

Kristina Henning

# Des Rätsels Lösung – oder warum Kontingenz kein Zufall ist

Die determinierte Überraschung und ihre intermediale Wirkungsweise anhand des Final Plot Twist im unzuverlässig erzählten Film.



Kristina Henning  
Des Rätsels Lösung – oder warum Kontingenz kein Zufall ist

## **Film Studies**

herausgegeben von

Prof. Dr. Susanne Marschall (Tübingen)

Prof. Dr. Evelyn Echle (Pforzheim)

Prof. Dr. Britta Hartmann (Bonn)

Prof. Dr. Stefanie Kreuzer (Kassel)

Dr. Erwin Feyersinger (Tübingen)

Kristina Henning

# Des Rätsels Lösung – oder warum Kontingenz kein Zufall ist

Die determinierte Überraschung und ihre  
intermediale Wirkungsweise anhand des  
«final plot twist» im *unzuverlässig erzählten* Film

**SCHÜREN**

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

Dissertation  
zur  
Erlangung des akademischen Grades  
Doktor der Philosophie  
in der Philosophischen Fakultät  
der Eberhard Karls Universität Tübingen

vorgelegt von  
Kristina Henning  
aus  
Frankfurt a. M.  
2020

Schüren Verlag GmbH  
Universitätsstr. 55 | D-35037 Marburg  
[www.schueren-verlag.de](http://www.schueren-verlag.de)  
© Schüren 2024  
Alle Rechte vorbehalten  
Gestaltung: Erik Schüßler  
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Köln  
Umschlagbild: INCEPTION (USA/GB 2010, Regie: Christopher Nolan, Warner Bros.)  
Printed in Germany  
ISBN 978-3-7410-0428-5 (Print)  
ISBN 978-3-7410-0183-3 (eBook)

# Inhalt

Abkürzungen	9
Danksagung	11
<b>1 Einleitung</b>	<b>13</b>
1.1 Forschungsvorhaben und Arbeitshypothesen	13
1.2 Der Untersuchungsgegenstand	17
1.3 Aufbau der Arbeit	20
<b>2 Die <i>determinierte Überraschung</i> als narrative Struktur und Rezeptionserlebnis</b>	<b>21</b>
2.1 Die «vordeterminierte Überraschung» nach Elena Esposito	21
2.2 Die Evolution der Kommunikationsmedien: Internet und Web 2.0	23
2.3 <i>Spielerische Rezeption</i> versus <i>narrative Rezeption</i> : Kontingenzillusion in linearen Texten	27
2.4 Spannung, Spaß und Spiel – Der Interaktivitätsbegriff abgeleitet vom Spielbegriff	31
2.5 Paradigmenwechsel im Rezipientenverhalten in den 2000er-Jahren?	33
2.6 Das Rätsel als Chimäre zwischen Spiel und narrativer Struktur	36
2.7 Zum Erfolg von Rätselstrukturen in Unterhaltungsmedien	38
2.8 Zusammenfassung	46
<b>3 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> in Literatur und Film</b>	<b>47</b>
3.1 Einführung	47
3.2 Synthese kognitiver und rhetorischer Ansätze in der <i>Unzuverlässigkeitsforschung</i>	49
3.3 Textuelle Merkmale und extratextuelle Referenzschemata	55
3.4 Die transdisziplinäre narratologische <i>Unzuverlässigkeitsdefinition</i>	58
3.5 Typen <i>erzählerischer Unzuverlässigkeit</i> in der Literaturwissenschaft und Benennung des Untersuchungsgegenstandes	60
3.6 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> im Film	65
3.7 Die Wirkungsweise <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Literatur und Film bei Erst- und Mehrfachrezeption	76
3.8 Zusammenfassung	82

<b>4 Werkinterne Definition <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie</b>	85
4.1 Einführung	85
4.2 Werkimmanente Definition von Narrativität als Voraussetzung einer filmnarratologisch-werkinternen Analyse <i>erzählerischer Unzuverlässigkeit</i>	86
4.3 Das Instanzenmodell nach Markus Kuhn	89
4.4 Wer erzählt <i>unzuverlässig</i> ?	92
4.5 Definition des <i>determinierten «twist»</i> als Erzählstruktur und Alleinstellungsmerkmal <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	94
4.6 Werkinterne Merkmale: Verschleiern und Vorbereiten	99
4.7 Werkintern darstellbare Merkmale: Vergabe von Falschinformationen über die diegetische Realität, Unterschlagung von Informationen über den faktischen Bewusstseinszustand der Figur und spezifisches Rezeptionserlebnis	102
4.8 Zusammenfassung der werkinternen Merkmale <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	105

## 5 Abgrenzung *mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens* in Film und Serie von verwandten Phänomenen:

<b>Mischformen und Grenzfälle</b>	111
5.1 Einführung	111
5.2 Zuverlässige versus <i>unzuverlässige</i> mentale Metadiegesen und Abgrenzung vom zuverlässig erzählten Kriminalfilm mit «final twist» ( <i>Whodunit</i> )	111
5.3 <i>Unzuverlässiges Erzählen</i> im Film versus <i>doppelt fiktionales Spiel im Spiel</i>	116
5.4 Mischformen aus <i>unzuverlässigem Erzählen</i> und <i>doppelt fiktionalem Spiel im Spiel</i>	121
5.5 <i>Unzuverlässige</i> sprachliche Metadiegesen versus <i>doppelt fiktionales Spiel im Spiel</i>	126
5.6 <i>Mimetisch teilweise unzuverlässiges Erzählen</i> als <i>unzuverlässiger</i> Effekt in zuverlässig erzählten Filmen	130
5.7 Der zuverlässige latente visuelle Ebenenkurzschluss und der <i>unzuverlässige</i> wirksame visuelle Ebenenkurzschluss	131
5.8 Zuverlässige und <i>unzuverlässige</i> innere Metalepsen	134
5.9 Zuverlässige äußere Metalepsen und <i>Mise en abyme</i> -Strukturen	140
5.10 «Underreporting», <i>Binnenunzuverlässigkeit</i> und Formen der Ellipse mit <i>Unzuverlässigkeitseffekt</i>	142
5.11 <i>Mimetisch unentscheidbares Erzählen</i>	144
5.12 Zusammenfassung	149

6	Typologie <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie anhand des zentralen «twist» – Analyse und Dekonstruktion des «final plot twist»	151
6.1	Einführung	151
6.2	<i>Szenische Unzuverlässigkeit</i> mit sofortiger Auflösung (Typ I)	153
6.2.1	Einführung	153
6.2.2	MASTERS OF SEX (I/2)	154
6.2.3	Zusammenfassung	168
6.3	<i>Szenische Unzuverlässigkeit</i> mit Auflösung im «final twist» (Typ II)	170
6.3.1	Einführung	170
6.3.2	REPULSION (EKEL)	172
6.3.3	Zusammenfassung	207
6.4	<i>Szenische und sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> ohne Auflösung (Typen III+IV)	210
6.4.1	Einführung	210
6.4.2	8½ (OTTO E MEZZO / ACHTEINHALB)	210
6.4.3	Zusammenfassung	262
6.5	<i>Sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> mit sofortiger Auflösung (Typ V)	263
6.5.1	Einführung	263
6.5.2	ONE HOUR PHOTO	265
6.5.3	Zusammenfassung	283
6.6	<i>Sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> mit Auflösung im «final twist» (Typ VI)	285
6.6.1	Einführung	285
6.6.2	LUCKY NUMBER SLEVIN (LUCKY # SLEVIN)	289
6.6.3	Zusammenfassung	304
6.7	<i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» mit sofortiger Auflösung (Typ VII)	306
6.7.1	Einführung	306
6.7.2	A BEAUTIFUL MIND (A BEAUTIFUL MIND – GENIE UND WAHSINN)	309
6.7.3	Zusammenfassung	353
6.8	<i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» mit Auflösung im «final twist» (Typ VIII)	354
6.9	<i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» ohne Auflösung (Typ IX)	354
6.10	<i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «final twist» mit Auflösung (Typ X)	354
6.10.1	Einführung	354
6.10.2	SHUTTER ISLAND	357
6.10.3	Zusammenfassung	418
6.11	<i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «final twist» ohne Auflösung (Typ XI)	419
6.11.1	Einführung	419

