

TRANSMEDIALITÄT UND MEDIATISIERUNG

Formen und Motive der Expansion serieller Welten und neuer Medienobjekte

VON HERBERT SCHWAAB

Mit sogenannten *Alternate Reality Games* (ARG) versuchen Serien wie *Lost* (ABC, 2004-2010) ihren Kosmos transmedial auszudehnen. So bietet das vom Sender ABC hergestellte ARG *The Lost Experience*, das zeitlich zwischen der zweiten und dritten Staffel angesiedelt ist, die Möglichkeit auf unterschiedlichen fiktiven Webseiten von Institutionen, die in *Lost* vorkommen, entweder die Fernsehserie ergänzende Informationen oder gar exklusive Informationen zu finden, die in den Rahmen der *Lost*-Mythologie passen. Auch eigens für dieses Spiel gedrehte Videos, die im Internet gesucht und gefunden werden können, finden sich darin als alternative Medienträger von Informationen.¹ Weitere transmediale Erfahrungen ließen sich auf der Webseite der *Lost University* machen, deren Homepage noch bis Anfang des Jahres 2013 im Netz zu finden war und die in ihrem Portfolio nicht nur verschiedene Abschlüsse hatte, sondern auch Seminare wie »Exploring Redemption & Afterlife« anbot.² Solche Phänomene, die eine Übertragung von Serieninhalten auf die Realität zu erlauben scheinen, sind nicht nur in Mystery Serien wie *Lost* zu finden. Auch die Sitcom *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-) bietet solche Inhalte an, beispielweise eine Hasswebseite, die der Figur Barneys gewidmet ist, der sich allerdings bei dem Date, das von der Seite thematisiert wird, als dessen Freund Ted Mosby ausgegeben hat. Sowohl in der Serie als auch in der Wirklichkeit ist diese Seite zu finden.³ Sie wird von den Machern der Serie platziert und soll offensichtlich die Serie noch wirklicher erscheinen lassen.

In »How Texts Become Real« beschreibt Henry Jenkins in seinem Buch *Textual Poachers*⁴ bereits 1992 Strategien und Aktivitäten, die Medieninhalte auf die Wirklichkeit übertragen und sie so in den Alltag der Rezipierenden integrieren. 2006 erscheint mit *Convergence Culture*⁵ die Fortsetzung, die sich mit erweiterten Formen der Partizipation der Zuschauer an der Populärkultur beschäftigt, verkörpert beispielsweise in dem Konzept des Transmedialen Erzählens. Diesmal findet aber diese Ausweitung eines Medientextes auf die Wirklichkeit seine Unterstützung durch neue Medien. Henry Jenkins skizziert eine neue, von digita-

1 <http://www.youtube.com/watch?v=PPCCcXarkc>, 22.1.2013.

2 Die offizielle Notiz vom Ende der Universität, die Teil eines ARGs war, ist unter anderem unter folgendem Link zu finden: <http://darkufo.blogspot.co.at/2013/01/lost-university-toclose.html>, 24.3.2013.

3 <http://tedmosbyisajerk.com/>, 22.1.2013.

4 Jenkins: *Textual Poachers*.

5 Jenkins: *Convergence Culture*.

len Medien hervorgebrachte Kultur, die scheinbar den von den Cultural Studies geträumten Traum einer totalen Aktivierung des Publikums erlaubt. Konvergenz verteilt die Karten im Spiel der Medienökonomie neu und bringt ebenso neue Formen der Rezeption wie der Distribution hervor:

Welcome to convergence culture, where old and new media collide, where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways.⁶

Jenkins setzt hier mit einem Begriff wie »grassroots« eindeutig den Akzent auf eine neue Verteilung der Macht, die mit Neuen Medien verbunden sein kann, allerdings im Widerspiel mit einer ebenfalls neuen Verteilung und gegebenenfalls auch Konzentration von Macht in der Medienindustrie. Die Konvergenzkultur beschreibt nicht nur ein Wandern der Texte von einem Medium zum anderen, das beispielsweise auch neue, nicht mehr auf ein Medium beschränkte Auswertungen von Kinofilmen ermöglicht oder die Kooperation der im selben Konzern beheimateten Filmproduktionsfirmen und der Computerspielindustrie, die in Filmen wie *Alien vs. Predator* Ausdruck findet. Sie bezieht sich auch auf ein (bedingt) verändertes Verhalten der Nutzer, deren Aktivität dadurch verstärkt wird, dass sie mehr Möglichkeiten haben, auf mehr Medien mit den von ihnen geliebten Inhalten zu interagieren:

By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want. Convergence culture is a word that manages to describe technological, industrial, cultural, and social changes depending on who's speaking and what they think they are talking about.⁷

In diesem Beitrag soll das Konzept der Mediatisierung eine Perspektive auf das Transmediale Erzählen anbieten. Diese Perspektive legt den Akzent darauf, den expansiven Zug einer Ausweitung von Medieninhalten auf unterschiedliche Medien sichtbar werden zu lassen, nicht als eine *notwendige* und lange herbeigesehnte Verbesserung des Medientextes mit Hilfe Neuer Medien. Der Beitrag wird sich zunächst mit der Frage beschäftigen, woher die Vorstellung einer Verbesserung von Medieninhalten durch Transmedialität kommt. Die Gründe finden sich in einem verengten Verständnis von Aktivität und Interaktivität.

6 Ebd., S. 2.

7 Ebd., S. 3.

I. AKTIVITÄT

Die Genese des Begriffes oder des Verständnisses eines aktiven Publikums hat eine lange Geschichte, aber, was noch wichtiger ist, das Herausstellen einer Zuschaueraktivität ist eindeutig mit einer politischen Agenda und der Auseinandersetzung mit der Populärkultur verbunden. John Fiske hat diesem Verständnis mit *Television Culture* (1987) und dem Begriff *active audience* die wohl deutlichste Ausprägung gegeben. Die Argumentation lautet hier, dass der Fernsehtext *offener* ist als der Text eines Kinofilmes, armseliger, weniger bildgewaltig. Er stellt die verknappte Ressource der Populärkultur für ein aus der dominanten Kultur ausgeschlossenes Publikum dar, das aber umso größere Möglichkeiten hat, den offenen Fernsehtext gemäß den eigenen Vorlieben in Anbindung an die eigene Welt zu lesen und zu verstehen.⁸ Fiske schließt hier an Deutungen einer ästhetischen Armseligkeit und der geringen audiovisuellen Überwältigungsmacht des Fernsehens und seines Bildes an⁹, mit der eine größere Lesbarkeit des Fernsehbildes verbunden wird, eine Vorstellung, dass Fernsehen nicht gesehen, sondern gelesen wird. Vorstellungen von einer größeren Aktivität spielen in vielen Theorieentwürfen eine Rolle, die Fernsehen als Gegenstand der Wissenschaft zu etablieren und ihm und seinem Publikum Anerkennung zu verschaffen versuchen.¹⁰

