

Kim Carina Hebben

Per Mausklick auf Mörderjagd. Zur digitalen Produktion der Netflix-Doku-Serie Don't F**k With Cats 2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23468>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hebben, Kim Carina: Per Mausklick auf Mörderjagd. Zur digitalen Produktion der Netflix-Doku-Serie Don't F**k With Cats. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 78/79: Smarte Serienfans Resistente Praktiken der Teilhabe in Fangemeinschaften (2020), S. 173–193. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23468>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Per Mausclick auf Mörderjagd

Zur digitalen Produktion der *Netflix*-Doku-Serie DON'T F**K WITH CATS

1 Einführung: (Televisuelle) Trends und Techniken¹

Medientrends sind unbeständig, in ihrem stetigen Wandel und ihrer kontinuierlichen Modifikation, ihrem Verschwinden und Wiederauftauchen liegt jedoch eine Zuverlässigkeit. Medien kann daher ein Modus fortwährender Veränderung zugeschrieben werden, wie es zum Beispiel mit dem Modell der Remedialisierung² greifbar wird. Diese Veränderungen gehen einerseits auf die sich ändernden Wünsche und Bedürfnisse der Mediennutzenden zurück, gleichzeitig werden diese Anforderungen durch das modifizierte Medienangebot bedingt und ständig neu ausgehandelt. Diese Beziehung aus Technik und Partizipation wird besonders evident am Beispiel des Fernsehens und seiner Praktiken. Das Medium zeichnet sich durch seinen fortlaufenden (technischen) Wandel und seine inhärente Serialität aus; im Spannungsverhältnis aus Variation und Wiederholung. Auch seine Nutzungsweisen sind seriell.³ Gemeint sind hier einerseits Rezeptionsmodi, die sich dem produzierten TV-Rhythmus angleichen, wie auch Fanpraktiken, die sich wiederkehrend und intensiv mit Fernsectexten auseinandersetzen. Im Folgenden soll an konkreten Gegenständen aufgezeigt werden, dass sich spezifische, im Fernsehen etablierte digitale Rezeptionspraktiken in Texte wie auch in ihre Rezipient*innen außerhalb des Mediums eingeschrieben haben. Dabei soll jedoch berücksichtigt werden, dass Medienkonvergenz und entsprechende Strategien wie das <Transmedia

- 1 Die in Abschnitt 1 entwickelten Gedanken zur Wechselwirkung von televisuellen Techniken und Partizipationsformen entstammen aus ersten Überlegungen, die in Ansätzen auf Konferenzen und innerhalb einer institutsinternen Festzeitschrift der TU Dortmund vorgestellt wurden.
- 2 Vgl. Jay David Bolter, Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge 1999.
- 3 Beil u. a. stellen dieses Wechselverhältnis aus seriellen Produktionstechniken und seriellen medialen Formen am Beispiel verschiedener Medien in einem Schwerpunkttheft zur Serie dar. Siehe hierzu: Benjamin Beil, Lorenz Engell, Jens Schröter, Herbert Schwaab, Daniela Wentz (Hrsg.): *Die Serie. Zeitschrift für Medienwissenschaft* Nr. 7, 2012. Die Fernsehserie wird dabei an anderer Stelle von den Autor*innen als «Agent des Wandels» besonders hervorgehoben, um eben dieses Wechselverhältnis aufzuzeigen. Vgl. Benjamin Beil, Lorenz Engell, Dominik Maeder, Jens Schröter, Herbert Schwaab, Daniela Wentz: Die Fernsehserie als Agent des Wandels. In: Rolf Nohr (Hrsg.): *Medien'Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur*. Band 18. Münster 2016.

Storytelling⁴ diesen fließenden Übergang dermaßen bedingen, dass Online-Streaming-Plattformen wie *Netflix* oder *YouTube* (gerade aufgrund ihrer seriellen Techniken und Praktiken) zum Fernsehdiskurs zählen.⁵ Judith Keilbach und Markus Stauff benennen in diesem Zusammenhang im gleichnamigen Aufsatz das «Fernsehen als fortwährendes Experiment».⁶ In diesem Kontext soll dem Medium eine transformierende Funktion zugesprochen werden, die gerade durch seine ephemeren Neuerungen in Kraft tritt, da seine Zuschauer*innen selektierend und reflektierend ausloten, welche neuen Trends und Techniken in ihren Mediengebrauch aufgenommen werden und diesen somit modifizieren können. Denn auch extrem kurzlebige Figurationen des Mediums tragen zu seinen remediatisierten Formen bei und hinterlassen Spuren, im Medium wie auch in seinen Rezipient*innen. Daher wird folgend ein kurzer historischer Abriss vorgestellt, der erstens die Wechselwirkungen von Technik und Partizipation aufzeigt und zweitens werden ebenfalls heuristisch drei Entwicklungsphasen vorgeschlagen, die einen Wandel der Techniken und daraus hervorgehende Partizipationsformen nachzeichnen.⁷ Das aktuellste hier gewählte Beispiel und Hauptanalysegegenstand der im Folgenden aufgestellten Überlegungen ist die *Netflix*-Dokumentarserie *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER*.⁸ Anhand des Beispiels soll vorgeführt werden, welchen Einfluss die Trends und Techniken der (Fernseh-)Partizipation auf Identitätsangebote im medialen Umfeld haben und wie sich diese gegenseitig hervorbringen und in den Praktiken der Rezipierenden wiederfinden. Daraus könnte eine vierte Phase abgeleitet werden, die aus den vorherigen Entwicklungen hervorgeht, unterdessen aber diametral zu aktuellen Angeboten und Bemühungen des Fernsehens verläuft.

Der Wechsel von Fernsehetechniken ist ebenso stetig wie der seiner Formate, wodurch Fernsehen inzwischen selbst zur digitalen Praxis geworden ist, welche digitale Strategien der Partizipation geradezu einfordert. Angefangen mit der Fernbedienung, welche als Antwort auf das technisch noch umständliche Wechseln der Sender zum Einsatz kam, können Wechselwirkungen zwischen Technik, Form und Inhalt dem Medium seit seiner Etablierung attestiert werden.⁹ Mit der Vervielfachung

4 Vgl. Henry Jenkins: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York / London 2006.

5 Mit Eggo Müller kann ergänzt werden, dass *YouTube* und Rundfunkfernsehen keine gegensätzlichen Konzepte darstellen, «but different institutionalizations of television on a spectrum of cultural forms of television that mutually define each other». Eggo Müller: Formatted spaces of participation: Interactive television and the changing relationship between production and consumption. In: Marianne van den Boomen, Mirko T. Schäfer, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens (Hrsg.): *Digital Material*. Amsterdam 2009, S. 49–63.

6 Judith Keilbach, Markus Stauff: Fernsehen als fortwährendes Experiment. Über die permanente Erneuerung eines alten Mediums. In: Nadja Elia-Borer, Samuel Sieber, Georg Christoph Tholen (Hrsg.): *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*. Bielefeld 2011, S. 155–181.

7 Diese Phasen verlaufen nicht linear, sondern es ist eher eine Parallelität von diversen Techniken und Praktiken zu beobachten, die sich wiederum aufeinander beziehen und sich bedingen.

8 Mark Lewis: *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER*. Netflix: Raw Television, 2019.

9 Vgl. Lynn Spiegel: Fernsehen im Kreis der Familie. Der populäre Empfang eines neuen Mediums.

fachung von Sendern war eine Technik zum einfacheren Umschalten notwendig, die dadurch entstandene Praxis des ‚Zappings‘ begünstigte das Aufkommen eines größeren Sender- und Programmaufgebots. Dem kam die Erfindung des Videorekorders entgegen und der Wunsch, zeitunabhängig zu rezipieren. Dadurch wurde wiederum die Produktion komplexerer Formate und Inhalte gefördert, da durch das mehrmalige Ansehen, Stoppen und Untersuchen des Standbildes etwas von der Flüchtigkeit des seriellen ‚Flows‘ technisch entschleunigt werden konnte. Dies begünstigte die Zunahme von komplexen und mit Informationen oder Verweisen angereicherten Formaten, die ohne entsprechende Techniken und Praktiken nicht in vollem Umfang rezipiert werden können und auf aufmerksames, mehrmaliges Ansehen ausgelegt sind.¹⁰ Die Zuschauer*innen sind dabei mal eher beobachtend und folgen den Serienfragmenten, als würden sie sich in einem Hypertext von Link zu Link klicken,¹¹ mal produzieren sie eigene Inhalte, tauschen sich aus, erzählen die Geschichte weiter oder werden selbst Teil davon.¹² Die Navigation durch den verstreuten Serientext wird hier also zum unerlässlichen Paradigma der Rezeption.

