



26 **MedienPädagogik**

Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung

**Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine
kritische Medienpädagogik**

Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Themenheft Nr. 26

Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik

Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution 4.0 International License
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Pilipets, Elena, und Rainer Winter, Hrsg. 2016. *Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik*. Themenheft 26, MedienPädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. Zürich: OAPublishing Collective. <https://doi.org/10.21240/mpaed/26.X>.

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

Titel: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik
Herausgebende: Elena Pilipets und Rainer Winter
Cover & Design: Klaus Rummler
Produktion: Klaus Rummler
Verlag: *OAPublishing Collective Genossenschaft* für die Zeitschrift MedienPädagogik, hrsg. durch die Sektion Medienpädagogik (DGfE)
Herstellung: Books on Demand GmbH, Norderstedt, Deutschland
Reihe: Themenhefte
Nummer: 26

ISBN (print): 978-3-03978-037-2
ISBN (online): 978-3-03978-092-1
DOI-URL: <https://doi.org/10.21240/mpaed/26.X>
ISSN: 1424-3636



© Zürich, Juli 16, 2016. Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0), alle Rechte liegen bei den Autor:innen

Das Werk und jeder seiner Beiträge, sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten, das Material remixen, verändern und darauf aufbauen und zwar für beliebige Zwecke. Unter folgenden Bedingungen: Namensnennung – Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz einschl. Original-DOI beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben müssen den üblichen wissenschaftlichen Zitierformaten folgen.

Inhalt

Editorial: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik Elena Pilipets und Rainer Winter	i
Game of Thrones – Fernsehserien als Artikulation gesellschaftlich-unbewusster Phantasien Gerald Poscheschnik	1
Behinderung und Inklusion in Star Trek. Mediale Längsschnittanalyse gesellschaftlicher Transformationsprozesse aus filmsoziologischer Perspektive Dennis Klinkhammer	13
Television Series and Beyond. Serielle Erzählformen und ihr Potenzial für Fan-Fiction-Produktion Julia Elena Goldmann	31
The Return of Superman. Die Vermittlung eines neuen südkoreanischen Vaterideals durch eine doppelte Narrationsstruktur Christian Toth	47
Mr. Robot: Schizophrenia, Paranoia and Corporate Greed Jan Jagodzinski	61
Harlan, Charming, Freital. Eine medienbildnerische Spekulation über Zusammenhänge von globalem Hillbillytum und lokalem Ethnozentrismus in den US-Fernsehserien True Detective, Justified und Sons of Anarchy (und in Sachsen z. B.) Olaf Sanders	78
Der Serienkiller in jedem von uns. Alltagsbedeutungen in der aussergewöhnlichen Narration der Quality-TV-Serie Dexter Daniela Bruns	99
Medien der Angst. Terrorbildung in den US-amerikanischen Fernsehserien 24 und Sleeper Cell Marcus S. Kleiner	117
About:Kate. Bildungsprozesse crossmedialer Serialität Elena Pilipets, Matthias Wieser und Rainer Winter	138

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Editorial: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik

Elena Pilipets und Rainer Winter

Die Auseinandersetzung mit Fernsehserien spielt eine wichtige Rolle im Leben vieler Menschen weltweit: Die Serien wiederholen und entwickeln sich, sind Teil der Medienroutine, begleiten uns im Alltag. Was sie erzählen, entsteht daher nicht unerwartet oder zufällig, sondern verweist auf eine langfristige Ausprägung popukultureller Ausdrucksformen, die kognitiv und ästhetisch sowie anwendungsorientiert ist (Eichner et al. 2013). Nichtsdestotrotz hatten die populären Serien schon immer «unvorhersehbare Folgen». Vor allem Fernsehserien, die angesichts enormer Veränderungen in verschiedenen Bereichen der kulturindustriellen Medienunterhaltung seit den 1980er- und vor allem den 1990er- Jahren als anspruchsvolle und experimentelle erzählerische Formen wiederentdeckt wurden, scheinen sich permanent aufs Neue zu erfinden. Episode für Episode, Staffel für Staffel, irgendwo im Dazwischen von «coming next...» und «previously on» (Meteling et al. 2010) entfalten sich komplexe mediale Erfahrungswelten, indem sie dem performativen Imperativ popukultureller Überbietung zufolge an der kontinuierlichen Erweiterung ihrer narrativen und medialen Möglichkeiten arbeiten (Jahn-Sudmann/Kelleter 2012). Diese prozessorientierte Fähigkeit der Fernsehserie, aus der eigenen Transformation zu lernen, wird im Rahmen dieses Themenheftes hinsichtlich folgender (medien-)pädagogischer Aspekte diskutiert:

Serialität als Geburtsstätte der popukulturellen (Medien-)Kompetenz

Das serielle Prinzip der variierenden Wiederholung fungiert als konstitutives Merkmal gegenwärtiger medialer Transformationsprozesse und kommerzieller Reproduktionsprozesse (Beil/Engell/Schröter/Schwaab/Wentz 2012). Gleichzeitig entwickeln sich auch kulturelle Praktiken und Lernprozesse performativ ausgehend von den Abweichungen in der alltäglichen Wiederholung und Wiederaneignung (Düllo 2011). Populäre Medien- und Unterhaltungsangebote unterhalten dementsprechend nicht nur, sie erziehen auch, wie Henry Giroux (2002) feststellt. Die aktuelle Vielfalt an Verwendungskontexten, Sinnangeboten und medialen Vernetzungen serieller Medienerzählungen veranschaulicht einen komplexen und prozessorientierten Kompetenzerwerb im Umgang mit dem Phänomen Fernsehserie. Marginale Erscheinungen und subkulturelle Werte werden dabei im selben Ausmaß artikuliert wie dominante Ideologien und so zum Gegenstand alltäglicher Aushandlungspraktiken, die sich auf verschiedenen Ebenen abspielen (Winter 2013).

Ausgehend von dieser konstitutiven Ambivalenz demonstriert **Gerald Poscheschnik** in seinem Beitrag anhand einer psychoanalytischen Untersuchung von *Game of Thrones* (HBO, USA, 2011-), inwiefern Fernsehserien als Artikulationsformen gesellschaftspolitischer Phantasien fungieren können. Da Serien sowohl bewusste als auch unbewusste Elemente in sich bergen, enthalten sie keine eindeutig identifizierbare Moral, die versuchen würde, das Publikum auf plumpe Art und Weise zu erziehen. *Game of Thrones* lässt aus diesem Grund keine vereinfacht moralisierenden Interpretationen zu. Indem die Serie ihr Publikum nicht nur unterhält, sondern auch verstört, entzieht sie sich einer simplifizierenden, automatisch ablaufenden Deutung. Stattdessen werden die Zuschauer/innen sehr wohl stark herausgefordert, Bedeutungen durch individuelle Denk- und kollektive Kommunikationsprozesse zu konstruieren, wodurch bewusste aber auch affektive Reflexionsräume eröffnet werden.

Die damit einhergehende Kompetenzbildung ist von den produkt-, lebensstil- und gebrauchsspezifischen Vorlieben des seriellen Charakters nicht zu trennen und gehört somit zur selbstverständlichen und habitualisierten Mediensozialisation. Die zeitgenössischen Serienformate funktionieren nach der populären Bricolage-Logik und profitieren von der kontinuierlichen Differenzerzeugung. Ihre provokanten Themen, komplexen Erzählwelten, vielschichtigen Figurenensembles und intertextuellen Querverweise laden zur wiederholten Rezeption ein, irritieren, motivieren und begeistern. Zum anderen verlangen und fördern sie genau jene Fähigkeiten, die den Alltag im Zeitalter allumfassender medialer Vernetzung, geprägt durch ein Zuviel an Information, Stress, Gefahr von Prekarität und Verlust an Sicherheit, kennzeichnen. So beschäftigt sich **Marcus S. Kleiner** anhand der Analyse US-amerikanischer Fernsehserien *24* (Fox, USA, 2001-2010) und *Sleeper Cell* (Showtime, USA, 2005-2006) mit den medialen und performativen Eigenschaften des Phänomens der seriellen «Terrorbildung». Als die ersten Serien, die die permanente Terror-Bedrohung und Terror-Bekämpfung explizit zum Leitthema machen, werden *24* und *Sleeper Cell* auf ihre Fähigkeit hin überprüft, soziale Bilder sowie Diskurse über den Terrorismus auf eine spezifische Art zu artikulieren. Diese trägt einerseits zur sozialen Gewöhnung an den Terror und seine medialen Bilder bei, bietet zur selben Zeit aber auch Ressourcen zur kritischen Auseinandersetzung mit der medialen Mitgestaltung des Terrorismus im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen nach 9/11.

Die performative Struktur serieller Medienerzählungen sowie ihre Ambivalenz und Alltagsrelevanz thematisiert im Hinblick auf Transformations- und Aushandlungscharakter kultureller Bildungsprozesse die Analyse von **Olaf Sanders**. Ausgehend von einem durch amerikanische Fernsehserien wie *True Detektive* (HBO, USA,

2014-), *Justified* (FX, USA, 2010-2015) oder *Sons of Anarchy* (FX, USA, 2008-2014) mobilisierten Spannungsverhältnis zwischen Repräsentationen des globalen Hillbillytums und seinen lokalen ethnozentrischen Abwandlungen, hebt Sanders die historische Ambivalenz der ländlichen, mit Strukturen der Dominanz artikulierten, ironisch gebrochenen Hillbilly-Figur hervor. An theoretische Überlegungen von Adorno, Ranciere und Deleuze anknüpfend, wird dabei eine durch differenzierte serielle Abhandlungen geformte «Schule der Ambivalenz» nachgezeichnet, die über wiederholte Mobilisierungen des popkulturellen Bedeutungsreichtums ein Rhizom aus links- und rechtskodierten alltagspolitischen Auseinandersetzungen bildet.

Gelebte Komplexität der Serie im digitalen Medienalltag

Durch Prozesse der Digitalisierung hat sich die von Klaus Theweleit bereits in den 90er Jahren beobachtete «Verschiebung von Massenphänomenen auf Serienphänomene» (1998, 223) stark intensiviert. Längst sind die televisuellen Narrative nicht mehr auf die linearen Eigenschaften des herkömmlichen Fernsehens angewiesen, sondern verbreiten sich auf verschiedenen Wegen in einer heterogenen Medienlandschaft konvergenter Kommunikationsplattformen, mobiler Endgeräte und sozialer Netzwerke (Klein 2013). Die serienbezogene Partizipationskultur generiert polyseme Medientexte, die in unterschiedlichen Kontexten für unterschiedliche Menschen auf unterschiedliche Weise funktionieren müssen, stets angeeignet werden wollen und dementsprechend vielfältig praktiziert, genutzt und gelebt werden. Indem sie sich immer mehr an der Konstruktion alltäglicher Medienwirklichkeiten beteiligen, weisen die narrativen Welten zeitgenössischer Serien einen höheren Grad an Komplexität auf. Diese gelebte Komplexität der Serie entfaltet sich durch das Sammeln, Tauschen, Verschieben und Kombinieren von populär ausgehandelten und medial vermittelten Wissensformen. Wie populäre Serien in ihrer praxisorientierten Anwendungsvielfalt sowohl die Selbst-Expression als auch die Gemeinschaftsbildung performativ herstellen, thematisiert am Beispiel von Fan-Fictions der Beitrag von **Julia Elena Goldmann**. Dabei wird ausgehend von fanbasierten Praktiken der Auseinandersetzung mit *Supernatural* (The WB, USA, 2005-) verdeutlicht, wie transformative Prozesse der Alltagsbewältigung durch Aneignungen des fiktionalen Formats von dieser und anderen Vampirserien erweitert und kreativ verhandelt werden.

Die gelebte Komplexität zeitgenössischer serieller Formate verbindet das interaktive Potenzial global vernetzter, digitaler Umgebungen mit den narrativen Möglichkeiten des Fernsehens, wobei die Eigenart dieser Beziehungen gleichzeitig als Produkt und Praxis der seriellen Erzählung selbst reflektiert wird. Davon zeugt

die gegenwärtige Herausbildung einer transnationalen Serienkultur (Eichner et al. 2013), die sich durch enorme Vielfalt, Konnektivität, Geschwindigkeit und Hybridität auszeichnet. Gleichzeitig verlangt sie aber sowohl seitens der Produzent/innen als auch Rezipient/innen nach Nutzungs- und Aneignungskompetenzen, die dem neoliberalen Produktivitätszwang unter Bedingungen einer allumfassenden Konnektivität entspringen. Multitasking, situative Rückkoppelung und verteilte Informationsabwicklung sind mittlerweile wichtige Voraussetzungen der Serienrezeption (Kelleter 2012), betreffen jedoch genauso die Bedingungen des medienseriellen Erzählens selbst. Wie sie durch die narrativen Möglichkeiten von aktuellen, auf einen globalen Markt ausgelegten Serienproduktionen problematisiert werden, zeigt die von **jan jagodzinski** aus Gilles Deleuzes symptomatologischer Position durchgeführte Analyse der ersten Staffel von *Mr. Robot* (USA Network/Amazon, USA, 2015-). Am Beispiel der Hacker-Hauptfigur Elliot Anderson wird dargelegt, inwiefern die Serie Einblicke in aktuelle Dynamiken der Medienkontrollgesellschaft gewähren kann. Medienpädagogische Aspekte, die aus der Konfrontation des Publikums mit ethischen Problemen der digitalen Überwachung entstehen, werden dabei im Hinblick auf Reflexions- und Transformationspotenziale der Serie hervorgehoben.

