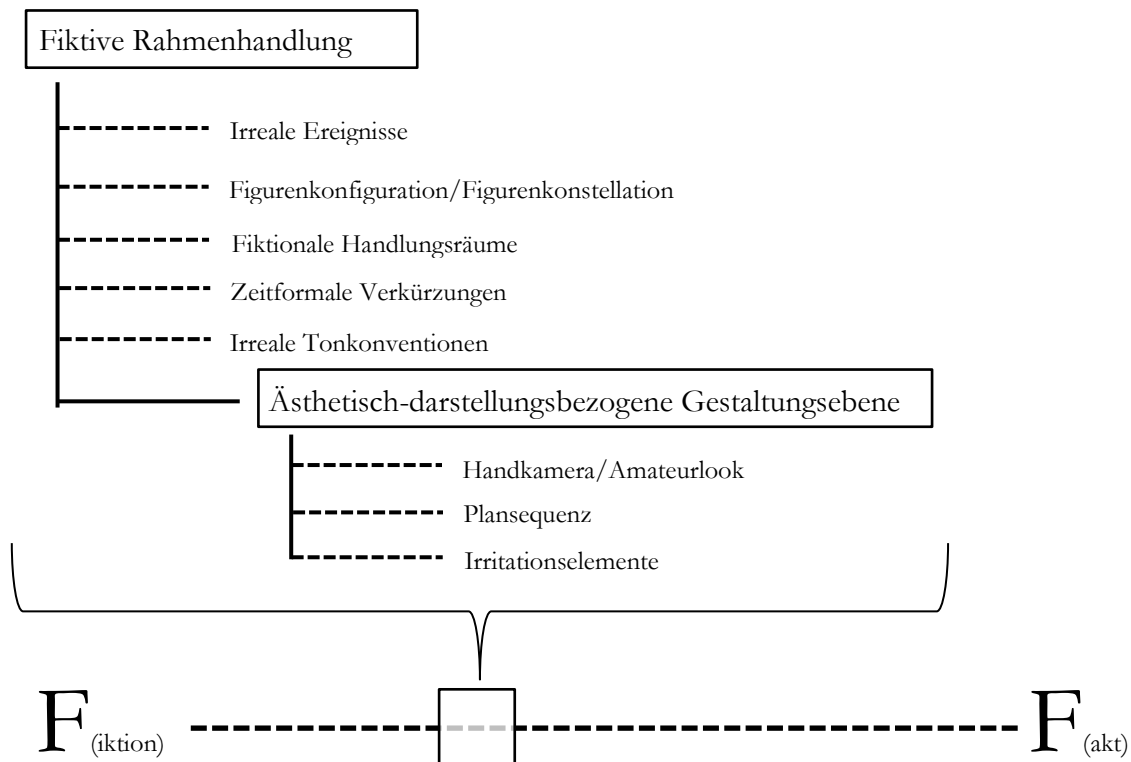


Abb. 19: Hierarchische Ordnung der verschiedenen Werkanteile in ONE CUT OF THE DEAD.

Zusammengefasst dominiert in ONE CUT OF THE DEAD eine fiktive Rahmenhandlung das Geschehen, die sich als Gesamtheit aller am Filmtext manifestierten erfundenen Ereignisse manifestiert. So werden die scheinbar echten Darsteller (Filmcrew) und auch die vermeintlich wirklichen Handlungsorte (Filmset) vom Beginn des Films mit dem Spielfilmsegment als Fakes entlarvt. Es geht also die ganze Zeit um handelnde Figuren in einer fiktiven Kulisse. Die im Spielfilmsegment dargestellten, dramaturgisch überhöhten Ereignisdarstellungen (komödiantische Einsätze und sentimentale Szenen), die mit entsprechenden formalästhetischen Gestaltungsmitteln versehen sind⁸⁷⁷, determinieren die dokumentarische Gestaltung des Films. Zwar existieren auch tatsächliche Faktensignale wie das Auftauchen echter Darsteller in Form einer echten Filmcrew über die Credits. Diese lösen das fiktive Geschehen auch über die tatsächlich stattgefundenere Drehsituation auf und machen das reale Filmset sichtbar, jedoch kann man diese Elemente auch als an den Film angedockte paratextuelle Werkeigenschaften (Promomaterial im weitesten Sinne) verstehen. Oder anders ausgedrückt: Sie stehen mit der eigentlichen Spielzeit der fiktiven Handlung in keiner direkten Verbindung.⁸⁷⁸ ONE CUT OF THE DEAD ist somit *eber* Spielfilm als Dokumentarfilm.

⁸⁷⁷ Der Film arbeitet an dieser Stelle typischen Darstellungsmodi des Spielfilms wie der zeitformalen Verkürzung durch den unsichtbaren Schnitt, irrealen Tonkonventionen (professioneller Musikeinsatz, der extradiegetischen Ursprungs ist) und eindeutig konventionell konfigurierten Figurendarstellungen bzw. Figurenkonstellationen (Vater-Tochter Konflikt, tragische Trinkerexistenz etc.).

⁸⁷⁸ Überhaupt fallen paratextuelle Merkmale bei der Bewertung der klassifikatorischen Ausrichtung des Textes und dessen Hierarchisierung aus der Analyse heraus, weil sie fast ausschließlich außerhalb der textuellen Rezeptionsebene angesiedelt sind und den eigentlichen Inhalt nicht betreffen. Ausnahmen werden in Kapitel 5 aufgezeigt.

4.3.11.2 Fallbeispiel 2

Todd Douglas Millers APOLLO 11 (USA 2019), der anlässlich des fünfzigsten Jahrestages der Mondlandung erschien, kann man auf der Gattungsebene am ehesten als einen als Spielfilm verpackten Dokumentarfilm beschreiben. Seine paradoxe Form fußt auf dem komplexen Zusammenspiel verschiedener Werkeigenschaften, die eine eindeutige Klassifizierung erst über ihre Hierarchisierung zulässt. APOLLO 11 ist als Heldenreise inszeniert, bei der das dokumentarische Ausgangsmaterial nach fiktionalen Gestaltungsmaßstäben so montiert wird, dass der Eindruck eines spannungs- und emotionsgeladenen Spielfilms entsteht. ‚Erzählt‘ wird der Ablauf der Mondlandung, beginnend mit der Vorbereitung der Apollo 11-Rakete in Houston und endend mit der Rückkehr der Astronauten Buzz Aldrin, Neil Armstrong und Michael Collins auf der Erde.⁸⁷⁹ Der Film arbeitet mit einer progressiven Erzählstruktur, die ganz der des massenattraktiven Spielfilms entspricht. So kann man in APOLLO 11 etwa eine für Spielfilme typische narrative drei-Akt-Struktur ausmachen.

Den Film kann man in sieben zeitliche Sinnabschnitte einteilen. Der *Prolog* (00:00:44 - 00:03:02) besteht aus einer atmosphärischen Montage von Originalaufnahmen, die die Ankunft der Apollo 11-Rakete an der Startrampe zeigt. Diese Sequenz unterstreicht die historische Relevanz der Heldenreise. Die folgenden Teilabschnitte sind über die zeitliche Einordnung nach Tagen geordnet. Die zeitlichen Abschnitte werden jeweils mithilfe einer über die Einstellung gelegten Einblendung (extradiegetische Informationsvergabe) angezeigt. *Tag 1* (00:03:03 - 00:35:31) zeigt die Vorbereitungen und den Start der Rakete an der Rampe in Houston sowie erste Routinetätigkeiten, die von den Piloten im Weltall ausgeführt werden. Die *Tage 2 und 3* (00:35:31 - 00:37:23) präsentieren den langwierigen und insgesamt eher unspektakulären Flug zum Mond, der in Wirklichkeit über dreißig Stunden in Anspruch nahm und filmgestalterisch komprimiert dargestellt wird. Zum Mondanflug und der Mondlandung kommt es an den *Tagen 4 und 5* (00:37:23 - 01:00:34). Dieser Teil beginnt mit der Exposition des alltäglichen Lebens im Kontrollcenter in Houston und wird von der Mond-eintrittsphase des Apollo 11-Shuttles abgelöst. Daran schließt die eigentliche Mondlandung an, die mit dessen Erkundung abgeschlossen wird. Hierbei handelt es sich um den zentralen Teil des Films, der mit besonderen informativen Einsichten auf der visuellen sowie der auditiven Ebene aufwartet. *Tag 6* stellt den Abflug vom Mond dar, während der als *Tag 7* deklarierte Filmabschnitt den langwierigen Flug des Shuttles um die Mondumlaufbahn in Form einer abkürzenden Montagesequenz thematisiert. Die Rückkehr der drei Astronauten zur Erde wird in den *Tagen 8 und 9* gezeigt. Die Creditsequenz ist fließend in diesen Filmteil eingebunden und stellt folglich kein eigenes Filmsegment dar.

Die sieben filmischen Teilsegmente sind insgesamt spannungsdramaturgischen Gestaltungsmustern des Spielfilms unterstellt. In APOLLO 11 dient die filmische Montage als zentrales fiktionsverfestigendes Formprinzip. Das z.T. fehlerhafte und medientechnisch veraltete dokumentarische Ausgangsmaterial⁸⁸⁰ wird nach konventionalisierten Montagemus-tern sinnhaft geordnet. Zu den am häufigsten im Film vorkommenden Montageprinzipien

⁸⁷⁹ Der Film verzichtet weitgehend auf die für Dokumentarfilme typische externe Erzählinstanz und setzt zur Vermittlung wichtiger Informationen auf Originaltonaufnahmen.

⁸⁸⁰ Das gilt sowohl für die visuelle als auch für die auditive Ebene.

gehören die generelle Einhaltung des unsichtbaren Schnitts („continuity editing“), das SRS-Verfahren, Match Cuts, Parallelmontagen und Split- bzw. Multiscreenverfahren.

Das Continuity Editing stellt ein Montageprinzip dar, das üblicherweise während der gesamten Spiellänge eines Films zum Einsatz kommt. APOLLO 11 stellt hier keine Ausnahme dar. Dennoch kann man einzelne Szenen herausstellen, die die Kontinuität von Raum und Zeit bewahren, was für einen Dokumentarfilm ziemlich untypisch ist. Eine solche Szene stellt die in einem traditionellen SRS-Verfahren („Shot-Reverse-Shot“) gedrehte Abfahrtszene der drei Astronauten in einem Van zur Raketenrampe dar (00:09:57 – 00:10:19). In drei aufeinanderfolgenden Einstellungen wird die Abfahrt in ihrer zeitlichen Kontinuität gezeigt (vgl. Abb. 20 - 22).



Abb. 20 - 22: SRS-Drehverfahren in APOLLO 11. *Copyright: Universal Pictures.*

In APOLLO 11 kommt die aus Spielfilmen bekannte Parallelmontage zum Einsatz. Diese wird vornehmlich in Thrillern oder Horrorfilmen zur Spannungsaufladung eingesetzt. Dadurch wird der Zuschauer in die Lage versetzt, an zwei voneinander unabhängig abspielenden Handlungsteilen, die inhaltlich jedoch aufeinander bezogenen sind, teilzuhaben. Die Anfahrt der Astronauten zur Raketenrampe stellt eine solche parallelmontierte Sequenz dar (00:08:37 – 00:30:14). Zu sehen ist der Van mit den drei Astronauten, der nach einem zeitlich genau getakteten Ablaufplan an der Startrampe ankommt. Um die Sequenz spannender zu gestalten, wird parallel zur Anfahrt des Wagens ein (tatsächlich stattgefunden) Ventildefekt an der Rakete mithilfe unscharfer Schwarzweißaufnahmen und einem Original-Off-Kommentar (Ansprachen des Kontrollcenters) montiert. Es sind Techniker zu sehen, die hektisch an der Rakete arbeiten, während der Van allmählich näherkommt. Dieses für Genrefilme typische Standardmoment („Last Minute Rescue“; „Wettkampf mit der Zeit“) wird in Form einer die Spannung noch weiter steigernden Splitscreeneinstellung inszeniert.⁸⁸¹ Die Gegenüberstellung der beiden Handlungsteile suggeriert eine sich gegenseitig potenzierende Spannung, die für Dokumentarfilme ziemlich ungewöhnlich ist. Es ist auffällig, dass Todd Douglas Miller in APOLLO 11 bei spannungsdramaturgisch besonders eindringlichen Szenen auf verschiedenste Split- und Multiscreenverfahren mit bis zu neun Single-screens zurückgreift (vgl. Abb. 23 - 25).⁸⁸²

⁸⁸¹ Die im Film abgebildeten Originalaufnahmen wirken entgegen der Hektik, die der Schnitt suggeriert, weit weniger nervenaufreibend.

⁸⁸² Teils sind ganze Sequenzen nach diesem parallelmontierten Muster zusammengefasst. Beispielsweise kann die Sequenz im Weltraum genannt werden, bei der sich die Apollo 11-Kapsel mehrfach aufteilt und beginnt in Richtung Mond zu fliegen (00:30:14 – 00:35:31). In dieser Sequenz wurden drei Einstellungstypen zu einem kontinuierlich wirkenden und spannungsdramaturgisch aufgeladenen Filmsegment montiert. Neben den teils sehr abstrakten und undeutlichen Einstellungen, die die Kapsel im All zeigen, werden zur besseren Übersicht ein computeranimiertes Informationsvideo sowie Szenen, die das aufgeregte und nervöse Bodenpersonal des Kontrollcenters in Houston zeigen, in einer ineinander verflochtenen Sequenz zusammengebracht.



Abb. 23 – 25: Split- und Multiscreeneinsätze in APOLLO 11. *Copyright: Universal Pictures.*

Darüber hinaus arbeitet APOLLO 11 mit für Dokumentarfilmen eher untypischen Match Cuts. Diese werden zumeist in künstlerisch avancierten Spielfilmen zum Einsatz gebracht. Entsprechend stellen sie ein eindeutig fiktionales Formalisierungsprinzip dar. Beim Match Cut werden zwei zeitlich und räumlich getrennte Einstellungen so hintereinander geschnitten, dass die ineinander übergehenden Objekte miteinander verbunden zu sein scheinen.⁸⁸³ Dieser Eindruck des Fließens der Einstellungen über zwei optisch entsprechende Gegenstände wird bei APOLLO 11 über die Einstellungsfolge repräsentiert, die zum einen die echte Apollo 11-Rakete und zum anderen deren abgefilmte Miniaturversion in einem Auto zeigt (vgl. Abb. 26 und 27).

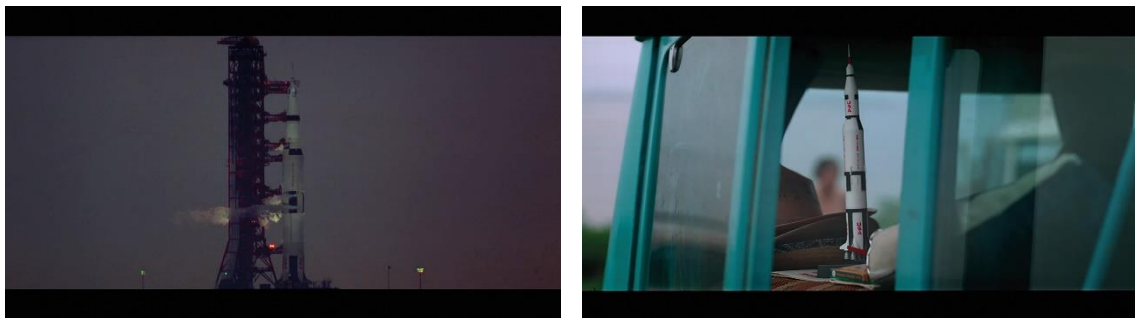


Abb. 26 und 27: Match Cut in APOLLO 11. *Copyright: Universal Pictures.*

Allein die schiere Anzahl der genutzten Montagemuster lässt erkennen, dass APOLLO 11 auf formaler Ebene einen ästhetisch wie dramaturgisch prototypmäßigen Spielfilm ausbildet. Der Eindruck verhärtet sich über den gleich mehrfachen Einsatz einer beschleunigten oder elliptischen Montage, die zur Zusammenfassung ganzer Sequenzen genutzt wird. So wird der im Filmtelsegment *Tag 7* dargestellte Mondumlaufbahnflug der Apollo 11-Rakete extrem verkürzt dargestellt. Die Sequenz orientiert sich ästhetisch wie dramaturgisch an einem Popsong, der von der innerdiegetischen Ebene (Walkman eines Astronauten) auf die extradiegetische Soundebene extrahiert wird. Der Song wird von einer Filmbildmontage begleitet, die die Crewmitglieder in ihrem Alltag in der Raumkapsel sowie das Bodenpersonal im Kontrollcenter in Houston bei ihrer Vorbereitung auf die Heimkehr der Astronauten zeigt (01:11:48 – 01:14:07).

Die für Spielfilme typische Konfiguration seiner Protagonisten wird in APOLLO 11 ebenfalls über den Schnitt gelöst. Dieser weist dadurch ein entsprechendes Fiktionssignal aus. Zu Beginn des Films werden die drei Astronauten bei den Vorbereitungen ihrer Anzüge

⁸⁸³ Bender, Theo/Wagner, Hedwig: Match Cut. In: Lexikon der Filmbegriffe, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&cid=1817>, 13.10.2020.

gezeigt. Sie werden von jeweils drei zwischengeschnittenen Montagen originärer Film- und Fotoaufnahmen unterbrochen, die die Lebensstationen der Astronauten zusammenfassen (00:05:13 -00:06:42). Diese Montagesequenzen arbeiten mit verschiedenen Medien (u.a. schwarzweiße und farbige Fotografien, Super 8-Film). In linearer Abfolge werden Aufnahmen der zentralen Lebensstationen der Piloten präsentiert (vgl. Abb. 28 - 32). So werden in aller Kürze die einzelnen Charaktere mit positiven Eigenschaften bestückt (liebender Familienvater, glücklicher Ehemann) und dem Zuschauer so emotional nähergebracht.

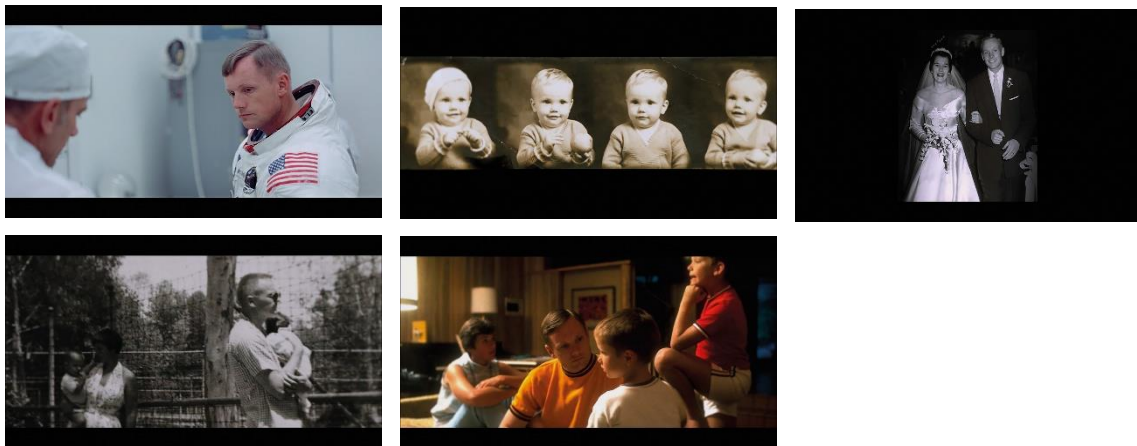


Abb. 28 - 32: Montagesequenz in APOLLO 11 zur Charakterisierung seiner Protagonisten. *Copyright: Universal Pictures.*

Generell weist APOLLO 11 auf der inhaltlich-semantischen Ebene eine Vielzahl spielfilm-typischer Formen auf. Diesen Aspekt kann man über eine Einzelanalyse der sequentiell gestalteten Spielfilmsegmente ableiten. Die Sequenz, die den eigentlichen Anflug des Apollo 11-Shuttles auf den Mond darstellt (00:43:32 – 00:49:20), ist inhaltlich spannungsdramaturgisch ausgestaltet, indem sie einige aus dem Thriller-Genre bekannten Formalia übernimmt. Neben dem Einsatz treibender Musik aus dem Off⁸⁸⁴, arbeitet der Film mit einer spannungssteigernden Parallelmontage, die mithilfe mehrerer Split- und Multiscreen-Verfahren sowie ineinander geschnittenen Aufnahmen von nervös wirkenden Mitarbeitern des Kontrollcenters aufgelöst wird.⁸⁸⁵ Um die Spannung noch weiter zu steigern, werden in dieser Sequenz in abwechselnden Abständen außerdem eine Countdown- sowie eine Meteranzeige eingeblendet, die angeben, wie weit die Astronauten ihrem Ziel sind. Daneben, und hier erreicht der Thrilleffekt seinen Höhepunkt, wird ein Alarmsignal ausgegeben, was sowohl vonseiten der Astronauten als auch dem Kontrollzentrum kommentiert wird. Aufgelöst wird die Sequenz mit der erfolgreichen Landung des Shuttles auf dem Mond. Diese Szene wird von erleichtertem Beifall aus dem Houstoner Kontrollzentrum unterstützt. Die gesamte Inszenierung lässt an dieser Stelle einen kathartischen Moment erkennen.

Der inhaltlich letzte Filmteil, der die Rückkehr der Raumkapsel mit den Piloten zur Erde zeigt (*Tag 8 und 9*; 01:14:07 – 01:29:02), wird als glorreicher Abschluss der Heldenreise inszeniert. Die Helden des Films, die drei Astronauten Aldrin, Armstrong und Collins, haben

⁸⁸⁴ Die Musik ist außerdiegetisch motiviert, wird also von den Produzenten über das Bild gelegt, um es zu fikionalisieren.

⁸⁸⁵ Weiter angeheizt wird die nervöse Stimmung durch ein kontinuierliches Stimmenwirrwarr aus dem Off, das Originalfunksprüche der Crew und des Bodenpersonals miteinander vermischt.

ihr gefährbringendes Ziel erreicht und gelangen, nachdem sie viele spannende Abenteuer im All überstanden haben, zur Erde zurück. Die Rückkehr wird von einem spannungsdramaturgischen Moment begleitet, der mit einem Hard Cut eingeführt wird (01:19:02 – 01:21:01).⁸⁸⁶ Das Eindringen der Raumkapsel in die Erdatmosphäre führt zu einem (auch tatsächlich stattgefundenen) Blackout, bei dem die Kommunikation der Astronauten mit dem Kontrollcenter minutenlang unterbrochen gewesen ist. Die scheinbar ‚bangen Minuten‘ füllt der Film mit der abwartend wirkenden Darstellung von Militärapparat und Bodenpersonal.⁸⁸⁷ Beim Zuschauer entsteht so der Eindruck, dass auf der Zielgeraden der Mission doch noch etwas schief gehen könnte.⁸⁸⁸ Selbstverständlich glückt letzten Endes auch dieses Manöver: Zu sehen ist eine Einstellung, die die gleitende Raumkapsel der Astronauten über dem Meer zeigt. Hierbei hat man es mit einem weiteren kathartischen Moment zu tun, der über die Inszenierung des euphorisch handelnden Bodenpersonals ausgespielt wird. Die Szenen der Evakuierung der Astronauten aus dem Meer und deren Präsentation vor den Bürgern des Landes (u.a. werden Ausschnitte aus einer Original-Parade gezeigt) werden von einer heroisch wirkenden Musik begleitet, die keinen Zweifel am immensen Erfolg der Mission und seiner Helden lässt.

In APOLLO 11 sind eindeutige Faktensignale wie der fast ausschließliche Rückgriff auf Originalfilm und –Tonaufnahmen und die vor spannungsdramaturgischen Sequenzen eingesetzten Informationsgrafiken, die über die nachfolgenden Handlungsabfolgen aufklären⁸⁸⁹, der formalästhetisierenden Fiktionalisierung untergeordnet. Und auch eigentlich faktuale Informationen, die über Inserts einen tatsächlichen Sachverhalt vermitteln (July 20 1969), und die auf der Tonebene über einen originalen Off-Kommentar mit weiterführenden Informationen unterstützt werden, sind der narrativen Form unterstellt. Eindeutige Faktensignale sind in APOLLO 11 eher selten.⁸⁹⁰ Obwohl der Film zu keiner Zeit mit den für massenattraktive Dokumentationen typischen Reenactments arbeitet, ist er großflächig nach fiktionalen Maßstäben gestaltet, was ihn eher als Spielfilm kennzeichnet. Und dennoch dominiert ein informierendes Prinzip die Filmrezeption. APOLLO 11 zeichnet sich als einen als Spielfilm getarnten Dokumentarfilm aus. Denn trotz seiner für Dokumentarfilme vergleichsweise hohen Fiktionalisierungsdichte, tritt diese letztlich doch in den Dienst

⁸⁸⁶ Der Hard Cut wird in Spielfilmen meist zur Untermalung oder zum Abschluss besonders eindringlicher Szenen eingesetzt.

⁸⁸⁷ Eine solche Darstellung ist reichlich absurd für einen Dokumentarfilm, da dieser ja auf das an Bord der Kapsel aufgenommene Filmmaterial zurückgreifen könnte. Aus spannungsdramaturgischen Gründen verzichtet Regisseur Todd Douglas Miller auf diese Abbildung.

⁸⁸⁸ Hierbei handelt es sich um ein für Spielfilme typisches Standardmoment. Bei diesem wird beim Zuschauer Spannung über das bevorstehende Ereignis aufgebaut. Aufgrund seines geschichtlichen Ablaufs weiß der Zuschauer um den Ausgang der Geschichte, dennoch fiebert er wegen der dichten Inszenierung bis zum Ende der Geschichte mit.

⁸⁸⁹ Beispielhaft kann hier das vor dem Eintritt des Apollo 11-Shuttles in die Mondatmosphäre eingeschobene Informationsvideo genannt werden, das die Handlungssequenz einleitet (00:40:03 – 00:40:11). Zu sehen ist ein in karger Schwarzweißoptik gehaltene Skizzierung des Ablaufs der folgenden Flugmanövers. In komprimierter Form nehmen diese im Film mehrfach eingesetzten Kurzfilme eine komplexitätsreduzierende Funktion ein.

⁸⁹⁰ Zu nennen sind auf der Filmbildebene die häufig unprofessionell wirkende Kameraführung (verwackelte, instabile oder unscharfe Aufnahmen), die der medientechnischen Limitierung des genutzten Originalmaterials (TV-Material der 1960er Jahre) geschuldet ist sowie ein permanentes Tonrauschen, das computertechnisch nicht nachträglich korrigiert wurde.

einer informativen Vermittlung. Im Mittelpunkt des Films steht die historisch korrekte, wenn auch spannungsdramaturgisch aufgewertete Darstellung der Mondlandung. Dazu bedient man sich gängigen Dramatisierungstendenzen wie dem narrativen Prinzip der Heldenreise. Die spannungstragenden und fiktionsverfestigenden Elemente dienen einer umfangreichen Didaktisierung des historischen Inhalts. Der informierenden Idee sind alle andere Werkanteile unterstellt (vgl. Abb. 33).

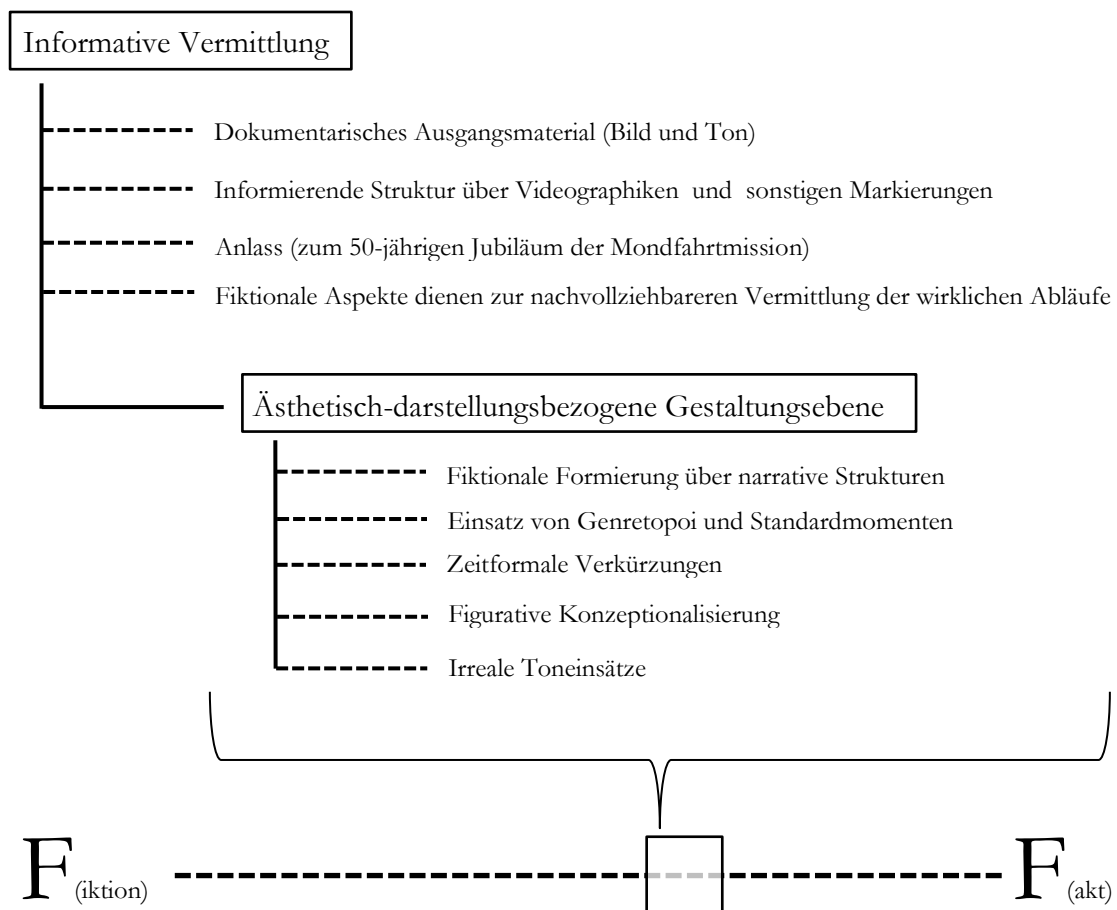


Abb. 33: Hierarchische Ordnung des medientextuellen Kompositsystems in APOLLO 11.

Die endgültige Klärung der hierarchischen Verhältnisse der herausgearbeiteten Werkanteile legt ein zu Beginn nicht zu erwartendes Ergebnis offen: APOLLO 11 ist *eher in Richtung einer faktualen Gesamtbewertung einzuordnen*, wenngleich die bloße Anzahl der genutzten Fiktionalisierungselemente den Film niemals ganz eindeutig dem faktualen Endpunkt zuströmen lässt. Die von Fiktionalisierungsmanövern durchzogene ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltungsebene wird durch den prinzipiellen Willen zur informierenden Vermittlung dominiert. Sowohl Anlass der Filmproduktion als auch die Wahl der didaktischen Form lassen kein anderes Urteil zu.

4.3.11.3 Abschließende Bemerkungen

Das Arbeitsfeld des kompositionellen Signalanalysemodells ist prinzipiell frei auf Medientexte aller Art anwendbar und inhaltlich offen für weitere Modifikationen. Primär ist das Modell für einzelne Texte ausgelegt. Aber auch Textgruppen, die einen gemeinsamen Stil, eine bestimmte Schule oder eine Bewegung bezeichnen, können über eine Sammlung kompositionell ausgerichteter Einzelanalysen erfasst werden. Beispielsweise kann mit dem kompositionellen Signalanalysemodell für die Kinobewegung des Direct Cinema nicht mehr die Behauptung aufrechterhalten werden, dass es sich bei ihm um einen Stil der absoluten Unmittelbarkeit oder Authentizität handelt.⁸⁹¹ Die für die Bewegung typische dysfunktionale Ästhetik (unsauberer Ton und eine verwackelte handkameraähnliche Visualisierung), stellt sich bei näherer Betrachtung als kulturelle und medientechnische Konvention heraus, die ihre dargestellte Authentizität bloß vortäuscht (Authentizitätsfiktion). Eine kompositionelle Analyse würde anhand von Einzelanalysen der der Schule zugerechneten Filme zu einem differenzierterem Klassifizierungsergebnis kommen. Ähnlich wie bei der zeitgemäßen Beurteilung von Dokumentarfilmen in den Filmwissenschaften⁸⁹², würden die Filme des Direct Cinema als komplexe Mischformen, d.h. als Kompositexte beschrieben werden müssen, die aufgrund ihrer generell faktenverbürgenden, inhaltlichen und ästhetischen Ausrichtung dem dokumentarischen Spektrum zwar nahekommen, dieses aber niemals in Gänze erreichen.

Auch die an die Konvention der ästhetischen Unmittelbarkeit angelegten Formen, die im Rahmen des Reality TV und der Scripted Reality verhandelt werden⁸⁹³, können mit einer kompositionellen Signalanalyse genauer beleuchtet werden. Die Begriffe Scripted Reality und Reality TV legen ja schon auf der paratextuellen Ebene nahe, dass es bei ihnen um Kompositformen geht. Die begriffliche Anordnung deutet bereits eine strukturelle Konvergenz zwischen faktualen und fiktionalen Werkanteilen an. Die Differenz von Künstlichkeit und Natürlichkeit hat in Reality und Scripted Reality-Formaten keine Geltung mehr, weil beide Kategorien in Form einer zwar quantitativ wie qualitativ zu unterscheidenden, aber nicht mehr prinzipiellen Form der Ungleichzeitig koexistieren. Die kompositionelle Medienanalyse lässt die Kompositstruktur der einzelnen Texte hervortreten und hierarchisch sinnhaft klären. Die kategoriale „Ineinanderblendung von Fakten und Fiktion“⁸⁹⁴ innerhalb Reality und Scripted Reality-Formaten kann dann ebenfalls auf den in der Post-

⁸⁹¹ Das Direct Cinema bildet ein in den USA in den 1960er Jahren von Robert Drew, Richard Leacock, D.A. Pennebaker und Albert Maysles konzipierten Filmstil aus, mit dem versucht wurde, eine neue Form der Fernsehdokumentation zu entwickeln. Dazu beobachteten die Regisseure außerfilmische Vorgänge, ohne jedoch in sie einzugreifen, so dass die dramatische Struktur der vorfilmischen Situation angepasst wurde. Vgl.: Bender, Theo: Direct Cinema. In: Lexikon der Filmbegriffe, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=124>, 17.01.2012.

⁸⁹² Demnach wird der Dokumentarfilm schon länger von der film- und medienwissenschaftlichen Forschung als Mischtext behandelt. Unter dem Begriff der ‚Krise des Dokumentarischen‘ wird das Dokumentarische als eine von narrativen Formen des Spielfilms durchzogene Textgattung angesehen. Mit dem kompositionellen Analysesystem kann man nun aber auch den Authentizitätsbegriff in Zweifel ziehen.

⁸⁹³ In ganz ähnlicher Weise funktionieren auch das Dokudrama, die Dokusoap, das Infotainment und die Reality TV-Show.

⁸⁹⁴ Neuland, Jörg-Uwe: Fiktionalisierung der politischen Kommunikation. Zwischen strategischem Kalkül und Entleerung der Politik. In: Baum, Achim/Schmidt, Siegfried J. (Hg.): Fakten und Fiktionen. Über den Umgang mit Medienwirklichkeiten. Konstanz 2002, S. 509.

moderne angedeuteten, differenzlogisch motivierten Medienwandel⁸⁹⁵, der zu generellen Überschneidungen zwischen informativen und unterhaltenden Angebotsformen tendiert⁸⁹⁶, zurückgeführt werden. Vor dem Hintergrund dieser differenzhistorischen Verschiebung sucht der aktive Rezipient nach dem Faktum im Fiktum genauso wie er nach dem Fiktum in der Information Ausschau hält.⁸⁹⁷ Das ‚Realitätsfernsehen‘ hat Medientexte hervorgebracht, die als Formen einer „inszenierte[n] Wirklichkeit“⁸⁹⁸ eigengesetzliche, und d.h. nach Affektformen (Melodrama) zugewandte Realitätsprinzipien⁸⁹⁹ repräsentieren. Diese Wechselwirkung äußert sich in nach dramatischen Inszenierungsformen bearbeiteten Alltagssituationen.⁹⁰⁰ Deren Authentizität ist das Ergebnis einer Reihe von Inszenierungsstrategien, d.h. genauer von Authentizitätsfiktionen. Eine kompositionell ausgerichtete Signalanalyse verspricht der formalen Komplexität von Reality und Scripted Reality TV-Formaten gerecht zu werden.

Zuletzt kann man die kompositionelle Signalanalysemethodik auf alle weiteren medientextuellen Phänomene anwenden, deren Hybridstatus eine eindeutige Klassifikation nicht einwandfrei zulässt. Insbesondere bei der Schnittstelle zwischen medialen und realen Wirklichkeitsräumen bietet das entworfene System umfassende Erklärungspotentiale an. Aktuelle medienwissenschaftliche Beispiele findet man reichlich. So können Anwendungen aus dem Bereich digitaler Dokumentationen, wozu u.a. Web-Dokus, 360° Grad-Filme oder Virtual Reality-Dokumentationen gehören, auf der Analyseebene des Räumlichen als Mischsignal gedeutet werden. Auch haptische Interfaces, die mit einer somatischen Verbindung aus realweltlichen Räumen und Film- bzw. Spielräumen arbeiten, wie Videospieleinheiten oder die in den Filmwissenschaften diskutierte haptische Kamera⁹⁰¹ oder auch der Selfie-Stick, können über die kompositionelle Analysemethode genauer er-

⁸⁹⁵ Diese differenzlogische Neubewertung des Medialen kann man sehr anschaulich an der Mediengeschichte des Fernsehens darstellen. Dort galt lange Zeit die strikt autonomistische Trennung von Informationsinhalten („medium of information“) und Unterhaltungsinhalten („medium of spectacle“). Diese Differenz ist mit der Zeit kollabiert. Die beiden Kategorien begannen, sich Ineinanderzuschieben. Misha Kavka beschreibt die differenzlogische Neubestimmung des Fernsehens wie folgt: „[T]hese two functions have begun to collapse into one another, so that information is increasingly harnessed for purposes of spectacle, and entertainment is more spectacular when based in actuality.“ Kavka, Misha: *Love ‘n the Real; or, How I Learned to Love Reality TV*. In: King, Geoff (Hg.): *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*. Bristol 2005, S. 94. Dieser v.a. für das US-amerikanische Fernsehen geführte Befund wurde in Folge auch für das deutsche ‚Realitätsfernsehen‘ etwa von Joan Kristin Bleicher übernommen. Vgl. hierzu: Bleicher, Joan Kristin: *Das Private ist das Authentische. Referenzbezüge aktueller Reality-Formate*. In: Segeberg, Harro (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg 2009, S. 112ff.

⁸⁹⁶ Vgl. Wegener, Claudia: *Reality TV. Fernsehen zwischen Emotion und Information*. Opladen 1994.

⁸⁹⁷ Vgl. Neuland 2002, S. 509.

⁸⁹⁸ Vgl. Bleicher 2009, S. 114.

⁸⁹⁹ Keppler, Angela: *Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Realitätsprinzip der Fernsehunterhaltung*. Frankfurt 1994.

⁹⁰⁰ Zur Übersicht der in Reality TV-Formaten genutzten dramaturgischen Formen vgl. Göttlich 2007, S. 172ff.

⁹⁰¹ Bei der haptischen Kamera verschmelzen Hand und Apparatur in der Weise, dass der Arm selbst zur Verlängerung der Medienapparatur tendiert bzw. mit ihr verschmilzt. Zum Einsatz kommt die haptische Kamera zumeist in amateurhaften YouTube-Videos, bei denen sich der jeweilige Akteur meist selbst filmt, indem er die Kamera mit ausgestrecktem Arm auf sein Gesicht richtet. Dadurch entsteht eine spezifische Selbstaufnahmegeste, bei der die nicht nur die abgefilmte Person, sondern auch die Technik thematisiert wird. Vgl. weiterführend: Dörre, Robert: *Die haptische Kamera. Thesen zu einer apparativen Materialität zweiter Ordnung*, https://www.researchgate.net/publication/336209818_Die_haptische_Kamera_Thesen_zu_einer_apparativen_Materialität_zweiter_Ordnung, 02.10.2019.

fasst werden. Hier sind die begrifflichen Modalitäten noch genauer festzulegen, aber das Modell verspricht innovative Erkenntnisfreilegungen, die von anderen Modellen in dieser Weise noch nicht erbracht worden sind.

Der aufgezeigte medientextuelle Anwendungsbereich zeigt die Aktualität und die Notwendigkeit eines solchen Modells auf.⁹⁰² Das Tool kann aber nicht nur zur differenzierteren Betrachtung einer immer komplexer werdenden Medienlandschaft herangezogen werden. Es bildet außerdem die methodische Voraussetzung für das weiter oben skizzierte, medienepistemologische Differenzsystem aus. Dieses ist in der Lage, die erodierende Differenzstruktur Fakt/Fiktion aufrechtzuerhalten, indem für Wirklichkeit die für Medientexte angenommene hierarchisch geordnete Kompositorordnung übernommen wird. Der epistemologische Analogieschluss der Studie besteht in der Annahme einer strukturellen Äquivalenz des differenzlogischen Aufbaus von Wirklichkeit und Medientext, der mithilfe des medienwirklichkeitskonstitutiven Modells vorgenommen werden kann. Damit wird es möglich, Wirklichkeit und Medientexte als Kontinua zu beschreiben. Voraussetzung hierfür ist die jeweils nachgewiesene kompositionelle Differenzstruktur. Wirklichkeit und Medientexte sind aufgrund ihrer angenommenen kompositionellen Ordnung als hierarchisch ungeklärte Gleichzeitigkeitsmodelle zu betrachten. In ihnen realisiert sich ein Konglomerat aus quantitativ wie qualitativ zu unterscheidenden fiktionalen und faktualen Teilelementen. Mithilfe von medientextuellen Einzelanalysen wie sie an den Beispielen ONE CUT OF THE DEAD und APOLLO 11 erprobt worden sind, konnte der kompositionelle Tendenzraum plastisch aufgezeigt werden.

⁹⁰² Mit seinem Fokus auf der Analyse von Mischverhältnissen entspricht das kompositionelle Signalanalysemodell aktuellen medien- und kulturwissenschaftlichen Forschungsperspektiven. So ist die fotografiethoretische Forschung mit Blick auf moderne Forschungsdesiderate wie beispielsweise der opaken Fotografie im Begriff die ontologische Debatte, die die Fotografiethorie seit Barthes' ‚Heller Kammer‘ beschäftigt, hinter sich zu lassen. Es wird auf die Inszenierung und Perspektivierung fotografischer Erzeugnisse hingewiesen, indem opake, d.h. nicht-transparente Fotografien den ontologischen Anspruch des Fotografischen durchkreuzen, weil sie ihre eigene Materialität mithilfe von Materialfehlern oder der Simulation dergleichen offenlegen. Vgl. weiterführend: Kunze, Franziska: Opake Fotografien: Das Sichtbarmachen fotografischer Materialität als künstlerische Strategie. Berlin 2019 und Frey, Dominik: Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur. Berlin 2017.

5. Zur Sammlung werkspezifischer Anteile eines kompositionellen Signalanalysemodells

Im Gegensatz zu den umfangreich vorliegenden Listen von Fiktions- und Faktensignalen, versammelt das vorliegende Kapitel erstmals auch die relevantesten Mischsignale und Authentizitätsfiktionen.⁹⁰³ Eine solche systematische Sammlung stellt für die disziplinübergreifende Fiktionstheorie ein Novum dar. Insbesondere für die unter dem Sammelbegriff der Mischsignale formulierten Fälle setzt das Modell ein innovationsförderndes und zeitgemäßes Schlaglicht bei der Analyse von Medientexten. Durch diese Erweiterung des Analysespektrums wird die binärlogisch verfahrenere ‚Schwarzweiß‘-Modellierung von Fiktionssignaltheorien um zwei weitere Dimensionen ergänzt: Die vier Signaltypen werden auf die Orte ihres Vorkommens, d.h. auf die verschiedenen Medientextkategorien verteilt. Diese werden zunächst einer von drei medientextuellen Oberkategorien zugeteilt. Die Aufteilung folgt dem Vorschlag Nickel-Bacons, Groebens und Schreiers.⁹⁰⁴ Signaltypen werden demnach auf einer pragmatischen, einer inhaltlich-semantischen und einer darstellungsbezogenen-formalen Perspektive verhandelt. Für eine dem Gegenstand angemessenere Beschreibung wird für die Ebene der inhaltlich-semantischen Perspektive der Begriff der narrativen Form genutzt sowie für den Bereich der darstellungsbezogenen-formalen Perspektive der Begriff der ästhetisch-darstellungsbezogenen Gestaltung. Unter den Punkt ‚paratextuelle Merkmale‘ (Kap. 5.1.) fallen der Gattungs-/und Genrehinweis sowie das Promomaterial; unter den Begriff der narrativen Form (Kap. 5.2) werden der dramaturgische Aufbau und die Figuren gefasst, auf die die Unterkategorien Ereignisdarstellung, Raumkonzepte, Zeitkonstruktionen, Erzählsprache für den dramaturgischen Aufbau und materielle Erscheinung, Figurenensembles, Schauspiel/Darstellen verteilt werden; auf die Oberkategorie der ästhetisch-darstellungsbezogenen Gestaltung (Kap. 5.3) fallen die Merkmalkategorien Farbdramaturgie, Kameraobjektiv, Bildeffekte und Soundgestaltung. Alle Kategorien werden an aktuellen medienübergreifenden Medientextbeispielen (Film, Fernsehen, Fotografie, Videospiel) auf ihren signalanalytischen Gehalt hin untersucht. Das grundlegende Ziel der vorliegenden Sammlung besteht darin, ein intuitiv anwendbares Analysetool vorzulegen, mit dessen Hilfe das komplexe Mischverhältnis von Medientexten effektiver offengelegt werden kann.

5.1 Paratextuelle Merkmale

Die eindeutigsten Rezeptionssignale kann man auf der Ebene des Paratextes ausmachen. Bevor der Rezipient einen bestimmten Text konsumiert, nimmt er für gewöhnlich dessen prätextuelle Eigenschaften wie Werbung oder die Verpackung wahr. Diese vermitteln einen ersten Eindruck des zu erwartenden Inhalts, d.h. ob der Text einen eher informierenden oder einen eher unterhaltenden Anspruch erhebt. Fakten- oder Fiktionssignale lassen auf der paratextuellen Ebene häufig keinen Zweifel an der Eindeutigkeit der Zuordnung eines Medientextes. Die Gattungsbezeichnungen ‚Roman‘ oder ‚Dissertation‘ geben wenig Raum zur Interpretation, weshalb man im Falle dieser Beispiele von monovalenten Rezeptions-

⁹⁰³ Die Sammlung besitzt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Das Modell ist grundsätzlich offen für weitere Modifikationen.

⁹⁰⁴ Vgl. Nickel-Bacon/Groeben/Schreier 2000, S. 270ff.

signalen sprechen kann. Dennoch können auch auf der Paratextebene Mischsignale und Authentizitätsfiktionen aufgefunden werden, die eine eindeutige Zuordnung verunmöglichen.

Mit den Gattungs- bzw. Genrehinweisen und dem Promomaterial werden im Folgenden zwei der am häufigsten auftretenden, paratextuellen Problemfälle analysiert. Darüber hinaus kann man auch die am Beginn und am Ende von Medientexten, d.h. im Vorspann oder Abspann genannten Informationsangaben wie die Einblendung des Filmlogos oder der an einem Text beteiligten Produktionsfirmen, als paratextuelle Werkeigenschaften lesen.

5.1.1 Gattungs-/Genrehinweis

Die eindeutigsten paratextuellen Rezeptionssignale kann man dem Gattungs- bzw. Genrehinweis entnehmen. Unter Gattungen werden medienübergreifende Großbereiche wie der Spielfilm, der Dokumentarfilm oder in der Literatur die Gattungstrias (Epik, Lyrik, Drama) verstanden. Genres bilden hingegen engumfassendere Gruppen mit jeweils spezifischen Gruppenmerkmalen aus.⁹⁰⁵ Die Einteilung nach Gattungen und Genres entspricht dem normativen Ordnungsprinzip, Medientexte nach grundlegenden Gemeinsamkeiten zu systematisieren (vgl. Abb. 34).⁹⁰⁶ Mit der kontinuierlichen Durchsetzung textueller Mischformen wird die eindeutige Zuordnung schwieriger, weshalb man in den Kulturwissenschaften längst dazu übergegangen ist, vom Genre- oder Gattungsmix zu sprechen.⁹⁰⁷ So sind heute begriffliche Hybridbildungen von Gattungen und Genres (animierter Dokumentarfilm, Tragikomödie, Horrorwestern etc.) an der Tagesordnung. Medienanalytische Konzepte tun sich bislang schwer, diese gattungs- und genrespezifischen Mischtypen trennscharf herauszuarbeiten. Benjamin Beil unterscheidet zwei Arten von ‚Zwischenformen‘ bei Spiel- und Dokumentarfilmen: Einerseits zählt er die Verwendung dokumentarischen Materials als stoffliche Grundlage für fiktionale Stoffe auf und andererseits nimmt er die Verwendung fiktionaler Mittel als Grundlage für dokumentarische Darstellungen an.⁹⁰⁸ Der erste der von Beil genannten Fälle beruht auf der Tradition der dokumentarischen Literatur, die als Sammelbegriff für Formen einer fiktionalen Literatur steht, die „statt eines fiktiven Geschehens einen historisch vorgegebenen Geschehensablauf – also Fakten – verwenden und zu dessen Darstellung auf dokumentarische Mittel – Dokumente – zurückgreifen.“⁹⁰⁹ Die dokumentarische Literatur, die ihre prominenteste Manifestation im Dokumentarspiel fin-

⁹⁰⁵ Vgl. zum Genrebegriff im Film Schweinitz, Jörg: Genre und lebendiges Genrebewusstsein. In: Montage/AV, Nr. 2. 1994, S. 98 - 119. Online abrufbar: https://www.montage-av.de/pdf/1994_3_2_MontageAV/montage_AV_3_2_1994_99-118_Schweinitz_Genre.pdf (17.02.2019). Zur Problematik der nicht immer trennscharfen Abgrenzung zwischen Gattungs- und Genrebegriff sowie der etymologischen Genese der Begriffe vgl. weiterführend Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 283ff.