6.11.2 INCEPTION	429
6.11.3 Zusammenfassung	490
6.12 Tabellarischer Überblick: Formen <i>unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	491
6.13 Zusammenfassung	501
<b>7 Schlussbetrachtungen</b>	<b>503</b>
7.1 Reflexion zur Theoriebildung	503
7.2 Reflexion zum Praxisteil	504
7.3 Der <i>unzuverlässig erzählte</i> Film als Rätselfilm	505
7.4 Fazit und Ausblick: Kontingenz als stabiler Unterhaltungskern	507
<b>8 Werkverzeichnisse</b>	<b>511</b>
8.1 Filmografie	511
8.1.1 Filme mit <i>mimetisch teilweise unzuverlässiger Erzählweise</i>	511
8.1.2 Sonstige behandelte Filme und Filme, die der Abgrenzung des Untersuchungsgegenstands dienen	512
8.2 Web-Serien, TV-Serien und -Reihen	514
8.3 Computerspiele	515
8.4 Alternate Reality Games	515
8.5 Literaturverzeichnis	516
8.6 Abbildungsverzeichnis	531

# Abkürzungen

Abb.	Abbildung
bzw.	beziehungsweise
dt.	deutsch
et al.	(lat. et alii) und andere
engl.	englisch
E. U.	Erzählerische Unzuverlässigkeit
f.	folgende (Seite)
ff.	folgende (Seiten)
ggf.	gegebenenfalls
Hg.	Herausgeber
hg. v.	herausgegeben von
lat.	lateinisch
H. i. O.	Hervorhebung im Original
i. e.	(lat. id est) das ist; das heißt
Jh.	Jahrhundert
Kap.	Kapitel
o. g.	oben genannt(en)
s.	siehe
s. o.	siehe oben
sog.	sogenannt(en)
TC	Timecode (Stunde:Minute:Sekunde)
u. a.	und andere; unter anderem
u. E.	unzuverlässiges Erzählen; unzuverlässigen Erzählens
u. e.	unzuverlässig erzählt(e/r)
vgl.	vergleiche
vs.	versus
z. B.	zum Beispiel
z. n.	zitiert nach



# Danksagung

Ich danke meiner Professorin Dr. Susanne Marschall für die Betreuung dieser Dissertation. Ihre kritischen Anstöße und fruchtbaren Ideen waren grundlegend für die Entstehung dieser Dissertation, ebenso ihre immerwährende Bereitschaft zur Diskussion. Professor Dr. Markus Kuhn danke ich für die intensive und ertragreiche Auseinandersetzung zum Thema des *unzuverlässigen Erzählens* im Film. Dem Erzähltheoretischen Kolloquium (ETK) der Universität Hamburg danke ich für viele spannende und erhellende Einsichten in das Feld der Narratologie. Ein besonderer Dank gilt meiner Familie und allen, die mich unterstützt haben.

Riddeling is an universal art.

– Archer Taylor (1951) z.n. Magarete Hain (1979, 2743)

# 1 Einleitung

## | 1.1 Forschungsvorhaben und Arbeitshypothesen

Die Idee, filmische und computerbezogene Wahrnehmungs-, Nutzungs- und Wirkungsweisen strukturell miteinander zu vergleichen, wurde sowohl durch den Aufsatz «Der Computer als Medium und Maschine» von Elena Esposito (2004 (1993), 84) und das darin entwickelte mediensoziologische Konzept der «vordeterminierten Überraschung» inspiriert als auch durch die Beschäftigung mit der Spannungs- und Rätselstruktur der *erzählerisch unzuverlässigen* Filme der 1990er- und 2000er-Jahre. Denn es schien, als ob diese Filme mit den Mitteln ihrer linearen Erzählweise ebenfalls eine «vordeterminierte Überraschung» ähnlich derjenigen erzeugen würden, die Elena Esposito zur Grundlage ihrer Ausführungen über die Möglichkeiten vernetzter Computer gemacht hatte. Die Frage, ob der transgenerische, trans- und intermediale Erfolg zuschauerbindender Rätselstrukturen in Unterhaltungsmedien mit dem speziellen Rezeptions- und Nutzungserlebnis der «vordeterminierten Überraschung» zusammenhängen könnte, hat ebenfalls zum Forschungsinteresse beigetragen, da dies für Produzenten der Unterhaltungsmedien einen Mehrwert darstellen könnte.<sup>1</sup>

Es ist somit Anliegen dieser Arbeit, die systemtheoretische Basistheorie Elena Espositos mit Theorien mittlerer Reichweite, nämlich genuinen Fachtheorien der Medien wie Medienwirkungstheorie, Rezeptionstheorie, Poetik und Filmnarratologie, zu verknüpfen und auf einen Gegenstand der *Unzuverlässigkeitsforschung* mit dem Ziel eines werkitern-analytischen Erkenntnisgewinns anzuwenden.<sup>2</sup>

- 1 Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden Begriffe wie «Produzent», «Rezipient», «Nutzer», «Leser», «Kritiker», «Erzähler», «Autor», «Regisseur» usw. in ihrer generischen Bedeutung ohne geschlechtsspezifischen Zusatz verwendet.
- 2 Die autopoietische Systemtheorie Niklas Luhmanns (1984, 1985, 1990) mit ihren Weiterentwicklungen durch die Luhmann-Schüler Peter Fuchs, Dirk Baecker und Elena Esposito wird gemäß Stefan Weber (2010, 20 ff.) zu den Basistheorien der Medienwissenschaft gezählt. Unter Basistheorien werden nach Stefan Weber «weder übergeordnete, tendenziell totalitäre Weltbilder (Paradigmen) noch Theorien mit universalistischem, also allumfassendem Anspruch (Supertheorien)» verstanden, sondern vielmehr Theorien, «die ein in sich logisch konsistentes Set an Begriffen, Definitionen und Modellen anbieten, das empirisch operationalisiert werden» kann. Demnach gestatten Basistheorien «im Gegensatz zu den Supertheorien [...] sowohl die Möglichkeit einer basalen theoretischen Verankerung als auch die Möglichkeit zur Empirisierung».

Einer empirischen Überprüfung der Untersuchung kann auf diese Weise Vorschub geleistet werden. Diese muss jedoch aufgrund des Rahmens dieser Arbeit späteren Arbeiten vorbehalten bleiben.

Forschungsleitende Grundfrage dieser Arbeit ist, ob sich die Veränderung der Wirklichkeits- und Wahrnehmungsvorstellungen ab Mitte der 1990er-Jahre eventuell im verstärkten Aufkommen von Filmen mit verdichteten, komplexen, ambivalenten und spannungsreichen narrativen Strukturen gespiegelt haben könnte, da diese eine Kontingenzillusion vermittelt und neben *narrativer* auch *spielerische Rezeption* angeleitet haben könnten.