Alternative Formen der Vernetzung zwischen den Aneignungspraktiken der Serienproduzent/innen, narrativen Strategien konvergenter Serienformate, und der Rolle transnational aktiver Fanggemeinschaften bei der Entwicklung medialer und kommunikativer Kompetenzen diskutiert der Beitrag von **Elena Pilipets, Matthias Wieser und Rainer Winter**. Als Ausgangspunkt dafür dient die gelebte Komplexität der interaktiven, deutsch-französischen Miniserie *About:Kate* (Arte, D/F, 2013), die aus interdisziplinärer Perspektive im Zusammenhang mit der Entstehung einer sich zunehmend transmedial entfaltenden Serienkultur diskutiert wird. Im Fokus steht die Serie als Schnittstelle des intermediären und soziokulturellen Austauschs, die, um funktionieren zu können, über text-, kontext- und plattformübergreifende Erweiterungen in alltägliche Praktiken der Mediennutzung eingebunden werden muss.

Die Kompetenz der Serie und ihr Potenzial für kritische Medienpädagogik

Die kritische Medienpädagogik, die sich vor allem in den USA entwickelt hat (Winter 2006a), begreift populäre Medienprodukte als kulturelle Praktiken und Ereignisse, in denen aktuelle politische Auseinandersetzungen, gesellschaftliche Trends und soziale Konflikte zum Ausdruck gebracht werden. Betrachtet man Bildungsprozesse aus dieser Perspektive, so geht es in erster Linie um ihre Transformationspotenziale, die erst eingebunden in Praktiken, Routinen und Vergnügen im

Umgang mit Medien-, Populär- und Konsumkultur angemessen verstanden werden können (Giroux 2001). Die Einsicht, dass Fernsehserien als Produkte sozio-kultureller und medientechnischer Transformationen fungieren, zum anderen aber auch eine aktive Rolle in diesen Prozessen spielen (Winter 2006b), veranschaulicht der Beitrag von **Dennis Klinkhammer**. Mittels einer medialen Längsschnittanalyse von *Star Trek* wird mit dem Fokus auf die Frage der Repräsentation von Menschen mit Behinderung ein Paradigmenwechsel von exklusiver Fremdbestimmung in den 60ern über idealtypische Inklusionsverhältnisse in den 70ern und 80ern zu einer tendenziell selbstbestimmten Darstellung von Behinderung in den 90ern nachgezeichnet. Dabei wird aufgezeigt, dass solche seriell auf Dauer gestellten Repräsentationen nicht nur einen gesellschaftlichen Zustand, sondern vor allem einen gesellschaftlichen Prozess darstellen, dessen retrospektive Betrachtung ein besseres Verständnis von gesellschaftlichen Inklusions- und Exklusionsstrukturen und ihren Voraussetzungen ermöglichen kann.

Populäre Serien, die aufgrund ihrer performativen Struktur in einem ständigen Wechselverhältnis von Selbstreferenz, Selbsterzählung und Selbstmotivation gleichzeitig auf eigene bestehende Muster und zukunftsorientierte Entwicklungsmöglichkeiten verweisen, sind somit nicht nur als ausgezeichnete pädagogische Hilfsmittel zu begreifen, sondern weisen ihre eigene Lernkompetenz auf. Indem sie sich selbst stets neu definieren, tragen sie auf mehreren, oft indirekten Wegen, dazu bei, die aktuelle gesellschaftliche Situation zu hinterfragen, herauszufordern und nach Alternativen zu suchen. Die unkonventionellen Erzählungen zeitgenössischer Fernsehserien übersetzen das Einmalige in das Alltägliche, das Routinierte in das Einzigartige. Ihre strukturelle Wiedererkennbarkeit geht oft mit Irritation und Bedeutungsverschiebung einher, wodurch repräsentative Bedeutungsstrukturen, wie **Christian Toth** am Beispiel der südkoreanischen Reality-TV-Serie *The Return of Superman* (KBS, Kor, 2013-) veranschaulicht, ihrer Selbstverständlichkeit beraubt und in alltäglichen Praktiken transformiert werden können. Ausgehend von der Fähigkeit der Serie, in ihrer Abhandlung traditioneller paternalistischer Erziehungsstrukturen Südkoreas alternative Repräsentationen eines angestrebten Rollen- und Familienverständnisses von Vätern zur Verfügung zu stellen, wird demonstriert, inwiefern diese gleichzeitig hinsichtlich ihrer gesellschaftspolitischen Steuerungsfunktion mobilisiert werden. In serienpädagogischen Prozessen kann somit aufgezeigt werden, wie solche Medienerzählungen in der doppelten Funktion einer Unterhaltungs- und Dokumentationsnarration als sich wiederholende Praktiken des Kultur- und Medienkonsums das alltägliche Leben mitgestalten.

Indem sie auch skurrile und abweichende Subjektpositionen und Lebensstile zur Aufführung bringen, stellen die Serien zunehmend mehrdeutige Assoziations- und Identifikationsangebote zur Verfügung. Vertraute Zeichen, Gegenstände, Praktiken und Bilder der populären Alltagskultur werden dabei in oft überraschenden und respektlosen Zusammenhängen erfahrbar gemacht, wobei anti-elitäre und tendenziell ungewöhnliche Wissensformen und Lernsituationen ermöglicht werden. Der Frage, inwiefern diese außergewöhnlichen Thematiken an das Alltagsleben ihres Publikums anschließen, zeigt **Daniela Bruns** in ihrer Analyse von *Dexter* (Showtime, USA, 2006-2013). Indem sie der Frage nachgeht, wie neoliberale Subjektpositionen mit Hilfe von kontroversen Charakteren vermittelt, aber auch umgedeutet und kritisiert werden, stellt sie die Möglichkeiten serieller Erzählungen heraus, eine bedeutsame Auseinandersetzung mit einem reflektierten und an einem Austausch interessierten Publikum hervorzubringen. Da *Dexter* mit einem sympathischen Serienkiller als Hauptfigur nicht vorgibt, was richtig und was falsch ist, sondern die Zuschauer/innen in emotionale und ethische Widersprüche verwickelt, artikuliert die Serie Kritik durch die Hervorbringung von Irritation, während das Publikum über Reflexion der eigenen Haltung Anknüpfungspunkte für alltagsrelevante Veränderungsprozesse schafft.

Eine kritische Analyse von Fernsehserien ermöglicht somit den Zugang zu konfliktreichen kulturellen, sozialen und historischen Kontexten, die in die seriellen Produkte und Praktiken gegenwärtiger populärer Medienkultur bereits eingeschrieben sind, durch diese jedoch stets auch neu hervorgebracht und ausgehandelt werden. Die Attraktivität der Fernsehserien für eine kritische Medienpädagogik liegt dabei auf der Hand, wirft aber auch zahlreiche Fragen auf, die im Rahmen dieses Themenheftes aus verschiedenen Perspektiven anhand mehrerer Beispiele diskutiert werden: Inwiefern erlaubt die Wiederholung als Lernprinzip das Artikulieren von Kritik mittels Populärkultur? Welche Rolle spielt dabei das Vergnügen im Umgang mit seriellen Angeboten? Wie hängen zeitgenössische Fernsehserien mit größeren historischen Kontexten und gesellschaftlichen Transformationen zusammen? Welche Ressourcen stellen die Serienkulturen in der Nutzung neuer Medienangebote wie auch in Prozessen der Bedeutungskonstruktion, kultureller Orientierung und Sinnbildung dar? Vor diesem Hintergrund beleuchten die Beiträge nicht nur die narrativen Besonderheiten von, sondern auch Aspekte des alltäglichen Umgangs mit den Serien. Damit zeigen sie das prozess- und beziehungsorientierte Potenzial der damit einhergehenden populären Kompetenzen auf, sowie die Möglichkeiten der Umsetzung seiner affektiven und performativen (Lern-)Eigenschaften in medienpädagogischen Kontexten.

Literaturhinweise

- Beil, Benjamin, Lorenz Engell, Jens Schröter, Herbert Schwaab, und Daniela Wentz. 2012. «Die Fernsehserie als Reflexion und Projektion des medialen Wandels.» In *Mediatisierte Welten: Beschreibungsansätze und Forschungsfelder*, hrsg. v. Andreas Hepp und Friedrich Krotz, 197-223, Wiesbaden: VS.
- Düllo, Thomas. 2011. *Kultur als Transformation. Eine Kulturwissenschaft des Performativen und des Crossover*. Bielefeld: transcript.
- Eichner, Susanne, Lothar Mikos, und Rainer Winter. Hrsg. 2013. *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer VS.
- Giroux, Henry Armand. 2001. *Theory and Resistance in Education. Towards a Pedagogy for the Opposition*. Westport, London: Bergin & Garvey.
- Giroux, Henry Armand. 2002. *Breaking Into the Movies. Film and the Culture of Politics*. Massachusetts, Oxford: Blackwell.
- Jahn-Sudmann, Andreas, und Frank Kelleter. 2012. «Die Dynamik serieller Überbietung: Zeitgenössische amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality TV.» In *Populäre Serialität: Narration-Evolution-Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hrsg. v. Frank Kelleter, 205-224, Bielefeld: Transcript.
- Kelleter, Frank. 2012. «Serien als Stresstest» *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 30: 31.
- Klein, Thomas. 2013. «Von der Episode zur Webisode. Serialität und mediale Differenz.» In *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen im Zeitaler der Medienkonvergenz*, hrsg. v. Karl Nikolaus Renner, Dagmar Hoff und Matthias Krings, 118-138. Berlin: Walter de Gruyter.
- Meteling, Arno, Isabell Otto, und Gabriele Schabacher. Hrsg. 2010. *Previously On... Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München: Wilhelm Fink.
- Theweleit, Klaus. 1998. *Ghosts. Drei leicht inkorrekte Vorträge*. Frankfurt am Main: Basel.
- Winter, Rainer. 2006a. «Kultur, Reflexivität und das Projekt einer kritischen Pädagogik.» In *Cultural Studies und Pädagogik. Kritische Interventionen*, hrsg. v. Paul Mecheril und Monika Witsch, 21-50, Bielefeld: Transcript.
- Winter, Rainer. 2006b. «Television Studies im 21. Jahrhundert. Für eine kritische Analyse der Fernsehkultur.» In *Informationen zu Deutschdidaktik 2*: 18-25.
- Winter, Rainer. 2013. «Fernsehserien als Kult. Vom klassischen Medienkult zu den Strategien der globalen Kulturindustrie.» In *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter, 67-87, Wiesbaden: Springer VS.

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Game of Thrones – Fernsehserien als Artikulation gesellschaftlich-unbewusster Phantasien

Gerald Poscheschnik

Zusammenfassung

Kulturelle Produkte, wie z.B. Fernsehserien, lassen sich als Artikulationsformen gesellschaftspolitischer Phantasien verstehen, die bewusste und unbewusste Elemente in sich bergen. Game of Thrones, ein furioses Fantasy-Mittelalterspektakel, aufgeladen mit Gewalt und Sex, scheint auf den ersten Blick nur wenig tagesaktuelle Bezüge aufzuweisen. Eine psychoanalytische Untersuchung, die die Serie ihres manifesten Gewands entkleidet, legt wesentliche Elemente und ihre Relationen frei, die frappante Parallelen zu rezenten gesellschaftspolitischen Phantasien offenlegen. Die Verhältnisse am fiktiven Kontinent Westeros bieten sich als Zeitdiagnose einer niedergehenden Kultur an, deren Potentaten völlig von einem Ränkespiel um Macht und Einfluss absorbiert sind und ihre Wahrnehmung all dem verweigern, was nicht ihrem eigenen Machterhalt dient. Der durch eine Mauer abgeschottete Norden des Landes kann als Deponie für die verdrängten Nebenwirkungen des eigenen Treibens, wie z.B. Umweltzerstörung und menschliches Elend, verstanden werden, deren deletäre Wirkung letztlich die eigene Existenz bedroht. Der ferne Kontinent Essos repräsentiert die Hoffnung, es könnte noch eine Wende oder Alternative entstehen. Die Medienpädagogik kann einen bildungstheoretischen Beitrag zum Verständnis moderner Fernsehserien leisten, benötigt dazu aber auch den interdisziplinären Austausch.

Game of Thrones – TV Series as Articulations of Unconscious Sociopolitical Fantasies

Abstract

Cultural products such as films or tv-series can be understood as articulations of sociopolitical fantasies that contain conscious and unconscious elements. Game of Thrones, a furious medieval spectacle, full of violence and sex, prima facie seems to offer hardly any current references. A psychoanalytic examination, which disrobes the series from its manifest vesture, reveals essential elements and their relations that bear remarkable analogies to prevailing sociopolitical fantasies. The circumstances on the fictitious continent Westeros provide a diagnosis of a descending culture whose potentates are completely absorbed by intrigues

for power and influence. They refuse to notice anything that does not serve to retain their power. The North, cut off from Westeros by a tremendous wall, can be understood as a repository for the suppressed side effects of the own ado, such as ecological devastation or human hardship. Their effects threaten our own existence in the long run. The distant continent Essos stands for the hope for a turn toward an alternative world. Media pedagogy can contribute educational theories to the understanding of modern TV series, but needs an interdisciplinary dialogue for this purpose.