⁹⁰⁶ Vgl. ebd., S. 281.

⁹⁰⁷ Hierzu heißt es bei Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014: „Zahlreiche nicht überschneidungsfrei zu definierende Mischformen bezeugen die Notwendigkeit eines dynamischen Gattungsbegriffs, der eine erste Verständigung über einen filmischen Gegenstand ermöglicht, darüber hinaus aber nach einer spezifischeren Ausdifferenzierung verlangt.“ Ebd., S. 282.

⁹⁰⁸ Vgl. Beil 2012, S. 187ff.

⁹⁰⁹ Ebd. Als Buzzword für diese paradoxe Form der ‚faktenbasierten Fiktion‘ wird in der Fachliteratur der Term ‚Faction‘ genutzt.

det⁹¹⁰, rückt selbstreflexive Fragen nach dem Verhältnis von Literatur und Wirklichkeit bzw. von Fiktion und Realität in den Mittelpunkt. Trotz ihrer offen zur Schau gestellten Authentizitätswirkung sind Texte, die der Gattung der dokumentarischen Literatur zugesprochen werden, literarisch überformt. Das zeigen rhythmisch angeordnete Szenenwechsel, rhetorische Stilisierungen oder metrische Überhöhungen der Sprache an, weshalb die dokumentarische Literatur insgesamt der Fiktion zuzuordnen ist.

An die Tradition der dokumentarischen Literatur, des Dokumentarspiels und des dokumentarischen Theaters, schließen Spielfilme wie Oliver Stones NIXON (USA 1995) oder die Doku-Dramen Heinrich Breloers (u.a. DIE STAATSKANZLEI (D 1989) und TODESSPIEL (D 1997) an. In ihnen werden dokumentarische und fiktionale Abschnitte zur Erhellung historischer Sachverhalte eingesetzt.⁹¹¹ Bei diesen, nach Beil, ‚echten Zwischenformen zwischen Fiktion und Dokumentation‘ handelt es sich um selten vorkommende und komplizierte Einzelfälle. Für den zweiten Fall medienpezifischer Zwischenformen verweist Beil auf die literarische Tradition der Romanbiographie bzw. der Biographie Romancée. Das sind biographische Darstellungen, die sich „zur Vergegenwärtigung historischen Geschehens der Mittel der Fiktion bedienen[en].“⁹¹² Die Romanbiographie löse die Grenze zwischen Fakt und Fiktion auf. Ihr filmisches Pendant findet man in der Gattung des Dokumentarspielfilms oder im filmhistorischen Epochenstil des italienischen Neorealismus.⁹¹³

Für eine kompositionelle Analyse sind vor allem diejenigen Hybridbildungen interessant, die einen Medientext über die Gattungs- und Genreangabe als sowohl fiktionalen Text als auch realistischen Text ausweisen. Hierzu gehören die Kennzeichnung eines Medientextes als ‚Mockumentary‘, ‚pseudodokumentarischer Spielfilm‘ oder ‚Dokudrama‘. Diese kompositionellen Begriffsbildungen deuten auf ein sich ergänzendes und nicht eindeutig aufzulösendes Mischverhältnis fiktionaler und non-fiktionaler Anteile hin. Medientexte, die einem dieser Genres bzw. Gattungen zugeordnet werden, lassen auf der paratextuellen Ebene einen Hinweis auf ihren Kontinuumsstatus erkennen. Die Genre- bzw. Gattungsmarkierung kann somit einen ersten Hinweis auf den zu erwartenden Inhalt geben. Für die eigentliche Inhaltsanalyse der einzelnen Werkanteile spielt sie hingegen keine große Rolle.

⁹¹⁰ Hierzu wären etwa Heinar Kipphardts ‚In Sachen J. Robert Oppenheimer‘ (1964), Peter Weiss‘ ‚Ermittlung‘ (1965); Rolf Schneiders ‚Prozeß in Nürnberg‘ (1968) und Hans Magnus Enzensbergers ‚Verhör in Habana‘ (1970) zu zählen.

⁹¹¹ Vgl. ebd., S. 189.

⁹¹² Ebd. Hierzu zählen Plutarchs Parallelbiografien sowie die historischen Biografien Stefan Zweigs und Emil Ludwigs.

⁹¹³ Das prominenteste Beispiel eines Dokumentarspielfilms stellt Robert Flahertys NANOOK OF THE NORTH dar. Vgl. zur Kritik an der problematischen Darstellungsstruktur des dokumentarischen Gestus im Film vgl. Fußnote 674.

Realistischer Gattungs- /Genrehinweis	Fiktionaler Gattungs- /Genrehinweis	Komp. Hybridbildungen (Mischsignal)
<ul style="list-style-type: none"> - Dokumentarfilm - Essayfilm - Informationssendung - Nachrichten - Roman - Analoge Fotografien - Tatsachenbericht - Wissenschaftliche Arbeit 	<ul style="list-style-type: none"> - Spielfilm - Literarische Gattungstrias (Epik, Lyrik, Drama) - Horror - Science-Fiction - Fantasy - Melodram 	<ul style="list-style-type: none"> - Pseudodokumentarischer Spielfilm - Mockumentary - Autofiktionale Biografie - Biopic - Infotainment - Dokudrama - Scripted Reality - Dokumentarischer Animationsfilm

Abb. 34: Übersicht fiktionaler, faktualer und kompositioneller Gattungs- und Genreanzeigen.

5.1.1.1 Der Spielfilm

Als fiktionserwartende Großgattung lässt die paratextuelle Bezeichnung ‚Spielfilm‘ auf erfundene Inhalte schließen, die der Unterhaltung und dem Spektakel unterstellt sind. Die Gattungsbezeichnung hebt im Deutschen auf den Schauspieler ab, der „nicht als er selbst auftritt, sondern den Film dadurch zum Spielfilm macht, dass er eine Rolle ‚spielt‘.“⁹¹⁴ Unabhängig von der filmischen Gestaltung basieren die meisten Spielfilme auf Drehbüchern, d.h. auf einer im Voraus fixierten, fiktionalen Spielhandlung. Als produktionstechnische Kategorie⁹¹⁵ lässt der Spielfilm eine zumeist ein- bis zweistündige Laufzeit mit professionellen Schauspielern erwarten. Der Spielfilm ist unter bestimmten dramaturgischen Aspekten einer konstruierten Geschichte und Spielwelt (Diegese) unterstellt. Während der Rezeption geht der Zuschauer einen Fiktionsvertrag mit den Produzenten ein und akzeptiert die Gesetzmäßigkeiten der erfundenen Welt, die nicht mit den Alltagskonventionen übereinstimmen müssen. Der Spielfilm hält erfundene Ereignisse fest, die für die wirkliche Welt nicht von Bedeutung sind und verlässt sich ganz auf den Schein, dass die Schauspieler die Figuren mimen.⁹¹⁶ Im Ganzen sendet die Gattungsbezeichnung Spielfilm ein eindeutiges Fiktionsignal aus.

⁹¹⁴ Vgl. ebd., S. 287. Im Englischen existiert kein direktes Äquivalent zum Spielfilmbegriff. Gebräuchlicher ist dort die Bezeichnung Fictional Film.

⁹¹⁵ Vgl. ebd., S. 288.

⁹¹⁶ Vgl. Ryan 2009, S. 77.

5.1.1.2 Der Dokumentarfilm

Im Gegensatz zu den erfundenen Darstellungen des Spielfilms arbeitet der Dokumentarfilm mit authentischen Eindrücken. So werden Dokumentarfilme gemeinhin als Wirklichkeitsabbildende Medienerzeugnisse verstanden, die Realität im Sinne eines „real stattfindenden nonfiktionalen Lebens“⁹¹⁷ abbilden. Im Sinne einer scheinbar unverfälschten Realitätsvergabe⁹¹⁸ wird dem Dokumentarfilm ein dokumentarischer Gestus unterstellt, womit der autoritäre Status des dokumentarischen Filmbildes⁹¹⁹ untermauert wird. In Abgrenzung zum Spielfilm wird in Bezug auf den unverfälschten Wirklichkeitseindruck des Dokumentarfilms davon gesprochen, dass dokumentarische Abbildungen nicht nur bedeuten würden, was sie repräsentieren, sondern auch „auf etwas hindeuten, was sie selbst nicht sind, was in ihnen abwesend ist.“⁹²⁰ Der klassische Dokumentarfilmdiskurs ist von der Vorstellung geprägt, dass dokumentarische Abbildungen einen realen Bezug, d.h. eine analoge Repräsentanz zur Wirklichkeit ausbilden und Gegenstände ‚objektiv‘ abbilden könnten.⁹²¹ Von der poststrukturalistischen Theoriebildung beeinflusst, ist die Dokumentarfilmforschung ab den 1980er Jahren zur Problematisierung der Legitimation des Realen übergegangen. Dort wird sie seitdem unter den Schlagworten ‚Krise des Dokumentarischen‘⁹²² und des ‚Post-Dokumentarischen‘⁹²³ diskutiert. Insbesondere unter dem Eindruck der Digitalisierung wird der Status des dokumentarischen Filmbildes film- und medientheoretisch in Zweifel gezogen.

Vor dem Hintergrund audiovisueller Hybridisierungstendenzen wie den Pseudo- oder Fake-Dokumentationen⁹²⁴ geraten zunehmend Vorstellungen in den Mittelpunkt, die eine eindeutige dokumentarische Klassifizierung für unmöglich halten. Historisch sind diese Annahmen aber nicht wirklich neu. Dem Dokumentarfilm wird schon länger unterstellt, Ereignisse für die Kamera bloß zu inszenieren.⁹²⁵ Dokumentationen bilden also eigentlich

⁹¹⁷ Schadt, Thomas: Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms. Bergisch Gladbach 2002, S. 23. Zu einer differenzierten Definition des Dokumentarismus im Film vgl. Nichols, Bill: Introduction to Documentary. 2. Aufl. Bloomington 2010.

⁹¹⁸ Vor dem Hintergrund eines dokumentarischen Ethos sollte nicht vergessen werden, dass dieser medientheoretisch nicht mehr ohne weiteres zu halten ist. Objektivität ist heute v.a. eine Sache medialer Operationen. Die von den Filmwissenschaften ausgerufene ‚Krise des Dokumentarischen‘ fußt auf ebendiesem Prinzip, indem sie den dokumentarischen Anspruch auf Authentizität als mediales Zeichen mit einem allenfalls indirekten Bezug (Spur) zur objektiven Wirklichkeit auffasst.

⁹¹⁹ Vgl. Balke/Fahle, 2014, S. 10ff.

⁹²⁰ Paech 1984, S. 31.

⁹²¹ Die Vorstellung geht auf den in der Fotografie theorie geführten Diskurs vom analogischem Referenzbezug der Fotografie zurück (vgl. Barthes 1980) und findet ihre filmtheoretische Entsprechung in den Filmtheorien Siegfried Kracauers, André Bazins und Dziga Vertovs. Für Kracauer besteht beim Tatsachenfilm ein natürlicher Weltbezug zwischen „filmischem Zeichen und außerfilmischem Referenten.“ Segeberg 2009, S. 8. Der (Dokumentar-)Film konnte die Wirklichkeit retten, indem er sie wahrheitsgemäß abbildete. An die Vorstellungen Kracauers schließt John Grierson an. Für den Regisseur und Filmtheoretiker ist der Dokumentarfilm in einem philosophischen Sinne noch ‚realer‘ als die Fotografie, weil darin „Fakten nicht nur einfach reproduziert, sondern in eine lebendige, organische Beziehung zueinander [gesetzt werden], um auf diese Weise ‚Sinn‘ und ‚wahres Wesen‘ im ‚Realen‘ zu entdecken.“ Zitiert nach ebd. S. 9. Vgl. weiterführend: Grierson, John (1933): Grundzüge des Dokumentarfilms. In: Hohenberger, Eva (Hg.): Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms. 3. Aufl. Berlin 2006, S. 90 – 102.

⁹²² Vgl. Bergermann 2009, S. 53ff.

⁹²³ Vgl. Corner 2011.

⁹²⁴ Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 291.

⁹²⁵ Vgl. Ryan 2009, S. 77.

schon immer ein unausgeglichenes Mischverhältnis fiktionaler und faktualer Anteile aus. In Dokumentarfilmen wechselt man häufig echte Interview- und Ereignisszenen mit inszenierten oder nachgestellten Szenen ab. Der dramaturgisch-narrative Überbau, der bekannten Inszenierungsmustern von Spielfilmen gleicht, ist dabei solange als legitim zu betrachten, wie diese Szenen dem übergeordneten Ziel, der ‚wirklichkeitsgetreuen Präsentation‘ von Information, dienen.⁹²⁶ Kaum ein Dokumentarfilm belässt es bei der Abbildung autarker Wirklichkeitseindrücke.⁹²⁷ Dokumentarisches Arbeiten bedeutet nicht nur Wirklichkeit möglichst wertneutral zu reproduzieren, hierfür haben die Filmwissenschaftler David Bordwell und Kristin Thompson den Begriff der „kategorischen Form“⁹²⁸ eingeführt, sondern das ‚authentische‘ Ausgangsmaterial immer auch nach selektiven und subjektiven Eindrücken hin zu formen, d.h. in eine „rhetorische Form“ zu übersetzen.⁹²⁹ Trotz dieser Einwände bleibt der Gattungsbegriff des Dokumentarischen bis heute produktiv. Denn obwohl sich eindeutig Misch Tendenzen sowohl im dokumentarischen Non-Fiction-Film als auch im Spielfilm ausgebildet haben, und die damit den Dualismus von Dokumentar- und Spielfilm als veraltetes Paradigma erscheinen lassen, kann man sie nicht ohne weiteres aus der Welt schaffen. Mit Blick auf die Bewertung des Dokumentarfilms als Mischform, drängt sich die Frage auf, ob eine Unterscheidung zwischen Spiel- und Dokumentarfilm überhaupt noch Sinn macht, schließlich sind Dokumentarfilme immer partiell inszeniert, während Spielfilme umgekehrt auch immer faktuale Anteile enthalten. Es macht also schon aus prinzipiellen Gründen Sinn, eine kompositionelle Differenzvorstellung in Bezug auf den Gattungsbegriff anzunehmen. Die Grenzunterscheidung von Fiktionalität und Faktizität wird in dem Maße aufgehoben, als dass sie als fließendes Kontinuum gedacht werden kann. Das lässt die Annahme zu, dass Medientexte nicht mehr eindeutig als fiktive oder faktuale Konstrukte zu klassifizieren sind.⁹³⁰

5.1.1.3 Der pseudodokumentarische Spielfilm

Gattungs- und genrespezifische Mischformen sind heute an der Tagesordnung. Wie die aufgeführten Beispielbezeichnungen weiter oben zeigen, haben sich kompositionelle Gattungsbezeichnungen etabliert, die auf ein komplexes Mischverhältnis faktualer und fiktionaler Anteile hinweisen. So weist der Begriff Mockumentary durch seine kompositionelle Zusammensetzung aus dem englischen Verb *mock* und der Gattungsbezeichnung *documentary* auf eine Verspottung der dokumentarischen Gattung hin, indem die „formalen (der Authentisierung dienenden) Strukturen zwar nachgeahmt, aber mit fiktionalen Inhalten gefüllt

⁹²⁶ Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 288. Die Fallanalyse von APOLLO 11 (s.o.) belegt diesen Befund.

⁹²⁷ Bereits der Begründer des Dokumentarismusbegriffs, John Grierson, hat in seinen theoretischen Schriften in Bezug auf Robert Flahertys MOANA (USA 1926) dem Dokumentarischen selektive und subjektive Qualitäten zugesprochen und damit den absoluten Objektivitätsanspruch dokumentarischer Bilder in Zweifel gezogen. Vgl. Grierson 1933.

⁹²⁸ Bordwell, David/Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction. 8. Aufl. Boston 2008, S. 343ff.

⁹²⁹ Ebd., S. 348ff.

⁹³⁰ Koch fragt, durchaus im Einklang mit der kompositionellen Kernthese, nach dem Kompositstatus von Texten: „Müssen Objekte als ganze fiktiv sein oder können sie dies nur in bestimmten Hinsichten sein [...]?“ Koch 2009, S. 140.

werden.⁹³¹ Autobiografien⁹³² sowie Biopics beruhen zwar auf tatsächlich existierenden Lebensläufen, greifen zur darstellungsbezogenen Umsetzung aber auf dramaturgische Inszenierungsstrategien zurück, mit denen die möglicherweise spröde wirkenden Inhalte aufgewertet werden.⁹³³ Dokudramen wie DIE WANNSEEKONFERENZ (D 1984) oder GLADBECK (D 2018) arbeiten an faktengestützten Rekonstruktionen bzw. Nachinszenierungen historischer Ereignisse, setzen dazu aber professionelle Schauspieler ein. Dokumentarische Animationsfilme wie THE GREEN WAVE hingegen kombinieren Animationen mit Interviewszenen, Handyvideos und Social-Media Kommentaren (Tweets und Facebook-Posts). Und die TV-Formatbezeichnungen Infotainment und Scripted Reality legen nahe, dass es bei ihren Inhalten um eine unterhaltungsspezifische Aufwertung informierender Darstellungen geht.

Die genannten Fallbeispiele weisen alle einen semidokumentarischen Gestus auf, dessen authentisches Ausgangsmaterial an spannungsdramaturgische Strukturen und fiktionale Formen gekoppelt sind.⁹³⁴ Mit dem *pseudodokumentarischen Spielfilm* kann man einen besonders prominenten Fall ins Feld führen, bei dem es zu permanenten Aushandlungsprozessen der Fiktionalitäts- und Faktualitätsansprüchen mithilfe einer Vielzahl von Authentizitätsfiktionen kommt. Filme wie Shinichiro Ueda's ONE CUT OF THE DEAD, Oliver Stone's JFK oder Quentin Tarantino's ONCE UPON A TIME... IN HOLLYWOOD treiben das Wechselspiel der Darstellungsmodi auf die Spitze. Diese Filme arbeiten mit einer Reihe von Authentizitätsfiktionen, um den Zuschauer über ihre Gattungszuordnung zu täuschen. Zwar kann ihnen aufgrund der Hierarchisierung der Werkanteile grundsätzlich ein Spielfilmstatus unterstellt werden, weil sie großflächig erfundene Gegenstände abbilden, aber der Einsatz dokumentarischer Aspekte bleibt in ihnen stets auffällig. Sie sind damit *eben* Spiel- als Dokumentarfilm, besitzen aber genügend faktuale Elemente, um den Bewertungszustand offenzuhalten.

5.1.2 Promomaterial

Das Promo- oder Prä-Produktionsmaterial, wozu etwa Werbetrailer und Hintergrundberichte in Fachmagazinen gehören, sind häufig so konzipiert, dass sie eindeutige Fakten- oder Fiktionssignale aussenden. Spielfilmtrailer etwa sind in auffälliger Weise auf Spektakularisierungseffekte hin gestaltet und nehmen die aufregendsten Szenen eines Medientextes meist vorweg, so dass der Zuschauer einen ziemlich genauen Eindruck über den zu erwartenden

⁹³¹ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 291. In Mockumentarys werden inszenierte Szenen meist unter satirischen Gesichtspunkten als Tatsachen verkauft, weshalb bei ihnen häufig von Pseudo-Dokumentationen gesprochen wird.

⁹³² In der Literaturwissenschaft sind semifiktionale Formen biografischer Darstellungen schon länger ein Thema. Vgl. hierzu weiterführend: Seiler, Bernd: Die leidigen Tatsachen. Von den Grenzen der Wahrscheinlichkeit in der deutschen Literatur seit dem 18. Jahrhundert. Stuttgart 1983.

⁹³³ Das auf der historischen Biografie Marlene Dietrichs geschilderte Biopic MARLENE (D/I 2000) erfindet aus dramaturgischen Gründen Figuren, die reallistisch gar nicht existierten.

⁹³⁴ Dokumentationen arbeiten häufig mit Reenactments, um größere Zielgruppen zu erreichen und die Einschaltquoten zu erhöhen. Henning Wrage verdeutlicht diese These an den Dokumentationen Guido Knopps. Dieser bei Historikern durchaus umstrittene Produzent reichert seine Dokumentationen vielfach mit Unterhaltungselementen an, um sie massenattraktiver zu halten. Vgl. Wrage, Henning: Wahrheit im Fernsehen. Die dokumentarisch-fiktionalen Hybriden des Deutschen Fernsehfunks. In: Segeberg, Harro (Hg.): Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien. Marburg 2009, S. 158ff.

tenden Inhalt geliefert bekommt. Promomaterialien stehen folglich im Dienst der inhaltlichen Unterstützung von Medienerzählungen. Produzenten setzen das Promomaterial entweder bewusst zur richtigstellenden oder bewusst falschen Darstellung von Medieninhalten ein.

5.1.2.1 Promomaterial als Beleg für historische Authentizität

Doku-Dramen wie die HBO-Miniserie CHERNOBYL (USA 2019) oder der ARD-Zweiteiler GLADBECK (D 2018) greifen zur Gestaltung ihrer Handlungsereignisse auf historische Abläufe und Figuren zurück, die um dramaturgische Erfindungen angereichert werden. So inszeniert CHERNOBYL die Reaktorkatastrophe von Tschernobyl, in dem einzelne Abläufe minutiös nachgestellt werden. Die fünfteilige Serie arbeitet dabei immer wieder mit dramaturgischen, d.h. spannungsgenerierenden Verkürzungen, die die tatsächlichen Abläufe der Katastrophe konterkarieren. Die Serie weiß um diesen Widerspruch und bietet eine offen kommunizierte Auflösung an, indem sie die dramaturgischen Zuspitzungen reflektiert: Am Ende jeder Folge, d.h. nach dem Abspielen der Credits, wird ein Videoclip abgespielt, der auf die jeweilige Folge Bezug nimmt. Es tauchen darin Mitglieder des Produktionsstabes auf, die die einzelnen Szenen mit ergänzenden Informationen unterfüttern. Beispielhaft kann man den Fall der Taucher in der zweiten Episode („Please Remain Calm“) nennen, der auf wahren Begebenheiten beruht.⁹³⁵ Die drei Taucher hatten kurz nach der Reaktorkatastrophe den Regierungsauftrag übernommen, unter den Reaktor Tschernobyls zu tauchen und das dort angesammelte Wasser abzulassen. Der tatsächlich stattgefundenen Vorgang wird von der Serie auf dramatisierende Weise ergänzt und potenziert: Zum einen schildert CHERNOBYL in einer Szene die fiktive Auswahlsituation der freiwilligen Taucher, die so in der Realität nicht stattgefunden hat.⁹³⁶ Die historisch verbürgte Szene um den Abstieg der Taucher in den überfluteten Keller inszeniert Regisseur Johan Renck hingegen in einem spannungsgeladenen und düsteren Ton.⁹³⁷ Am Ende der Szene, die gleichzeitig als Cliffhanger dient, greift Renck auf eine eindringliche Fiktionskonvention des Horrorfilms zurück: dem temporären Ausfall der von den Tauchern mitgeführten Taschenlampen, der sie sprichwörtlich im Dunkeln stehen lässt. Das stockfinstere Filmbild wird nur durch das Keuschen der Figuren aus dem Off begleitet. Ein Hard Cut läutet das Ende der Episode ein und lässt so das Schicksal der Taucher offen. Der Regisseur arbeitet an dieser

⁹³⁵ Die drei Taucher Oleksij Ananenko, Walerij Bepalow und Borys Baranow sind in der Ukraine als die ‚Tschernobyl-Taucher‘ bekannt.

⁹³⁶ Einer der Taucher, Oleksij Breus, löst die Darstellung in einem Interview auf: „Das in der Serie beschriebene Treffen, bei dem angeblich Freiwillige gesucht wurden, gab es überhaupt nicht. Jener Einsatz wurde im Voraus geplant. Dass das Wasser aus dem Reaktor abgelassen werden musste, wurde irgendwo oben entschieden. Der Auftrag ging dann an die Regierungskommission, dann an die Leitung des AKWs und dann an Ananenko, Bepalow und Baranow, die während der Schicht Dienst hatten. Sie waren keine Freiwilligen, was aber ihr Heldentum nicht mindert. Die Strahlung war natürlich hoch, viel höher als unter normalen Bedingungen. Aber nicht katastrophal. Sie bekamen keine Strahlenkrankheit.“ [http://www.uacrisis.org/de/72194-
chernobyl-s-true-s-fiction-popular-miniseries](http://www.uacrisis.org/de/72194-chernobyl-s-true-s-fiction-popular-miniseries) (zuletzt aufgerufen am 03.09.2019).

⁹³⁷ So arbeitet Renck mit typischen Topoi und Ästhetiken des Horrorfilms, wie dem Einsatz des ikonischen Geigerzählergeräuschs, das über dem Off liegt und das die permanente Bedrohung der radioaktiven Bestrahlung anzeigt sowie dunkle und unheilvoll wirkende Gänge mit karger Beleuchtung, die nur durch die mitgeführten Taschenlampen der Taucher angedeutet werden. Außerdem wird mit Close-Ups gearbeitet, die die verängstigten Figuren zeigen.

Stelle bewusst mit einer konfliktreichen Inszenierungsstrategie des massenattraktiven Spielfilms, obwohl er eben diese nach eigenem Bekunden ablehnt.⁹³⁸

Das an die Creditsequenz anschließende Vorschauvideo wird abgelöst von einer informationsverbreitenden Videosequenz, die Bezug auf die vorangegangenen Geschehnisse nimmt. Es wechseln sich hier alternierend Interviewsituationen mit fiktiven Spielszenen ab, um die tatsächlichen Hintergründe der Taucherfiguren zu erklären. Damit legen die Serienproduzenten nach den teils drastischen Inszenierungen innerhalb der Folge Belege für die historische Existenz der Figuren bzw. den tatsächlichen Ablauf der Ereignisse vor. Die dramaturgischen Übertreibungen werden also aufgelöst. Hierbei handelt es sich um eindeutige Faktensignale, die vonseiten der Produzenten ausgegeben werden, um dem Manipulations- und Fiktionsverdacht zu entgehen. Der durch den fiktionalen Überbau verschüttete, wahre Kern der Erzählung wird so nachträglich authentifiziert.

5.1.2.2 Promomaterial als Authentizitätssteigernder Faktor fiktionaler Inhalte

Der semidokumentarische Horrorfilm *THE BLAIR WITCH PROJECT* spielt auf der Ebene des Promotionsmaterials mit den ästhetischen Modalitäten des sogenannten Found-Footage. Darüber erweitert der Film die wahrnehmungsspezifische Erfahrung auf den paratextuellen Bereich. Dabei setzt sowohl der Film als auch das für ihn hergestellte Promotionsmaterial auf die Möglichkeit einer für authentisch gehaltenen, d.h. bewusst ‚falschen‘ Deutung. So wird auf der Homepage des Films⁹³⁹ eine mythologisch angehauchte Hintergrundgeschichte entworfen⁹⁴⁰, die die filmischen Geschehnisse unterstützen. Die filmische Handlung wird darüber authentifiziert. Die Internetseite versammelt Fotos vermisster Personen, präsentiert Interviews mit Verwandten und Freunden der Protagonisten, legt vermeintlich echte Zeugenberichte vor und stellt Ausschnitte aus vermeintlich authentischen Zeitungsberichten zur Verfügung. Die ästhetische Strategie der Internetpräsenz zielt darauf, einen fiktiven Mythos zu erzeugen, der vonseiten des Rezipienten als authentisch erfahren wird. Die Filmerfahrung soll darüber intensiviert werden. Auf der paratextuellen Ebene arbeitet der Film also mit Authentizitätsfiktionen, d.h. mit als Faktensignalen kassierten Fiktionsignalen, die nur mit einem gewissen Medien- und Weltwissen entlarvt werden können.⁹⁴¹ Im Ganzen handelt es sich beim im Vorlauf der Filmveröffentlichung von *BLAIR WITCH PROJECT* um einen raffiniert eingefädelten Publicity Stunt.

⁹³⁸ Im Post-Creditvideo der zweiten Episode, bei der Johan Renck auftritt, erklärt dieser, dass es ihm beim Drehen dieser Szene um Authentizität ging: „For me [...] I really didn't want some kind of big ambient light. So that You can see, what's going on and kind of making it to spectacle. For me, it was always about authenticity, the visual feel to be with this diverse and this pitch darkness.“ *CHERNOBYL* (USA 2019, DVD: Polyband/WVG 2019).

⁹³⁹ Vgl. <https://www.blairwitch.com/project/main.html> (zuletzt aufgerufen am 31.08.2019). Die Website ging ein Jahr vor der Filmpremiere online. Die auf der Seite vermittelten Informationen irritierten das Publikum, weil der als Tatsachenbericht getarnte Internetauftritt von vielen Zuschauern nicht direkt als Fiktion erkannt wurde.

⁹⁴⁰ Die beiden Filmstudenten Daniel Myrick und Eduardo Sánchez entwickelten Mitte der 1990er Jahren die Folklore von der Hexe von Blair, die sie dann für ihren Horrorfilm als Hintergrundgeschichte übernahmen. Darin geht es um eine Gruppe von Studenten, die aufbrechen, um den Mythos der Hexe zu erforschen und dabei spurlos verschwinden.

⁹⁴¹ Vgl. Nickel-Bacon/Groeben/Schreier, S. 297ff.

Einen ähnlichen Weg schlägt das Videospiel UNTIL DAWN (USA 2015) ein. In diesem Horror-Adventure trifft der Spieler im Verlauf der Handlung auf ein gefahrbringendes Fantasiewesen, den Wendigo. Diese Mythenfigur wird über eine populäre Indianerlegende authentifiziert. Dazu kann man als Spieler nach dem Erreichen bestimmter Spielziele, Bonusvideos freischalten, die in die Legende der Wendigos einführen.⁹⁴² Eines der Videos erzählt von dem angeblich wirklich stattgefundenen Fall eines von einem Wendigo besessenen Mannes, der zunächst seine Familie und dann sich selbst getötet haben soll. Als Tatsachenbericht verpackt, arbeitet der Bericht mit real wirkenden Originalskizzen und Interviewpartnern, die die Hintergründe des Mythos faktengestützt repräsentieren. Der Promofilm wirkt durch die Nutzung verschiedener Inszenierungsstrategien des Spielfilms, wie dramaturgisch überzeichnete Reenactments⁹⁴³, künstlich stilisiert. Der als Tatsachenbericht getarnte Bonusfilm kann von einem medienerprobten Publikum jedoch recht schnell als Fake-Dokumentation entlarvt werden, da die audiovisuelle und schauspielerische Darbietung regelrecht stümperhaft erscheinen.

Das ebenfalls dem Adventuregenre zugesprochene Videospiel HEAVY RAIN (F 2010) basiert auf einer 2006 erstellten Tech-Demo mit dem Codenamen ‚The Casting‘, die im Rahmen einer Videospieldmesse das erste Mal der Öffentlichkeit vorgestellt wurde.⁹⁴⁴ Das Demovideo war darauf ausgelegt, zu zeigen, wie man sich die Darstellung von Emotionen in zukünftigen Spielen vorstellen sollte. Insbesondere die Vorführungen des digitalen Schauspiels innerhalb der Engine (animierter Körper, Echtzeit-Berechnung von Tränen, Faltenbildungen etc.) sorgten für Aufsehen. Die Techdemo zeigt eine Fake-Audition mit einem weiblichen Avatar bzw. einer virtuellen Schauspielerin (vgl. Abb. 35 und 36), die einer wirklichen Schauspielerin nachempfunden wurde (Aurelie Bancillon).⁹⁴⁵ Obwohl digital animiert, sendet die Techdemo eine Vielzahl von Authentizitätssignalen aus, die an reale Auditions erinnern. So wohnt der Rezipient der Vorbereitung des Vorsprechens bei, indem zu Beginn eine verwackelte Handkamera in Position gebracht wird.⁹⁴⁶ Die digitale Schauspielerin stellt in Form einer klassischen Auditionsituation ihren Namen, ihr Alter und ihre Schauspielerfahrung vor, bevor die Szenerie plötzlich wechselt: Die Person wird aufgefordert, ihren Text in einer Küchenumgebung vorzusprechen.⁹⁴⁷ Nach Abschluss des Vortrages wechselt die Szenerie erneut zur Ausgangssituation, einem kargen Vorsprechzimmer. Die Schauspielerin wird über einen Off-Kommentar aus dem Raum gebeten. Die Technikdemo legt durch den Rekurs auf gängige Faktualitätskonventionen des Dokumentarischen eine bestimmte Leseweise für das vier Jahre später erschienene Film Noir-

⁹⁴² Zum vollständigen Video mit dem Titel WHAT IN HELL'S NAME vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=dFCsXrJGQUE> (zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

⁹⁴³ Das Reenactment wie auch die restlichen Teile des Beitrags wirken über eine horribel wirkende Gestaltung, die über den Einsatz von Filmmasken, einer düsteren Lichtsetzung und einer unheilvollen Musiküberlagerung erreicht wird, reichlich übertrieben.

⁹⁴⁴ Vgl.: <https://www.youtube.com/watch?v=mrepeMdCwN4> (zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

⁹⁴⁵ Es handelt sich also um den Mischsignaltyp der figurativen Hybridkonstruktion (vgl. Kap. 5.2.2.1.1).

⁹⁴⁶ Die ästhetisch-darstellungsbezogene Ausrichtung erinnert an echte Auditionsvideos. Zu sehen sind eine instabile wie plötzliche herranzoomende Handkamera, Unschärfeverlagerungen und ein klassisches, mit Videokamerainformationen versehenes HUD (inkl. REC-Anzeige, Batteriestatus, Timer etc.).

⁹⁴⁷ An dieser Stelle arbeitet das Demovideo mit eindeutigen Fiktionssignalen: Das realistische Setting wird von einer Reihe melodramatischer Effekte (Blitz- und Regeneffekte im Hintergrund, immer dramatischer werdender Musik etc.) begleitet, während die Schauspielerin weiter in die Kamera blickt.

Adventure nahe. Die Demo lässt einen Faktualitätsanspruch genügenden Medientext erwarten, der auf digitale Schauspieler setzt und damit die Fiktionserwartung untergräbt. Das Promomaterial von HEAVY RAIN ist darauf angelegt, den fiktiven Inhalt im Vorfeld der Veröffentlichung des Spiels zu authentifizieren. Das Material steht im Dienst einer inhaltlichen wie ästhetisch-darstellungsbezogenen Ergänzung.⁹⁴⁸

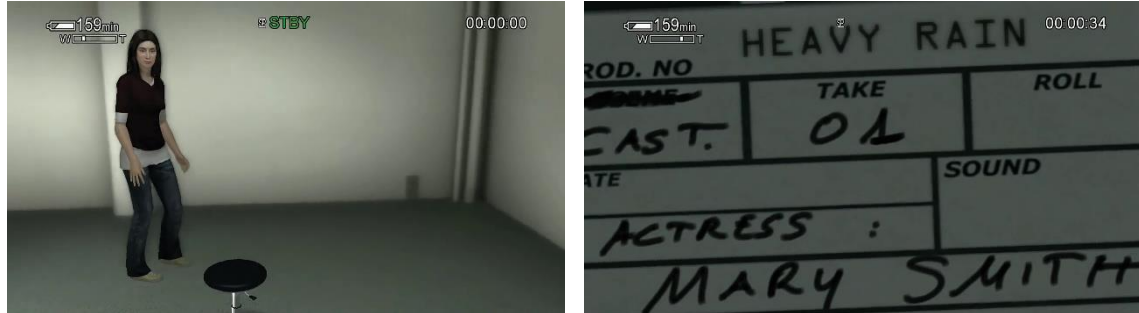


Abb. 35 und 36: Ausschnitte aus der mit medientechnologisch konventionalisierten Faktensignalen ausgestatteten Technikdemo THE CASTING. Links: Eine digitale Schauspielerin betritt den Auditionsraum und tritt vor die Handkamera; rechts: Close-Up einer digitalen Filmklappe, die den Auführungsteil einleitet. *Copyright: Sony Computer Entertainment.*

5.2 Narrative Form

Die Narration betrifft die Makrostruktur von Texten. Sie fragt nach den Konstruktionsprinzipien von Erzählungen und deren wiederkehrende Strukturen. Unter der narrativen Form verortet man alle inhaltlich-semantischen Aspekte von Medientexten. Dazu zählen räumlich und zeitlich bestimmbare Handlungsräume, ein oder mehrere Handlungsstränge, die Figuren, die die Handlung vorantreiben sowie die Konstruktion von Zeit.⁹⁴⁹ Durch die Kombination dieser Elemente wird das Ziel des Erzählens erreicht, einen „gestalteten (d.h. ästhetisch strukturierten) Kosmos zu schaffen, ein Geschehen durch Anfang und Ende als in sich Geschlossenes zu begrenzen und zu strukturieren.“⁹⁵⁰ Erzählen stellt eine Form des intentionalen Kommunizierens zwischen einer narrativen Instanz (Medienproduzent) und einem Adressaten (Medienkonsument) dar, wobei die Akte der Erfindung, der Herstellung und der Verbreitung einer Erzählung durch einen Erzähler stattfindet.⁹⁵¹

Das Erzählen ist nicht auf fiktionale Erzählungen beschränkt. Auch nichtfiktionale Formate wie Dokumentationen oder Tatsachenberichte können unter den Begriff der Narration erfasst werden.⁹⁵² Unter Einsatz einer kompositionellen Signalanalysemethodik sollen alle narrativen Felder untersucht und auf ihren Signalstatus hin überprüft werden. Übersichts-

⁹⁴⁸ Auch im Spielfilmbereich wird diese Strategie immer häufiger eingesetzt wie das Beispiel des Werbetrailers zu Gaspar Noes CLIMAX F 2018 zeigt: https://www.youtube.com/watch?v=Hi69nL_VrTE (zuletzt aufgerufen am 02.09.2019). Die im Film auftauchenden Tänzer werden in einer (fiktiven) Castingsituation gezeigt, die sie zur Aufnahme in den angeblichen Tanzfilm qualifizieren. Der Trailer legt eine semi-faktuale Lesart des Filminhalts nahe.

⁹⁴⁹ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 193.

⁹⁵⁰ Hickethier 2007, S. 106.

⁹⁵¹ Vgl. ebd., S. 108.

⁹⁵² Die meisten Dokumentationen sind dramaturgisch ähnlich organisiert wie Spielfilme, d.h. die einzelnen Szenen sind dem Prinzip eines logisch geschlossenen Erzählkosmos mit Anfang und Ende unterstellt, so dass sich „aus diesem Zusammenhang die Funktionalität des jeweils einzelnen Elements erklärt und damit auch einen Sinn erhält [...]“. Ebd., S. 106.

halber wird zwischen dem dramaturgischen Aufbau eines Textes und den darin auftauchenden Figuren unterschieden. Unter die dramaturgischen Aspekte von Medientexten fallen die Ereignis- oder Handlungsdarstellung, der Handlungsort, die Zeitkonstruktion sowie die Form der gewählten Erzählsprache (vgl. Kap. 5.2.1). Die Figurenanalyse unterscheidet zwischen der materiellen Erscheinung von Figuren, Figurenensembles und der Differenz von Schauspiel und Darstellen (vgl. Kap. 5.2.2).

5.2.1 Dramaturgischer Aufbau

Die hier verwendete Definition von Dramaturgie folgt der Auffassung Knut Hackeths, nach der es sich um eine Tätigkeit auf der Medientextproduktionsebene handelt.⁹⁵³ In den Bereich der Dramaturgie fallen alle medienpraktischen Entscheidungen, die die inhaltliche Darstellungsebene eines Textes oder einer Erzählung betreffen und die von einem (Medien-)Dramaturgen oder Produzenten getätigt worden sind. Die Analyse des dramaturgischen Aufbaus fragt nach den eingesetzten Gestaltungsentscheidungen auf der Handlungsebene. Dramaturgische Handlungsmittel basieren auf erzählspezifischen Konventionen, weshalb eine signaltypenbasierte Analyse diesen Umstand stets miteinbeziehen muss.

5.2.1.1 Ereignisdarstellung: Erfundene und tatsächliche Ereignisse

Medientextuelle Darstellungen stellt man entweder in den Dienst einer übergeordneten fiktionalen Handlung oder in den Dienst der informierenden Vermittlung. Der erste Fall betrifft *erfundene Ereignisse*, der zweite Fall *tatsächlich stattgefundenen Ereignisse*. Medientexte, die erfundene Ereignisse präsentieren, lassen eine nachvollziehbare Ereignisfolge erwarten. Grund dafür sind die die narrative Form bestimmenden, kulturellen Konventionen. Dazu gehören etwa die drei-Akt-Struktur oder die Heldenreise, die massenattraktive Medientexte für gewöhnlich strukturieren. Durch die Festlegung eines Textes auf diese narratologischen Archetypen werden Ereignisfolgen für den Zuschauer absehbar, weil sie einem tradierten Muster folgen. Entsprechend werden auftauchende Zufälle, wozu etwa Filmfehler gehören, als störend empfunden.⁹⁵⁴ In den Bereich der erfundenen Ereignisse fallen außerdem Genrekonventionen und Standardsituationen. Ihr Auftauchen wird von medienerprobten Rezipienten normalerweise als fiktive Eigenschaften eines Medientextes erkannt.

Tatsächlich stattgefundenen Ereignisse strukturieren dokumentarische Texte. Sie können aber auch fiktionalen Erzählungen als Inspirationsquelle nutzen. Viele fiktionale Medientexte öffnen mit der Information, dass die Erzählung ‚auf wahren Begebenheiten‘ beruhe. Eine solche Mitteilung determiniert die Rezeption der Medientexte, wenngleich sie in Folge mit stilistischen Überhöhungen und spannungsdramaturgischen Ergänzungen aufwarten. Bezüglich der hierarchischen Klärungsverhältnisse muss je nach Text abgewogen werden ob dieser, wie weiter oben bei APOLLO 11 zu sehen war, einem rein informierenden Vermittlungsprinzip unterstellt ist oder ob er die als faktuale Anlage dienende Grundlage so weit verstellt, dass er einer fiktionalen Deutung unterworfen ist. Eindeutiger wiegt der Fall

⁹⁵³ Daneben kann man die Dramaturgie als Beschreibungskategorie der Handlungsstrukturen wie auch als allgemeines Theoriemodell bezeichnen. Vgl. ebd., S. 115ff.

⁹⁵⁴ Durch das berühmte ‚Mikro im Bild‘ kommt es zu einem kurzen Bruch mit der Glaubwürdigkeit der Diegese kommen. Hierbei handelt es sich um ein Faktensignal, das für gewöhnlich zu Irritationen bei der Filmrezeption führt.

bei den als Dokumentationen ausgegebenen Texten, die tatsächliche Ereignisse über den Einsatz konventionalisierter, dokumentarischer Darstellungsverfahren vermitteln. Diese greifen auf Inszenierungsstrategien des fiktionalen Erzählens zurück, beispielsweise auf Reenactments. Derlei Strategien stehen meist im Dienst der Informationsvermittlung, wenngleich sie an sich ein Faktensignal ausbilden.

5.2.1.1.1 Forcierte Authentizität in pseudodokumentarischen Formaten

Dass dokumentarische Texte über ihren faktualen Status bewusst täuschen können, zeigen Fake-Dokumentationen. In ihnen herrscht eine formale Richtigkeit der Ereignisdarstellung bei gleichzeitiger Falschheit ihres informativen Gehalts vor. Die ästhetisch-darstellungsbezogene Form von Fake-Dokumentationen basiert auf dokumentarischen Konventionen wie der Arbeit mit medientechnisch fehlerhaften und unprofessionell wirkendem Originalmaterial, Auftauchen echter Personen (Experteninterviews) und einer informierenden Erzählinstanz, während das Ereignis selbst fiktiv ist. Fake-Dokumentationen wie *OPÉRATION LUNE* (F 2002), *TROLLJEGEREN* (NOR 2010), *FRAKTUS. DAS LETZTE KAPITEL DER MUSIKGESCHICHTE* (D 2012) oder *UNTERNEHMEN REICHSPARK* (D 2017) sind so angelegt, dass sie den Zuschauer willentlich über den Einsatz dokumentarischer Konventionen in die Irre führen.⁹⁵⁵ Die vermeintlichen Faktizitätsanteile sind daher stets als Authentizitätsfiktionen zu deuten. Die meisten Fake-Dokumentationen sind mit einem satirisch-gesellschaftskritischem Kommentar verbunden. Der Zuschauer soll durch die irritierende Rezeptionssituation, die durch den Einsatz von Authentizitätsfiktionen entsteht, zum kritischen Nachdenken angeregt werden.

Das Gegenteil von Fake-Dokumentationen stellen Spielfilme mit dokumentarischem Gestus dar. Beispiele hierfür bilden der Politthriller *JFK* von Oliver Stone und die HBO-Miniserie *CHERNOBYL*. Formal halten sich in beiden Beispielen die Fakten- und Fiktionsignale in der Waage, so dass die Spielfilmsegmente mit dokumentarischem Originalmaterial angereichert sind. Reale, d.h. historische Tatsachen dienen solchen Medientexten häufig als narrative Grundlage, da diese aufregendes Ausgangsmaterial liefern.⁹⁵⁶ Obgleich die tatsächlichen Ereignisse als spannungsdramaturgisches Vorbild dienen, wird mit dramaturgischen Verkürzungen gearbeitet, etwa wenn faktisch verbürgte Ereignisse um standarddramaturgische Elemente aus dem Genrekino angereichert werden.⁹⁵⁷ Die forcierte Authentizität wird dadurch erreicht, dass Originalfilm- und Nachrichtenmaterial mit nachinszenierten Szenen alternieren. In *JFK* werden beispielsweise Szenen mit Schauspielern und Originalmaterial, die die Ermordung John F. Kennedys zeigen, ineinander geschnitten. Und in *CHERNOBYL* wechseln sich in einer Szene Originalnachrichtenmaterial aus der

⁹⁵⁵ Fake-Dokumentationen sind nicht nur auf den filmischen Bereich beschränkt. Sie finden auch in Hörspielen (*War of the Worlds* (1938)), Fernsehberichten (*BYE BYE BELGIUM*, B 2006)) und Internetauftritten (www.betreuteloecher.de (D 2002)) statt. Die genutzten Signale müssen dabei je nach Medium differenziert werden.

⁹⁵⁶ Hierauf verweist der Allgemeinplatz, nach dem die Realität häufig die ‚spannendsten Geschichten‘ schreibe.

⁹⁵⁷ Ein Beispiel bildet die um Horrorelemente angereicherte Taucherszene in *CHERNOBYL*, die in Kap. 5.1.2.1 beschrieben worden ist.

Zeit der Katastrophe von Tschernobyl mit nachgestellten Szenen mit Schauspielern ab.⁹⁵⁸ Da solche Spielfilme und Serien die ihnen zugrunde liegenden, tatsächlichen Ereignisse als Grundlage für spannungsgeladene Geschichten nutzen, und damit allenfalls beiläufig (historisches) Wissen vermitteln, sind Spielfilme mit semidokumentarischem Fokus eher dem Bereich des fiktionalen Erzählens zuzurechnen.

5.2.1.2 Raumkonzepte

Audiovisuelle Texte greifen auf eine Vielzahl räumlicher Gestaltungsmöglichkeiten zurück, die verschiedenartige Interpretationen der Fiktionalitäts- bzw. Faktualitätszuschreibung zulassen. Beim Raum handelt es sich um eine physikalische Größe, die dazu dient, „Ausdehnungen von und Distanzen zwischen Körpern in den drei Dimensionen Höhe, Breite und Tiefe auszudrücken.“⁹⁵⁹ Der Raum ist im Grunde unsichtbar, sofern sich darin nicht etwas abzeichnet, das ihm eine Struktur in Form von Begrenzungen oder Distanzverhältnissen verleiht.⁹⁶⁰ Der Film- und Medienraum bildet die konzeptionelle Möglichkeit der audiovisuellen Abbildung von Räumen. In filmischen und seriellen Erzählungen tritt der Raum häufig im Ensemble mit anderen Räumen auf, was man an den semantischen Gegensätzen von Innen- und Außenraum, Naturraum und architektonischer Raum oder privater und öffentlicher Sphäre sehen kann. Die grundsätzlichs-te Raumunterscheidung wird auf der Ebene der Differenz von profilmischem und animiertem Raum getroffen. Mithilfe der kompositionellen Analyseperspektive soll behauptet werden, dass diese Unterscheidung nicht mehr haltbar ist.⁹⁶¹ Im Folgenden werden deshalb drei audiovisuelle Raumkonzepte (Wirklichkeitsraum, Handlungsraum und architektonischer Raum) in den Blick genommen.

5.2.1.2.1 Wirklichkeitsräume

Die Bezeichnung Wirklichkeitsraum bringt den raumformalen Dualismus von Realraum bzw. physikalischen Raum und virtuellen Raum bzw. animierten Raum auf einen Begriff. Audiovisuelle Abbildungen greifen für gewöhnlich sowohl auf Realräume (profilmische Räume) und voll animierte Räume zurück. Der Spielfilm sowie der Dokumentarfilm setzen auf die fotografische Wiedergabe einer entweder inszenierten oder vorgefundenen Szenerie, die jeweils auf einem realen Äquivalent basiert. Entsprechend sind beide Filmformen der ‚Großkategorie‘ Realfilm zuzuordnen.⁹⁶² Unter dem Begriff Realraum werden ‚phantastische‘ Räume fiktionaler Erzählungen subsumiert, sofern diese eindeutig als nicht vollständig computeranimiert erkannt werden, d.h. wenn diese eine physikalische Referenz auf eine außerfilmische Wirklichkeit aufweisen.⁹⁶³ Mittlerweile erkennt man vermehrt Mischraum-

⁹⁵⁸ Nichtforcierte Authentizität in fiktionalen Kontexten ist eher selten. Entsprechend existieren auch keine verwertbaren Sammlungen an Beispielen. Allenfalls die im populärwissenschaftlichen Feld gesammelten Filmfehler kann man hier anführen. Filmfehler stellen einen Bruch mit der Diegese dar und können so als ungewollte Realitätseindrücke interpretiert werden.