Diesen Ansätzen ist gemein, dass sie die besondere Charakteristik des Fernsehens in der Offenheit, aber vielleicht auch Armseligkeit seiner Gegenstände sehen, die auf der anderen Seite aber die Aktivität und Beteiligung des Zuschauers verstärkt. Sie formulieren diese Thesen gegenüber einer angenommenen ästhetischen Minderwertigkeit des Fernsehens. In den englischen *Cultural Studies* ist dieser Ansatz eindeutig mit dem Anliegen verbunden, auch einen marginalisierten Zuschauer der Populärkultur zu rehabilitieren, ihn als produk-

8 Vgl. Fiske: *Television Culture*, S. 93.

9 Vgl. Ellis: *Fernsehen als kulturelle Form*, S. 59.

10 Dieses Lesen bildet den Hintergrund für das bekannte Encoding/Decoding-Modell von Stuart Hall, der drei verschiedene Dimensionen (*preferred*, *negotiated* und *oppositional reading*) des Verstehens eines Fernsehtextes ausmacht (vgl. Hall: »Kodieren/Dekodieren«). Aber auch in einem Konzept wie dem der parasozialen Beziehung von Horton und Wohl spielt die größere Interpretationsleistung des Zuschauers eine Rolle: Der Fernsehzuschauer spielt bewusst mit den Optionen, so zu tun, als seien die Menschen im Fernsehen reale Figuren, er ist sich dieser Differenz bewusst, aber er kann dennoch den Figuren und Interaktionen des Fernsehens eine Realität zuschreiben, die sie zu einem Teil ihrer Realität und ihres Alltags werden lässt (Horton/Wohl: »Massenkommunikation und parasoziale Interaktion«, S. 103). Die Interaktion mit den Figuren des Fernsehens ist durchdrungen von Illusionen, aber keine reine Fantasie (ebd., S. 77). Auch Newcomb und Hirsch betonen in *Fernsehen als kulturelles Forum*, dass die Rhetorik des Fernsehens von einem offenen Duktus geprägt ist: Es entwirft keine eindeutigen Positionen zu gesellschaftlichen Vorgängen, sondern kommentiert diese allenfalls und überlässt dem Zuschauer die Bewertung dieser Entwürfe (Hirsch/Newcomb: »Fernsehen als kulturelles Forum«, S. 96).

tiven und kreativen Zuschauer zu konturieren, der mit den wenigen Dingen, die ihm angeboten werden, etwas anzufangen versteht. Diese Praxis und Aktivität des Lesens und Aneignens mag bei Fiske bis zur Guerilla-Taktik eines »semiotischen Widerstands«¹¹ reichen, die eine komplette Umdeutung eines Fernsehtextes durch die Zuschauenden bezeichnet.

Es wäre tatsächlich ein Leichtes, im Transmedialen Erzählen extreme Formen der Aneignung oder gar der Umdeutung zu identifizieren. Allerdings müsste hier die Frage gestellt werden, ob in dieser Medienkultur überhaupt von verknappten Ressourcen gesprochen werden oder der Versuch einer Emanzipation des Publikums noch eine Rolle spielen kann. Im Allgemeinen wird der Nutzer neuer Medien, einem Diskurs der Flexibilisierung und Individualisierung folgend, eher als *smart* aufgefasst, was in Begriffen wie *smart mobs* oder *smart phone* zum Ausdruck kommt. Die derzeitige Blüte des Studiums *komplexer* Fernsehserien verweist zudem auf eine Ansicht, dass die komplette Emanzipation des einst für dumm gehaltenen Zuschauers des Fernsehens erreicht ist, wenn dieser oder diese nur die richtigen Formate schaut. Erstaunlicherweise operieren Texte zum *Quality Television* häufig mit Ansätzen der Cultural Studies, wenn es beispielsweise um das *character reading* geht,¹² aber sie emanzipieren die, welche keine Emanzipation benötigen, und das auf Kosten einer Ausgrenzung derer, die Formate wie die Sitcom sehen, welche nicht dem *Quality Television* zugerechnet werden¹³ oder das Genre des Reality TV lieben, das, obwohl ähnliche Strategien der Transmediatisierung anwendend, als nicht legitimierbar betrachtet wird.¹⁴

Jenkins' Diskussion der *Convergence Culture* und des Transmedialen Erzählens ist offen und ambivalent hinsichtlich des Machtgewinns des Publikums: Es gibt mehr Möglichkeiten der Aktivität und der Aneignung von Populärkultur für das Publikum, aber es gibt auch mehr Macht für die Produzierenden von Medien. Jenkins folgt in seiner Diskussion eindeutig einem politischen Verständnis der Cultural Studies. Er versteht seine Arbeiten als Interventionen, als eine Wissenschaft, die sehr nah bei den Usern und Produzierenden zu agieren versucht, was sich für ihn auch darin ausdrückt, seine eigene, intensive Mediennutzung zu einem Bezugspunkt seiner Texte zu machen oder am MIT, an dem er sehr lange gelehrt hat, immer wieder das Gespräch mit den Kreativen einer neuen Medienindustrie zu suchen. Interessant erscheint auch bei Jenkins, dass sich mit ihm nicht behaupten lässt, die *Convergence Culture* würde eine neue Form der Aktivität hervorbringen, die es vorher nicht gegeben hat. Sie erscheint

11 Fiske: Lesarten des Populären, S. 23.

12 Schwaab: »Reading Contemporary Television, das Ende der Kunst und die Krise des Fernsehens«, S. 136.

13 Newman/Levine: Legitimizing Television. Media Convergence and Cultural Status, S. 36.

14 Feuer: HBO and the Concept of Quality, S. 156.

vielmehr wie eine neue Variante der Fankultur, die Jenkins bereits zu Beginn der 1990er Jahre in *Textual Poachers* beschrieben hat. Jenkins beschreibt hier vorwiegend Fanaktivitäten, die sich um Serien wie *Star Trek* und *Star Trek – The Next Generation* bilden, wie etwa das Schreiben von Fan Fiction, Erzählungen von Fans, die bestimmte, vernachlässigte Motive wie Romantik und Liebe besetzen.¹⁵ In einem Subgenre, der Fan Fiction, geht es dann vorwiegend um die Unterstellung einer homosexuellen Beziehung zwischen Cpt. Kirk und Spock.¹⁶

Es sind hier aber wichtige Unterschiede zwischen dem Transmedialen Erzählen der Konvergenzkultur und diesen Fanaktivitäten festzustellen:

- 1 Auch wenn Jenkins in *Textual Poachers* auf die Anfänge einer Fanaktivität im Netz im Zusammenhang mit der Kultserie *Twin Peaks* verweist, funktioniert diese Form der Aktivierung noch fast gänzlich ohne Neue Medien. Eigenständige Vervielfältigung der *Fan Fiction* und deren Weitersendung mit der Post reichen in diesem Fall der Migration eines Textes völlig aus – die Aktivität findet relativ wenig mediatisiert statt, sie ist ein Effekt der Serie und der von ihr ausgeübten Faszination, nicht ein Effekt einer neuen Medienkultur.
- 2 Es werden bei dieser Aktivität meist Motive besetzt, die von der Serie selbst unbesetzt blieben, bei *Star Trek* etwa das Thema Liebe in einem eher männlich konnotierten Genre. Die Serie gibt damit nur in negativer Weise vor, welche transmedialen Weiterungen sie erlaubt, die Fans kümmern sich um eine Bedeutungsausweitung, die in diesem offenen Text wenig Berücksichtigung findet.
- 3 Die Aneignung erfolgt in vielen Fällen »bottom up«, das heißt von unten. Henry Jenkins ist es wichtig herauszustellen, dass diese Form der Aktivierung von den Anbietern der Serie nicht intendiert war. Das Interesse der Fans hat es erst möglich gemacht, dass die Serie weiterproduziert wurde. Daher haben wir es hier mit einer echten Form von Aktivität zu tun, die nicht »top down«, im Zusammenhang etwa mit der Lizenzierung von Merchandising Produkten von oben erfolgt.¹⁷ Hier ist ein großer Unterschied zu Serien wie *Lost* zu sehen, deren transmediale Elemente natürlich nur durch das Internet und weitere digitale Medien möglich werden, bei der die Leerstellen von den Produzierenden beabsichtigt (oder zumindest wurde der Eindruck erweckt) in den Fernsehtext eingebaut wurden, um von den Rezipienten, Usern oder Prosumenten im Spielen von ARGs oder dem Betrachten von *Mobisodes* besetzt zu werden, die zu einem großen Teil auch von den Anbietern der Serie produziert werden. Jenkins versucht diesen Punkt einer Aktivierung von oben in der *Convergence Culture* und beim *Transmedia-*

15 Vgl. Jenkins: *Textual Poachers*, S. 162.

16 Ebd., S. 185ff.

17 Jenkins: »*Star Trek* Rerun, Reread, Rewritten«, S. 476f. Siehe auch den Beitrag von Dominik Maeder in diesem Heft.

len Erzählen dadurch zu mildern, dass er von einer sinnvollen Kollaboration bei der Lizenzierung von sogenannten *ancillary products*, den Begleitmaterialien oder Merchandising-Artikeln, zwischen den Produzenten eines Programms und den Entwicklern von Spielen oder Action-Figuren spricht: Durch diese »co-creation«, die auch Publikumswünsche berücksichtigt, werden die Erzählungen auf sinnvolle Weise erweitert und stellen mehr als nur den Versuch dar, durch das Franchise noch mehr Geld zu verdienen.¹⁸ So ist festzuhalten: Viele Aktivitäten einer neuen Fankultur mögen an das Konzept des textuellen Wilderns anschließen, beispielweise bei der Produktion von Mash-Up Videos, die parodistisch einen neuen Blick auf eine Serie ermöglichen. Aber viele weitere Aktivitäten, die auf andere Medien transferiert werden, werden *von oben* gesteuert, folgen den Plänen und Vorgaben der Produzierenden und fallen somit nur bedingt unter die Rubrik einer gegen die Macht des Textes gerichteten Aktivität oder eines textuellen Wilderns.

2. EXPANSION

Jenkins geht es aber gerade darum, das Defizit ungleicher Machtverteilung durch Formen des Transmedialen Erzählens aufzuheben und damit die Texte und deren Rezeptionsmöglichkeiten zu verbessern. Die Texte gehören den Rezipienten, wenn sie ihn durch eigene Aktivitäten in ihren Alltag integrieren, ihn mit anderen Menschen diskutieren und so eine Gemeinschaft konstituieren.¹⁹ Begriffe wie Dezentralisierung, Kollektivität, Partizipation, Diversität, Graswurzeln oder gar Freiheit prägen sein Verständnis eines neuen proaktiven Konsumenten der digitalen Medienkultur, der bereits in *Textual Poachers* ohne Neue Medien konturiert wurde.²⁰ Aber es geht nicht nur um die Neuverteilung von Macht. Die neuen Erzählformen bedürfen deswegen einer Auslagerung auf andere Medien, weil ein Medium für sie nicht mehr genug ist: »The Matrix is entertainment for the age of media convergence, integrating multiple texts to create a narrative so large it cannot be contained within a single medium.«²¹ Auch wenn Jenkins hier häufig bestimmte Entwicklungen eher beschreibt als wertet, ist doch eine performative Widersprüchlichkeit in der Beschreibung festzustellen: Die Erzählungen werden dadurch größer, dass andere Medien beteiligt werden und sind dann so groß, dass sie nicht mehr auf ein Medium passen. Ebenso widersprüchlich, weil zwischen Beschreibung und Herbeischreibung pendelnd, ist folgende Definition einer »affective economy«:

18 Vgl. Jenkins: *Convergence Culture*, S. 107.

19 Jenkins: »*Star Trek Rerun, Reread, Rewritten*«, S. 473.

20 Vgl. Jenkins: *Convergence Culture*, S. 11.

21 Ebd., S. 97.

According to the logic of affective economics, the ideal consumer is active, emotionally engaged, and socially networked. Watching the advert or consuming the product is no longer enough, the company invites the audience inside the brand community.²²

Handelt es sich hier um ein Ideal von Mediennutzung oder um einen Imperativ, der den Nutzer zu einem Teil einer Marke werden lässt? Ein Hinweis, der die »affective economics« eher als Imperativ begreifen lässt, erfolgt aus einer Form von Mediatisierung, die auch von Jenkins angedeutet wird: »Media convergence makes the flow of content across multiple media platforms inevitable. In the era of digital effects and high-resolution game graphics, the game world can now look almost exactly like the film-world.«²³ Hier wäre von Mediatisierung oder sogar auch von einer Medienlogik zu sprechen, weil es die Medien selbst sind, die bestimmte Erzählformen hervorbringen. Von einer direkten Mediatisierung wird dann gesprochen, wenn eine Aktivität, die vorher ohne Medien oder mit weniger Medien stattgefunden hat, jetzt mit Medien oder anderen und neuen Medien stattfindet.²⁴ Konvergenz stellt dabei einen wichtigen Einflussfaktor für die Durchsetzung dieser Formen von Mediatisierung dar.²⁵ Mit Winfried Schulz lassen sich diese Prozesse auch relativ neutral als Prozesse der »extension, substitution, amalgamation, accommodation«²⁶ beschreiben. Sie führen zu einer Vermischung, bei der Texte immer mehr ihre Bindung an bestimmte Rezeptionssituationen verlieren und damit auch zu Irritationen führen.²⁷

Erweiterung und Entgrenzung ist ein gutes Stichwort für ein Motiv in der Auseinandersetzung mit neuen Formen der Medienproduktion. Was im Konzept der Mediatisierung als Vermischung von Kommunikations- und Rezeptionssituationen gedeutet wird, wird in der Diskussion von *cross media* und dem transmedialem Erzählen häufig auch als *pervasive media* beschrieben, als der Gedanke, dass Medien überall sein sollen und damit veralltäglich werden. Drew Davidson beschreibt in einem Werk, das eine Einführung in die Produktion integrativer Medienerfahrungen sein soll, diese Form von Veralltäglichung, die dem Publikum eine aktive Rolle, Interaktion, direkte Bezugnahme und intensiveres Erleben verspricht. Es gebe mehr Bewusstsein, mehr Einfluss, mehr Besitz, aber eben auch mehr Ubiquität, mehr Möglichkeiten und Orte, Medien zu rezipieren, also keine statischen Rezeptionssituationen, die offensichtlich mit einer Macht des Gegenstandes über uns assoziiert sind.²⁸ Tatsächlich wird bei Jenkins wie