Einleitung

Grosse Popularität eines Films oder einer Fernsehserie ist vermutlich nicht nur der Darstellung klassisch-zeitloser Sujets geschuldet, sondern auch der expliziten oder impliziten Thematisierung von gesellschaftlich virulenten Umständen. Das zentrale Narrativ der Inszenierung funktioniert vor allem dann, wenn es den Nerv der Zeit trifft, also ein zeitgeistiges Thema repräsentiert. Stephen King (2012) hat in seiner theoretischen Auseinandersetzung mit dem Horrorgenre festgehalten, dass es im Verlauf der Historie immer wieder zu bestimmten realen gesellschaftlichen Ängsten, Schocks oder Traumata kommt, die bestimmte Horrorgeschichten auf fruchtbaren Boden fallen lassen. Auf einer bewussten Ebene operiert Horror, indem er sein Publikum schockt und/oder anwidert; auf einer unbewussten Ebene aber betätigen die entsprechenden Geschichten phobische Druckpunkte (phobic pressure points), die oft massenhaft verbreitete gesellschaftliche Ängste politischer und ökonomischer Natur aktivieren. Diese können sich durchaus von Dekade zu Dekade wandeln. Als Beispiel bringt King den Mitte der 50er-Jahre beginnenden Wettlauf ins Weltall zwischen den Supermächten USA und UdSSR und vor allem den Schock, der in der westlichen Welt ausgelöst wurde, als es der Sowjetunion überraschend schnell gelang 1957 den Sputnik-Satelliten in einen Orbit um die Erde zu schießen. In dieser Zeit erschienen massenhaft Science-Fiction-Geschichten, die von einer glorifizierten Eroberung und Kolonisierung des Weltraums handelten; darunter gab es allerdings auch Sci-Fi-Horror-Geschichten, in denen eine Invasion und Zerstörung der Welt durch ausserirdische Mächte dargestellt wurde. Hierbei entsprachen die ausserirdischen Usurpatoren/innen symbolisch der kommunistischen Bedrohung, die Zerstörung des Planeten der atomaren Vernichtung. Auch die Psychoanalyse postuliert, dass nicht nur das Individuum, sondern auch eine Gesellschaft als Kollektiv Phantasien über sich selbst und ihren gegenwärtigen Zustand produziert, in denen u. a. Ängste und Hoffnungen konserviert sind. Diese Phantasien zeichnen sich durch einen bewussten Mantel aus, der einen unbewussten Kern verhüllt (Erdheim 1984; Fromm 2006). Kulturelle Produkte, seien es erfolgreiche Filme oder Fernsehshows, lassen sich als Artikulationsform solcher gesellschaftlichen Phantasien verstehen.

Game of Thrones als symbolischer Ausdruck einer gesellschaftspolitischen Phantasie

Die vom amerikanischen Sender HBO produzierte Fernsehserie *Game of Thrones* (GoT, 2011–) begeistert international seit einigen Jahren ein Millionenpublikum und wird von der Kritik überwiegend gefeiert, ja gilt sogar als ein Kulminationspunkt des modernen *Quality TV* bzw. *Complex TV* (Mittell 2015). GoT ist eine Fernsehadaptation der Fantasy-Romanreihe *Das Lied von Eis und Feuer* von George R. R. Martin, dem als historische Inspiration u. a. die Rosenkriege des 15. Jahrhunderts in England dienten, in denen die Yorks und die Lancasters um die Krone rivalisierten, und die schon von Shakespeare (z. B. *Henry VI*, *Richard III*) aufgegriffen wurden. GoT verwebt solche Fäden des klassischen Dramas mit Elementen von Trash, Splatter, Horror, Porno und Fantasy.

Im Internet kursieren diverse – durchaus stimmige – Versuche, die einzelnen Charaktere von GoT mit psychiatrischen Diagnosen zu versehen. Der bunte Reigen dieser Diagnosen bewegt sich von posttraumatischer Belastungsstörung über Borderline, Narzissmus und Alkoholismus bis hin zu Depressionen und antisozialen Persönlichkeiten. Meine psychoanalytische Interpretation von GoT geht auf das Schicksal der einzelnen Protagonisten/-innen lediglich exemplarisch und verkürzt ein und richtet sich stattdessen auf die Gesamtinszenierung, den dramatischen Kern der ganzen Serienhandlung und versteht diesen als symbolischen Ausdruck momentan virulenter gesellschaftlich-unbewusster Phantasien (für Details zur psychoanalytischen Methodik siehe Lorenzer 1988; Poscheschnik 2015).

Auf der manifesten Inhaltsebene ist GoT in einer historisch und topographisch fernen, ja sogar fiktiven Fantasy-Mittelalterwelt angesiedelt; die Serie besticht u. a. durch nackte und entblösste oder zerstückelte und verstümmelte Körper; sie ist ein Mittelalterspektakel mit übernatürlichen Kreaturen und einer Freakshow grausamster Machthaber/innen, die zwar schauspielerisch überzeugen können, aber offensichtlich überspitzt sind. Auf den ersten Blick bietet diese Fantasyorgie aus Sex, Blut, Gewalt, Drachen und Wiedergängern nur wenig Berührungspunkte und Parallelen zum privaten und gesellschaftlichen Leben eines/r durchschnittlichen, zeitgenössischen Zuschauers/-in. Auf der szenisch-unbewussten Ebene, der latenten Sinnesebene, die sich offenbart, wenn man von der Serie die genretypischen Elemente subtrahiert und ihre Handlung auf die wesentlichen Elemente und Relationen reduziert, zeigt sich ein komplexes Drama, das das Empfinden vieler Menschen vom Status quo unserer heutigen westlichen Gesellschaft widerzuspiegeln scheint. Die Topographie von GoT mit ihren drei zentralen Orten (der Kontinent Westeros, der Norden, der Kontinent Essos) und den dortigen Geschehnissen lassen sich als Bausteine dieser mehr oder weniger vagen Phantasie über die gegenwärtige Verfasstheit unserer Gesellschaft lesen. So gesehen wird GoT zur audiovisuellen Repräsentation von gesamtgesellschaftlichen Dynamiken, die plötzlich

alles andere als fremd wirken. In den folgenden Abschnitten werde ich versuchen zu zeigen, dass die kriegerischen Ereignisse auf Westeros das Gefühl vieler Menschen widerspiegeln, das gesellschaftliche Subjekt sei nur noch ohnmächtige/r Statist/in in einem macht- und geldpolitischen Spiel mit wenigen Gewinnern und vielen Verlierern. Danach gehe ich auf die Geschehnisse im fernen Norden ein, die die Angst und Ahnung vieler Menschen zum Ausdruck bringen, das vermeintlich alternativlose Noch-mehr-des-Gleichen wird über früher oder später mit dem völligen Kollaps des Systems bezahlt werden müssen. Die sich am Kontinent Essos zutragende Handlung schliesslich transportiert die vorsichtige Hoffnung besorgter Bürger/innen, es könnte vielleicht doch noch zu einem Wandel hin zum Besseren kommen.

Westeros – Ränkespiel um den Eisernen Thron

Der fiktive Kontinent *Westeros*, auf dem sich massgebliche Teile der Handlung abspielen, befindet sich zivilisatorisch und technologisch in etwa am Stand des Mittelalters und ist klimatisch von sehr langen, sich über Jahre erstreckenden Wintern und Sommern geprägt. Gegen Ende eines solchen Sommers wird der amtierende König Robert Baratheon, ein notorischer Säufer und Weiberer, auf der Jagd von einem Schwein letal verletzt, woraufhin ein Ränkespiel um den so genannten *Eisernen Thron* losgetreten wird. Einflussreiche Familiendynastien versuchen nun mit den Mitteln der Intrige, der Diplomatie, militärischer oder ökonomischer Macht ihren eigenen Anspruch geltend zu machen oder den von ihnen favorisierten Thronanwärter durchzusetzen. Die Mächtigen des Landes imponieren dabei nicht als Patrone/-innen mit edler Gesinnung und tadellosem Leumund, vielmehr handelt es sich überwiegend um geld- und machtgierige, moralisch in vielerlei Hinsicht verderbte und oft sadistische Machiavellisten/-innen. Joffrey Baratheon beispielsweise, der vermeintliche Sohn des verunfallten Königs, der ihm auf den Thron nachfolgt, ist eigentlich das Ergebnis von Untreue und Inzest seiner Mutter Cersei, der Witwe des Königs, mit ihrem eigenen Bruder. Seine eigene Verlobte, deren Vater er wegen vermeintlichen Verrats enthaupten liess, demütigt und misshandelt er öffentlich. Aber auch andere Aspiranten/-innen auf den Thron zeichnen sich durch Wahnsinn und Grausamkeit aus; Robert Baratheons Bruder Stannis wähnt sich als göttlich legitimierter Herrscher, der nicht nur politische Opponenten/-innen, sondern letztlich sogar seine eigene Tochter am Scheiterhaufen verbrennen lässt, in der vergeblichen Hoffnung, so seinen Gott günstig zu stimmen. Aber selbst die scheinbaren Lichtgestalten unter den Protagonisten/-innen, wie z. B. Robb Stark oder Jon Snow, strafen drakonisch und dekapitieren jene, die sich ihnen nicht beugen wollen. Wer in diesem Krieg nicht ständig auf der Hut ist, muss damit rechnen, dass Macht jäh in Ohnmacht umschlägt: Die Familie Stark, mächtige und loyale Verbündete des Königs, wird nach dessen Tod beinahe vollständig ausgeradiert. Der

tyrannische König Geoffrey wird auf seiner eigenen Hochzeit vergiftet und krepirt elendiglich vor aller Augen. Dem gemeinen Fussvolk ist in diesem Ränkespiel übrigens nur eine marginale Rolle beschieden. Die einfachen Leute sind primär Spielfiguren für die herrschende Klasse in ihrem Kampf um die Suprematie; sie werden entweder als Opfer von Plünderungen marodierender Soldateska oder mehr oder weniger widerwillig Kriegsdienst Leistende, die verstümmelt oder getötet werden, dargestellt.

Die Vorgänge auf Westeros scheinen szenisch eine Phantasie einzufangen, die viele Menschen in unserer von einer globalen Wirtschaftskrise gebeutelten Gesellschaft teilen. Der Tod des Königs, der drohende Einbruch eines langen Winters und die Kulisse des Mittelalters, das vielleicht nicht ganz zu Unrecht im kulturellen Gedächtnis als finsternes Zeitalter gespeichert ist, vermitteln die äusserst zeitgemässe Stimmung, dass eine bestehende Ordnung untergeht und die Zeiten schlechter zu werden drohen. Der Kampf jeder gegen jeden und die dräuende Gefahr von Ohnmacht und Vernichtung spiegeln einen auch in unserer Kultur härter werdenden Kampf um Anerkennung (Honneth 2010) wider. Die verstetigte Wirtschaftskrise lässt den von den vorhergehenden Generationen erworbenen Wohlstand der ohnehin schrumpfenden Mittelschicht erodieren. Die Verschärfung des Konkurrenzkampfs zwischen Staaten, im Zuge dessen Arbeitsplätze nach Asien und Südamerika verlagert werden, verstärkt auch den innergesellschaftlichen Konkurrenzkampf und die Prekarisierung der Arbeitsverhältnisse. Europa bspw. stemmt sich nach Jahrzehnten des wirtschaftlichen Aufschwungs gegen seinen Niedergang, mitunter indem es seine sozialen Errungenschaften opfert. Die Menschen spüren, dass sie austauschbare Arbeitssklaven geworden sind, deren Job jederzeit abgebaut, anderswo hin verlagert oder einem/r anderen, motivierteren Kandidaten/in gegeben werden kann (s. a. Beck 1986). In einer Gesellschaft, in der Wohlstand nur noch etwas ist, das sich auf Seiten der ohnehin schon Reichen und Betuchten mehrt (Piketty 2014), wird der soziale Abstieg für viele zur realen Bedrohung (s.a. Nachtwey 2016). Die archaische Brutalität, mit der in GoT gewütet wird, passt zum Gefühl, dass dieser Kampf für viele als existenziell bedrohlich und härter werdend erlebt wird. Völlig ohnmächtig muss der/die Einzelne ein Spiel spielen, dessen Regeln ihm/ihr von anderen aufoktroziert werden. Dass die Mehrzahl der Zuschauer/innen von GoT im reicheren Teil der Welt lebt, tut diesem subjektiven Erleben nur wenig Abbruch. Auch der Eindruck, den das Ränkespiel der regierenden Kaste von Westeros vermittelt, die Mächtigen würden nur noch sich selbst und ihrem eigenen Vorteil dienen, das Volk für ihre Zwecke instrumentalisieren und ausbeuten, scheint sich auch in westlichen Demokratien mehr und mehr zu verbreiten. Wirtschaftspolitische Weichenstellungen, wie z. B. Freihandelsabkommen, deren Impact gerade die breite Masse der Bevölkerung trifft, werden scheinbar ohne demokratische Kontrolle vorgenommen (siehe z. B. Crouch 2008; Streeck 2013). Von der desillusio-

nierten Bevölkerung hört man dementsprechend immer öfter, dass der Kampf der politischen Eliten um die Macht nur noch dem eigenen Selbsterhalt dient; Parteien und Politiker unterschiedlicher Couleur scheinen sich kaum noch voneinander zu unterscheiden. Sie dienen nur noch sich selbst und vermeintlichen ökonomischen Zwängen, die als unausweichlich und alternativlos präsentiert werden.