⁹⁵⁹ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 27.

⁹⁶⁰ Vgl. ebd.

⁹⁶¹ Insbesondere der als synthetische Raum bezeichnete Fall (s.u.) weist eindeutig kompositionelle Eigenschaften auf.

⁹⁶² Vgl. ebd., S. 298.

⁹⁶³ Dies kann man relativ einfach an den Bewegungen der dargestellten Figuren in den Filmen erkennen. Auch manipulierte Räume, die beispielsweise Schwerkraft aufweisen, sind als Realräume zu deklarieren, weil sie physikalisch kausalen Mustern, eben jener der fiktiven Universen, folgen.

tendenzen in audiovisuellen Texten, die den tradierten raumtheoretischen Zuordnungsmustern zuwiderlaufen.

5.2.1.2.1.1 Reale und animierte Räume

Die Bezeichnung Realraum entspricht der in den Filmwissenschaften festgelten Definition des profilmischen Raums. Diesen kann man als physikalischen Raum vor der Kamera beschreiben, der in der Filmaufnahme abgebildet ist.⁹⁶⁴ Demgegenüber lässt der Drehort die produktionstechnische Unterscheidung zwischen Originalschauplatz und Studioset zu.⁹⁶⁵ Der profilmische Raum basiert auf einem realen Äquivalent, weil er physikalisch verbürgt ist. Trotz der potentiellen Künstlichkeit seiner Darstellung handelt es sich auf Ebene des Wirklichkeitsraums um ein eindeutiges Faktensignal. Und obwohl er mit einer außerfilmischen Referenz verbunden ist, bleibt er der fiktiven Handlung, die sich in ihm abspielt, unterstellt.

Für den voll digitalisierten oder animierten Raum gehen die Medienwissenschaften davon aus, dass ihm kein vormedialer Raum zugrunde liegt. Die digitale Nachbearbeitung, die etwa den Animationsfilm bestimmt⁹⁶⁶, lässt kein entsprechendes reales Äquivalent erkennen.⁹⁶⁷ Dementsprechend kann der Animationsfilm, anders als der Dokumentar- und Spielfilm, auf ein grenzenloses Repertoire an den Raum betreffenden Gestaltungspotentialen zurückgreifen, um phantastische Bild- und Raumwelten zu erschaffen.⁹⁶⁸ Grundsätzlich kann dieser These mithilfe einer kompositionellen Perspektive entgegnet werden. Das heißt, es kann davon ausgegangen werden, dass auch animierte Räume einen faktualen Kern besitzen, selbst wenn diese durch gestalterische Eingriffe verschüttet sind. Den animierten oder digitalen Räumen liegen stets reale Raumerfahrungen zugrunde.⁹⁶⁹ Selbst für Bereiche wie den prozeduralen Animationen, die weitgehend auf datenbasierten Modellierungsalgorithmen beruhen⁹⁷⁰, braucht es eine in die regelbasierten Systeme einprogrammierte Vorstellung reeller Naturabläufe, um diese simulieren zu können. Man benötigt also ein, im wörtlichen Sinne, *Vorbild*. Gleiches gilt für den animierten Raum. Die grundlegendsten physikalischen Raumbedingungen, die bei profilmischen bzw. promedialen Räumen gegeben sind, dienen dem Animationsraum als ein solches Vorbild. Räume in Animations- und voll digitalisierten Filmen kann man daher, trotz ihrer potentiellen phantastischen Stilisierung und Überhöhung, als Mischsignale deuten.

⁹⁶⁴ Vgl. ebd., S. 39.

⁹⁶⁵ Bei Originalschauplätzen handelt es sich um unabhängig von der Filmaufnahme existierende architektonische, d.h. von Menschenhand umgebaute Kulturräume, während Studiosets „allein zum Zwecke der Filmaufnahme konstruiert werden.“ Vgl. ebd., S. 39.

⁹⁶⁶ Vgl. hierzu ebd., S. 299ff.

⁹⁶⁷ Vgl. ebd., S. 298.

⁹⁶⁸ Andreas Friedrich betont: „Unmöglich ist nur, was sich nicht denken beziehungsweise nicht zeichnen, modellieren oder im Computer berechnen lässt.“ Friedrich, Andreas: Einleitung. In: Friedrich, Andreas (Hg.): Animationsfilm. Stuttgart 2007, S. 11. Dieser Lesart zufolge handelt es sich bei animierten Räumen per se um phantastische Räume und damit um Fiktionsdeutungen.

⁹⁶⁹ Den besprochenen Aspekt kann man auf fast jede Ebene des Animationsfilms ausdehnen. Selbst die Kamerahandhabung entspricht in animierten Filmen zumeist den filmischen Konventionen des Live-Actionfilms.

⁹⁷⁰ Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 299 – 300.

5.2.1.2.1.2 Kongruenz reeller und virtueller Raumreferenzen in synthetischen Raumkonzepten

Eindeutiger als bei Animationsfilmen, bei denen die faktuale Referenz nur als theoretische Voraussetzung vorliegt, konvergieren Wirklichkeitsräume im gegenwärtigen Medientextangebot immer häufiger in Form synthetischer Raumkonzepte. Beispiele bilden Augmented Reality-Games⁹⁷¹ wie POKÉMON GO (USA 2016), HARRY POTTER: WIZARDS UNITE (USA 2019) und MINECRAFT EARTH (USA 2019). In diesen Fällen findet eine Überlappung von Realräumen und virtuellen Räumen statt. So muss der Spieler für das Fangen der titelgebenden Taschenmonster in POKÉMON GO tatsächlich existierende Natur- und Kulturräume aufsuchen. Im Vergleich zu den virtuellen Ablegern der Pokémon-Spielreihe auf Handheld und Konsolen werden die Spielfiguren in POKÉMON GO via Geobrowsingverfahren auf einer digitalen Schicht der Erde verteilt, die nur über das Handydisplay einsehbar ist. Wie beim animationsfilmspezifischen Gestaltungsvorgang des Compositing, bei dem mehrere heterogene Bildelemente übereinandergelegt werden und die darüber zu einem „synthetische[n] Bild[raum]“⁹⁷² verschmelzen, kommt es bei der Nutzung von Augmented Reality-Anwendungen zu einer Verquickung realweltlicher Naturräume und virtuellen Räumen. Wie William John Thomas Mitchell in Bezug auf die Materialität digitaler Bildwelten erklärt, entsteht durch das Compositingverfahren eine Verwischung der Grenzen bzw. es wird ein homogen wirkendes Ganzes auf der Raumebene generiert, da die unterschiedlichen übereinandergelegten Elemente in ihrer ursprünglichen Materialität nicht mehr als solche erkennbar sind.⁹⁷³ Hierbei handelt es sich um eindeutige Mischsignale.⁹⁷⁴

Die Grenze, die die beiden Wirklichkeitsräume voneinander trennt, kann aber nicht nur über die Verschmelzung von Bildräumen aufgelöst werden. Die synthetische Koppelung zwischen Realraum und animiertem Raum kann auch durch eine die Diegese bestimmbare Handlungsanweisung hervorgebracht werden. Das episodenhafte Coming of Age-Adventure LIFE IS STRANGE (F 2015) erweitert seinen innerdiegetischen Handlungsraum, indem es die Handlung auf die reale Wirklichkeit der Spieler ausweitet. In LIFE IS STRANGE geht es um eine vom Spieler geführte Studentin, die magische Fähigkeiten entwickelt und im Verlauf der Handlung schwerwiegende Entscheidungen treffen muss. Innerhalb der Geschichte trifft der vom Spieler geführte Avatar auf ein von anderen Stu-

⁹⁷¹ Der Begriff Augmented Reality findet im Deutschen seine Entsprechung im Begriff der erweiterten Realität und bezeichnet die computergeschützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung. Vgl. hierzu auch: Hemmerling, Marco (Hg.): Augmented Reality. Mensch, Raum und Virtualität. Paderborn 2011.

⁹⁷² Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 33.

⁹⁷³ Mitchell spricht davon, dass das fotografische Zeitalter von einem Zeitalter der ‚Elektrobricolage‘ abgelöst worden sei. Der Befund Mitchells korrespondiert auf der Materialitätsebene mit der kompositionellen Differenzthese: „A digital image may be part scanned photograph, part computer-synthesized shaded perspective, and part electronic ‚painting‘ – all smoothly melded into an apparently coherent whole. [...] we have entered the age of electrobricolage.“ Mitchell 1992, S. 7.

⁹⁷⁴ Interessant in diesem Zusammenhang sind auch Virtual Reality-Anwendungen. Die Rolle der Interaktion zwischen Spieler und Interface spielt bei ihnen eine noch wichtigere Rolle als bei Augmented Reality-Spielen. In Form gestischer Analogien zwischen realweltlichen und virtuellen Interaktionen wird eine stufenlose Synthese beider Wirklichkeitsräume erreicht. Beispielhaft versuchen heutige VR-Controllerdevices wie die Touch-Controller von Oculus die Aufnahmetätigkeiten der Hand exakt zu imitieren. Die Kategoriensammlung kann problemlos um diese Interfaceaspekte erweitert werden.

denen gemobbtes Mädchen, von dem denunzierende Videos innerhalb des fiktiven Campus im Umlauf sind. Auf einem in der Spielwelt angesiedelten Laptop kann man eine Internetseite mit dem Video als nicht-interaktive Textur auffinden (vgl. Abb. 37). Das Spiel gibt Hinweise auf die Existenz des Videos im realen Internet. So stößt der Spieler bei genauer Suche in der Spielwelt auf eine URL, die tatsächlich angesurft werden kann.⁹⁷⁵ Auf der Website ist die Abbildung des gemobbten Mädchens zu sehen sowie der Hinweis eines nicht mehr aufrufbaren bzw. gesperrten Videoinhalts (vgl. Abb. 38). Bei genauerem Hinsehen wird klar, dass es um eine Fake-Website geht, die mit den ästhetischen Formalitäten bekannter Video Hosting Sites wie YouTube arbeitet (etwa in Form des abgebildeten Logos und der Farbgebung, die sehr dem Design YouTubes entspricht). Die externalisierte Verlagerung des Fake-Videos auf eine nur über den Realraum erreichbare Website koppelt die beiden Wirklichkeitsräume. Da man den Fake rasch durchschaut, es wird schließlich bewusst mit Authentizitätssignalen gespielt, handelt es sich um eine Authentizitätsfiktion. Fälle wie dieser bleiben stets der fiktionalen Handlung unterstellt, wenngleich sie diese auf künstlichem Wege authentifizieren.

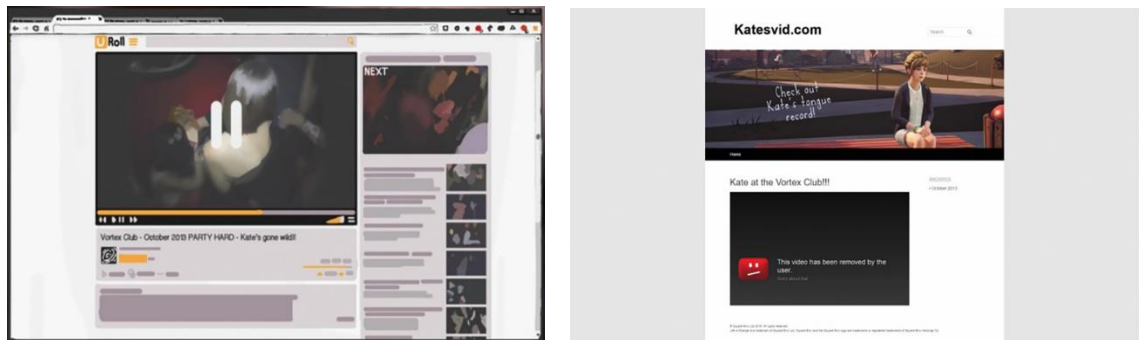


Abb. 37 und 38: LIFE IS STRANGE. Links: Die Ingameabbildung des ‚Mobbingvideos‘; rechts: Die Website auf einem Originalbrowser (Screenshot). *Copyright: Square Enix.*

5.2.1.2.2 Handlungsräume

Ein bedeutsamer Teil der dramaturgischen Arbeit stellt die Gestaltung der Handlungsräume dar. Diese sind der Rahmenhandlung stets vorgelagert und determinieren die narrativen Ereignisse. Als Handlungsraum kann man jeden im Medientext dargestellten Raum verstehen, in dem die Figuren handeln⁹⁷⁶ oder allgemeiner gesprochen, in dem sich die Geschichte abspielt.⁹⁷⁷ Die Anwesenheit der Figuren ist nicht notwendigerweise vonnöten, da jeder dargestellte Aktionsraum mit den handelnden Figuren und der Geschichte zusammenhängt. Dieser als Anschauungsraum bezeichnete Raumtyp kann auch als Projektionsfläche von Träumen, Wünschen oder Hoffnungen dienen⁹⁷⁸ und sollte daher vom Handlungsort, d.h. den Orten, an denen sich die Figuren tatsächlich bewegen, abgegrenzt werden. Hand-

⁹⁷⁵ Vgl.: <https://www.katesvid.com/> (zuletzt aufgerufen am 11.09.2019). Den Hinweis findet man im Spiel auf dem Toilettenspiegel des studentischen Wohnheims, in dem die Geschichte zu großen Teilen spielt.

⁹⁷⁶ Vgl. Hicketier 2007, S. 70.

⁹⁷⁷ Vgl. Beil 2012, S. 270.

⁹⁷⁸ Den Anschauungsraum kann man weiterhin in einen Stimmungsraum und einen symbolischen Raum unterteilen. Stimmungsräume zielen auf atmosphärische Verdichtungen, während symbolische Räume der zusätzlichen symbolischen Aufladung dienen. Vgl. ebd., S. 271ff.

lungsräume lassen einen fiktiven wie informierenden Einsatz erkennen. Die Dichotomie wird mit den referentiellen Selbstthematizierungen pseudodokumentarischer Fiktionen aufgebrochen, indem tatsächlich existierende vormediale Räume wie Filmsets oder Nachrichtenstudios natürlich in die Diegese eingewoben werden. Darüber korreliert die räumliche Darstellung mit den anderen authentisch wirkenden medienreflexiven Selbstdarstellungen. Die Eindeutigkeit der Referenz auf Raumbene ist damit nicht mehr zweifelsfrei belegbar.

5.2.1.2.2.1 Fiktionale und faktuale Handlungsräume

Fiktionale Handlungsräume kann man in Anlehnung an Etienne Souriaus Begriff des diegetischen Raums, den er als fiktionale Wirklichkeit einer Erzählung definiert, folgendermaßen beschreiben:

„Doch ich bemerke, daß mir auch ein völlig anderer, unendlich viel weiterer, dreidimensionaler Raum vorgesetzt wird. [...] Das Schloß, daß mir gezeigt wird, ist fünf Kilometer entfernt von jenen Hügeln am Horizont. Über diese Str. [*sic!*] dort kam vorhin das Auto, aus dem die Besucher gestiegen sind. Sie kamen aus einer Stadt etwa zwanzig Kilometer links von hier. Diese Allee führt zu dem Park, in dem sich gerade eben der eifersüchtige Ehemann versteckt hat usw. Kurzum, eine ganze Topographie läßt sich entwerfen, die der Film impliziert: Dies ist der Raum, indem sich die Geschichte abspielt.“⁹⁷⁹

Über die Definition Souriaus wird ersichtlich, dass der fiktionale Raum als eine mentale Landkarte zu verstehen ist, die der Zuschauer beim Sichten eines Films unbewusst anlegt.⁹⁸⁰ Es ist dabei irrelevant, ob es sich bei den dargestellten Handlungsräumen um fiktive Abbildungen oder um historische Architekturen handelt. Der fiktionale Handlungsraum ist Stafette, in der fiktive Figuren handeln, um die erfundene Geschichte voranzutreiben. Handlungsräume in fiktionalen Kontexten bleiben durch diese stets determiniert.

Im Vergleich zum fiktionalen Handlungsraum setzt der faktuale oder dokumentarische Handlungsraum, sofern davon überhaupt die Rede sein kann und nicht besser von *Aktionsraum* gesprochen werden sollte⁹⁸¹, auf keine geschlossene, diegetische Handlungswelt. Räume werden mit einem eindeutigen Realitätsbezug abfotografiert. Unterschieden werden kann zwischen Aktionsraum und Tatsachenraum.⁹⁸² Beim Aktionsraum geht es um eine speziell für die Informationsvermittlung hergestellte Raumsituation, die mental schwierig zu verorten ist, da keine eindeutigen Angaben zum Ort oder Setting gegeben werden (hierzu zählen etwa Interviewsituationen in zuvor nicht näher bestimmten Kulissen oder Interieurs). Tatsachenräume zeigen demgegenüber Originalschauplätze, die nicht unbedingt mit der Zeit, in der die historischen Tatsachen stattgefunden haben, korrespondieren. Das heißt ein historischer Tatort wird logischerweise wesentlich später vom Produktionsteam

⁹⁷⁹ Souriau, Etienne (1951): Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: Montage AV 6 (2), 1997, S. 143 – 144.

⁹⁸⁰ Insofern gilt, dass der fiktionale Handlungsraum weniger eine Gestaltungsstrategie, als ein „geistiges Konstrukt seiner Zuschauer“ darstellt. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 29.

⁹⁸¹ Auch wenn dokumentarische Darstellungen auf Erzählstrategien des Spielfilms zurückgreifen, kann man allenfalls bei Reenactments von temporären Handlungsräumen sprechen.

⁹⁸² Man kann sicher noch weitere Raumtypen für den Dokumentarfilm ergänzen, aber da es hier um eine strikte Abgrenzung zum fiktionalen Handlungsraum geht, soll dieser Hinweis genügen.

aufgesucht und abgefilmt. Der Tatsachenraum wird meistens mit informativen Off-Kommentaren und visuellen Ergänzungen angereichert, die dem Rezipienten bei der Orientierung helfen sollen. Als Teil der Vermittlung von Informationen stellt der Tatsachenraum weniger eine formal-ästhetische Strategie des Dokumentarischen dar, als vielmehr eine inhaltliche Aufwertung seines informierenden Gestus.

5.2.1.2.2 Selbstthematization faktualer Handlungsräume in pseudodokumentarischen Erzählungen

Das Sichtbarmachen eines medialen oder filmischen Produktionsapparates stellt ein typisches Gestaltungsmerkmal von Spielfilmen dar. Üblicherweise treten selbstreferentielle und selbstreflexive Formen auf, wenn das Medium auf sich selbst verweist bzw. seine Medialität reflektiert. Häufig handelt es sich dabei um Kommentare vonseiten der Regisseure, wengleich solche Formen die Diegese auch unterstützen können.⁹⁸³ In der postmodernen Film- und Kulturtheorie wurden diese Phänomene unter dem Schlagwort der Metafiktionalität verhandelt. Der Begriff, der 1984 von Patricia Waugh ins Feld geführt worden ist⁹⁸⁴, kann man als Sammelbegriff für fiktionale Texte definieren, die „selbstreflexiv und systematisch die Aufmerksamkeit auf ihren Status als Artefakt lenken, um damit die Beziehung zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu problematisieren.“⁹⁸⁵ Üblicherweise wird das in metafiktionalem Medientexten angelegte Spiel mit der Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion auf zwei Arten aufgelöst: Entweder wird die Metafiktion im Spielfilm über die Fiktion in der Fiktion (etwa als Film im Film⁹⁸⁶) erreicht oder indem der Spielfilm Dokumentarfilmteile fingiert.⁹⁸⁷ Beispiele für beide Formen lassen sich schnell ausmachen.⁹⁸⁸ Dennoch bleibt festzuhalten, dass diese Unterteilung unter gegenwärtigen medientextuellen Bedingungen nicht zu halten ist. Serien wie CURB YOUR ENTHUSIASM (USA 2000–2011; 2017 – heute), JERKS oder PASTEWKA (D 2005–2014; 2018–2020) sowie im Film ONE CUT OF THE DEAD arbeiten an einer ernsthaften Transposition der Differenzeinebnung, weshalb man keinen der genannten Fälle eindeutig einem der beiden metafiktionalem Klassifizierungsmodelle zuordnen kann.

Während die satirische Selbstthematization des Medienapparats in fiktionalen Erzählungen wie NETWORK (USA 1976), LE MÉPRIS (F 1963), ANNIE HALL (USA 1977) oder

⁹⁸³ Hierzu heißt es bei Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann: „In einem Film über das Filmemachen funktioniert das Sichtbarmachen der Apparatur dementsprechend nicht als Authentisierungsstrategie, sondern wird einerseits selbst Teil der filmischen Diegese, über die es andererseits (mittels der indirekten Thematisierung einer außerfilmischen Realität) immer hinausweist.“ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 286.

⁹⁸⁴ Vgl. Waugh, Patricia: Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction. London 1984.

⁹⁸⁵ Vogt, Jochen: Grundlagen narrativer Texte. In: Arnold, Heinz Ludwig/Detering, Heinrich (Hg.): Grundzüge der Literaturwissenschaft. München 1996, S. 296.

⁹⁸⁶ I.d.R. werden solche ‚Fiktionen in der Fiktion‘ von Medienproduzenten eingesetzt, um die Abgrenzung von Fiktion und Wirklichkeit in spielerischer Gestaltung zum Thema eines Films zu machen.

⁹⁸⁷ Vgl. Beil 2012, S. 182ff.

⁹⁸⁸ Zur ersten Kategorie kann man Woody Allens THE PURPLE ROSE OF CAIRO (USA 1984) und John McTiernans LAST ACTION HERO (USA 1993) zählen, während in die zweite Kategorie Filme wie Woody Allens ZELIG, Oliver Stones JFK und alle Formen ‚filmischer Tagebücher‘ wie die pseudodokumentarischen Horrorfilme THE BLAIR WITCH PROJECT, DIARY OF THE DEAD (USA 2007) und REC (USA 2007) fallen.

CELEBRITY (USA 1998) darauf zielen, ironisch-entlarvende Spiele zu kreieren⁹⁸⁹, lassen die neuen Formen pseudofaktualer Medienerzählungen eine solch eindeutige Position nicht erkennen. Der Medienreferent ist auch bei ihnen Thema, nur lassen diese Texte die Übergänge von Satire und faktualer Zurschaustellung der eigenen Referenzialität in den Medien fließend werden. Genaugenommen erreicht die Thematisierung der Medienreferenz durch seine Mischsignal Tendenz eine medienhistorisch neue Stufe. Serien wie JERKS oder PASTEWKA portraituren aus den Medien bekannte Figuren, die *als sie selbst* auftreten. Sie bilden damit auch immer deren Umfeld, d.h. ihre medien-spezifische Handlungsräume ab. In JERKS begleitet der Zuschauer die aus Film und Fernsehen bekannten Personen⁹⁹⁰ Christian Ulmen und Fahri Yardım durch ihren satirisch überzeichneten Alltag. Die Serie stellt ein Spiel mit diversen Fakten-, Fiktions- und Mischsignalen dar, weshalb eine eindeutige Bewertung des Darstellungsmodus selbst einem geübten Medienrezipienten schwerfällt.⁹⁹¹ Die in der Serie realistisch zur Schau gestellten Ereignisse korrelieren mit den räumlichen Darstellungen.⁹⁹² Verschiedene Locations in Potsdam dienen als Handlungsorte, die mithilfe einer Reihe von Authentizitätssignalen eine natürliche Umgebung suggerieren.

Die bewussten Selbstdarstellungen von Ulmen und Yardım in JERKS unterwandern die figurenbezogene Grenze zwischen Schauspieler und Realperson. Dieses Spiel wird auf der Handlungsebene fortgesetzt. Dabei werden Räume mit Medienbezügen in Form fiktiver Filmsets präsentiert. In der achten Folge der ersten Staffel („Braindead“) trifft Christian Ulmen an einem (fiktiven) Filmset die reale Schauspielerin Nora Tschirner, die ihn in einer Drehpause zur kulturtheoretischen Reflexion eigener Person auffordert. Die Diskussion hat zum Ergebnis, dass Ulmen seine mediale Referenz hinterfragt. Er stellt sich die Frage, ob er authentisch handle. Aufgrund der dargestellten Selbstreflexion der Medienherkunft als auch dem generellen authentischen Habitus der Serie, geht es bei JERKS nicht um eine als Faktensignal verkleidete Selbstthematisierung der Medien- und TV-Branche, also streng genommen um ein Authentizitätssignal, sondern um eine Reflexion der dargestellten, örtlich abgebildeten Medienreferenten. In JERKS kommt es zu einer Vermischung von Tatsachenraum und Handlungsraum. Die handelnden Personen bewegen sich ‚fernab‘ ihrer fiktiven Identität innerhalb ihres natürlichen Habitats, während sie dabei weiterhin ihre fiktive Gestalt innerhalb der Erzählung beibehalten. Die medienraumspezifische Selbstthematisie-

⁹⁸⁹ In den Filmen Godards und Allens treten wirkmächtige Persönlichkeiten der Medien- und Filmindustrie wie der deutsche Stummfilmregisseur Fritz Lang, der Medientheoretiker Marshall McLuhan und Donald Trump als sie selbst auf. Genaugenommen handelt es sich bei diesen Gastauftritten um Faktensignale, die den fiktionalen Status der Erzählungen um authentische Elemente anreichern.

⁹⁹⁰ Auf den Begriff der Figur wird an dieser Stelle bewusst verzichtet, da just dieser Status von den Protagonisten der Serie hinterfragt wird. Vgl. hierzu weiterführend: Kap. 5.2.2.4.3.

⁹⁹¹ Zu den in der Serie eingesetzten Faktensignalen, die sich zuletzt als Fakes, d.h. als Authentizitätsfiktionen entpuppen, gehören der Hinweis zu Beginn jeder Folge, dass das Geschehen auf wahren Begebenheiten beruhe, natürlich wirkende und zurückhaltende Dialoge und auf der ästhetischen gestaltungsbezogenen Ebene eine bewegliche Handkamera, eine fehlerhaft-brüchige, minimalistische Ästhetik, der Einsatz gedämpfter Farben und Ton sowie die Nutzung eines natürlichen Make-Ups (Undone-Look). Dass man es hier aber eher mit einem fiktiven Setting zu tun hat, wird meist erst an den satirischen Pointen am Ende jeder Episode bzw. innerhalb einzelner Sequenzen deutlich.

⁹⁹² Fast jede Folge handelt von mehr oder minder ernstern Alltagsthemen wie Drogenmissbrauch, Wachkomaerfahrung, Serienpitching oder Kindstod. Dabei wird zur örtlichen Darstellung der einzelnen Themen auf teils echte Locations (Selbsttherapiegruppenraum, Hallenbad, Supermarkt, Bar, Krankenhaus etc.) zurückgegriffen, um die Authentizität der Ereignisdarstellungen zu steigern.

zung in JERKS kann man als Mischsignal werten, bei dem die Eindeutigkeit der Referenz nicht mehr gewährleistet ist. Entsprechend schwer fällt die Einordnung. Da JERKS letzten Endes aber ein fiktiver Medientext ist, die Gesamtheit der Ereignisdeutung lässt kein anderes Urteil zu, kann man die Serie innerhalb eines kompositionellen Tendenzraumes eher in Richtung des Fiktionalitätsspektrums einordnen.

Das komplizierte Mischverhältnis einer medienortsspezifischen Selbstthematizierung tritt weiterhin bei der vom ZDF produzierten, politsatirischen Miniserie EICHWALD, MDB (D 2015 – heute) hervor. Die Serie stellt den fiktiven Bundestagesabgeordneten Hans-Josef Eichwald und dessen Mitarbeiter in den Mittelpunkt der fiktiven Handlung, die sich um die verschiedenen Herausforderungen des politischen Alltags in Berlin dreht. In der ersten Folge der zweiten Staffel („Männer können alles“) gibt Eichwald einem nicht näher genannten Sender ein Fernsehinterview zur Sportpolitik. Das Interview scheint, wie die passend gesetzten Fake-Indizes anzeigen⁹⁹³, in einem echten Fernsehstudio gedreht zu sein. Einzig die nicht näher genannte Moderatorin sowie der Establishment-Shot zu Beginn der Studioszene (vgl. Abb. 39) werfen die Frage auf, wer diese Einstellung eigentlich motiviert⁹⁹⁴. Man könnte die Vermutung aufstellen, dass es sich um eine fiktive Interviewsituation in einem authentischen Tatsachenraum handelt (vgl. Abb. 40). Verstärkt wird die irritierende Rezeptionswirkung durch das am linken oberen Bildschirmrand eingesetzte, paratextuelle Rezeptionssignal des Sendesiegels („ZDF“), das sowohl bei der Originalausstrahlung bei ZDFneo am 14. Juni 2019 als auch in der ZDF-Mediathek angebracht ist und dass die Rezeptionssituation authentifiziert. Aus diesen Beobachtungen wird ersichtlich, dass der dargestellte Medienraum in EICHWALD, MDB eine Mischform aus Tatsachen- und Handlungsraum bildet, bei dem der Zuschauer nicht exakt differenzieren kann. Erst mit den Szenen, die ‚hinter den Kulissen‘ des Fernsehstudios nach der Aufzeichnung spielen (vgl. Abb. 41), wird das Fernsehstudio zum Sujet einer fiktionalen Selbstthematizierung und damit zum fiktiven Handlungsort transformiert. Viele Spielfilme und Serien greifen zum Zweck der Darstellung ihrer fiktiven Welten auf solcherlei Wirklichkeitselemente zurück (etwa dem Drehen an originären Handlungsorten). Das ändert aber nichts an ihrem grundlegend fiktionalen Status. Raumspezifische Mischformen, wie sie die genannten Serien präsentieren, machen diese Unterscheidung schwieriger. Aufgrund der teils fließenden Übergänge zwischen faktualen Aktionsräumen und fiktiven Handlungsräumen kann man nicht mit Eindeutigkeit sagen, um welchen Raumtypus es sich handelt. Die dargestellten Raumdarstellungen sollten entsprechend als Mischsignale gewertet werden.

⁹⁹³ Die eindeutigsten Belege kann man am professionell wirkenden Interieur, das dem eines ZDF-Studios aufgrund der genutzten Farbpaletten sehr nahekommt, ablesen, aber auch an der Selbstthematizierung des Produktions- und Kamerteams, dem Studiopublikum, dem zweiten Interviewgast, der seriös fragenden Moderatorin und der generellen dramaturgischen Inszenierung der Interviewsituation, die frappierend an tatsächliche Informationssendungen angelehnt ist (hierzu zählen etwa die gewählte Einstellungsperspektiven, die langsame Kamerafahrt und die Montagetechnik).

⁹⁹⁴ Informationssendungen arbeiten üblicherweise mit ähnlichen Einstellungen und thematisieren darüber das TV-Studio bzw. das Produktionsteam drum herum. Dennoch wirkt diese kurze Einstellung aufgrund ihrer handkameraähnlichen Ästhetik merkwürdig deplatziert.



Abb. 39 - 41: Die Selbstthematizierung eines TV-Studios in der Politsatireserie EICHWALD, MDB. *Copyright: ZDF.*

5.2.1.2.3 Architektonischer Raum

Im Gegensatz zu Naturräumen stellen architektonische Räume durch Menschenhand geschaffene Räume dar, die kulturhistorische und soziale Zeichen in sich tragen.⁹⁹⁵ Die in Medienerzählungen genutzte Architektur kann als dekoratives Element genutzt werden oder strukturelle Bedeutung für die Handlung aufweisen. Audiovisuelle Abbildungen von Architektur rekurrieren dabei fast immer auf reale Architektur, selbst wenn diese bis zur Unkenntlichkeit etwa um fantastische oder abstrakte Elemente ergänzt oder umgedeutet werden.⁹⁹⁶ Architektonische Räume in audiovisuellen Erzählungen verweisen auf eine Auseinandersetzung mit Architektur und ihrer Geschichte, so dass man sie mit dem Vokabular der Architekturtheorie beschreiben kann. Entsprechend gilt, dass derlei Bezüge und die damit verbundenen Baukonzepte bzw. Baustile benannt und herausgearbeitet werden können. So kann, ausgehend von einer Architekturanalyse im realen Raum, auch in der Medienanalyse ein Gebäude in seiner Gestalt, seiner Bauweise, seinem Volumen und den Proportionen sowie seiner Längen-, Breiten- und Höhenmaße bestimmt werden.⁹⁹⁷ Weiterhin kann nach der zu erfüllenden Funktion von architektonischen Räumen innerhalb von Erzählungen gefragt werden, d.h. ob es etwa um einen Anschauungsraum oder einen Symbolraum geht. Da es sich bei medientextuellen Darstellungen von Architektur um eine „abgebildete, abfotografierte, zum Bild gewordene [Architektur]“⁹⁹⁸ handelt, ist diese Form der visuellen Architekturproduktion im Gegensatz zu real existierender Architektur nicht notwendigerweise funktional oder funktionstüchtig.

5.2.1.2.3.1 Architektonische Mischformen

Zwischen der abgefilmten realen Architektur und einer speziell für die Medienerzählung hergestellten Architektur besteht ein struktureller Unterschied, der die Differenz von fiktionaler und faktualer Architektur in audiovisuellen Erzählungen bestimmt. So bildet die für den Film künstlich nachgebaute Konstruktion im Filmstudio bzw. dem Studioatelier („Fas-

⁹⁹⁵ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann definieren Architektur als „Oberbegriff zur Bezeichnung aller von Menschenhand geschaffenen Raumformen. Er beinhaltet die gestaltende Strukturierung einzelner Raumeinheiten vom Dekor bis zum Zimmer, das Erscheinungsbild von Gebäuden und Gebäudekomplexen und auch die Morphologie ganzer Kulturräume. Architekturräume erscheinen oft als Gegensatz zu Naturräumen, auch wenn beide Raumtypen miteinander verschmelzen können.“ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 38.

⁹⁹⁶ Entsprechende Beispiele werden weiter unten genannt.

⁹⁹⁷ Vgl. ebd., S. 35.

⁹⁹⁸ Schaal, Hans Dieter: Learning from Hollywood. Architecture and Film. 2. Aufl. Stuttgart 2010, S. 17.

sadenarchitektur⁹⁹⁹) ein eindeutiges Fiktionssignal aus, während die gegenläufige Tendenz, architektonische Räume außerhalb des Studios (Originalschauplätze), üblicherweise als Faktensignale gewertet werden. Der von Helmut Wheismann beschriebene ‚Weg in die Realarchitektur‘¹⁰⁰⁰, d.h. die Verlagerung der Filmhandlung in außerfilmische Räume, bedeutet für die Filmwahrnehmung eine Verstärkung des Realitätseindrucks.¹⁰⁰¹ Tatsächlich ist eine strikte Differenz aus Sicht einer kompositionell ausgerichteten Analyseperspektive nicht vertretbar. Insbesondere für die angeblich fiktiven Formen medial umgesetzter Architekturräume kann der Einwand erhoben werden, dass eine Restbezugnahme auf eine vormediale Architektur permanent bestehen bleiben muss.

Ein idealtypischer Fall stellt die Entwicklungsgeschichte des dystopischen Cyberpunkszenarios dar, das Ridley Scott mit *BLADE RUNNER* (USA 1982) popularisierte. Die Darstellung des architektonisch extravaganten Science-Fiction-Szenarios mit seinen neonfarbenen Reklamen und dem bedrückenden Industrielook geht auf die dystopische Zukunftsstadtvision Fritz Langs in dessen SF-Klassiker *METROPOLIS* (D 1927) zurück. Die monumentale Architekturinszenierung in *METROPOLIS* ist nach Bekunden des Regisseurs von der Großstadtarchitektur New Yorks inspiriert¹⁰⁰², weshalb Lang für seine ‚Phantasie-Architektur‘¹⁰⁰³ auf außerfilmisch existierende Architektur zurückgriff. *METROPOLIS* mischt dabei realarchitektonische Großstadterfahrungen mit fantastischen Elementen, die zu einer Überhöhung und Synthetisierung historischer Baustile führt. Das Ziel sei gewesen, architektonische Utopien und imaginäre Architekturen filmisch zu erzeugen.¹⁰⁰⁴ Hierbei handelt es sich um architektonische Mischsignale, da trotz der phantastischen Wirkung der architektonischen Szenarien der faktuale Kern, d.h. seine baugeschichtliche Traditionslinie, weiterhin erkennbar bleibt.¹⁰⁰⁵ Die grundlegend faktuale Referenz bleibt auch den der architektonischen Formsprache Langs folgenden Science-Fiction-Werken enthalten, wenngleich diese auf eine rein medienreferenzielle Traditionslinie bezogen sind.¹⁰⁰⁶

Neuere Fälle semi-faktualer Dramen wie die Miniserie *CHERNOBYL*, das auf historische Tatsachen bezugnehmende Spielfilmdrama *ROMA* (M/USA 2018) und auch die großflächig am Computer generierte Animeverfilmung *ALITA: BATTLE ANGEL* (USA 2019) stellen durch digital nachbearbeitete Verfahren den Referenzstatus der in ihnen abgebildeten architektonischen Szenarien doppelt in Zweifel. Einerseits kann ihnen kein eindeutig faktualer Referenzstatus zugesprochen werden, da die genannten Erzählungen bewusste architektonische Ergänzungen am dokumentarischen Ausgangsmaterial vornehmen. Ande-

⁹⁹⁹ Bei der Fassadenarchitektur handelt es sich um eine speziell für den Film hergestellte architektonische Raumkonstruktion, die allein dem Moment ihrer Fixierung im Filmbild dient, um „danach wieder zerstört zu werden oder im Fundus der Produktionsfirma zu landen.“ Hickethier 2007, S. 72.

¹⁰⁰⁰ Vgl. Wheismann, Helmut: *Architektur im Film*. Wien 1988, S. 15

¹⁰⁰¹ Vgl. Hickethier 2007, S. 72.

¹⁰⁰² Vgl. ebd., S.73ff.

¹⁰⁰³ Ebd.

¹⁰⁰⁴ Vgl. ebd.

¹⁰⁰⁵ Architekturanalytisch könnten in *METROPOLIS* oder *BLADE RUNNER* vertikal dehnende Rippengewölbe, Spitzbögen oder unterbrochene Gewölbekonstruktionen Hinweise auf die in den Filmen genutzten Bauarten der Gotik geben. Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 35.

¹⁰⁰⁶ Während die architektonische Darstellung *Metropolis*‘ noch eine eindeutige referentielle Verbindung mit der real existierenden Großstadtarchitektur New Yorks aufweist, bildet sie in der Folgezeit eine Art filmarchitektonischen Referenten aus, auf den die ihm folgenden Science-Fiction-Architektur vielfach Bezug nimmt.

rerseits kann ihnen aber auch kein eindeutig fiktionaler Referenzstatus attestiert werden, da die realarchitektonischen Grundlagen der teils hyperrealen Überhöhungen als Abbildungsgrundlage dienen. Beispielhaft tritt dieses Problem an dem tricktechnisch aufwendig rekonstruierten Kernreaktor Tschernobyls in der HBO-Serie CHERNOBYL auf (vgl. Abb. 42). Hierbei greifen die Produzenten auf das als ‚Schwester von Tschernobyl‘ bezeichnete Kernkraftwerk Ignalinas in Litauen zurück, das über baugleiche Eigenschaften wie dasjenige in Tschernobyl verfügt. In der digitalen Nachbearbeitung wurde per Kompositverfahren das abgefilmte Originalmaterial um visuelle Elemente ergänzt, um die Reaktorkatastrophe architektonisch möglichst akkurat zu reproduzieren.

Auf post-produktionstechnische Tricktechnik greift auch Alfonso Cuarón zur Darstellung seines raumhistorischen Settings in ROMA zurück. Das in Mexiko angesiedelte Drama arbeitet an einer exakten Reproduktion Romas von 1970 (Stadtteil von Mexiko-Stadt) und erweitert den analogen Raum¹⁰⁰⁷ mit fotorealistischen CGI-Effekten (Computer Generated Imagery). Der kompositionelle Nachbau der Stadt erfolgt dabei in zwei Schritten: Zunächst suchten Cuarón und sein Produktionsteam nach Originalschauplätzen, die sie teilweise händisch wiederaufbauten (dazu gehören u.a. die Calzada Mexico-Tacuba, ein altes Möbelgeschäft und ein zerfallenes Klinikum). Cuarón erklärt dieses Vorgehen in einem Interview:

„Ich reproduzierte das Zuhause meiner Kindheit, ich trug sogar einen Großteil der originalen Möbel zusammen [...]. Wir drehten auch an den Originalschauplätzen, transformierten also das heutige Mexiko-Stadt in die Vergangenheit. Ich habe sogar genau dieselben Automodelle in die Straße parken lassen, die zu jener Zeit dort immer standen.“¹⁰⁰⁸

Für die Panoramaaufnahmen über den Dächern Romas musste Cuarón jedoch auf CGI und Compositing-Verfahren zurückgreifen, da das Stadtbild Mexiko-Stadts seit den 1970er Jahren und dem großen Erdbeben von 1985 so stark verändert war, da es sonst zum Bruch mit der innerdiegetischen Handlungslogik gekommen wäre. Aus diesem Grund griffen Cuarón und sein Produktionsteam auf CGI-Verfahren zurück. Die künstlichen Bilder konnten nahtlos an die abgefilmten Originalgebäude und -fassaden eingefügt werden, um eine bruchlose Illusion zu erzeugen.¹⁰⁰⁹

Die futuristische Handlungswelt von ALITA: BATTLE ANGE lässt faktuale Referenzen in Form genau bestimmbarer realarchitektonischer Vorbilder erkennen. Der Film arbeitet mit einer Vielzahl idealisierter und hyperrealisierter Architekturformen, die auf klar bestimmbareren, baugeschichtlichen Vorbildern beruhen. Ein Teil der Handlung findet etwa an einem Handlungsort statt, der eindeutig einer ornamentalen Kathedrale nachempfunden wurde. Der Ort wird in Form einer Panoramaaufnahme, der die Monumentalität des Bau-

¹⁰⁰⁷ Das selbsternannte Ziel des Produktionsdesigners von ROMA, Eugenio Caballero, bestand nach eigenem Bekunden darin, das komplexe architektonische Szenario Mexiko-Stadts der 1970er Jahre realgetreu abzubilden und keine ‚Vintage-Version‘ jener Zeit zu generieren. Vgl.: Anderton, Frances: Design and Architecture. Bringing back ‘70s-era Mexico City in ‘Roma’, <https://www.kcrw.com/culture/shows/design-and-architecture/reviving-roma-film-and-furniture/bringing-back-70s-era-mexico-city-in-roma>, 18.12.2018.

¹⁰⁰⁸ Borcholte, Andreas: Roma-Regisseur Alfonso Cuarón: "Wir geben uns der Illusion von Fortschritt hin", <https://www.spiegel.de/kultur/kino/roma-regisseur-alfonso-cuaron-geben-uns-der-illusion-von-fortschritt-hin-a-1239677.html>, 06.12.2018.

¹⁰⁰⁹ Vgl.: Bisset, Jennifer: Fantastic Visual Effects in Roma and Where to find them, <https://www.cnet.com/news/fantastic-visual-effects-in-roma-and-where-to-find-them/>, 11.04.2019.

werks einfängt (vgl. Abb. 43), etabliert.¹⁰¹⁰ Trotz seiner eindeutigen digitalen Herkunft, lassen die gewölbartigen Strukturen und monumentale Ornamentik auf eine vormediale Herkunft in Form eines baugeschichtlichen Architekturstils wie der Gotik oder des Barocks schließen.

Die architektonischen Abbildungen in *CHERNOBYL*, *ROMA* und *ALITA* wirken, trotz ihrer tricktechnischen Anteile, zu keinem Zeitpunkt artifiziell. Der Einsatz modernster Compositing-Verfahren tritt in ihnen nicht nur zur Darstellung spektakulärer Attraktionen auf, sondern auch zur minutiösen Genese historisch-sozialer Milieus. In den genannten Fällen kann man eine Synthetisierung faktualer und fiktionaler Tendenzen beobachten, die genau benannt und herausanalysiert werden können. Es handelt sich um kompositionelle Mischformen.¹⁰¹¹ Im Falle ihrer hierarchischen Klärungsverhältnisse muss im Einzelfall geklärt werden, ob die künstlich modifizierten Räume einer fiktionalen Rahmenhandlung oder der informierenden Vermittlung unterstellt sind.

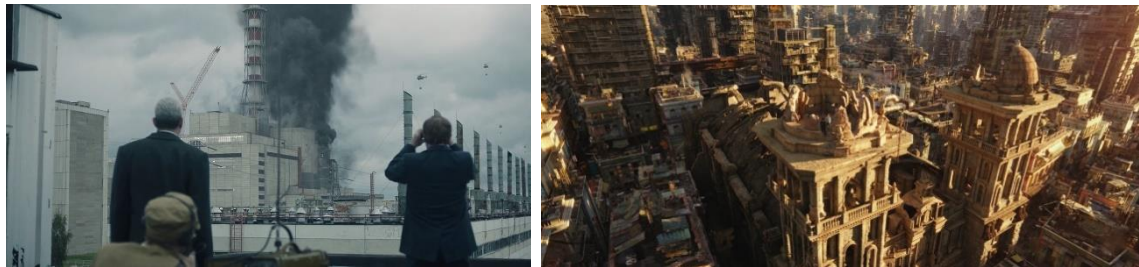


Abb. 42 und 43: Architektonische Mischformen. Links: Eine Totale auf die Kernreaktordarstellung in der Serie *CHERNOBYL* (Copyright: Polyband/WVG); rechts: Panoramaeinstellung der ornamentalen Kathedrale im Spielfilm *ALITA* (Copyright: Twentieth Century Fox).

5.2.1.3 Zeitkonstruktionen im audiovisuellen Erzählen

Die Gestaltung von Zeit gehört zu den zentralen dramaturgischen Eingriffen in eine narrative Exegese. Im audiovisuellen Erzählen haben sich zeitbasierte Konventionen herausgebildet, die filmische und serielle Erzählungen strukturieren. Von besonderer Relevanz ist die Relation von erzählter Zeit und Erzählzeit.¹⁰¹² Unter erzählter Zeit ist der zeitliche Verlauf bzw. die zeitliche Dehnung einer zwischen einem Anfang und einem Ende angesetzten Geschichte gemeint. Erzählzeit (oder auch Zeit der Darstellung) meint die eigentliche Wie-

¹⁰¹⁰ Neben seiner Funktion als Handlungsraum, die Kulisse wird einmalig als Ort einer Liebesszene zwischen der titelgebenden Heldin Alita und einem ihr nahestehenden Charakter genutzt, dient die Location weiterhin als Stimmungs- und Symbolraum. Vgl. hierzu: Beil 2012, S. 271ff.

¹⁰¹¹ Nicht vergessen sollte, dass Dokumentationen, die mit dem Anspruch einer faktengeschützten Reproduktion von Informationen antreten, immer häufiger auf digitale Ergänzungen zurückgreifen, um Inhalte plastischer zu präsentieren. Die Dokumentation *WELTWUNDER. DIE SCHÖNSTEN ORTE DER ERDE* (D 2013), die innerhalb der ZDF Doku-Reihe *Terra X* (D 1982 – heute) präsentiert wurde, zeigt an einer Stelle die zerfallene Stadtanlage Machu Picchu. Mehrere Kameraeinstellungen aus der Vogelperspektive und der Totale zeigen den Ort, wie man ihn heute als zerstörte Ruine vorfindet. Innerhalb einer dieser Szenen (00:24:13 – 00:24:26) wird das aufgezeichnete Originalmaterial, die die Ruinen der Stadt aus einer schrägen Vogelperspektive zeigen, um eine digitale Schicht (Compositing) ergänzt. Diese Schicht erweitert die Ruinen um vollständig rekonstruierte Häuserbauten. Durch die nur mäßige CGI-Qualität erkennt der Zuschauer rasch die digital hinzugefügten, architektonischen Anteile und wertet sie entsprechend als künstlich hinzugefügte Monumente. Dennoch fungieren sie im Rahmen der Vermittlung des Informationsgehalts als Faktensignale, weil sie nach wissenschaftlichen Maßstäben rekonstruierte, visuelle Tatsachen darstellen.

¹⁰¹² Vgl. Beil/Kühnel/Neuhaus 2012, S. 265ff.

dergabezeit des Textes also die Laufzeit eines Films oder der Folge einer Serie. Diese Relation lässt vier Darstellungsmodi zu, die alle um die Diskussion eines filmischen Realismus kreisen.¹⁰¹³ Neben den fiktionskonventionalisierten Zeitformen der Zeitraffung bzw. der Zeitdehnung, der Darstellung zeitlicher Simultaneität und der Aufhebung der Linearität der Zeit, existiert die meistens als irritierend empfundene Form der zeitdeckenden Darstellung, die keine eindeutige, klassifikatorische Zuordnung zulässt.