22 Ebd., S. 19.

23 Ebd., S. 106.

24 Vgl. Lundby »Introduction. Mediatization as Key«, S. 5.

25 Vgl. ebd. S. 8.

26 Schulz zit.n. ebd., S. 10.

27 Krotz: Mediatisierung, S. 96f.

28 Davidson: Cross-Media Communication, S. 7.

bei Davidson aber auch einfach nur Mediatisierung verhandelt, was Friedrich Krotz als die immer größer werdende Teilhabe von Medien an der Kommunikation beschreibt, als eine zum Teil auch problematische Besetzung von bisher medienfreien Orten und Situation, eine Zerstörung von Sinnprovinzen, die mit spezifischen (und vielleicht auch nachhaltigen) Formen der Aufmerksamkeit verbunden waren.²⁹

Hierzu sind zwei Dinge zu sagen. Verbunden mit dem Ansatz, Grenzen zwischen Erzählung und Wirklichkeit niederzureißen, ist eine expansive Logik der Quantifizierung, die im Mehr von etwas eine schlichte Form der Verbesserung identifiziert. Diesen expansiven Zug gilt es weiter zu erläutern. Der zweite Aspekt bezieht sich auf eine Rhetorik der Verbesserung. Dass die Welt durch Konvergenz besser wird (oder werden kann) bestimmt den Ansatz von Jenkins, verweist aber auch auf ein wiederkehrendes Element des Diskurses über Neue Medien und der von ihnen ermöglichten Rezeptionsformen. Bolter und Grusin stellen in *Remediation* einen Doppelsinn des Wortes Remediation heraus, der nicht nur auf einen Prozess der Weiterentwicklung der Medien in ihrer gegenseitigen Bezogenheit hinweist, sondern auch immer von einem *Heilen* (im Sinne von *remedy*/Medizin), dem Verbessern nicht nur des alten Mediums, sondern auch gleich der ganzen Gesellschaft durch neue Medien spricht, was von ihnen auch als ein typisches Merkmal einer amerikanischen Ideologie gekennzeichnet wird, die neue Technologien gerne mit einer Optimierung der Gesellschaft assoziiert.³⁰

Daher stellt sich die Frage, was eine (vermeintliche) Verbesserung eines Medientextes durch Transmedialität sein soll. Jenkins stellt den Aspekt der Verbesserung vor allem in Bezug auf wertvolle Erweiterungen heraus: »A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole.«³¹ Als wertvolle Erweiterung sichert die transmediale Extension die Möglichkeit einer kunstvollen Entfaltung großer, narrativer Welten, beispielsweise in Formaten wie *The Matrix*: »More and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium.«³² Jenkins sieht diese Kunst des *überzeugenden* Weltenbauens beispielsweise darin verkörpert, wie Franchise-Produkte nicht einfach nur die Popularität eines Gegenstandes ausschachten, sondern einen neuen Blick auf die Erzählung ermöglichen, etwa in der engen Kooperation von *The Matrix* und dem dazu gehörenden Computerspiel, die so weit geht, dass bestimmte für die Handlung wichtige Details nicht in einem der drei Teile des Films, sondern im Computerspiel enthüllt werden. Es geht hier um eine Vielfalt

29 Vgl. Krotz: Mediatisierung, S. 55.

30 Vgl. Bolter/Grusin: Remediation, S. 59f.

31 Jenkins: Convergence Culture: S. 97.

32 Vgl. ebd., S. 116.

zusammenhängender Details, die den Kosmos einer Erzählung erweitern. Damit soll eine größere »depth of experience«³³ erzeugt werden. Die Kategorisierung einer sinnvollen Erweiterung wirft Probleme auf. Zunächst lässt sich in Frage stellen, ob Informationen wirklich exklusiv in transmedialen Gegenständen weitergegeben werden. Will Brooker weist darauf hin, dass diese Informationen wenig später und auf zugänglichere Weise in der Serie selbst weitergegeben werden.³⁴ Häufig geht es in den Foren, die beispielsweise die Weiterungen von *Lost* in ARGs untersuchen, darum zu klären, ob man es auch woanders, in der Serie selbst hätte erfahren können, aber auch darum, inwieweit diese Weiterung von den Serienmachern autorisiert ist. So wird auf *Lostpedia* bezweifelt, dass das ARG *Dharma Initiative Recruiting Project*, welches mit den Ereignissen zwischen der vierten und fünften Staffel synchronisiert sein sollte, tatsächlich so in Zusammenarbeit mit den Machern entstanden ist, dass es sich nahtlos in die Handlung einfügt.³⁵ Tatsächlich bekommt es von der Seite einen »non-canon-alert« verliehen, womit Gegenstände gemeint sind, die sich nicht in die offizielle *Lost*-Mythologie einfügen, sondern eher Produkte des Fantums sind.³⁶

Es ist fraglos ein Spiel mit der Macht des Textes, aber es ist alles andere als eine Auflösung von Macht, vielmehr eher das Wiedereinsetzen einer in Autorenschaft oder in einem Kanon verkörperten Macht. Auch die abwertende Kategorisierung von Fan-Videos wäre ein Hinweis darauf, dass die Aktivitäten in der *Convergence Culture* von einer anderen Qualität sein können als das Wildern der Fans in ihren Lieblingstexten, die von Jenkins als die Distanz gegenüber Medieninhalten zerstörende »rogue reader« bezeichnet werden.³⁷ Von der Wildheit der Lesenden ist bei diesen hörigkeitsgläubigen Diskussionen um transmediale Inhalte wenig zu spüren.

Es fällt schwer bei diesen von oben gesteuerten transmedialen Weiterungen, der kontrollierten Platzierung von Elementen der Handlung in der Wirk-

33 Vgl. ebd., S. 98.

34 Brooker: »Television Out of Time«, S. 69.

35 »Damon Lindelof and Carlton Cuse stated in an interview with *Lostpedia* that the purpose of the game was to foreshadow the arrival of Sawyer's group in DHARMA times in Season 5. Indeed, the only real direct canonical revelation was the Dharma booth video showing Pierre Chang being filmed. The unseen cameraman in the film is generally accepted to be Daniel Faraday. This scene has not been shown in the main show and, considering Daniel Faraday is now dead, and Pierre Chang has now lost one hand, the video is outdated and does not fit in with the main show timeline. Chang also found out the truth arguably too late in the course of the Season to have filmed the video with Faraday, and fans would expect to have seen this being filmed on the show at any rate considering it seems like such an important scene. Consequently the canon of this video, and the ARG as a whole, is highly questionable.« Quelle: http://lostpedia.wikia.com/wiki/Dharma_Initiative_Recruiting_Project, 22.1.2013.

36 Zur Definition dieses Warnbuttons: »This is the parent super-category for all materials that should not be considered part of *Lost* mythology, including parodies/humorous spoofs, intentional ›fake‹ or hoax material, or fanon sites, fiction and art« (ebd.).