Der Norden – Hinter der Mauer lauert todbringendes Unheil

Die Kronlande werden durch eine schon vor Äonen errichtete, kolossale *Mauer* vom eisigen, beinahe gänzlich vergletscherten *Norden Westeros'* abgeschirmt. Zur Bewachung der Mauer wurde die *Nachtwache* gegründet, schwarz gekleidete Männer, die ein Treuegelübde schwören, das ihnen unbedingte Loyalität ihrer Aufgabe gegenüber abverlangt, Ehe, Kinder, Familie verbietet und von dem sie erst mit ihrem Tod entbunden sind. Was nach hehrem Ethos klingt, ist tatsächlich ein zusammengewürfelter Trupp aus überwiegend Kriminellen, die sich der *Nachtwache* verpflichtet haben, um Kerker oder Todesstrafe zu entrinnen. Hinter der Mauer herrscht weitgehende Anarchie, die dort lebenden Menschen werden *Wildlinge* genannt. Staatliche Ordnung, zivilisatorische Errungenschaften wie Städtebau und die Submission unter eine Obrigkeit sind ihnen weitgehend fremd. Ein Beispiel für die völlige Tabulosigkeit jenseits der Mauer ist *Craster*, ein alter mürrischer Mann, der mit einer Schar seiner Töchter zusammenlebt, mit denen er ein inzestuöses Verhältnis pflegt. Die Töchter, die er mit diesen zeugt, behält er als angehende Geliebte, die Söhne tötet er noch als Neugeborene. Während in *Westeros* der Krieg um den Eisernen Thron wütet, spielen sich im Norden unheimliche Dinge ab. So genannte *Weisse Wanderer*, untote Kreaturen, die in alten Überlieferungen erwähnt, aber im heutigen *Westeros* lediglich für einen Mythos gehalten werden, werden plötzlich wieder gesichtet. Die sich zusammenbrauende Bedrohung, nötigt die *Nachtwache* schliesslich, die Regenten/-innen von *Westeros* zu warnen und um Unterstützung zu bitten. Angesichts des dräuenden Unheils, von einer Armee von Untoten überrannt und vernichtet zu werden, müsste das Ränkespiel um den eisernen Thron eigentlich zur Bedeutungslosigkeit verkommen. Die Warnungen vor der Gefahr werden von den Verantwortlichen allerdings in den Wind geschlagen.

Die völlige Selbstabsorption mit dem eigenen Ränkespiel und das geflissentliche Ignorieren der Gefahr lassen die Mauer und den Norden psychologisch betrachtet als *Mise en Scène* des aus der bewussten Wahrnehmung Ausgeschlossenen, des *Verdrängt-Unbewussten*, erscheinen. Die Symbolik der wiederauferstandenen Toten und ihr *Impetus*, die Mauer zu überwinden, verweist auf die unzähligen Leichen im Keller, die das wahnwitzige Treiben von *Westeros* erzeugt hat, und lässt sich als *Wiederkehr des Verdrängten* lesen (Freud 1915). Dinge und Kreaturen, die uns unheimlich erscheinen, sind freudianisch betrachtet zwar äusserlich fremd

und unvertraut, sie tangieren allerdings einst vertraute und dann verdrängte Komplexe (Freud 1919). Auch der kapitalistische Modus vivendi der westlichen Gesellschaften erzeugt unschöne Abfallprodukte, deren Existenz für gewöhnlich der Verdrängung anheim fallen gelassen wird, die aber auf uns zurückzufallen drohen. Die Produktion der Güter, die tatsächlich oder vermeintlich für unser tägliches Leben gebraucht werden, erwirkt einen hemmungslosen Raubbau an den Ressourcen unseres Planeten und einen schonungslosen Umgang mit der Natur. Die Verschmutzung von Luft, Boden und Wasser, Rodungen, Desertifikation oder der Treibhauseffekt zerstören zwar nicht kurzfristig, aber à la longue die Umwelt als Lebensgrundlage aller Menschen. Auf der Schattenseite der Globalisierung und des enthemmten Kapitalismus tummeln sich zudem unzählige menschliche Opfer. Die Ausbeutung ärmerer Länder ist eine Grundlage für hiesigen Wohlstand. Direkte oder indirekte militärische Interventionen des Westens in Konfliktherde ferner Länder sind mitverantwortlich fürs Elend der dortigen Zivilbevölkerung und Flüchtlingsströme. Aber auch in unserer eigenen Gesellschaft kommt es trotz Wirtschaftswachstums zu Massenarbeitslosigkeit und einer Verarmung immer breiterer Bevölkerungsschichten. Die Jugendarbeitslosigkeit bspw. hat selbst in vielen wohlhabenden Ländern Europas schwindelerregende Höhen erreicht. Wenn ich diese und ähnliche Themen als gesellschaftlich verdrängt betrachte, will ich damit keinesfalls sagen, sie würden niemals öffentlich diskutiert werden. Verdrängung ist laut Freud (1915) auch keine statische Kategorie, sondern ein dynamischer Prozess. Selbstverständlich wird z. B. über den Treibhauseffekt oder die Jugendarbeitslosigkeit sporadisch berichtet, allerdings sind diese Themen – ganz im Widerspruch zu ihrer tatsächlichen Brisanz – eben keine Dauerbrenner; sie blitzen medial immer wieder kurz auf, werden dann aber lieber möglichst schnell wieder «vergessen». Klimaprotokolle bspw. werden zwar immer wieder ratifiziert, aber letztlich so weit in die Zukunft verschoben, dass die Massnahmen stets getrost der nächsten Generation von Politikern überlassen werden können; ausgehöhlt und unterminiert werden die Vereinbarungen zusätzlich noch durch den Emissionsrechtehandel. Fazit bleibt, auch unsere eigene Zivilisation ist in gewisser Weise bedroht von selbst erzeugten Problemen, die zwar beharrlich verdrängt werden, nichtsdestotrotz aber drohen irgendwann wie ein Damoklesschwert auf uns niederzufahren.

Essos – Hoffnung auf eine andere Welt

Im weit entfernten, durch ein Meer von Westeros getrennten Kontinent Essos leben die letzten Nachfahren/-innen des vormaligen Herrschergeschlechts von Westeros, die Targaryens, im Exil. Bevor diese vom verstorbenen König Robert Baratheon gestürzt wurden, bauten sie ihre Macht auf der Kontrolle mittlerweile ausgestorbener feuerspeiender Drachen auf. Um an eine Armee zu gelangen und den Eisernen Thron zurückzuerobern, verheiratet Viserys seine Schwester Daenerys

Targaryen noch als Jugendliche mit dem mächtigen Stammesführer Khal Drogo. Nach dem Tod ihres Bruders und ihres Gatten begibt sie sich mit drei vermeintlich versteinerten Dracheneiern in jenes Feuer, das den Leichnam ihres verstorbenen Mannes einäschern soll; sie überlebt nicht nur völlig unverletzt, sondern aus den Eiern schlüpfen auch drei kleine Drachen. Allmählich gelingt es ihr, sich zu neuer Macht emporzuschwingen. Sie baut eine Armee auf und befreit mehrere Städte in Essos von der Sklaverei. Obgleich Daenerys in ihren Entscheidungen oft wankelmütig wirkt und durchaus nach dem Talionsgesetz richtet, zeichnet sie sich durch Einsicht aus, dass es ihr noch an der nötigen Weisheit für eine gute Regentschaft mangelt. Mithilfe ihrer Berater übt sie sich deshalb als Herrscherin in den befreiten Städten, bevor sie nach Westeros übersetzen und den Eisernen Thron für sich beanspruchen will. Gerade mit dieser Einsichtsfähigkeit in die eigenen Grenzen scheint sie noch am ehesten die Züge einer Regentin zu tragen, die Westeros wieder Frieden und Gerechtigkeit bringen könnte.

Während Westeros vom Game of thrones völlig gebannt ist und man die verheerende Gefahr aus dem Norden bestenfalls vage ahnt, zeichnet sich im fernen Essos mit der Figur der Daenerys Targaryen ein Hoffnungsschimmer ab. Allerdings ist sie eine ambivalent gezeichnete Hoffnungsträgerin voller Unsicherheiten, die lediglich ein noch zu verwirklichendes Potenzial in sich birgt, zur weisen und gütigen Retterin in der Not zu werden. Im Unterschied zu anderen Charakteren ist sie aber immerhin bemüht, zu lernen und sich selbst als Regentin zu verbessern. Mit ihren Drachen scheint sie zudem auch über ein Rezept zu verfügen, das gegen die dunkle Bedrohung, die von jenseits der Mauer kommt, wirken könnte. Daenerys Targaryen repräsentiert als Regentin auf der Suche nach ihrer Identität somit kein fix und fertig ausgearbeitetes Konzept einer besseren Welt, sondern eine Hoffnung in statu nascendi. Gerade deshalb scheint sie treffsicher das dumpfe Gefühl vieler Menschen in unserer Gesellschaft zu verkörpern, dass zwar etwas falsch läuft, aber nicht so recht weiss, wie es anders gehen könnte. Einerseits existiert wohl eine relativ weit verbreitete Unzufriedenheit mit der aktuellen gesellschaftlichen Entwicklung und ein Wunsch nach Veränderung, gleichzeitig herrscht aber – nicht zuletzt durch das ideologische Vakuum, das durch den Untergang linker Utopien zurückgeblieben ist (Honneth 2015) – eine beinahe völlige Ahnungs- und Ideenlosigkeit, wie eine überzeugende Alternative aussehen könnte. Die von den Potentaten/-innen gebetsmühlenartig assertierte Alternativlosigkeit des enthemmten Kapitalismus, die entgegen dem Offensichtlichen als einzige Problemlösungsstrategie die Parole «Noch mehr Kapitalismus» ausgibt, weckt Skepsis und nährt die Sehnsucht nach und Hoffnung auf eine andere, menschlichere Welt. Die Hoffnung als Gefühl ist also vorhanden, wie die sie realisierende Vision aussehen könnte, bleibt aber noch fraglich. Das Sprichwort sagt, die Hoffnung stirbt zuletzt; wenn man Game of Thrones trauen darf, muss sie sich überhaupt erst entwickeln und eine klare Gestalt annehmen.

Eine medienpädagogische Reflexion zum Abschluss

Viele moderne Fernsehserien, darunter auch GoT, sind bestens dazu geeignet, die Zuseher/innen nicht nur zu unterhalten, sondern auch zu verstören. Fernsehserien, wie z. B. auch *Breaking Bad* (AMC 2008–2013) oder *The Sopranos* (HBO 1999–2007), um nur einige von vielen möglichen Beispielen zu nennen, brechen gezielt Erwartungshaltungen, die vom durchschnittlichen Zuseher/der Zuseherin an mediale Unterhaltung herangetragen werden. Auf Schwarz-Weiss-Zeichnungen der Charaktere wird beispielsweise konsequent verzichtet, weder gibt es wirklich Gute, noch völlig Böse, beinahe alle Figuren sind ambivalent gezeichnet und überraschend facettenreich konstruiert. Es gibt auch keine eindeutig identifizierbare Moral von der Geschichte', die den Versuch unternehmen würde, den Zuseher auf relativ plumpe Art und Weise zu erziehen. Weder obsiegen stets die Untadeligen, noch unterliegen immer die moralischen Tabubrecher/innen. Vielmehr werden Sympathieträger/innen, mit denen man mitfiebert und denen normalerweise ein viele Staffeln währendes Leben beschert wäre, jäh dahingemetzelt; ganze Handlungsstränge, die ein Potenzial zum Happy End in sich bergen würden, werden mit einem Streich ausgelöscht. Aber auch Rollen, wie der schon erwähnte Joffrey Baratheon, deren verächtliches Agieren vom Gros der Seher/innen vermutlich intuitiv mit Ressentiment bedacht wird, müssen stets damit rechnen, relativ schnell und unvermittelt das Zeitliche zu segnen.

Damit weigert sich GoT in vielerlei Hinsicht hartnäckig, sich einem einfachen Interpretationsschema zu fügen. Im Unterschied zu passiver Berieselung mit seichter Unterhaltung, die selbstverständlich auch ihre Berechtigung und ihren Nutzen hat, entzieht sich GoT – wie gewiss auch andere Quality-TV-Serien – mit seinen immer neuen Attacken auf eingeschliffene mentale Interpretationsschablonen einer simplifizierenden und vor allem quasi automatisch ablaufenden Deutung. Ich zweifle zwar nicht an einem kitschigen Happy End als Finale der letzten Staffel, allerdings lässt die bisherige Erzähldynamik einstweilen keinerlei vereinfachte moralisierende Interpretation zu. Ganz im Gegenteil wird der/die Zuschauer/in durch die Irritation, die die Handlung immer wieder erzeugt, auf sich selbst zurückgeworfen und mehr oder weniger gezwungen, sich allein und im Dialog mit anderen Zusehern/-innen einen Reim auf die Geschehnisse zu machen.

Genau hier kann die Medienpädagogik einen bildungstheoretischen Diskurs zum Verständnis audiovisueller Medien beitragen. Ich möchte mir erlauben, Überlegungen aus der Bildungstheorie von Koller (2011) als medienpädagogischen Zugang zu dieser Art des Fernsehens auszuborgen. Bildung, verstanden als Transformationsprozess der Figuren des Selbst- und Weltverständnisses durch krisenhafte Erfahrungen, kann nämlich auch in einem virtuellen Kontext passieren. Der Psychoanalytiker D.W. Winnicott (2015) hat hervorgehoben, dass Entwicklungsprozesse oft mit so genannten Übergangsobjekten bzw. in Übergangsräumen passie-

ren. Das sind Objekte und Zonen, die einerseits zwar zur realen externen Umwelt gehören, zugleich aber mit subjektiver, psychischer Bedeutung aufgeladen sind und somit zwischen äusserlich-materieller und innerlich-psychischer Welt liegen. Fernsehen kann so gesehen zu einem Übergangsraum werden, in dem sich durchaus Bildungs- und Entwicklungsprozesse der ihn nutzenden Zuschauer/innen abspielen. Versteckt hinter dem furiosen Mittelaltergemetzel in GoT verbirgt sich ein Handlungskern mit verblüffend aktuellen gesellschaftspolitischen Referenzen, der den/die Zuseher/in zu kritischen Denk- und Reflexionsprozessen über sich selbst als politisches und gesellschaftliches Wesen sowie die Gesellschaft an sich animieren kann. Diese Prozesse passieren zwar zum einen Teil unbewusst, zum anderen Teil ist der/die Zuseher/in aber sehr wohl stark herausgefordert, Bedeutung aktiv und bewusst durch individuelle Denk- und interindividuelle Kommunikationsprozesse zu konstruieren. Insofern scheint es mir berechtigt, auch das Anschauen von Fernsehserien wie GoT als Bildungsprozess *sui generis* zu begreifen.