So beschreiben Mediensoziologen in den 1990er-Jahren eine Veränderung von Rezeption und Kommunikation durch interaktive Medien, die sich in einer Veränderung von Wirklichkeits- und Wahrnehmungsvorstellungen und in der Veränderung der sozialen Bedeutung von medialer Kommunikation ausdrückt. Charakteristisch für das in den 1990er-Jahren bestimmte Wissens- und Wahrnehmungsparadigma wird das Spiel. Nach Florian Rötzer (1998, 157) avanciert das Spiel zur leitenden Modellvorstellung der Kommunikationskultur. Wissen hingegen ist nach Rötzer zur Fähigkeit geworden, mit dem Unwahrscheinlichen umzugehen. Es habe die Funktion, als «Simulation von komplexen, nicht vorhersagbaren Zusammenhängen» dem Singulären Rechnung zu tragen. Damit manifestiere sich nach Rötzer «eine Abkehr vom traditionellen Wissenschaftsverständnis als Prognose von Wahrscheinlichem unter Aufstellung allgemeiner Regeln». Auch die Ausführungen von Sybille Krämer (1995, 225 ff.) zu spielerischer Interaktion, von Friedrich Krotz (1995, 447 ff.) zu elektronisch mediatisierter Kommunikation, von Florian Rötzer und John L. Casti (1995) zur Definition einer neuen Spielkultur, von Josef Wehner (1997) zu interaktiven Medien und Massenkommunikation, von Peter Krieg (1993, 180 ff.) zur «spielerisch lernorientierten Rezeptionsform» interaktiver Medien und des durch sie veränderten Wahrnehmungs- und Kommunikationsverständnisses, sowie die Darlegungen von Elena Esposito (2000) zur Beziehung von Subjektivität und virtuellen Welten bestätigen ebenfalls das Spiel als Wissens- und Wahrnehmungsparadigma dieser Zeit. Selbst Mitte der 2000er-Jahre wird angesichts der Freizeitorientierung der Gesellschaft das Spiel immer noch «zum Paradigma unserer Kultur» (Dibbell 2005, 99) erhoben und eine Medien-, Spaß-, Spiel- oder ludische Gesellschaft diagnostiziert, die sich «in einer konjunkturellen Hochphase des Spielens, in einer geradezu spieleuphorischen Epoche» (Reck 2005) befinde. So attestiert Dieter Buchhart (2005, 41) der Medien- und Spielgesellschaft, dass «der Homo ludens heute alle Bereiche des Lebens und des Alltags erobert» habe. Dieser Schluss würde durch «Realtainment wie «Big Brother», Sportberichterstattungen mit Helmkameras, die Übersättigung mit Rätsel- und Gewinnspielen oder interaktives Fernsehen, Internetspiele und Avatare (...)» nahegelegt. Regina Friess (2011, 172 ff.) schließlich fasst die Veränderung des Wissens- und Wahrnehmungsparadigmas durch die interaktiven Medien im Wahrnehmungsparadigma der *spielerischen Rezeption* zusammen, deren Sinnzuweisung sich durch relative Kontingenz und damit auch durch eine

größere Subjektivität bzw. stärkere Bezugsetzung zum Rezipienten und dessen Bedürfnissen auszeichne.

Aufbauend auf Espositos Basistheorie, deren Prämissen und Grundbegriffen werden somit folgende Arbeitshypothesen generiert, die die forschungsleitende Grundfrage in mehrere Untersuchungsbereiche bzw. -ebenen unterteilen:

**1** Elena Esposito (2004 (1993), 84) mediensoziologisches Konzept der «vordeterminierten Überraschung», das sie für den Umgang mit vernetzten Computern entwickelt hat, könnte ein bestimmtes spannungsreiches Unterhaltungserlebnis beschreiben, das sich von Medium zu Medium fortsetzt, stark zuschauerbindendes Potenzial hat und seinen Ausdruck in transmedial feststellbaren Rätselstrukturen findet. Die «vordeterminierte Überraschung» könnte somit als Rätselstruktur verstanden werden, die in narrativen, linearen Medien dazu dient, *spielerische Rezeption* anzuleiten. Bei einem Nachweis der «vordeterminierte Überraschung» in *unzuverlässig erzählten* Filmen könnten diese als *Rätselfilme* bestimmt werden.

**2** *Unzuverlässig erzählte* Filme könnten die Rezeptionsweise interaktiver, rechnergestützter Medien (die sog. *spielerische Rezeption*) im linearen Medium Film, dem eigentlich primär *narrative Rezeption* zugeschrieben wird, gespiegelt haben. Indikator hierfür könnte der Nachweis der «vordeterminierten Überraschung» in der Erzählstruktur der *unzuverlässig erzählten* Filme sein. So könnte das Wissens- und Wahrnehmungsparadigma des Spiels, das anhand des Aufkommens vernetzter Computer und interaktiver Medien seit den 1990er-Jahren postuliert wurde, parallel dazu in der Gruppe der *unzuverlässig erzählten* Filme Ausdruck gefunden haben.

**3** Das Konzept der «vordeterminierten Überraschung» könnte strukturell mit der Spannungs- und Überraschungsstruktur der *unzuverlässig erzählten* Filme korrespondieren und auf den Film übertragbar sein. Somit könnte es intermedial anwendbar sein und zum «missing link» für den Beleg einer bestimmten Rezeptionsweise in linearen Medien werden, die eigentlich interaktiven Medien vorbehalten ist und mit *spielerischer Rezeption* bezeichnet werden kann.

**4** Durch den Nachweis dieser spezifischen Spannungs- und Überraschungsstruktur könnte ein werkinernes Alleinstellungsmerkmal des *unzuverlässig erzählten* Films bestimmbar sein.

Die Arbeitshypothesen sollen mittels einer geeigneten Methode (hier der der werkinernen Analyse) im Praxisteil der Arbeit überprüft und schließlich verifiziert oder falsifiziert werden. Es wird angestrebt, das Ergebnis der Filmanalysen im Praxisteil gemäß Weber (2010, 17) sowohl an die beobachtete Praxis rückzukoppeln, als auch mit ihm als Forschungsergebnis im Ganzen eine rekursive Schleife bzw. Rückbin-

derung zur ausgewählten Theorie zu ermöglichen – sprich Rückschlüsse über die ersten beiden Arbeitshypothesen zuzulassen. Es wird zudem angestrebt, durch den Nachweis der «vordeterminierten Überraschung» in der Gruppe der *unzuverlässig erzählten* Filme eine werkintern-narratologische Definition und Typologisierung dieser Filme zu erbringen. Dadurch soll eine klare Abgrenzung *unzuverlässigen Erzählens* im Film von anderen filmischen Täuschungsstrategien ermöglicht werden.

Auf diese Weise soll geklärt werden, ob es eine Kontingenzillusion durch Ambiguität und Spannung in *unzuverlässig erzählten* Filmen gibt, die durch das von Elena Esposito für die Möglichkeiten vernetzter Computer postulierte Nutzungs- bzw. Rezeptionserlebnis der «vordeterminierten Überraschung» strukturell beschrieben und klassifiziert werden kann. Um dies zu beantworten, soll das Konzept der «vordeterminierten Überraschung» durch medienwirkungstheoretische, rezeptionstheoretische, poetologische und filmnarratologische Ansätze für den Film qualifizierbar und quantifizierbar gemacht und eine Verbindung zu einer filmischen Rätselpraxis hergestellt werden.

Um eine Beziehung zwischen der «vordeterminierten Überraschung», Rätselstrukturen, Anteilen *spielerischer Rezeption* durch Spannung und Ambivalenz sowie einer möglichen Anregung der Mehrfachrezeption hierdurch herzustellen, soll in *unzuverlässig erzählten* Filmen die Spannungsstruktur des zentralen «twist», der oft als «final plot twist» tituliert wurde, dekonstruiert und definiert werden.<sup>3</sup> Es soll hierbei hinterfragt werden, ob es sich tatsächlich um einen Handlungsumschwung im Sinne eines «plot twist» oder vielmehr um eine nachträgliche Umbewertung der Handlung durch eine Offenbarungssequenz oder -szene handelt.<sup>4</sup> Weiter soll gefragt werden, ob sich dieser «final twist» tatsächlich auf eine finale Offenbarungssequenz oder -szene beschränken lässt, oder ob er als eine, durch werkinterne Markierungen bereits zuvor angelegte, zweite Lesart beschrieben werden kann. Wenn der «final plot twist» in diesen Filmen weder ein Handlungsumschwung noch dem Zeitpunkt der Offenbarung gemäß final wäre und aufgrund der Vorbereitung durch inhaltliche und formale Markierungen auch keinen «twist» im herkömmlichen Sinne darstellen würde, aber dennoch so oder so ähnlich wahrgenommen würde, könnte es sich bei dieser Spannungsstruktur letztendlich um ein – paradoxerweise – vorbestimmtes Überraschungserlebnis im Sinne der «vordeterminierten Überraschung» Elena Espositos im narrativen, linearen Medium Film handeln.

Ziel dieser Arbeit ist nicht, eine mediale Ablösetheorie von Kino zu Internet aufzustellen oder das Rezeptionsverhalten von Zielgruppen empirisch zu untersuchen,

3 Fabienne Liptay und Yvonne Wolf vertreten die Auffassung, dass ein «final plot twist» für eine «besonders wirksame Variante figurengebundener Unzuverlässigkeit» verantwortlich ist, indem er eine Geschichte «in zweierlei Hinsicht lesbar» macht und als «trickreicher Betrug am Zuschauer» zu einem «überraschenden Film-Ende» führt, «das eine blitzartige Erkenntnis» herbeiführt und eine «komplett andere Lesart des Geschehens» liefert (Liptay et al. 2005a, 15).