5.2.1.3.1 Zeitformale Verkürzungen im Spielfilm

Typische Manöver des audiovisuellen Erzählens bilden das Auslassen, Umstellen und Eingreifen in zeitliche Strukturen, mit denen eine möglichst interessante Präsentationsform entwickelt werden soll.¹⁰¹⁴ Die zeitliche Verdichtung folgt narratologischen Archetypen, die die zeitspezifischen Gestaltungsmuster vorgeben.¹⁰¹⁵ Darüber hinaus arbeiten Filmemacher mit der Fiktionskonvention des unsichtbaren Schnitts, der sich mediengeschichtlich mit der Entwicklung des Hollywood-Kinos zwischen den 1930er und 1950er Jahren etablierte. Mit ihm kann man enorme zeitdramaturgische Verdichtungen erreichen.¹⁰¹⁶ Paradoxerweise steigt mit diesem Montageprinzip auch der Anspruch einer filmischen Wirklichkeitsillusion.¹⁰¹⁷ So ist das Ziel des unsichtbaren Schnitts, den Bilderfluss so zu gestalten, dass ihn der Zuschauer als „lebensechte Dynamik empfindet und den Eindruck von miterlebter Realität gewinnt [...]“.¹⁰¹⁸ Tatsächlich erscheint die Vorstellung eines solchen filmischen Realismus absurd. Der Mensch nimmt Zeit nur linear wahr und die ihn umgebende Umwelt aus nur einer Perspektive. Die Montagekonvention des unsichtbaren Schnitts ‚zerlegt‘ den vorfilmischen Raum und montiert ihn nach bestimmten rhythmischen, d.h. den Sehkonventionen angepassten Mustern.¹⁰¹⁹ Entsprechend handelt es sich bei den zeitformalen Verkürzungen des Spielfilms um keine den Realitätseindrücken entsprechenden Darstellungsformen, sondern um künstlerische Entscheidungen. Die signaltypgerechte Bewertung fällt entsprechend leicht: Der unsichtbare Schnitt und viele andere Montageprinzipien, wie die Parallelmontage, Split- und Multiscreenverfahren, Hard- und Macht-Cuts etc., werden als eindeutige Fiktionssignale gedeutet. Mit ihnen wird ein dem menschlichen Wahrnehmungsapparat inkommensurable Form der Wirklichkeitsabbildung erzeugt.

¹⁰¹³ Vgl. wie auch im Folgenden ebd.

¹⁰¹⁴ Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 209.

¹⁰¹⁵ Zu diesen gehören u.a. das von Aristoteles' Poetik herrührende 3 Akt-Modell, das narratologische Modell Gustav Freytags und das Heldenreisekonzept von Joseph Campbell. Diese narrativen Mustermodelle kann man als Schablonen verwenden, mit denen das Textmaterial angeordnet, und d.h. auch zeitdramaturgisch gekürzt wird.

¹⁰¹⁶ In aller Kürze stellt der unsichtbare Schnitt das im Mainstreamfilm dominante Gestaltungsgesetz dar. Durch eine Reihe montageästhetischer Verfahren soll ein möglichst fließender und stufenloser Filmeindruck entstehen, damit der Zuschauer auf die Filmhandlung konzentriert bleibt. In diesem Zusammenhang ist häufig die Rede von einer ‚Transparenz der filmischen Erfahrung‘.

¹⁰¹⁷ Im rhythmischen Fluss und der Kombination zerlegter Einstellungen zu einem filmischen Gesamtbild besteht für Kracauer wie auch für Bazin das Prinzip des filmischen Realismus. Vgl. Hickethier 2007, S. 147.

¹⁰¹⁸ Ebd.

¹⁰¹⁹ Gestärkt wird dieser Eindruck von den auftauchenden und eigentlich künstlichen Zeitkonstruktionseinheiten wie der Zeitdehnung, der Rückblende etc. Diese verstärken den Eindruck mehrschichtiger Zeitverhältnisse (Hickethier 2007, S. 208). Sie sind für den Spielfilm aber auch für den Großteil der Dokumentarfilme typisch, werden aufgrund ihrer konventionsfixierten Durchsetzung jedoch häufig als Teil der Wirklichkeitsillusion aufgefasst.

5.2.1.3.2 Echtzeitkonvention des Dokumentarischen

Als spannungsbildendes Prinzip finden der unsichtbare Schnitt als auch die anderen genannten Montagemuster auch im dokumentarischen Darstellen Einsatz. Zeitformale Verkürzungen bleiben dort i.d.R. der informierenden Vermittlung unterstellt. Sie werden höchstens zur dramaturgischen Verdichtung eingesetzt, um die Aufmerksamkeit des Publikums hoch zu halten.¹⁰²⁰ Daneben besteht die Vorstellung einer zeitformalen Konvention des Dokumentarischen. Diese kann man am ehesten im Bereich der Live-Übertragungen erkennen. Live-Übertragungen lösen das Kredo vom Präsens der Darstellung ein, indem sie zur Deckungsgleichheit der Zeitschichten bzw. zur Gleichzeitigkeit von medialer Abbildung und Stattfinden des abgefilmten Ereignisses führen. Diese Form findet v.a. im Fernsehen Anwendung und wird dort als Möglichkeit der Steigerung des Gegenwartserlebens, d.h. eines ‚Echtzeiterlebnisses‘ verstanden.¹⁰²¹ Bei live übertragenen Ereignissen, wozu u.a. Sportereignisse oder Live-Schalten in TV-Sendungen gehören, wird meistens ein Live-Siegel am Bildschirmrand eingeblendet¹⁰²², das relativ¹⁰²³ eindeutig als Faktensignal gewertet werden kann.

5.2.1.3.3 Forcierte Linearität filmischer Montage im Spielfilm

Der Eindruck des ‚Live-Charakters‘, d.h. eines ungetrübten Mittendrin-Gefühls, kann über die Kongruenz von erzählter Zeit und Erzählzeit künstlich reproduziert werden. Hierbei spricht man von zeitdeckenden Darstellungen.¹⁰²⁴ Diese zeichnen sich durch die Einheit von Ort und Zeit aus, bei der die Linearität des Zeiteindrucks gewahrt bleibt. Konkrete zeitdeckende Formen, auf die ein Filmdramaturg oder Regisseur zurückgreifen kann, sind die Plansequenz oder der One-Shot-Cut. Beim One-Shot-Cut wird das Prinzip der Gleichzeitigkeit von Erzählzeit und erzählter Zeit erfüllt, indem die Dauer der Erzählung mit der eigentlichen Laufzeit übereinstimmt, d.h. der gesamte Film ist in nur einer Einstellung ohne Unterbrechung gedreht. Berühmte Fälle bilden Alfred Hitchcocks ROPE (USA 1948) sowie die vermeintlich in Echtzeit gedrehte Actionserie 24 (USA 2001 - 2010).¹⁰²⁵ Versuche der absoluten Deckungsgleichheit sind äußerst selten und vornehmlich in avantgardistisch-

¹⁰²⁰ Die Einzelanalyse der ‚Spielfilmdokumentation‘ APOLLO 11 weiter oben weist diese Behauptung nach.

¹⁰²¹ Vgl. ebd., S. 135.

¹⁰²² Das Live-Siegel findet ebenfalls in Spielfilmen Einsatz. Dort wird es zur Authentizitätssteigernden Wirkung eingesetzt. Es handelt sich um eine Authentizitätsfiktion.

¹⁰²³ Ganz so eindeutig kann dieser Befund heute nicht mehr geführt werden. Durch eine Reihe verschiedener Medienskandale, die mit der Liveübertragung des Geschehens zusammenhängen (u.a. Geiseldrama von Gladbeck, 9/11, Super Bowl-Halbzeitshowübertragung vom 01. Februar 2004 und der ‚Nipplegateaffäre‘ um Janet Jackson) haben sich die Sendeanstalten in den USA dazu entschlossen, live übertragene Großveranstaltungen wie die Oscar-Verleihung oder den Super Bowl um wenige Sekunden zeitverzögert auszustrahlen. Damit ist die Kongruenz der Zeitschichten theoretisch nicht mehr gegeben.

¹⁰²⁴ Vgl. Beil 2012, S. 265ff.

¹⁰²⁵ In beiden Fällen kann moniert werden, dass der Echtzeitananspruch nicht erfüllt wurde. ROPE stellt den experimentellen Versuch Hitchcocks dar, einen Film in nur einer Einstellung zu drehen, was ihm aber nach eigenem Bekunden nicht gelang, da die Filmrolle zum damaligen Zeitpunkt schlicht zu kurz gewesen sei. Daraufhin sah er sich gezwungen, mit versteckten Schnitten zu arbeiten. Vgl. zur Selbstkritik: Truffaut, François: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht? München 1973, S. 174 und 178. Die Fernsehserie 24 legt eine scheinbar in Echtzeit ablaufende Erzählung vor, indem die Geschichte mit einer erzählten Zeit von vierundzwanzig Stunden in vierundzwanzig Einzelepisoden mit jeweils sechzig Minuten Erzählzeit erzählt wird. Tatsächlich kommt es aber nicht zu einer synchronen Zeitdeckung, da die einzelnen Folgen wegen Werbeunterbrechungen deutlich kürzer als sechzig Minuten ausfallen.

experimentellen Filmen wie DIE WANNSEEKONFERENZ (D 1984)¹⁰²⁶ oder VICTORIA (D 2015)¹⁰²⁷ zu finden. Aber auch im Mainstreamkino setzt man mittlerweile vermehrt auf zeitliche Kongruenz wie etwa Sam Mendes' Historiendrama 1917 (USA 2019) belegt. Auch wenn es sich bei den genannten Fällen eindeutig um Faktensignale handelt, schließlich entspricht die angebotene Zeitdarstellung der tatsächlichen Zeitwahrnehmung des Zuschauers, wird der Einsatz forcierter Linearität häufig als anstrengend und irritierend wahrgenommen.

Im Gegensatz zum One-Shot-Cut bildet die Plansequenz eine in sich geschlossene film-dramaturgische Sinneinheit aus, die mit anderen audiovisuellen Werkanteilen eines jeweiligen Medientextes (Sequenzen und Szenen) zusammenhängt. Wie beim One-Shot-Cut stellt die Plansequenz die Deckungsgleichheit von erzählter Zeit und Erzählzeit dar. Ein prominentes Beispiel stellt die Einführungssequenz von Jonnie To's Actionthriller BREAKING NEWS (HK 2004) dar, die in Form einer knapp siebenminütigen Einstellung mehrere Personengruppen (Bankräuber und Polizeibeamte) einführt sowie eine Schießerei zwischen den dargestellten Parteien inszeniert. Die Kamera bleibt während des gesamten Ablaufs in Bewegung und heftet sich hintereinander an die Figuren. Solche Plansequenzen sind verbreiteter als One-Shot-Cuts, die lediglich auf einzelne Sequenzen beschränkt bleiben. Man findet sie heute auch in Dokumentarfilmen. Dennoch werden auch diese Montagetyper vonseiten des Rezipienten häufig als irritierend wahrgenommen, weil sie als isolierte Filmeinheiten in einem Gemeinschaftsgefüge mit anderen zeitformalen Gestaltungsmustern auftreten und damit den visuellen Fluss stören.

Festzuhalten bleibt, dass beide der vorgestellten Zeitgestaltungsformen eine Form filmischer Authentizität herstellen, die den Realitätseindruck der fiktiven Welten stärken. Es handelt sich also streng genommen um Faktensignale, die vom Gros der Zuschauer jedoch nicht als solche rezipiert werden. Sie stehen aufgrund ihrer zeitdeckenden Struktur im Widerspruch mit den anderen Zeitkonventionen des Spielfilms bzw. der zeitformalen Diegese. Entsprechend kann man sowohl die Plansequenz als auch den One-Shot-Cut als Authentizitätsfiktionen deuten, da es in beiden Fällen um eine Form der Fake-Authentizität geht, die sich auf die alltägliche zeitwahrnehmungsspezifische Erfahrung der Rezipienten stützt. Eine kompositionelle Signalanalyse der filmischen Zeitkonstruktionen kommt nicht umhin die forcierte Linearität im Spielfilm zu hinterfragen und die zeitformalen Konventionen möglichst differenziert zu reflektieren.

5.2.2 Figuren

Figuren stellen die zweite zentrale Größe der narrativen Form von Medientexten dar. Sie sind bestimmender Teil einer Erzählung, weil sie das ereignishaft und konfliktorientierte Geschehen vorantreiben.¹⁰²⁸ Grundsätzlich gilt, dass die Handlungsanalyse von einer Figurenanalyse unterschieden werden muss, wenngleich beide aufeinander Bezug nehmen. Der

¹⁰²⁶ Der Film rekonstruiert auf teils dramatisierende Art die Originalprotokolle der Wannseekonferenz von 1942. Die Länge der Original-Sitzung betrug fünfundachtzig Minuten, weshalb das Dokudrama zeitdramaturgisch auf die Kongruenz von Erzählzeit und erzählter Zeit zurückgreift.

¹⁰²⁷ VICTORIA stellt einer der weltweit wenigen, geglückten Versuche eines komplett in einer Einstellung gedrehten Spielfilms dar.

¹⁰²⁸ Vgl. Hickethier 2007, S. 115 sowie S. 121.

Begriff Figur entstammt dem Lateinischen *figūra* und meint im Deutschen so viel wie Gestalt. Etymologisch verwandt ist der Begriff außerdem mit der Fiktion (lat. *fictiō*) und dem Fingieren (lat. *ingere*). Diese Beobachtung legt die Vermutung nahe, dass der Figurenbegriff auf die Fiktionalität einer Erzählung abzielt und damit die Differenz zwischen den fiktiven Figuren und den realen Personen, die sie verkörpern, aufhebt.¹⁰²⁹ Von der Figur abgegrenzt werden können die Person, der Charakter, der Typus und der Avatar im Videospiel.¹⁰³⁰

Als Geschöpfe eines Autors, Regisseurs oder Produzenten stellen Figuren textuelle Konstruktionen dar, die eine narrative Funktion besitzen¹⁰³¹ und die mit anderen Textteilen ein geschlossenes diegetisches Formuniversum bilden.¹⁰³² Figuren sind als narrative Konstrukte zu verstehen, an denen sich bestimmte Verhaltensweisen und Eigenschaften manifestieren.¹⁰³³ Die Gestaltungsebene der Figurenkonzeption bildet ein anthropologisches Modell, das als grundlegendste Binäroperation die Unterscheidung von Typus und Charakter kennt.¹⁰³⁴ Damit gehen spezifische Formen der Figurencharakterisierungsstrategien einher, die die „formalen Techniken der Informationsvergabe“¹⁰³⁵, der Figurentypologien¹⁰³⁶, sowie

¹⁰²⁹ Vgl. Beil 2012, S. 243.

¹⁰³⁰ Für die erstgenannten drei Begriffe vgl. ebd. Der Avatar, der zur Beschreibung der Spielfigur im Videospiel eingesetzt wird, stellt einen interessanten Mischfall dar. Der Avatar ist eine Stellvertreterfigur, bei der der Spieler seine Position in der realen Welt nicht verlässt, während seine Spielhandlungen (via Interfaceinput mit der jeweiligen Videospielkontrollereinheit) auf die Spielfigur übertragen werden. Der Avatar stellt somit eine synthetische Kopplung zwischen realweltlicher Interaktion und fiktionaler Handlungsübersetzung dar: „So wie der Spieler die Möglichkeit hat, als virtuelle Figur im Spiel zu erscheinen und diese Figur über den Controller zu steuern, so ist er auch von der Figur gesteuert, denn was ihr passiert, passiert auch ihm.“ Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*. Weimar 2000, S. 53

¹⁰³¹ Die materielle Grundlage von Figuren stellen Drehbücher oder präproduktionsästhetische Skizzen o.Ä. dar.

¹⁰³² Vgl. Hickethier 2007, S. 122.

¹⁰³³ Rainer Leschke spricht in diesem Zusammenhang von bestückbaren Kleiderständern. Vgl.: Leschke, Rainer: *Die Formen massenmedialen Erzählens. Normative Strukturen und narrative Programme*. Münster 2018, S. 73.

¹⁰³⁴ Der Typus stellt eine Figur ohne individuelle Prägung dar, die auf eindeutige Charaktereigenschaften reduziert ist, während der Charakter eine individuell gezeichnete, komplexe und widersprüchliche Figurenkonzeption darstellt. Beide Vorstellungen finden ihre Entsprechung in der Erzähltheorie Edward Forsters, der für die Figur des Typus die Formel des ‚flat characters‘ geprägt hat (vgl.: Forster, Edward. M. (1927): *Aspects of the Novel*. San Diego 1985, S. 67). Dies ist eine Figur, die „um eine einzige Idee oder Qualität herum konstruiert sind, deshalb in einem einzigen Satz zusammengefasst werden [kann] und demzufolge vom Leser [bzw. Rezipienten – Anmerkung M.H.] leicht wiedererkannt“ werde (Ludwig, Hans-Werner: *Figur und Handlung*. In: Ludwig, Hans-Werner (Hg.): *Arbeitsbuch Romananalyse*. Tübingen 1982, S. 123). Demgegenüber stellt der Charakter für Forster ein ‚round character‘ (Forster 1927, S. 67) dar, der den Rezipienten aufgrund seiner nicht vorhersehbaren Handlungen und Reaktionen stets überraschen könne (vgl. Ludwig 1982, S. 123). Vgl. weiterführend zum Versuch einer Systematisierung der verschiedenen Ansätze zur Figurenkonzeption: Pfister, Manfred: *Das Drama. Theorie und Analyse*. München 1977.

¹⁰³⁵ Ebd., S. 240.

¹⁰³⁶ Erste Typen oder Rollen hat die antike Tragödie entwickelt. Vor dem Hintergrund des massenattraktiven Erzählens hat man neue genrespezifische Rollentypen wie die Femme Fatale, den Vamp, das Pin-Up-Girl, den Cowboy, den Doc etc. sowie Rollen mit sozialen Verhaltensschemata wie den Arbeiter, den Kapitalisten, den Aussteiger etc. erfunden. Häufig hängen Typen in Medienerzählungen auch mit film- und medienhistorisch austradierten Startypologien von Schauspielern zusammen. Hierzu zählen etwa der Gentleman (Richard Gere), der Rebell (James Dean), der Witzbold (Eddy Murphy) und die Sexbombe (Marilyn Monroe). Vgl. hierzu weiterführend: Faulstich, Werner (2002): *Grundkurs Filmanalyse*. 3., akt. Aufl. Paderborn 2013, S. 100ff. sowie Hickethier 2007, S. 123ff.

verschiedene Formen der Figurenkonstellationen bzw. –Konfigurationen und rezeptions-spezifische Figurenanalysen betreffen.

Die Figurenanalyse setzt bei der Beschreibung äußerlicher Merkmale an und fährt mit der Spezifizierung charakterlicher Merkmale fort. Generell, und diese Unterscheidung wird weiter unten in Frage gestellt, unterteilt die Erzähltheorie Figuren in Rollen, die einerseits von realen Menschen (dem Schauspieler oder Darsteller) und zweitens, etwa in Animationsfilmen, durch gezeichnete Menschen, Tiere oder Gegenstände etc. besetzt werden.¹⁰³⁷ Allgemein fällt auf, dass die Erzähltheorie in Bezug auf die Figurenanalyse mit Binärpaaren arbeitet, die man mit Blick auf hybride Medienerzählungen auflösen muss. Die von Manfred Pfister entwickelte Figurenkonzeption¹⁰³⁸ beispielsweise arbeitet mit solchen figurativen Oppositionspaaren¹⁰³⁹, die mithilfe der kompositionellen Signalanalysemethodik neu bewertet werden. So kann man Figuren aus dem gegenwärtigen Medientextangebot auffinden, die sich der strikten Zuordnung Pfisters entziehen. Die Figurenanalyse könnte mithilfe einer kompositionellen Analyseausrichtung dahingehend aktualisiert werden, dass die von Pfister herausgearbeiteten binären Oppositionspaare als regulative Setzungen eines als Kontinuum gedachten figurenbezogenen Differenzstatus ausgemacht werden können. Figuren wären dann aufgrund ihrer polyvalenten Struktur zwischen den das Figurenbeschreibungssystem stabilisierenden Binärpaaren statisch/dynamisch, eindimensional/mehrdimensional oder geschlossen/offen anzusiedeln.

5.2.2.1 Materielle Erscheinung

Da längst nicht mehr eindeutig auszumachen ist, was bloß fiktiv ist und was der Tatsache entspricht, kann dieser Befund auch für die Darstellung von Figuren herangezogen werden. Das Problem stellt sich hier mit besonderem Nachdruck, da die relevanteste Funktion von Figuren in ihrem Identifikationspotential mit dem Rezipienten besteht.¹⁰⁴⁰ Insbesondere mit der Durchsetzung der digitalen Medienproduktion hat sich der Referenzstatus von Figuren verschoben, so dass eine kompositionell ausgerichtete Figurenanalyse zunächst auf Ebene der materiellen Erscheinung der Figuren tätig werden muss. Unter Materialität der Figur wird die audiovisuelle Darstellung einer Figur innerhalb eines Medientextes verstanden, die für gewöhnlich entweder von realen Personen verkörpert oder die durch eine digital animierte Person ersetzt wird. Dieser Dualismus ist mit Blick auf die immer unklarer werdenden Differenzvorstellungen, die unter dem Eindruck neuer Mischformen diskutiert werden, in Zweifel zu ziehen. Im Zuge der digitalen Revolution, die auf alle relevanten mediendramaturgischen und gestaltungsästhetischen Bereiche einwirkte¹⁰⁴¹, verändert sich

¹⁰³⁷ Vgl. Hickethier 2012, S. 122.

¹⁰³⁸ Vgl. Pfister 1977, S. 245ff.

¹⁰³⁹ Pfister nennt vier figurenbezogene Oppositionspaare: statisch/dynamisch, eindimensional/mehrdimensional, geschlossen/offen und transpsychologisch/psychologisch.

¹⁰⁴⁰ Vgl. Jauß, Hans Robert (1982): *Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik*. 3. Aufl. Frankfurt 2007, S. 244ff.

¹⁰⁴¹ Unter dem Begriff der digitalen Revolution wird die zunehmende Etablierung digitaler Technologien in medienspezifischen Produktions- sowie Distributionsprozessen zusammengefasst. Historisch in Gang gekommen ist die digitale Revolution um die 2000er Jahre mit der Durchsetzung des digitalen Schnitts. Rüdiger Steinmetz spricht in Bezug auf das Filmdispositiv jener Zeit von einem „digitalen Dispositiv“, das sich v.a. im Zuge der Einführung digitaler Projektionssysteme seit 2005 und den neuerlichen Erfolgen des 3D-Kinos seit 2009 durchgesetzt habe. Vgl. Steinmetz, Rüdiger: *Das digitale Dispositif Cinéma*. Systematisch und historisch

auch der materielle Abbildstatus der Figuren. In Form digitaler Prä- und Post-Produktionstechniken wie dem Motion Capturing, dem Performance Capturing oder neuere, in Videospiele wie FOR HONOR (CAN 2017) oder THE LAST OF US: PART II (USA 2020) zum Einsatz kommende Motion Matching-Verfahren¹⁰⁴², werden Bewegungsmuster von realen Menschen oder Tieren auf computeranimierte Figuren übertragen. Die Referenz wird über die Nutzung dieser Techniken durchgemischt. Mit einer kompositionellen Analyseperspektive kann man solch komplexen Fälle als figurative Hybridkonstruktionen beschreiben, d.h. als Formen einer Synthese digitaler und faktualer Referenzen.

5.2.2.1.1 Figurative Hybridkonstruktionen

Narratologisch orientierte Beschreibungssprachen nehmen für die materiellen Erscheinung von Figuren wie auch dem audiovisuellen (Film-)Bildes im Allgemeinen eine vage Ko-Existenz der Referenzspektren animiert/real bzw. digital/analog an, die dem Mischverhältnis gegenwärtiger figurativer Konstruktionen nicht gerecht werden. Wie Nicola Glaubitz mit Blick auf die spezifische Form des Mischfilms klarmacht, wäre es daher deutlich besser von einer „Differenz der Bildtypen“ und einer „ikonischen Dissonanz“¹⁰⁴³ auszugehen. In Mischfilmen wie WHO FRAMED ROGER RABBIT?, LOLA RENNT, SIN CITY, A SCANNER DARKLY oder ALITA: BATTLE ANGEL komme es Glaubitz zufolge zu einem Bruch der Darstellungsweise von Real- und Trickfilmaufnahmen und damit zu einer Unterbrechung der bildlichen und räumlichen Kontinuität.¹⁰⁴⁴ Diesen Filmen bescheinigt sie eine „auffällige Diskontinuität in der bildlichen Präsentation von Sichtbarkeit“¹⁰⁴⁵, wobei Glaubitz die Bildtypen methodisch fein säuberlich voneinander trennt.¹⁰⁴⁶ Glaubitz argumentiert binärlogisch, wenn sie die Realfilmreferenz von der Zeichentrickreferenz differenziert.¹⁰⁴⁷ So würden Mischfilme ein paradoxes Abbildungsverhältnis ausbilden, indem die darin abgebildeten Zeichentrickanteile andere Bezüge als Realfilmeinheiten aufweisen. Bewegungsanalogien im Zeichentrickanteil verfügten über einen artifiziellen und selbstbezüg-

betrachtet. In: Steinmetz, Rüdiger (Hg.): Das digitale Dispositif Cinéma. Untersuchungen zur Veränderung des Kinos. Leipzig 2011, S. 17ff. sowie weiterführend: Beil 2012, S. 319ff.

¹⁰⁴² Beim Motion Matching werden Bewegungen der Spielfiguren aus einer Vielzahl aufgenommener Bewegungsmuster dynamisch und der Spielsituation entsprechend zusammengesetzt, so dass es zu weicheren und realistischeren Übergängen bei den Animationen kommt. Der Produzent von THE LAST OF US: PART II erklärt das Motion Matching folgendermaßen: „In all our previous games there's been this really distinct state machine where we say, 'Play a run animation. Then play a turn left animation. Then play a turn right animation.' The way motion matching works is it takes this massive bucket of animation, just hundreds and hundreds of animations, and chops them into little tiny bits. When you define the path that a player or an enemy wants to take, rather than saying, 'Play this and then play that and then play that,' the system actually looks at the bucket of animations, finds the ones that matches the path that you're already taking, and blends them together frame-by-frame.“ Hussain, Tamoor: The Last Of Us 2 Has A Cool Improvement You Might Not Have Noticed, <https://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-2-has-a-cool-improvement-you-might-1100-6470118/>, 29.09.2019.

¹⁰⁴³ Vgl. Glaubitz 2007, S. 47ff.

¹⁰⁴⁴ Vgl. ebd.

¹⁰⁴⁵ Ebd., S. 42.

¹⁰⁴⁶ Glaubitz unterscheidet zwischen Zeichentrickelementen, die synchron in Realfilmkontexten erscheinen (hierzu zählen einzelne Figuren oder Gegenstände) sowie Zeichentricksequenzen, die sich mit Realfilmschnitten abwechseln. Vgl. ebd., S. 42.

¹⁰⁴⁷ Das mag in Fällen, in denen es zu einem sequentiellen Wechsel der Bildformen kommt, auch richtig sein, nicht aber in Fällen, in denen es in ein und derselben Sequenz zu einer Vermischung kommt. Solche Fälle der sequentiellen Alternation bilden etwa LOLA RENNT und KILL BILL VOL I aus.

lichen Charakter, da Trickgestalten weder der Schwerkraft noch den Aggregatzuständen oder den Körpergrenzen realweltlicher Objekte gehorchen.¹⁰⁴⁸ Ein solches Nebeneinander der materiellen Bildtypen erfordere ein „ständiges Überprüfen und Sortieren der visuellen Informationen.“¹⁰⁴⁹ Diese Arbeit kann vermieden werden, da die von Glaubitz getrennten Referenzen innerhalb einer kompositionellen Differenzordnung als sich gegenseitig bedingende Nenner ein gemeinsames Formkonglomerat ausbilden.

Weiter oben war die Rede davon, dass das klassische duale Figurenmodell der Erzähltheorie zwischen realen Personen als faktuale Referenzpunkte und gezeichneten bzw. animierten Figuren als fiktionale Referenzpunkte, unterscheidet. Es erkennt darin sogar die die einzig vernünftige Unterscheidungsoperation.¹⁰⁵⁰ Mit Blick auf die als figurative Hybridkonstruktionen bezeichneten Figurentypen wie sie beispielsweise in AVATAR (USA 2009) und ALITA: BATTLE ANGEL auftreten, kann man diesen Dualismus nicht mehr halten. Bei den dort auftauchenden Figuren kommt es zu einer nicht trennscharfen Vermischung digitaler bzw. medialer und realer Referenzen, die eine eindeutige Klassifikation der Figuren verhindert. Figurative Hybridkonstruktionen verfügen über eindeutig bestimmbar Referenzpunkte innerhalb eines gemeinsamen Sinnsystems. Allgemein kann man hierzu anthropomorphisierte Figuren in Animationsfilmen wie CARS (USA 2006) zählen sowie alle Formen irrealer Bewegungsanalogien aus Medienerzählungen, die in somatischen Computerspielinterfaces übersetzt werden wie die aus den MATRIX-Filmen (USA 1999 - 2003) bekannten Bullet-Time Effekte.¹⁰⁵¹

Im Detail stellt die weibliche Protagonistin Alita aus ALITA: BATTLE ANGEL eine solche figurative Hybridkonstruktion dar (vgl. Abb. 44). Das Erscheinungsbild auf der materiellen Ebene betont zunächst ihre digitale Herkunft. Die Figurendarstellung Alitas arbeitet mit einem artifiziell und unreal wirkenden Hervortreten der Augenpartien sowie einer insgesamt geglätteten Hautdarstellung. Das künstliche Erscheinungsbild der Figur lässt die materiellen Bedingungen des Mediums hervortreten, indem durch die Zurschaustellung der Künstlichkeit Alitas der Zuschauer davon überzeugt wird, einen (fiktionalen) Film zu sehen und „nicht an einem medialen Wirklichkeitersatz teil[zu]habe[n].“¹⁰⁵² Tatsächlich ist das nur die halbe Wahrheit. Denn das Erscheinungsbild Alitas basiert noch auf einer weiteren Referenz, nämlich einer faktualen. Die erscheinungsmäßige Grundlage der Figur bildet eine echte Schauspielerin, deren physiognomische Eigenschaften innerhalb der Prä- oder Post-Produktionsphase des Films digital aufgezeichnet wurde. Erst die Credits lösen auf, dass

¹⁰⁴⁸ Vgl. ebd., S. 44. Solche Potentiale würden im Sinne Tom Gunnings zur „Präsentation von spektakulären Transformationen von Figuren, Verfolgungsjagden, drastischer Komik, grotesker Gewaltamkeit und Sexualität genutzt.“ Ebd., S. 45.

¹⁰⁴⁹ Ebd., S. 53.

¹⁰⁵⁰ Vgl. Hickethier 2007, S. 122.

¹⁰⁵¹ Virtual Reality-Videospiele, die vollständig auf eine Motion Control-Steuerung setzen wie SUPER HOT (POL 2016) und BLOOD AND TRUTH (USA 2019) übersetzen die Bewegungsmuster der Bullet-Time Effekte von MATRIX quasi eins zu eins in ihre Kontrollschemata. Der gesamte Körper wird somit zur Steuerungseinheit. Solche Bewegungsanalogien können als Mischsignale gewertet werden, da sie einerseits einen künstlichen Ursprung (Medienreferenz) besitzen, aber in den genannten Videospielen körpersensitiv umgesetzt werden.

¹⁰⁵² Hickethier 2007, S. 160.

die Figur der Alita von der Schauspielerin Rosa Salazar verkörpert wird.¹⁰⁵³ Gemeinhin bezeichnet Schauspielen die menschliche Leistung eine andere, meist fiktive Figur zu verkörpern.¹⁰⁵⁴ Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass der Schauspieler als *reale Person* in der Figur immer auch sichtbar bleibt. Bei ALITA hingegen verschwindet die reale Person (die Schauspielerin Rosa Salazar) hinter einer ‚digitalen Maske‘. Um diesen Mischeffekt zu erzielen, greifen Medienerzählungen auf s.g. Motion Capturing und Performance Capturing-Verfahren zurück. Dabei werden menschliche Bewegungsmuster via Markierungen, den Capture Markers¹⁰⁵⁵, auf computeranimierte Figuren übertragen. Bei diesem Übertragungsprozess bleibt trotz des künstlichen Ausgangs in Form einer vollständig digitalen Figur eine nach wie vor bestehende faktuale Referenz in Form der voraufgezeichneten Bewegungsanalogien erhalten. Die aufgenommenen Bewegungsabläufe entspringen also der ‚realen‘ Welt.¹⁰⁵⁶ Oder anders ausgedrückt: Das reale Äquivalent, d.h. die faktuale Referenz, bleibt innerhalb figurativer Hybridkonstruktionen, wie sie Alita ausbildet, als ständiger und nicht zu tilgender Teil stets partiell erhalten.¹⁰⁵⁷ Eine zeitgemäße Figurenanalyse muss hier deshalb genauer differenzieren.¹⁰⁵⁸



Abb. 44: Figurative Hybridkonstruktionen in ALITA: BATTLE ANGEL: Hier in Form einer Gegenüberstellung einer Motion Capturing Aufnahme und deren Umsetzung im Film. *Copyright: Twentieth Century Fox.*

¹⁰⁵³ Ein beflissener Filmrezipient mag die Schauspielerin anhand mimischer Details oder der generellen physiognomischen Erscheinung erkennen.

¹⁰⁵⁴ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 249.

¹⁰⁵⁵ Hierbei werden Personen, Tiere oder Gegenstände in ihren Bewegungsabläufen erfasst, indem sie mit einer Vielzahl von Markern versehen werden, die ihre Bewegungen aufzeichnen. Mithilfe von Computersoftware werden die aufgezeichneten Bewegungsdarstellungen postproduktiv zusammengefügt. Vgl. weiterführend Beil 2012, S. 322.

¹⁰⁵⁶ Ein häufig genanntes Beispiel in der Filmforschung bildet die Figur des Gollum aus DER HERR DER RINGE-Saga (USA 2001 - 2003). Hier stand der Schauspieler Andy Serkis Pate, der per Motion-Capturing-Verfahren seine Mimik aufzeichnen ließ und Gollum zu seiner anthropomorphen Mimik verhalf.

¹⁰⁵⁷ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann gehen davon aus, dass der Animationsfilm kein reales Referenzäquivalent besitzt. Vgl. ebd., S. 298.

¹⁰⁵⁸ Weitere Beispiele bilden die Figur des Grand Moff Tarkin in ROGUE ONE: A STAR WARS STORY (USA 2016), die auf dem verstorbenen Schauspieler Peter Cushing beruht. Dieser spielte ersten STAR WARS Film von 1977 die Figur und wurde per Computeranimation wieder ‚zum Leben erweckt‘.

Am Beispiel Alitas kann man noch ein weiteres Phänomen beobachten, das dem Fall der figurativen Hybridkonstruktion aber lediglich am Rande zugeordnet werden kann: die *objektbezogene Hybridkonstruktion*. In der Science-Fiction-Welt von ALITA tauchen mehrfach futuristische Vehikel auf, die trotz ihres unreal wirkenden Auftretens als Mischsignale gedeutet werden können. Der Film präsentiert beispielsweise ein einrädriiges Fahrzeug, das entfernt an ein Motorrad erinnert (vgl. Abb. 45) sowie ein futuristisches Taxi, das entsprechende Indizes vermittelt (gelbe Lackierung und die Aufschrift ‚Taxi‘ über der Fahrerkabine) (vgl. Abb. 46). Die beiden in ALITA abgebildeten Fahrzeuge enthalten tatsächliche Objektreferenzen real existierender Vorbilder, die mittels designästhetischer Gestaltungsverfahren in ein futuristisches Design übersetzt wurden. Dieser kleine Exkurs zeigt, dass eine kompositionelle Signalanalyse nicht allein auf die Figuren einer Medienerzählung beschränkt bleiben muss.

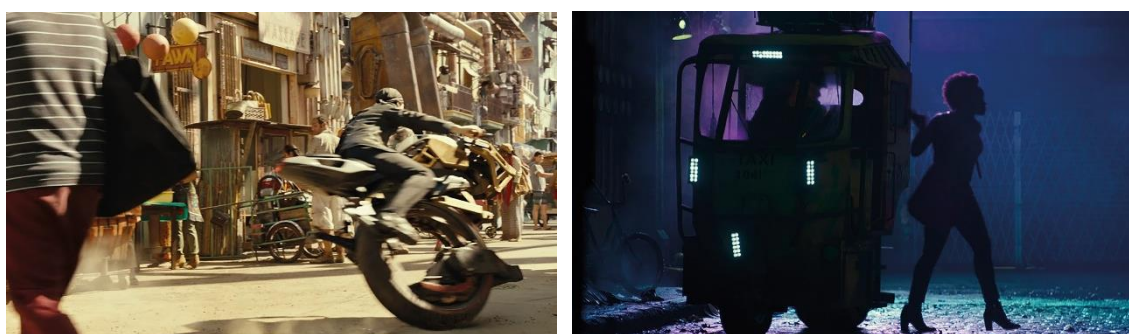


Abb. 45 und 46: Objektbezogene Hybridkonstruktionen in ALITA: BATTLE ANGEL. *Copyright: Twentieth Century Fox.*

Der letzte Fall einer figurativer Hybridkonstruktion entfaltet vor dem Hintergrund der Diskussion um ein postfaktisches Zeitalter eine besondere gesellschaftspolitische Relevanz. Hierunter fallen figurativen Mischphänomene, die ihre mediale Referenz im Alltag ausstellen. Dazu zählen prominente ‚Figuren‘ wie Donald Trump und Wolodymyr Selenskyj, die ihre faktualen Biografien um fiktive Medienexegesen (ihre Medienpräsenz in verschiedenen TV- und Medienformaten) bewusst und ohne ironische Beimischung ergänzen, weshalb die Bezeichnung von ‚Figuren‘ in diesen Fällen durchaus zutreffend ist.¹⁰⁵⁹

Noch deutlicher tritt das immer komplexer werdende Mischverhältnis bei fiktiven Medienfiguren auf, die ihre per Medienzeichen authentifizierte Künstlichkeit in die Alltagskommunikation übersetzen. Eines der prominentesten Beispiele einer autark gewordenen Medienfigur stellt Bernd Stromberg aus der gleichnamigen Mockumentary-Fernsehserie STROMBERG (D 2004–2012) dar, die auf insgesamt fünf Staffeln und einen Kinofilm kommt (D 2014). In der Serie begleitet ein nicht näher motiviertes Fernsehteam die von Bernd Stromberg geleitete Abteilung Schadensregulierung M-Z der fiktiven Versicherungsgesellschaft Capitol. Als Dokumentation getarnt, stellt STROMBERG eine Parodie auf den deutschen Büroalltag dar. Durch den grundsätzlich dokumentarischen Gestus der Serie, der durch eine stete Präsenz und Einbindung einer (Fake-)Kamera erreicht wird und der um Interviews mit den beteiligten Figuren oder dem Heraustreten aus dem Handlungsgesche-

¹⁰⁵⁹ Hierzu vgl. weiterführend Kap. 4.3.2.1.

hen angereichert wird¹⁰⁶⁰, werden die fiktiven Figuren der Serie künstlich authentifiziert. Für die Figur des von Christoph Maria Herbst verkörperten Bernd Stromberg ist dieser Realitätseindruck von besonderer Relevanz. Durch die Pseudoauthentifizierung des Formats wird die verlogene, zynische und asozial auftretende Figur¹⁰⁶¹ mit einem authentischen Resonanzfaktor versehen, der ihn auch für echte Werbetreibende interessant macht. Durch die für viele Zuschauer nicht mehr trennscharfe Unterscheidung von Bernd Stromberg als fiktive Figur und dem Schauspieler Christoph Maria Herbst verlässt dieser den Bereich der Medienerzählung und tendiert zum Werbeträger etwa innerhalb der crossmedialen Werbekampagne ‚Doch, das geht!‘ der Krankenkasse Knappschaft.¹⁰⁶² Mit der Abbildung auf Werbeplakaten, Print-Magazinanzeigen, TV-Spots und dem Radio, die Stromberg als ‚Versicherungsexperten‘ zeigen, gewinnt die Figur die Aufmerksamkeit des Publikums. In der für die Figur des Bernd Strombergs typisch zynischen Art wird in der Werbung mit den Vorurteilen von Krankenkassen aufgeräumt: „Unser Ziel war ein frischer, energischer Auftritt. Mit Stromberg ist uns das hundertprozentig gelungen. Augenzwinkernd, aber klar in den Leistungen, machen wir auf die Unterschiede im Vergleich zu anderen Krankenkassen aufmerksam und bleiben dabei authentisch.“¹⁰⁶³ Bernd Stromberg verbürgt Authentizität in Form eines real wirkenden Zynismus, den man über die in der Fernsehserie entwickelten Figureneigenschaften ausbildet. Die Figur verlässt den Bereich der Medienerzählung. Sie markiert somit eine signalanalytische Transposition: Die medienreferenzielle Materialität Strombergs, die man als Authentizitätsfiktion verstehen kann, wird in das alltägliche Lebensbereiche übertragen. Aufgrund der doppelten Materialität, die die Figur einnimmt, kann Bernd Stromberg als Mischsignal gedeutet werden.

5.2.2.2 Figurenensembles

Unter einem Figurenensemble wird die Summe der Figuren eines Romans, eines Dramas oder eines Spielfilms verstanden. Die Spannweite von Figurenensembles reicht von zwei Figuren in Kammerspielen bis hin zum Einsatz tausender Komparsen in Monumentalfilmen. Mit dem Figurenensemble verknüpft sind einerseits die Figurenkonstellation, die eine Handlung bestimmt, und andererseits die Figurenkonfiguration, die einzelne Handlungsabschnitte (Szenen, Sequenzen oder Kapitel) abdeckt. Mit der Figurenkonstellation bzw. Figurenkonfiguration ist gemeint, dass Figuren innerhalb von Medienerzählungen ein Geflecht bzw. eine aufeinander abgestimmte Konstellation ausbilden, in der sie „durch ihre

¹⁰⁶⁰ Vielfach werden Konflikte in der Serie ausgetragen, in dem sich die Akteure in einen Raum zurückziehen und die Kamera nur noch über halboffene Jalousien o.Ä. Einblick in den Konflikt gewähren, so dass zuweilen der Eindruck eines heimlichen Beobachtens entsteht.

¹⁰⁶¹ Bernd Stromberg stellt eine zutiefst ambivalente und bisweilen tragische Figur dar. So mimt er in den Fake-Interviewsituationen die fürsorgliche Führungsperson, die betont wie wichtig ihm der menschliche Umgang ist. In der tatsächlichen Interaktion mit seinen Mitarbeitern legt er jedoch eine unbeholfene und dissoziale Art an den Tag, die sowohl seine mangelnden fachlichen wie personenbezogenen Kompetenzen offenlegt.

¹⁰⁶² Vgl. hierzu weiterführend: Rondinella, Giuseppe: Das ist Strombergs TV-Debüt für die Knappschaft, <https://www.horizont.net/agenturen/nachrichten/Saint-Elmos-Berlin-Das-ist-Strombergs-TV-Debuet-fuer-die-Knappschaft-138347?thankyou=true&login=1>, 09.01.2016 sowie den Werbespot der Kampagne: <https://www.youtube.com/watch?v=acTDnGKrKoU> (zuletzt aufgerufen am 09.10.2019).

¹⁰⁶³ N.N.: SAINT ELMO'S Berlin launcht Kampagne für die Knappschaft, <https://www.pharma-relations.de/news/saint-elmo2018s-berlin-launcht-kampagne-fuer-die-krankenversicherung-knappschaft>, 13.01.2015.

Ausstattung mit Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten [...] funktional gegeneinandergesetzt sind.¹⁰⁶⁴

Es gibt eine Reihe fiktionkonventionalisierter Figurenkonstellationen, die eine Narrative formieren und einen Großteil der Dramaturgie binden.¹⁰⁶⁵ Die grundlegendste Einteilung von Figurenensembles besteht in der Unterscheidung von Haupt- und Nebenfiguren, wobei diese Einteilung aufgrund unscharfer Kriterien mittlerweile umstritten ist.¹⁰⁶⁶ Für moderne Mischtexte relevant ist die Beobachtung, dass klassische Figurenkonstellationen vermehrt um Statisten, Komparsen und Laiendarsteller ergänzt werden. Die klassische Zweiteilung wird damit aufgeweicht. Benjamin Beil unterscheidet drei Darstellertypen.¹⁰⁶⁷ Der Laiendarsteller trete wahrhaftiger auf als der berufsmäßige Schauspieler, da er als ‚Rohmaterial‘ die ungestellte Natur des Schauspielers repräsentiere.¹⁰⁶⁸ Der Schauspieler als Typus (Type Casting) ähnele dem Laiendarsteller dahingehend, dass er einen erfundenen Charakter spielt, der mit seinem eigenen, realen Ich jedoch übereinstimme oder zumindest aus ihm entwickelt wurde.¹⁰⁶⁹ Dieser Schauspielertyp ist typisch für das Kino Hollywoods und den Hollywoodstar: „Und er (der Type Cast Actor – *Anm. M. H.*) verwendet sein schauspielerisches Talent – wenn er überhaupt welches hat – ausschließlich dazu, das Individuum zu verkörpern, das er ist oder zu sein scheint.“¹⁰⁷⁰ Mit dem Type Cast Actor, der keinen professionellen Schauspieler im berufsmäßigen Sinne darstellt, könne man eine Bindung zu den Zuschauern (Publicity-Bindung) aufbauen. Zuletzt unterscheidet Beil mit Blick auf Siegfried Kracauer den Berufsschauspieler oder auch Verwandlungs- oder metempsychotische Schauspieler, dem er zuspricht, sich mit der von ihm dargestellten Figur vollständig zu identifizieren.¹⁰⁷¹

Die Kulturwissenschaften sind mittlerweile zu einem dualen Kategoriensystem des Schauspiels übergegangen, das zwischen Acting und Performing unterscheidet. Nach James Naremore beschreibt die Performance das, was jeder Mensch während der Interaktion mit der Welt tut, während das Acting eine intentionale Handlung darstellt.¹⁰⁷² Diese ist immer dann

¹⁰⁶⁴ Hickethier 2007, S. 123.

¹⁰⁶⁵ Beispielhaft können die für das Melodrama typische Konstellation der *Melange à Trois* genannt werden oder die Reihe standardisierter Figurenpaarungen, die maßgeblich den Handlungsrahmen, aber auch die Normen und Werte von Medienerzählungen vorgeben. Berühmte Beispiele bilden das *Triumvirat* der Original-Star *Trek* Serie von 1966 oder das Comedyduo Laurel und Hardy. Vgl. weiterführend: Faulstich 2002, S. 100ff.

¹⁰⁶⁶ Innerhalb der postmodernen Kultur wird die Unterscheidung unscharf, wenn etwa Quentin Tarantino in *PULP FICTION* (USA 1994) eigentliche Nebenfiguren (Berufsgangster) zu Anti-Helden mit viel *Screentime* ausstattet. Vgl. Beil 2012, S. 250ff.

¹⁰⁶⁷ Vgl. ebd., S. 49ff.

¹⁰⁶⁸ Vgl. Kracauer 1960, S. 141.

¹⁰⁶⁹ Vgl. ebd., S. 143.

¹⁰⁷⁰ Ebd.

¹⁰⁷¹ Vgl. ebd., S. 144ff. Eng verknüpft mit dem Kracauer'schen Schauspielertyp des Berufsschauspielers ist das als *Method Acting* bekannte methodische Schauspielprogramm des Stanislawski-Schülers Lee Strasberg, das in dem von ihm gegründeten *Actors Studio* in den USA gelehrt wird. Das *Method Acting* geht von der Einheit von Schauspieler und Figur aus und fordert eine Fusion der beiden Sphären mit dem Ziel der vollständigen Identifikation der Rolle in Form einer „temporären ‚Selbstausslöschung‘ der eigenen Persönlichkeit [...]“. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 257. Dazu soll der Schauspieler völlig mit seiner Rolle verschmelzen, in dem er alle Aspekte der Rolle wie die Biografie, die Körpereigenschaften etc. übernimmt, so dass es zur Illusion einer „authentischen Kongruenz von Schauspieler und Rolle“ komme. Ebd.

¹⁰⁷² Vgl. Naremore, James: *Acting in the Cinema*. Berkeley 1988, S. 19.

zu beobachten, wenn „persons held up for show have become agents in a narrative.“¹⁰⁷³ Der Begriff der Performanz zielt dabei auf die Darstellung, die weniger narrativ-dramaturgische Erfordernisse bedient. Der Begriff setzt auf die sinnliche Präsenz des Körpers. Performative Handlungen sind selbstreferentiell, „insofern sie das bedeuten, was sie tun, und sie sind wirklichkeitskonstituierend, indem sie die soziale Wirklichkeit herstellen, von der sie sprechen.“¹⁰⁷⁴ Beim Acting setzt der Schauspieler („Actor“) gezielt seinen Körper sowie seine Stimme ein, um jemand anderes zu repräsentieren. Eine solche Gegenüberstellung macht angesichts erodierender Grenzen innerhalb des Figurenensembles Sinn, da mit dieser Unterscheidung trotz bleibender Probleme¹⁰⁷⁵ genauer zwischen den unterschiedlichen Schauspielertypen differenziert werden kann. Die folgende Analyse extradiegetischer Figurenensembles ist darum bemüht, das zuweilen komplexe Mischverhältnis in Bezug auf die Figurenensembles gegenwärtiger Medienerzählungen auf diese Weise zu erfassen.

5.2.2.2.1 Einsatz extradiegetischer Figurenensembles in pseudodokumentarischen und fiktionalen Erzählungen

Für gewöhnlich wird in narrativen Analysen davon ausgegangen, dass Figurenensembles innerhalb fiktionaler Erzählungen in sich geschlossene Gebilde darstellen. Die Diegese in Spielfilmen ist meist abhängig von qualitativen Dominanzbeziehungen, die dynamische Interaktionsstrukturen zwischen den Figuren gewährleisten, d.h. eine Reihe professioneller Schauspieler verkörpern die fiktiven Figuren und spielen die im Drehbuch festgelegten Konflikte aus.¹⁰⁷⁶ Mit Blick auf gegenwärtige Medienerzählungen aus dem Film- und Serienbereich erscheint das gemischte Darstellereensemble immer häufiger die Norm zu sein.¹⁰⁷⁷ Ein besonderes Beispiel stellt der psychodelische Horrorthriller CLIMAX von Gaspar Noé dar, der in seinem Film weitgehend auf Laiendarsteller, d.h. Performer (Tänzer), setzt und einzig die Hauptrolle mit einer professionellen Schauspielerin besetzt (Sofia Boutella). In CLIMAX stehen sich Acting und Performance gegenüber, wobei für den ungeübten Zuschauerblick nicht wirklich ersichtlich ist, wer als hauptberuflicher Schauspieler und wer als Performer die sinnliche Präsenz seines Körpers präsentiert.¹⁰⁷⁸ Somit stellt CLIMAX ein Mischsignal auf Ebene des Figurenensembles dar. Durch die insgesamt fiktionale Ausrichtung des Films ist das Figurenensemble der Diegese unterstellt.