1.1 Wa(h)re Partizipation

Es ist zu beobachten, dass diese Navigation zunehmend durch Einschreibungen innerhalb der Serientexte gelenkt und dadurch eingeschränkt wird. Wenn zum Zwecke der Argumentation dieses Beitrags von verschiedenen Phasen transmedialer und partizipativer Angebote von Fernsehserien gesprochen werden soll, dann kann die Serie *Lost*¹³ als Paradebeispiel der Hochphase ausgezeichnet werden, welches umfangreich im wissenschaftlichen Diskurs bearbeitet wurde.¹⁴ Zeichneten sich transmediale Erweiterungen in dieser Phase noch durch extrem komplexe Rätsel und weitläufig versteckte Hinweise in diversen Medien aus, die mühevoll

In: Ralf Adelmann, Jan Hesse, Judith Keilbach, Markus Stauff, Matthias Thiele (Hrsg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie – Geschichte – Analyse*. Konstanz 2002, S. 214–252.

- 10 Vgl. Gabriele Schabacher: Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien. In: Arno Meteling, Isabell Otto (Hrsg.): *«Previously on...» Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München 2010, S. 19–40.
- 11 Vgl. Daniela Olek, Christine Piepiorka: To be continued... somewhere else! Die Auswirkungen struktureller Räumlichkeit auf die Serialität im Kontext transmedialer Fernsehserien. In: Peter Spangenberg, Bianca Westermann (Hrsg.): *Im Moment des ‚Mehr‘ – Mediale Prozesse jenseits des Funktionalen*. Münster 2012, S. 75–94.
- 12 Vgl. Kim Carina Hebben: Verspieltes Fernsehen. Spiel und Spieler_innen im Transmedialen. In: *ffk Journal* Nr. 4, 2019, S. 50–65, hier: S. 53.
- 13 J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof: *Lost*. USA: ABC Studios, 2004–2010.
- 14 Siehe u. a. Roberta Pearson: *Reading Lost. Perspectives on a hit television show*. London 2009; Verena Schmöller, Marion Kühn (Hrsg.): *Durch das Labyrinth von Lost. Die US-Fernsehserie aus kultur- und medienwissenschaftlicher Perspektive*. Marburg 2011; Benjamin Beil, Herbert Schwaab, Daniela Wentz (Hrsg.): *Lost in Media*. Münster 2018. Vor allem die Aspekte der narrativen Komplexität und der eingeschriebenen Partizipationsmöglichkeiten werden in der Fachliteratur am Beispiel von *Lost* erarbeitet und veranschaulicht.

zusammengetragen werden mussten, so werden die Zuschauenden in aktuelleren Beispielen geradezu auf Hinweise gestoßen. Als Beispiel für eine zweite Entwicklungsphase können exemplarisch «Companion Apps» angeführt werden, wie sie vor allem vom amerikanischen Sender AMC für seine quotenstärksten Formate angeboten wurden. Die noch laufende Erfolgsserie *THE WALKING DEAD*¹⁵ bot eine begleitende Second-Screen-Anwendung («Story Sync») an, die parallel zur Ausstrahlung der Episoden benutzt werden konnte und so das Serienerlebnis intensivierte. Das Besondere ist, dass die Anwendungen die Zuschauenden nicht nur durch die Handlung begleiten, sondern die Aufmerksamkeit gezielt lenken, anweisen und Empfehlungen aussprechen. Indem zum Beispiel auf Comicursprünge einzelner Szenen verwiesen wird, Zitate auf dem Second Screen hervorgehoben werden, einzelne Bildausschnitte oder Requisiten stark vergrößert abgebildet werden, wird auch zu verschiedenen Formen der Navigation aufgefordert. Einerseits innerhalb der Serie, wenn Verweise zwischen Episoden erstellt werden (sollen), aber auch weg vom Fernsehen und hin zu anderen Medienformen.¹⁶ Die eigene Recherche und Bewegung der Zuschauenden werden dadurch angeregt. Neben der Navigation sind der Companion App weitere Praktiken eingeschrieben. Durch Elemente wie anklickbare Skalen können Einschätzungen zum Verlauf der Handlung geäußert und mit anderen Nutzenden der App abgeglichen werden. Die Partizipation beschränkt sich hier auf einzelne Klicks, doch das Erlebnis hebt sich dennoch deutlich vom Rezipieren ohne App ab. Im Sinne der Kurzlebigkeit von Medientrends konnten sich Companion Apps oder andere parallele Anwendungen jedoch nicht durchsetzen,¹⁷ das Paradigma der Navigation sowie die Aufforderung zur Partizipation bleiben jedoch aufrechterhalten, werden allerdings technisch modifiziert umgesetzt. Nach einem ähnlichen Kredo wie die Companion Apps funktioniert *Netflix* neuester Trend der interaktiven Episoden. Die Beispiele *BLACK MIRROR: BANDERSNATCH*,¹⁸ sowie das technisch gleich funktionierende Format *YOU VS. WILD*,¹⁹ sollen daher als weitere Entwicklung kurz vorgestellt werden. Bedient werden die

- 15 Frank Darabont: *THE WALKING DEAD*. USA: Circle of Confusion, Valhalla Motion Pictures, 2010.
- 16 An anderer Stelle habe ich dieses Beispiel unter Aspekten der Anleitung und Lenkung ausführlicher analysiert. Vgl. Kim Carina Hebben: How To Watch TV. Die Spielregeln des Transmedialen. In: *ffk Journal* Nr.1, 2017, S. 34–53, hier: S. 45–49.
- 17 Die Companion App des Senders AMC zur abgeschlossenen Serie *BREAKING BAD* ist offline und die Story Sync zu *THE WALKING DEAD* wurde während der noch laufenden Ausstrahlung eingestellt. Darüber hinaus sind mir aktuell keine ähnlichen Second-Screen-Erweiterungen im Mainstreambereich bekannt.
- 18 David Slade, Charlie Brooker, Russell McLean: *BLACK MIRROR: BANDERSNATCH*. UK: House of Tomorrow, Netflix, 2018. An anderer Stelle habe ich *BLACK MIRROR: BANDERSNATCH* auf seine Ähnlichkeit zum Spiel hin untersucht und dabei vor allem seine reglementierte Struktur, die Lenkung der Zuschauer*innen sowie darin verhandelte Machtverhältnisse diskutiert. Vgl. Kim Carina Hebben: Spiel in Serie. *Black Mirror: Bandersnatch*. In: Dominik Maeder, Denis Newiak, Herbert Schwaab (Hrsg.): *Serienforschung und Fernsehwissenschaft* (AT). Berlin (im Erscheinen).
- 19 Bear Grylls, Robert Buchta, Delbert Shoopman: *YOU VS. WILD*. USA: Bear Grylls Ventures, Elettus, Netflix, 2019.

interaktiven Serien entweder mit der Fernbedienung, der Maus bzw. dem Touchpad oder einem Controller, je nachdem mit welchem internetfähigen Endgerät sie abgepielt werden. Innerhalb der Episoden gelangen die Figuren an Schnittstellen, an denen die Zuschauenden innerhalb von zehn Sekunden eine Entscheidung aus zwei Wahlmöglichkeiten treffen müssen, welche dann den weiteren Verlauf der Handlung bestimmt. Navigation und Partizipation sind nicht nur im Medium Fernsehen oder in transmedial expandierten Serien vorzufinden und auf die Bewegungs- und Verknüpfungsleistung der Zuschauenden angewiesen, sondern innerhalb nur einer Episode als *Ein-Klick-Partizipation* komprimiert und innerhalb dieser Episode auch unumgänglich.²⁰ Von einer Rezeptionshoheit, wie sie dem transmedialen, zeit- und raumunabhängigen Fernsehen nachgesagt wurde, ist bei den aktuellen Beispielen nicht mehr viel erhalten. Die neuen interaktiven Formate zeichnen sich besonders durch einen Modus der (vorstrukturierten) Wahl und Entscheidung aus.²¹ Allerdings ist durch die Eingrenzung der Auswahlmöglichkeiten die Partizipation, wie schon beschrieben, stark eingeschränkt und auf einen Klick und zwischen zwei Alternativen begrenzt.²² *Wahre* Partizipation, im Sinne einer vom Rezipierenden aus gesteuerten und motivierten Interaktion, die aus Interesse und Lust am Text hervorgeht, ist daher innerhalb der reglementierten Episode nur in limitiertem Rahmen möglich. Allerdings bietet *BLACK MIRROR: BANDERSNATCH* über die Klick-Interaktion hinaus noch zahlreiche weitere transmediale Erweiterungen wie Websites oder Spiele, die die Dekodierfähigkeiten und Rechercheleistungen der mitspielenden Zuschauer*innen erfordern. Andere Formate, wie *YOU VS. WILD*, sind jedoch nicht auf Rätsel oder mehrdeutige und kritische Inhalte ausgelegt, sondern machen sich den Trend des neuen Formats zunutze. Partizipation, die dem vorurteilsbehafteten «Glotzen» des Fernsehens entgegenstehen sollte, wird an diesem Beispiel selbst zum stumpfen Akt, dem es an Frei- und Handlungsraum fehlt. Vielmehr zeigt sich der Wandel der Partizipation als Währung der (Fernseh-)Serienpro-