4 Ich schließe mich der Auffassung von Markus Kuhn (2009a, 145) an, den «final plot twist» als finalen Wendepunkt der Handlung vom «final twist» als Offenbarungsszene mit rückwirkender Umbewertung der Handlung im *unzuverlässig erzählten* Film zu differenzieren.

sondern auf dem theoretisch-deduktivem Weg einer phänomenologisch-strukturalistischen Analyse die These zu verifizieren, dass es ein intermediales Unterhaltungserlebnis geben könnte, das sich von Medium zu Medium fortsetzt, gemäß dessen Möglichkeiten spezifische Modifikationen und Ausprägungen erfährt und entsprechend der jeweiligen Attraktivität des Mediums seine Zielgruppen findet.

## | 1.2 Der Untersuchungsgegenstand

Zunächst spricht für die Auswahl der *unzuverlässig erzählten* Filme als Untersuchungsgegenstand, dass sie in der Forschung bereits ausgiebig reflektiert wurden und zu ihnen ausreichend Material zu Aufkommen und Rezeptionsverhalten vorliegt.<sup>5</sup> Weiterhin scheinen *unzuverlässig erzählte* Filme im Vergleich zu anderen Kriminalfilmen und Thrillern ein aufwendigeres und ambivalenteres Verrätseln ihrer Lösung aufzuweisen. Zudem gipfelt ihre Dramaturgie in einem zentralen «twist» mit einer starken Überraschung. Daher scheinen sie für eine strukturelle Parallelisierung mit Espositos Konzept der «vordeterminierten Überraschung» besonders geeignet zu sein.

In dieser Arbeit soll gezeigt werden, dass trotz der umfassenden Forschungslage sowohl Spielraum für eine einheitliche Klassifizierung unzuverlässigen Erzählens im Film als auch für die damit verbundene konzeptionelle Ausarbeitung vorhanden ist. Dies soll unter Rückbezug auf die Filmnarratologie von Markus Kuhn (2011) und dessen Überlegungen zur Klassifizierung komplex erzählter Filme (Kuhn 2009a) sowie unter Bezug auf die Ausführungen von Matthias Brütsch (2011b, 2015) zu ironischer Distanz und überraschender Wendung in Literatur und Film geschehen, um jenseits generischer und inhaltlicher Grenzen eine werkinterne Definition für das Phänomen *unzuverlässigen Erzählens* im Film anzustreben und hierfür einen Merkmalkatalog und eine Typologie zu schaffen. Voraussetzung für die Beantwortung der grundlegenden Forschungsfrage dieser Arbeit ist die primär filmnarratologisch-werkinterne Bestimmung und Definition des Untersuchungsgegenstands, da in den anderen konzeptionellen Arbeiten zu *unzuverlässigem Erzählen* im Film größtenteils kognitive Ansätze verfolgt wurden und es somit bislang zu keiner primär filmnarratologisch-werkinternen Definition und Typologisierung des Untersuchungsgegenstandes kam.<sup>6</sup>

5 Die Dissertationen von Eva Laass (2008), Volker Ferenz (2008) und Bernd Leiendecker (2015) liefern kulturell und historisch relevante Fakten rund um den *unzuverlässig erzählten* Film. Die Kompendien von Fabienne Liptay und Susanne Wolf (2005b), Jörg Helbig (2006a), Susanne Kaul u. a. (2009) und Vera Nünning (2015b), die Forschungsarbeiten von Dominik Orth (2005), Bernd Leiendecker (2006, 2011, 2012) und Eva Laass (2006) sowie zahlreiche Studienarbeiten befassen sich mit einzelnen Aspekten *unzuverlässigen Erzählens* im Film und liefern entsprechende Filmanalysen.

6 Wegweisend für die Definition und Typisierung *erzählerischer Unzuverlässigkeit* im Film nach dem kognitiven Ansatz sind die Dissertationen von Eva Laass (2008), Volker Ferenz (2008) und Bernd Leiendecker (2015).

Zwar ist seit Ansgar Nünning (1998, 26) kognitiv-narratologischer Theorie für *erzählerische Unzuverlässigkeit* anerkannt, dass es sich bei *unzuverlässigem Erzählen* in Literatur und Film um eine Naturalisierungsstrategie des Lesers bzw. Rezipienten handelt, mit der die Unstimmigkeiten eines Textes aufgelöst werden können, jedoch zeigt Matthias Brütsch (2011b, 1f., 3), dass es zwei ganz unterschiedliche narrative Konstellationen gibt, die aufgrund einer «transdisziplinären Bedeutungsverschiebung» in Literatur- und Filmwissenschaft unter dem Terminus der *erzählerischen Unzuverlässigkeit* gehandelt werden. Diese sind so unterschiedlich, dass man für den «filmwissenschaftlichen Prototypen» *erzählerischer Unzuverlässigkeit* (PF) seiner Ansicht nach sogar einen neuen Namen finden müsste. Während in der Literaturwissenschaft nach Brütsch unter *erzählerischer Unzuverlässigkeit* zumeist eine Form von ironischer Distanz zwischen Erzähler und Leser verstanden werde und die daraus resultierenden Diskrepanzen tatsächlich nur mittels extratextueller Schemata der Leser erkannt und durch Zuweisung von *Unzuverlässigkeit* gegenüber dem Erzähler aufgelöst werden könnten, werde in der Filmwissenschaft unter *erzählerischer Unzuverlässigkeit* in den meisten Fällen eine Täuschung des Rezipienten durch die filmische Erzählinstanz verstanden, die sich im «final plot twist» offenbare.

Da es sich bei der filmwissenschaftlichen Variante nach Brütsch um eine visuelle Täuschungsstrategie und nicht um eine Form von Ironie handelt, dürfte der PF im Gegensatz zum «literaturwissenschaftlichen Prototypen» *erzählerischer Unzuverlässigkeit* (PL) werkintern bestimmbar sein. Denn während in der literarisch-narrativen Konstellation «die Erzählung ironisch angelegt» sei, «da eine implizite Aussage herausgehört werden» könne, die «konträr zur expliziten» stehe, sei in der filmisch-narrativen Konstellation «keine solche ironische Doppelung vorhanden, denn die zu leistende Rekonstruktion einer alternativen Version» werde «durch die Erzählung explizit angeleitet oder zumindest angestoßen» und verdränge die erste Lesart bei der ersten Rezeption, ohne dass es «zu einer zeitgleichen Gegenüberstellung konträrer Versionen» wie in der Literatur komme. Somit scheint der Versuch einer werkinternen Definition und Klassifikation des PF im Film gerechtfertigt.

Prominente, in der Filmwissenschaft beforschte Beispiele *unzuverlässig erzählter* Filme, die zum Korpus dieser Arbeit zählen, sind AN OCCURRENCE AT OWL CREEK RIVER (Robert Stevenson, USA 1959), LA RIVIÈRE DU HIBOU (Robert Enrico, F 1962), DEAD OF NIGHT (TRAUM OHNE ENDE, Alberto Cavalcanti, Charles Crichton, Basil Dearden, Robert Hamer, GB 1945), STAGE FRIGHT (DIE ROTE LOLA, Alfred Hitchcock, USA/GB 1950), THE USUAL SUSPECTS (DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN, Bryan Singer, USA 1995), ABRE LOS OJOS (VIRTUAL NIGHTMARE – OPEN YOUR EYES, Alejandro Amenábar, I/F/S 1997), THE SIXTH SENSE (SIXTH SENSE, M. Night Shyamalan, USA 1999), FIGHT CLUB (David Fincher, USA 1999), THE END OF THE AFFAIR (DAS ENDE EINER AFFAIRE, Neil Jordan, GB 1999), MEMENTO (Christopher Nolan, USA 2000), AMERICAN PSYCHO (Mary Harron, USA/CDN 2000), VANILLA SKY (Cameron Crowe, USA 2001), THE OTHERS (Alejandro Amenábar, E/F/USA 2001), SPIDER (David Cro-