Als zweiter großer Fall gemischter Figurenensembles kann man die in pseudodokumentarischen Spielfilmen und Serien eingesetzten Reenactments nennen. Bei Reenactments han-

¹⁰⁷³ Ebd., S. 23.

¹⁰⁷⁴ Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Frankfurt 2004, S. 32.

¹⁰⁷⁵ So kann man in der konkreten Schauspielanalyse die Begriffe Acting und Performing nicht immer sauber voneinander trennen, da Schauspieler sowohl fiktive Figuren verkörpern, also acting vollziehen, oder diese performativ vorführen können. Vgl. zur Kritik: Sternagel, Jörg/Levitt, Deborah/Mersch, Dieter: Etymological Uncoveries, Creative Displays: Acting as Force and Performance as Eloquence in Moving Image Culture. In: Sternagel, Jörg/Levitt, Deborah/ Mersch, Dieter (Hg.): Acting and Performing in Moving Image Culture. Bielefeld 2012, S. 53.

¹⁰⁷⁶ Vgl. Hickethier 2007, S. 123.

¹⁰⁷⁷ Für eine Auflistung solcher Fälle vgl. Kap. 5.2.2.4.2.

¹⁰⁷⁸ Interessanterweise findet die mittlerweile geläufige Unterscheidung von Acting und Performance in CLIMAX keine eindeutige Anwendung, da die einzelnen Tänzer, die per Definition als ‚Performer‘ gelten müssten, selbst auch Sprechrollen einnehmen und dementsprechend als ‚Actors‘ zu bezeichnen sind. Die aufgezeigte Schauspieltheorie kommt an dieser Stelle an eine definitorische Grenze.

delt es sich um geschlossene narrative Einheiten, bei denen echte Schauspieler historische Ereignisse nachstellen. Üblicherweise kommen Reenactments zur Ergänzung dokumentarischer Medientexte zum Einsatz, um diese ästhetisch und inhaltlich anzureichern. Damit sollen die informativen Details für den Zuschauer plastischer erfahrbar gemacht werden. Im Grunde genommen sind um Reenactments angereicherte Dokumentationen also schon per se als Mischtexte auf Ebene der Figurenensembles zu verstehen, da es in ihnen zu einer Durchmischung realer Personen (Interviewpartner, Zeitzeugen etc.) und Schauspielern kommt. Mittlerweile greifen aber auch immer mehr Spielfilme mit historischen Bezügen auf Reenactments zurück. Weiter oben war bereits in Bezug auf metafiktionale Formen des Spielfilms, die mit dokumentarischen Versatzstücken operieren¹⁰⁷⁹, die Rede davon, dass sich derlei Filme einer eindeutigen Zuschreibungsbewertung entziehen. Ein typisches Merkmal pseudodokumentarischer Spielfilme und Serien liegt in der Durchmischung der Darstellung historischer und erfundener Figuren. So setzt Oliver Stone in seinem Polit-Thriller JFK für die inszenierten Szenen um den real existierenden Staatsanwalt Jim Garrison einen professionellen Berufsschauspieler (Kevin Costner) ein, während er die Szenen mit Costner und anderen Schauspielern mit historischen Filmaufnahmen alterniert. Die inszenierten Szenen und Sequenzen mit Schauspielern passte Stone ästhetisch dem historischen Ausgangsmaterial an (u.a. der Super 8-Kameraästhetik, mit der bekanntlich auch das Attentat auf Kennedy am 22. November 1962 gefilmt wurde (der s.g. ‚Zapruder-Film‘) oder dem Sepia-Look, der den medientechnologischen Bedingungen jener Zeit entsprach). Selbiges geschieht auf der Figurenebene, auf der Interviews mit Zeitzeugen partiell dazwischen montiert werden. JFK präsentiert somit eine nur schwer einzuordnende Kompositform. Seine Reenactmentanteile kann man zweifellos als Fiktionssignale deuten, die im Dienst einer fiktionalen Rahmenhandlung stehen, die wiederum von wirklichen Geschehnissen angetrieben wird.

Ein Filmbeispiel, das an der Grenze zwischen Faktizität und Fiktionalität operiert und dieses differenztheoretische Verwirrspiel v.a. über die Figurenebene ausspielt, stellt Woody Allens Mockumentary ZELIG dar. Der Film gibt sich als perfekt arrangierte Fake-Dokumentation aus, indem authentisches Dokumentarfilmmaterial aus den 1920er und 30er Jahren zusammengetragen wird. In dieses sind inszenierte Szenen, die audiovisuell nicht ohne Weiteres vom historischen Ausgangsmaterial zu unterscheiden sind, hineingearbeitet worden. In ZELIG geht es um die fiktive Figur des Leonard Zelig (Woody Allen), der seit seiner Jugend an einer Krankheit leidet, die ihn in eine Art menschliches Chamäleon verwandelt. Dieser Umstand sorgt dafür, dass sich Zelig sowohl optisch als auch kognitiv an die Menschen in seiner Umgebung anpasst. Die inhaltlich-thematische Deutungsdimension der Anpassung eines Individuums an seine soziale Umwelt findet auf der ästhetisch-darstellungsbezogenen Ebene seine Entsprechung, da Allen die Figur des Zelig als faktualen Mythos mithilfe dokumentarischer Methoden inszeniert. Der Film arbeitet mit allen zur Verfügung stehenden Techniken einer dokumentarischen Ästhetik, um den dargestellten Fake, die fiktive Lebensgeschichte Leonard Zelig, in das historische Ausgangsmaterial einzuweben. So simulieren Allen und sein Trickteam bewusst bild- und tontechnische Defizite des historischen Ausgangsmaterials (hierzu zählen auf der visuellen Ebene fehler-

¹⁰⁷⁹ Vgl. hierzu die Ausführungen zum Spielfilm als fingierten Dokumentarfilm in Kap. 4.3.2.

hafte und unruhige Filmstreifen, d.h. Filmkratzer, Filmkörnung, wackelnde Bilder, Randfransen, Lichtsprünge und auf der Tonebene Rauschen, Zischen, Kratzer in der Musik etc.¹⁰⁸⁰), damit der Eindruck einer möglichst perfekten, ästhetischen Anpassung des neu gefilmten Materials an das historische Ausgangsmaterial entsteht (vgl. Abb. 47 und 48). Die fiktiven Figuren, die von Woody Allen und Mia Farrow gemimt werden, imitieren die für die historische Zeit typischen Kameragesten und blicken zeitweise sogar an der Kamera vorbei, was als zufällig aufgenommener Authentizitätseindruck gedeutet werden kann. Durch solche Darstellungen werden die in ZELIG auftretenden Figuren „in ein Netz realer historischer Bezüge eingefügt.“¹⁰⁸¹ Auf Ebene des Figurenensembles vermischt der Film, ähnlich wie Oliver Stone in JFK, Szenen mit echten Schauspielern, historischem Material und Interviewszenen bekannter Personen. So entsteht ein komplexes und nicht einfach zu durchschauendes, mediales Bezugs- und Verweissystem, dass nur über ein gewisses Film- und Medienwissen entlarvt werden kann.¹⁰⁸²



Abb. 47 und 48: Verschmelzung historischer Personen und fiktionaler Figuren in ZELIG: Eine Szene zeigt die US-amerikanische Komikerin, Sängerin und Entertainerin Fanny Brice (1891 – 1951) auf einem Hoteldach, in die der zuschauende Leonard Zelig montiert ist. Die nachgestellten Szenen mit Zelig sind tricktechnisch so bearbeitet, dass die medientechnisch bedingten Fehler des Ursprungmaterials auf der visuellen Ebene (Kratzer, Risse, schwarzweiß) und der auditiven Ebene (blecherner Ton, Rauschen) übernommen werden. *Copyright: Twentieth Century Fox.*

Die als extradiegetische Ensembles zu bezeichnenden Produktionsteams in Reality TV-Formaten bilden ebenfalls ein Mischsignal aus. Als Authentifizierungssignale schreiben sich die Produktionsteams in die Handlung ein, indem sie selbst sichtbar bleiben, d.h. ihre eigene Materialität thematisieren. In der pseudodokumentarischen Polizeiserie DER BLAU-LICHT REPORT (D 2015 – 2017), die auf dem Privatsender RTL ausgestrahlt wurde, begleitet ein Kamerateam wahlweise die Arbeit verschiedener Berufsgruppen wie der Feuerwehr, die Polizei oder den Rettungsdienst, wobei die handelnden Hauptfiguren von mög-

¹⁰⁸⁰ Für einen Teil der Aufzählung vgl. Beil 2012, S. 186. Darüber hinaus wird in ZELIG ein Bezug zur Gegenwart hergestellt, indem in Farbe gedrehte Interviews mit bekannten Persönlichkeiten bzw. mit den gealterten Figuren des Films eingewoben werden. Eine dieser Interviewpartner ist die Kulturwissenschaftlerin Susan Sontag, die als sie selbst auftritt und den fiktiven Stoff authentifiziert, indem sie ihm Wahrheitsanspruch zuspricht.

¹⁰⁸¹ Ebd., S. 185.

¹⁰⁸² So muss der Rezipient Kenntnis über die Physiognomie der Schauspieler Woody Allen oder Mia Farrow besitzen, um die Szenen mit ihnen vom dokumentarischen Material differenzieren zu können.

lichst authentischen Personen verkörpert werden.¹⁰⁸³ Die Nebenrollen sind dagegen meist mit professionellen und semi-professionellen Darstellern besetzt.¹⁰⁸⁴ Die auf tatsächlichen Geschehnissen angelehnten Einsätze werden größtenteils ohne Drehbuch improvisiert. Als Teil der Diegese arbeitet das Produktionsteam mit mindestens zwei Handkameras bzw. Steady-Cams, mit der sie nicht nur die handelnden Personen, sondern auch sich selbst filmen, so dass Teile der Produktionscrew in bestimmten Einstellungen zu sehen sind. Besonders deutlich wird die Sichtbarkeit des Produktionsteams bei Szenen, die im Polizeiwagen spielen. Hier filmt eine an der Windschutzscheibe angebrachte Dashcam die Personen im Auto, wobei im Vordergrund, auf dem Fahrer- und Beifahrersitz, die Polizisten zu sehen sind, während auf der Rückbank das Kamerateam angebracht ist. So entsteht der Eindruck eines dokumentarischen Filmeindrucks. Das Figurenensemble aus fiktiven Polizisten und echten Kameraleuten bildet einen komplexen Mischfall aus.

Performance und Acting verschmelzen in derlei Reality TV-Formaten gleich mehrfach, da nicht eindeutig auszumachen ist, welche der auftauchenden Personen nun eigentlich schauspielern und welche Personen performativ handeln. Das Faktuale der Performance und das Fiktive des Schauspiels sind in Reality TV-Formaten aufs Engste miteinander verknüpft, so dass „nicht nur das Paradigma der Differenz von Fiktion und Dokumentation (non-fiction) in Frage gestellt [wird], sondern auch die theoretische Fundierung des medialen Schauspielens.“¹⁰⁸⁵

5.2.2.3 Schauspiel und Darstellen

Da schon mehrfach die Rede vom Schauspielen war, soll es hier bei wenigen Ergänzungen bleiben, die v.a. den Figurentypus des ‚metareflexiven Schauspielers‘ betreffen. So meint Schauspielen zunächst die menschliche Leistung in Film, Theater oder Fernsehen eine andere, meist fiktive Figur zu verkörpern.¹⁰⁸⁶ Das Schauspiel als das ‚Anverwandeln‘ in eine andere Person soll nicht nur Gefühle, Gedanken und Ansichten zum Ausdruck bringen, sondern fungiert „als potentiell modellhaftes Element der Bedeutungskonstruktion“¹⁰⁸⁷ eines Medientextes. Das Schauspiel tritt immer zusammen mit anderen ästhetischen Gestaltungsmitteln wie dem Drehbuch, der Kameraarbeit, der Licht- und Farbgestaltung, der Mis-En-Scène, der auditiven Gestaltung, der Montage etc. auf und wird erst durch diese Elemente als bedeutungstragendes audiovisuelles Zeichen sichtbar.

¹⁰⁸³ Das Produzententeam war darum bedacht, sicher zu stellen, dass die dargestellten Polizisten einen adäquaten beruflichen Hintergrund besitzen, d.h. entweder aktive oder ehemalige Beamte der Bundes- und Landespolizei waren. Vgl. Krei, Alexander: "Blaulicht-Report" startet offiziell am RTL-Nachmittag, https://www.dwdl.de/nachrichten/51795/blaulichtreport_startet_offiziell_am_rtlnachmittag/, 16.07.2015. Vgl. weiterführend: Reinking, Gudrun: Ein Beveraner sorgt im TV für Recht und Ordnung. In: Täglicher Anzeiger Holzminden, Nr. 73., 2018, S. 13.

¹⁰⁸⁴ Das Darstellen im Fernsehen folgt anderen formalen Gesetzen als etwa Kinoproduktionen. Um eine größtmögliche Nähe zum gezeigten Geschehen zu erzeugen, wird meist auf Alltagsdarsteller zurückgegriffen. Dabei handelt es sich um „Akteure, die keine ‚Rolle‘ im herkömmlichen Sinne mehr spielen, sondern nur sich selbst bzw. sich selbst in einer gewünschten Form der Selbstinszenierung [...]“ Hickethier 2007, S. 176.

¹⁰⁸⁵ Ebd.

¹⁰⁸⁶ Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 249.

¹⁰⁸⁷ Bleicher, Joan Kristin: Urmutter Gaia am Spülstein. Genderkonstruktion durch Schauspiel. In: Marschall, Susanne/Grob, Norbert (Hg.): Ladies, Vamps, Companions. Schauspielerinnen im Kino. St. Augustin 2000, S. 149.

Das Schauspiel lässt mehrere Unterscheidungen zu (u.a. die Differenz Acting/Performing, Berufsschauspieler/Laie, auf Ebene der Schauspielstile die Differenz Histrionic-Code/Verisimilar-Code¹⁰⁸⁸ und Method Acting/Episches Theater sowie die Schauspieltrias nach Kracauer (Laiendarsteller/Type Cating/Metempsychotischer Schauspieler), die aus heutiger Sicht zu hinterfragen bleiben. Insbesondere mit dem Schauspieltypus des *metareflexiven Selbstdarstellers* kann man einen neuerlichen Figurentyp ausmachen, bei dem die Figurenrolle und die reale Person in einer Art verschwimmen, dass die genannten Dualismen nicht mehr zur Beschreibung taugen. Das betrifft auch die Entwicklung von Schauspielcodes, die, so die These, mit dem Erscheinen dieses Schauspieltyps überdacht werden müssen.¹⁰⁸⁹ Der metareflexive Schauspielstil bildet ein nach kompositionellen Maßstäben konstruierten Mischtyp des Darstellens aus.

5.2.2.3.1 Laiendarstellung zur Authentizitätssteigerung im Spielfilm

Fiktive Medientexte setzen verstärkt auf Laiendarsteller, um die Authentizitätswirkung ihrer Inhalte zu steigern. Der Einsatz komplexer Ensemblestrukturen macht es dem Rezipienten zunehmend schwerer, zwischen dem berufsmäßigen Schauspieler und dem Laiendarsteller zu unterscheiden. Während der professionelle Schauspieler ein eindeutiges fiktionales Rezeptionssignal aussendet und dadurch den fiktiven Filmkontext festlegt, wird durch den Einsatz von Laien in bedeutenden Rollen der fiktionale Charakter der Erzählung in Frage gestellt. So setzt Alfonso Cuarón in seinem autobiografisch gefärbten Historiendrama ROMA eine gecastete Vorschullehrerin für die Hauptrolle des fiktiven Hausmädchen Cleodegaria Gutiérrez ein (gespielt von Yalitza Aparicio) ein.¹⁰⁹⁰ Das Ganze ist insofern paradox, da das professionelle Schauspiel darum bemüht ist, durch Schauspieltraditionen (Unterspielen, Method Acting) Authentizität herzustellen, indem möglichst ‚natürlich‘ gespielt werden soll. Per Definition verkörpert der Schauspieler innerhalb fiktionaler Produktionen Figuren, die nicht mit seiner wirklichen Person identisch sind, während der Laiendarsteller einen Nicht-Schauspieler ausbildet, der Menschen darstellt, die ebenfalls nicht sie selbst sind.¹⁰⁹¹ In Reality TV-Formaten wie BERLIN TAG UND NACHT (D seit 2011), MITTEN IM LEBEN (D 2008 - 2013) oder BLAULICHT REPORT wird fast gänzlich

¹⁰⁸⁸ Als Histrionic-Code ist der Stil der übergroßen Gesten und der Pathosformeln („Overacting“) gemeint, der v.a. im Theater und im Stummfilm bis in die 1910er Jahre aktiv gewesen ist, während der Verisimilar-Code das eher alltägliche und beiläufige Spiel bezeichnet, das stark an die Alltagskommunikation angepasst ist („Underacting“ oder „Unterspielen“). Abgebildet ist dieser Schauspielstil insbesondere in der Schauspielästhetik der Neuen Sachlichkeit, die ein extrem unterspieltes Darstellen aufweist (vgl. Hickethier 2007, S. 166).

¹⁰⁸⁹ Der Schauspielcode bezeichnet schauspielerische Zeichen oder Signale, die in einer für das Publikum bekannten Weise eingesetzt werden, um konventionalisierte Bedeutung zu erzeugen. Vgl. McDonald, Paul: Film Acting. In: Hill, John/Gibson, Pamela Church (Hg.): The Oxford Guide to Film Studies. Oxford 1998, S. 31. Die Schauspielcodes spiegeln Epochenstile wie den histrionic code oder Genrestile wider. Vgl. Pearson, Roberta. Eloquent Gestures. The transformation of Performance Style in the Griffith Biograph Films. Berkeley 1992, S. 38ff.

¹⁰⁹⁰ Zur Begründung seiner Entscheidung, eine Laiendarstellerin für die Hauptrolle zu besetzen, erklärt Cuarón in einem Interview: „In ROMA kommen 90 Prozent der Szenen aus meiner eigenen Erinnerung. Ich reproduzierte das Zuhause meiner Kindheit, ich trug sogar einen Großteil der originalen Möbel zusammen, ich castete die Schauspieler so, dass sie so gut wie identisch mit meiner Familie zu Beginn der Siebzigerjahre wirken - bis hin zur Hauptfigur des Films, dem Kindermädchen Cleo.“ Vgl. Borcholte 2018.

¹⁰⁹¹ Vgl. Hickethier, Knut: Schauspielen in Film und Fernsehen. In: Koebner, Thomas (Hg.): Reclams Sachlexikon des Films. 2. Aufl. Stuttgart 2007, S. 617.

auf klassische Berufsschauspieler verzichtet. Der Großteil der Rollen ist mit Laien besetzt, die die stereotypisierten Scripts teilweise töpelfhaft umsetzen.¹⁰⁹²

Der Laiendarsteller blickt auf eine vergleichsweise lange Medientradition zurück. Im Kino Eisensteins (PANZERKREUZ POTEMKIN (UdSSR 1925)) sowie der neorealistischen Strömung Italiens (DEUTSCHLAND IM JAHRE NULL (I 1948)) und verspätet auch im amerikanischen Independentfilm (KILLER OF SHEEP (USA 1978)) kommt er insbesondere im Rahmen avantgardistischer Filmerzählungen zum Einsatz. Siegfried Kracauer führt den Einsatz des Laienschauspiels auf die ‚realitätsinduzierenden‘ Potentiale des Filmischen selbst zurück.¹⁰⁹³ Mittlerweile gibt es aber auch im fiktionsbasierten Mainstreamsegment die Bestrebungen, den Laiendarsteller zu authentizitätssteigernden Zwecken einzusetzen. Zeitgenössische Publikumserfolge wie SLUMDOG MILLIONAIRE (GB 2008) oder UP IN THE AIR (USA 2009) setzen Laiendarsteller in Haupt- und Nebenrollen ein, um ihre Inhalte zu authentifizieren.¹⁰⁹⁴ Trotz des Authentizitätseindrucks bildet der Laiendarsteller in Spielfilmen sowie pseudodokumentarischen Formaten eine formale Werkeigenschaft aus, die im Ganzen der fiktionalen Ereignisdarstellung unterstellt ist.

5.2.2.3.2 Das Durchbrechen der vierten Wand als realitätsinduzierender Akt

In audiovisuellen Erzählungen kommt es des Öfteren zu bewussten Brüchen mit der innerdiegetischen Logik des Figurenverhaltens. Spielfilme wie FIGHT CLUB (USA 1999), FUNNY GAMES (Ö 1997) oder BANDERSNATCH (GB 2018) präsentieren Figuren, die ihre fiktionale Existenz über das Bewusstwerden ihrer eigenen materiellen bzw. medialen Bedingungen hinterfragen. In der tragikomischen Serie FLEABAG (USA 2016 - 2019) verfügt die titelgebende Protagonistin Fleabag (Phoebe Waller-Bridge) über die Fähigkeit direkt mit dem Zuschauer zu kommunizieren. Dazu blickt die Schauspielerin in bestimmten Dialogsituationen in die Kamera und kommentiert die abspielenden Handlungssituationen quasi in Echtzeit. Der innerdiegetische Aufbau der Serie entspricht weitgehend der Fiktionskonvention filmischer Standarddramaturgien, d.h. die Figuren agieren untereinander in einem geschlossenen fiktiven Kosmos, der jedoch durch die diegesebrechenden Eigenschaften der Protagonistin hinterfragt wird. Vor allem in Dialogen tritt dieses Phänomen auf, etwa wenn Fleabag einen Dialog für einen extradiegetischen Kommentar unterbricht und direkt in die Kamera schaut. Die Serie ist ein undefinierbares Kontinuum aus realistischen und non-realistischen Rezeptionssignalen. Fleabag's Brüche mit der vierten Wand können dabei als Weiterentwicklung des von Berthold Brecht initiierten Schauspielstils verstanden werden.¹⁰⁹⁵ Dieser Schauspieltypus lässt eine bekannte ästhetische bzw.

¹⁰⁹² Diese künstliche Form der Authentizität wird von einem Teil der Rezipientenschicht durchaus als authentisch erfahren, wie Studien belegen. Vgl. Schenk, Michael/Gözl, Hanna/Niemann, Julia (Hg.): Faszination Scripted Reality. Realitätsinszenierung und deren Rezeption durch Heranwachsende. Wuppertal 2015.

¹⁰⁹³ Hierzu bemerkt Kracauer: „Angesichts der Bedeutung, die im Film der ungestellten Natur des Schauspielers und seiner Funktion als Rohmaterial zukommt, ist es verständlich, daß sich viele Filmregisseure versucht fühlten, ihre Zuflucht zu Laienschauspielern zu nehmen.“ Kracauer 1960, S. 141.

¹⁰⁹⁴ In UP IN THE AIR spielen sich arbeitslose Menschen in einer Szene selbst.

¹⁰⁹⁵ Brecht fordert seine Schauspieler dazu auf, niemals in einer Rolle aufzugehen, sondern eine stets sichtbare Distanz zur dargestellten Figur auszubilden. Dazu müsse das Spiel über gestische Ausladungen und eine deiktische Attitüde die Ausstellung sozialer sowie politischer Missstände anstreben. Das Ziel dieses Schau-

politisch-ideologische Strategie erkennen, die mithilfe einer kompositionellen Deutungsperspektive nicht eindeutig einem der Signaltypen zugeordnet werden kann. Durch die fiktionale Ereignisstellung in der Serie, Fleabag stellt sich trotz aller verwendeter Faktensignale als fiktive Figur heraus, wird das Durchbrechen der vierten Wand als nicht weiter motivierte Charaktereigenschaft der Figur beschrieben, die der narrativen Form des Textes unterstellt ist.

5.2.2.3.3 Der metareflexive Schauspieler

Der metareflexive Schauspieler stellt den kulturhistorisch neuesten Schauspielcode aus, bei dem die mediale Figurenreferenz nicht mehr eindeutig von der realen Person, die sie verkörpert, zu trennen ist. Einen ersten Zugang zum Verständnis dieser problematischen Differenzstruktur bildet das anthropologische (Figuren-)Modell Edward M. Forsters. Forster unterscheidet in seiner romantheoretischen Studie *Aspects of Novel* (1927) zwischen dem homo fictus (= fiktive Figur) und dem homo sapiens (= reale Person). Ein Roman stelle Forster zufolge ein Werk der Kunst mit seinen ganz eigenen fiktiven Regeln und Gesetzen dar, die nicht mit dem alltäglichen Leben übereinstimmen. Die innerhalb der Erzählung auftauchenden fiktiven Figuren handelten stets nach diesen Regeln und Gesetzen.¹⁰⁹⁶ Die Figur einer fiktiven Erzählung existiert demnach nur für die erzählte Darstellung, d.h. sie findet nur als Teil dieser einen Diegese statt; dies macht nach Forster ihre Geheimnislosigkeit aus: „Außerhalb dieser Bilder und über das in diesen Bildern Erzählte hinaus existieren diese Figuren nicht.“¹⁰⁹⁷ Der Schauspieltyp des metareflexiven Schauspielers widerspricht der Trennung Forsters. Figuren aus gegenwärtigen Medienerzählungen, die man dem Genre der Doku-Soap oder der Gattung des pseudodokumentarischen Spielfilms zuordnet, vermischen die reale Person (homo sapiens) und die fiktive Figur (homo fictus) in der Weise, dass eine strikt dualistische Trennung wenig sinnvoll erscheint. Insbesondere die seit den 1920er Jahren geltende Unterscheidung von Schauspiel als absichtsvolle fiktionale Handlung und Darsteller als absichtslose Abbildung wird vor dem Eindruck des metareflexiven Spielens obsolet.

Die Serie JERKS stellt den metareflexiven Schauspieltyp aus. Die Serie entfaltet ein ironisch-selbstreflexives Spiel der auftauchenden Darstellerensembles, wobei insbesondere den Protagonisten besondere Aufmerksamkeit zukommen muss. In JERKS begleitet der Zuschauer eine Reihe von aus Medien und Fernsehen bekannte Prominente, die als sie selbst auftreten. Zumindest legt der pseudo-dokumentarische Gestus der Serien eine solche Rezeptionshaltung nahe.¹⁰⁹⁸ Die neunte Episode (‘Der Junggesellenabschied’) zeigt zu Be-

spielstils bestehe in der konsequenten Illusionsbrechung und der damit einhergehenden Sichtbarmachung der materialistischen Grundlagen gesellschaftlicher Machtverhältnisse, die über die intellektuelle Auseinandersetzung des Publikums mit dem Gezeigten ausgelöst würden. Vgl. Brecht, Bertolt: *Schriften zum Theater. Über eine nicht-aristotelische Dramatik*. 21. Aufl. Frankfurt 1989.

¹⁰⁹⁶ Im Originalwortlaut heißt es bei Forster: „[A] novel is a work of art, with its own laws, which are not those of daily life, and a character in a novel is real when it lives in accordance with such laws. [...] The barrier of art divides them from us, they are not real because they are like ourselves (though they may be like us), but because they are convincing.“ Forster 1927, S. 62.

¹⁰⁹⁷ Beil 2012, S. 244.

¹⁰⁹⁸ Die Serie arbeitet mit einer Vielzahl an Faktensignalen, die andeuten, dass es auch wirklich um das private und reale Umfeld der Protagonisten geht. Hierzu zählen eine bewegliche Handkameraästhetik, natürlich wirkende Dialoge, gedämpfte Farben und Ton, wenig bis kaum aufgetragenes Make-Up und vielfältige Selbst-

ginn einen sehr natürlich wirkenden Dialog zwischen den beiden Protagonisten der Serie sowie deren Lebenspartnerinnen. Es werden Gags improvisiert sowie natürlich wirkende Gesten dargestellt, die das private Freundschaftsverhältnis der Figuren/Personen untermauern.¹⁰⁹⁹ Darstellungsstilistisch erinnert das Unterspielen an die epochenspezifische Ästhetik der Neuen Sachlichkeit, bei der Laien sich selbst darstellten und ihr ‚Spiel‘ am Alltagsrealismus ausrichteten.¹¹⁰⁰ Im Falle von JERKS kommt es jedoch zu der paradoxen Verschränkung von Laiendarstellung und Berufsschauspiel. Die berufsmäßigen Schauspieler Christian Ulmen und Fahri Yardım wechseln nicht einfach nur die Rollen, sondern stellen ihre Alltagspersönlichkeit authentisch zur Schau. Damit ähneln ihre Rollen dem im TV typischerweise zum Einsatz kommenden Alltagsdarsteller. Es geht somit um keine Rollen im herkömmlichen Sinne mehr, sondern um eine bloße Form der Selbstinszenierung.¹¹⁰¹ Die genannten Fälle metareflexiven Schauspiels unterwandern die klassische Differenz von fiktionaler und dokumentarischer Darstellung (Figurenrolle vs. reale Person) und stellen damit auch die theoretische Fundierung des medialen Schauspielens in Frage.

Der Authentizitätseindruck wird noch verstärkt, indem die Protagonisten in JERKS ihre medialen Biografien¹¹⁰² reflektieren. So greifen die Produzenten bei der Bestückung der Eigenschaften der ‚Figur‘ Christian Ulmens auf reale Beziehungsgeschichten zurück. Die mediale Biografie Ulmens und dessen Rolle als Privatperson werden durchmischt. Stephen Heath unterscheidet beim Schauspieler zwischen der Person als realer Körper eines konkreten Schauspielers und dem Image als audiovisuelle Präsenz eines Schauspielers, die sich „bis zum Eindruck vollständiger Kongruenz zwischen realem Körper, fiktionaler Rolle und Rollengeschichteintensivieren kann.“¹¹⁰³ Bei JERKS fällt diese Eigenschaft auf der Darstellerebene zusammen. Die in der Realität gesetzten Images der Schauspieler überlagern die fiktiven Rollen in der Serie.

Wie komplex die reziproke Verschränkung aus realer Person und Figurenrolle ausfällt, zeigt abermals das Beispiel Christian Ulmens. So spielte Ulmen 2003 die Hauptrolle in Leander Haußmanns Tragikomödie HERR LEHMANN (D 2003). Auf diese Rolle wird in der ersten Episode von JERKS selbstreflexiv verwiesen, indem Ulmen auf einen der damaligen Nebendarsteller (Karten Speck) trifft, der in JERKS die Rolle eines Arztes übernimmt. Die beiden tauschen sich in der Episode über ihre damalige Zusammenarbeit aus. Der dadurch entstehende Realitätseindruck erinnert an eine alltägliche Szene aus dem Leben eines Film- und Serienschaffenden. Die in JERKS ausgebildete metareflexive Selbstdarstellung, die einen Authentizitätsstatus vortäuscht, wird auch in der Werbung weitergeführt. In der

thematisierungen der TV- und Medienbranche sowie die Thematisierung der eigenen Medienpräsenz, die u.a. durch das Auftreten realer Personen aus dem direkten Umfeld der Schauspieler verstärkt wird.

¹⁰⁹⁹ Die Szenerie wird von einer zurückhaltenden Kameraästhetik unterstützt, so dass die Szene eine Wirkung erhält als ob sie ganz ohne Kamera gefilmt worden sei.

¹¹⁰⁰ Vgl. Hickethier 2007, S. 166.

¹¹⁰¹ Vgl. ebd., S. 176.

¹¹⁰² Die mediale Biografie eines bekannten Schauspielers beschreibt Richard Dyer folgendermaßen: „Stars sind die Summe aus allen Informationen, die öffentlich über sie zirkulieren – ihre Filme und die dazugehörige Bewerbung, aber auch Fotos und Interviews, öffentliche Auftritte und Aussagen, Biographien, Kritiken, Kommentare und sogar Zitate durch andere Schauspieler.“ Dyer, Richard: *Heavenly Bodies. Film Stars and Society*. In: Stam, Robert/Miller, Toby (Hg.): *Film and Theory. An Anthology*. Oxford 2000, S. 604.

¹¹⁰³ Heath, Stephen: *Film and System. Terms of Analysis. Part II*. In: *Screen* 16 (2), 1975, S. 104.

Werbekampagne für das ‚Magenta 1 Festnetz‘ von Telekom treten Ulmen und Yardım in ihren aus JERKS bekannten ‚Rollen‘ auf, um das Produkt zu vermarkten.¹¹⁰⁴

Weiter oben ist die Behauptung aufgestellt worden, dass erst das Zusammenspiel mit den anderen ästhetischen Gestaltungsmitteln des audiovisuellen Erzählens die individuelle Zeichenhaftigkeit des Schauspielers hervortreten lässt. Forster hat hierfür den Begriff der Geheimnislosigkeit geprägt, der besagt, dass Figuren in fiktionalen Erzählungen nur für die Zeit ihrer Darstellung, d.h. als Teil einer umfassenden Diegese existieren.¹¹⁰⁵ Daraus resultiert der logische Schluss, dass die audiovisuelle Zeichenhaftigkeit nicht mit der realen Persönlichkeit der Schauspieler verwechselt werden dürfe – aber genau das passiert im Falle der Figurendarstellung in JERKS. Die Protagonisten (und auch große Teile der Nebendarsteller) stellen sich selbst dar bzw. referieren auf ihre jeweiligen Medienreferenten, d.h. frühere Rollen, die sie in der Serie thematisieren. Die fiktive Referenz wird in Form einer semi-fiktionalen/semi-faktualen Referenz aufgehoben, da die Serie nicht die Rollen, sondern die Schauspieler in den Vordergrund stellt. Über umfassende Faktensignale werden diese authentifiziert. Es muss daher nach dem Rollenstatus der auftretenden Personen gefragt werden: Handelt es sich bei den Darstellungen Ulmens und Yardıms um fiktive Figuren oder um reale Personen? Aufgrund des nicht eindeutig aufzulösenden Status bleibt aus einer kompositionellen Analyseperspektive nur die Bewertung als Mischsignal. Als solches agieren die handelnden Figuren zwar als figurenbezogene ‚Doppelagenten‘, sind im Ganzen aber einer fiktionalen Handlung unterstellt.

5.3 Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung

Die ästhetisch-darstellungsbezogene oder formale Gestaltungsebene betrifft alle Bereiche der audiovisuellen Vermittlung von Medientexten und -erzählungen¹¹⁰⁶, wozu u.a. die Auswahl der sprachlichen Eigenschaften einer Erzählung, die Bild- und Soundgestaltung und die Farb- und Lichtdramaturgie zählen. Die unter diesem Bezugspunkt zusammengetragenen Textkategorien werden unter der Heranziehung einer kompositionellen Analyseperspektive auf ihren Klassifizierungsstatus hin untersucht.

5.3.1 Materialität des Filmbildes

Gestaltungstechnische Kategorien, die die Materialität des Filmbildes berühren, heben für gewöhnlich die Bedingungen des Mediums bzw. dessen Wahrnehmung im Prozess der Rezeption hervor. Durch den Eindruck von Mischformen wird die betreffende Differenz mimetisch-abbildend/künstlerisch-fingiert jedoch in Zweifel gezogen. Insbesondere die digitale Revolution hat auf fast alle Gestaltungsbereiche audiovisuellen Erzählens gewirkt, aber nicht, wie fälschlicherweise angenommen wird, durch eine Verdrängung analoger

¹¹⁰⁴ Vgl. hierzu ein Werbetrailer, der deutschlandweit 2018 und 2019 im TV, im Internet und im Kino zirkulierte: <https://www.youtube.com/watch?v=9k4Sehs27xs> (zuletzt aufgerufen am 10.11.2019).

¹¹⁰⁵ Dem fügt Benjamin Beil hinzu: „Außerhalb dieser Bilder und über das in diesen Bildern Erzählte hinaus existieren diese Figuren nicht.“ Beil 2012, S. 244.

¹¹⁰⁶ Nickel-Bacon, Groeben und Schreier sprechen in diesem Zusammenhang auch vom ‚Vermittlungsmodus‘ eines Textes. Vgl. Nickel-Bacon/Groeben/Schreier 2000, S. 292ff.

Techniken, sondern in Form einer Verschmelzung beider Pole.¹¹⁰⁷ Sowohl die Prä-Produktion, die Produktion, die Post-Produktion als auch die Distribution haben sich in Richtung digitaler Verfahrensweisen verschoben¹¹⁰⁸, wengleich dort auch weiterhin auf analoge Techniken zurückgegriffen wird. Beispielsweise wird im Bereich digitaler Spiele fast ausschließlich auf analoge Interfaces gesetzt.¹¹⁰⁹ Und auch bei Filmen und Serien, die auf digitale Kameras und Schnittprogramme zurückgreifen, bleibt ein analoger Kern durch den medientechnischen Rückgriff auf konventionalisierte Kamerapositionen und Schnittmuster, die sich über die analoge Nutzung herausgebildet haben, weiterhin bestehen.¹¹¹⁰

Auf Ebene der Materialität des filmischen Bildes kann man also in zunehmenden Maße eine Verschmelzung digitaler und analoger Eigenschaften beobachten, was die ästhetische Bewertung der Darstellung sichtlich erschwert. Es geht dabei weniger um ein sequentielles Nebeneinander, wie es bei früheren Mischfilmen der Fall war, sondern um ein einheitliches Miteinander beider Darstellungstypen in ein und derselben Mediendarstellung. Ein Beispiel stellt die Introsequenz des 2019 erschienen Actionspiels ACE COMBAT 7 (J 2019) dar.¹¹¹¹ Das Video zeigt in alternierender Folge Live Action-Aufnahmen echter Flugzeuge und In Engine-Aufnahmen digital reproduzierter Vehikel. Durch die schnelle Abfolge der Bilder und dem fotorealistischen Auftreten der Game-Engine kann man Fiktions- und Faktensignale auf der Bildebene nicht mehr genau differenzieren.¹¹¹²

Einen besonderen Einfluss übt die Digitalisierung auf den Bereich fotografisch-analoger Abbildungen aus. Insbesondere das Vertrauensverhältnis faktualer Darstellungen wird durch sie in Zweifel gezogen. Einer klassischen medientheoretischen Auffassung zufolge, handelt es sich bei digitalen Abbildungen nicht mehr um Abbildungen im klassischen Sinne. Mit der Digitalisierung werde vielmehr eine Verschiebung hin zu einzeln berechenbaren und damit auch veränderbaren Pixeln vollzogen, die angesichts ihrer technischen Potentialität eine „spurlose Fälschung“¹¹¹³ ermöglichen. Damit einher geht der Verlust einer referentiellen Repräsentationsfunktion wie sie noch das analoge Abbild

¹¹⁰⁷ Die besprochenen Beispiele stellen hinsichtlich ihrer Materialität heraus, dass es zu einer kombinatorischen Integration digitaler und analoger Verfahrenstechniken kommt. Die somatischen Dimensionen realen Schauspiels verschmelzen über digitale Aufnahmeverfahren wie Motion- oder Performance Capturing-Verfahren zu einer Figureneinheit.

¹¹⁰⁸ Wirkliche Ersetzungen sind heute selten. Genannt werden kann allenfalls die Transformation der Bildauflösung, d.h. der Wechsel vom Korn des analogen Filmbildes (8mm, 35mm, 70mm etc.), der heute nur noch von wenigen, nostalgisch verklärten Regisseuren verwendet wird, hin zu pixelbasierten Formaten wie HD/TV oder 4K.

¹¹⁰⁹ Als Beispiele dienen Videospielecontroller oder Keyboards, die als somatisch-haptische Schnittstellen zwischen realen und digitalen Medienräumen vermitteln oder Toys for Life, bei denen analoge Spielfiguren über spezielle Infrarot oder Bluetooth-Schnittstellen an Controllerdevices digitalisiert werden. Auch Virtual Reality- und 3D-Anwendungen in Filmen greifen notwendigerweise auf analoge Devices wie Headsets, 3D-Brillen etc. zurück. All diese Beispiele verdeutlichen, dass dem häufig attestierten ‚Verschwinden des Körpers‘ in digitalen Zeiten vehement widersprochen werden muss.

¹¹¹⁰ Typische Beispiele stellen Animationsfilme oder vollständig Ingame generierte Zwischensequenzen in Videospiele dar. Obwohl die Kamera dort vollständig digital operiert, d.h. potentiell in der Lage ist auch ‚unmögliche Fahrten‘ zu generieren, wird häufig auf standardisierte filmanaloge Kamera- und Schnittverfahren aus der ‚wirklichen Welt‘ zurückgegriffen, wie etwa dem SRS-Verfahren in Dialogen oder der Montage-tradition des Unsichtbaren Schnitts.

¹¹¹¹ Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=EFxtY4giPk0> (zuletzt aufgerufen am 12.11.2019).

¹¹¹² Ausnahmen bilden die Gesichter der auftretenden Figuren. Diese stören aufgrund des auftretenden Uncanny Valley-Effekts und steifer Animationen das fotorealistische Gesamtbild.

¹¹¹³ Bolz 2002, S. 327.

verbürgt.¹¹¹⁴ Den technologischen Innovationen des digitalen Bildes folgte eine fundamentale Erschütterung des Vertrauenverhältnisses in die fotografische Abbildung.¹¹¹⁵ Der genannte Befund korrespondiert mit der Diskussion um gefakte Bilder vor dem Hintergrund neuester digitaler Bildverfahrenstechniken. Diese fördern die Tendenz zur ästhetischen Angleichung digitaler und analoger Referenzen. Gegenwärtig wird diese Kongruenz in Bezug auf die Filmbildverfahrenstechnik bei *Deepfakes* diskutiert. Bei Deepfakes handelt es sich um medientechnisch manipulierte Videos oder Audioaufzeichnungen, bei denen Gesichter oder Stimmen spurlos ausgetauscht werden, so dass den Personen Worte in den Mund gelegt werden, die diese nie gesagt haben oder Körperhandlungen vorgenommen werden, die sie nie vollzogen haben.¹¹¹⁶ Deepfake-Videos entstehen mithilfe von Deep Learning-Verfahren, die auf großen Datenmengen und neuronalen Netzwerken basieren und bei denen mit enormem Rechenaufwand aus zwei distinkten Videoquellen ein neues Video erzeugt wird. Beispielsweise kann die Originalaufnahme eines Gesichts mit der eines anderen synthetisiert und so lange durchgerendert werden bis das zweite Gesicht das erste überlagert. Dadurch entsteht ein nahezu spurloser Übergang, so dass das gefakte Gesicht nicht mehr eindeutig vom Originalgesicht unterschieden werden kann. Das eigentlich Problem besteht darin, dass Deepfake-Tools mittlerweile nicht mehr nur Experten zur Verfügung stehen, sondern in Form kommerziell erhältlicher Apps auch von Laien genutzt werden können.¹¹¹⁷ Deepfakes stellen Video- und Tondokumente radikal in Zweifel und befeuern die innerhalb des postfaktischen Diskurses geäußerten Ängste und Hysterien in Bezug auf die Manipulierbarkeit von Medien. Aus diesem Grund sind mittlerweile auch ‚Verifikationsexperten‘ im Einsatz, die Deepfakes mithilfe eigens dafür entwickelter Tools aufspüren und entlarven.¹¹¹⁸ Unter Hochdruck wird an geeigneten Methoden zur Enttarnung und zur gesetzlichen Einschränkung von Deepfakes gearbeitet.¹¹¹⁹ Die Möglichkeiten digitaler Manipulationen führen entweder zu einer ästhetischen Gleichsetzung fiktionbasierter Sujets innerhalb faktenverbürgender Abbilder oder zur ästhetischen Auflösung der Differenz. Für den ersten Fall kann man gefakte Atlantendarstellungen¹¹²⁰ nennen, die einen eigentlich fiktionalen Sachverhalt mit

¹¹¹⁴ Vgl. Barthes 1980, S. 13ff.

¹¹¹⁵ Vgl. Schmidt 1999, S. 140.

¹¹¹⁶ Vgl. hierzu eine genaue Beschreibung des Verfahrens inklusive mehrerer Beispielvideos: Parkin, Simon: The rise of the deepfake and the threat to democracy, <https://www.theguardian.com/technology/ng-interactive/2019/jun/22/the-rise-of-the-deepfake-and-the-threat-to-democracy>, 22.06.2019.

¹¹¹⁷ Zu den bekanntesten Tools gehören ‚FakeApp‘ und die chinesische App ‚Zao‘. Vgl. zu deren Einsatz: <https://twitter.com/AllanXia/status/1168049059413643265> (zuletzt geprüft am 13.11.2019).

¹¹¹⁸ Vgl. Laff, Meike: Deepfakes: Hello, Adele – bist du's wirklich?, <https://www.zeit.de/digital/internet/2019-11/deepfakes-gefaelschte-videos-kuenstliche-intelligenz-manipulation/komplettansicht>, 10.11.2019.

¹¹¹⁹ Facebook und Google geben mittlerweile Millionenbeträge zur Erforschung von Deepfakes aus, während einzelne Bundesstaaten in den USA bereits Gesetze auf den Weg gebracht haben. Vgl. hierzu Dufour, Nick/Jigsaw, Andrew Gully: Contributing Data to Deepfake Detection Research, <https://ai.googleblog.com/2019/09/contributing-data-to-deepfake-detection.html>, 24.09.2019 und Locher, Colin: California has banned political deepfakes during election season, <https://www.theverge.com/2019/10/7/20902884/california-deepfake-political-ban-election-2020>, 07.10.2019. Die TU München arbeitet seit geraumer Zeit ebenfalls an geeigneten Analysemethoden von Deepfakes. Vgl. hierzu die Homepage: <http://www.niessnerlab.org/projects/roessler2019faceforensicspp.html> (zuletzt geprüft am 14.11.2019).

¹¹²⁰ Zur wissenschaftstheoretischen und kulturgeschichtlichen Einordnung von Atlantenabbildungen vgl. Daston/Galison 2002.

Authentizitäts- bzw. Faktensignalen bestücken. Der Ladebildschirm des Action-Adventures THE LAST GUARDIAN (J 2016) zeigt historische Atlantendarstellungen von Tieren und Fabelwesen, in die ästhetisch unauffällig, weil an das medienhistorische Material angepasst, die titelgebende Fabelfigur ‚Trico‘ eingefügt wurde (vgl. Abb. 49 und 50). Es kommt zu einer Potenzierung des Mythos um die Figur, da sich diese mithilfe digitaler Montagetechniken in die naturwissenschaftlichen Abbildungen einschreibt – es handelt sich, in aller Kürze, um einen analogen Fake.¹¹²¹

Zu einer weiteren, die Differenz auflösenden Tendenz, kommt es bei fotorealistischen Mischverhältnissen, die mit der Synthese analoger und digitaler Abbildungen in ein und demselben Bild arbeiten. Ein Beispiel stellt der Fotomodus der Rennsimulation GT SPORTS (J 2017) dar, bei dem die analog aufgezeichneten Hintergründe nicht von den digital (nach-)modellierten Wagen im Vordergrund unterschieden werden können (vgl. Abb. 51). Die wahrnehmungsspezifische Irritation, die beim Betrachten dieser Bilderzeugnisse auftritt, wird von der gegenwärtigen digitalen Bildpraxis getilgt. Die spurlose Fälschung hört auf, den Rezipienten zu erschüttern, weil sie gar nicht mehr als solche erkannt werden kann.¹¹²² Mithilfe einer kompositionell ausgerichteten Analyse können solche problematischen Muster durchschaut werden. Folglich werden medientextuelle Kategorien ins Blickfeld genommen, die eine Angleichung oder Auflösung der Differenz anstreben.



Abb. 49 - 51: Ästhetische Angleichung digitaler und analoger Referenzen. Links und mittig: Radier-te Abbildungen aus dem Ladebildschirm von THE LAST GUARDIAN; rechts: der Fotomodus von GT SPORTS. *Copyright: Sony Computer Entertainment.*

5.3.1.1 Farbdramaturgie

Die Farbdramaturgie stellt ein weiteres zentrales Gestaltungsmittel audiovisueller Erzählungen dar. Als Stilmittel der atmosphärischen Gestaltung prägt sie das Erscheinungsbild visueller Texte.¹¹²³ Bei der Farbe handelt es sich um eine Wahrnehmungsdisposition mit der Menschen verschiedene Wellenlängen innerhalb des Frequenzbandes des sichtbaren Lichts registrieren und voneinander unterscheiden können.¹¹²⁴ Als Ausdrucksmittel der Inszenie-

¹¹²¹ Als Gegenteil wird in der gegenwärtigen Fotografiethorie das Forschungsthema der ‚opaken Fotografien‘ verhandelt. Jene nicht-transparenten Fotografien sind mit dem Anspruch verbunden, die eigene Materialität (chemische Prozesse, Bildfläche u.a.) offenzulegen. Opake Fotografien arbeiten mit Fehlern, die das fotografische Material selbst generiert und mit bewusst simulierten Fehlern. Bei opaken Fotografien soll das fotografische Dispositiv, und d.h. dessen analoger Kern, sichtbar hervortreten. Der spurlosen Fälschbarkeit digitaler Fotografien soll so Einhalt geboten werden. Vgl. Kunze 2019 und Frey 2017.

¹¹²² Zur gegensätzlichen Position vgl. Schmidt 2000, S. 180.

¹¹²³ So heißt es bei Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014: „Über die Wahl ihrer Farbpalette, der einzelnen Farbtöne wie auch deren Kombination [...] prägt die Licht- und Farbgestaltung maßgeblich das sinnlich-affektive Erleben bei der Filmrezeption.“ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 71.

¹¹²⁴ Vgl. ebd., S. 56. Zur physikalischen Dimension von Farbe vgl. weiterführend: Lang, Heinwig: Farbwiedergabe in den Medien. Fernsehen, Film, Druck. Göttingen 1995 sowie: Marschall, Susanne: Farbe im Kino. 2. Aufl. Marburg 2009.

zung audiovisueller Erzählungen hat die Farbdramaturgie eine Reihe von Farbkonventionen herausgebildet, die bis heute Gültigkeit besitzen. So existieren etwa Farbsymbollexika, die auf die Bedeutung der verschiedenen Farbtöne hinweisen.¹¹²⁵ Grundsätzlich kennt die Farbdramaturgie drei Umsetzungsmodalitäten¹¹²⁶: Zum einen in Form von Farbsignalen, bei denen es um eine gezielte Hervorhebung eines einzelnen Bildelements durch Farbe geht, zweitens durch die Dominanz bestimmter Farbtöne, die die ganze Atmosphäre und Szenerie einer Erzählung dominieren und drittens, und dieser Fall wird weiter unten als umgekehrte Authentizitätsfiktion besprochen, im Wechselspiel von schwarzweiß und farblichen Darstellung im selben Medientext.