- 20 Als literarische Vorlage können hier Auswahlromane (auch als «Spielbücher» bezeichnet) erwähnt werden, in denen die Leser*innen ebenfalls eigene Lesepfade wählen und sich innerhalb fester Strukturen frei im Aktionsraum des haptischen Buchs bewegen. Ein besonders elaboriertes Beispiel ist J.J. Abrams und Doug Dorsts interaktiver Roman *S*, welcher durch zahlreiche haptische Paratexte wie Briefe oder handschriftliche Marginalien ergänzt ist und somit zur Wahl des Lesepfades und zur Bewegung innerhalb (aber auch außerhalb) des Buchs einlädt.
- 21 Vgl. Klaus Gasteier: *The Aesthetics of Choice. A Question from the Outside*. In: *Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld 2017, S. 509–522, hier: S. 511.
- 22 Eggo Müller macht dies bereits 2009 am Beispiel der Formate *AKTENZEICHEN XY* und *BIG BROTHER* deutlich: Auf der einen Seite ermöglichen die beiden Sendungen für ihre Zeit innovative Anlässe zur Partizipation, die Einfluss auf den Ausgang des Geschehens nehmen können. Auf der anderen Seite stehen den Zuschauenden dabei nur durch das Format stark eingeschränkte Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, wie das Anrufen einer Hotline oder das Abstimmen zwischen zwei Kandidat*innen. Müller benennt dies «producer-formatted [space of] participation» und berücksichtigt dabei ebenfalls technologische, ökonomische und kulturelle Konventionen und Machtverhältnisse, die bestimmte Nutzungsweisen evozieren. Vgl. Müller, S. 53–54, 56.

duktion und -rezeption, weshalb von einer «Schein-*agency*»²³ gesprochen werden muss.²⁴ Der Grad der Interaktionsmöglichkeiten scheint eine rückläufige Entwicklung zu durchlaufen: Von der ausschweifenden Bewegung der Zuschauer*innen von einem Medium zum nächsten (zu der nicht nur die Suche nach Textfragmenten, sondern auch eigene Produktion und Leistung zählt), zur angeleiteten, begleiteten Interaktion mit Companion Apps, bis hin zum stark reglementierten Treffen von zwei Auswahlmöglichkeiten in einem vorgegeben begrenztem Raum. In allen Beispielen ist die Leistung der Zuschauenden, vornehmlich in Form von Klicks, eingeschrieben. Gemessen wird überwiegend nicht mehr anhand von Quoten, sondern anhand von Klicks, Likes und Downloads – die «Kultur des Teilnehmens»²⁵ wird modifiziert, bleibt jedoch ungebrochen.

2 Digitale Produktionen: Einschreibungen in Text und Rezipient*in

Es bleibt zu beobachten, welche weiteren Wechselwirkungen im Zuge dieser Entwicklung entstehen und wie sich diese manifestieren. Im Folgenden soll am Beispiel der Onlineverfolgung des *Internet Killers* Luka Magnotta nachgezeichnet werden, wie diese Praktiken auf ein vom Fernsehen weitestgehend losgelöstes Phänomen übertragen werden und inwiefern die vorggeführten Strategien und Techniken der (Online-)Teilhabe doch im Zusammenhang mit Fernsehen, Serialität und deren Umgangsweisen stehen. Dem Fernsehen als Medium und Institution kommt eine bedeutende gesellschaftliche Funktion zu, da seine transformierenden Kräfte im Stande sind, Veränderung zu produzieren: So beobachtet es den Wandel und macht ihn auf strukturierte Weise sichtbar.²⁶ Weiter erläutern Benjamin Beil u. a.: «Diese Beobachtungen stellt es dann dem Sinnhaushalt, dem Selbstbeschreibungs- und Selbstverfertigungszyklus der Gesellschaft zur Verfügung.»²⁷ Indem es besonders den Medien eine technologische, institutionelle oder epistemische Mitwirkung am beobachteten Wandel beimesse, so argumentieren Beil u. a., sei es selbst Agent des Wandels und beobachte sich selbst auf diese Funktion hin. Und weiter beschreiben die Autor*innen, entstehen dabei Rückkopplungseffekte, innerhalb derer das Fern-

23 Vera Cuntz-Leng, Sophie G. Einwächter, Sven Stollfuß: Perspektiven auf Partizipationskultur: Eine Auswahl. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Nr. 32(4), 2015, S. 449–467, hier: S. 454.

24 Die Betrachtung der von Produzent*innen initiierten, gesteuerten und dabei eingeschränkten Partizipationsmöglichkeiten soll daher als Gegenpol zur freien Bewegung der Zuschauenden im transmedialen Raum verstanden werden. In beiden Fällen dient die Partizipation der Zuschauenden allerdings auch als ökonomische Strategie, die zu höheren Quoten, Zuschauer*innenbindung und dadurch höheren Profiten führt. Vgl. Müller, S. 50, 55.

25 Cuntz-Leng u. a., S. 450.

26 Vgl. Benjamin Beil, Lorenz Engell, Jens Schröter, Herbert Schwaab, Daniela Wentz: Die Fernsehserie als Reflexion und Projektion des medialen Wandels. In: Friedrich Krotz, Andreas Hepp (Hrsg.): *Mediatisierte Welten*. Wiesbaden 2012, S. 197–223, hier: S. 219.

27 *Ibid.*

sehen dem beobachteten Wandel wie auch seinen Folgen ausgesetzt sei, wodurch es die Formen und Formate seiner Beobachtung ständig den Wirkungen des beobachteten Wandels aussetze und so den Wandel an sich selbst mitvollziehen müsse.²⁸

Die in der Dokumentarserie *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER* vorgeführten Techniken und Umgangsweisen sollen als prototypische Manifestationen eines aktuellen Phänomens gelesen werden. Die einleitend dargestellten Modifikationen partizipativer Techniken und deren Rückkopplungseffekte an das Fernsehen und dessen fortlaufende Figurationen wurden dahingehend als zentrale Entwicklungen betrachtet, ohne die *digitale Produktionen*, wie sie im Folgenden am Beispiel von *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER* und der zugehörigen *Facebook*-Community bestimmt werden, nicht möglich wären. Auch Vera Cuntz-Leng u. a. sprechen von einer Harmonisierung der Logik von sozialen Medien und Fernsehen, welche «nicht nur Veränderung für die Rezeption, sondern auch für intentionelle und produktionspraktische Prozesse» bedeute.²⁹ Die im Folgenden beschriebenen Einschreibungen in Text und Rezipient*in sollen zwei Lesarten auf *digitale Produktionen* vorschlagen: Zum einen sind damit die bereits vorgestellten auf Digitalität ausgelegten Formate zu verstehen. Zum anderen soll veranschaulicht werden, dass diese Formate nicht nur die Internalisierung von digitalen Techniken der Partizipation bedingen, sondern dass die (Praktiken und Identitätsangebote der) Akteur*innen auch digital produziert werden, z. B. durch die Übernahme digitaler Praktiken oder das Einschreiben der Rezipierenden (beispielsweise durch das Hinterlassen von Spuren der eigenen Identität) in digitale Texte. Dabei werden gegenseitige Einflüsse von Produktion, Technik(en) und Anwendung/Partizipation evident.

2.1 DON'T F**K WITH CATS – True Crime revisited

Die dreiteilige *Netflix* True Crime-Dokumentation zeichnet den Kriminalfall des kanadischen Internetmörders Luka Magnotta nach, der 2012 den chinesischen Studenten Jun Lin in einem selbst inszenierten Video ermordet und dieses dann über Onlineplattformen verbreitet. Der 29-jährige Magnotta versucht sich als Model oder Schauspieler zu etablieren, nimmt an öffentlichen Castings teil, arbeitet u. a. bei einem Escort-Service mit Onlineauftritt und erstellt sich eine umfangreiche Webpräsenz (und eigene Web-Persönlichkeit) mit zahlreichen Profilen, Bildern und Beiträgen zu seiner Person. 2010 veröffentlicht er über die sozialen Medien das *YouTube*-Video *1 boy 2 kittens*, in welchem er zwei Katzenbabys erstickt, welches zum Ausgangspunkt seiner Verfolgung durch Internetnutzer*innen wird. Er selbst ist in dem Video weitestgehend verhüllt, trägt eine Kapuze tief ins Gesicht gezogen und ist nur im Profil zu erkennen, ansonsten aber nicht durch Videobearbeitung

28 Vgl. *ibid.*

29 Vgl. Cuntz-Leng u. a., S. 451.

unkenntlich gemacht. Besonders interessant für die folgende Untersuchung der in der Dokumentarserie dargestellten Praktiken ist die Perspektive der Dokumentation, aus der der Fall Magnotta Schritt für Schritt rekonstruiert wird. Es steht weniger der Täter im Vordergrund und auch nicht die verantwortlichen Autoritäten und Behörden, sondern die *Facebook*-Community, die durch ihre digitalen Praktiken maßgeblich dazu beigetragen hat, Magnotta über das Internet zu identifizieren und zu verfolgen. Stellvertretend für die *Facebook*-Gruppen ‹Find the Kitten Vacuumer ... For great justice›³⁰ und die später formierte, kleinere und geheime Untergruppe ‹ABK_Luka_Intel›,³¹ erzählen die Protagonist*innen Deanna Thompson und John Green die Internetjagd aus ihrer Perspektive. Die Bezeichnung des *Internet Killers* geht ebenfalls auf diese Perspektiveinnahme zurück: Das Internet ist nicht der eigentliche Tatort (wie es z. B. bei Angriffen von Hacker*innen denkbar wäre), es dient jedoch als Distributionsmedium der Tatvideos, wird zum Schauplatz eines Katz-und-Maus-Spiels zwischen Magnotta und seinen *Facebook*-Verfolger*innen, welches von digital gelegten Fährten und versteckten Hinweisen geprägt ist, und die Auflösung des Falls und die Verfolgung des Täters erfolgen weitestgehend online (sowie später durch massenmediale Berichterstattung).