Die Medienpädagogik kann den wissenschaftlichen Diskurs über moderne Fernsehserien um einen solchen bildungstheoretischen Zugang bereichern. Voraussetzung dafür ist freilich eine Befreiung von ausschliesslich erziehungstheoretischem Denken und noch immer häufig kolportierten Klischees, die audiovisuelle Medien in Bausch und Bogen abkanzeln. Dazu zählen für mich auch die breit rezipierten Überlegungen von Horkheimer und Adorno (1988) zur von ihnen so bezeichneten Kulturindustrie, deren meist filmische Produkte den Zuseher/die Zuseherin zum reinen Konsumenten/zur Konsumentin degradieren und durch ihren manipulativen Gestus zur geistigen Stagnation verdammen würden. Dieser eigentlich frappierend undialektischen Betrachtung von Kultur als Ware zum Zwecke der Manipulation der Massen widersprechen deshalb auch dezidiert die *Cultural Studies*, welche die Dichotomie von Hochkultur und Populärkultur aufgebrochen haben und letztere als Gegenstand des Interesses ernst nehmen. Sie betonen nicht nur, dass im Populärkulturellen durchaus ein Moment der Subversion enthalten sein kann, sondern auch die aktive Rolle des Zuschauers/der Zuschauerin in der Konstruktion von Bedeutung (Marchart 2008; Winter 2010). Eine Medienpädagogik, die die subjektiven Reaktionen auf beliebte Fernsehserien als Rezeptionsleistung respektiert, kann vermutlich sogar adoleszente Schüler/innen am Sprung zum Erwachsenenalter erreichen. Kassandrahafte Warnungen von Lehrern/-innen, die Medienkonsum als Eskapismus deuten oder Serien wie GoT aufgrund eines gar zu oberflächlichen Blicks als gewaltverherrlichend kritisieren, sind dazu nur wenig geeignet. Wenn die Agents of Socialization (z. B. Lehrer/innen, Eltern) den Jugendlichen auf Augenhöhe begegnen, lassen sich Prozesse der Medienbildung in Gang setzen. Jörissens und Marotzkis (2009) Überlegungen zu den vier Dimensionen der Medienbildung (Wissensbezug, Handlungsbezug, Grenzbezug, Biographiebezug) könnten – evtl.

erweitert um gesellschaftliche, historische und politische Akzente – hierfür dienlich sein.

Da kulturelle Phänomene aber nicht nur auf der bewusst-manifesten Inhaltsebene, sondern auch einer unbewusst-latenten Strukturebene ihre Wirkung auf die Zuseher/innen entfalten, kann der bildungstheoretische Blick der Medienpädagogik auch von der *Psychoanalyse* profitieren (Kutter u. Müller 2008; Laszig 2013; Žižek et al. 2002). Eine Analyse von blossen Inhalten, die auf der Oberfläche der Handlung verbleibt, ist oft zu wenig aussagekräftig, um verstehen zu können, was den psychischen Resonanzkörper des Publikums zum Schwingen bringt, zu Identifikationen und Kontraidentifikationen mit den Figuren einlädt und den emotionalen Sog bildet, keine Fortsetzung zu verpassen. Die psychoanalytische Methodik vermag unbewusste Gründe für die Faszination, die gewisse Filme und Serien auf ihre Zuschauer/innen ausüben, zu dechiffrieren. Die Offenlegung der latenten Sinnstruktur von medial transportierten Narrativen und Inszenierungen und der damit verbundenen szenisch-emotionalen Tiefenwirkung auf die Rezipienten/-innen ermöglicht ein Verstehen dieses medial transportierten Übergangs- und Reflexionsraums und damit auch der implizierten Bildungsmöglichkeiten.

Literatur

- Beck, Ulrich. 1986. *Risikogesellschaft: Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Crouch, Colin. 2008. *Postdemokratie*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Erdheim, Mario. 1984. *Die gesellschaftliche Produktion von Unbewusstheit: Eine Einführung in den ethnopsychanalytischen Prozess*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Freud, Sigmund. (1915) 1980. «Die Verdrängung.» In *Gesammelte Werke*. Bd. 10, hrsg. v. Alexander Mitscherlich, Angela Richards u. James Strachey, 247–261.
- Freud, Sigmund. (1919) 1982. «Das Unheimliche.» In *Studienausgabe*. Bd. 4, hrsg. v. Alexander Mitscherlich u. a., 241–274. Frankfurt/Main: Fischer.
- Freud, Sigmund. (1921) 1974. «Massenpsychologie und Ich-Analyse.» In *Studienausgabe*. Bd. 9, hrsg. v. Alexander Mitscherlich u. a., 61–134. Frankfurt/Main: Fischer.
- Fromm, Erich. 2006. *Jenseits der Illusionen: Die Bedeutung von Marx und Freud*. München: dtv.
- Honneth, Axel. 2010. *Kampf um Anerkennung: Zur moralischen Grammatik sozialer Konflikte*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Honneth, Axel. 2015. *Die Idee des Sozialismus*. Berlin: Suhrkamp.
- Horkheimer, Max und Theodor Wiesengrund Adorno. 1988. *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt/Main: Fischer.

- Jörissen, Benjamin und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung – Eine Einführung*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- King, Stephen. 2012. *Danse Macabre*. London: Hodder & Stoughton.
- Koller, Hans-Christoph. 2011. *Bildung anders denken: Einführung in die Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Kutter, Peter und Thomas Müller. 2008. *Psychoanalyse: Eine Einführung in die Psychologie unbewusster Prozesse*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Laszig, Parfen. Hrsg. 2013. *Blade Runner, Matrix und Avatare: Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*. Berlin: Springer.
- Lorenzer, Alfred. 1988. *Kultur-Analysen: Psychoanalytische Studien zur Kultur*. Frankfurt/Main: Fischer.
- Marchart, Oliver. 2008. *Cultural Studies*. Konstanz: UVK.
- Mittell, Jason. 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York u. London: New York University Press.
- Nachtwey, Oliver. 2016. *Die Abstiegs-gesellschaft: Über das Aufbegehren in der regressiven Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Piketty, Thomas. 2014. *Das Kapital im 21. Jahrhundert*. München: Beck.
- Poscheschnik, Gerald. 2015. «Qualitative Auswertungsmethoden.» In *Empirisch forschen: Die Planung und Umsetzung von Projekten im Studium*, hrsg. v. Theo Hug u. Gerald Poscheschnik, 152–164. UTB 3357. 2. Aufl. Konstanz: UVK/Huter & Roth.
- Streeck, Wolfgang. 2013. *Gekaufte Zeit: Die vertagte Krise des demokratischen Kapitalismus*. Berlin: Suhrkamp.
- Winnicott, Donald Woods. 2015. *Vom Spiel zur Kreativität*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Winter, Rainer. 2010. *Der produktive Zuschauer: Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. Köln: Halem.
- Žižek, Slavoj, Mladen Dolar, Alenka Zupancic, Stojan Pelko, Miran Bozovic und Renata Salecl. 2002. *Was Sie immer schon über Lacan wissen wollten und Hitchcock nie zu fragen wagten*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Behinderung und Inklusion in *Star Trek* Mediale Längsschnittanalyse gesellschaftlicher Transformations- prozesse aus filmsoziologischer Perspektive

Dennis Klinkhammer

Zusammenfassung

Durch einen Fokus auf Menschen mit Behinderung lässt sich aus Sicht der gesellschaftskritischen Filmsoziologie ein inklusiver Transformationsprozess in der Medienlandschaft nachzeichnen. Wie Menschen mit Behinderung dabei in Fernsehserien dargestellt werden und wie sich die Darstellung und das Verständnis von Behinderung weiterentwickelt haben, sind nur einige der Fragestellungen, die mittels einer medialen Längsschnittanalyse beantwortet werden können. Grundlage dieser den Disability Studies zugehörigen Analyse ist eine Auswahl an vergleichbaren und über einen Zeitraum von 33 Jahren aufeinanderfolgenden US-amerikanischen Fernsehserien. Dabei zeigt sich ein Paradigmenwechsel von exklusiver Fremdbestimmung in den 60er-Jahren über idealtypische Inklusionsverhältnisse in den 70ern und 80ern, die schliesslich zu einer realistischeren und vor allen Dingen selbstbestimmteren Darstellung von Behinderung in den 90ern führen. Die Analyse verdeutlicht nicht nur die Anforderungen an eine adäquate Darstellung von Behinderung und Inklusion, sondern gleichermaßen die didaktischen Voraussetzungen einer zielgerichteten Medienpädagogik.

Disability and Inclusion in *Star Trek*: A Longitudinal Media Analysis of Social Transformation Processes from the Perspective of Film Sociology

Abstract

Film sociology can highlight the process of inclusive transformation within media and society by focusing on people with disabilities. It is about how people with disabilities are displayed in television series and how representation as well as general understanding of disabilities have evolved within the media. A longitudinal media analysis provides first insights on this process. In accordance with Disability Studies this analysis covers a period of 33 years by focusing on comparable and consecutive US television series. It outlines the paradigm shift from an exclusive society with heteronomous structures in the 60s, continues with an idealized inclusive process in the 70s and 80s that leads to a more realistic and self-determined representation of people with disabilities in the 90s. The analysis highlights the requirements for an adequate representation of disability

and inclusion, as well as the didactical recommendations for education projects via media.

Behinderung und Inklusion als filmsoziologischer Forschungsgegenstand

Die Inklusion von Menschen mit Behinderung markiert als eigenständiges Thema nicht nur einen gesellschaftlichen Zustand, sondern gleichermaßen einen gesellschaftlichen Prozess, dessen retrospektive Betrachtung ein besseres Verständnis von inklusiven Strukturen und deren Voraussetzungen ermöglichen kann. Eine mögliche Dokumentengrundlage dieser retrospektiven Betrachtung sind insbesondere Fernsehserien, da sie mit ihrem seriellen Format oftmals mehrere Jahre und im Falle von *Star Trek* sogar mehrere Jahrzehnte aufeinander aufbauend abzubilden vermögen. Die Filmsoziologie, die sich unter anderem den gesellschaftsnahen Abbildern in Fernsehserien widmet (Kellner 1999), bietet nach Heinze, Moebius und Reicher (2012) nicht nur eine Vielzahl an Zugängen und Betrachtungsweisen, sondern ferner auch geeignete Methoden für eine dezidierte Analyse derselben. Eine mediale Längsschnittanalyse könnte in diesem Sinne die inklusiven Prozesse nachzeichnen, da gerade der zeitlichen Kontinuität und gesellschaftlichen Aktualität von Fernsehserien eine besondere Bedeutung beigemessen wird (Geraghty 1991; Hobson 2003). Die gesellschaftliche Aktualität ist bei vielen Fernsehserien unter anderem dadurch gegeben, dass «real life events» (Parsemain 2016, 83) in die Storyline integriert werden. Im Folgenden soll daher gezeigt werden, wie eine filmsoziologische Perspektive *Star Trek* als geeignete Dokumentengrundlage für das Thema Inklusion aufzuschlüsseln vermag.

Eine der Hauptprämissen der Filmsoziologie zielt dabei auf die Parallelen zwischen Fernsehserien wie *Star Trek* mit der Soziologie als gesellschaftsanalysierende Fachdisziplin ab. Schliesslich vermögen beide die Gesellschaft zu analysieren, zu interpretieren und in gewissem Masse auch zu deren Konstruktion beizutragen (Winter 2012, 42). Dieser Dreiklang aus Analyse, Interpretation und Konstruktion soll mit dem vorliegenden Beitrag in Bezug auf die Inklusion von Menschen mit Behinderung verdeutlicht werden. Ein Hauptaugenmerk gilt dabei der Frage, ob sich gesellschaftliche Transformationsprozesse über filmsoziologische Analysen von Fernsehserien nachzeichnen lassen. Die Bedeutung dieses Vorgehens ergibt sich dabei aus dem medienpädagogischen Potential der verwendeten Daten- grundlage.

Analyse und Interpretation

Eine analytische und interpretative Auseinandersetzung mit den Themen Behinderung und Inklusion in Fernsehserien empfiehlt sich nicht zuletzt durch einen allgemeinen Blick auf die filmsoziologische Theorie: Beispielsweise ist die mediale Abbildung von gesellschaftlichen Ideologien, Klassensystemen sowie Gender- und

Rassenkonflikten nicht erst seit Denzins (2000) Identifikation derselben in Filmen und Fernsehserien bekannt. Dabei werden «Konflikte zwischen Gruppen, unterschiedliche Werte, Macht- und Herrschaftsstrukturen, Gefühle, Ängste sowie die Auseinandersetzungen um gesellschaftliche Transformationen [...] in Filmen artikuliert und problematisiert» (Winter 2012, 43). Bedingt durch einen nachvollziehbaren Bezug zur Realität vermögen gerade Fernsehserien zum Abbau gesellschaftlich-diskriminierender Strukturen beizutragen: «Televised role portrayals and interracial interactions [...] are relevant to the creation of cognition about racial groups (stereotypes), the development of negative attitudes towards these groups (prejudice), and the performance of exclusionary behaviors (discrimination)» (Graves 1999, 708). Es scheint, als spiegelten Fernsehserien die real existierenden Gesellschaft und möglicherweise auch die darin stattfindenden Transformationsprozesse, wodurch sie eine fiktive Gesellschaft darstellen, ohne zu sehr von der realen Grundlage abzuweichen.