5.3.1.1.1 Monochrome Kolorierung als Indikator für historische Authentizität

Die Farbdramaturgie ist abhängig von medientechnischen Innovationen. Darauf verweist auch ihre Historie. Kulturhistorisch wird die Farbdramaturgie von zwei Paradigmen beherrscht: Aus einer medientechnischen Alternativlosigkeit geboren, determiniert der Schwarzweißfilm die filmische Ästhetik der Frühzeit und bildet für das Fernsehen bis in die 1960er Jahre die ästhetische Norm aus. Als farbdramaturgischer ‚Normalfall‘ ersetzt der Farbfilm mit seiner Durchsetzung in den 1930er Jahren den Schwarzweißfilm.¹¹²⁷ Diese Dichotomie krankt aus einer kompositionellen Perspektive aus gleich mehreren Gründen. Zum einen gibt es nicht ‚den Farbfilm‘. Die ersten Farbfilmverfahren in den 1930er Jahren, von denen das bekannteste Technicolor darstellt, warben mit Slogans wie ‚true color‘ oder ‚natural color‘ und versprachen die ‚Vielfarbigkeit der profilmischen Welt im Moment der Aufnahme auf den Filmstreifen zu übertragen.¹¹²⁸ Tatsächlich waren die dargestellten Farbgebungen von der Alltagserfahrung so weit entfernt wie zuvor schon das Schwarzweißbild. Die genutzte Farbskala widersprach bzw. überhöhte die abgebildete Realität zuweilen so stark, dass davon ausgegangen werden musste, dass der Farbfilm mit einer gezielten ‚farbliche[n] Orchestrierung¹¹²⁹‘ arbeite: ‚Trotzdem erweist sich die Ästhetik des Farbfilms in der Regel keineswegs als direkte Reproduktion eines zufällig vorgefundenen profilmischen Farbspektrums, sondern wird oftmals penibel komponiert.¹¹³⁰ Der Farbfilm entwickelte mit der Zeit neue Sehgewohnheiten aus und stellte bald eine eigene medien-

¹¹²⁵ Nach Werner Faulstich gilt zu beachten, dass die Bedeutung bei ein und derselben Farbe je nach Kultur, Epoche, Gegenstandsbereich oder Milieu durchaus unterschiedlich ausfallen kann. Die Farbe Weiß zum Beispiel signalisiert in der griechischen Mythologie das Licht, in der Alltagskommunikation Klarheit und Unschuld, in Kriegshandlungen Waffenstillstand oder Kapitulation, im japanischen Kulturkreis Tod, im medizinischen Bereich Hygiene und Sauberkeit etc. Vgl. Faulstich 2002, S. 152ff. Vgl. hierzu weiterführend: Heller, Eva: *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, Kreative Farbgestaltung*. Reinbek 1994 sowie Cage, John: *Kulturgeschichte der Farbe. Von der Antike bis zur Gegenwart*. Ravensburg 1997.

¹¹²⁶ Vgl. weiterführend: Beil 2012, S. 44ff.

¹¹²⁷ Es sei erwähnt, dass es auch schon davor Bestrebungen gab, den Film zu kolorieren. Zu den bekanntesten Kolorierungsformen gehören die Methoden der Kolorierung und der Viragierung. Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 60ff.

¹¹²⁸ Ebd., S. 61.

¹¹²⁹ Brinkmann, Christine: *Dramaturgische Farbakkorde*. In Koebner, Thomas/Meder, Thomas (Hg.): *Bildtheorie und Film*. München 2006, S. 358.

¹¹³⁰ Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 64.

technische Konvention dar, die gegenwärtig neue Transformationsstufen durchläuft.¹¹³¹ Umgekehrt kann man behaupten, dass auch ein Schwarzweißfilm nicht wirklich existiert. Dieser ist streng genommen nicht schwarzweiß, sondern entspringt einem Spektrum an Grauwerten, das skalenmäßig von schwarz bis weiß reicht.¹¹³² Und zuletzt ist die ‚Wachablösung‘ von Schwarzweiß- auf Farbfilm nicht so sauber verlaufen wie häufig angenommen. Dies hat den einfachen Grund, dass sich die schwarz/weiß-Ästhetik zu einer stilbildenden Konvention ausbildete, die bis heute anhält.¹¹³³

Vor allem die ersten beiden Punkte hängen an medientechnischen Bedingungen, die eine Reihe von Stilkonventionen ausgebildet haben, die die Vorstellung dessen, was im Film als authentisch oder unnatürlich rezipiert gilt, bis heute prägt. So hat die frühe Filmtheorie die Vorstellung durchgesetzt, dass das Schwarzweißbild in Abgrenzung zum Farbfilm, die dokumentarische Authentizität verbürgt: „Die Erfahrung zeigt, daß gegen alle Erwartung natürliche Farben, wie sie von der Kamera registriert werden, dahin tendieren, die realistischen Effekte, deren Schwarz-Weiß-Filme fähig sind, nicht so sehr zu verstärken, als vielmehr abzuschwächen.“¹¹³⁴ Die Vorstellung Kracaurs korrespondiert mit dem ‚dokumentarischen Code‘, der als festgesetzter Teil eines medienkulturell determinierten ‚kollektive[n] Bildgedächtnis[s]es‘¹¹³⁵ die Vorstellung dessen prägt, was als historischer Medieninhalt zu gelten habe. So greifen Filme, die auf historische Settings referieren, wie Steven Spielbergs *SCHINDLERS LISTE* (USA 1993) oder Michael Hanekes *DAS WEIßE BAND* (D/Ö/F/I 2009), bewusst auf einen Schwarzweißlook zurück, um den massenmedial produzierten Bildern der Vergangenheit zu entsprechen.¹¹³⁶ Die Authentizität historischen Materials in Spielfilmen (und auch Dokumentarfilmen) verdankt sich dem Glauben, dass monochrome Kolorierungen oder der Sepiastil historische Faktizität verbürgen. Tatsächlich handelt es sich beim Einsatz dieser Stilismen um visuelle Verkürzungen, die dem Rezipienten aufgrund ihrer medienkultureller Imprägnation als „wahrer als die historische Realität erschein[en].“¹¹³⁷ Diese sind innerhalb einer kompositionell ausgerichteten Signalanalyse als Authentizitätsfiktionen auszuweisen.

¹¹³¹ Gegenwärtig deuten technikaffine Buzzwords wie HDR (High Dynamic Range), 4K (Ultra High Definition) oder Raytracing auf eine neuerliche Veränderung der farbfilmtechnischen Rezeption hin.

¹¹³² Vgl. ebd., S. 64ff.

¹¹³³ Zeitaktuelle Beispiele bilden der Horrorfilm *THE LIGHTHOUSE* (USA/CAN 2019) von Robert Eggers oder das Filmdrama *ROMA* von Alfonso Cuarón.

¹¹³⁴ Kracauer, Siegfried (1947): *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. Frankfurt 1979, S. 9 – 10. Indirekte Unterstützung erhält Kracauer von Rudolf Arnheim, der den Farbfilm im Gegensatz zum Schwarzweißfilm mit der Begründung ablehnt, dass dieser im Naturalismus der Farben das filmische Kunstwerk gefährdet sieht. Vgl.: Arnheim, Rudolf (1932): *Film als Kunst*. Frankfurt 1979, S. 318 – 324.

¹¹³⁵ Stiglegger 2005, S. 74.

¹¹³⁶ Geprägt wurde dieser Stil von Alain Resnais‘ *NUIT ET BRUILLARD* (F 1955), der für seinen Dokumentarfilm über die Greuel des Holocausts auf gedämpfte Schwarzweißfarben zurückgreift, um die Filmbilder historisch an die Bildmedien der ‚Schwarzweißära‘ anzugleichen.

¹¹³⁷ Ebd., S. 76.

5.3.1.1.2 Nachträgliche Kolorierung als rezeptionsästhetisches Irritationsmoment

Mit dem Einsatz neuester Digitaltechniken wird das Filmbild in Form von Farbkorrekturen digital nachbearbeitet.¹¹³⁸ Besonders eindrücklich kommt diese dramaturgische Gestaltungsarbeit in nachträglich kolorierten Filmbildern zur Geltung, die das historische Dispositiv betreffen. Selbstverständlich sind retrospektive Kolorierungsverfahren in der Film- und Fotografiegeschichte nicht neu, aber die Dimensionen, die Filme wie Peter Jacksons *THEY SHALL NOT GROW OLD* oder die Fernseh-Dokumentation *APOKALYPSE. DER ERSTE WELTKRIEG* (D 2014) erreichen, lassen die Diskussion um die Natürlichkeit und Künstlichkeit des abgebildeten, historisch-dokumentarischen Materials aktuell erscheinen. In beiden der genannten Fälle werden Bilder des Ersten Weltkrieges aufwendig nachkoloriert. Sie erschaffen damit ungesehene Einblicke in die alltägliche Wirklichkeit des Krieges. Durch die digitale Nachkolorierung wird eine vermeintliche Annäherung der dargestellten Inhalte an die vielfarbige Wirklichkeitswahrnehmung der Rezipienten angestrebt, um damit eine vermeintliche Authentizitätssteigerung zu erreichen. Jedoch kommt es auf der rezeptionsästhetischen Ebene zu einer Irritation: Die kolorierten Bilder entsprechen nicht den Vorstellungen des kollektiven Bildgedächtnisses! Die Authentizität innerhalb einer umfassend transformierten Medienkultur bildet die medientechnische Referenz – und diese ist im Falle der Bilder des Ersten Weltkrieges auf Grauwerte reduziert. Hinzu kommt ein Interpretationsproblem: Bei den kolorierten Filmbildern handelt es sich um möglichst genaue farbliche Darstellungen, eine hundertprozentige Akklamation kann darüber aber nicht erreicht werden.

Die beschriebenen Beschreibungsprobleme treten sinnbildlich in *THEY SHALL NOT GROW OLD* auf. Peter Jacksons Dokumentarfilm über den Ersten Weltkrieg zeigt britische Soldaten zwischen der Zeit des Ausbruchs, dem eigentlichen Kriegsgeschehen auf den Schlachtfeldern und dem Waffenstillstand 1918. Der Film arbeitet ohne Protagonisten und montiert ausgewählte Originalszenen aus jener Zeit auf assoziative Weise zusammen. Ästhetisch alterniert Jackson in seinem Film Schwarzweißaufnahmen mit nachkolorierten Szenen, die er teilweise auch nachsynchronisieren ließ. So zeigen die ersten knapp fünfundzwanzig Minuten des Films Kriegsvorbereitungen in harten Schwarzweißbildern, bevor der Film innerhalb einer einzigen Szenen von schwarzweiß auf Farbe wechselt (vgl. Abb. 52 und 53).¹¹³⁹ Der Film zeigt an dieser Stelle britische Frontsoldaten während diverser Grabenkämpfe in den Jahren zwischen 1914 und 1918 sowie Alltagssituationen der Soldaten an der Front. Zum Ende des Films wechselt der Film noch einmal in das Schwarzweißbildformat, was die Vermutung nahelegt, dass Jacksons Film einen ‚farbdramaturgischen Wechselfilm‘ im Sinne Beils ausbildet.¹¹⁴⁰ Tatsächlich unterwandert *THEY SHALL NOT GROW OLD* diese Erwartungshaltung, da die im Film abgebildeten Farbaufnahmen, an-

¹¹³⁸ Beil spricht diesen Techniken ab, Einfluss auf die ästhetische Gestaltung von Medientexten zu nehmen, da sie allenfalls Farbeigenschaften eines audiovisuellen Textes verfeinern oder vereinfachen würden. Vgl. Beil 2012, S. 321ff. Problematischerweise führt der Einsatz digitaler Farbkorrekturen zu fundamentalen Irritationen bei der Rezeption.

¹¹³⁹ Die Farbpalette bedient sich ab diesem Zeitpunkt Erd- und Militärgrüntönen. Vgl. hierzu: <https://variety.com/2018/film/reviews/they-shall-not-grow-old-review-peter-jackson-1202981266/>

¹¹⁴⁰ Vgl. Beil 2012, S. 44ff.

ders als für den Wechselspielfilm im Allgemeinen üblich, keinen Spielfilmanspruch erheben, sondern im Gegenteil, einen historiografischen Authentizitätsanspruch deklarieren. Dazu bedarf es einiger Erklärungen. Hans Jürgen Wulff, der den Terminus des sinnlich-affektiven Erlebens in Bezug auf den farbdramaturgischen Einsatz im filmischen Erzählen geprägt hat und der die Farbe als ein grundlegendes Mittel der dramaturgischen Gestaltung versteht¹¹⁴¹, legt eine Auflistung der wichtigsten Funktionen von Farbe innerhalb narrativer Strukturen vor.¹¹⁴² Neben den Funktionen als Leitmotiv, Koordinationselement narrativer Entwicklungen, Indikator für die Veränderung des Rollengefüges und Mittel der Subjektivierung nennt Wulff als weitere wichtige Funktion des Farbeinsatzes die Möglichkeit, unterschiedliche Zeitebenen zu unterscheiden. So legen Farbfilmteile für gewöhnlich eine fiktionale Rezeptionshaltung nahe, während der Einsatz von Schwarzweißaufnahmen zur Anzeige historischer Authentizität genutzt wird. Im Wechselspielfilm bilden die farbdramaturgischen Gestaltungsmöglichkeiten ein dialektisches Verhältnis aus, insbesondere wenn es zur Auseinanderhaltung der verschiedenen Zeitebenen geht.¹¹⁴³ Entscheidend für die Bewertung des farbdramaturgischen Verhältnisses in *THEY SHALL NOT GROW OLD* ist nun, dass die kolorierten Geschichtsabbildungen zu einem rezeptionsästhetischen Bruch führen, weil diese, trotz ihrer Vielfarbigkeit und der damit angenommen höheren Ähnlichkeit mit der Alltagswahrnehmung des Rezipienten, im Vergleich zu den Schwarzweißabbildungen als historische Fälschungen rezipiert werden. Die nachträglich hinzugefügte Farbigkeit widerspricht den medientechnischen Konventionen des historischen Materials des Ersten Weltkriegs und damit den Vorstellungen des kollektiven Bildgedächtnisses. Bei den nachkolorierten Filmbildern in *THEY SHALL NOT GROW OLD* handelt es sich epistemologisch gesprochen also um eine ‚wirklichere‘ Abbildungsversion als bei den Schwarzweißaufnahmen. Für eine kompositionelle Bewertung stellt der Film daher einen paradoxen Fall dar. Farbwechselfilme arbeiten mit jeweils umgekehrten Authentizitätsfiktionen. Die Schwarzweißaufnahmen werden von den Rezipienten aufgrund ihrer medienkulturellen Prägung und eben wegen ihrer medientechnischen Imperfektion als authentische Aufnahmen rezipiert, während die digital nachkolorierten Szenen trotz ihrer scheinbaren Lebensnähe meist als rezeptionsästhetische Irritationsmomente aufgefasst werden.

¹¹⁴¹ Vgl. Wulff, Hans Jürgen. Die signifikanten Funktionen der Farben im Film. In: *Kodikas/Code 11* (3/4), 1988, S. 366ff.

¹¹⁴² Vgl. ebd., S. 375ff.

¹¹⁴³ Ein besonders eindringliches Filmbeispiel stellt Edgar Reitz' Historiensaga *HEIMAT. EINE DEUTSCHE CHRONIK* (D 1984) dar. Die Serie erzählt die Geschichte der Familie Simon und des Hunsrückdorfes Schabbach über sechs Jahrzehnte hindurch (1919 – 1980). Die Serie wechselt permanent zwischen Schwarzweiß- und Farbszenen, wobei die Passagen mit Schwarzweißanteil den Charakter der historischen Distanz und des Dokumentarischen ausbilden, während die Farbfilmanteile den Spielfilmcharakter hervortreten lassen. Vgl. Beil 2012, S. 46ff.



Abb. 52 und 53: THEY SHALL NOT GROW OLD. Die farbdramaturgisch zentrale Szene des Films wechselt innerhalb weniger Sekunden von schwarzweiß auf digital nachkolorierte Vielfarbigkeit. *Copyright: Warner Bros.*

5.3.1.2 Kameraobjektiv

Beim Kameraobjektiv tritt ein für die kompositionelle Analyse typisches Problem auf: Die formale Konvention des Dokumentarischen beruht ausschließlich auf einem medientechnischen Referenten. Was als authentisch rezipiert wird, ist also in Abhängigkeit zum medialen Dispositiv zu sehen. Die Unbestechlichkeit der Kamera ist dabei per se in Frage zu stellen. Zwischen der mechanischen Apparatur der Kamera bzw. die des fotografischen Objektivs und der abzufotografierenden Umwelt stehen immer ein Subjekt und damit ein formender Deutungswille. Eine absolut authentische Reproduktion des aufgenommenen Gegenstandes ist indes nicht möglich. Dennoch wird vonseiten der Rezipienten bestimmten Bildern mehr vertraut als anderen. Technisch imperfekte und zufällig gemachte Aufnahmen generieren bestimmte Authentizitätsgefühle. Diese Authentizitätseffekte kann man auch künstlich herstellen. Bestimmte Objektive und Kamerafilter simulieren diese Effekte, indem sie auf medienkulturell etablierte Konventionen zurückgreifen. Der dokumentarische Gestus kann beispielsweise über bewusste Limitationen des Ausgabematerials erreicht werden. Dazu gehören u.a. eine mit Live-Siegeln versehene Handkameraoptik, ein videotechnisch rückständiges VHS-Tape oder Handyaufnahmen. Fiktionale und non-fiktionale Erzeugnisse arbeiten mit unterschiedlichen Indizes, um die Rezeption in eine bewusst falsche Richtung zu lenken. Dieses Spiel mit der Erwartungshaltung muss vonseiten einer kompositionellen Medientextanalyse herausgestellt und korrekt gelabelt (Authentizitätsfiktion) werden.

5.3.1.2.1 Videografische ‚Amateurlooks‘ zur Authentizitätssteigerung

Authentizität ist Sache der medientechnischen Eingewöhnung. Was als authentisch rezipiert wird, kann sich bei näherer Betrachtung auch immer als bewusstes oder unbewusstes Täuschungsmanöver herausstellen. Beispielsweise kann man für einen bewusst herbeigeführten Authentizitätseffekt das Topfpflanzentechnikdemonstrationsvideo des 3D-Artist Guilherme Rabello anführen, das als Teil des Virtual Helsinki Projects mit der aus der Videospiegelindustrie bekannten Unreal Engine 4 erstellt worden ist.¹¹⁴⁴ Das Video zeigt eine

¹¹⁴⁴ Vgl. zur Übersicht über das Virtual Helsinki Project: <https://www.virtualhelsinki.fi/> (zuletzt aufgerufen am 08.05.2020). Das hier besprochene Video ist in einen Tweet des Designers eingebettet. Vgl. hierzu: https://twitter.com/rabellogp/status/1068691652347342848?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwete%7Ctwtterm%5E1068691652347342848&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.gamestar.de%2Fartikel%2F

Topfpflanze vor einer weißen Wand. Die Nutzung der Engine suggeriert, dass das Video vollständig digital hergestellt sei. Aber selbst ein geübter Mediennutzer wird den dargestellten Realismuseindruck kaum von einer wirklichen Abbildung unterscheiden können. Ein wichtiger Grund für den analogen ‚Echtheitseffekt‘ haben nicht nur die mimetisch reproduzierten Texturen, der simulierte Wind und der realistische Schattenwurf, sondern vor allem die künstlich erzeugten medientechnischen Aufnahmeeffekte. Dieser Punkt wird bei der Analyse von Medientexten häufig übersehen. Das Video wirkt als sei es mit einer Smartphonekamera aufgezeichnet worden. Es wird mit einer visuellen Bewegungsimulation (‚Wackelkameraeffekt‘) gearbeitet¹¹⁴⁵, die einem in der Hand gehaltenen Handy gleicht. Die Aufnahme der Pflanze wirkt dadurch medientechnisch imperfekt. Die smartphoneähnliche Ästhetik löst die Illusion, dass es um eine digital reproduzierte Pflanze geht, auf. Es entsteht ein künstlich produzierter Authentizitätseffekt, der auf einer medientechnischen Konvention basiert. Die Wackelkameraästhetik bildet einen Medieneffekt aus und dieser findet in der Realität keine Entsprechung.

Die s.g. Shaky Cam kommt durch eine fehlerhafte Haltung von Amateurfilmern zustande. Dieser Effekt bildet einen mittlerweile etablierten kameraästhetischen Code aus, der häufig in semifiktionalen Spielfilmen und Serien eingesetzt wird, um künstlich Authentizität zu erzeugen. Durch den langfristigen Gebrauch in den Medien hat sich der ‚Wackelkameraeffekt‘ als natürlich wirkendes Zeichen für einen Realitätseffekt herausgebildet. Eigentlich bildet die dargestellte Authentizität im Topfpflanzenvideo nur eine Fiktion des Authentischen aus. Dieser Effekt wird von den meisten Rezipienten jedoch nicht hinterfragt. Ein Film wie *BLAIR WITCH PROJECT*, bei dem Found-Footage-Material aus Digicams in den Film montiert wird, soll absichtlich falsch gedeutet werden. Dabei sieht es so aus, als handele es sich um echtes Material (‚Found-Footage‘). Die kostengünstig wirkende 16mm-Handkamerästhetik suggeriert einen Realismuseindruck, der den fiktiven Horrorelementen des Films formale Authentizität verleiht.¹¹⁴⁶ Dies ist aber lediglich eine künstlich erzeugte Fake-Authentizität (Authentizitätsfiktion), die von einer kompositionell ausgerichteten Medientextanalyse als solche auch benannt werden muss.

5.3.1.3 Bildeffekte

In der Medien- bzw. Filmanalyse wird der Bereich der Bildeffekte für gewöhnlich entweder in Bezug auf andere ästhetische Teilaspekte mitbehandelt oder schlichtweg ganz ausgespart. Das ist ein großes Versäumnis, da sich mit der Durchsetzung digitaler Verfahrenstechniken eine ganze Reihe ästhetischer Bildverfahren herausentwickelt haben, die der Analyse bedürfen. Insbesondere die postproduktiven Gestaltungsmöglichkeiten, die eine stufenlose Manipulation des Filmbildes ermöglichen, werden von binär operierenden Beschreibungs-

[nein-diese-topfpflanze-ist-nicht-echt-beeindruckende-demo-der-unreal-engine-wirkt-unglaublich-real%2C3337913.html](#) (zuletzt aufgerufen am 08.05.2020).

¹¹⁴⁵ Rabello greift für die Kamerabewegungsimulation auf einen umfunktionalisierten Vive-Controller zurück, mit dem er den amateurhaft wirkenden Effekt bewusst steuert.

¹¹⁴⁶ Um die Authentizität noch weiter zu steigern, wurden die Schauspieler dazu angehalten sich in der Wildnis selbst zu filmen und die Dialoge zu improvisieren. Darüber hinaus wurde ein eigener, real erscheinender Mythos um die Hexe von Blair über eine Website erschaffen. Vgl. hierzu weiterführend Kap. 5.1.2.1.

dellen nicht akkurat erfasst. Vor dem Hintergrund einer kompositionellen Medienanalyse ist eine Untersuchung der Texturqualität daher von besonderem Interesse.

5.3.1.3.1 Natürliche und künstliche Texturen

Texturen werden als Attribute zur Beschreibung der Beschaffenheit von Oberflächen in medialen Darstellungen eingesetzt. Textur (lat. *textura* = Gewebe) bezeichnet die Oberflächenbeschaffenheit eines Materials oder Gegenstandes. Der Terminus ist doppeldeutig anzuwenden, da er einerseits auf die im Filmbild abgebildeten Gegenstände und Materialien eingesetzt werden kann. Andererseits kann man den Begriff auch auf die Oberflächenbeschaffenheit eines Bildes beziehen.¹¹⁴⁷ Der Terminus steht in enger Relation zu dem der Struktur. László Moholy-Nagy versteht unter Struktur die „unveränderbare Aufbauart des Materialgefüges“, während Textur von ihm als die „organisch entstandene Abschlußfläche jeder Struktur nach außen“ beschrieben wird.¹¹⁴⁸

Texturen erklären optische und ästhetische Merkmale. Darüber hinaus spielen bei ihnen haptisch-taktile Eigenschaften, die unmittelbar auf die Sinne zielen, eine wichtige Rolle. In der visuellen Wahrnehmung als auch in Einzelanalysen werden Texturen meistens hinter anderen optischen Phänomenen wie der Farbe eingeordnet. Bewusst wahrgenommen werden sie nur dort, wo ihre besonderen Eigenschaften hervorstechen.¹¹⁴⁹ Medienkulturhistorische Relevanz gewinnt die Textur vor dem Hintergrund der Industrialisierung und der damit einhergehenden Entwicklung technischer Reproduktionsmedien wie der Fotografie. Die mit der technischen Reproduzierbarkeit von Bildern einhergehende Homogenität industriell-steriler Oberflächen wird als Negierung haptischer Reize wahrgenommen.¹¹⁵⁰ Erst mit der Digitalisierung wurde das fotografische Abbild in die Lage versetzt, die darin abgebildeten Texturen anzupassen, da die Texturmerkmale durch Methoden wie die Glättung, Prägung oder Aufrauung künstlich verändert werden konnten.

Da zwischen jedem Abbild ein Medium sitzt, das das natürliche Motiv auf die ein oder andere Weise formiert, sind als natürliche Texturen diejenigen zu bezeichnen, die Naturmotive manipulationslos abbilden. Dies ist am einfachsten über Aufnahmen analoger Kameras zu erreichen.¹¹⁵¹ Hierbei handelt es sich um eine medientechnische Konvention der vonseiten der Rezipienten am meisten Vertrauen geschenkt wird. Demgegenüber kann

¹¹⁴⁷ Die Textur eines Bildes ist abhängig von der Beschaffenheit der Materialien, aus denen das Bild besteht sowie deren Bearbeitung (etwa einem Pinsel). Vgl. weiterführend Krüger, Matthias: Textur. In: Glossar der Bildphilosophie, <http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Textur>, 24.09.2015.

¹¹⁴⁸ Moholy-Nagy, László (1929): Von Material zu Architektur. Mainz/Berlin 1968, S. 33. Weiterhin spricht er in Bezug auf Texturen von einer „organischen Epidermis.“ Ebd.

¹¹⁴⁹ Vgl. Julesz, Béla: Texturwahrnehmung. In: Ritter, Manfred (Hg.): Wahrnehmung und visuelles System. Heidelberg 1986, S. 48 - 57.

¹¹⁵⁰ Vgl. Krüger 2015. Demgegenüber gewannen bei Kritikern der Industrialisierung die taktilen Texturen handwerklich gefertigter Oberflächen an Wertschätzung. Die analogen Herstellungsmethoden wurden kurzzeitig wieder wichtig: „So führte etwa der durch das neue Bildmedium der Photographie ausgeübte Konkurrenzdruck in der Malerei kompensatorisch zu einer Betonung von Impasto und Pinselwerk. Gegenüber der anonymen Oberfläche industriell gefertigter Produkte wohnt manuell erzeugten Texturen die Verheißung inne, in ihr die individuelle Handschrift eines Künstlers (oder Handwerkers) erkennen zu können, über die dieser sich in sein Werk (oder Produkt) gleichsam eingeschrieben hat.“ Ebd.

¹¹⁵¹ Bei Digitalkameras kann man die Frage stellen, wie mit den Werkeinstellungen der Kamera umzugehen sei. Die Variablen, die etwa die Lichteinfuhr steuern, haben enorme Auswirkungen auf den Bildfertigungsprozess und determinieren das Ergebnis. Ein analoges Abbilden wird damit verunmöglicht.

man künstliche Texturen aber auch als irrealer Oberflächenattribute verstehen, die in der Natur keine Entsprechung finden. Entsprechend häufig wird in digital bearbeiteten Medien auf hyperrealistisch bearbeitete Texturen zurückgegriffen, die einen eindeutig realweltlichen Ursprung aufweisen.¹¹⁵²

5.3.1.3.2 Hyperrealistische Texturen

Auf Ebene der Bildeffekte kann mit dem hyperrealistischen Texturierungsverfahren ein medien – und bildästhetisches Phänomen genannt werden, das mittlerweile konventionalisiert ist. Insbesondere durch den Einsatz in modernen Filmblockbustern¹¹⁵³ und Videospiele hat man hyperrealisierte Texturen als medienpraktisches Werkzeug zur Steigerung des rezeptionsästhetischen Vergnügens etabliert. Trotz ihres auf den ersten Blick unrealen Auftretens, handelt es sich bei ihnen um eindeutige Mischphänomene. Der Grund für diese Annahme liegt im permanent gegebenen Realitätsbezug einer hyperrealistischen Ästhetik. Dieses strukturelle Prinzip kann man als das *supervenierende Prinzip* des Hyperrealistischen fassen. Supervenienz stellt einen Terminus aus dem Bereich der philosophischen Ästhetik dar und beschreibt ein notwendiges Abhängigkeitsverhältnis zweier disparater Eigenschaften.¹¹⁵⁴ Im Hyperrealismus besteht eine notwendige Abhängigkeit zwischen der *Realität*, auf die der Hyperrealismus bezogen ist, und dem eigentlichen *Hyperrealisierungsakt*, der eine ästhetische Übersteigerung der realistischen Grundlage anstrebt. Der Hyperrealismus kann als figuratives Formprinzip gekennzeichnet werden, da er auf realweltliche Erfahrungswerte zurückgreift. Er kann damit nicht als bloße Fiktion aufgefasst werden.¹¹⁵⁵

Auf der visuellen Ebene kann das supervenierende Prinzip am Beispiel von Felltexturen im Spielfilm (wie im Animationsfilm *MONSTERS, INC.* (USA 2001)) oder an den hyperbolisch aufgeladenen Sanddarstellungen des Action-Adventures *JOURNEY* (USA 2012) verdeutlicht werden. Die Beispiele bezeugen, dass ästhetisch hyperrealisierte Formelemente nicht das ganze Bildfeld, also etwa die gesamte Einstellung im Film¹¹⁵⁶, einnehmen, sondern

¹¹⁵² Ein Beispiel stellt der weiter unten besprochene Science-Fiction-Blockbuster *AVATAR* von James Cameron dar. In *AVATAR* handeln die Helden in einem fiktiven Setting, das keine indexikalische Realentsprechung mehr kennt. Die im Film auftauchenden, digital bearbeiteten Texturen sind trotz ihres abstrakten Charakters kategorial über die dargestellte haptisch-taktile Umsetzung der Texturierung für den Zuschauer einordbar (partielle Supervenienz). So kaut der Protagonist des Film in einer Szene ein fruchtähnliches Objekt oder er zieht einen fackelähnlichen Gegenstand durch eine schlammartige Substanz – beide Fälle finden auch in der Alltagswelt der Rezipienten ihre Entsprechung: Jeder Zuschauer weiß um die ästhetische Erfahrung einer schlacke-artigen Substanz oder eines Kaugummis. Gleiches gilt für die dargestellten Häute der fiktiven Tierwesen, die im Film vermehrt auftauchen: Sie werden vom Zuschauer als solche erkannt, weil sie trotz ihrer fiktiven Umsetzung noch immer Spuren wirklicher Tiere enthalten, wie etwa, dass sie vierbeinig unterwegs sind, eine Mundpartie besitzen oder generell anatomische Ähnlichkeiten zu tatsächlichen Tieren aufweisen. Partiiell bleibt ein Realitätseindruck in den auf den ersten Blick unreal wirkenden Objekten also immer erhalten.

¹¹⁵³ Gegenwärtig sind viele massenattraktive Filme ästhetisch luststeigernd strukturiert und bieten wahrnehmungszweckdienliche Funktionen an, die auf den Einsatz hyperrealistischer Texturen hinweisen. Insbesondere digital generierte Filme wie *FINAL FANTASY: SPIRITS WITHIN* (J 2001), *300* (USA 2006), oder *AVATAR* sind hierzu zu zählen.

¹¹⁵⁴ Vgl. Reicher, Maria E.: Einführung in die philosophische Ästhetik. Darmstadt 2005, S. 61ff.

¹¹⁵⁵ Der Hyperrealismus ist somit nie ganz Fiktion, weil er der Realität zu großen Teilen behaftet bleibt, er ist aber auch nie ganz Realität, weil er diese via hyperbolisch präzisierender Verfahren übersteigt.

¹¹⁵⁶ Die filmwissenschaftliche Analysearbeit übersieht mit ihrer Überbetonung der Einstellung solche, auf der Tiefenbildebene befindliche Elemente wie den ästhetischen Hyperrealismus. Eine Einstellung oder eine Ein-

nur jeweils einzelne Teilbildelemente präzisierend aufwerten. Im Fall der genannten Medientextbeispiele sind das das Fell (in MONSTERS, INC.) und der Sand (in JOURNEY). Fell und Sand kommen, das mag eine triviale, aber für den Begriff des ästhetischen Hyperrealismus notwendige Beobachtung sein, als Erfahrungswerte auch in der Realität vor, nur dass diese in Medientexten via modernster medientechnologischer Praxisverfahren in ein hyperreales, d.h. *hyperbolisch präzisiertes* Erscheinen¹¹⁵⁷, gesteigert werden. Somit bildet die faktuale Referenz die Basis für die Ästhetisierungspotentiale des Hyperrealistischen aus.¹¹⁵⁸ Auf der Bildebene kann man bei der hyperbolischen Präzisierung immense Zunahmen bildästhetischer Effekte beobachten, die die zu präzisierenden Elemente luststeigernd aufwerten (Extraportierung). So werden digitale Verfahrenstechniken wie das *texture mapping*, bei dem 2-D Texturen via color and High Resolution Range pixelgenau modelliert werden, das *bump mapping*, bei dem über komplexe Schattierungstechniken die Plastizität abgebildeter Objekte angehoben wird und *überreale Beleuchtungseffekte* (Phong Shading/Phong Lighting), bei der Licht- und Schatteneffekte genau reguliert werden, eingesetzt.¹¹⁵⁹ Über den kombinierten Einsatz all dieser Effekte wird die hyperbolische Präzisierung abgebildeter Objekte und Gegenstände in Gang gesetzt, d.h. ästhetische Hyperrealität initiiert.¹¹⁶⁰

stellungsfolge ist selten nur über ein ästhetisches Formprinzip zu fassen. Vielmehr sollte man das Filmbild als ein Konglomerat einzelnteiliger Formaspekte auffassen. Die Filmanalyse muss daher feinteiliger differenzieren.
¹¹⁵⁷ Der Begriff wird von Jean-Claude Lebensztejn in modifizierender Weise übernommen. Er kann für das Hyperrealismuskonzept angenommen werden, um dessen überrealisierende Ästhetisierung genauer zu bestimmen. Vgl. Lebensztejn, Jean-Claude (2003): Hyperrealismus, USA 1965 – 1975. In: Franzen, Brigitte/Schultz, Anna Sophia (Hg.): Closer than Fiction. Amerikanische Bildwelten um 1970. Köln 2011, S. 192. Als sprachwissenschaftliches Phänomen der Rhetorik beschreibt die Hyperbel eine Übertreibung (abgeleitet aus dem altgriechischen ὑπερβολή hyperbolé ‚Übertreffung, Übertreibung‘). Hyperbeln sind notwendigerweise tautologisch strukturiert: Sie sind immer an etwas gebunden, das übertrieben werden kann. Gleiches gilt auch für den ästhetischen Hyperrealismus. Dieser hat eine hyperbolische Überbietung der ihm zugrundeliegenden realistischen Teileinheiten im Sinn. Damit wird klar, dass das hyperbolische Formelement immer auf die Supervenienz bezogen bleibt. Oder anders ausgedrückt: Hyperbolisch übertrieben kann nur, was sinnphysiognomisch bekannt ist - Sand-, Wasser- und Holztexturen gehören genauso dazu wie auditive Phänomene, die eine realweltliche Herkunft aufweisen.

¹¹⁵⁸ Nur bekannte Realitätsaspekte können hyperbolisierend präzisiert werden. So betont Edmond Couchot, dass simulierte Modelle stets formalisierte Interpretationen, d.h. hyperbolisch-präzisierte Aufladungen des Reellen ausbilden. Vgl. Couchot, Edmond: Zwischen Reellem und Virtuellem: die Kunst der Hybridation. In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. München 1993, S. 345. Auch die künstliche Materialbasis der hyperrealistischen Ästhetik, der digitale Code, kann schlechterdings nur manipulieren, was zuvor in der Wirklichkeit berührt wurde: „Das Virtuelle ist nichts und kann nichts sein ohne die Einrede des Reellen, ohne seinen unmittelbaren Kontakt.“ Ebd., S. 348. Mit Blick auf die fotografietheoretische Semantik kann man bei hyperrealistisch aufgeladenen Medienartefakten eine „Spur“ des Realistischen erkennen. Vgl. zum Begriff Stiegler, Bernd: Spur. In: Stiegler, Bernd (Hg.): Bilder der Fotografie. Ein Album fotografischer Metaphern. Frankfurt 2006, S. 216 - 219.

¹¹⁵⁹ Vgl. für die Darstellung weiterer Digitaltechniken Manovich, Lev: The Language of New Media. Massachusetts 2001, S. 179ff.

¹¹⁶⁰ Moderne Videospielengines wie die Frostbyte Engine 3 (Dice 2013), die Cry Engine 5 (Crytek 2016) oder die Unreal Engine 5 (Epic Games 2022) kombinieren alle der zuvor genannten digitalen Bildtechnikverfahren, um eine möglichst hyperreal wirkende Umwelt zu generieren. So kommen in ihnen texture mapping-Verfahren genauso zum Einsatz wie bump-mapping und Phong-Shading-Techniken, die eine Vielzahl der dargestellten Einzelobjekte in der Spielwelt (bspw. Bäume, Flüsse, Wandtexturen, Interieur) hyperbolisch präzisieren. Darüber werden mediale Wahrnehmungsweisen initiiert, die weit über die mimetische Nachbildung von Realitätsabbildung hinausweisen.

Eine zweite Möglichkeit, die hyperbolische Präzisierung der Texturen zu erreichen, liegt in der hyperrealen Glättung. Die Programmierbarkeit von Bildern und Tönen macht es möglich, ‚Störfaktoren‘ wie falsche Kontraste, unscharfe Teilaspekte oder Proportionen abgebildeter Gegenstände zu verändern.¹¹⁶¹ Die digitale Bearbeitbarkeit unterstellt jeden Pixel und jeden Tonintervall einem Bild- respektive Tondesigner, der auf allen erdenklichen Erscheinungsebenen manipulierend einwirken kann. Bei der hyperrealen Glättung handelt es sich um eine reduktionistische Praxis, bei der durch Wegnahme etwas Neues hinzugefügt wird. Das Bild erhält durch die Glättung, d.h. durch die bewusste Abnahme proportionaler Eigenschaften, ein präziseres Erscheinungsbild. Beispielhaft für solche Verfahren sind fotografische Abbildungen von Schauspielern und Models in Hochglanzmagazinen und Werbeanzeigen sowie Figuren in Filmen oder Videospielen, die nachträglich digital bearbeitet worden sind.¹¹⁶²

Beide der hier vorgestellten hyperrealisierenden Verfahrensweisen kommen in James Camerons Science-Fiction-Märchen AVATAR zum Einsatz. Für seine Erzählung setzt Cameron auf innovierende Filmgestaltungsmethoden wie dem 3D-Screening und digitale Abtastverfahren, mit denen die Naturumgebung des fiktiven Planeten Pandoras und seiner Einwohner spektakulär in Szene gesetzt werden. So findet man auf der großflächig ausgestellten Personen- wie Naturdarstellungsebene des Films hyperrealistische Bildformen verwirklicht. Die Körper der titelgebenden Avatare sowie viele Natureinstellungen weisen hyperrealistische Glättungsversuche auf, die die dargestellten Gegenstände ästhetisch idealisieren. Die im Film dargestellten Körper und Naturobjekte existieren nicht wirklich und weisen allenfalls Ähnlichkeiten (Spuren; Supervenienzen) zu real existierenden Objekten auf, sind aber sowohl von den Proportionen wie auch den Details (textuelle Eigenschaften) präzisiert. Es ist die Detailebene im Bild, die das hyperrealistisch hyperbolische Moment ausweist. Das zeigt auch die Auswahl der Filmstils, die eine Reihe hyperrealisierter Teilelemente auf der visuellen Ebene von AVATAR abbilden (vgl. Abb. 54 - 59). Darauf zu sehen sind Hauttexturen und Naturmaterialien (Früchte, Schlamm, Schmuck), die über texture-mapping-, bump-mapping -und digitalen Lichtsetzungsverfahren eine präzisere Darstellung erfahren haben. Die textuellen Erscheinungsbilder wirken gegenüber den realistischen Vorbildern ästhetisch überrealisiert. Insgesamt wirken die im Film abgebildeten Phänomene echten Körpern und Naturdarstellungen nachempfunden (Supervenienz). Dennoch überbieten sie sie hinsichtlich ihrer proportionalen Eigenschaften und ihres visuellen Erscheinungsbildes. Im Sinne einer kompositionellen Textmerkmalanalyse kann man die hyperrealisierten Texturdarstellungen in AVATAR als Mischsignale deuten.

¹¹⁶¹ Vgl. Manovich 2001, S. 27ff.

¹¹⁶² Im Prinzip macht die hyperbolische Glättung sichtbar, was vormals unsichtbar geblieben ist. Im Falle retuschierter Instagram-Bilder von Prominenten werden via glättender Bildverfahren vitalere Idealbilder der Körper erzeugt, die so in der Realität nicht vorkommen.

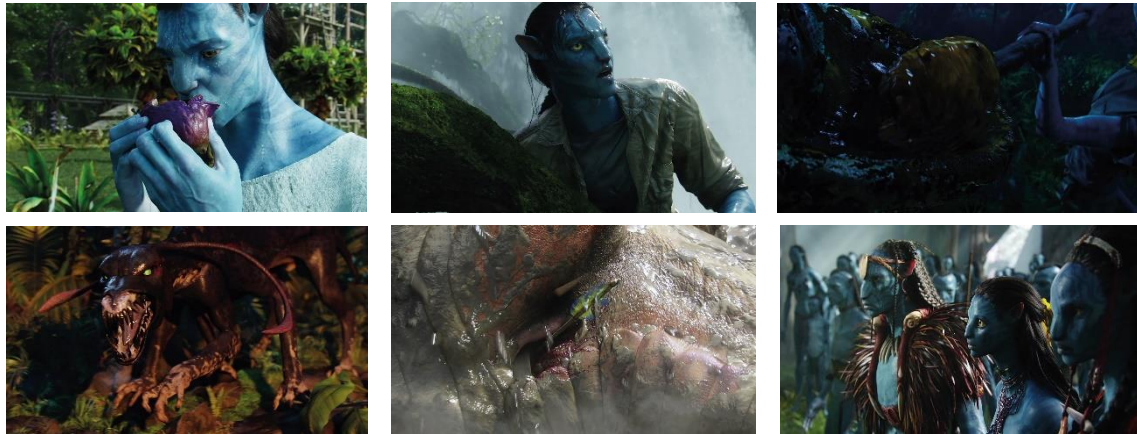


Abb. 54 - 59: Auf der visuellen Darstellungsebene arbeitet AVATAR mit einem reichhaltigen Angebot hyperrealisierender Effekte: Die Texturen von Häuten, Stoffen und Materialien wirken über überreale Lichteinsätze und generellen Texturbearbeitungsverfahren hyperbolisch präzisiert. *Copyright: Twentieth Century Fox.*

5.3.2 Soundgestaltung

Obwohl dem Sound in den Medien- und Filmwissenschaften für gewöhnlich weniger Bedeutung beigemessen wird als dem Visuellen¹¹⁶³, handelt es sich bei ihm um das zweite zentrale Gestaltungsmerkmal audiovisueller Erzählungen. Die dem Ton zugrunde liegende physikalische Grundlage¹¹⁶⁴ unterscheidet zwischen den Bereichen Geräusch, Stimme/Sprache und Musik. Auch die Soundproduktionspraxis arbeitet mit dieser Dreiteilung.¹¹⁶⁵ In ihrer Kombination haben diese drei Bestandteile eine entscheidende Wirkung auf das in audiovisuellen Erzählungen abgebildete raumzeitliche Kontinuum. Man kann zwischen einem extra- und intradiegetischen Einsatz unterscheiden. Diese Unterteilung hat entscheidenden Einfluss darauf, ob ein tonaler Aspekt als Fiktions- oder Faktensignal gedeutet wird.¹¹⁶⁶

In audiovisuellen Erzählungen treten Geräusche in Form von drei Ausdrucksweisen hervor: zum einen als natürliche Geräusche (hierzu zählen Töne, die synchron mit den Bildaktionen ablaufen, beispielsweise wenn der Sound einer zugeschlagenen Tür mit dem Zeigen derselben per Bildtonrelationsverfahren gekoppelt ist), zweitens als Hintergrundgeräusche, den s.g. „Atmos“, die nicht mit bestimmten Aktionen im Filmbild synchronisiert sind und die ein bestimmtes Milieu oder Setting tonal abbilden und zuletzt künstlich produzierte Soundeffekte („SFX“), die in der Natur nur in abgeschwächter Form vorkommen. Insbesondere der letzte Tonaspekt ist für eine kompositionelle Analyse interessant. Die von Geräuschemachern („foley artists“) hergestellten Sounds basieren bei genauerer Betrachtung auf einem Mischverhältnis realer und künstlich hergestellter Tonaufnahmen. Zum Beispiel

¹¹⁶³ Zu den Gründen der Vernachlässigung des Sounds in den Medienwissenschaften vgl. Hickethier 2007, S. 89.

¹¹⁶⁴ Vgl. zu einer umrissartigen Zusammenfassung Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 114ff.

¹¹⁶⁵ Vgl. hierzu: Schätzlein, Frank: Sound und Sounddesign in Medien und Forschung. In: Segeberg, Harro/Schätzlein, Frank (Hg.): Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg 2005, S. 28ff.

¹¹⁶⁶ Zur weiteren Genese von Dialogen, Sprache und Stimme sowie der Filmmusik vgl. weiterführend Beil 2012, S. 155ff, Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 113ff. und Hickethier 2007, S. 89ff.

setzten die Sounddesigner in Steven Spielbergs JURASSIC PARK (USA 1993) die Schreie der Dinosaurier über die Synthese mehrerer real vorkommender Tiergeräusche zusammen. Bei diesem Vorgang, der als ‚Substitution‘ bezeichnet wird, wird ein im Bild sichtbares Objekt „mit dem Geräusch einer anderen Quelle versehen.“¹¹⁶⁷ Dabei geht es nicht darum, neue ikonische Sounds zu entwickeln. Vielmehr werden bestehende Tonstrukturen um klangverwandte Sounds erweitert, um die tonale Wirkung zu steigern. Im Sounddesign üblich ist etwa das Hinzufügen von Tierschreien bei Düsengeräuschen von Flugzeugen.¹¹⁶⁸ Diese ‚Hyperrealisierung‘ des Ausgangstons wird unter Heranziehung eines Vergleichs mit den Tonkonventionen des Dokumentarischen bzw. des Spielfilms noch genauer erläutert.

5.3.2.1 Realistische und irreale Tonkonventionen

Das dokumentarische bzw. fiktionale Erzählen hat zwei Tonkonventionen ausgebildet, die sich diametral zueinander verhalten. Während der Dokumentarfilm meist auf einen bei den Dreharbeiten aufgezeichneten Originalton (‚O-Ton‘ oder engl. ‚Direct Sound‘) setzt und darüber einen möglichst authentischen Eindruck auf der Tonebene anstrebt, findet man im massenattraktiven Spielfilm die Tendenz vor, Sounds künstlich herzustellen. Zu den bekanntesten dokumentarischen Tonkonventionen, die Faktensignale aussenden, gehören ein gedämpfter Ton, der auf den Einsatz eines Mikrofons (inkl. dessen Fehleranfälligkeit) hindeutet oder der Einsatz externer Sounds, wozu das Wegpiepen sensibler Inhalte wie Personennamen zählt. Dieser und weitere Tonaspekte können auch artifiziell hergestellt werden, um Inhalte künstlich zu authentifizieren. Reality- und Scripted TV-Formate greifen zur Authentizitätssteigerung in Konfliktsituationen häufig auf das Wegpiepen von Namen zurück, um die jeweilige Situation authentischer wirken zu lassen.¹¹⁶⁹ Und semidokumentarische Spielfilme wie ZELIG setzen bewusst fehlerhaft wirkende Tongeräusche ein, um dem historischen Ausgangsmaterial auf materieller Ebene zu entsprechen.

Demgegenüber stehen Spielfilme und neue Serien, die mit unreal wirkenden Tonkonventionen operieren. Neben den Synthesen verschiedener natürlicher Geräusche, die zu kompositionellen Klangeindrücken geformt werden, arbeitet der massenattraktive Spielfilm mit „akustische[n] Stereotyp[en]“¹¹⁷⁰, d.h. mit auf auditiven Überschüssen produzierten Tönen, die keine realweltliche Entsprechung finden. Beispiele hierfür stellen Explosionseffekte im Blockbusterkino sowie Faustgeräusche dar, die häufig als dumpfes Geräusch vermittelt werden, aber im „wirklichen Leben kaum ein Geräusch verursach[en]“¹¹⁷¹ würden. Diese das wirkliche Leben übersteigernden Toneigenschaften werden von der Analyse des Auditiven in den Medienwissenschaften bislang nur undifferenziert behandelt. Unter dem Begriff des hyperrealistischen Sounds kann diese medienwissenschaftliche Leerstelle zumindest partiell geschlossen werden.