37 Jenkins: *Textual Poachers*, S. 65.

lichkeit oder in anderen Medien, eine Verräumlichung von Erzählinhalten zu identifizieren, die als Auflösung der Grenze zwischen Text und Leser und damit als eine Aneignung im Sinne Michel de Certeaus verstanden werden kann, wie es beispielsweise Angela Ndaliansis im Anschluss an Jenkins in einem Text zu *Lost* behauptet.³⁸ Diese Deutung von Transmedialität geht auf einen Topos populärkultureller Medienkritik zurück, die eine Aufhebung der Macht dadurch zu erreichen versucht, die vierte Wand zwischen Zuschauer und Medientext einzureißen und ihn daran zu erinnern, dass der Text ein Text ist.³⁹ Davidson greift in seiner Einführung zu *cross media* auf diesen Ansatz zurück, wenn er eine Veralltäglichsung von Medien durch dieses Niederreißen der vierten Wand ermöglicht sieht. Der Topos stammt aus dem Umfeld der Zeitschrift *Screen* und einer überaus kritischen Filmwissenschaft der 1970er.⁴⁰ Der Gedanke taucht immer wieder in Texten zu Transmedialität, *cross media* oder Interaktivität auf, aber meist in einer etwas harmloseren Variante, der nicht mehr anzumerken ist, welches radikale Anliegen einst tatsächlich damit verbunden war. Damit einher geht auch die Vorstellung, die eine Expansion einer Erzählung immer auch als eine Perspektivierung der von der Erzählung geschaffenen Welt begreift.

3. NATURALISIERUNG

Dieser Ansatz erscheint deswegen fragwürdig, weil diese neue Perspektivierung von Medieninhalten tatsächlich durch eine Expansion von Medientechnologien erreicht wird. Derek Johnson verweist in seinem Text zu den transmedialen Elementen in *Lost* auf einen anderen Effekt des Überlappens der narrativen Welt in die wirkliche Welt: Dies stellt nicht nur eine ökonomisch geschickte Platzierung eines Fernsehtextes in einer von Konvergenz bestimmten Fernsehkultur dar, sondern ist auch als eine »mediation of everyday life« zu betrachten.⁴¹ Max Dawson beschreibt nicht nur die Grenzüberschreitungen der Migration von Texten auf andere Medien, sondern auch vielfältige Formen der Verlagerung der Rezeption auf andere Medienplattformen, die von der Ästhetik, aber auch der Distributionsform der Serie gefordert werden, um beispielsweise *Lost* und die in ihr versteckten Hinweise, die nur als Standbild erkennbar werden, lesbarer zu ma-

38 Ndaliansis: »Lost in Genre«, S. 193.

39 Ein Beispiel für dieses Motiv und diese Strategie findet sich in einem klassischen Text der Filmwissenschaft, in dem der Filmtheoretiker Peter Wollen einen Katalog der sieben Todsünden (ideologische Effekte) von Hollywoodfilmen aufzählt, die durch alternative Erzähl- und Darstellungstechniken vermieden werden können. So soll beispielsweise durch eine Strategie der direkten Adressierung die Geschlossenheit einer narrativen Welt aufgelöst und der Zuschauer daran erinnert werden, dass der Film auch eine bestimmte Subjektwirkung erzeugen will (Wollen: »Godard and Counter-Cinema«, S. 122).

40 Vgl. Davidson: *Cross-Media Communication*, S. 9.

41 Johnson: »The Fictional Institutions of Lost«, S. 31.

chen.⁴² Grundsätzlich unterscheidet Dawson zwischen einer Mobilität des Users und einer Mobilität des Textes⁴³ und skizziert einen idealen Fernsehtext wie *Lost*, der auf unterschiedlichen Displays, alten und neuen, funktioniert.⁴⁴ Allerdings verbindet Dawson damit auch eine Tendenz zu einem »unbundling«, einer Entflechtung der Gegenstände des Fernsehens, die zu immer kleineren, auf kleinen Displays rezipierbaren Segmenten (als eine Form von Hypersegmentierung) eingedampft werden.⁴⁵ Diese Entflechtung kann auch als ein Effekt von Mediatisierung, der Aufsplitterung in immer kleinere Sinnprovinzen verstanden werden.

Konsequenzen des Transmedialen Erzählens erscheinen problematisch, weil sie ebenso auf eine Veralltäglichung wie auf eine Naturalisierung von Medien zielen. Bei Davidson geht es darum, dass *cross media* Objekte die Realität einer vernetzten Gesellschaft anerkennen, was hier positiv gemeint ist, aber auch als das Hinnehmen der Tatsache der Vernetzung verstanden werden könnte.⁴⁶ Jenkins nennt weitere positive Effekte Transmedialen Erzählens. Er stellt den kollaborativen Aspekt in einer neuen Medienkultur heraus, und spricht, unter Bezugnahme auf Pierre Lévy, von einer daraus gebildeten kollektiven Intelligenz:

In the future, my ideas may feed back into the conversation, but I also will need to tap the public discussion in search for fresh information and insights. Criticism may have once been a meeting of two minds – the critic and the author – but now there are multiple authors and multiple critics.⁴⁷

Mit transmedialen Gegenständen wie dem Computerspiel *The Beast*, bei dem das Lösen bestimmter Rätsel notwendig die Zusammenarbeit mit anderen Spielern erfordert, gibt es die Möglichkeit, das Arbeiten in einer kollaborativen, vernetzten Kultur zu erlernen. Transmediales Erzählen wird zu einer Ausbildungsstätte einer von neuen Medien bestimmten Gesellschaft, es vermittelt Wissen, das in der Schule nicht weitergegeben wird:

Our workplaces have become more collaborative; our political process has become more decentred; we are living more and more within

42 Vgl. Dawson: »Little Players, Big Shows«, S. 243.

43 Vgl. ebd., S. 232.

44 »According to this definition of mobility, the truly mobile television program would then be that which could be started on the home receiver, continued during the commute on an iPod and finished at the office on a work PC, but which in practice would just as likely be watched on the living room couch« (ebd., S. 239).

45 Vgl. ebd., S. 233.

46 Vgl. Davidson: *Cross-Media Communication*, S. 34.

47 Jenkins: *Convergence Culture*, S. 132.

knowledge cultures based on collective intelligence. Our schools are not teaching what it means to live and work in such knowledge communities but popular culture may be doing so. [...] In a hunting culture, kids play with bows and arrows. In an information society, they play with information.⁴⁸

Populärkultur wird nicht nur die Aufgabe übertragen, der Veralltäglichen und damit Naturalisierung der Neuen Medien zu dienen, sondern soll auch noch die Anpassung an die Arbeitsformen ermöglichen, die eine neue Medienkultur zu fordern scheint. Auch hier kommt wieder ein problematisches performatives Element dieser Art von Beschreibungen ins Spiel: Transmediale Erzählungen ermöglichen den Umgang mit etwas, was sie selbst einführen, der Umgang mit einer Konvergenzkultur, die die Amalgamierung der Medien vorantreibt.