Das Genre des True Crime trägt dabei zur Konstruktion bestimmter Haltungen und Umgangsweisen bei. Wie bereits erwähnt, wird in der Dokumentation eine für das Format ungewöhnliche Perspektive gewählt und das sonst beobachtende Publikum ist zugleich Ermittler*in und Protagonist*in. Zwar sind Appelle zur aktiven Mithilfe in Kriminalfällen (z. B. Hotlines für Hinweise bei öffentlichen Fahndungen) kein neues (Medien-)Phänomen, doch stehen dabei die offiziellen Ermittler*innen wie Polizei oder Gerichtsmediziner*innen mit ihrer Autorität im Fokus. Auf *Netflix* ist aktuell ein Trend an True-Crime-Dokumentationen zu verzeichnen, in welchen jedoch größtenteils konventionelle Hierarchien (Autorität von Expert*innen und Institutionen) aufrecht erhalten werden und Interpretationen der Gedanken und Motive der Täter*innen, sowie deren persönliche Vorgeschichten in einer Mischung aus Interviews, dokumentarischen Aufnahmen und Nachstellungen inszeniert werden. Weiter bieten True-Crime-Formate Identifikationsanlässe, indem sie anhand von Alltagssituationen die Omnipräsenz von Gewalt und Verbrechen dokumentieren, dabei aber stets durch Analyse und Aufarbeitung der Fälle darum bemüht sind, eine spezifische gesellschaftliche Ordnung (wieder) herzustellen und implizit die Verantwortung und Gewissheit dafür in den Händen anderer lassen. Wie Sven Stollfuß im Kontext zur Inszenierung von Wissenschaft(-ler*innen) in aktuelleren Fernsehserien³² bemerkt, ‹liegt die Vermutung nahe, dass

30 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER, S01E01 (00:09:18).

31 Ibid. (00:38:24).

32 Seine Beobachtungen beziehen sich auf Fernsehserien mit fiktiven Narrationen zum Thema Investigation und Crime, die bis zum Jahr 2010, dem Veröffentlichungsdatum seines Aufsatzes, ausgestrahlt wurden.

mit diesen Serienformaten der Versuch unternommen wird, eine eigentlich parallel zur alltäglichen Realität agierende Wissenschaft [...] in das Alltägliche zurückzuführen und als stabilisierenden Faktor zu verankern».³³ Dazu passen auch die zuvor genannten Aufrufe zur Mithilfe der Zuschauenden von Sendungen wie AKTENZEICHEN XY,³⁴ die zeigen, dass True Crime prädestiniert dafür ist, als partizipatives Format seine Zuschauenden zum Handeln zu motivieren.³⁵ In Anlehnung an Stollfuß soll daher betrachtet werden, inwiefern die *Netflix*-Dokumentation die in ihr demonstrierten digitalen Praktiken und Produktionen reflektiert und stabilisiert.

2.2 Cat and Mouse³⁶ – Expert*innen, digitale Spuren & fabrizierte Fährten

Mit den Schlagwörtern «Wahre Verbrechen», «Forensik» und «Hobby Detektiv» beschreibt *Netflix* die Doku-Miniserie auf seiner Plattform.³⁷ Besonders mit der Figur des «Hobby Detektivs»³⁸ wird auf eine Verlagerung der Expertise³⁹ hingewiesen und die Gruppe der selbstorganisierten *Facebook*-Aktivist*innen wird zum inhaltlichen Fokus der Dokumentation erklärt. Auch der Begriff «Forensik» ist bezogen auf die digitalen Ermittlungstechniken der «Computer Nerds», wie

33 Sven Stollfuß: Wissenschaft in Serie. Zur Inszenierung von Wissenschaft in aktuellen Fernsehserien. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen* | *Reviews* Nr. 27(3), 2010, S. 292–303, hier: S. 296.

34 Eduard Zimmermann, Martin Groß: AKTENZEICHEN XY. DE: ZDF, 1967.

35 Ebenfalls interessant in diesem Kontext wäre zu hinterfragen, ob DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER ein Exempel darstellt, das einen sich anbahnenden Wandel ankündigt, indem es aufzeigt wie sich digitale Praktiken der Partizipation manifestieren, wie sie produziert und dabei naturalisiert werden. Zeigt es wie (Selbst-)Justiz zur resistenten Onlinepraxis wird? In diesem Zusammenhang fragt auch die medizinische *Netflix*-Dokumentarserie DIAGNOSIS (2019) in ihrem Trailer: «What if social media could save lives?» und bezieht sich dabei auf die Nutzung der Schwarmintelligenz zur Klärung komplizierter Diagnosen oder der Heilung bisher unheilbarer Krankheiten. Mit Episoden-Titeln wie «Detective Work» (S01E01) oder «The Wisdom of the Crowd» (S01E03) zeigt sich ein ähnlicher Grundtenor wie bei DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER, welcher digital produzierte Partizipation und Identifikationsangebote ebenfalls thematisiert und damit hervorruft.

36 Die folgenden drei Überschriften sind ebenfalls die Episodentitel der *Netflix*-Dokumentarserie.

37 *Netflix*, <https://www.netflix.com/browse> (11.03.2020).

38 Die Figur des «Hobby-Detektivs», auch «armchair detectives» oder «armchair sleuth», hat ihr literarisches Vorbild in fiktionalen Kriminalgeschichten, in denen die ermittelnde Hauptfigur einen Fall ortsunabhängig anhand von Beweisen deduziert, sodass die Leserschaft aus gleicher Perspektive miträtseln und ermitteln kann. Aktuelle Formate wie True Crime-Dokus oder -Podcasts laden durch ihren einfachen Zugriff über das Internet und damit verbundene Plattformen (wie *Facebook* oder Foren) zur Partizipation an realen Fällen förmlich ein, wodurch eine Erweiterung oder Verschiebung der Figur erfolgt. Vgl. Andrea Mara: The armchair detectives using the web to catch criminals. In: *The Irish Times*, 04.02.2020, <https://www.irishtimes.com/culture/books/the-armchair-detectives-using-the-web-to-catch-criminals-1.4160445> (03.09.2020).

39 In Bezug auf die Domestizierung des Fernsehens im familiären Kreis spricht Spigel von Expert*innen, welche Mediengebrauch und Inhalte legitimieren und dadurch zur Durchsetzung des Fernsehens als populärem Medium beitragen. Die Rolle von Expert*innen ist demnach seit Beginn innerhalb des mediengeschichtlichen Diskurses des Fernsehens verankert. Vgl. Spigel, S. 214–252.

die Protagonistin Deanna Thompson sich selbst charakterisiert.⁴⁰ So wundert es nicht, dass Cuntz-Leng u. a. im Kontext (medien-)wissenschaftlicher Partizipationskultur Fanpraktiken mit denen von Wissenschaftler*innen gleichsetzen: «Sie teilten eine Leidenschaft für ihre Gegenstände, eine Beharrlichkeit in der Auseinandersetzung, die Pflege bestimmter Wissensformen und des Expertentums.»⁴¹

Die Autor*innen fragen weiter, ob «Wissenschaft also nichts anderes, als Fan- oder Partizipationskultur in professionalisierter und institutionalisierter Form»⁴² sei? Am Beispiel von *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER* zeigt sich weiter eine Figuration von Expertise, da die «Nerds» mit ihren Praktiken die Ermittlung beherrschen. Gleichzeitig zeigt die 2019 veröffentlichte Dokumentation, dass die *Facebook*-Gruppe, trotz ihrer erfolgreichen Ermittlung und Sammlung von Hinweisen, 2010 größtenteils von den offiziellen Instanzen ignoriert und nicht ernst genommen wurde.

Die Jagd des *Internet Killers* Luka Magnotta ist besonders durch ihr digitales Katz-und-Maus-Spiel geprägt. Ein erstes Beispiel dafür sind die Praktiken, mit denen die *Cat Killing Videos* von den *Facebook*-Detektiv*innen analysiert wurden. Es zeigen sich zunächst Tendenzen, die Internetverfolgung als Spiel zu charakterisieren. Kommentare wie «happy head hunting»,⁴³ «[i]f you find any info on this guy, post it here»⁴⁴ oder «[d]iscuss your theories on his current location»⁴⁵ demonstrieren, wie sich die *Facebook*-User*innen, ähnlich dem Aufbau eines ARGs,⁴⁶ organisieren, Hinweise sammeln und gemeinsam auf die Jagd gehen.⁴⁷ Es werden Standbilder des *Cat Killing Videos* erstellt, in die Gruppe gepostet und zur Diskussion

40 «I would say I'm a textbook definition of a computer nerd. Like, textbook.» (Deanna Thompson). Vgl. *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER*, S01E01 (00:03:50–00:03:53).