¹¹⁶⁷ Flückiger, Barbara: Sound design. Die virtuelle Klangwelt des Films. 3. Aufl. Marburg 2007, S. 516.

¹¹⁶⁸ Vgl. Keutzer/Lauritz/Mehlinger/Moormann 2014, S. 129.

¹¹⁶⁹ Auf der visuellen Ebene korreliert das Wegpiepen von Namen mit Wischmasken in pseudodokumentarischen Filmen und Serien, die zumeist Kopfpforten, Ortsnamen oder auftauchende Produkte unkenntlich machen. Auch hierbei handelt es sich um eine Form von Fake-Authentizität (Authentizitätsfiktion).

¹¹⁷⁰ Hickethier 2007, S. 99.

¹¹⁷¹ Flückiger 2007, S. 141.

5.3.2.2 Hyperrealistische Sounds

Hyperrealistischer Sound beschreibt die Tonpraxis, bestehende Sounds über eine Reihe von Methoden ästhetisch aufregender zu gestalten. Dazu werden bestimmte visuelle Erscheinungen auf der Bildebene mit Tönen verbunden, die den medial geprägten Erfahrungen der Rezipienten entsprechen, selbst wenn diese nur in Ansätzen in der Realität vorkommen. Die Hyperrealisierung von Sounds und Geräuschen stellt eine medienhistorische Entwicklung dar, die vor dem Hintergrund der wachsenden Medienerfahrung ständigen Wandlungen unterliegt. Der heutige Durchschnittszuschauer ist von realistischen Darstellungen zunehmend gelangweilt und offener geworden gegenüber überbordenden Soundeffekten, die insbesondere das Blockbusterkino Hollywoods anbietet.¹¹⁷² Beim hyperrealen Sound geht es nicht um die Wirklichkeit nachahmenden Töne, wenngleich eine Spur derselben der hyperrealisierten Aufladung des Geräuschs immer zugrunde liegt¹¹⁷³, sondern um jeweils gesteigerte und intensiviertere Realitätseindrücke.

Die Medienanalyse hat ausgehend von Michel Chions Begriff der audiovisuellen Aufladung¹¹⁷⁴, die Begriffe „Mehrwert“¹¹⁷⁵ und „Überschuss“ (added value)¹¹⁷⁶ ins Feld geführt, mit denen der verstärkte Sinneseindruck des hyperrealistischen Sounds genauer erläutert werden sollte. Diese Beschreibungen fallen wenig überzeugend aus, da sie die differenzlogischen Abläufe, die die beschriebenen Soundphänomene auszeichnen, nur unzureichend erklären. Den hyperrealistischen Sound sollte man eher als ästhetische Anreicherung eines aufgezeichneten Wirklichkeitseindrucks beschreiben, der mit dem im Bild abgebildeten Gegenstand korreliert. Ein typisches Beispiel dieser Synchronität stellt die Trailerästhetik heutiger Kinoblockbuster oder auch Werbevideos dar. Beispielsweise werden in Werbevideos mit Sportinhalten die Schläge von Boxern auditiv überbetont oder die Tennisschläge einer Spielerin präziser dargestellt als sie in der Wirklichkeit erscheinen. Als auditive Grundlage zählt der im jeweiligen Filmbild abgebildete Gegenstand (im Falle der genannten Beispiele wären das der Boxhandschuh respektive der Tennisschläger). Dieser evoziert auf der tonalen Ebene eine gewisse Erwartungshaltung des Rezipienten – der durchschnittliche Rezipient weiß für gewöhnlich wie ein Tennisaufschlag klingt – folglich wird diese tonale Erwartung über den Einsatz hyperrealisierender Soundgestaltungsmethoden ästhetisch gesteigert.¹¹⁷⁷ Dieser ‚hyperreale Effekt‘ zielt, wie Frank Schätzlein mit Blick auf die Trailerästhetik des Fernsehens bemerkt, auf die Sinne des Publikums ab, indem die „akustische

¹¹⁷² Vgl. hierzu weiterführend: Hickethier 2007, S. 93ff.

¹¹⁷³ Vgl. hierzu das oben beschriebene Prinzip der Supervenienz, das auch bei der Bestimmung des Hyperrealismus im Auditiven seine Geltung beibehält. Vgl. Kap. 5.3.1.3.2.

¹¹⁷⁴ Chion, Michel: *L'Audio-vision. Son et image au cinéma*. Paris 1990, S. 8ff.

¹¹⁷⁵ Flückiger 2007, S. 142ff.

¹¹⁷⁶ Dästner, Corinna: Sprechen über Filmmusik. Der Überschuss von Bild und Musik. In: Segeberg, Harro/Schätzlein, Frank (Hg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg 2005, S. 93ff.

¹¹⁷⁷ Analog zu den visuellen Aufwertungsmechaniken können hyperrealisierende Tonbearbeitungsmethoden wie der *tonal range* genannt werden, bei dem Soundeffekte durch das Hinzufügen spezifisch digitaler Techniken hyperbolisch präzisiert werden (vgl. hierzu: Manovich 2001, S. 179ff.), das *panning*, bei dem das Tonsignal mit Stereoeffekten angereichert wird sowie das *change sound leveling*, bei dem Tonfrequenzen punktgenau geregelt werden können. Vgl. Hierzu weiterführend: Adams-house, Alfie: *Hyper real sound in film*. In: <http://alfieadamshouse.blogspot.de/2013/06/hyper-real-sound-in-film.html>, 24.06.2013.

Gewalt der spektakulären Geräusch-Effekte sowie das Sounddesign der Tonspur“ (der hyperreale Effekt) die sinnliche Umsetzung der im Trailer geigten Bilder vornimmt.¹¹⁷⁸

Im Science-Fiction Blockbuster AVATAR kommt es ebenfalls zum Einsatz hyperrealisierter Sounds. So wirkt das Spanngeräusch eines Bogens in einer Szene (Timecode: 00:37:57 – 00:38:12) soundtechnisch hochreguliert (*panning*) und entsprechend präzisiert. Diese hyperrealistische Soundanwendung steigert die Anspannung beim Zuschauer und wird zu dramaturgischen Zwecken eingesetzt.¹¹⁷⁹ Der Hyperrealisierung liegt dabei stets ein wirklicher Toneindruck zugrunde, der nachträglich mithilfe digitaler Soundverfahren gesteigert wird (Supervenienz). Hyperrealistische Sounds sind als Mischsignale zu werten und dienen insbesondere in massenattraktiven Spielfilmen der rezeptionsästhetischen Anreicherung.

¹¹⁷⁸ Schätzlein, Frank: Ton und Sounddesign beim Fernsehen. In: Segeberg, Harro/Schätzlein, Frank (Hg.): Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg 2005, S. 201. Hier können auch die ins Hyperreale gesteigerten Fußtrittgeräusche eines herannahenden Mörders in einem Horrorfilm oder die ins Extrem gesteigerten Explosionseffekte und Waffensounds in modernen Actionblockbustern herangezogen werden.

¹¹⁷⁹ Insbesondere actionorientierte Sequenzen in AVATAR sind von hyperrealen Soundelementen durchzogen und werden dadurch ästhetisch luststeigernd rezipiert. Viele der eigentlich unnatürlich regulierten Sounds wirken auf heutige Konsumenten vertraut („Prinzip der Angemessenheit“). Darüber wird ersichtlich, dass die bloße Realitätsduplizierung in der Medienproduktion, wie auch der Medienrezeption, längst nicht mehr ausreicht. Massenformative Medienartefakte übersteigen die Realität via hyperrealisierter Verfahren, um für das Massenpublikum attraktiv zu bleiben.

6. Schluss

Einem alltagsphilosophischen Gemeinplatz zufolge liegt die Wahrheit immer irgendwo dazwischen, d.h. inmitten eines fließend zu denkenden Kontinuums. Epistemologisch gewendet, sind feste Wirklichkeitszustände ebenso wenig denkbar. Beschreibungssprachen, die Wirklichkeit auf ein Prinzip herunterbrechen, sind zum Scheitern verurteilt, weil sie den graduellen Realitätszuständen nicht gerecht werden. Eine kompositionell organisierte Beschreibungssprache untermauert jene Kontinuumsvorstellung – mit ihr sind sowohl Medientexte als auch die Wirklichkeit als Mischformen verschieden interpretierbarer Einzelbestandteile zu verstehen. Kompositgegenstände sind aufgrund ihrer graduellen, weil stets aushandelbaren Form in ständiger Bewegung. Dichotom operierende Beschreibungsmodelle bilden hingegen einsilbige wie exkludierende ‚Entweder-Oder‘-Ordnungssysteme aus. In der Gegnerschaft von Neuer Realismus und Konstruktivismus treten sie ebenso hervor wie im ewigen Widerspruch von Fakt und Fiktion. Das kompositionelle Denken plädiert hingegen für eine *Entweder-mit-Oder-Operation*. Damit wird es möglich, auch scheinbar konträre Positionen in ein gemeinsames Ordnungssystem zu bringen und aufzulösen. Ein kompositionelles Denken ist somit als ein non-binäres Denken aufzufassen. Sein ‚Gleichzeitigkeitsprinzip‘ bildet ein zukünftiges Denken aus, weil es die autonomistisch gedachten Differenzvorstellungen endgültig hinter sich lässt. Es respektiert die in der Postmoderne beschriebene Erosion der Differenz, verliert sich dabei aber nicht in den teils hysterischen Zügen einer postfaktischen Behauptungsposition.

Die kompositionelle Beschreibungssprache tritt als Vermittler zwischen faktualer und fiktionaler Rede auf. Dabei nimmt sie das hybride Differenzsystem von Medientexten zum Vorbild. Das Erklärungsmodell arbeitet somit an der Übersetzung der Mediendifferenz in eine allgemeine wirklichkeitsbezogene Beschreibungssprache. Damit ist aber nicht gesagt, dass Medientexte als ontische Größen zu verstehen sind. Vielmehr bilden sie pragmatische Einheiten aus, denen man bestimmte Merkmale abgewinnen kann. Diese Merkmalanalyse führt bei der anschließenden Gewichtung der einzelnen Elemente zur Einsicht einer kompositionellen Differenzstruktur. Und da Wirklichkeit, ganz pragmatisch gesprochen, als eine durch Medien transformierte Formation mit einer eigenen historischen Entwicklung aufgefasst wird (MKW)¹¹⁸⁰, kann für das Wirklichkeitssystem dieselbe Differenz angenommen werden. Mit einer solchen strukturanlogenen Vorstellung ist viel gewonnen. So kann etwa verkürzt werden, weil ontologisch einsilbig argumentierenden Wirklichkeitszustandsbeschreibungen effektiv begegnet werden. Endgültige Festlegungen der Art ‚objektive Wirklichkeit‘ oder ‚Cartoonwirklichkeit‘ bilden allenfalls fiktive Fixpunkte, an denen man sich orientieren kann, die aber niemals ernsthaft behauptet werden können. Bisherige Beschreibungsmodelle ließen wirkliche Alternativität nicht zu. Sowohl medienerkenntnistheoretische Modelle, wie dasjenige Baudrillards, als auch philosophische Erkenntnistheorien, wie der Neue Realismus oder der Konstruktivismus, denken Wirklichkeit über die Setzung ei-

¹¹⁸⁰ Um dem Vorwurf zu entgehen, selbst in eine ontologische Falle zu tappen, wird Medienkulturwirklichkeit als historische Prozessualität verstanden. Es wird also vom Gemacht-Sein des Modells ausgegangen. Wirklichkeit kann man als Kontinuum beschreiben, weil es aufgrund seiner medienkulturellen Einflüsse historisch dazu tendierte. Aus der nomadisierten Vorstellung, die aus der Konstruktion einer Medienkulturwirklichkeit hervorgeht, wird deutlich, dass Wirklichkeit ein Verbund (Kompositum) verschiedenster Wirklichkeitsanteile ausbildet, die fiktionalisiert oder faktual sein können.

nes einzigen ontologischen Prinzips. Damit sagen sie aber nicht viel mehr aus, als dass ein Realitätsprinzip mit einem anderen ersetzt wird.¹¹⁸¹ Auch die postfaktische Wirklichkeitsverfallsdiagnose argumentiert ontologisch, wenn sie die Fiktion als alleiniges Wirklichkeitsbeschreibungsmerkmal setzt. Sie rehabilitiert damit nur die epistemologische Tradition eines fiktionsverfestigenden Wirklichkeitsdenkens.

Und selbstverständlich existiert ein Unterschied von Alternativität predigen und Alternativität wirklich leben. Die Postmoderne glaubte diesen Lebensvollzug verwirklicht zu haben. Tatsächlich installierte sie aber nur eine Haltung der Haltungslosigkeit, d.h. eine *ungeregelte Alternativität*, die sich schließlich in der systematischen Rationalisierung des Relativismus¹¹⁸² niederschlug. Die Arbeit der Postmoderne an der Differenz hat das Feld bereitet, das gegenwärtig allerlei absurden wie paranoiden Positionen Tür und Tor öffnet. Allerorts werden Exklusionen geschaffen.¹¹⁸³ Den hysterischen Endpunkt dieser Entwicklungen stellt die postfaktische Wirklichkeitsdiagnose dar. Die Pole stehen sich hier noch feindlicher gegenüber. Es wird mit aller Vehemenz an Exklusionen gearbeitet, um die eigene Position zu verhärten. In den Fake News-Vorwürfen der linksliberalen Presse gegenüber Trump tritt dieser Befund ebenso offenkundig hervor wie bei den öffentlichen Empörungen vonseiten der akademischen Institutionen gegen jede Form der ‚Fake Sciences‘. Während die Postmoderne das Denken in Alternativen rein theoretisch zum Programm erhoben hat, hat sie es gleichzeitig versäumt, ein konkretes Beschreibungssystem zu entwickeln, das diese Alternativen in einem gemeinsamen Ordnungssystem zu integrieren versteht.

Die kompositionell organisierte Medienkulturwirklichkeitsbeschreibungssprache behauptet eine differenzlogische Mittelposition, bei der die Grenze zwischen Fakt und Fiktion grundsätzlich aufrechterhalten wird. Gleichzeitig wird angenommen, dass Wirklichkeit aus einer Mischung fiktionaler und faktualer Anteilen besteht. Wirklichkeit kann nach dieser Annahme als fließendes Kontinuum begriffen werden. Sie entzieht sich der eindeutigen Zuordnung. Mithilfe einer kompositionellen Ordnung wird schließlich auch Alternativität in ein geregeltes System gestellt (*geregelte Alternativität*). Damit wird nicht nur ein tieferes Bewusstsein für sie geschaffen, sondern auch die Möglichkeit gegeben, gegenteilige Positionen zu integrieren. Daran scheiterten gerade frühere Modelle. Ihre Explikationen zielten meist nur auf ein Prinzip ab. Das ließ sie verhärten und führte zu Ausschlüssen anderer Positionen. Solche binärlogischen Beschreibungen begegnen einem allerorts - in der Politik, in der Wissenschaft, in der Religion, in den Medien. Überall operiert man mit Oppositionspaaren, obwohl längst klar sein sollte, dass diese zu unnötigen Konflikten führen. Zwischen Fake-Vorwürfen und Faktenansprüchen zu entscheiden, führt fast immer zu gegenseitigen Ausschlüssen. Das Denken nach kompositionellen Maßstäben hilft, die bestehenden Dichotomien aufzulösen. Dies geschieht aber nicht, indem einer Position absoluten Vorrang gegenüber einer anderen eingeräumt wird. Diese eine ‚absolute Position‘ wird vonseiten des hier vorgelegten Modells für unmöglich erklärt. Positionierung wird vielmehr zur Sache der

¹¹⁸¹ In Bezug auf die panmediale Argumentation Baudrillards, die zur Ununterscheidbarkeit von Realität und Medialität führt, schließt Enzensberger mit dem logischen Hinweis: „Wenn die Simulationsthese wahr wäre, könnte man sich die Fragestellung ohnehin sparen. Der Mord im Krimi oder im Videospiele und der Mord vor der eigenen Haustür wären ein und dasselbe.“ Enzensberger 2000, S. 101

¹¹⁸² Vgl. Schmidt 1998, S. 182.

¹¹⁸³ Vgl. Kap. 3.2.2.1.

genauen Abwägung. Dadurch entsteht eine *gewissenhaftere* Position, die gewisse Ambivalenzen und Unschärfen bewusst zulässt.

Den Anlass dieses Modells bildet die postfaktische Verfallsdiagnose. Danach wird der Wirklichkeitsbegriff durch Populisten wie Trump oder Putin gefährdet. Durch ständige Manipulationen und durch die Verwendung künstlicher Medienreferenten verwandelten sie die Realität in eine absurde ‚Reality TV-Show‘¹¹⁸⁴ oder eine ‚Cartoonwirklichkeit‘. Medienwirklichkeit als umfassendes Manipulationskonstrukt diabolischer Mächte zu klassifizieren, verkürzt die medieninduzierte Realitätswirkung auf nur einen Aspekt. Szientistische Gegeninitiativen wie der March for Science versuchen hingegen einen faktengestützten Ist-Zustand zu rehabilitieren. Aus Sicht einer aufgeklärten medienepistemologischen Perspektive macht sich ein solches Vorgehen verdächtig, weil das Manipulationsmoment längst zum anteiligen Beschreibungsprinzip des Wirklichen tendiert ist. Das Manipulieren von Wirklichkeit ist keine neue Erfindung. Genauso wenig ist es der Vorwurf daran. Problematisch sind die zyklisch wiederkehrenden, alarmierenden Verfallsdiagnosen, die Probleme diagnostizieren und Zustände diffamieren, die unlängst zum Teil der Alltagswirklichkeit tendiert sind.

Weiter oben ist die Behauptung aufgestellt worden, dass das kompositionelle Denken ein zukünftiges Denken darstellt. Das ist nicht nur in Bezug auf die Bewertung der epistemologischen und medientextuellen Eigenschaften der Fall, sondern kann auch auf eine große Anzahl weiterer Wirklichkeitsfelder ausgedehnt werden. Die kompositionell organisierte Beschreibungssprache legt eine Lösung für die nur unzureichend geklärten Outcome-Kategorien der Gegenwart bereit: Begriffe wie ‚divers‘, ‚Cyborg‘, ‚Politainment‘, ‚Dramedy‘ oder ‚pseudofiktionaler Dokumentarfilm‘ können über den Kompositbegriff genauer erfasst werden.¹¹⁸⁵

Auch kulturwissenschaftliche Forschungsbereiche wie die Game Studies arbeiten mit komplementären Sowohl/als-auch-Differenzordnungen, ohne eine adäquate Beschreibungssprache für die dort untersuchten Phänomene ausgebildet zu haben. Der Gründermythos der Game Studies geht auf die strikte Teilung des Videospiele von Spiel (Ludizität) und Erzählung (Narrativität) zurück. Beide Lager versuchen, in Abgrenzung zum jeweils ande-

¹¹⁸⁴ Diesen Begriff verwendet Barack Obama anlässlich einer Rede zur Diffamierung Donald Trumps im Vorfeld der US-Präsidentenwahlen 2020. Vgl. hierzu: Cruse, Elena: Barack Obama hits out at Donald Trump's 'reality show' presidency in damning attack at Democratic National Convention, <https://www.standard.co.uk/news/world/barack-obama-donald-trump-attack-dnc-a4529101.html>, 20.08.2020.

¹¹⁸⁵ Es ist auch denkbar, dass man die kompositionelle Beschreibungssprache zur Erklärung quantenbasierter Zustände heranziehen kann. Quantencomputer arbeiten Qubit-zentriert. Qubits stellen die technologischen Nachfolger zu binär operierenden Digital-Logiken dar, die dem 0/1-Prinzip gehorchen. Sie operieren in Form eines Zweizustandssystems, also einem Gleichzeitigkeitsmodell. In der Informatik wird seit Jahrzehnten davon ausgegangen, dass Quanten die physikalischen Beschreibungsgrundsätze verändern und die Welt erklärbarer machen. In Quantencomputern wird ein dem Prinzip nach kompositionelles System angewandt, das davon ausgeht, dass Qubits mehrere Zustände gleichzeitig annehmen können. Genau genommen können Quantenteilchen an mehreren Orten gleichzeitig sein, weshalb damit Befehle parallel laufen können. Die Möglichkeit gleichzeitige Zustände zu erlauben, setzt potentiell unendliche Rechenprozesse frei. Damit sind zum einen komplexere Berechnungen in kürzester Zeit möglich, andererseits können aber auch neue Algorithmentypen gebildet werden, die hochkomplexe mathematische und physikalische Räume (etwa für KI-Berechnungen und Verkehrsflussoptimierungen) in Echtzeit abdecken. Informationstechnische Branchenriesen arbeiten schon länger an Quantencomputern. Anfang 2019 hat IBM seinen ersten kommerziell nutzbaren Quantencomputer vorgestellt.

ren Lager, die Frage zu beantworten, was das Wesen des Videospiele ausmache. Eine eindeutige Antwort war dabei natürlich nicht zu erwarten, da das Videospiele schon immer eine komplexe Hybridstruktur aufwies, die ein beliebiges Spiel zwischen dem Spiel und Erzählung verorten ließ. Benjamin Beil formuliert in Bezug auf eine zukünftige Bestimmung des Videospiele, dass diese die „innere Spannung zwischen spielerischen, narrativen, simulativen und anderen Elementen gerade als Quelle des ästhetischen der ästhetischen Komplexität (und Faszination) des Computerspiele [aufnehmen solle] – nicht als Sollbruchstelle, an der dieses noch junge Medium stetig zu scheitern droht.“¹¹⁸⁶ Die kompositionelle Beschreibungssprache kann diese Aufgabe übernehmen und die komplexe Hybridform des Videospiele begrifflich genauer erfassen. Heutige Videospiele sind, ihrer hybriden Form nach, als ludonarrative Verbundsysteme aufzufassen. Eine genaue Analyse und Hierarchisierung ihrer einzelnen Werksbestandteile kann zu einer differenzierteren Verortung innerhalb eines kompositionellen Skalenmodells führen.¹¹⁸⁷

Für das skizzierte Denken der Zukunft übernimmt die Medienepistemologie die Rolle der theoretischen Transferinstanz. Vor dem Hintergrund einer vermeintlich ins Wanken geratenen Welt, braucht es eine auf Medien abgestellte Variante der Erkenntnistheorie, die mit diesen wirklichkeitskonstitutiven Operatoren umgehen kann. Tatsächlich werden das Potential und der akademische Nutzen der Medienepistemologie bis heute verkannt. Ihr schlechter Ruf ist das Resultat der bis heute allorts grassierenden, ontologisierenden Modelle der 1980er und 1990er Jahre. Die unter dem Begriff des Panmedialismus diskutierten Medientheorien Baudrillards, Bolz' und Flussers formten die Vorstellung einer apokalyptischen Medienepistemologie, der es v.a. darum ging, eine von Medien durchzogene Realität zu dämonisieren. Von solchen moralisierenden Totalitätsmodellen soll mithilfe des kompositionellen Medienkulturwirklichkeitsmodells Abstand genommen werden. Das vorliegende Modell plädiert für eine ‚gelassene‘, und d.h. nomadisierte Form einer Medienepistemologie. Diese arbeitet an der pragmatisch-prozessorientierten Auflösung der Differenz Fakt/Fiktion. Wirklichkeits- bzw. Realitätstheorien, die die Übertragbarkeit medialer Einflussnahmen auf die Realität leugnen, handeln grob fahrlässig. Sie moralisieren, wo es doch besser wäre, deskriptiv zu verfahren. Die Medienwissenschaften wären daher gut beraten, die Medienepistemologie, wie hier, in einem aufgeklärten Sinn wiederzuentdecken.

Zuletzt ist mit dem kompositionellen Beschreibungsmodell eine bestimmte Haltung verbunden. Ihm geht es nicht um die Auflösung der Differenz mit dem Ziel, Partei für die

¹¹⁸⁶ Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Münster 2013, S. 25.

¹¹⁸⁷ Auch die eigentliche Spielsituation, die in den Game Studies bislang in nur unausgeglichener Weise als Kopplung von Spielaktion in der digitalen Welt und einer realkörperlichen Interaktion mit dem Kontrollgerät in der ‚analogen Welt‘ beschrieben worden ist, kann mithilfe der kompositionellen Beschreibungsperspektive genauer erklärt werden. Zwischen Spieler und Avatar besteht ein komplexes Interaktionswechselverhältnis, bei dem eine Interface-Einheit (Controller, Keyboard etc.) als Medium zwischen Eingabeinput vonseiten des Spielers in der realen Welt und Ausgabeoutput in der digitalen Welt als umgesetzte Animation, Spielhandlung o.Ä. fungiert. Die Game Studies übersehen die permanente Kopplung der beiden Sphären. Sie nehmen an, dass mit dem Einstieg in die Spielwelt eine partielle Ablösung stattfindet. Dem ist aber nicht so. Das analoge Gerät bzw. die körperliche Interaktion bleibt während der Spielsituation bestehen, wenngleich man diese innerhalb eines noch näher zu klärenden Hierarchieverhältnisses bestimmen muss. Das gilt vor allem bei Virtual-Reality-Anwendungen, bei denen Controllerdevices, Körperinteraktionen und Spielhandlungen in Form ineinander verschränkter Rückkoppelungsschleifen verschwimmen. Auch für diesen Bereich bildet die kompositionelle Analysesprache innovierende Erklärungspotentiale aus.

eine oder die andere Seite zu ergreifen. Es will zu einer differenzierteren Position verhelfen. Dazu arbeitet das Modell an einem non-binären Skalendenken. Mit diesem soll Abstand genommen werden von theoretisch einseitigen, und d.h. höchst fragwürdigen Einheitsentwürfen. Diese sind illusorisch, da sie Wirklichkeit auf ein einziges ontologisches Prinzip herunterbrechen. Eine den heutigen (Medien-)Bedürfnissen, entsprechende Epistemologie sollte von diesen Prinzipiensetzungen Abstand nehmen. Sie muss von der prozessorientierten Gemachtheit einer Medienrealität ausgehen. Die kompositionelle Beschreibungssprache soll daher als Vermittler, nicht allein der fiktionalen wie faktualen Reden, sondern auch und gerade als Transfermodell normativer und deskriptiver Beschreibungsformen verstanden werden. Wirklichkeitsanteile und Medientexte stellen ambivalente Entitäten dar. Ihre fiktionalen und non-fiktionalen Anteile halten sie im ständigen Aushandlungsprozess. Letztendlich geht es um die genaue Abwägung dieser Einzelanteile. Erst mit der logischen Hierarchisierung aller Teile untereinander kommt man zu einer differenzierteren Position.

Das Einnehmen einer Position führt zum Ausschluss der jeweils anderen. Damit ist niemandem geholfen. Das ständige Reproduzieren starrer Gegnerschaften löst das Versprechen nach einer Befriedigung aller Konflikte nicht ein. Wirklichkeit kann man nicht auf ein Prinzip reduzieren, genau so wenig wie Medientexte einem eindeutigen Klassifizierungsmerkmal unterstellt werden können. Das komplexe Mengengelage fiktionaler und nicht-fiktionaler Anteile zwingt die (Medien-)Epistemologie zur Aufsetzung einer die beiden Pole inkludierenden Gleichzeitigkeitsvorstellung. Das kompositionelle Medienkulturwirklichkeitsmodell liefert hierzu einen Vorschlag. Mit ihm kann man die Differenz Fakt/Fiktion in der Welt halten und dennoch zu einer Position kommen, die beide Faktoren ausgewogen miteinander abwägt.

Literaturverzeichnis

- Abresch, Sebastian (Hg. u.a.): *Prosumenten-Kulturen*. Siegen 2009.
- Adorno, Theodor W.: Résumé über Kulturindustrie. In: Pias, Claus (Hg. u.a.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart. 4. Auflage 2002, S. 202 - 208.
- Anderton, Frances: *Design and Architecture. Bringing back '70s-era Mexico City in 'Roma'*, <https://www.kcrw.com/culture/shows/design-and-architecture/reviving-roma-film-and-furniture/bringing-back-70s-era-mexico-city-in-roma>, 18.12.2018.
- Angermüller, Johannes/Bunzmann, Katharina: Realität, Fiktion und die Krise der Repräsentation. Einleitung. In: Angermüller, Johannes (Hg. u.a.): *Reale Fiktionen, fiktive Realitäten. Medien, Diskurse, Texte*. Hamburg 2000, S. 1 – 12.
- Apel, Max/Ludcz, Peter: *Philosophisches Wörterbuch*. Sechste Auflage. Berlin 1976.
- Arendt, Hannah: Die Lüge in der Politik. In: Arendt, Hannah: *Wahrheit und Lüge in der Politik*. München 2017, S. 7 - 43.
- Arnheim, Rudolf (1932): *Film als Kunst*. Frankfurt 1979.
- Assmann, Aleida: *Fiktion als Differenz*. In: *Poetica* 21, 1989, S. 239 - 260.
- Augstein, Jakob: *Postfaktische Demokratie Macht und Missverständnis*, <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/postfaktische-demokratie-macht-und-missverstaendnis-a-1214804.html>, 25.06.2018.
- Bachelard, Gaston: *Die Philosophie des Nein. Versuch einer Philosophie des neuen wissenschaftlichen Geistes*. Wiesbaden 1978.
- Balke, Friedrich/Fahle, Oliver: *Dokument und Dokumentarisches. Einleitung in den Schwerpunkt*. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM)*, Nr. 2, 2014, S. 10 – 17.
- Barthes, Roland (1980): *Die helle Kammer*. 16. Aufl. Frankfurt 2016.
- Baudrillard, Jean (1976): *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1982.
- Baudrillard, Jean (1981): *Amerika*. München 1987.
- Baudrillard, Jean (1993): *Die Illusion und die Virtualität*. Bern 1994.
- Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*. Berlin 1978.
- Baudrillard, Jean: *Simulacra and Simulation*. Michigan 1994.
- Baudrillard, Jean: Weder Zukunft noch Ende – Die Reversion der Geschichte. In: Maresch, Rudolf (Hg.): *Zukunft oder Ende. Standpunkte – Analysen – Entwürfe*. München 1993, S. 479 – 490.
- Bazin, André: Ontologie des fotografischen Bildes. In: Bazin, André (Hg.): *Was ist Film?* Berlin 2004, S. 35 – 39.
- Beckedahl, Markus/Dobusch, Leonhard: *Wir veröffentlichen das Framing-Gutachten der ARD*, <https://www.netzpolitik.org/2019/wir-veroeffentlichen-das-framing-gutachten-der-ard/>, 17.02.2019.
- Beckmann, Anne-Marie: Regietheater des Realen. Zu den Werken von Cristina De Middel, Lucas Foglia, Beate Gütschow und Sonja Braas. In: Horvay, Andrea (Hg.): *Imagine Reality. Ausstellungskatalog anlässlich der Triennale Imagine Reality*. Heidelberg/Berlin 2015, S. 31 – 52.
- Beil, Benjamin: *Game Studies. Eine Einführung*. Münster 2013.

- Beil, Benjamin /Kühnel, Jürgen/ Neuhaus, Christian: *Studienhandbuch Filmanalyse. Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms*. München 2012.
- Bender, Theo/Wagner, Hedwig: Match Cut. In: *Lexikon der Filmbegriffe*, <https://www.filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:matchcut-1817>, 13.10.2020.
- Bender, Theo: Direct Cinema. In: *Lexikon der Filmbegriffe*, <https://www.filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/d:directcinema-124>, 17.01.2012.
- Benjamin, Walter (1936): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. 5. Auflage. Berlin 2017.
- Bergemann, Ulrike: ‚Hot Stuff‘: Referentialität in der Wissenschaftsforschung. In: Segeberg, Harro (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg 2009, S. 52 – 79.
- Bertrand, Russell: Wahrheit und Falschheit. In: Russell, Bertrand: *Probleme der Philosophie*. 26. Aufl, Frankfurt 2017, S. 6 – 115.
- Bisset, Jennifer: *Fantastic Visual Effects in Roma and Where to find them*, <https://www.cnet.com/news/fantastic-visual-effects-in-roma-and-where-to-find-them/>, 11.04.2019.
- Bleicher, Joan Kristin: Das Private ist das Authentische. Referenzbezüge aktueller Reality-Formate. In: Segeberg, Harro (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg 2009, S. 111 – 119.
- Bleicher, Joan Kristin: Urmutter Gaia am Spülstein. Genderkonstruktion durch Schauspiel. In: Marschall, Susanne/Grob, Norbert (Hg.): *Ladies, Vamps, Companions. Schauspielerinnen im Kino*. St. Augustin 2000, S. 143 – 160.
- Blume, Peter: *Fiktion und Weltwissen. Der Beitrag nichtfiktionaler Konzepte zur Sinnkonstitution fiktionaler Erzählliteratur*. Berlin 2004.
- Blumenberg, Hans: Wirklichkeitsbegriff und Möglichkeit des Romans. In: Jauß, Hans Robert (Hg.): *Nachahmung und Illusion. Kolloquium Gießen Juni 1963. Vorlagen und Verhandlungen*. 2. Aufl. München 1969, S. 9 – 27.
- Bohnsack, Ralf: *Rekonstruktive Sozialforschung. Einführung in qualitative Methoden*. 9. Aufl. Stuttgart 2014.
- Bolz, Norbert/Kittler, Friedrich/Tholen, Christoph (Hg.): *Computer als Medium*. München 1994.
- Bolz, Norbert: *Das kontrollierte Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit*. Düsseldorf 1994.
- Bolz, Norbert: Die Wirklichkeit des Scheins. In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): *Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien*. München 1991, S. 110 – 121.
- Bolz, Norbert: Politik des Posthistoire. In: Maresch, Rudolf (Hg.): *Zukunft oder Ende. Standpunkte – Analysen – Entwürfe*. München 1993, S. 250 – 257.
- Bolz, Norbert: Wirklichkeit ohne Gewähr. In: Helmes, Günter/Köster, Werner (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart 2002, S. 326 – 331.
- Borcholte, Andreas: *Roma-Regisseur Alfonso Cuarón: "Wir geben uns der Illusion von Fortschritt hin"*, <https://www.spiegel.de/kultur/kino/roma-regisseur-alfonso-cuaron-geben-uns-der-illusion-von-fortschritt-hin-a-1239677.html>, 06.12.2018.
- Bordwell, David/Thompson, Kristin: *Film Art. An Introduction*. 8. Aufl. Boston 2008.

- Borstnar, Nils/ Pabst, Eckhard/Wulff, Hans Jürgen: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. 2. Aufl. Konstanz 2008.
- Braunstein, Jean-François: Die Geschichte des Regionsbegriffs in der Epistemologie. In: Deuber-Mankowsky, Astrid/Holzey, Christoph (Hg.): *Situiertes Wissen und regionale Epistemologie. Zur Aktualität Georges Canguilhems und Donna J. Haraways*. Wien/Berlin 2013, S. 35 – 50.
- Brecht, Bertolt: *Schriften zum Theater. Über eine nicht-aristotelische Dramatik*. 21. Aufl. Frankfurt 1989.
- Brendel, Elke: Was können wir von der Welt wissen? In: Könneker, Carsten (Hg.): *Fake oder Fakt? Wissenschaft, Wahrheit und Vertrauen*. Heidelberg 2018, S. 53 – 64.
- Brinkmann, Christine: Dramaturgische Farbakkorde. In: Koebner, Thomas/Meder, Thomas (Hg.): *Bildtheorie und Film*. München 2006, S. 358 – 380.
- Brunová, Marie: Paratextuelle Fiktionssignale. Titelgestaltung bei Jirí Weil. In: Frießa, Nina (Hg.): *Grenzräume – Grenzbewegungen. Ergebnisse der Arbeitstreffen des jungen Forums Slavistische Literaturwissenschaft Basel 2013*. Potsdam 2016, S. 14 – 24.
- Bunia, Remigius: *Faltungen. Fiktion, Erzählen, Medien*. Berlin 2007.
- Burricher, Brigitte: *Wahrheit und Fiktion. Der Status der Fiktionalität in der Artusliteratur des 12. Jahrhunderts*. München 1996.
- Cage, John: *Kulturgeschichte der Farbe. Von der Antike bis zur Gegenwart*. Ravensburg 1997.
- Canguilhem, Georges (Hg.): *Wissenschaftsgeschichte und Epistemologie. Gesammelte Aufsätze*. Frankfurt 1979.
- Chalk, Andy: *Rockstar boss 'thankful' not to be releasing GTA 6 during Trump's presidency*, <https://www.pcgamer.com/rockstar-boss-thankful-not-to-be-releasing-gta-6-during-trumps-presidency/>, 24.10.2018.
- Colli, Giorgio/Montinari, Mazzino (Hg.): *Nachgelassene Fragmente 1885 – 1887*. KSA 12. München 1999.
- Coonan, Terry: *When Perception is Reality*. In: *Criminology & Public Policy*, Vol. 12, Issue 2. 21, November 2013, S. 283 – 294.
- Corner, John (2011): *Documentary in a Post-Documentary Culture*, <http://lfbxmljy.blog.sohu.com/176601804.html> (zuletzt überprüft am 29.04.2019).
- Couchot, Edmond: Zwischen Reellem und Virtuellem: die Kunst der Hybridation. In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*. München 1993, S. 340 – 349.
- D'Ancona, Matthew: *Ten alternative facts for the post truth world*, <https://www.theguardian.com/books/2017/may/12/post-truth-worst-of-best-donald-trump-sean-spicer-kellyanne-conway>, 12.05.2017.
- Daston, Lorraine/Galison, Peter: Das Bild der Objektivität. In: Geimer, Peter (Hg.): *Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie*. Frankfurt 2002, S. 29 – 99.
- Daston, Lorraine: *Fear and Loathing of the Imagination in Science*. In: *Daedalus*, Vol. 134, Nr. 4, 1998, S. 16 – 30.

- De Kerckhove, Derrick: Brauchen wir, in einer Realität wie der unseren, noch Fiktionen?
In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): *Medien – Welten – Wirklichkeiten*.
München 1998, S. 187 - 200.
- De Saussure, Ferdinand (1916): *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft*.
3. Aufl. Berlin 2001.
- Debord, Guy (1967): The Society of the Spectacle. In: Mirzoeff, Nicholas (Hg.): *The
Visual Culture Reader*. 2. Aufl. London 2002, S. 142 – 144.
- Deleuze, Gilles: *The Logic of Sense*. New York: Columbia 1990.
- Derrida, Jacques (1967): *Die Schrift und die Differenz*. 8. Aufl. Frankfurt 2000.
- Descartes, René (1637): *Discours de la Méthode*. Stuttgart 2001.
- Descartes, René (1641): *Meditationes de Prima Philosophia*. Stuttgart 1986.
- Deuber-Mankowsky, Astrid/Holzey Christoph: Einleitung. Denken mit Canguilhem und
Haraway. In: Deuber-Mankowsky, Astrid/Holzey, Christoph (Hg.): *Situiertes Wissen
und regionale Epistemologie. Zur Aktualität Georges Canguilhems und Donna J. Haraways*.
Wien/Berlin 2013, S. 7 – 34.
- Diels, Hermann: *Die Fragmente der Vorsokratiker*. 1. Band. 4. Aufl., Berlin 1922.
Dörre, Robert: *Die haptische Kamera. Thesen zu einer apparativen Materialität zweiter Ord-
nung*, [https://www.researchgate.net/publication/336209818_Die_haptische_Ka-
mera_Thesen_zu_einer_apparativen_Materialitat_zweiter_Ordnung](https://www.researchgate.net/publication/336209818_Die_haptische_Kamera_Thesen_zu_einer_apparativen_Materialitat_zweiter_Ordnung), 02.10.2019.
- Drechsel, Paul/Schmidt, Bettina/Gölz, Bernhard: *Kultur im Zeitalter der Globalisierung.
Von Identität zu Differenzen*. Frankfurt 2000.
- Dufour, Nick/Jigsaw, Andrew Gully: *Contributing Data to Deepfake Detection Research*,
[https://www.ai.googleblog.com/2019/09/contributing-data-to-deepfake-
detection.html](https://www.ai.googleblog.com/2019/09/contributing-data-to-deepfake-detection.html), 24.09.2019.
- During, Simon: Introduction. In: During, Simon (Hg.): *The Cultural Studies Reader*.
New York/London 1993, S. 1 – 28.
- Dyer, Richard: Heavenly Bodies. Film Stars and Society. In: Stam, Robert/Miller,
Toby (Hg.): *Film and Theory. An Anthology*. Oxford 2000, S. 603 – 617.
- Eco, Umberto (1964): *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der
Massenkultur*. Frankfurt 1989.
- Eco, Umberto: Gesten der Zurückweisung. Über den Neuen Realismus. In: Gabriel,
Markus (Hg.): *Der neue Realismus*. Berlin 2014, S. 33 – 51.
- Eco, Umberto: *Nachschrift zum ‚Namen der Rose‘*. München 1986.
- Eder, Jens: Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In:
Eder, Jens (Hg.): *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*.
Hamburg 2002, S. 9 – 62.
- Eisenstein, Sergej (1934): Das Mittlere von Dreien. In: Schlege, Hans-Joachim (Hg.):
Schriften 1. Streik. München 1974, S. 238 – 273.
- Enzensberger, Hans Magnus (1970): Baukasten zu einer Theorie der Medien. In: Helmes,
Günter/Köster, Werner (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart 2002, S. 254 – 275.
- Enzensberger, Hans Magnus: *Das digitale Evangelium*. In: Der Spiegel, Nr. 2, 2000,
S. 92 – 101.

- Erjavec, Ales: Das fällt ins Auge. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): *Medien – Welten – Wirklichkeiten*. München 1998, S. 39 – 58.
- Ernst, Wolfgang: *Das Gesetz des Gedächtnisses. Medien und Archive am Ende (des 20. Jahrhunderts)*. Berlin 2007.
- Esposito, Elena: Fiktion und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hg.): *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt 1998, S. 269 – 296.
- Fabeck, Hans von: *Jenseits der Geschichte. Zur Dialektik der Posthistoire*. München 2007.
- Faulstich, Werner (2002): *Grundkurs Filmanalyse*. 3., akt. Aufl. Paderborn 2013.
- Felsch, Philipp: *Welchen Fakten können wir trauen?* In: Philosophie Magazin, Nr. 3, 2017.
- Ferran, Ingrid Vendrell: Das Paradoxon der Fiktion. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2014, S. 313 – 337.
- Ferraris, Maurizio: Was ist der Neue Realismus? In: Gabriel, Markus (Hg.): *Der neue Realismus*. Berlin 2014, S. 52 – 75.
- Ferro, Marc: Gibt es eine filmische Sicht der Geschichte? In: Rother, Rainer (Hg.): *Bilder schreiben Geschichte: Der Historiker im Kino*. Berlin 1991, S. 17 – 36.
- Feyerabend, Paul: *Erkenntnis für freie Menschen*. Zweite und veränderte Aufl. Frankfurt 1981.
- Fiedler, Leslie (1969): Überquert die Grenze, schließt den Graben! In: Goer, Charis (Hg.): *Texte zur Theorie des Pop*. Stuttgart 2013, S. 79 – 99.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt 2004.
- Fiske, John (1987): *Television Culture*. 2. Aufl. London 2011.
- Flick, Uwe: *Qualitative Forschung. Theorie, Methoden, Anwendung in Psychologie und Sozialwissenschaften*. Hamburg 1995.
- Flusser, Vilém: Vom Virtuellen. In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*. München 1993, S. 65 - 71.
- Forster, Edward. M. (1927): *Aspects of the Novel*. San Diego 1985.
- Foucault, Michel (1970): *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt 1991.
- Frank, Manfred: *Was ist Neostukturalismus?* Frankfurt 1984.
- Frey, Dominik: *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*. Berlin 2017.
- Friedrich, Andreas: Einleitung. In: Friedrich, Andreas (Hg.): *Animationsfilm*. Stuttgart 2007, S. 9 – 24.
- Fukuyama, Francis: *The End of History and the Last Man*. New York 1992.
- Funcke, Bettina: *Pop oder Populus. Kunst zwischen High und Low*. Köln 2007.
- Gabriel, Gottfried: *Fiktion und Wahrheit. Eine semantische Theorie der Literatur*. Stuttgart 1975.
- Gabriel, Markus (Hg.): *Der neue Realismus*. Berlin 2014.
- Gardner, Howard: *The Quest of Mind. Piaget, Lévi-Strauss, and the Structuralist Movement*. 2. Aufl. Chicago 1981.
- Gehlen, Arnold (1940): *Der Mensch. Seine Natur und Stellung in der Welt*. 10. Aufl. Frankfurt 1974.

- Gehlen, Arnold (1961): Über kulturelle Kristallisation. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Wege aus der Moderne. Schlüsseltex-te der Postmoderne-Diskussion*. Weinheim 1988, S. 133 – 143.
- Genette, Gérard (1982): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt 1993.
- Genette, Gérard: *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt/New York 1992.
- Glaserfeld, Ernst von: *Der Radikale Konstruktivismus. Ideen, Ergebnisse, Probleme*. Frankfurt 1996.
- Glaubitz, Nicola: Reanimationsversuche des Spielfilms. Kopplungen von Zeichentrick und Realfilm und das Kino der 1990er Jahre. In: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007, S. 41 – 66.
- Glauch, Sonja: ‚die fabeln sol ich werfen an den wint‘. *Der Status der rhetorischen Fiktion im Reflex: Thomas Gotfrid und Wolfram*. In: *Poetica* 37, 2005, S. 29 – 64.
- Goffman, Erving (1956): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. 3. Aufl. München 2005.
- Goldbeck, Kerstin: *Gute Unterhaltung, schlechte Unterhaltung. Die Fernsehkritik und das Populäre*. Bielefeld 2004.
- Göttlich, Udo/Neuland, Jörg-Uwe: Inszenierungsstrategien in deutschen Daily Soaps. Theatralität und Kult-Marketing am Vorabend. In: Fischer-Lichte, Erika (Hg. u.a.): *Inszenierung von Authentizität*. 2. Aufl. Tübingen 2007, S. 163 – 181.
- Grierson, John (1933): Grundzüge des Dokumentarfilms. In: Hohenberger, Eva (Hg.): *Bilder des Wirklichen. Texte zur Theorie des Dokumentarfilms*. 3. Aufl. Berlin 2006, S. 90 – 102.
- Gumbrecht, Hans Ulrich: Wie fiktional war der höfische Roman? In: Henrich, Dieter/Iser Wolfgang (Hg.): *Funktionen des Fiktiven (Poetik und Hermeneutik X)*. München 1983, S. 433 – 440.
- Gunning, Tom (1990): *Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde*. In: *Meteor* 4, 1996, S. 24 – 34.
- Habermas, Jürgen: Vorbereitende Bemerkungen zu einer Theorie der kommunikativen Kompetenz. In: Habermas, Jürgen/Luhmann, Niklas (Hg.): *Theorie der Gesellschaft oder Sozialtechnologie – Was leistet die Systemforschung?* Frankfurt 1971, S. 101 – 141.
- Haraway, Donna (1985): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. In: Haraway, Donna: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt/New York 1995, S. 33 – 72.
- Haraway, Donna: *Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*. In: *Feminist Studies*, 14.3, 1988, S. 575 – 599.
- Harms, Julius: *Jean Pauls Weltgedanken und Gedankenwelt unter theologie- und philosophie-geschichtlichem Aspekt*. Marburg 1974.
- Hassan, Ihab: Postmoderne heute. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Wege aus der Moderne. Schlüsseltex-te der Postmoderne-Diskussion*. Weinheim 1988, S. 47 – 56.
- Heath, Stephen: *Film and System. Terms of Analysis. Part II*. In: *Screen* 16 (2), 1975, S. 91 – 113.
- Hecken, Thomas: *Pop. Geschichte eines Konzepts*. 1955 – 2009. Bielefeld 2009.

- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1821): *Grundlinien der Philosophie des Rechts. Naturrecht und Staatswissenschaft im Grundrisse*. Sonderausgabe. Berlin 2017.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1835): Vorlesungen über die Ästhetik. In: Helmes, Günter/Köster, Werner (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart 2002, S. 95 – 98.
- Heider, Fritz (1927): *Ding und Medium*. Berlin 2005.
- Heller, Eva: *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, Kreative Farbgestaltung*. Reinbek 1994.
- Heller, Heinz: Dokumentarfilm. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Sachlexikon des Films*. 2. Aufl. Stuttgart 2011, S. 149 - 154.
- Hemmerling, Marco (Hg.): *Augmented Reality. Mensch, Raum und Virtualität*. Paderborn 2011.
- Hepp, Andreas/Winter, Rainer (Hg.): *Kultur - Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. Wiesbaden 2008.
- Hickethier, Knut: *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart 2003.
- Hickethier, Knut: Schauspielen in Film und Fernsehen. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. 2. Aufl. Stuttgart 2007, S. 617 – 620.
- Hödl, Hans-Gerald: *Nietzsches frühe Sprachkritik. Lektüren zu ‚Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne‘*. Wien 1997.
- Hünigen, James zu/ Giesen, Rolf: Sepia. In: *Lexikon der Filmbegriffe*, <https://www.filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:sepia-3687>, 22.07.2011.
- Hussain, Tamoor: *The Last Of Us 2 Has A Cool Improvement You Might Not Have Noticed*, <https://www.gamespot.com/articles/the-last-of-us-2-has-a-cool-improvement-you-might-/1100-6470118/>, 29.09.2019.
- Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt 1991.
- Iwańska, Bożena: *Die Verfremdung der Realität in der Fotografie. Dargestellt an ausgewählten Beispielen von Andreas Gursky und Thomas Ruff*. Frankfurt 2004.
- Jauff, Hans Robert (1982): *Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik*. 3. Aufl. Frankfurt 2007.
- Jauss, Hans Robert: Zur historischen Genese der Scheidung von Fiktion und Realität. In: Henrich, Dieter/Iser, Wolfgang (Hg.): *Funktionen des Fiktiven*. München 1983, S. 423 – 432.
- Joas, Hans/Knöbl, Wolfgang: *Sozialtheorie. Zwanzig einführende Vorlesungen*. Frankfurt 2004.
- Jörissen, Benjamin: *Beobachtungen der Realität. Die Frage nach der Wirklichkeit im Zeitalter der Neuen Medien*. Bielefeld 2007.
- Julesz, Béla: Texturwahrnehmung. In: Ritter, Manfred (Hg.): *Wahrnehmung und visuelles System*. Heidelberg 1986, S. 48 - 57.
- Kamper, Dietmar: Der Januskopf der Medien. Ästhetisierung der Wirklichkeit, Entrüstung der Sinne. In: Helmes, Günter/Köster, Werner (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Stuttgart 2002, S. 304 – 305.