Ob tatsächlich ein Erkenntnisgewinn oder Mehrwert für die Zuschauenden dadurch entsteht, dass in *Lost* Produkte der *Dharma Initiative* oder der *Hanso Foundation*, die im Format eine Rolle spielen, in der Wirklichkeit angeboten werden, lässt sich nicht eindeutig beantworten. Aber es kann zumindest bestritten werden, dass das Argument der Auflösung der Grenzen zwischen Fiktion und Realität, die aus einer hochpolitisierten Diskussion stammt, immer noch seine Geltung hat, wenn es zu den Strategien der Anbieter gehört, durch diese Auflösung Bindung an ein Format über unterschiedliche Medien hinweg zu erzeugen und diese Strategie auch noch mit Konzentrationsprozessen in einer von Konvergenz geprägten Medienindustrie zu tun haben: Wenn Anbieter von Formaten zugleich Anbieter von Medientechnologien sind, kann auch von einer aggressiven Strategie der Naturalisierung von Mediengebrauch auf dem Ticket populärer und komplexer Formate gesprochen werden. Dies verdient eine größere Beachtung, die aber in Texten zum Transmedialen Erzählen selten zu finden ist.

Dennoch gibt es Gründe dafür, warum diese Expansionen angenommen werden. Aber es ist wichtig, hier andere Gründe zu nennen, die das oben skizzierte Verständnis einer reflexiven Form der transmedialen Textmigration in Frage stellen. Hilfreich ist es, eine indifferente Form der Expansion zu skizzieren, die nicht auf Verbesserung, sondern auf Erweiterung zielt. Aus diesem Grund soll hier ein alternatives Konzept von Transmedialität vorgestellt werden, das der *Transmedialität als Reflexion* die *Transmedialität als Expansion* gegenüberstellt. Die Transmedialität als Reflexion versucht das Werk zu verändern, zu perspektivieren, zu verbessern, seine Ursprünge und Vorbilder deutlich werden zu lassen, seine Konstruiertheit durchscheinen zu lassen und vor allem seine Medialität zu erkunden. Transmedialität als Expansion versucht *einfach* nur das Werk auszudehnen, weiter zu erzählen, die narrative Welt zu vergrößern, und vor allem, *Fragmente in einem polyzentrischen Ganzen* zu platzieren.

48 Ebd., S. 133.

4. REFLEXION VS. EXPANSION

Der Begriff einer polyzentrischen Totalität geht zurück auf den Versuch von Angela Ndalians, eine neobarocke Ästhetik zu skizzieren und gerade damit die Phänomene migrierender Texte, die die neue Medienkultur kennzeichnen – beispielsweise in der Interaktion von Kinofilm und Computerspiel – zu erfassen. Auf sehr interessante Weise versucht Ndalians in *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment* in einem medienhistorischen Überblick die Kunstproduktionsformen des Barock mit der aktuellen Medienkultur zusammenzubringen, indem sie etwa darauf verweist, dass Serialität und die Kopie gerade Prinzipien einer sich im Barock erstmals formierenden Medienökonomie seien, die in einer spätkapitalistischen, postmodernen Medienkultur wiederkehren.⁴⁹ Sie weist, ähnlich wie Benjamin und andere Autoren, darauf hin, dass das Barocke nicht nur für eine überbordende, Maßstäbe missachtende, nicht-klassische Kunst steht, sondern vielmehr ein alternatives, ästhetisches Prinzip einführt, dem es, wie oben beschrieben, um die Etablierung des Fragments in einem polyzentrischen Ganzen geht.⁵⁰ Diese neue Logik verweist auf die relative Unabhängigkeit des Fragments oder des einzelnen Zeichens, das in der barocken Emblematik alles andere bedeuten kann, allerdings in einer übergreifenden, auf Polyzentrismus und nicht auf Geschlossenheit ausgerichteten Ordnung seine Bedeutung bekommt. Neobarocke Ästhetik versucht, eine Ordnung zu stiften, durch ein Übereinanderschichten, durch Addition, durch eine Erweiterung, die auf Verblüffung, Intensivierung und Überzeugung zielt. Alle diese Aspekte stellt auch Benjamin als Kennzeichen einer alternativen barocken Ästhetik in *Ursprung des deutschen Trauerspiels* heraus.⁵¹ Damit erscheinen das Neobarocke und das Barocke nicht als Kennzeichen eines kulturellen Verfalls, sondern tatsächlich als alternative Versuche, so etwas wie eine alternative, eine offenere Form von Geschlossenheit zu erzielen, die als Rekonstruktion einer Ordnung zu verstehen ist.⁵²

Wie das barocke Kunstwerk Ordnung zu erzeugen versucht, zeigt Ndalians etwa an dem Versuch von Ludwig XIV, in Versailles ein expandierendes Narrativ zu kreieren, in dem jedes Detail der Bauten und Kunstwerke auf die Macht des Sonnenkönigs verweisen sollte, die das übergeordnete Ganze dieses Narrativs

49 Vgl. Ndalians: *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, S. 42.

50 Vgl. ebd., S. 61.

51 Vgl. Benjamin: *Ursprung des deutschen Trauerspiels*.

52 »Instead of these fragments' being viewed as examples of fractured meaning typical of our postmodern era – of narratives reflecting cultural decay – from a neo-baroque perspective, an alternate logic emerges. It is not a fractured, incoherent system that underlies the logic of the neo-baroque; rather, neo-baroque seriality is concerned with the reconstruction of order, an order that emerges from complex and expanding spaces. Although the audience may initially become disoriented when confronted with the narrative gaps present in some fragments, by understanding the fragments within the context of the whole, the audience can rediscover order« (ebd., S. 64).

repräsentiert. Sie zeigt aber auch, wie das Barocke tatsächlich in intertextuellen Spielereien und Transfers von Elementen einer Erzählung in andere Gegenstände (beispielsweise in *Don Quixote*) zu finden ist, wie die Kopie und serielle Produktion sowohl barocke als auch neobarocke Kunst prägt. Sich Gegenstände wie *Lost* und alle seine textuellen Elemente als Schloss Versailles vorzustellen ist tatsächlich sehr hilfreich, um von einem Verständnis wegzukommen, das transmediale Weiterungen als Mittel der gerechteren Machtverteilung und der Reflexionen über Inhalte eines Textes versteht. In späteren Texten erweitert Ndalians diese Auseinandersetzung auf das Fernsehen und zeichnet nach⁵³, wie auch Formen des seriellen Fernsehens als Erzeugung dieser expansiven Ordnung verstanden werden können. Diese Expansionen bringen wegen ihrer Indifferenz gegenüber Inhalt oder Erkenntnisgewinn überaus bizarre, surreale Überschneidungen zwischen den Kosmen unterschiedlicher Serien hervor. Als ein Beispiel führt sie eine Entführung durch Außerirdische (es handelt sich dabei um eine der Hauptfiguren, Fallon) in der Serie *Dynasty* (ABC, 1981-1989) und ihrem Spin-Off *The Colbys* (ABC, 1985-1987) an, welche jeweils unterschiedliche Ursachen hat und einmal als Symptom einer psychischen Erkrankung, das andere Mal als tatsächliche Entführung gezeigt und erklärt wird.⁵⁴