41 Cuntz-Leng u. a., S. 460.

42 Ibid.

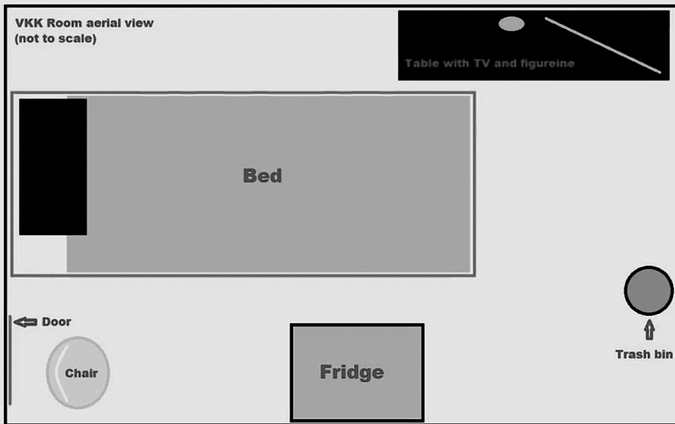
43 *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER*, S01E01 (00:09:39).

44 Ibid. (00:09:36).

45 Ibid. (00:11:51).

46 *Alternate Reality Games* (kurz ARG) sind immersive Spiele, die die Grenzen zwischen Realität und Fiktion durch hybride Spielerlebnisse innerhalb online und offline Mechanismen vermischen und die in Echtzeit stattfinden. Sie basieren auf den Prinzipien der «Participatory Culture» und der «Collective Intelligence» (vgl. Jenkins, S. 3–24. Jenkins übernimmt dabei den von Pierre Lévy geprägten Begriff, siehe: Pierre Lévy: *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge 1997.), also auf dem Profitieren einer breiteren Masse durch die Arbeit und das Wissen einzelner, sodass durch das gemeinsame Zusammentragen und Entziffern der Hinweise eine Lösung erzielt wird, die ohne die Teamleistung nicht hätte erzielt werden können.

47 An anderer Stelle habe ich ähnliche partizipative Praktiken des «Forensic Fandom» am Beispiel der Serie *BREAKING BAD* (USA: AMC, 2008–2013) analysiert. Zwei (inzwischen nicht mehr online unterstützte) transmediale Erweiterungen der Serie sind das *DEA Evidence Board* und die *Gale Boetticher Case File*, die strukturell und ästhetisch extreme Ähnlichkeit zu den gezeigten Praktiken in *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER* haben. Die Beobachtung liegt nahe, dass innerhalb des transmedialen Texts Praktiken etabliert und eingeübt wurden, die etwa zeitgleich zur tatsächlichen Verfolgung eines Internetmörders genutzt wurden. Vgl. Hebben 2019, S. 60.



Then I created a schematic,
or diagram, of the layout of the room...

1 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E01 (00:13:09).

freigegeben, bzw. wird zur aktiven Mitarbeit bei der Bearbeitung des Falls eingeladen. Die Ermittlung wird zum kollektiven Ereignis, bei dem aus dem «Forensic Fandom»⁴⁸ bekannte Methoden zum Einsatz kommen und auf einen «realen» Fall angewendet werden. Deanna Thompson beschreibt selbsterstellte linguistische Kriterien, die die systematische Suche nach Einträgen des Täters vereinfachen:

One of the things that Luka always does is he'll type something, and then he'll do a space and then a comma and then a space. Another thing that he does is he spells «probably» wrong every single time. He'll say things like, «so hot». Or «sexy guy», things like that. There were more, but things like that. So, it's easy to recognize Luka when it's Luka.⁴⁹

Auf der Suche nach Hinweisen zur Identität des Katzenmörders analysieren die Facebook-Nutzenden die Videos akribisch: Sie konvertieren das Video mit einer externen Software in einzelne Frames, die dann Bild für Bild unter die digitale Lupe

48 «Forensic Fandom» bezeichnet eine Form der fankulturellen Partizipation, die besonders intensiv und akribisch vorgeht, mit den Texten arbeitet und diese dabei modifiziert und manipuliert. Es wird explizit nach versteckten Hinweisen (vgl. Fußnote Nr. 53: *Easter Eggs*) oder intertextuellen Referenzen gesucht, um dadurch einen Wissensvorsprung zu erlangen. Einen guten Überblick über die Praktiken des «Forensic Fandoms» am Beispiel der Serie *LOST* bietet u. a. Jason Mittel: *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York / London 2015.

49 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E02 (00:45:06–00:45:30).

genommen werden. John Green erstellt anhand der Videoaufnahmen einen Grundriss des Tatorts (siehe Abb. 1) und initiiert damit abermals ein intensiveres Suchverhalten und es werden vor allem Objekte im Raum untersucht: «we picked apart every little thing in this room.»⁵⁰

Weiter berichtet Deanna Thompson: «So I felt super empowered by just watching all this happen»⁵¹ und John Green erzählt: «I was like, «Oh, okay, this person wants to play a game of cat and mouse, and I'm up for that.»»⁵² Die dazugehörige Kampfansage ist ebenfalls im digitalen Text versteckt und funktioniert wie ein *Easter Egg*.⁵³ Das Video *1 boy 2 kittens* wurde vom *Sock Puppet Account*⁵⁴ «unonlywish500» auf *YouTube* veröffentlicht. Der Account enthält keinerlei Informationen, außer ein gespeichertes Objekt in der Rubrik «liked videos», und zwar den Trailer des Films *CATCH ME IF YOU CAN*.⁵⁵ Die dokumentierte Internetjagd ist demnach nicht einseitig, sondern im Dialog mit dem mutmaßlichen Täter, der über fan-typische und aus Fernseharrativen bekannten Praktiken (wie *Easter Eggs*) mit seinen Jäger*innen kommuniziert. Diese Erkenntnis führt einerseits zu einer Intensivierung der Suche, indem beispielsweise explizit nach versteckten Hinweisen gesucht wird. Andererseits ist damit die Validität der gefundenen Hinweise zu hinterfragen. Manche Fährten führen in die Irre oder sind gar bewusst falsch gelegt worden. So wurde beispielsweise die Audiodatei des Videos gesondert untersucht und die Hintergrundgespräche konnten von einem ukrainischen Gruppenmitglied als Russisch, bzw. als Aufnahmen einer russischen Sitcom, identifiziert werden, wodurch der Aufenthaltsort des Täters zunächst dort vermutet wurde, was sich jedoch durch weitere Analysen nicht verifizierte. Deanna beklagt in diesem Kontext: «We spent weeks on this Russian bullshit»⁵⁶ und «I spent 16 hours looking at fucking doorknobs from Lithuania»⁵⁷ und verdeutlicht mit dieser Aussage die Intensität der Suche. Ein zweites Video⁵⁸

50 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E01 (00:13:01–00:13:02).

51 Ibid. (00:11:58–00:12:02).

52 Ibid. (00:11:42–00:11:46).

53 *Easter Eggs* sind (meistens versteckte) inter- oder intratextuelle Verweise oder Botschaften, die ursprünglich in Computerspielen vorkommen und durch bestimmte Techniken ausgelesen bzw. decodiert werden müssen. Im Kontext von Fernsehserien kommen *Easter Eggs* zudem häufig als Objekte vor, die auf Inhalte vor- oder zurückgreifen und ebenfalls von den Zuschauer*innen entdeckt und decodiert werden müssen, um einen Wissensvorsprung zu erhalten.

54 Ein *Sock Puppet Account* ist ein Fake-Account, der einen generischen Namen und nur wenige, aus dem Internet zusammengetragene, Inhalte enthält. Magnotta nutzt solche Accounts, um anonym Inhalte innerhalb der *Facebook*-Gruppe zu posten. Die Accounts werden in der Regel sofort danach gelöscht.

55 Steven Spielberg: *CATCH ME IF YOU CAN*. USA 2002.

56 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E01 (00:15:58–00:16:01).

57 Ibid. (00:16:03–00:16:08).

58 Im zweiten Video streichelt Magnotta die leblosen Katzen und spielt liebevoll anmutend mit ihnen. Die mise-en-scène der Videos sowie die Gebärden Magnottas werden von den *Facebook*-Ermittler*innen ausgewertet und dienen als Schablone, um weitere Videos oder Fotos des Täters identifizieren zu können.



LUXURIOUS OVERSIZED WOLF THROW - 60 X 80 - TWIN SZ

Item condition: **New with tags**

Quantity: 5 available

Price: **US \$34.95** [Buy It Now](#)

[Add to Watch list](#)

Shipping: **\$11.95** Expedited Shipping | [See all details](#)

Delivery: Estimated between **Wed. Jan. 12** and **Thu. Jan. 13**

Returns: No returns accepted. Covered by eBay Buyer Protection.

eBay Buyer Protection
Covers your purchase price plus original shipping.