Diese Parallele zwischen Fiktion und Realität bedingte auch erste wissenschaftliche Auseinandersetzungen in Bezug auf die Themen Behinderung und Inklusion in den Medien. Dabei ist die Analyse und Interpretation der Darstellung von Menschen mit Behinderung in den Medien eine relativ junge Herangehensweise, welche sich aufgrund der dazu erforderlichen interdisziplinären Ansätze vornehmlich dem Forschungszweig der Disability Studies (Waldschmidt 2005) beordnet. Die Filmsoziologie kann sich hier besonders als eine die Medieninhalte systematisierende, identifizierende und erklärende Disziplin in den theoretischen Diskurs um die Themen Behinderung und Inklusion einbringen. Entsprechend zeichnet sich seit etwa zehn Jahren innerhalb dieses theoretischen Diskurses eine konsequent analytische und medienwissenschaftlich fundierte Auseinandersetzung mit den Themen Behinderung und Inklusion sowie eine erste Synopse der medialen Beiträge ab (Bosse 2006; Ochsner et al. 2012). Dabei ist festzustellen, dass nur wenige Fernsehserien Menschen mit Behinderung darstellen (Sheperd 2007). In diesen zeigt sich auf der einen Seite eine Konzentration in der Darstellung von gut zu visualisierenden körperlichen Behinderungen. Auf der anderen Seite scheint insbesondere die Instrumentalisierung von seelischen Behinderungen zur Ausgestaltung der Dramaturgie einer Fernsehserie im Vordergrund zu stehen. Ein Fokus auf die möglicherweise in Fernsehserien dargestellten Transformationsprozesse von exklusiven zu inklusiven Gesellschaftsstrukturen fehlt jedoch bisher. In diesem Sinne können die *Star Trek*-Fernsehserien mit ihrer zeitlichen Kontinuität seit den 60er-Jahren eine geeignete Dokumentengrundlage darstellen, deren gesellschaftliche Manifestation und Interaktion bereits einen fundierten Einzug in den sozialwissenschaftlichen Diskurs erhalten haben.

Konstruktion der Gesellschaft

Bezieht man den filmsoziologischen Aspekt der Konstruktion von Gesellschaft in die Analyse der Darstellung von Behinderung und Inklusion in Fernsehserien mit ein, so erweitert sich die Perspektive sukzessive auf die Medienwirkungsforschung. So geht es für Schulze (1990) in Fernsehserien stellenweise um das Erleben und Erlernen von Sachverhalten, denen man im realen Leben unter Umständen gar nicht begegnen würde: Mit Fernsehserien «entstand eine neue visuelle Bildung. Die Amerikaner lernten hinzuschauen und Dinge zu sehen, die sie vorher nicht gesehen hatten» (Denzin 2008, 90). Das Fernsehen zeigt sich dabei als möglicher Sozialisationsagent, indem es «experiences and information otherwise not available» (Graves 1999, 707) bereitstellt. So kann in Fernsehserien beispielsweise das Leben eines fiktiven Charakters verfolgt und unter Umständen sogar in das eigene Leben implementiert werden: «Der Film, der den Blick des menschlichen Auges inszeniert, verändert unsere Weise des Sehens, unsere Orientierungen, Einstellungen und Gefühle grundlegend» (Winter 2012, 41). Die Medienwirkungsforschung setzt in ihrem theoretischen Diskurs an genau diesen Mechanismen an und differenziert dabei interdisziplinär nach verschiedenen Medien, Wirkungsmechanismen und Rezipientengruppen (Kellner 1981; Schulze 1990), mit denen auch die *Star Trek*-Fernsehserien charakterisiert werden können.

Mit ihrer zugrundeliegenden Fankultur (Jindra 1994; Wulff 2003) und den sich stets aktualisierenden gesellschaftlichen Bezügen (Rauscher 2003) scheint von den *Star Trek*-Fernsehserien eine sozialisierende Wirkung auszugehen, die van Zoonen (2004) insbesondere auf die Wirkmechanismen des seriellen Formats zurückführt. Jenkins (2006) expliziert die möglichen Wirkmechanismen von Science-Fiction-Fernsehserien am Beispiel von *Doctor Who*: Hier scheint das serielle Format eine Art «transmedia storytelling» (Jenkins 2006, 20) zu ermöglichen, welches sich dadurch auszeichnet, dass die Medienkonsumenten aktiv damit beschäftigt sind «bits of the story across media channels» (Jenkins 2006, 21) zusammenzutragen. Sie konsumieren dieses serielle Format in der Regel nicht nur regelmässig als Fernsehserie, sondern beschäftigen sich darüber hinaus auch mit dessen Inhalten. Dadurch entstehen informelle Lernsituationen (Wright 2013, 303), insbesondere auf Seiten derer, die eine bestimmte Fernsehserie für einen längeren Zeitraum konsumieren (McLaren u. Hammer 1996). Studien belegen, dass regelmässige Medienkonsumenten von Fernsehserien «have extensive knowledge of the programmes and can discuss their characters and storylines in depth» (Parsemain 2016, 76). Dabei scheinen stellenweise sogar Parallelen zum eigenen Leben gezogen zu werden (Hobson 2003), was dadurch begünstigt werden kann, dass der regelmässige Konsum einer Fernsehserie oftmals auch von der Sympathie für die dargestellten Charaktere abhängt. Diese sympathiebedingte Identifikation vermag im soziologischen Sinne ferner zur Vermittlung von Rollen beizutragen: «Role models

are more likely to be influential in the development or modification of stereotypes, prejudice, and discrimination when they are perceived as attractive, trustworthy, competent, and similar to the viewer» (Graves 1999, 713). Dieser Effekt wird durch die Regelmässigkeit und Kontinuität des seriellen Formats, dem sich die Medienkonsumenten bewusst und freiwillig immer wieder zuwenden, bestärkt (Liebes u. Katz 1990; Hobson 2003).

Bedenkt man den theoretischen Diskurs um die mögliche soziale Orientierung (Moser 1999; Sheperd 2007), die von Fernsehserien ausgehen kann, oder auch die Vorbildfunktion in Hinblick auf soziale Strukturen und Verhaltensmuster (Kingsley 1996; Schulze 2000), so scheint die gesellschaftliche Bedeutung der gebotenen Darstellungen in Hinblick auf die sozialisationsbedingte Akzeptanz von Menschen mit Behinderung greifbar: «Cultural texts or artifacts are used in everyday life» (Mackay 1997, 3) und entsprechend könnte die Darstellung von Menschen mit Behinderung einen Einfluss auf die Gesellschaft nehmen. Den Sozialisationscharakter der Medien gilt es insbesondere auch deshalb hervorzuheben, da es sich bei dem Thema Behinderung unverändert für viele um ein Tabuthema zu handeln scheint (Radtke 2003; Radtke 2006). Dies ist insofern von Bedeutung, als dass insbesondere «youth frequently report watching television to learn about the world around them» (Graves 1999, 713). In diesem Sinne könnten Fernsehserien, bedingt durch die beinahe schon ritualisierte Regelmässigkeit ihrer wöchentlichen Ausstrahlung, einen Einfluss auf die individuelle Meinungsbildung nehmen (Sheperd 2007). So könnten *Star Trek*-Fans, bedingt durch «closeness and identification» (Briggs 2010, 50), als auch durch die emotionale Bindung an die Charaktere der Fernsehserie mit den darin enthaltenen Rollenvorbildern, ein entsprechendes Verhaltensmuster in Bezug auf Menschen mit Behinderung übernehmen (Buckingham 1993). Daher werden Fernsehserien im wissenschaftlichen Diskurs auch als kulturell betriebene Politik (Dörner 2000) mit der mittelbaren Funktion einer öffentlichen Pädagogik (Hammer u. Kellner 2009) aufgefasst und analysiert. Gerade für Fernsehserien scheint folglich zu gelten: «there is evidence that receivers suspend counterarguments and become fully absorbed in the story being told» (Morgan et al. 2007, 144).

Die vorliegende filmsoziologische Gesellschaftsanalyse setzt bereits einen Schritt vor der Konstruktion der Gesellschaft an, indem sie der audiovisuellen Ausgestaltung der Medien nicht nur Intention und Kontext entnimmt, sondern diese in Bezug auf die real existierende Gesellschaft und deren Strukturen mit Blick auf die Themen Behinderung und Inklusion analysiert und interpretiert. In diesem Sinne könnten Fernsehserien nicht nur Schlaglichter auf Themen der real existierenden Gesellschaft werfen, sondern bedingt durch ihren Dokumentencharakter in gleichem Masse eine retrospektive Analyse der gesellschaftlichen Transformationsprozesse ermöglichen.

Untersuchungsgegenstand und behinderungsspezifische Identifikationskriterien

Dies soll am Beispiel der Darstellung und des Verständnisses von Menschen mit Behinderung in mehreren US-amerikanischen und aufeinanderfolgenden *Star Trek*-Fernsehserien erörtert werden, die entsprechend ihrer Intention und eigenen zeitlichen Weiterentwicklung eine positive Vorausschau auf die Transformation unserer Gesellschaft bieten (Wulff 2003; Rauscher 2003). Die International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF) kommt als Grundlage für die behinderungsspezifischen Identifikationskriterien zur Anwendung.

Untersuchungsgegenstand

Der Untersuchungsgegenstand deckt insgesamt den Zeitraum zwischen den Jahren 1966 bis 1999 ab. Nach der Sichtung von 455 Episoden des besagten Produktionszeitraums konnten insgesamt 26 Episoden (dies entspricht 5,7% aller Episoden) mit behinderungsspezifischem Inhalt identifiziert und mittels der medialen Längsschnittanalyse untersucht werden. Davon sind insgesamt neun Episoden der Fernsehserie *Star Trek: The Original Series* von 1966 bis 1969 zuzuordnen, eine einzelne Episode basiert auf der Fernsehserie *Star Trek: The Animated Series* von 1973 bis 1974, während insgesamt 10 Episoden auf der Fernsehserie *Star Trek: The Next Generation* von 1987 bis 1994 basieren und sechs weitere Episoden zur Fernsehserie *Star Trek: Deep Space Nine* von 1993 bis 1999 gehören.

Neben der im theoretischen Diskurs oftmals genannten gesellschaftlichen Relevanz der verschiedenen *Star Trek*-Fernsehserien (Rauscher 2003; Wulff 2003) und der identitätsstiftenden Wirkung derselben (Jindra 1994; Harrison et al. 1996), spricht insbesondere die Konstanz von Drehbuchautoren, Regisseuren, Filmstudio und serieneigener Intention für den ausgewählten Analysezeitraum. Eine derartige Vergleichbarkeit wäre bei anderen Fernsehserien möglicherweise nicht gegeben. Darüber hinaus spricht die weite Verbreitung der *Star Trek*-Fernsehserien in Form von Sendevolumen und Einspielsummen für eine dezidierte Analyse (Stern u. Stern 1992, 481; Klinkhammer 2015, 41).

Identifikationskriterien

Grundlage für die Identifikation behinderungsspezifischer Episoden innerhalb der Fernsehserien ist die bereits genannte ICF. Diese versucht die bekannten Kontextfaktoren einer Behinderung zu erfassen und systematisch auszudifferenzieren. Damit durchbricht die ICF die oftmals für monokausal befundene Abfolge von Schädigung und Beeinträchtigung, indem sowohl die Schädigung als auch die Beeinträchtigung gleichermaßen berücksichtigt werden. Analog den Disability Studies wird dabei in «disability» und «impairment» unterschieden, so dass die Behinderung nicht nur in der Person liegt, sondern insbesondere erst durch die

Umweltfaktoren, also dem Kontext in dem sich die Person befindet, manifestiert wird. Der Einfachheit halber wird während der Analyse in körperliche, seelische und geistige Behinderungen differenziert, ohne den Aspekt des «impairments» entsprechend der medizinischen Unterkategorien auszudifferenzieren. Details zu den verschiedenen Behinderungsarten sowie den Darstellungsmöglichkeiten in Fernsehserien stehen mit dem der Analyse zugrundeliegenden Beitrag zur freien Verfügung (Klinkhammer 2015, 84). Insgesamt sind damit drei zu identifizierende Behinderungsarten und das mehrperspektivische Verständnis von «disability» und «impairment» in der Analyse zu berücksichtigen.

Mediale Längsschnitt- und Trendanalyse

Die Dokumentation aller 26 behinderungsspezifischen Episoden erfolgt per Transkription der audiovisuellen Inhalte in serienspezifische Codebücher. Darin sind unter anderem die vollständigen Dialoge der einzelnen Episoden enthalten, wobei in verschiedene Szenen unterschieden werden kann. Für jede Szene mit Bezug zum Thema Behinderung sind zusätzlich die Kameraeinstellungen und Kameraperspektiven aufgeführt. Detaillierte Zeitangaben informieren über die Dauer einer Szene und die Dauer der Darstellung eines Menschen mit Behinderung. Zeilenangaben vereinfachen die Navigation in den Transkripten der gesprochenen Dialoge der fiktiven Charaktere.

Kameraeinstellungen und -perspektiven

Die verschiedenen Kameraeinstellungen können Aufschluss darüber geben, ob mittels naher Einstellungen nur die Person und deren «impairment», oder im Sinne der ICF und mittels weiter Einstellungen auch deren «disability» im Zusammenspiel mit den Umweltfaktoren dargestellt wird. Darüber hinaus ermöglichen die Kameraperspektiven die Interpretation, ob man sozial-karitativ, medizinisch-kurativ oder pädagogisch-motiviert auf einen Menschen mit Behinderung herunterschaut (Obersicht), ihm gleichberechtigt auf Augenhöhe begegnet (Normalsicht) oder aus einem anderen Grund, der sich jeweils aus der entsprechenden Rahmenhandlung einer Episode ergibt, zu ihm hinaufschaut (Untersicht).