Was Ndalians leider in ihrer Angleichung des Neobarocken mit dem Postmodernen (dem ja oft in seinem Spiel mit Intertextualität ein reflexives Potenzial zugeordnet wird) etwas aus den Augen verliert oder nicht ganz deutlich werden lässt, ist das Potenzial des Neobarocken, ein anderes Konzept von Transmedialität herauszustellen, das mit Gegenständen wie *The Matrix* oder *Lost* kompatibel ist. Stellen wir noch einmal die unterschiedlichen Konzepte gegenüber: *Transmedialität als Reflexion*, die das Werk verändern und verbessern will, bezieht sich vor allem auf Gegenstände und Erscheinungen wie Parodie, Kritik, Fan Fiction, Mash-up Videos, Sampling, Kommentare und auch das Reden über eine Serie. Eine neobarocke *Transmedialität als Expansion*, die das Werk erweitern und ausdehnen will, bezieht sich auf Effekte wie Polyzentrismus, Wiederholung, Variation, Nicht-Linearität, Serialität, nicht-reflexive Intertextualität sowie die Intensivierung und die Erzeugung von Ordnung durch Addition. Ihr fehlt das Verspielte und die Ironie, die *Transmedialität als Reflexion* auszeichnet, aber auch das kritische Verständnis einer Machtaufhebung durch Grenzüberschreitung, die Alltag und Medien verschmelzen lässt. Beide Modelle der Transmedialität sollten stärker als bei Ndalians unterschieden und dabei beispielsweise die Frage gestellt werden, ob das Barocke ein anderes Prinzip einer von Produktdiversifikation und von Konvergenz bestimmten Transmedialität kennzeichnet – nicht die ironische Reflexion der Romantik, die tatsächlich in einigen Fanaktivitäten zum Ausdruck kommen kann, sondern die gleichmütige Expansion des Barock. Vor

53 Dies ist weitestgehend eine Rekapitulation von Omar Calabreses Konzeption einer neobarocken Ästhetik und Sensibilität, die er in einem Kapitel seines Werkes in eine sehr hilfreiche Typologie der Fernsehserie umarbeitet (Calabrese: *Neo-Baroque*, S. 27f.).

54 Vgl. Ndalians: *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, S. 83.

allem erscheint das Modell der *Transmedialität als Expansion* geeignet, gerade eine Serie wie *Lost* zu kennzeichnen und ihr humorfreies Spiel mit Transmedialität zu erfassen.

Auf diese Weise ließe sich die Transmedialität von *Lost* und die Frage danach, wie die Serie mit Effekten der Mediatisierung zusammenhängt, besser erkunden, gerade weil *Lost* Mediatisierung auf so eigentümliche Weise thematisiert. Bei *Lost* kommen drei Formen von Mediatisierung zusammen:

- 1 Figurative Mediatisierung: Eine Soap-Opera-Ästhetik des Alternierens, die eine vernetzte Welt symbolisiert und eine direkte Darstellung von Medien vermeidet. *Lost* zeigt uns nicht den Gebrauch von Medien – wie in *24* (Fox, 2001-2010) oder *Gossip Girl* (The CW, 2007-2012) –, aber es ist das Produkt einer durch Medien veränderten Welt, was durch die Narration und Ästhetik auf verschobene Weise vermittelt wird.
- 2 Mediatisierung durch expansive Transmedialität, die einen Mythos und eine Parallelwelt aufbaut, (angeblich) die Grenzen zwischen Fiktion und Realität überschreitet und auf unterschiedliche Weise die Fiktion im Alltag ankommen lässt (durch Spiele, durch Produkte, durch Mobisodes etc.).
- 3 Die unmittelbaren Effekte der Mediatisierung, die tatsächlich von der Serie massiv vorangetriebene Naturalisierung des Gebrauchs neuer Medienplattformen zur Rezeption der Serie, die beispielsweise von *interflow* (der Verknüpfung von Rezeption mit anderen Medienhandlungen, wenn eine Serie auf einem Computer betrachtet wird), und *overflow* (der Migration von Medieninhalten auf unterschiedliche Medien)⁵⁵ geprägt ist und somit auch neue Rezeptionsformen in einer mediatisierten Kultur vorführt.

Es erscheint eigenartig, warum *Lost* die Wirklichkeit von Medien einerseits zu verdrängen scheint (ins Symbolische) und andererseits mit der Wirklichkeit der Mediatisierung so eng verbunden ist. Aber ich denke, dass *Lost* damit gerade eine Form von Mediatisierung kennzeichnet, die vom Neobarocken bestimmt ist und die tatsächlich ein besseres Verständnis des Zusammenspiels von Fernsehserien und Mediatisierung verspricht und auch zu einer Begriffsklärung beiträgt. Es ließe sich behaupten, dass es zwei konkurrierende Modelle und Auffassungen von Mediatisierung gibt:

- 1 Nach dem reflexiven Modell bilden mehr Medien auch mehr Welt ab.
- 2 In dem anderen, neobarocken und expansiven Modell von Mediatisierung bilden Medien nicht Welt ab, sondern sind wirklich und Teil der Welt und erweitern diese. Sie verbessern sie nicht, um einen neuen Blick auf die Welt zu bieten, um die Macht des Medientextes über uns aufzulösen oder Medienerzählungen im Alltag ankommen zu lassen, sondern sie machen sie einfach nur größer. Das heißt, in diesem Modell kann auf die Gegenüber-

55 Vgl. Brooker: »Television Out of Time«, S. 53.

stellung von wirklicher Welt und einer von Medien repräsentierten Welt verzichtet werden, die Reflexion braucht keinen Gegenstand mehr.

5. HYPERAKTIVITÄT

Die Frage lautet dann, warum es diese indifferente Form der Ausdehnung gibt. Sie ist mehr als nur ein Effekt von Mediatisierung, aber ihre Ursachen sind nicht so eindeutig zu kennzeichnen, wie es beispielsweise Jenkins' Vorstellung von einer Verbesserung des Mediengebrauchs andeutet. Ein Grund liegt in einer neo-barocken Sehnsucht nach Ordnung, die durch Expansion und Addition erzeugt werden kann, aber immer weiter erzeugt werden muss, als prozessuale Konstitution einer sich immer weiter verschiebenden Totalität.

Eine weitere Möglichkeit, Transmedialität als Expansion und nicht als Optimierung zu denken und damit einen stärkeren Bezug zu Mediatisierung herzustellen, bietet Richard Grusin in einem Versuch, das Remediatisierungskonzept weiterzudenken. In *Premediation* beschreibt Grusin eine Entwicklung der Mediatisierung als Reaktion auf die Ängste in einer Post-9/11-Gesellschaft. Formen der Mediatisierung finden sich auf unterschiedlichen Ebenen: In der Ausstattung aller Menschen mit mobilen Mediengeräten, die sichern sollen, dass kein Ereignis mehr nicht-mediatisiert geschieht, also von vielen Kameras aufgenommen und auch in bestimmte Darstellungsstrukturen eingebunden wird; oder in dem Versuch des Fernsehens, alle Szenarien möglicher Konflikte durchzuspielen, so dass es bereits eine mediale Folie für die sich noch ereignenden Ereignisse gibt. Das Ziel dieser Formen der Premediatisierung ist es, durch die Vorwegnahme ein *konstant niedriges Level von Angst* zu erzeugen, als Schutzwall gegen die nicht antizipierten, schrecklichen Ereignisse.⁵⁶