And it was sold on eBay,

2 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E01 (00:13:32).

und weitere Hinweise führten jedoch zu Erfolgen: (1) Ein gelber Staubsauger, den Deanna durch Nutzen der kollektiven Intelligenz⁵⁹ eines Nischen-Staubsauger-Internetforums als exklusiv für Nordamerika produziertes Produkt ausweisen kann, (2) eine Tagesdecke mit einzigartigem Wolf-Motiv, die sie in einem Onlineshop wiederfindet, mit nur einem bisherigen Verkauf innerhalb Nordamerikas (siehe Abb. 2) und (3) Zigaretten, deren Verpackung mit Warnhinweisen dem nordamerikanischen Markt entspricht.

All diese Hinweise wurden durch akribische Analysen, Bildvergleiche und systematische Onlinerecherchen innerhalb der «Knowledge Community»⁶⁰ erarbeitet. Die *Facebook*-Mitglieder werden zu Expert*innen, kennen Seriennummern auswendig, konsultieren Ländervergleiche der untersuchten Gegenstände und nutzen und erlernen den Umgang mit Spezialsoftware zur digitalen Forensik.

Um die Internetjagd wissend, infiltriert Magnotta mit anonymen Fake-Accounts die *Facebook*-Gruppe und beobachtet seine eigene Verfolgung, erfährt welche Hinweise entschlüsselt wurden und wann die Suche stagniert. Er nutzt dieses Insiderwissen, um seine nächsten Schachzüge gezielt zu platzieren. So postet er ein Bild von sich mit den im Video getöteten Katzen, sein Gesicht ist dabei verpixelt (siehe Abb. 3). Die in diesen Akt eingeschriebene Botschaft interpretiert Deanna folgendermaßen: «This was so important because it gave us some insight into who he was. Maybe he wants to be chased a little bit.»⁶¹

59 Vgl. Fußnote Nr. 46.

60 Vgl. Fußnote Nr. 46. «Knowledge Communities» stehen ebenfalls im Zusammenhang mit der «Participatory Culture» und beschreiben Interessen- und Wissensgemeinschaften von Expert*innen, die sich hauptsächlich online zusammenfinden.

61 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E01 (00:18:13–00:18:19).



was a picture of the guy holding the cats,

3 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E01 (00:18:08).

Das verzerrte Bild kann von versierten Mitgliedern der Gruppe digital rekonstruiert werden, auch hier ist die Nähe zu aus Film und Fernsehserien vermittelten Ermittlungstechniken stark gegeben, nur dass statt Gerichtsmediziner*innen eine selbstinitiierte *Facebook*-Ermittlungsgruppe ein Fahndungsbild erstellt – und verbreitet (wie im folgenden Abschnitt 2.3 weiter vertieft wird).

Weitere Praktiken der Selbstinszenierung und Selbsteinschreibung in das (Verfolgungs-)Narrativ finden sich in der eingangs beschriebenen umfangreichen Webpräsenz, die Magnotta sich im Vorfeld aufgebaut hat und auf die er die *Facebook*-Gruppe selbst hinweist, indem er per *Sock Puppet Account* seinen eigenen Namen ins Spiel bringt und die Aufmerksamkeit direkt auf sich lenkt. Deanna Thompson und John Green entdecken hunderte Foren-Einträge, *Facebook*-Gruppen, *YouTube*-Videos und Bildergalerien unter dem Namen Luka Magnotta. Die fabrizierten Texte haben alle einen ähnlichen Tenor: Magnotta als It-Boy oder Model mit Jetset-Leben. Sein Name taucht sogar in Verbindung mit Celebrity-Schlagzeilen auf: Als Liebhaber von Madonna oder als verschollener Sohn Marilyn Monroes. Hunderte Fangruppen scheinen ihm zu huldigen. Wie sich durch die Analyse der *Facebook*-Gruppe herausstellt, entstammt das gesamte Narrativ aus Magnottas Feder. Im näheren Vergleich der Sichtung tausender von Fotos entdeckt die *Facebook*-Gruppe Auffälligkeiten. Die Fotos wirken bearbeitet, Proportionen sind falsch. Es werden durch die *Facebook*-Community sich wiederholende Muster und sogar Originalaufnahmen entdeckt, die aufzeigen, dass Magnotta seine Webpräsenz selbst kreiert hat. In den zahlreichen Bildern sind jedoch auch seine Spuren hinterlassen, die nun von den Forensic Fans ausgelesen werden können, indem sie diese online einlesen, um Magnottas ‚digital footprint‘⁶²

62 Bemerkenswert an diesem Beispiel ist, dass es einen Blogbeitrag von Magnotta mit dem Titel «How To Completely Disappear and Never Be Found» gibt, indem er in drei Schritten erklärt, wie man

zu verfolgen: Sie suchen nach EXIF-Daten, GPS-Lokalisierung oder anderen Hinweisen, die digitales Know-how und Fachwissen erfordern. Das Auswerten der Fotodaten ist wiederum Ausgangspunkt – und Einladung – weitere Suchtechniken auszuführen, die auf ihre digitale Umgebung ausgelegt sind. Anhand der im Foto eingeschriebenen Koordinaten können die *Facebook*-Gruppenmitglieder ein Einkaufszentrum in Toronto als kürzlich besuchten Aufenthaltsort ausmachen. Diese Erkenntnis leitet zu der Annahme, ein anderes aktuelles Foto ebenfalls in Toronto zu verorten. John Green führt erneut eine akribische Analyse aller im Bild zu erkennenden Hinweise durch, gleicht diese mit seiner Datenbank ab und grenzt so die Suche ein. In einem letzten Schritt begeht er jede mögliche Straßenkreuzung per *Google Street View*, als würde er persönlich die Straßen Torontos ablaufen, und dreht die virtuelle Kameraperspektive um 180°, um so den exakten Standort zu ermitteln, von dem aus das Foto entstanden ist.⁶³ Diese Technik ist aus Videospiele, aber auch aus transmedialen Anwendungen⁶⁴ bekannt und auf den souveränen Umgang mit digitalen Praktiken angewiesen.

Weiter zeigt sich, dass Magnotta Fan seiner eigenen Person ist, indem er beispielsweise die etablierte Fanpraxis des *Viddings* (Erstellen von musikunterlegten Videomontagen) anhand eigener Fotomontagen betreibt und diese fortlaufend modifiziert. Der Bezug zum Fandom ist darüber hinaus passend, da Magnotta als extrem narzisstisch dargestellt wird und sich selbst in amourösen Zusammenhängen mit Berühmtheiten inszeniert, wie es in so genannten *«Mary Sues»*⁶⁵ praktiziert wird. Er schreibt sich selbst in digitale Texte ein, hinterlässt Spuren, infiltriert digitale Gemeinschaften und erstellt ein eigenes, elaboriertes Narrativ, das stark an transmediale Storylines von narrativ komplexen Serienuniversen erinnert. Vergleichbar mit Merkmalen der *«Narrative Complexity»*,⁶⁶ zeigt sich in Mag-

untertaucht. Vgl. DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E03 (00:10:26). Im Verlauf seiner Verfolgung bricht Magnotta seine eigenen Regeln – ein Indiz dafür, dass seine Verfolgung ebenso beabsichtigt und produziert ist wie seine Verbrechen (vgl. Abschnitt 2.3). Punkt zwei dieses Blogbeitrags besagt *«no digital footprint»*, also kein Hinterlassen digitaler Spuren.

63 Exakt diese Vorgehensweise wird als moderne Medienkompetenz im Buch *«The Joy of Search. A Google Insider's Guide to Going Beyond the Basics»* (2019) von *Google Senior Research Scientist Daniel Russel* vermittelt – neun Jahre nachdem diese Suchtechnik im Fall Magnotta eingesetzt wurde.

64 Zum Beispiel die 360°-Anwendung *Alexandria* der Serie *THE WALKING DEAD*. Die Anwendung erlaubt das Begehen eines Scharnhauplatzes nach dem *Point-and-Click-Prinzip*, mit dem auch *Google Street View* funktioniert. Zudem ist die Begehung auch immersiv mit *VR-Applikation* möglich, die Anwendung ist jedoch inzwischen offline.

65 Als *«Mary Sues»* werden idealisierte, zumeist weibliche, Figuren innerhalb von *Fanfiction* beschrieben, die oft die Wunschvorstellungen der Autor*innen personifizieren. Einen Überblick hierzu bieten Bettina Petrik, Stefanie Zurek (Hrsg.): *With Love, Mary Sue. Das Phänomen Fanfiction*. Essen 2015.