Settings

Insbesondere in Anlehnung an die Rahmenhandlung einer Episode lassen sich insgesamt drei verschiedene Settings innerhalb der Synopse behinderungsspezifischer Fernsehserien identifizieren, welche in der medialen Längsschnittanalyse zur Anwendung kommen. Diese Settings ergeben sich aus der auditiven Analyse der Dialoge, der visuellen Analyse der dargestellten Umweltfaktoren und der eigentlichen Rahmenhandlung einer jeden Episode. Folgende Settings lassen sich identifizieren:

- (1) Inklusive Settings, in denen die Teilhabe am Leben in der Gesellschaft im Fokus steht, oder herbeigeführt werden soll;
- (2) Exklusive Settings, in denen die fiktiven Charaktere mit Behinderung von der Teilhabe am Leben in der Gesellschaft ausgeschlossen sind oder ausgeschlossen werden sollen;
- (3) Bedrohliche Settings, in denen die Darstellung einer Behinderung hauptsächlich der Dramaturgie dient, wenn beispielsweise ein fiktiver Charakter mit einer seelischen Behinderung einen oder mehrere andere fiktive Charaktere gefährdet oder bedroht.

Mittels der medialen Längsschnittanalyse werden die Episoden unter Berücksichtigung der dargestellten Behinderungsart sowohl quantitativ in Bezug auf die filmtechnische Umsetzung als auch qualitativ in Bezug auf die dargestellten Dialoge und die sich daraus ergebende Rahmenhandlung einer jeden Episode analysiert. Abbildung 1 kann als Beispiel für ein inklusives Setting gesehen werden, bei dem bereits die visuelle Ausgestaltung eine entsprechende Interpretation der Rahmenhandlung nahelegt.



Behinderung:

Körperliche Behinderung (Mikrosomie)

Kameraeinstellung:

Weite Einstellung (Amerikanisch)

Kameraperspektive:

Normalsicht (Charaktere auf Augenhöhe)

Setting:

Inklusiv (Interaktion auf Augenhöhe)

Abb. 1: Darstellung eines inklusiven Settings. Quelle: *Star Trek: The Original Series – Whom Gods Destroy* (Paramount/CBS 1969), in Anlehnung an Klinkhammer (2015, 147)

Aus den Codebüchern lassen sich somit in Anlehnung an die medienwissenschaftlich etablierten Darstellungsverfahren prägnante Szenenprotokolle zu jeder einzelnen Episode generieren, die anhand der zuvor genannten Variablen die intertemporale Vergleichbarkeit und Unterscheidung in inklusive, exklusive oder bedrohliche Settings ermöglichen. Lineare und polynomische Trendanalysen verdeutlichen dabei den gesellschaftlichen Transformationsprozess.

Befunde: Von der Fremd- zur Selbstbestimmung

Die mediale Längsschnittanalyse setzt in der visuellen Zusammenfassung der Ergebnisse auf eine Dreiteilung entsprechend der analysierten Jahrzehnte der zugrundeliegenden Fernsehserien. Dabei werden die 60er- und die 90er-Jahre

gesondert aufgeführt, wohingegen die 70er- und 80er-Jahre zusammengefasst dargestellt werden. Dies ist vor allem darauf zurückzuführen, dass für die 70er-Jahre nur eine Episode zum Thema Behinderung vorliegt, deren inhaltliche Ausgestaltung dabei aber deutliche Parallelen zu den zehn Episoden der 80er-Jahre aufweist. Darüber hinaus vereinfacht eine Dreiteilung die Interpretation der Ergebnisse, ohne auf inhaltliche Informationen verzichten zu müssen.

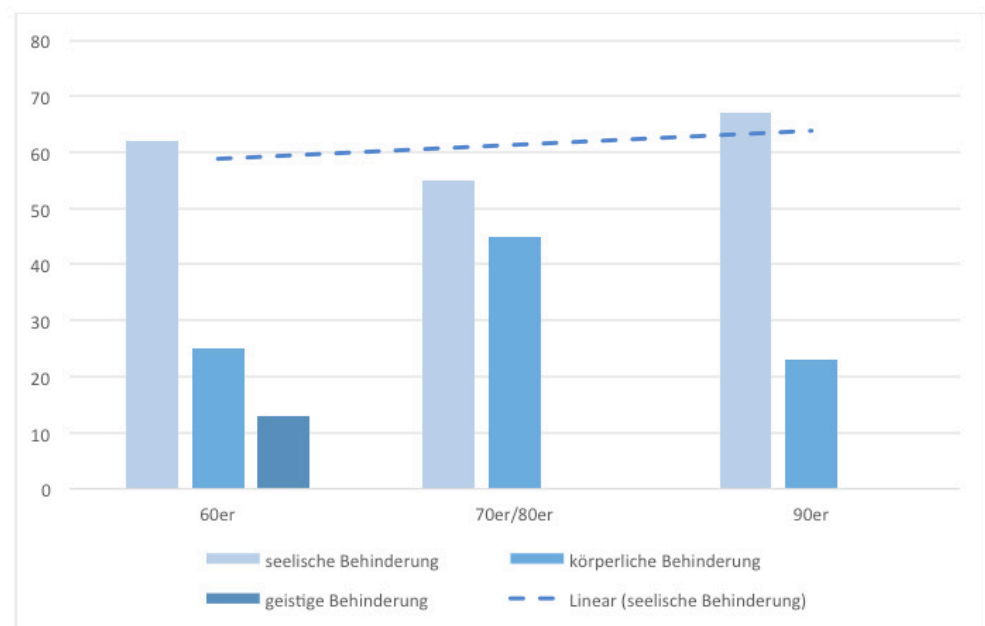


Abb. 2: Trendanalyse der dargestellten Behinderungsarten (in %). Quelle: Eigene Darstellung (2016), in Anlehnung an Klinkhammer (2015).

Ausgehend von den drei wesentlichen Behinderungsarten zeigt eine lineare Trendanalyse, dass die seelische Behinderung in allen Jahrzehnten am häufigsten dargestellt wird (Abbildung 2). In den 60er-Jahren liegt der Anteil der seelischen Behinderung bei insgesamt 62 Prozent. Dieser sinkt in den 70ern und 80ern auf insgesamt 55 Prozent ab und steigt in den 90ern auf einen Wert von insgesamt 67 Prozent an. Dies erklärt sich am Beispiel der analysierten Episoden insbesondere dadurch, dass die seelische Behinderung abwechslungsreich zur Dramaturgie der einzelnen Episoden beitragen kann, ohne dabei aufwändige Ressourcen, Masken und Requisiten der Filmstudios zu benötigen. Die körperliche Behinderung wird mit einem Anteil von insgesamt 45 Prozent am häufigsten in den 70er- und 80er-Jahren dargestellt. In den 60er-Jahren liegt deren Anteil bei insgesamt 25 Prozent und in den 90er-Jahren bei vergleichbar niedrigen 23 Prozent. Daran wird ersichtlich, dass körperliche Behinderungen insbesondere dann häufig dargestellt werden, wenn die einzelnen Episoden einen Schwerpunkt auf die Umsetzung in-

klusiver Settings legen. Dies verdeutlichen auch die nachfolgenden Analyseschritte (Abbildungen 3 und 4). Am wenigsten wird die geistige Behinderung in den analysierten Fernsehserien dargestellt. Sie bildet einen Anteil von insgesamt 13 Prozent aller Episoden in den 60er-Jahren. Sowohl in den 70ern, 80ern und 90ern wird sie nicht mehr dargestellt.

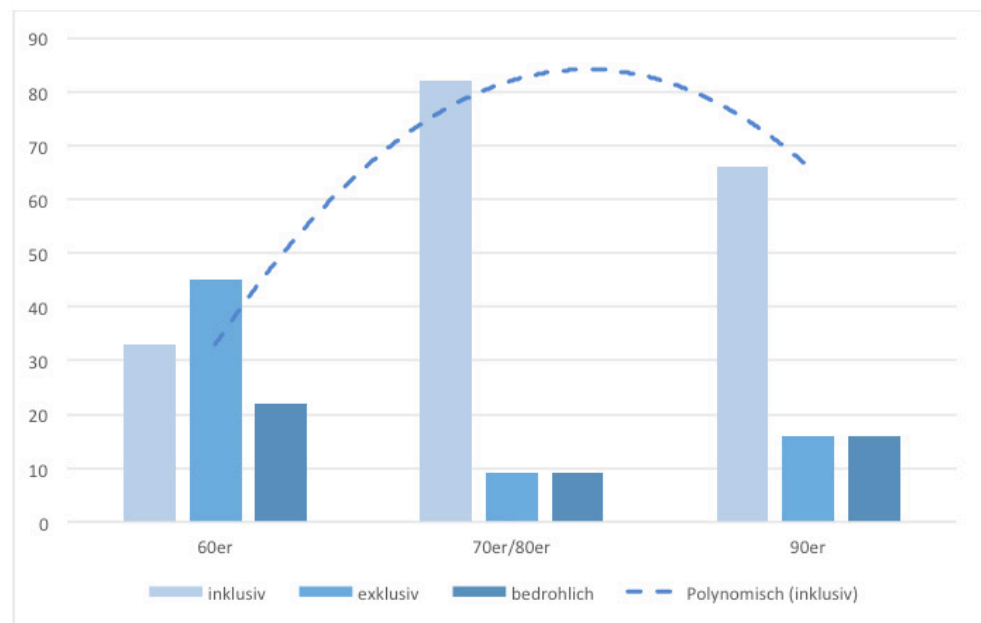


Abb. 3: Trendanalyse inklusiver, exklusiver und bedrohlicher Settings (in %). Quelle: Eigene Darstellung (2016), in Anlehnung an Klinkhammer (2015).

Die Szenenprotokolle geben Aufschluss darüber, welche Settings massgeblich zur Dramaturgie einer Episode beitragen. Hierbei wird in inklusive, exklusive und bedrohliche Settings unterschieden (Abbildung 3). Sowohl die Häufigkeit der einzelnen Settings als auch deren Relevanz für die Darstellung von Behinderung zählen zu den zentralen Befunden der medialen Längsschnittanalyse. Eine polynomische Trendanalyse belegt zunächst den Anstieg inklusiver Settings zwischen den 60ern bis in die 70er- und 80er-Jahre hinein, gefolgt von einer abnehmenden Rate der Darstellung inklusiver Settings in den 90er-Jahren. Die Anteilswerte steigen von 33 Prozent auf 82 Prozent und fallen dann wieder auf 66 Prozent ab. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Episoden der 70er- und 80er-Jahre in ihrer inhaltlichen Ausgestaltung den Eindruck vermitteln, dass inklusive Settings durch Kooperationen und Modifikationen der Rahmenbedingungen, nahezu im Sinne des Weberschen Idealtypus, umgesetzt werden können. In den 90ern thematisieren einzelne Episoden jedoch zunehmend menschliches Fehlverhalten im Rehabilitationsprozess,

beispielsweise wenn eine emotionale Bindung zwischen einem behandelnden Arzt und seiner Rehabilitandin die professionelle Distanz gefährdet. Auch wird das Recht auf Selbstbestimmung in den Episoden der 90er-Jahre deutlicher hervorgehoben, so dass trotz aller inklusiven Bemühungen erstmals auch eine Unterbrechung in der Teilhabe am Leben in der Gesellschaft, initiiert durch den ausdrücklichen Wunsch der fiktiven Charaktere mit Behinderung, dargestellt wird. Der Fokus der Episoden liegt insbesondere in den 80ern und 90ern eindeutig auf den fiktiven Charakteren selbst und deren Dialogszenen. In den 60er-Jahren hingegen dient die Darstellung von fiktiven Charakteren mit Behinderung nicht nur deutlicher der Inszenierung bedrohlicher Settings, sondern diese werden auch durch andere fiktive Charaktere als exklusiv fremdbestimmt dargestellt. Der Anteil an bedrohlichen Settings liegt hier bei 22 Prozent und der Anteil exklusiver Settings liegt bei vergleichsweise hohen 45 Prozent. Entsprechend findet auch das Recht auf Selbstbestimmung in den 60er-Jahren keine Berücksichtigung in der Darstellung.

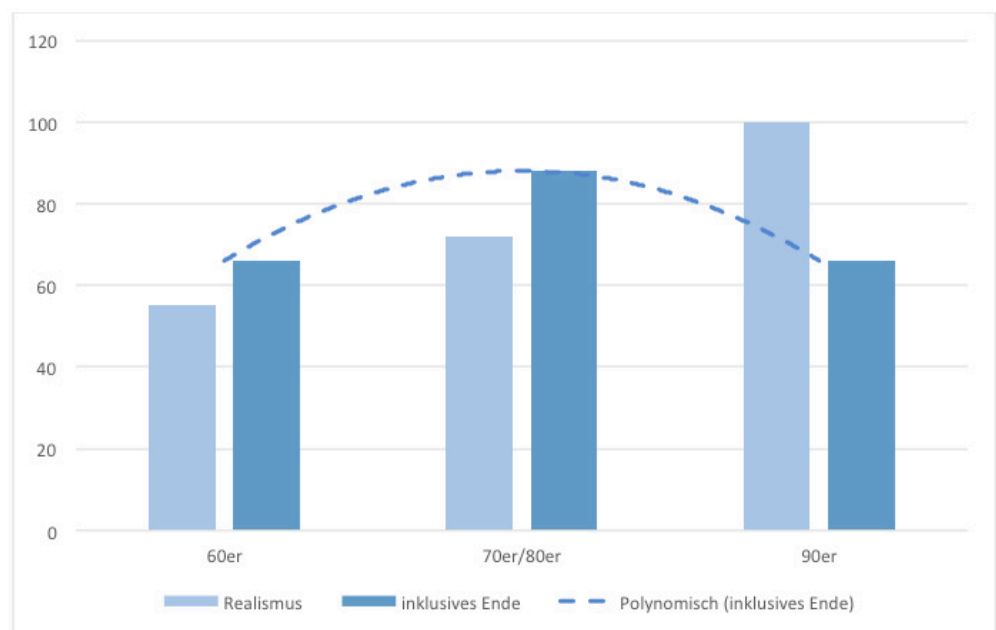


Abb. 4: Trendanalyse zum Anteil realistischer und inklusiver Episodenenden (in %). Quelle: Eigene Darstellung (2016), in Anlehnung an Klinkhammer (2015).