nenberg, CDN/GB 2002), À LA FOLIE... PAS DU TOUT! (WAHNSINNIG VERLIEBT, Laetitia Colombani, F 2002) und THE MACHINIST (DER MASCHINIST, Brad Anderson, E 2004). Weniger häufig im Zusammenhang mit *erzählerischer Unzuverlässigkeit* analysierte Filme, die in dieser Arbeit ebenfalls dem Untersuchungsgegenstand zugerechnet werden, sind DAS CABINET DES DR. CALIGARI (Robert Wiene, D 1920), 8½ (OTTO E MEZZO, ACHEINHALB, R: Federico Fellini, I/F 1963), REPULSION (EKEL, Roman Polanski, GB 1965), WELT AM DRAHT (Teil 1, Rainer Werner Fassbinder, D 1973), TOTAL RECALL (DIE TOTALE ERINNERUNG – TOTAL RECALL, Paul Verhoeven, USA 1990), JACOB'S LADDER (JACOB'S LADDER – IN DER GEWALT DES JENSEITS, Adrian Lyne, USA 1990), THE MATRIX (MATRIX, Lilly u. Lana Wachowski, USA/AUS 1999), THE THIRTEENTH FLOOR (THE 13TH FLOOR – BIST DU, WAS DU DENKST?, Josef Rusnak, USA 1999), EXISTENZ (David Cronenberg, CDN/GB 1999), DONNIE DARKO (Richard Kelly, USA 2001), A BEAUTIFUL MIND (A BEAUTIFUL MIND – GENIE UND WAHNSINN, Ron Howard, USA 2001), ONE HOUR PHOTO (Mark Romanek, USA 2002), IDENTITY (IDENTITÄT, James Mangold, USA 2003), THE SECRET WINDOW (DAS GEHEIME FENSTER, David Koepp, USA 2004), LUCKY NUMBER SLEVIN (LUCKY # SLEVIN, Paul McGuigan, D/CDN/USA/GB 2006), STRANGER THAN FICTION (SCHRÄGER ALS FIKTION, Mark Forster, USA 2006), ATONEMENT (ABBITTE, Joe Wright, GB 2007), die FINAL DESTINATION-Reihe (FINAL DESTINATION, James Wong, USA 2000; FINAL DESTINATION 2, David R. Ellis, USA 2003; FINAL DESTINATION 3, James Wong, USA 2006; FINAL DESTINATION 4, David R. Ellis, USA 2009; FINAL DESTINATION 5, Steven Quale, USA 2011), BLACK SWAN (Darren Aronofsky, USA 2010), INCEPTION (Christopher Nolan, USA 2010), SHUTTER ISLAND (Martin Scorsese, USA 2010), LIFE OF PI (LIFE OF PI: SCHIFFBRUCH MIT TIGER, Ang Lee, USA 2012), WHO AM I – KEIN SYSTEM IST SICHER (Baran bo Odar, D 2014), TSCHICK (Fatih Akin, D 2016) und BLADE RUNNER 2049 (Denis Villeneuve, USA 2017). Zudem kann die *unzuverlässige Erzählweise* auch in TV- und Web-Serien festgestellt werden. So weisen bereits René Schallegger (2006) und Bernd Leiendecker (2013) *erzählerische Unzuverlässigkeit* in US-Fernsehserien nach. Exemplarisch wird hier eine Folge von MASTERS OF SEX (I/2, Michelle Ashford, Showtime, USA 2013–2016) analysiert. Auch WEINBERG (Jan Martin Scharf u. a., TNT, D 2015), MANIAC (Espen PA Lervaa u. a., Netflix, USA 2018), 13 REASONS WHY (TOTE MÄDCHEN LÜGEN NICHT, Brian Yorkey, Netflix, USA 2017–2020) und 1899 (Baran bo Odar und Jantje Friese, Netflix, D 2022) zählen zu Serien, die sich *unzuverlässigen Erzählens* bedienen, hier jedoch aufgrund des Umfangs der Arbeit nicht mehr analysiert werden können.<sup>7</sup> Der aufgeführte Katalog der Film- und Serienbeispiele erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern dient später beispielhaft der Klassifizierung der einzelnen *Unzuverlässigkeits*-Typen.

7 Die Beweisführung zur Herleitung der Korpusbildung findet ab Kapitel 3 statt.

## | 1.3 Aufbau der Arbeit

Im zweiten Kapitel sollen zunächst die mediensoziologischen, medienwirkungstheoretischen, rezeptionstheoretischen und poetologischen Voraussetzungen für das Forschungsvorhaben geschaffen und die Relevanz und der Erfolg von Rätselstrukturen in Unterhaltungsmedien belegt werden. Im dritten Kapitel wird der zur Bestimmung des Untersuchungsgegenstandes notwendige Stand der Forschung in Literaturwissenschaft, Filmwissenschaft und Filmnarratologie zusammengefasst. Im vierten Kapitel soll eine Definition und Begriffsbildung des *unzuverlässig erzählten* Films in Abgrenzung zu den Definitionen des kognitiven Ansatzes filmnarratologisch-werkintern hergeleitet und ein Merkmalkatalog *erzählerischer Unzuverlässigkeit* im Film geschaffen werden. Zudem soll eine Übertragung des Konzepts «der vordeterminierten Überraschung» auf die narrative Struktur des *unzuverlässigen Erzählens* erfolgen. Im fünften Kapitel soll der Untersuchungsgegenstand von verwandten filmnarratologischen Phänomenen und anderen visuellen Täuschungsmanövern abgegrenzt werden. Im sechsten Kapitel soll aufgrund der erarbeiteten Merkmale *erzählerischer Unzuverlässigkeit* im Film eine Typologie des Untersuchungsgegenstandes erstellt, die filmnarratologische Struktur des «final plot twist» in *unzuverlässig erzählten* Filmen anhand von Filmanalysen dekonstruiert und damit die strukturelle Entsprechung des zentralen «twists» in diesen Filmen zur «vordeterminierten Überraschung» Elena Espositos belegt werden. Im siebten Kapitel werden die Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst, und es wird ausblickend darüber nachgedacht, wie Content in Zukunft beschaffen sein muss, um das Rezipienten- und Nutzerinteresse in medialen Unterhaltungsangeboten zu binden. Getreu dem Motto, dass jede Zeit ihren Rätseltyp hat (Bürgel 1983, 227), sollen Rückschlüsse angesichts «alter» und «neuer» Rätselstrukturen in Unterhaltungsmedien gezogen werden. So könnte für Produzenten der Unterhaltungsindustrie idealerweise ein Mehrwert bezüglich des Erfolgs von zeitgemäßen Unterhaltungsformaten entstehen. Das achte Kapitel ist den Verzeichnissen zitierte und analysierter Werke vorbehalten.

## 2 Die *determinierte Überraschung* als narrative Struktur und Rezeptionserlebnis

### 2.1 Die «vordeterminierte Überraschung» nach Elena Esposito

Elena Esposito (2004 (1993), 84 ff., 90) charakterisiert in ihrem Konzept der «vordeterminierten Überraschung» den Umgang mit den Möglichkeiten vernetzter Computer als menschliches Bestreben nach Kontingenz im Sinne von Unerwartbarkeit. Dieses Bestreben nach Kontingenz wird von ihr als zentrales Unterhaltungsbedürfnis der Rezipienten bzw. Nutzer herausgearbeitet. So attestiert Elena Esposito Computern und Videospielen bereits 1993 eine *virtuelle Kontingenz*, die darauf abziele, die Nutzer mit unerwartbarem Verhalten zu überraschen, obgleich es sich dabei immer um eine «vordeterminierte Überraschung» handele, da die Informativität des Computers nur aus einer Verarbeitung von vorhandenen, zuvor eingegebenen Informationen bestehe und dort auch ihre Grenzen habe. Der vernetzte Computer verfüge daher auch nicht über *echte Kontingenz* wie das menschliche Bewusstsein oder künstliche Intelligenz, da er nur in Abhängigkeit von seiner Programmierung verarbeiten könne.