66 *«Narrative Complexity»* beschreibt als Modell narrativ komplexe Erzählstrategien, die durch Merkmale wie u. a. *Nonlinearität*, *Charakterkomplexität*, *Intertextualität/Transmedialität* oder *Selbstreferenzialität* aktives (und mehrmaliges) Zusehen und *Partizipation* einfordern. Vgl. Jason Mittell: *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. In: *The Velvet Light Trap* Nr. 58(1), 2006. S. 29–40.

nottas Praktiken eine Selbstreferenzialität, z. B. durch intratextuelle Bezüge, welche er wiederum als *Easter Eggs* platziert. Weiter agieren intertextuelle Verweise, vor allem auf Filmklassiker wie *BASIC INSTINCT*,⁶⁷ *CASABLANCA*⁶⁸ oder *AMERICAN PSYCHO*⁶⁹ (welche weiter im Zusammenhang der Selbstinszenierung als Modus der Partizipation in Abschnitt 2.3 diskutiert werden), als direkte Hinweise, die ein ›Foreshadowing›⁷⁰ auf seine nächsten Handlungen erlauben oder seinen Aufenthaltsort bekannt geben. Das langfristig angelegte Narrativ mit seinen hinterlegten *Easter Eggs* soll hier nur in aller Kürze schematisiert werden: Magnotta hat bereits zwei Jahre vor dem ersten *Cat Killing*-Video einen ›Papertrail‹ (also eine nachverfolgbare, direkte Fährte) fabriziert, hat persönlich einen Anwalt konsultiert, diesem E-Mails und Beweisfotos geschickt und sich als Opfer einer Person namens Manny⁷¹ dargestellt, die ihn unter anderem zu Tierquälerei und Sodomie zwingt. Damit sind die Taten der insgesamt drei *Cat Killing*-Videos bereits vorab angekündigt und ein mögliches Alibi angelegt worden, auf welches Jahre später zurückgegriffen werden kann. Anhand dieser strategisch platzierten Hinweise wird verdeutlicht, dass es sich um ein durchdachtes und lang angelegtes Narrativ handelt, das auf die Partizipation eines Publikums angewiesen ist, um die Handlung voranzutreiben: «One of the things Luka does, though, is he leaves us bread crumbs 'cause he wants us to chase him.»⁷²

2.3 Killing for Clicks – Teilhabe, Dynamik & Selbstinszenierung

Die auf Partizipation angelegte Katz-und-Maus-Jagd initiiert dabei dynamische Prozesse der medialen Teilhabe, deren Produktionen im Folgenden dargestellt werden. Mit dem vermehrten Medieninteresse an der Gruppe von *Facebook*-Amateurdetektiv*innen, die im Internet nach einem sich selbst zur Schau stellenden Tierquäler suchen, ging auch ein massiver Anstieg der Gruppenmitglieder einher. Durch das Einmischen der Tierschutzorganisation *Rescue Ink* und deren Internetfahndung (anhand des rekonstruierten Fotos, das Magnotta von sich und den

67 Paul Verhoeven: *BASIC INSTINCT*. USA/F 1992.

68 Michael Curtiz: *CASABLANCA*. USA 1942.

69 Mary Harron: *AMERICAN PSYCHO*. USA/CA 2000.

70 *Foreshadowing* (dt. Vorausdeutung) ist ein Merkmal von ›Narrative Complexity‹ (vgl. Fußnote Nr. 66). An diesem Beispiel wird verdeutlicht, wie Magnotta bewusst Techniken und Praktiken komplexer serieller Narration einsetzt, um sein eigenes Narrativ zu vernetzen.

71 Manny ist eine Figur aus dem Film *BASIC INSTINCT*. Magnotta nutzt diese fabrizierte Fährte in seiner Verhandlung, um sich selbst als Opfer eines Dritten darzustellen. Innerhalb der *Cat Killing*-Videos ist tatsächlich eine dritte Hand zu erkennen und auch auf den CCTV-Aufnahmen, die nach dem Mord an Jun Lin entstanden sind, deutet Magnotta an, mit einer Person außerhalb des Bildbereichs der Kamera zu interagieren. Diese verschachtelte Konstruktion zeigt, wie kleinschrittig und vorausschauend Magnotta die digitalen Produktionen und Einschreibungen angelegt hat.

72 Deanna Thompson in *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E03 (00:09:57–00:10:03)*.

Katzenbabys selbst gepostet hatte) mitsamt einer Belohnung in Höhe von 5000 Dollar, erhöhte sich nicht nur das Interesse an dem Fall, sondern auch der Wunsch nach Partizipation, selbst an der Internetjagd teilzunehmen. Interessant ist, dass dieses Fahndungsbild nur einen möglichen Täter darstellt, da es zwar mit neuester Technik bearbeitet wurde, es sich aber dennoch um ein digital erstelltes Konstrukt handelt. In diesem Zusammenhang muss ebenfalls erwähnt werden, dass Magnottas gesamte Identität durch die mediale Inszenierung und die tausenden Fotomontagen und -manipulationen, sowie die Fake-Forenbeiträge, verfälscht ist. Basierend auf diesen digitalen Produktionen sind exzessive Partizipationspraktiken entflammt, die von starker Emotionalität und Engagement geprägt sind. Durch das Fahndungsfoto und die Belohnung sind zum einen zehntausende neue Mitglieder der eigentlich exklusiven Ermittler*innengruppe beigetreten, wodurch die Jagd zum Spektakel wurde. Deanna kommentiert: «People went nuts. This is every Internet nerd's dream, right?»⁷³

Weiter wurden etliche Personen, die dem konstruierten Foto ähneln, an den virtuellen Pranger gestellt (zu diesem Zeitpunkt geht es rein um die Aufklärung der *Cat Killing Videos*). Eine solche Art der massenmedialen Ermittlung und Berichterstattung bringt zudem Trittbrettfahrer*innen hervor, in diesem Fall *Internet Trolls*, die sich mit der Tat Magnottas, im geschützten Raum der Anonymität des Internets, rühmen. Der Internet Troll «Jamsey Cramsalot Inhisass» postet ein weiteres *Cat Killing Video* und nutzt ein Profilbild, das dem rekonstruierten Bild von Magnotta stark ähnelt.⁷⁴ Die wahre Identität des Internettrolls wurde durch dem «Forensic Fandom» ähnelnde Praktiken, wie im vorherigen Abschnitt bereits ausführlich beschrieben, ermittelt. Der unter Depressionen leidende Trittbrettfahrer wird zur Zielscheibe von Cybermobbing, Morddrohungen und einer Internethetzjagd, die erst endet als Jamsey Suizid begeht. In Bezug auf Cuntz-Leng u. a. verdeutlicht dieses Beispiel, dass potenziell neu auszuhandelnde Machtverhältnisse zwischen Medien und Nutzer*innen, sowie veränderte Mechanismen des gegenseitigen Zusammenspiels und der Abhängigkeit unter Ausübung digitaler Praktiken der Partizipation produziert werden.⁷⁵

Es wurde im vorherigen Abschnitt 2.2 bereits erläutert, inwiefern Magnotta sich durch das Hinterlassen digitaler Spuren und die Fabrikation eines dicht vernetzten Narrativs selbst in Szene setzt, indem er sich in digitale Texte einschreibt.

73 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E01 (00:26:03–00:26:08).

74 Wie in der Dokumentation gezeigt wird, handelt es sich um ein durch eine Nikolausmütze ergänztes Profilbild von Magnotta, dessen Original von einer Pornografie-Website stammt. Diese Erkenntnis gelingt durch eine Reverse-Image-Suche die John Green durchführt, durch die der Ursprung des Bildes zurückverfolgt werden kann. Es liegt die Vermutung nahe, dass Luka Magnotta dieses Bild selbst an den Trittbrettfahrer vermittelt hat. Später nutzt er eben dieses Bild als intratextuellen Verweis, indem er im dritten *Cat Killing Video* die Nikolausmütze von Jamseys Profilbild trägt und damit abermals seine Überlegenheit demonstriert.

75 Vgl. Cuntz-Leng u. a., S. 449.

Im Folgenden soll ein weiteres Beispiel der Selbstinszenierung vorgestellt werden, das verstärkt Aspekte von Identitätskonstruktion fokussiert und dabei aufzeigt, welche Praktiken diese mitformen. Und zwar schreibt Magnotta sich in Medien-narrative ein, wodurch er die bestehenden Narrative, seine Onlinepräsenz wie auch sein Selbstbild modifiziert und konstruiert. Beispielsweise verbreitet er (drei Jahre vor dem ersten Katzenvideo) selbst das Gerücht, er stünde mit der kanadischen Serienmörderin Karla Homolka⁷⁶ in Verbindung. Es zeigt sich eine Bewunderung und intensive Beschäftigung Magnottas mit Serienmörder*innen, da er sie in seine Spuren und sich selbst in ihre Narrative einschreibt. Durch das Einschreiben dieser Verweise in seine (Netz-)Identität findet eine Form der Teilhabe statt. Magnotta schreibt sich in die Narrative der Mordfälle und Mörder*innen ein, gleichzeitig gehen seine Praktiken über die des Fandoms hinaus: Er schreibt sich nicht nur selbst ein, er überschreibt seine (Online-)Identität und macht die Mordfälle zu seinen eigenen, indem er sie innerhalb seiner digitalen Selbstkonstruktion fortführt oder modifiziert. So postet er zum Beispiel das zweite und dritte *Cat Killing Video* von einen *Sock Puppet Account* namens Lesley Anne Downey aus – einem Opfer des Serienmörderpaars Ian Brady und Myra Hindley, auch als «Moors Murderer»⁷⁷ bekannt. An anderer Stelle schreibt Magnotta eine Mail an den Journalisten John Kilbride unter dem Namen Alex West, einem weiteren Opfer des Serienmörderpaars, und demonstriert seine Souveränität, seine Beherrschung des Narrativs und kündigt dabei seine nächsten Schritte an:

It's so fun [sic!] watching people work so hard gathering all the evidence and then not being able to name me or catch me. You see, I always win. I always hold the trump card, and I will continue to make more movies. Next time you hear from me, it will be in a movie I'm producing that will have some humans, not just pussies.⁷⁸

Durch das Erstellen von drei fatalen Katzenvideos wird Magnotta ebenfalls zum Serienmörder. Auch die Ankündigung auf «more movies» spricht für mehrere Opfer. Das Motiv, oder eher der Modus, des Seriellen setzt sich darüber hinaus durch seine Adaption serieller Fanpraktiken bei der Konstruktion seiner Internetidentität oder beim Katz-und-Maus-Spiel mit seinen Verfolger*innen fort.