- Kannetzky, Frank/Tegtmeyer, Henning: Vorwort. In: Kannetzky, Frank/Tegtmeyer, Henning (Hg.): *Zwischen Führerkult und Mängelwesen. Zur Aktualität Arnold Gehlens*. In: Philokles. Zeitschrift für populäre Philosophie. Band 14, Heft 1/2, 2005, S. 1 – 8.
- Kant, Immanuel (1781): *Kritik der reinen Vernunft*. Köln 2009.
- Kant, Immanuel (1798): *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*. Stuttgart 1983.
- Kant, Immanuel (1800): Logik. In: Weischedel, Wilhelm (Hg.): *Schriften zur Metaphysik und Logik* 2. Werkausgabe. Bd. VI. Frankfurt 1977.
- Kavka, Misha: Love ‘n the Real; or, How I Learned to Love Reality TV. In: King, Geoff (Hg.): *The Spectacle of the Real. From Hollywood to Reality TV and Beyond*. Bristol 2005, S. 93 – 103.
- Kavka, Misha: *Trump, Fernsehen und das neue Camp*. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM), Nr. 18, 2018, S. 149 – 167.
- Keitz, Ursula von: Drama der Dokumente. Zur Referenzproblematik in Andre Veiels Film DER KICK. In: Segeberg, Harro (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg 2009, S. 141 – 156.
- Keppler, Angela: *Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Realitätsprinzip der Fernsehunterhaltung*. Frankfurt 1994.
- Keutzer, Oliver/Lauritz, Sebastian/Mehlinger, Claudia/Moormann, Peter: *Filmanalyse*. Wiesbaden 2014.
- Keyes, Ralph: *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life*. New York 2004.
- Killborn, Richard: *How Real Can You Get? Recent Developments in ‚Reality-Television‘*. In: European Journal of Communication vol. 9, Nr. 4, 1994, S. 421 – 439.
- Kittler, Friedrich: *Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften. Programme des Poststrukturalismus*. Paderborn 1980.
- Kittler, Friedrich: *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin 1986.
- Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann: Bausteine einer Theorie der Fiktionalität. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2014, S. 3 – 31.
- Klausnitzer, Ralf: *Literatur und Wissen. Zugänge – Modelle – Analysen*. Berlin 2008.
- Kluge, Friedrich: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 24. Auflage. Berlin/New York 2001.
- Koch, Gertrud/Voss, Christiane: Einleitung. In: Koch, Gertrud/Voss, Christiane (Hg.): *Es ist, also ob. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft*. München 2009, S. 7 – 11.
- Koch, Gertrud: Tun oder so tun als ob? – alternative Strategien des Filmischen. In: Gertrud/Voss, Christiane (Hg.): *Es ist, also ob. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft*. München 2009, S. 139 - 150.
- Köhler, Wolfgang (1921): *Intelligenzprüfungen an Menschenaffen*. 3. Aufl. Berlin 1973.
- Kohring, Matthias/Zimmermann, Fabian: ‚Fake News‘ als aktuelle Desinformation – systematische Bestimmung eines heterogenen Begriffs. In: M&K 4, 2018, S. 526 – 541.
- Konrad, Eva-Maria: *Dimensionen der Fiktionalität. Analyse eines Grundbegriffs der Literaturwissenschaft*. Münster 2014a.

- Konrad, Eva-Maria: Panfiktionalismus. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2014b, S. 235 – 254.
- Koschorke, Albrecht: Derealisierung als Theorie. Das System und die operative Unzugänglichkeit seiner Umwelt bei Niklas Luhmann. In: Porombka, Stephan/Scharnowski, Susanne (Hg.): *Phänomene der Derealisierung*. Wien 1999, S. 139 – 154.
- Kracauer, Siegfried (1947): *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. Frankfurt 1979.
- Kracauer, Siegfried (1960): *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt 1985.
- Krämer, Sybille (Hg.): *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt 1998.
- Krämer, Sybille: Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? In: Krämer, Sybille (Hg.): *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt 1998, S. 9 – 26.
- Krämer, Sybille: Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): *Medien – Welten – Wirklichkeiten*. München 1998, S. 27 – 37.
- Krei, Alexander: ‚Blaulicht-Report‘ startet offiziell am RTL-Nachmittag, <https://www.dwld.de/nachrichten/51795/blaulichtreport-startet-offiziell-am-rtl-nachmittag/>, 16.07.2015.
- Krüger, Matthias: Textur. In: *Glossar der Bildphilosophie*, <http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Textur>, 24.09.2015.
- Kunze, Franziska: *Opake Fotografien: Das Sichtbarmachen fotografischer Materialität als künstlerische Strategie*. Berlin 2019.
- Laff, Meike: Deepfakes: Hello, Adele – bist du's wirklich?, <https://www.zeit.de/digital/internet/2019-11/deepfakes-gefaelschte-videos-kuenstliche-intelligenz-manipulation/komplettansicht>, 10.11.2019.
- Lang, Heinwig: *Farbniedergabe in den Medien. Fernsehen, Film, Druck*. Göttingen 1995.
- Lebensztejn, Jean-Claude (2003): Hyperrealismus, USA 1965 – 1975. In: Franzen, Brigitte/Schultz, Anna Sophia (Hg.): *Closer than Fiction. Amerikanische Bildwelten um 1970*. Köln 2011, S. 190 – 233.
- Lenk, Hans: *Interpretation und Realität. Vorlesungen über Realismus in der Philosophie der Interpretationskonstrukte*. Frankfurt 1995.
- Lepore, Jill: *After the Fact. In the history of truth, a new chapter begins*, <https://www.newyorker.com/magazine/2016/03/21/the-internet-of-us-and-the-end-of-facts>, 21.03.2016.
- Leschke, Rainer/Venus, Jochen: Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band. In: Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld 2007, S. 7 – 18.
- Leschke, Rainer: *Die Formen massenmedialen Erzählens. Normative Strukturen und narrative Programme*. Münster 2018.

- Leschke, Rainer: *Einführung in die Medientheorie*. Paderborn 2003.
- Leschke, Rainer: *Zur impliziten Normativität postfaktischen Erzählens. Anmerkungen zu den gegenwärtigen Beschädigungen des Erzählens*,
http://wp1031779.server-he.de/www/wordpress/wp-content/uploads/2022/07/Leschke-Postfaktisches_Erzaehlen.pdf, 2017a, S. 1 – 12.
- Leschke, Rainer: *Zyklische Aufregungen. Anmerkungen eines Zaungastes*,
http://wp1031779.server-he.de/www/wordpress/wp-content/uploads/2022/07/KonstruktivismusNeuer_Realismus.pdf, 2017b, S. 1 – 16.
- Lévi-Strauss, Claude (1962): *Das wilde Denken*. 7. Aufl. Frankfurt 1989.
- Lobo, Sascha: *Realitätsschock: Zehn Lehren aus der Gegenwart*. Köln 2019.
- Locher, Colin: *California has banned political deepfakes during election season*,
<https://www.theverge.com/2019/10/7/20902884/california-deepfake-political-ban-election-2020>, 07.10.2019.
- Löffler, Petra: *Medienepistemologie und Kinoarchäologie in aktuellen Publikationen*. In: ZfM 3, 2/2010, S. 141 – 145.
- Ludwig, Hans-Werner: *Figur und Handlung*. In: Ludwig, Hans-Werner (Hg.): *Arbeitsbuch Romananalyse*. Tübingen 1982, S. 106 – 144.
- Luhmann, Niklas (1995): *Die Realität der Massenmedien*. 4. Aufl. Wiesbaden 2009.
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media. The Extentions of Man*. Routledge 2006.
- Luhmann, Niklas: *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Frankfurt 1998.
- Luhmann, Niklas: *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt 1984.
- Liotard, Jean-François (1979): *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Graz/Wien 1986.
- Liotard, Jean-François: *Beantwortung der Frage: Was ist postmodern?* In: Engelmann, Peter (Hg.): *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*. Stuttgart 1990, S. 33 – 48.
- Mansfeld, Jaap: *Die Vorsokratiker II*. Bibliographisch ergänzte Aufl. Stuttgart 1999.
- Maresch, Rudolf: *Im Übergang begriffen – ohne ‚Wohin?‘ Einleitende Bemerkungen zur Genese eines Programms*. In: Maresch, Rudolf (Hg.): *Zukunft oder Ende. Standpunkte – Analysen – Entwürfe*. München 1993.
- Maresch, Rudolf: *Mediatisierte Öffentlichkeiten*. In: Leviathan. Zeitschrift für Sozialwissenschaft 23, Nr. 3, 1995, S. 394 – 419.
- Marquard, Odo: *Kunst als Antifiktio – Versuch über den Weg der Wirklichkeit ins Fiktive*. In: Henrich, Dieter/Iser, Wolfgang (Hg.): *Funktionen des Fiktiven*. München 1983, S. 35 – 54.
- Marschall, Susanne: *Farbe im Kino*. 2. Aufl. Marburg 2009.
- Martinez, Matias/Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*. 3. Aufl. München 2002.
- Massumi, Brian: *‚Realer than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari‘*. In: Copyrigt Nr. 1, 1987, S. 90 – 97.
- Maturana, Humberto R./ Varela, Francisco J. (1984): *Der Baum der Erkenntnis. Die biologischen Wurzeln menschlichen Erkennens*. Frankfurt 2009.
- McDonald, Paul: *Film Acting*. In: Hill, John/Gibson, Pamela Church (Hg.): *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford 1998, S. 30 - 35.

- Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried J./Weischenberg, Siegfried (Hg.): *Die Wirklichkeit der Medien*. Opladen 1994.
- Metz, Christian (1977): *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster 2000.
- Meyer, Thomas/Ontrup, Rüdiger/Schicha, Christian: *Die Inszenierung des Politischen. Zur Theatralität von Mediendiskursen*. Wiesbaden 2000.
- Meyer, Thomas/Ontrup, Rüdiger/Schicha, Christian: Die Inszenierung des politischen Welt-Bildes. Politikinszenierungen zwischen medialem und politischem Eigenwert. In: Fischer-Lichte, Erika (Hg. u.a.): *Inszenierung von Authentizität*. 2. Aufl. Tübingen 2007, S. 183 – 208.
- Meyer, Thomas/Ontrup, Rüdiger/Schicha, Christian: *Die Inszenierung des Politischen. Zur Theatralität von Mediendiskursen*. Wiesbaden 2000.
- Mitchell, William John Thomas: *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge 1992.
- Moholy-Nagy, László (1929): *Von Material zu Architektur*. Mainz/Berlin 1968.
- N.B.: *March for Science. ‚Obne Wissenschaft ist alles nur Fiktion‘*, <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/march-for-science-wissenschaftler-protestieren-fuer-freiwissenschaft-a-1144407.html>, 22.04.2017.
- N.B.: *Verfassungsschutzpräsident äußert Zweifel an Hetzjagdvorwurf*, <https://www.zeit.de/politik/deutschland/2018-09/verfassungsschutz-hans-georg-maassen-chemnitz-hetzjagd>, 07.09.2018.
- N.B.: *SAINT ELMO'S Berlin launcht Kampagne für die Knappschaft*, <https://www.pharma-relations.de/news/saint-elmo2018s-berlin-launcht-kampagne-fuer-die-krankenversicherung-knappschaft>, 13.01.2015.
- Naremore, James: *Acting in the Cinema*. Berkeley 1988.
- Nassehi, Armin: *Die Rolle der Wissenschaften in der modernen Welt*. Beiträge zur Hochschulpolitik, 2/2017. Bonn 2017.
- Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen*. Weimar 2000.
- Neuland, Jörg-Uwe: Fiktionalisierung der politischen Kommunikation. Zwischen strategischem Kalkül und Entleerung der Politik. In: Baum, Achim/Schmidt, Siegfried J. (Hg.): *Fakten und Fiktionen. Über den Umgang mit Medienwirklichkeiten*. Konstanz 2002, S. 499 – 513.
- Nicholls, Brett: *Baudrillard in a 'Post-Truth' World. Groundwork for a Critique of the Rise of Trump*. In: *Medianz*, Vol. 16, Nr. 2 (2016), S. 6 – 30.
- Nichols, Bill: *Blurred Boundaries. Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington 1994.
- Nichols, Bill: *Introduction to Documentary*. 2. Aufl. Bloomington 2010.
- Nickel-Bacon, Irmgard/Groeben, Norbert/Schreier, Margrit: *Fiktions-signale pragmatisch. Ein medienübergreifendes Modell zur Unterscheidung von Fiktion(en) und Realität(en)*. In: *Poetica*. Vol. 32, Nr. 3/4, 2000, S. 267 - 299.
- Nietzsche, Friedrich (1882): *Die fröhliche Wissenschaft*. Frankfurt/Leipzig 2000.

- Nietzsche, Friedrich: Nachgelassene Fragmente. In: Colli, Giorgio/Montinari, Mazzino (Hg.): *Kritische Studienausgabe*. Bd. 12. Nachlass 1885 – 1887. München 1999.
- Nietzsche, Friedrich (1896): Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne. In: Colli, Giorgio/Montinari, Mazzino (Hg.): *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden*. Band 1. 2. Auflage. München 1988, S. 873 – 890.
- Paech, Joachim: *Das Dokumentarische, Geschichte und Film. Notizen beim Lesen von Wilhelm Roth's ‚Der Dokumentarfilm seit 1960‘*. In: *Medium* 1, 1984, S. 30 – 34.
- Parkin, Simon: *The rise of the deepfake and the threat to democracy*, <https://www.theguardian.com/technology/ng-interactive/2019/jun/22/the-rise-of-the-deepfake-and-the-threat-to-democracy>, 22.06.2019.
- Pearson, Roberta. *Eloquent Gestures. The transformation of Performance Style in the Griffith Biograph Films*. Berkeley 1992.
- Pearson, Roberta: Das frühe Kino. In: Nowell-Smith, Geoffrey (Hg.): *Geschichte des internationalen Films*. Sonderausgabe. Stuttgart 2006, S. 13 – 25.
- Peters, Benjamin: Beware the Theory in Conspiracy Theory. In: Zimdars, Melissa/ McLeod, Kembrew (Hg.): *Fake News. Understanding Media and Misinformation in the Digital Age*. Cambridge 2018, S. 273 – 282.
- Pfister, Manfred: *Das Drama. Theorie und Analyse*. München 1977.
- Platon: Das Höhlengleichnis. In: Süs, Heinrich (Hg.): *Platons Gleichnisse*. Essen 2016, S. 1 – 35.
- Plessner, Helmuth (1948): Zur Anthropologie des Schauspielers. In: Plessner, Helmuth: *Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie*. Stuttgart 1982, S. 146 – 163.
- Plessner, Helmuth (1961): Elemente menschlichen Verhaltens. In: Plessner, Helmuth: *Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie*. Stuttgart 1982, S. 63 – 93.
- Plessner, Helmuth: Der Mensch als Lebewesen. In: Plessner, Helmuth: *Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie*. Stuttgart 1982, S. 9 – 62.
- Plöger, Maximiliane: *Scripted Reality als Möglichkeit der parasozialen Interaktion. Eine Rezeptionsuntersuchung am Beispiel von ‚Berlin Tag und Nacht‘*. Hamburg 2013.
- Pluckrose, Helen: *How French ‚Intellectuals‘ Ruined the West: Postmodernism and its Impact, Explained*, <https://areomagazine.com/2017/03/27/how-french-intellectuals-ruined-the-west-postmodernism-and-its-impact-explained/>, 27.03.2017.
- Pörksen, Bernhard (Hg.): *Schlüsselwerke des Konstruktivismus*. Wiesbaden 2011.
- Pörksen, Bernhard: *Die neuen Wahrheitskriege*. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM)*, Nr. 19, 2018, S. 69 – 76.
- Poser, Hans: *René Descartes. Eine Einführung*. Stuttgart 2003.
- Raab, Marius/Carbon, Claus-Christian/Muth, Claudia: *Am Anfang war die Verschwörungstheorie*. Wiesbaden 2017.
- Reicher, Maria E.: *Einführung in die philosophische Ästhetik*. Darmstadt 2005.
- Reicher, Maria E.: Einleitung. In: Reicher, Maria E. (Hg.): *Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit. Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie*. Paderborn 2007, S. 7 – 20.

- Reinalter, Helmut (Hg.): *Verschwörungstheorien: Theorie, Geschichte, Wirkung*. Innsbruck 2002.
- Reinking, Gudrun: *Ein Beveraner sorgt im TV für Recht und Ordnung*. In: Täglicher Anzeiger Holzminden, Nr. 73, 2018.
- Rieger, Stefan: Medienarchäologie. In: Schröter, Jens (Hg.): *Handbuch Medienwissenschaft*. Stuttgart 2014, S. 137 – 143.
- Riffaterre, Michael: *Fictional truth*. Baltimore 1990.
- Rohbeck, Johannes: *Geschichtsphilosophie. Zur Einführung*. Hamburg 2004.
- Rondinella, Giuseppe: *Das ist Strombergs TV-Debüt für die Knappschaft*, <https://www.horizont.net/agenturen/nachrichten/Saint-Elmos-Berlin-Das-ist-Strombergs-TV-Debuet-fuer-die-Knappschaft-138347?thankyou=true&login=1>, 09.01.2016
- Rony, Fatimah Tobing: *The third Eye. Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle*. Durham 1996.
- Rorty, Richard (1989): *Kontingenzz, Ironie und Solidarität*. 10. Aufl. Frankfurt 2012.
- Roth, Gerhard: Das konstruktive Gehirn. Neurobiologische Grundlagen von Wahrnehmung und Erkenntnis. In: Schmidt, Siegfried J. (Hg.): *Kognition und Gesellschaft. Der Diskurs des Radikalen Konstruktivismus*. Frankfurt 1992, S. 277 – 336.
- Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): *Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien*. München 1991.
- Russel, Bertrand (1912): *Probleme der Philosophie*. 26. Aufl. Frankfurt 2017.
- Ryan, Marie Laure: Fiktion, Kognition und nichtverbale Medien. In: Koch, Gertrud/Voss, Christiane (Hg.): *Es ist, also ob. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft*. München 2009, S. 69 – 86.
- Ryan, Marie-Laure: *Avatars of Story*. Minneapolis/London 2006.
- Ryan, Marie-Laure: *Postmodernism and the Doctrine of Panfictionality*. In: Narrative 5,2, 1997, S. 165 – 187.
- Saunders, Dave: *Documentary*. London 2010.
- Schaal, Hans Dieter: *Learning from Hollywood. Architecture and Film*. 2. Aufl. Stuttgart 2010.
- Schadt, Thomas: *Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms*. Bergisch Gladbach 2002.
- Scheler, Max (1928): *Die Stellung des Menschen im Kosmos*. 18. Auflage. Bonn 2010.
- Schenk, Michael/Gölz, Hanna/Niemann, Julia (Hg.): *Faszination Scripted Reality. Realitätsinszenierung und deren Rezeption durch Heranwachsende*. Wuppertal 2015.
- Scheuerte, Eva/Vehlken, Sebastian: *Faktizitäten. Einleitung in den Schwerpunkt*. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM), Nr. 19, 2018, S. 69 – 76.
- Schmidt, Siegfried J.: Blickwechsel. Umriss einer Medienepistemologie. In: Rusch, Gebhard/ Schmidt, Siegfried J. (Hg.): *Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft*. Frankfurt 1999, S. 119 – 145.
- Schmidt, Siegfried J.: *Geschichten und Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus*. Hamburg 2003.
- Schmidt, Siegfried J.: Grundlagen der Medienkommunikation. In: Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried J./Weischenberg, Siegfried (Hg.): *Die Wirklichkeit der Medien*. Opladen 1994, S. 3 – 19.
- Schmidt, Siegfried J.: Jenseits von Realität und Fiktion? In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): *Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien*. München 1991, S. 83 – 92.

- Schmidt, Siegfried J.: *Kalte Faszination. Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft*. Weilerswist 2000.
- Schmidt, Siegfried J.: *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*. Frankfurt 1994.
- Schmidt, Siegfried J.: *Lehren der Kontingenz. Erinnerung an 40 Jahre Doppelleben*. Berlin 2012.
- Schmidt, Siegfried J.: Modernisierung, Kontingenz, Medien. Hybride Beobachtungen. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): *Medien – Welten – Wirklichkeiten*. München 1998, S. 173 – 186.
- Schweinitz, Jörg: Genre und lebendiges Genrebewusstsein. In: *Montage/AV*, Nr. 2. 1994, S. 98 - 119.
- Science News Staff: *A final dash across the United States. Updates from the 2018 March for Science*, <https://www.sciencemag.org/news/2018/04/final-dash-across-united-states-updates-2018-march-science>, 14.04.2018.
- Seel, Martin: Medien der Realität und Realität der Medien. In: Krämer, Sybille (Hg.): *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt 1998, S. 244 – 268.
- Seeßlen, Georg: *Sprachattacke der Rechtspopulisten. Trompeten des Trumpismus*, <https://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/donald-trump-sprachattacke-der-rechtspopulisten-trompeten-des-trumpismus-a-1133299.html>, 11.02.2017.
- Segeberg, Harro: Referenzen. In: Segeberg, Harro (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg 2009, S. 8 – 23.
- Seiler, Bernd: Die leidigen Tatsachen. Von den Grenzen der Wahrscheinlichkeit in der deutschen Literatur seit dem 18. Jahrhundert. Stuttgart 1983.
- Siebert, Horst: *Sozialkonstruktivismus. Gesellschaft als Konstruktion*. In: JSSE, Vol. 3, Nr. 2, 2004, S. 95 – 103.
- Sontag, Susan (1964): Anmerkungen zu ‚Camp‘. In: Goer, Charis (Hg.): *Texte zur Theorie des Pop*. Stuttgart 2013, S. 41 – 60.
- Sontag, Susan: *The Talk of the Town*. In: *The New Yorker Magazine*, 24.9.2001.
- Souriau, Etienne (1951): *Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie*. In: *Montage AV* 6 (2), 1997, S. 140 – 157.
- Spreen, Dierk: *Tausch, Technik, Krieg. Die Geburt der Gesellschaft im technisch-medialen Apriori*. Berlin/Hamburg 1998.
- Steinmetz, Rüdiger: Das digitale Dispositif Cinéma. Systematisch und historisch betrachtet. In: Steinmetz, Rüdiger (Hg.): *Das digitale Dispositif Cinéma. Untersuchungen zur Veränderung des Kinos*. Leipzig 2011, S. 15 – 69.
- Sternagel, Jörg/Levitt, Deborah/Mersch, Dieter: Etymological Uncoveries, Creative Displays: Acting as Force and Performance as Eloquence in Moving Image Culture. In: Sternagel, Jörg/Levitt, Deborah/ Mersch, Dieter (Hg.): *Acting and Performing in Moving Image Culture*. Bielefeld 2012, S. 51 – 60.
- Stiglegger, Marcus: Der Holocaust im amerikanischen Fernsehen. Vom Hyperrealismus zum historischen Simulakrum. In: Stiglegger, Marcus (Hg.): *Auschwitz-TV. Reflexionen des Holocaust in Fernsehserien*. Wiesbaden 2005, S. 152 – 157.

- Strauss, Anselm: *Spiegel und Masken. Die Suche nach Identität*. Frankfurt 1974.
- Strehle, Samuel: *Zur Aktualität von Jean Baudrillard. Einleitung in sein Werk*. Wiesbaden 2012.
- Thon, Jan-Noël: Fiktionalität in Film- und Medienwissenschaft. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2014, S. 443 – 466
- Truffaut, François: *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München 1973.
- Vaihinger, Hans: *Die Philosophie des Als Ob*. 7. und 8. Auflage. Leipzig 1922.
- Väliaho, Pasi: *Mapping the Moving Image. Gesture, Thought and Cinema circa 1900*. Amsterdam 2010.
- Varela, Francisco: *Kognitionswissenschaft – Kognitionstechnik*. Frankfurt 1990.
- Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): *Medien – Welten – Wirklichkeiten*. München 1998.
- Vogt, Jochen: Grundlagen narrativer Texte. In: Arnold, Heinz Ludwig/Detering, Heinrich (Hg.): *Grundzüge der Literaturwissenschaft*. München 1996, S. 287 – 307.
- Walton, Kendall L.: *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge/London 1990.
- Warkus, Matthias: Wie wahr sind wissenschaftliche Tatsachen. In: Könneker, Carsten (Hg.): *Fake oder Fakt? Wissenschaft, Wahrheit und Vertrauen*. Heidelberg 2018, S. 3 – 11.
- Waugh, Patricia: *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London 1984.
- Weber, Stefan: *Die Dualisierung des Erkennens. Zu Konstruktivismus, Neuropsychologie und Medientheorie*. Wien 1996.
- Wegener, Claudia: *Reality TV. Fernsehen zwischen Emotion und Information*. Opladen 1994.
- Weibel, Peter: Virtuelle Realität: Der Endo-Zugang zur Elektronik. In: Rötzer, Florian/Weibel, Peter (Hg.): *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*. München 1993, S. 15 – 46.
- Weidacher, Georg: *Fiktionale Texte – Fiktive Welten. Fiktionalität aus textlinguistischer Sicht*. Tübingen 2007.
- Wellbery, David E.: Re-trait/Re-entry. Zur poststrukturalistischen Metapherndiskussion. In: Neumann, Gerhard (Hg.): *Poststrukturalismus. Herausforderung an die Literaturwissenschaft*. Stuttgart/Weimar 1997, S. 194 – 207.
- Welsch, Wolfgang (1989): Ästhetik und Anästhetik. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Ästhetisches Denken*. 7. Auflage. Stuttgart 2010, S. 9 – 40.
- Welsch, Wolfgang (1989): Zur Aktualität ästhetischen Denkens. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Ästhetisches Denken*. 7. Auflage. Stuttgart 2010, S. 41 – 78.
- Welsch, Wolfgang (1990): Perspektiven für das Design der Zukunft. In: Welsch, Wolfgang (Hg.): *Ästhetisches Denken*. 7. Auflage. Stuttgart 2010, S. 201 – 218.
- Welsch, Wolfgang: ‚Wirklich‘. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hg.): *Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt 1998, S. 169 – 212.
- Welsch, Wolfgang: Ach, unsere Finaldiskurse... Wider die endlosen Reden vom Ende. In: Maresch, Rudolf (Hg.): *Zukunft oder Ende. Standpunkte – Analysen – Entwürfe*. München 1993, S. 23 – 28.

- Welsch, Wolfgang: Eine Doppelfigur der Gegenwart. Virtualisierung und Revalidierung. In: Vattimo, Gianni/Welsch, Wolfgang (Hg.): *Medien – Welten – Wirklichkeiten*. München 1998, S. 229 – 248.
- Welsch, Wolfgang: *Unsere postmoderne Moderne*. 3. Aufl. Weinheim 1991
- Werner, Frank/Lübbert, Sophie: *Lügen: ‚Trump ist ein Geschenk‘*,
<https://www.zeit.de/zeitgeschichte/2017/03/luegen-postfaktisch-donald-trump-interview>, 01.09.2017.
- Wheismann, Helmut: *Architektur im Film*. Wien 1988.
- White, Hayden (1974): Der historische Text als literarisches Kunstwerk. In: Conrad, Christoph/Kessel, Martina (Hg.): *Geschichte schreiben in der Postmoderne. Beiträge zur aktuellen Diskussion*. Stuttgart 1994, S. 123 - 157.
- White, Hayden: *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore 1973
- Witteriede, Heinz: *Eine Einführung in die philosophische Anthropologie. Max Scheler, Helmuth Plessner, Arnold Gehlen*. Frankfurt 2009.
- Wittgenstein, Ludwig (1921): *Tractatus logic-philosophicus. Logisch-philosophische Abhandlung*. 37. Aufl. Frankfurt 2018.
- Wood, L. Todd: *Obama, the Muslim terrorist financier*,
<https://www.washingtontimes.com/news/2016/aug/3/obama-muslim-terrorist-financier/>, 03.08.2016.
- Wrage, Henning: Wahrheit im Fernsehen. Die dokumentarisch-fiktionalen Hybriden des Deutschen Fernsehfunks. In: Segeberg, Harro (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg 2009, S. 158 – 176.
- Wrage, Henning: Wahrheit im Fernsehen. Die dokumentarisch-fiktionalen Hybriden des Deutschen Fernsehfunks. In: Segeberg, Harro (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien*. Marburg 2009, S. S. 158 – 176.
- Wulff, Hans Jürgen. *Die signifikanten Funktionen der Farben im Film*. In: Kodikas/Code 11 (3/4), 1988, S. 363 – 376.
- Zipfel, Frank: Fictionality across Media. Toward a transmedial Concept of Fictionality. In: Ryan, Marie-Laure/Thon, Jan-Noël: (Hg.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln/London 2014, S. 103 – 125.
- Zipfel, Frank: *Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft*. Berlin 2001.
- Zipfel, Frank: Fiktionssignale. In: Klauk, Tobias/Köppe, Tilmann (Hg.): *Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Berlin 2014, S. 97 – 124.

Internetquellen

- <http://www.uacrisis.org/de/72194-chornobyl-s-true-s-fiction-popular-miniseries> (zuletzt aufgerufen am 03.09.2019).
- <http://www.niessnerlab.org/projects/roessler2019faceforensicspp.html> (zuletzt geprüft am 14.11.2019).

https://cdn.netzpolitik.org/wp-upload/2019/02/framing_gutachten_ard.pdf (zuletzt aufgerufen am 06.03.2020).

<https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016> (zuletzt aufgerufen am 05.02.2019).

<https://gfds.de/wort-des-jahres-2016/> (zuletzt aufgerufen am 19.02.2019).

<https://katesvid.com/> (zuletzt aufgerufen am 11.09.2019).

<https://marchforscience.de/> (zuletzt überprüft am 17.10.2018).

<https://mediuvertrauen.uni-mainz.de/> (zuletzt geprüft am 14.03.2019).

<https://twitter.com/AllanXia/status/1168049059413643265> (zuletzt geprüft am 13.11.2019).

<https://www.betreuteLoecher.de> (zuletzt aufgerufen am 05.03.2020).

<https://www.blairwitch.com/project/main.html> (zuletzt aufgerufen am 31.08.2019).

https://www.ifd-allensbach.de/uploads/tx_reportsndocs/FAZ_Februar2017_Fakten.pdf (zuletzt aufgerufen am 17.12.2018).

<https://www.virtualhelsinki.fi/> (zuletzt aufgerufen am 08.05.2020).

<https://www.washingtonpost.com/news/factchecker/?noredirect=on&utmterm=.e1c72e542b15> (zuletzt aufgerufen am 11.02.2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=9k4Sehs27xs> (zuletzt aufgerufen am 10.11.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=acTDnGKrKoU> (zuletzt aufgerufen am 09.10.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=crmvHJpCkfM>

<https://www.youtube.com/watch?v=dFCsXrJGQUE> (zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=EFxtY4giPk0> (zuletzt aufgerufen am 12.11.2019).

https://www.youtube.com/watch?v=Hi69nL_VrTE (zuletzt aufgerufen am 02.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=-JD9wHtzYGI>

<https://www.youtube.com/watch?v=mrepeMdcwN4> (zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

Film- und Serienverzeichnis

1917

USA 2019, R: Sam Mendes. 119 Min.

24 (24 – TWENTY FOUR)

USA 2001 – 2010, P: Joel Surnow und Robert Cochran. 8 Staffeln.

300

USA 2006, R: Zack Snyder. 116 Min.

ALITA: BATTLE ANGEL

USA 2019, R: Robert Rodriguez. 122 Min.

DVD: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2019.

AMERICAN SPLENDOR

USA 2003, R: Robert Pulcini und Shari Springer Berman. 96 Min.

ANNIE HALL (DER STADTNEUROTIKER)

USA 1977, R: Woody Allen. 93 Min.

APOLLO 11

USA 2019, R: Todd Douglas Miller. 93 Min.

DVD: Universal Pictures Germany 2019.

A SCANNER DARKLY (A SCANNER DARKLY – DER DUNKLE SCHIRM)

USA 2006, R: Richard Linklater. 100 Min.

AVATAR (AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA)

USA 2009, R: James Cameron. 171 Min. (Extended Version).

BluRay: Twentieth Century Fox USA 2010.

BLACK MIRROR: BANDERSNATCH

GB 2018, R: David Slade. Variable Laufzeiten.

BLADE RUNNER

USA 1982, R: Ridley Scott. 117 Min.

BOWLING FOR COLUMBINE

USA 2002, R: Michael Moore. 114 Min.

BREAKING NEWS

HK 2004, R: Johnnie To. 86 Min.

CARS

USA 2006, R: John Lasseter und Joe Ranft. 116 Min.

CELEBRITY (CELEBRITY – SCHÖN. REICH. BERÜHMT.)

USA 1998, R: Woody Allen. 113 Min.

CHERNBOYL

USA 2019, P: Sanne Wohlenberg. Staffel 1.

DVD: Polyband/WVG 2019.

CLIMAX

F 2018, R: Gaspar Noé. 93 Min.

CURB YOUR ENTHUSIASM

USA 2000–2011; 2017 – heute, P (u.a.): Larry David und Jeff Garlin.

DAS WEIßE BAND

D/Ö/F/I 2009, R: Michael Haneke. 144 Min.

DIARY OF THE DEAD

USA 2007, R: George A. Romero. 90 Min.

DIE WANNSEEKONFERENZ

D 1984, R: Heinz Schirk. 85 Min.

EICHWALD, MDB

D 2015 – heute, P: Stefan Stuckmann. 2 Staffeln.

DVD: 375 Media 2019.

FLEABAG

USA 2016 – 2019, P: Phoebe Waller-Bridge und Harry Williams. 2 Staffeln.

DVD: Dazler 2019.

FIGHT CLUB

USA 1999, R: David Fincher. 139 Min.

FINAL FANTASY: SPIRITS WITHIN (FINAL FANTASY: DIE MÄCHTE IN DIR)

J 2001, R: Hironobu Sakaguchi und Motonori Sakakibara. 102 Min.

FRAKTUS. DAS LETZTE KAPITEL DER MUSIKGESCHICHTE

D 2012, R: Lars Jessen. 95 Min.

FUNNY GAMES

Ö 1997, R: Michael Haneke. 109 Min.

GERMANIA ANNO ZERO (DEUTSCHLAND IM JAHRE NULL)

I 1948, R: Roberto Rossellini. 78 Min.

GLADBECK

D 2018, R: Kilian Riedhof. 176 Min (2 Teile).

HEIMAT. EINE DEUTSCHE CHRONIK

D 1984, R: Edgar Reitz. 924 Min.

HERR LEHMANN

D 2003, R: Leander Haußmann. 109 Min.

INGLOURIOUS BASTERDS

USA 2008, R: Quentin Tarantino. 154 Min.

JERKS

D seit 2017, P: Casper Christensen und Frank Hvam. Staffel 1 – 3.

JFK (JFK – TATORT DALLAS)

USA 1991, Oliver Stone. 206 Min (Director's Cut).

DVD: Studio Canal 2012.

JURASSIC PARK

USA 1993, R: Steven Spielberg. 123 Min.

KILL BILL: VOL 1 (KILL BILL – VOLUME 1)

USA 2003, R: Quentin Tarantino. 106 Min.

KILLER OF SHEEP

USA 1978, R: Charles Burnett. 80 Min.

KOYAANISQATSI

USA 1982, R: Godfrey Reggio. 86 Min.

DVD: Koch Media 2015.

L'ARROSEUR ARROSÉ (DER BEGOSSENE GÄRTNER)

F 1895, R: Louis Lumière. 1 Min.

LA SORTIE DE L'USINE LUMIÈRE À LYON (ARBEITER VERLASSEN DIE LUMIÈRE-WERKE)

F 1895, R: Louis Lumière. 1 Min.

LAST ACTION HERO

USA 1993, R: John McTiernan. 130 Min.

LE MÉPRIS (DIE VERACHTUNG)

F 1963, R: Jean-Luc Godard. 102 Min.

LE VOYAGE DANS LA LUNE (DIE REISE ZUM MOND)

F 1902, R: Georges Méliès. 16 Min.

DVD: Studio Canal 2012.

LOLA RENNT

D 1998, R: Tom Tykwer. 81 Min.

MANIAC

USA 2018, P: Patrick Somerville/Carol Cuddy /Jessica Levin/Jon Mallard. Staffel 1.

MARLENE

D/I 2000, R: Joseph Vilsmaier. 132 Min.

MATRIX

USA 1999, R: Lana und Lilly Wachowski. 136 Min.

METROPOLIS

D 1927, R: Fritz Lang. 145 Min.

MOANA

USA 1926, R: Robert J. Flaherty. 60 Min.

MONSTERS, INC. (DIE MONSTER AG)

USA 2001, R: Pete Docter. 92 Min.

NANOOK OF THE NORTH (NANOOK, DER ESKIMO)

USA 1922, R: Robert J. Flaherty. 78 Min.

NETWORK

USA 1976, R: Sidney Lumet. 121 Min.

NIXON

USA 1995, R: Oliver Stone. 192 Min (Kinofassung).

NUIT ET BRUILLARD (NACHT UND NEBEL)

F 1955, R: Alain Resnais. 32 Min.

ONCE UPON A TIME... IN HOLLYWOOD

USA 2019, R: Quentin Tarantino. 161 Min.

ONE CUT OF THE DEAD

J 2017, R: Shin'ichirô Ueda. 96 Min.

DVD: Koch Media/Third Window Films 2019.

OPÉRATION LUNE (KUBRICK, NIXON UND DER MANN IM MOND)

F 2002, R: William Karel. 52 Min.

PANZERKREUZ POTESKIN

UdSSR 1925, R: Sergei Eisenstein. 70 Min (restaurierte Fassung).

PASTEWKA

D 2005–2014; 2018–2020, P: Josef Ballerstaller, Ralf Günther. 10 Staffeln.

PULP FICTION

USA 1994, R: Quentin Tarantino. 154 Min.

REC

USA 2007, R: Jaume Balagueró und Paco Plaza. 78 Min.

ROGUE ONE: A STAR WARS STORY

USA 2016, R: Gareth Edwards. 134 Min.

ROMA

M/USA 2018, R: Alfonso Cuarón. 135 Min.

ROPE (COCKTAIL FÜR EINE LEICHE)

USA 1948, R: Alfred Hitchcock. 80 Min.

SCHINDLERS LISTE

USA 1993, R: Steven Spielberg. 194 Min.

SIN CITY

USA 2005, R: Robert Rodriguez. 119 Min (Kinofassung).

SLUHA NARODU

UKR seit 2015, P: Wolodymyr Zelensky.

SLUMDOG MILLIONAIRE

GB 2008, R: Danny Boyle. 120 Min.

STROMBERG

D 2004–2012, P: Ralf Husmann. 5 Staffeln.

DVD: Sony Music Entertainment 2009.

THE GREEN WAVE

D 2010, R: Ali Samadi Ahadi. 80 Min.

THE BLAIR WITCH PROJECT

USA 1999, R: Daniel Myrick und Eduardo Sánchez. 78 Min.

THE LIGHTHOUSE

USA/CAN 2019, R: Robert Eggers. 109 Min.

THE PURPLE ROSE OF CAIRO

USA 1984, R: Woody Allen. 78 Min.

THEY SHALL NOT GROW OLD

UK/NZL 2018, R: Peter Jackson. 99 Min.

DVD: Warner Home Video 2018.

TROLLJEGEREN (TROLLHUNTER)

NOR 2010, R: André Øvredal. 104 Min.

TODESSPIEL

D 1997, R: Heinrich Breloer. 177 Min.

UP IN THE AIR

USA 2009, R: Jason Reitman. 109 Min.

VICTORIA

D 2015, R: Sebastian Schipper. 140 Min.

WALTZ WITH BASHIR (VALS IM BASIR)

ISR/F/D 2008, R: Ari Folman. 87 Min.

WHO FRAMED ROGER RABBIT? (FALSCHES SPIEL MIT ROGER RABBIT)

USA 1988, R: Robert Zemeckis. 100 Min.

ZELIG

USA 1981 – 1983, R: Woody Allen. 71 Min.

DVD: Twentieth Century Fox 2007.

Spieleverzeichnis

ACE COMBAT 7

J 2019, S: Project Aces, P: Bandai Namco Entertainment.

BLOOD AND TRUTH

USA 2019, S: SIE London Studio, Sony Interactive Entertainment.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

USA 2007, S: Infinity Ward, P: Activision.

FOR HONOR

CAN 2017, S: Ubisoft Montreal, P: Ubisoft.

GT SPORTS

J 2017, S: Polyphony Digital, P: Sony Interactive Entertainment.

JOURNEY

USA 2012, S: Thatgamecompany, P: Sony Interactive Entertainment.

HARRY POTTER: WIZARDS UNITE

USA 2019, S: Niantic, P: Niantic.

HEAVY RAIN

F 2010, S: Quantic Dream, P: Sony Interactive Entertainment.

LIFE IS STRANGE

F 2015, S: Dontnod Entertainment, P: Square Enix.

MINECRAFT EARTH

USA 2019, S: Mojang, P: Xbox Game Studios.

POKÉMON GO

USA 2016, S: Giantic, P: The Pokémon Company/Nintendo

SUPER HOT

POL 2016, S: Superhot Team, P: Superhot Team.

THE LAST GUARDIAN

J 2016, S: genDesign, P: Sony Interactive Entertainment.

THE LAST OF US: PART II

USA 2020, S: Naughty Dog, P: Sony Interactive Entertainment.

UNTIL DAWN

USA 2015, S: Supermassive Games, P: Sony Interactive Entertainment.

Musikverzeichnis

Faira: Lizzy. Auf: Rebirth (2018). P: Big Dada/Ninja Tune.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 50: Life is Strange Website. <https://katesvid.com/> (12.03.2020).

Anhang: Filmanalyseprotokolle

Beschreibung	Werkkategorie	Übergeordnete Kategorien	Signaltyp
Semidokumentarischer Spielfilm	Gattungs-/Genrehinweis	Paratextuelle Ebene	Mischsignal
Logo und Filmverleihangaben zu Beginn des Films	Produktionsanzeigen im Werk („Sonstige Markierung“)	Paratextuelle Ebene	Authentizitätsfiktion (normalerweise Faktensignal)
Fiktive Rahmenhandlung, die über irrealere Ereignisse und dem Einsatz typischer Genre- und Gattungstopoi installiert wird	Erfundene Ereignisse	Narrative Form	Fiktionssignal (hier auch teilweise als Authentizitätsfiktion gewendet)
(Fake-)Filmcrew gibt sich zu Beginn als solche zu erkennen	Der metareflexive Schauspieler	Narrative Form	Authentizitätsfiktion
Darstellung echter Filmcrew in den Credits als selbstreflexives Auflösungsmotiv	Darsteller	Narrative Form	Faktensignal
Scheinbar realistische Ereignisdarstellung am Fake-Filmset	Forcierte Authentizität in pseudodokumentarischen Formaten	Narrative Form	Authentizitätsfiktion
Fiktionale Selbstthematisierung scheinbar echter Handlungsräume (gefaktes Filmset)	Selbstthematisierung faktualer Handlungsräume in pseudodokumentarischen Fiktionen	Narrative Form	Authentizitätsfiktion
Bespielen von Handlungsräumen im Spielfilmsegment (Auditionstudio, Wohnzimmer der Hauptdarsteller)	Fiktionaler Handlungsraum	Narrative Form	Fiktionssignal
Darstellung echter Handlungsorte (echtes Filmset in den Credits)	Faktualer Handlungsraum	Narrative Form	Faktensignal
Einsatz einer Plansequenz für den gefakten ‚Film im Film‘	Forcierte Linearität filmischer Montage im Spielfilm	Narrative Form	Authentizitätsfiktion

Amateurhaft wirkender Handkameralook (mobile, unruhige, unscharfe und amateurhaft wirkende Kameraästhetik)	Kameraobjektiv	Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung / Materialität des Filmbildes	Faktensignal
Irritationselemente, die fiktive Diegese brechen (Bsp.: Reinigung der Kameralinse mitten in aktionsorientierter Handlung, unmotiviert wirkende Kamerazooms, unbeteiligt wirkende Filmcrewmitglieder)	Kameraobjektiv; Darsteller; Forcierte Authentizität in pseudodokumentarischen Formaten	Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung; Narrative Form	Authentizitätsfiktion (normalerweise Faktensignale)
Creditsequenz am Ende des gefakten ‚Films im Film‘	Sonstige Markierung	Paratextuelle Ebene	Authentizitätsfiktion
Creditsequenz am Ende des Films	Sonstige Markierung	Paratextuelle Ebene	Faktensignal
Professionelle Kameraarbeit im Spielfilmsegment (unsichtbarer Schnitt, ruhige Kamera, viele ‚irreale‘ Perspektiven, klassische Dialogführung (SRS))	Zeitformale Verkürzungen im Spielfilm	Narrative Form	Fiktionssignal
Dramaturgisch aufbereitete Figuren im Spielfilmsegment (komplizierte Familienkonstellationen und dysfunktionale Filmcrewmitglieder)	Figurative Hybridkonstruktionen	Narrative Form	Fiktionssignal
Professioneller Musikeinsatz im Spielfilmsegment	Irreale Tonkonventionen	Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung	Fiktionssignal
Dramaturgisch konventionalisierte Ereignisdarstellungen im Spielfilmsegment (komödiantische Einsätze und sentimentale Szenen)	Erfundene Ereignisse	Narrative Form	Fiktionssignal
Scheinbar realistische Auflösung der ‚Film im Film‘ Situation im vierten Filmteil („Fake-Reenactment“)	Forcierte Authentizität in pseudodokumentarischen Formaten	Narrative Form	Authentizitätsfiktion

Tatsächliche Auflösung der Film im Film und Fake-Reenactment Situationen über tatsächlichen Drehvorgang (via Credits)	Tatsächliche Ereignisse	Narrative Form	Faktensignal
---	-------------------------	----------------	--------------

Anhang 1: Beispielhafte Sammlung der Signaltypen und Werkeigenschaften in ONE CUT OF THE DEAD.

Beschreibung	Werkkategorie	Übergeordnete Kategorien	Signaltyp
Semifiktionalisierter Dokumentarfilm	Gattungs-/Genrehinweis	Paratextuelle Ebene	Mischsignal
Anlass (Dokumentation anlässlich des 50 jährigen Jubiläums der Mondfahrt)	Promomaterial; Sonstige Markierung	Paratextuelle Ebene	Faktensignal
Einsatz verschiedener fiktionskonventionalisierter Schnittverfahren (Unsichtbarer Schnitt, Parallelmontage, Match- und Hard Cut sowie Split- und Multiscreenverfahren, Elliptische bzw. beschleunigte Montage)	Zeitformale Verkürzungen im Spielfilm	Narrative Form	Fiktionssignal
Dramaturgischem Ablauf folgt insgesamt narrativen Form der Heldenreise	Narrative Form	Inhaltlich-semantische Ebene	Fiktionssignal
Dokumentarisches Ausgangsmaterial (medientechnisch teils veraltet und fehlerhaft)	Materialität des Filmbildes	Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung	Faktensignal
Filmlaufzeit entspricht mit 90 Minuten derjenigen von standardmäßigen Spielfilmen (lässt auf Nutzung einer 3-Akt-Struktur schließen)	Zeitformale Verkürzungen im Spielfilm	Narrative Form	Fiktionssignal
Informative Inserts (Zeit- und Tagesangaben)	Tatsächliche Ereignisse	Narrative Form	Faktensignal (hier auch als Authentizitätsfiktionen im Einsatz)
Einsatz originaler Tonaufnahmen (Fernseh- und Radiosprecher, die Szenen kommentieren)	Realistische Tonkonventionen	Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung	Faktensignal (hier auch als Authentizitätsfiktionen im Einsatz)
Wechsel von einer innerdiegetisch motivierten Soundquelle auf die extradiegetisch Off-Screentonspur	Irreale Tonkonventionen	Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung	Fiktionssignal
Figurative Konzeption (Bestücken der Protagonisten mit positiven Eigenschaften über die Montage)	Figuren	Narrative Form	Fiktionssignal

Einsatz bekannter Genre-topoi (Thriller-Semantiken wie das ‚Last Minute Rescue‘)	Erfundene Ereignisse	Narrative Form	Fiktionsignal
Einsatz treibender oder heroischer Musik auf der extradiegetischen Ebene	Irreale Tonkonventionen	Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung	Fiktionsignal
Einsatz informativer Videografiken	Tatsächliche Ereignisse	Narrative Form	Faktensignal
Tonrauchen (unbearbeiteter Originalton)	Realistische Tonkonvention	Ästhetisch-darstellungsbezogene Gestaltung	Faktensignal

Anhang 2: Beispielhafte Sammlung der Signaltypen und Werkeigenschaften in APOLLO 11.

Das Ziel dieser Dissertation besteht in der Aufstellung eines differenzierten, medienepistemologischen Beschreibungsmodells, mit dessen Hilfe den moralisierenden Erkenntnisauffassungen einer postfaktischen Behauptungslogik begegnet wird. Rein binärlogisch strukturierte Beschreibungsprogramme scheitern bei dem Versuch, gegenwärtige Wirklichkeitszustände adäquat zu erklären. Es wird nach einer erkenntnistheoretischen Mittelposition gefahndet, die die kompositionelle Differenzordnung von Medientexten als Vorbild nimmt. Nur mit dieser kann das unlängst erodierende Fakt-/Fiktionsverhältnis miteinander in Einklang gebracht werden.

Dazu verknüpft die Studie medienphilosophische respektive medienerkenntnistheoretische Vorstellungen mit medienanalytischen Methoden. Die Bedeutung der Arbeit besteht in der Auflösung exkludierender Vorstellungen mithilfe eines kompositionell aufgestellten Beschreibungsmodells.