Nach Esposito (2004 (1993), 84) hat bereits «die mit der Schrift zusammenhängende Abstraktion und Generalisierung» ermöglicht, aus schon verfügbaren Informationen «weitere Informationen zu gewinnen», die dann wiederum dazu dienen, «vordeterminierte Überraschungen zu generieren». Der Computer eignet sich nach Esposito (2004 (1993), 86) jedoch in besonderer Hinsicht für die Erzeugung einer «vordeterminierten Überraschung», da man «ohne Kommunikation aus seinen Daten Informationen gewinnen» kann, «die über die Fähigkeiten des sie gewinnenden Systems» hinausgehen.

Nach Esposito (2004 (1993), 70 f.) handelt es sich bei Computern um neuartige Maschinen, an die neuartige Erwartungen gerichtet werden. Dies macht sie anhand der Frage der «Trivialisierung» fest, die durch die Computerentwicklung überwunden werden soll. Esposito beruft sich mit ihrer Definition trivialer Maschinen auf den Konstruktivist Heinz von Foerster<sup>1</sup> und dessen Definition einer

1 Esposito zitiert hier Heinz von Foerster (1985, 44 ff.).

trivialen Maschine. Eine solche triviale Maschine produziere «bei demselben Input immer denselben Output», es handele sich also um «voraussagbare Maschinen, die vom Kontext und von ihrem eigenen vergangenen Verhalten unabhängig sind.» Im Gegensatz dazu reagiere eine «nicht-triviale Maschine [...] in verschiedenen Momenten auf denselben Input anders, weil sie sich auf ihren inneren Zustand» orientiere «und deshalb als unvoraussagbar (oder kreativ) angesehen» werde. Verhielte «sich eine ‹traditionelle› Maschine nicht-trivial», also nicht mehr vorhersagbar, erschiene das «als eine Anomalie, als eine Störung», die repariert oder re-trivialisieren werden müsse. Eine traditionelle Maschine ist nach Esposito also entweder trivial oder fehlerhaft. Obwohl es sich laut Esposito bei Computern um «absolut determinierte», also triviale, Maschinen handelt, versucht «man von Computern ein möglichst unerwartbares (obwohl nicht zufälliges) Verhalten zu gewinnen.» Der *Output* der Maschine müsse «unerwartet, d. h. überraschend, d. h. informativ sein – ohne dass die Maschine deshalb fehlerhaft» werde. Nach Esposito ist daher «nicht jede Unerwartbarkeit [...] richtig». Es müsse sich vielmehr «um eine kontrollierte Unerwartbarkeit handeln.» Diese zu erlangen, sei nach Esposito das Bestreben der meisten «Forschung im kybernetischen Bereich» um eine «Enttrivialisierung» des Verhaltens von Computern» zu erreichen, auch wenn es sich bei Computern um «absolut determinierte Maschinen» handele. Demnach sei «ein Bewusstsein der Prototyp einer nicht-trivialen Maschine», die es einem Benutzer unmöglich mache, «es von einem denkenden menschlichen Wesen (also von einem Bewusstsein) zu unterscheiden».

Diese Vorbildhaftigkeit des menschlichen Bewusstseins für einen nicht-trivialen Computer korreliert mit Espositos Gedanken der Evolution der Kommunikationsmedien und soll hiernach noch einmal aufgegriffen werden. So stellt Esposito (2004 (1993), 71) die Frage, warum man eine «Medium-Maschine» brauche, also «ein Medium, das die Information nicht nur sendet, sondern auch verarbeitet». Sie strebt die Beantwortung dieser Frage durch die Klärung des Verhältnisses des Computers mit der Kommunikation an. Denn «gerade die von der Kommunikation dank der Verfügbarkeit von immer leistungsfähigeren Medien erreichte sehr hohe Komplexität» mache «eine Maschine notwendig», die die Informationsverarbeitung unterstütze und eben nicht trivial sei. Esposito fragt in diesem Sinne nach den soziologischen Folgen und gesellschaftlichen Veränderungen durch die «immer kapillärere Einführung von immer effizienteren Verbreitungsmedien» wie zunächst der Sprache, Schrift, dem Buchdruck und schließlich den modernen elektrischen und elektronischen Medien. Um diese Frage zu klären, geht Esposito der fortschreitenden «Abkopplung der Kommunikation vom unmittelbaren Kontext (der auch die psychischen Systeme der Teilnehmer einschließt)» nach und beschreibt eine Evolution der Kommunikationsmedien von Sprache zu Schrift und Buchdruck, über Kino und TV zu den vernetzten Computern.

Gemäß Esposito wird somit davon ausgegangen, dass es ein menschliches Bestreben nach einem *unterhaltsamen Kontingenzerlebnis* in Unterhaltungsmedien gibt, das sich in der Evolution der Kommunikationsmedien verwirklicht und durch

die «vordeterminierte Überraschung» beschrieben werden kann. Um Redundanz zu vermeiden sowie einer gewissen Begriffsökonomie zu genügen, soll Elena Espositos Begriff der «vordeterminierten Überraschung» zu dem der *determinierten Überraschung* umbenannt werden. Somit wird dem paradoxen Sinn des Begriffs Genüge getan, eine «vorbestimmte Überraschung» zu bedeuten, aber eben nicht eine «vorvorbestimmte Überraschung», wie eine direkte Auslegung der Wortschöpfung nahelegen würde.

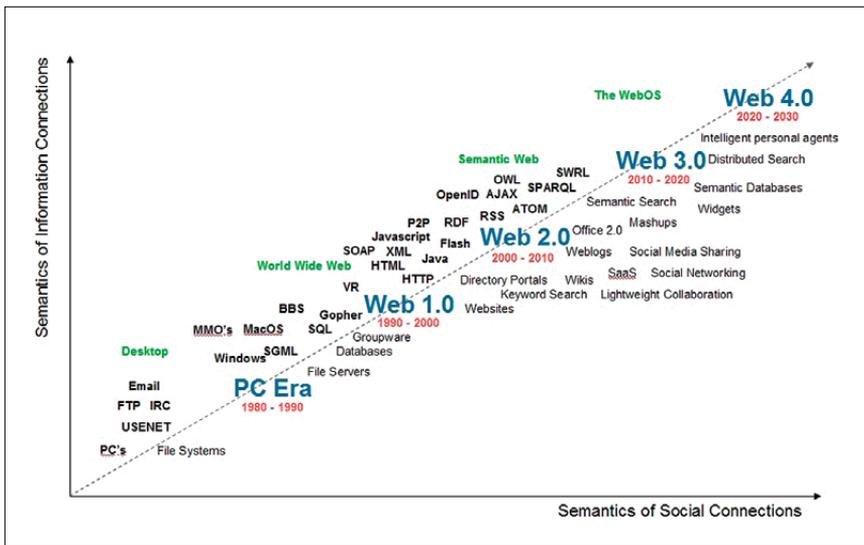
## 2.2 Die Evolution der Kommunikationsmedien: Internet und Web 2.0

Da das *unterhaltsame Kontingenzerlebnis* der *determinierten Überraschung* in dieser Arbeit als ein intermediales Phänomen verstanden wird, dem die Medien entsprechend ihrer Möglichkeiten schon vor der Einführung vernetzter Computer gerecht zu werden versuchten, wird vermutet, dass es eine Weiterentwicklung durch das Internet seit den Möglichkeiten des Web 2.0 und Social Media erfahren hat. Das *unterhaltsame Kontingenzerlebnis* könnte durch die kommunikativen Möglichkeiten des Internets seit der Einführung des Web 2.0 und Social Media quasi seine «Reinform» im *echten Kontingenzerlebnis* miteinander oder mit künstlicher Intelligenz kommunizierender Nutzer als nächste Stufe der Evolution der Kommunikationsmedien verwirklicht haben.