Dieser Ansatz lässt sich sehr gut auf *Lost* beziehen, als eine Serie, die das serielle Melodrama remediatisiert und dadurch Angst und Verzweiflung verhandelt, aber auch durch ihre Tendenz, als hypermediatisierte Serie unterschiedliche Katastrophen-Szenarien durchzuspielen, die nichts weniger als die Zerstörung der Welt zum Gegenstand haben. Sie antizipiert, was nur möglich zu antizipieren ist. Die transmedialen Aktivitäten der Nutzer lassen sich auch als Anschlusshandlungen an diesen prämediatisierenden Zug der Serie deuten: Die Aktivität selbst bietet die Möglichkeit der Abwehr vor Ängsten, als eine avancierte, an die Neuerungen der Medienkultur Anschluss haltende Form der Verdrängung. Eine weitere Möglichkeit, diese indifferente Expansion zu deuten, bezieht sich auf den kommunikativen Aspekt einer Transmediatisierung. Will Brooker weist beispielsweise darauf hin, dass die Serie, wenn sie Grenzen überschreitet, eine immersive Erfahrung anbietet und immer stärker eine von Diskussionen in Foren bestimmte kollektive Erfahrung wird.⁵⁷ Dieser Aspekt ist als ein wichti-

56 Vgl. Grusin: *Premediation*, S. 15.

57 Vgl. Brooker: »Television Out of Time«, S. 57.

ges Kennzeichen der aktuellen Medienkultur nicht zu unterschätzen, weil er eine transmediale Hyperaktivität der Zuschauenden beschreiben hilft. Mizuko Ito weist in einem Text zu den transmedialen, japanischen Zeichentrickformaten *Pokémon* und *Yu-Gi-Oh!* auf eine *hypersoziale* Funktion in einer an Kindern orientierten Konvergenzkultur hin.⁵⁸ Die Spielkarten, die einen zentralen Inhalt des Narrativs beider Anime-Serien bilden, ermöglichen Kindern den Austausch und das Knüpfen von Kontakten, sie werden als Medien zu unmittelbaren Trägern von Kommunikation und anderen Formen sozialer Bindung.

Es ist nicht der Ort, nach Gründen danach zu fragen, warum Kinder diese Medien brauchen, oder warum die von Serien erzeugte Anschlusskommunikation offensichtlich in der Konvergenzkultur auf intensivere Weise gebraucht zu werden scheinen. Aber damit wird eine besondere Materialität transmedialer Elemente erfasst, die – ähnlich wie in *Textual Poachers* beschrieben – Gemeinschaften konstituieren, aber weniger die Aufgabe haben, weitere Medieninhalte zu vermitteln, sondern zu Trägern von Kommunikation und Interaktion zu werden. So lassen sich sekundäre Eigenschaften von Transmediatisierungsprozessen als nicht auf Inhalte bezogen denken, sondern als Möglichkeiten, Ordnung, Sicherheit und Gemeinschaft hervorzubringen, als Aktivitäten, die um ihrer selbst willen ausgeführt werden und vielleicht auch einen Blick auf die emsige, allgegenwärtige, variable Mediennutzung einer mediatisierten Kultur werfen lässt.

LITERATURVERZEICHNIS

- Benjamin, Walter: Ursprung des deutschen Trauerspiels, Frankfurt a.M. 2000.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media, Cambridge, Mass. 2000.
- Brooker, Will: »Television Out of Time. Watching Cult Shows on Download«, in: Pearson: Reading Lost, S. 51-72.
- Calabrese, Omar: Neo-Baroque. A Sign of Times, Princeton 1992.
- Davidson, Drew: Cross-Media Communication. An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences, Pittsburgh 2010, S. 23-39.
- Dawson, Max: »Little Players, Big Shows. Format, Narration, and Style on Television's New Smaller Screens«, in: Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, Jg. 13, Nr. 3, 2007, S. 231-250.
- Feuer, Jane: »HBO and the Concept of Quality TV«, in: McCabe, Janet/Akass, Kim (Hrsg.): Quality Television. Contemporary American Television and Beyond, London/New York 2007, S. 145-157.
- Fiske, John: Television Culture, London/New York 1987.

58 Ito: »Mobilizing the Imagination in Everyday Play«, S. 393.

HERBERT SCHWAAB

- Fiske, John: Lesarten des Populären, Wien 2000.
- Grisko, Michael (Hrsg.): Texte zur Theorie und Geschichte des Fernsehens, Stuttgart 2009.
- Grusin, Richard: Premediation. Affect and Mediality after 9/11, New York 2010.
- Hall, Stuart: »Kodieren/Dekodieren«, in: Adelman, Ralf u.a. (Hrsg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie – Geschichte – Analyse, Konstanz 2001, S. 105-124.
- Hirsch, Paul M./Newcomb, Horace M.: »Fernsehen als kulturelles Forum. Neue Perspektiven für die Medienforschung«, in: Grisko: Texte zur Theorie und Geschichte des Fernsehens, S. 182-197.
- Horton, Donald/Wohl, Richard: »Massenkommunikation und parasoziale Interaktion. Beobachtungen zur Intimität über Distanz«, in: Adelman, Ralf u.a. (Hrsg.): Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie – Geschichte – Analyse, Konstanz 2001, S. 74-104.
- Ito, Mizuko: »Mobilizing the Imagination in Everyday Play. The Case of Japanese Media Mixes«, in: Lievrouw, Leah A./Livingstone, Sonia (Hrsg.): New Media, Vol. II. Technology, Artefacts, Systems, Design, London 2009, S. 384-403.
- Jenkins, Henry: Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture, London/New York 1992.
- Jenkins, Henry: »Star Trek Rerun, Reread, Rewritten«, in: Newcomb, Horace M. (Hrsg.): Television. The Critical View (Sechste Ausgabe), New York/Oxford 2000, S. 470-494.
- Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide, New York/London 2009.
- Johnson, Derek: »The Fictional Institutions of Lost. World Building, Reality and the Economic Possibilities of Narrative Divergence«, in: Pearson: Reading Lost, S. 27-49.
- Krotz, Friedrich: Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel der Kommunikation, Wiesbaden 2007.
- Lundby, Knut: »Introduction. »Mediatization« as Key«, in: ders. (Hrsg.): Mediatization. Concept, Changes, Consequences, New York 2009, S. 1-18.
- Ndalianis, Angela: Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment, Cambridge/London 2004.
- Ndalianis, Angela: »Television and the Neo-Baroque«, in: McCabe, Janet/Akass, Kim (Hrsg.): Quality Television. Contemporary American Television and Beyond, London/New York 2007, S. 83-101.
- Ndalianis, Angela: »Lost in Genre. Chasing the White Rabbit to Find a White Polar Bear«, in: Pearson: Reading Lost, S. 181-197.

- Newcomb, Horace M./Hirsch, Pau M.: »Fernsehen als kulturelles Forum. Neue Perspektiven für die Medienforschung«, in: Grisko: Texte zur Theorie und Geschichte des Fernsehens, S. 182-197.
- Newman, Michael Z./Levine, Elana: Legitimizing Television. Media Convergence and Cultural Status, London/New York 2012.
- Pearson, Roberta (Hrsg.): Reading Lost. Perspectives on a Hit Television Show, London/NewYork 2009.
- Wollen, Peter: »Godard and Counter-Cinema. *Vent d'Est*«, in: Rosen, Philip (Hrsg.): Narrative. Apparatus. Ideology, New York 1986, S. 121-129.