Er selbst ist laut Beschreibung seiner Mutter großer Hollywood-Fan und überschreibt auch filmische Inhalte in seine Identität. Die in Abschnitt 2.2 genannten intertextuellen Verweise zu den Filmen *BASIC INSTINCT*, *CASABLANCA* und

76 Hamolka ist Teil eines Serienmörderpaars. Sie und ihr Mann Paul Kenneth Bernado wurden als *Ken and Barbie of Murder and Mayhem* bekannt.

77 Die britischen Serienmörder (Moors Murderer) haben in den 1960er-Jahren gemeinsam mindestens fünf Kinder ermordet. Der Fall und vor allem die Verurteilung erhielten großes mediales Interesse.

78 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E01 (00:59:53–1:00:10).



4 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E02 (00:06:44).

AMERICAN PSYCHO sind über diverse Texte innerhalb seiner fabrizierten Fahrten verstreut, sie kommen allerdings alle im von Magnotta angekündigten Mordvideo zusammen. Im Video *1 Lunatic, 1 Ice Pick*⁷⁹ verschmelzen die Modalitäten der digitalen Partizipation in Form von Einschreibungen in den digitalen Text und die Identität des Täters: Magnotta adaptiert Haltungen der Figuren und stellt Szenen seiner Lieblingsfilme nach. Er nutzt Filminhalte oder -objekte und integriert sie in seine eigene Inszenierung. Die Filme werden dabei zu direkten Fahrten und Teil seines Konstrukts, indem sie seine Taten kommentieren und vorausdeuten. So ist die *mise-en-scène* seines Mordvideos deckungsgleich mit der der Anfangssequenz von *BASIC INSTINCT*: Das Opfer ist an ein Bett gefesselt, der Täter über ihm, mittig im Hintergrund hinter dem Bett ist ein Fenster bzw. im Mordvideo ein *CASABLANCA*-Poster (siehe Abb. 4). Mordwaffe ist in beiden Fällen ein Eispickel.

Folgende *Easter Eggs* entschlüsseln die *Facebook*-Gruppenmitglieder:

So, first thing, it's very Luka-esque in style. The suspect pets him, kind of loves on him a little bit. Very much like in the kitten video. Because that's what Luka did. Luka loved on his victims.⁸⁰

Es wird deutlich, dass die Verfolger*innen zu Magnotta-Expert*innen geworden sind und extrem vertraut mit seinen Vorgehensweisen und Motiven sind. Mittels Praktiken des Forensic Fandoms werden die Videos genauestens untersucht und verglichen. Täter und Verfolger*innen haben eine gemeinsame Erwartungshaltung:

79 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E02.

80 Ibid. (00:06:35–00:06:48).

Then I started thinking about the song. Luka likes to leave breadcrumbs, and one of the breadcrumbs he left in the video was the song. And, one of the best movies ever made was American Psycho. In that movie, the opening sequence is New Order *True Faith*.⁸¹

Der Hinweis zu CASABLANCA ist ein direkter Verweis auf den Aufenthaltsort nach seiner Flucht aus Kanada. *«We will always have Paris»* – die berühmten Schlussworte aus CASABLANCA erfüllen mehrere Funktionen zugleich: Sie verspotten die Polizei, da diese den Hinweis nicht erkennt und Magnotta dadurch ungehindert ins Ausland fliehen lässt. Andererseits sind sie eine hinterlegte Botschaft an seine Verfolger*innen, die seine Spuren mit Mühe und Hingabe auslesen. In Anbetracht der aktiven Rolle, die die Facebook-Gruppe bei der Ermittlung des Falls und der Aufspürung der digital hinterlegten Spuren gespielt hat, fragt John Green *«Are we pawns? Are we being used to help him tell his story?»*⁸² Hieran können abermals Wechselwirkungen aufgezeigt werden, die dafür sprechen, dass die digital fabrizierten Fahrten und das konstruierte Narrativ die digitale Produktion von bestimmten Formen der Partizipation, und damit Identität, bedingen. Deanna Thompson geht noch einen Schritt weiter, indem sie mit direktem Blick in die Kamera die Zuschauenden der Dokumentation adressiert:

Did we feed his narcissism to the point where he had to go forward? So much that he was pushed to do what he did? Did we feed the monster, or did we create it? And you, you at home watching a whole fucking documentary about Luka Magnotta, are you complicit?⁸³

Sie wirft damit abermals neue Fragen zum Verhältnis von digitaler Partizipation und deren Wirkungsmacht auf.

3 Closing the Net – Schlussbetrachtung

Anhand der heuristischen Nachzeichnung televisueller und digitaler Trends und Techniken konnte zum einen aufgezeigt werden, dass die Partizipationsmöglichkeiten populärer Serienformate zunehmend gelenkt und bis hin zu

81 Ibid. (00:50:15–00:50:42). Der Protagonist Christian Bale beschimpft in der Anfangssequenz von AMERICAN PSYCHO eine Barkeeperin als *«Bitch»*. Luka ahmt ihn nach: Er verschickt Körperteile seines Opfers per Post an die kanadische Regierung, mit folgender Botschaft: *«Roses are red. Violets are blue. Police will need dental file to identify you. Bitch.»* (00:25:57–00:26:05). Magnotta bearbeitet den Tatort seines Mordvideos ebenfalls mit fabrizierten Fahrten, welche von der Polizei jedoch nicht im gleichen Maße entschlüsselt und interpretiert werden wie von seinen Internetverfolger*innen.

82 DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER S01E03 (1:01:34–1:01:39).

83 Ibid. (1:02:01–1:02:27).

Ein-Klick-Aktionen beschränkt werden. Gleichzeitig wird die Anwendung der internalisierten digitalen Praktiken ubiquitär und unabhängig von Mediengrenzen, Gegenständen oder Inhalten in Texten und Akteur*innen manifestiert bzw. produziert. Die Produktion digitaler Partizipation und Identität birgt dabei das «Verspechen der Transformation von Hierarchieverständnissen»,⁸⁴ wie am Beispiel der in *DON'T F**K WITH CATS: HUNTING AN INTERNET KILLER* analysierten Formen von digitalen Produktionen gezeigt werden konnte. Auch wenn zur Zeit der tatsächlichen Verfolgung Magnottas die Expertise der *Facebook*-Ermittler*innengruppe eher marginal von Polizei und Justiz anerkannt wurde, so verdeutlicht die Aufarbeitung und Inszenierung des Falls in der *Netflix*-Dokumentation doch die Tragweite der digitalen Praktiken und deren transformierendes Potenzial. Mit dem Beschreibungsversuch der digitalen Produktionen konnten Wechselwirkungen zwischen Technik und Partizipationsformen aufgezeigt werden – Zuschauende oder allgemeiner Mediennutzende sind demnach ebenso durch ihre digitalen Umgebungen konstruiert, wie auch das Medienangebot aufgrund ihrer Nutzungsweisen ständig modifiziert wird. Das Fernsehen hat dabei eine besondere, gesellschaftsreflektierende wie -konstituierende Funktion und gibt seinen Zuschauenden das entsprechende Werkzeug (in Form von digitalen Partizipationstechniken) zu effektiver Produktion und Teilhabe an die Hand. Dabei konnten zwei verschiedene Ebenen von Einschreibungen ausgemacht werden: Einschreibungen in die digitalen Texte und als Identifikationsangebote für Rezipient*innen, die so digitale Partizipation verinnerlichen, als Spuren in sich tragen und souverän agieren. Ersteres meint die Produktion, Manipulation aber auch Auswertung von Inhalten in digitalen Umgebungen, wie es die Katz-und-Maus-Jagd beispielhaft gezeigt hat. Am analysierten Beispiel wurde deutlich, dass erst durch das Hin und Her aus Hinweis und Verfolgung, die in den Texten versteckten Einschreibungen zu einem Gesamtkonstrukt zusammengefügt wurden und dadurch freigesetzt werden konnten. Die Frage, ob die Verfolger*innen «das Monster» Magnotta erschaffen haben, muss zumindest dahingehend bejaht werden, dass sie an der Konstruktion dessen, was Magnotta vorab digital hinterlegt hat, durch ihre Partizipation beigetragen haben.

84 Cuntz-Leng u. a., S. 450.