Um eine begrifflich-chronologische Einordnung der Entwicklungsstufen des Internets für diese Arbeit zu erhalten, wird für die Bezeichnung der «Internetzeitalter» die von Nova Spivack (2007) vorgeschlagene Terminologie verwendet. Spivack ordnet in einem Zeitstrahl die Web-Benennungen dem Stand der jeweiligen Softwareentwicklung zu (Web 1.0 von 1990 bis 2000, Web 2.0 von 2000 bis 2010, Web 3.0 von 2010 bis 2020, Web 4.0 von 2020 bis 2030, s. Abb. 1).<sup>2</sup>

Aufbauend auf Elena Espositos (2004 (1993), 71) Konzept der Evolution der Kommunikationsmedien kann eine «Evolution des Internets» vermutet werden. Diese wird mitsamt den sozialen Funktionen der Internetzeitalter von Zukunftsforscher Nils Müller (Abb. 2) zum Ausdruck gebracht und von Tom Fleerackers und Marleen Meyvis (2018) ergänzt: Während das Web 1.0 («read-only web», «web of content») nur für das zur Verfügung stellen und Suchen von Informationen auf statischen Websites geeignet gewesen sei, habe das Web 2.0 («read and write web», «web of communication») die interaktive Teilnahme der Nutzer möglich gemacht. Durch das Web 2.0 hätten auch technisch wenig bewanderte Nutzer Inhalte im Web auf Blog- oder Social-Media-Plattformen teilen und mit anderen Nutzern kommunizieren können. Unter Web 4.0 («mobile web», «web of things») verstehen Fleerackers

2 Zu weiteren Bestimmungen und Definitionen des Internets und seinen Entwicklungsstufen vgl. Andreas Blumauer und Tassilo Pellegrini (2009), Tom Alby (2007) und Tim Berners-Lee (1999).

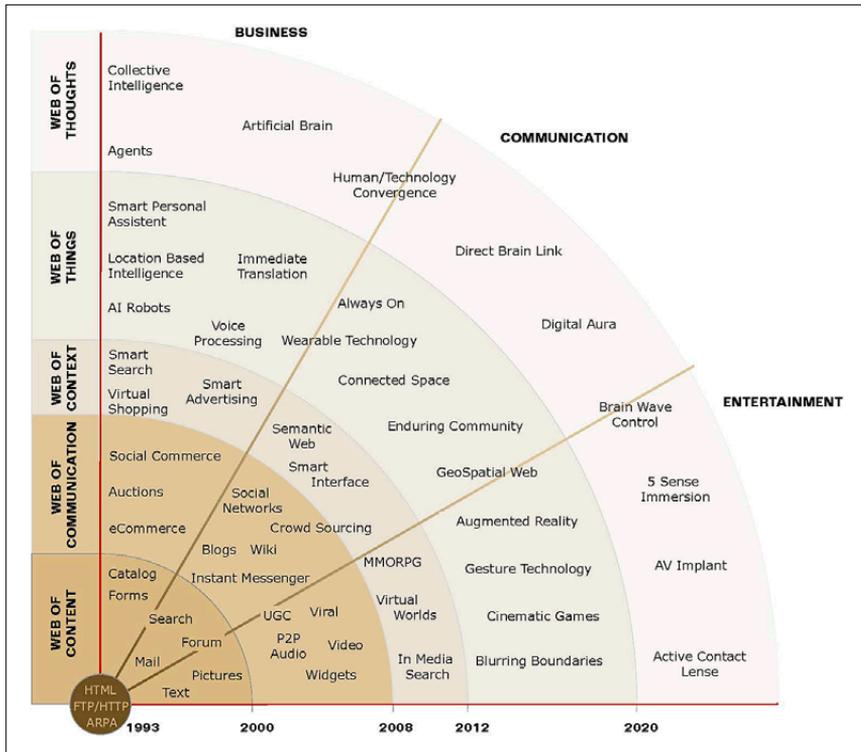


1 Internetzeitalter gemäß der technologischen Entwicklung von den Anfängen des Desktop-Computers bis hin zur Zukunft des WebOS nach Nova Spivack (2007): «Towards a WebOS».

und Meyvis eine mobile Version des Web 2.0. Durch die mobilen Technologien sei das *Social Web* noch einmal neu erlebbar und zum Katalysator für typisches Web 2.0-Verhalten geworden. Nach Müller kommunizierten zudem im Web 4.0 reale und virtuelle Welt in Echtzeit miteinander. Das Web 3.0 («semantic web», «read-write-execute web», «web of context») hingegen warte nach Fleerackers und Meyvis mit intelligenten Software-Neuerungen auf. Es wird auch als «smart web» bezeichnet und durch «semantic markup» und «web service» gekennzeichnet. Durch «semantic markup» ist Software in der Lage, in der Kommunikation mit dem Nutzer, beispielsweise bei der Suche nach Informationen im Web, selbst zu entscheiden, welche Informationen relevant sind und welche nicht, also den Zusammenhang von Daten zu erkennen. Softwaresysteme wie «web service» wiederum dienen dazu, die Interaktion von Computern untereinander zu unterstützen.

Somit können im Web 3.0 Anwendungen direkt miteinander kommunizieren und erweiterte Suchen nach Informationen mit einfacheren Interfaces stattfinden. Als Weiterentwicklung des Web 3.0 wird das Web 5.0 («symbiotic web», «read-write-execution-concurrency web», «web of thoughts») angesehen, das im Unterschied zum emotional neutralen Web 3.0 mit den Nutzern auch emotional interagieren kann. So sei das Web 5.0 in der Lage, mit Nutzern so zu kommunizieren und zu interagieren, wie Nutzer untereinander es tun. Zudem komme Neurotechnologie zum Einsatz.

Fleerackers', Meyvis' und Müllers Visionen von der Evolution und Expansion des Internets stützen somit Elena Espositos (2004 (1993), 70f.) These, dass die Attrakti-



2 Geschäfts-, kommunikations- und Unterhaltungsfunktionen des Web nach Nils Müller (2008): «The Web Expansion. From Web of Things to Web of Thoughts».

vität der vernetzten Computer in deren dem menschlichen Bewusstsein ähnelnden Fähigkeiten liege. Basierend auf Esposito's Idee der Evolution der Kommunikationsmedien und den Ausblicken von Fleerackers, Meyvis und Müller kann man daher schlussfolgern, dass das Internet die Evolution der Kommunikationsmedien vollendet hat, weil es sich Schritt für Schritt dem menschlichen Bewusstsein angleicht und dieses eventuell sogar überrundet. Denn Nils Müller (2017) aktualisiert sein Diagramm von 2008 2017, indem er die Internetzeitalter nunmehr in «The Web» ab 1990, in «Web 2.0» ab 2000, in «3D Web» ab 2005, in «Outernet» ab 2010, in «Web of Thoughts» ab 2015, in «Bio Web» ab 2020 und in «Super Intelligence» ab 2030 unterteilt. Er verweist auf die Funktion des Web als «Super Intelligenz» im Verschmelzen von künstlicher und menschlicher Intelligenz zu einem Superorganismus («Human Enhancement, Brain Upload, Life Extension, Transhumanism») und in der Menschlichwerdung von Maschinen («Artificial Life, Self-Replicating Machines»).

Die zentralen Merkmale des Web 2.0 sollen an dieser Stelle kurz erläutert werden, da der interaktive Aspekt der Kontingenz, den Esposito in ihrer Beschreibung der Möglichkeiten vernetzter Computer nach dem Vorbild des menschlichen Bewusstseins herausarbeitet, ab hier verwirklicht wird.

Das Web 2.0 lässt sich nach Sven Lindmark (2009, VII) zunächst als ein System aus Anwendungen, Technologien und Nutzerrollen definieren:

The applications include blogs, wikis, social tagging, social gaming etc., even though it may not always be fully clear whether a specific application is Web 2.0 or not. These applications are based on creative combinations of a number of recent web-related technologies, including AJAX, syndication feeds, mash-ups, and wiki engines.

Als größte Neuerung und Hauptcharakteristikum des Web 2.0 stellt Lindmark die Einbeziehung des Nutzers dar. Dieser könne nun selbst als «content provider, quality manager, technology tester, and contributor to collective intelligence» Teil des Webs werden, dieses also interaktiv nutzen. Die neue Qualität des Web 2.0 werde somit im Wesentlichen durch drei Bereiche ausgemacht: den Nutzer, die Anwendungen und spezielle neue Technologien.

David Osimo (2008, 17f.), auf den sich Lindmark bezieht, ergänzt die Definition des Web 2.0 hinsichtlich der Anwendungen um «multimedia sharing» und «social networks», und hinsichtlich der Technologien um «web feed», RSS, «atom», «microformats», «folksonomy», «tag», «tag cloud», «XML», «CSS», «permalinks», «linkback» und «RIA». Auch Osimo betont die neue Rolle des Nutzers als zentrales Charakteristikum des Web 2.0, dessen Technologien und Anwendungen sich vor allem dadurch auszeichneten, dass sie als gemeinsame «Werte» (engl.: «values») das Wissen und die Fähigkeiten der Nutzer teilten (s. Abb. 3). So befähigten die Technologien und Anwendungen des Web 2.0 die Nutzer, selbst Dienstleistungen aufzubauen («user as producer») und sorgten dafür, dass Anwendungen besser würden, je mehr Menschen sie nutzten. Als zusätzliche «Werte» der Technologien und Anwendungen des Web 2.0 führt Osimo somit kollektive Intelligenz, gegenseitige Qualitätskontrolle und «perpetual beta» ins Feld:

User contributions are made more meaningful and rich through collaboration and networking between users, so that the total is more than the sum of the

<b>Values</b>	User as producer, Collective intelligence, Perpetual beta, Extreme ease of use
<b>Applications</b>	Blog, Wiki, Podcast, RSS feeds, Tagging, Social networks, Search engine, MPOGames
<b>Technologies</b>	Ajax, XML, Open API, Microformats, Flash/Flex

3 Operationale Definition des Web 2.0 nach O'Reilly und Forrester, z. n. Osimo (2008, 17)

individual contributions (collective intelligence). The quality control system and filtering relies strongly on peer review by other users. On the operational level of IT development, applications are first released in beta format in order to include early user feedback, and often are continuously improved (perpetual beta), rather than following a linear development process from «definition of functional specification» to «final release». User feedback is necessary to ensure maximum usability of the applications. Usability is important because these applications rely on user contributions. Therefore take-up is not only an index of success, but often a condition for the continued existence of the service delivered.

Zentrale Neuerung des Web 2.0 im Evolutionsprozess des Web ist somit der interaktive und proaktive Nutzer, der entweder Anwendungen und Inhalte produziert, Feedback, Kommentare und Bewertungen zu existierenden Anwendungen und Inhalten abgibt, Anwendungen und Inhalte nutzt und weiterentwickelt oder (beispielsweise durch Kaufverhalten) Daten produziert, die Web 2.0-Anwendungen in Dienstleistungen für andere Nutzer transformieren können.

### 2.3 *Spielerische Rezeption versus narrative Rezeption:* Kontingenzillusion in linearen Texten

27

Um das mediensoziologische Konzept der *determinierten Überraschung* für vernetzte Computer von Elena Esposito auf ein lineares Medium wie den Film anwenden zu können, sollen Überlegungen zu interaktiven Rezeptionsweisen in narrativen Medien, bzw. zu Rezeptionsweisen, die eine Kontingenzillusion in narrativen Medien fördern, angestellt werden.

Bereits die Studien im Sammelband von Julia Abel, Andreas Blödorn und Michael Scheffel (2009, 2, 5, 7, 9, H. i. O.) zu Ambivalenz und Kohärenz in narrativen Texten belegen, dass in narrativen Texten – als Untersuchungsgegenstand wurde ein weites Spektrum von mittelalterlicher Literatur bis hin zum zeitgenössischen Kinofilm herangezogen – Möglichkeiten vorhanden sind, eine Kontingenzillusion durch Ambivalenz herzustellen: Obgleich Narrativität im Sinne eines Verständnisses von «Erzählen» als «Ordnen» und «Erklären» zu einem Paradigma der Kulturwissenschaften avanciert ist, in dem auf die Funktion von Narrationen verwiesen wurde, «in unterschiedlichen kulturellen Kontexten auf grundlegende Weise zur Organisation von menschlicher Erfahrung» beizutragen, «indem sie das mehr oder minder kontingente Geschehen in der Lebenswelt des Menschen in kohärente Ordnungen» überführen<sup>3</sup>, muss narrative Sinnbildung hiernach nicht grundsätzlich in Opposi-

3 Vgl. zum narrativistischen Paradigma in den Kulturwissenschaften Norbert Meuter (2004) und Wolfgang Müller-Funk (2002) und zum Topos des Erzählens als disziplinübergreifende, «anthropologische Universalie» Manfred Engel und Rüdiger Zymner (2004).

tion zu kontingenter Wirklichkeitswahrnehmung aufgefasst werden. So wird als wesentliche Bedingung narrativer Sinnbildung die Integration bzw. Integrierbarkeit «von Ambivalenzen und Sinnstörungen, die sich aus den Textstrukturen und ihrem Verhältnis zu Kontexten ergeben», verstanden. Dabei werden als Ambivalenzen «all jene Phänomene» definiert, «die der Geschlossenheit der Narration, d. h. der kohärenten Verknüpfung ihrer Elemente gewissermaßen aktiv» entgegenwirken. Hierzu zählen «*Vagheit* (Unbestimmtheit), *Ambiguität* (Mehrdeutigkeit) und *Brüche*, aber auch verschiedene, miteinander konkurrierende *Erklärungsmuster* innerhalb einer Erzählung». Narrative Sinnbildung wird hier somit als ein «*prozessuales* Verfahren der Ordnungsherstellung» begriffen, das vom Prozess der Lektüre oder der Rezeption und damit der Syntagmenbildung nicht zu trennen ist. Hierzu tragen «textuelle Strukturen *kohärenzbildend* oder *kohärenzstörend*» bei. So lässt sich «Erzählen» einerseits «als dynamischer Prozess einer Kohärenzreduktion verstehen, bei dem triviale Vorannahmen über die Kohärenz einer fiktionalen Geschichte aufgelöst und «Kontingenzmanagement» betrieben» wird,<sup>4</sup> in dessen Folge «dann neue Semantisierungen etabliert» werden, «die eine Illusion von Zufälligkeit und Unvorhersagbarkeit des Erzählten» erzeugen. Andererseits definieren die Autoren «Erzählen» als eine «prozessuale Suche nach dem Zusammenhang von Ereignissen und Kommunikationen», bei der Äquivalenzen entscheidend dazu beitragen, paradigmatische Relationen in mögliche Syntagmen einzuordnen.<sup>5</sup>

In diesen Zusammenhang fügt sich ein, dass von Ansgar Nünning (1998, 19) als ein Merkmal *unzuverlässigen Erzählens* in der Literatur dessen besonderer Wirkungseffekt der Diskrepanz «zwischen dem, was der Erzähler zu erzählen beabsichtigt» und einer «zweiten Version des Geschehens» bezeichnet wurde. Im Gegensatz zu der vom Erzähler tatsächlich geschilderten Version «werde diese zweite Geschichte nicht direkt erzählt, sondern nur durch bruchstückhafte Andeutungen erkennbar, die vom Rezipienten erschlossen und zu einer kohärenten Sinnebene zusammengefügt werden» müssten. Dieses Wirkungspotenzial wurde von Wayne C. Booth als «*pleasure of collaboration*» und von Nünning (1998, 22) als «erhöhte Rezeptionsleistung» bzw. «Anforderung an die Einbildungskraft und das Urteilsvermögen des Rezipienten» beschrieben. Nach Paul Ricœur (2007) verlangt *erzählerische Unzuverlässigkeit* als «toxische Literatur» sogar nach einem neuen Lesertypus, der aktiv auf den Text eingeht und die *Unzuverlässigkeit* des Textes entschlüsselt. Negativ formuliert warnte Wayne C. Booth (1961, 383) in seiner ethisch-wertenden Kritik sogar vor einer wirkungsästhetischen Gefahr, die von einem *unzuverlässigen Erzähler* ausgehe, da der Leser durch die semantische, moralische und normative Ambiguität dieses Stilmittels korrumpiert werden könne.

Regina Friess (2011, 22 ff.) wiederum weist sowohl *narrative* als auch *spielerische Rezeption* in linearen Filmen nach, indem sie eine Verbindung von Interaktivität und Spiel herstellt, um zu empirisch abfragbaren Qualitäten beider Rezeptionsweisen im

4 Vgl. auch Hans-Harald Müller und Jan Christoph Meister (2009).

5 Vgl. auch Erzébet Szabó (2009).