Da die verschiedenen *Star Trek*-Fernsehserien dem Science Fiction Genre zuzuordnen sind, empfiehlt sich eine kurze Betrachtung der realistischen Darstellung der fiktiven Charaktere mit Behinderung und wie dadurch die Settings in den Episodenenden beeinflusst werden können (Abbildung 4). In den 60er-Jahren verzichten lediglich 55 Prozent der Episoden auf die Darstellung von Science Fiction Elementen, so dass oftmals nicht die eigentliche Behinderung im Sinne der ICF

thematisiert wird, sondern die fiktiven Charaktere mit Behinderung erst über die Science Fiction Elemente eine Bedrohung darstellen oder aber durch diese rehabilitiert werden können. In den 70ern und 80ern verzichteten bereits 72 Prozent der Episoden auf die Darstellung von Science Fiction Elementen und widmen sich ausschliesslich der Behinderung als solche und in den 90er-Jahren thematisieren die Episoden zu 100 Prozent die fiktiven Charaktere und deren Behinderung, so dass auf die Darstellung jedweder Science Fiction Elemente verzichtet wird. Ein weiterer Hauptbefund der medialen Längsschnittanalyse bezieht sich auf die Anteilswerte inklusiv endender Episoden einer jeden Fernsehserie. Dieser Wert gibt Aufschluss darüber, wie oft inklusive Settings als Ergebnis der inhaltlichen Rahmenhandlung einer Episode umgesetzt werden können. Entsprechend der Befunde in Abbildung 3 zeigt sich in einer polynomischen Trendanalyse zunächst ein Anstieg inklusiver Episodenenden zwischen den 60ern bis in die 70er- und 80er-Jahre, gefolgt von einer abnehmenden Rate inklusiver Episodenenden in den 90ern. Dies ist mit Blick auf die inhaltlichen Rahmenhandlungen der Episoden erneut auf das verstärkt in den Episoden der 90er-Jahre thematisierte Recht auf Selbstbestimmung zurückzuführen. Darüber hinaus trägt auch die Schwerpunktsetzung in Bezug auf eine realistischere Darstellung von Behinderung zu diesem Trend bei. Erstmals wurden in den 90er-Jahren Menschen mit Behinderung als Experten in eigener Sache sowohl für die Drehbücher als auch die Regiearbeiten in den Produktionsprozess mit einbezogen. Als Beispiel kann der Drehbuchautor Evan Carlos Somers angeführt werden, der den fiktiven Charakter Melora Pazlar in Anlehnung an seine eigene körperliche Behinderung ausgestaltet hat. Dadurch konnte eine mehrperspektivische und multivariate Darstellung von fiktiven Charakteren mit Behinderung realisiert werden, da die Erfahrungen der Menschen mit Behinderung massgeblich den Produktionsprozess mitbestimmt haben. Die Episoden der 90er-Jahre widmen sich daher nicht nur explizit dem Thema Behinderung, sondern die Behinderung bildet erstmals auch den Hauptstrang der inhaltlichen Rahmenhandlungen der Episoden, wohingegen die Behinderung rückwirkend bis in die 60er hauptsächlich den Nebenstrang eingenommen hat.

Gesellschaftsbilder in Fernsehserien und die Frage nach der sozialen Orientierung

Die mediale Längsschnittanalyse zeigt retrospektiv, dass in den Fernsehserien der 60er-Jahre insbesondere die seelischen Behinderungsarten zur Darstellung einer Andersartigkeit und Bedrohung instrumentalisiert wurden, wodurch massgeblich die Dramaturgie einer Episode beeinflusst werden konnte. Dabei wurden die externen Rahmenbedingungen einer Behinderung nicht immer realitätsgetreu abgebildet. Insbesondere die Dialoge in den 60er-Jahren forderten ein Handeln oder eine Veränderung auf Seiten der Rehabilitanden und gingen zu wenig von einer

Veränderung der externen Rahmenbedingungen aus. Dadurch liegt der frühe Fokus in der Darstellung von Behinderungen deutlich auf der «disability» selbst und nicht auf deren Zusammenspiel mit dem «impairment» im Sinne der ICF. Erst in den 70er-Jahren wird der Fokus der Darstellung auf die externen Rahmenbedingungen ausgeweitet. Diese werden dann von den fiktiven Charakteren hin zu inklusiven Settings modifiziert. Dabei kommen insbesondere ab den 80er-Jahren sogenannte Promotoren inklusiver Settings in den dargestellten Dialogen zu Wort, welche gemeinsam mit den fiktiven Charakteren mit Behinderung auf inklusive Settings hinwirken.

Gesellschaftlicher Transformationsprozess

Damit reicht die Entwicklung des behinderungsspezifischen Verständnisses und der Darstellung von bedrohlichen Settings und exklusiver Fremdbestimmung in den 60er-Jahren über den Beginn der gemeinsamen Herausforderungen in den 70er-Jahren und deren idealtypische Auflösung in den 80er-Jahren bis hin zu einer realistischen und selbstbestimmten Darstellung in den 90er-Jahren. Die Analyse belegt dadurch nicht nur einen Paradigmenwechsel innerhalb der Medienlandschaft und verdeutlicht inklusive Prozesse im Sinne eines sozialen Wandels, sondern betont gleichermaßen die Bedeutung der Partizipation von Menschen mit Behinderung in der Medienproduktion für eine ICF-konforme Darstellung. Insbesondere seit den 90er-Jahren wird den Medienkonsumenten dadurch ein weitestgehend realistisches Abbild von Behinderung geboten, welches mehrperspektivische und multivariate Eindrücke vermitteln kann.

Anwendungsspektrum und -voraussetzungen

Dies reiht die Befunde nicht nur in den theoretischen Diskurs der Disability Studies ein, indem ein möglichst reales und gesellschaftsnahes Modell von Behinderung innerhalb der Medienlandschaft objektiviert wird, sondern verdeutlicht gleichermaßen das potentielle Anwendungsspektrum medialer Längsschnittanalysen innerhalb der Filmsoziologie. Schliesslich könnte sich daraus langfristig eine neue Methodik zur Analyse des sozialen Wandels einer Gesellschaft, beziehungsweise ihres fiktiven Spiegelbildes in den Medien, entwickeln. Dadurch würde sich die bisher vornehmlich gesellschaftskritische Perspektive auf bestehende oder zeitlich zugeordnete Gesellschaftsstrukturen um eine gleichermaßen gesellschaftsreflektierende und intertemporale Komponente innerhalb der Filmsoziologie erweitern. Unter Rückgriff auf die normativen Kategorien der Disability Studies hat diese Herangehensweise zu einer Darstellung der Transformation des gesellschaftlichen Verständnisses von Behinderung beigetragen. Insgesamt haben sich die gute theoretische Fundierung im interdisziplinären Austausch mit den Disability Studies und deren objektive Identifikationskriterien in Bezug auf das Thema Behinderung

als notwendige Grundlage für die mediale Längsschnittanalyse herausgestellt. Welchen Beitrag die Filmsoziologie dabei in Bezug auf die Transformationsprozesse weiterer Gesellschaftsstrukturen und Zielgruppen zu leisten vermag, bleibt abzuwarten.

Didaktische Schlussfolgerungen

Im medienpädagogischen Sinne bedeutet dies, dass die in den Fernsehserien gebotenen Gesellschaftsbilder insbesondere dann ein adäquates Verständnis der Themen Behinderung und Inklusion vermitteln, wenn sie entweder punktuell vor ihrem jeweiligen historischen Hintergrund reflektiert, oder aber summarisch im Längsschnitt in Bezug auf die damit einhergehenden Veränderungen betrachtet werden. Die Befunde der medialen Längsschnittanalyse sprechen dabei für einen gesellschaftlichen Transformationsprozess in Bezug auf die Darstellung von Behinderung und Inklusion in den zugrundeliegenden Fernsehserien. Dies ist vor allen Dingen darauf zurückzuführen, dass sich sowohl die Art der Darstellung, als auch die Intention und Produktion nachweislich im analysierten Untersuchungszeitraum gewandelt haben.

Wie weitreichend dieser Transformationsprozess den *Star Trek*-Medienkonsumenten bewusst ist, kann mit dem vorliegenden Design zwar nicht beantwortet werden, es kann an dieser Stelle aber eine deutliche Parallele zu Befunden von Weaver et al. (2014) gezogen werden. Diese explizieren am Beispiel von Medizinstudenten und in Anlehnung an den zuvor erörterten Diskurs über das informelle Lernen und die Sozialisation auf Grundlage von Fernsehserien die möglichen Wirkmechanismen derselben. So ist beispielsweise bekannt, dass «medical students are keen watchers of television medical dramas» (Weaver et al. 2014, 8; Czarny et al. 2008), die positive Rollenvorbilder in Fernsehserien erleben und in ihre eigene Profession überführen können (Lumlertgul et al. 2009; Klemenc-Ketis u. Kersnik 2011). Dies wird unter anderem darauf zurückgeführt, dass Fernsehserien oftmals eine emotionale Komponente enthalten, die über das im Studium vermittelte Fachwissen hinausgeht. «The development of a professional identity involves personal transformation and personally significant learning and is grounded in emotional experience» (Weaver et al. 2014, 4; vgl. Dirx 2008; McNaughton 2013). Dadurch zeigen Medizinstudenten mit positiven Rollenvorbildern in Fernsehserien oftmals einen entsprechend menschlicheren Umgang mit ihren Patienten. «Emotionally charged images, evoked through the medium of film or television, can provide opportunities to understand and question current ways of seeing our relationship with and responsibilities to others» (Weaver et al. 2014, 7f; Arawi 2010). Dieser Aspekt scheint insbesondere die bereits erörterten Thesen Hobsons (2003) und Wrights (2012) zu bestätigen, dass Fernsehserien bedingt durch ihr serielles Format oftmals einen kontinuierlichen gesellschaftlichen Bezug beinhalten, aufgrund

dessen Medienkonsumenten Parallelen zum eigenen Leben ziehen können. Durch die emotionale Identifikation mit den dargestellten Charakteren kann diese Wirkung begünstigt werden. Zusammenfassend liesse sich also sagen, dass «viewing television may lead to imitation by the viewer» (Graves 1999, 713) und die gegenwärtige Darstellung inklusiver Settings unter Berücksichtigung des Rechts auf Selbstbestimmung von Menschen mit Behinderung wäre eine entsprechend gesellschaftspolitische und didaktisch wirksame Aussage von modernen Fernsehserien.

Dadurch erfüllen Fernsehserien insbesondere dann eine adäquate Vorbildfunktion in Hinblick auf soziale Strukturen und Verhaltensmuster im Umgang mit Menschen mit Behinderung, wenn die intertemporalen Veränderungen von exklusiven zu inklusiven Settings den Medienkonsumenten über sympathietragende Rollenvorbilder oder im direkten Vergleich zwischen alten und neuen Episoden veranschaulicht werden. Filmsoziologische Analysen, welche nicht nur die Fernsehserien analysieren und interpretieren, sondern deren zugrundeliegenden Codes gleichermaßen didaktisch entschlüsseln, leisten ebenfalls einen entsprechenden Beitrag zum inklusiven Denken und Handeln. Schliesslich könnten einzelne Episoden und insbesondere solche aus älteren Fernsehserien ohne diesen kritischen Diskurs ein nicht-ICF-konformes Abbild der Themen Behinderung und Inklusion vermitteln. Insofern bietet der wissenschaftliche Diskurs sowohl den reflektierten Medienkonsumenten, aber auch den reflektierten Medienproduzenten eine objektive Grundlage für eine Erweiterung der Perspektiven.

Literatur

- Arawi, Thalia. 2010. «Using Medical Drama to Teach Biomedical Ethics to Medical Students.» *Medical Teacher* 35(5): e205-e210.
- Bosse, Ingo. 2006. *Behinderung im Fernsehen. Gleichberechtigte Teilhabe als Leitziel der Berichterstattung*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
- Briggs, Matt. 2010. *Television, Audiences and Everyday Life*. London: McGraw-Hill.
- Buckingham, David. 1993. *Children Talking Television: The Making of Television Literacy*. London: The Falmer Press.
- Czarny, Matthew J., Ruth R. Faden, Marie T. Nolan, Edwin Bodensiek und Jeremy Sugarman. 2008. «Medical and Nursing Students' Television Viewing Habits: Potential Implications for Bioethics.» *The American Journal of Bioethics* 8(12): 1–8.
- Denzin, Norman Kent. 2000. «Reading Film – Filme und Videos als sozialwissenschaftliches Erfahrungsmaterial.» In *Qualitative Forschung: Ein Handbuch*, hrsg. v. Uwe Flick, Ernst von Kardoff und Ines Steinke, 416–428. Reinbek: Rowohlt Verlag.

- Denzin, Norman Kent. 2008. «Die Geburt der Kinogesellschaft.» In *Ethnographie, Kino und Interpretation – die performative Wende der Sozialwissenschaften*, hrsg. v. Rainer Winter u. Elisabeth Niederer, 89–136. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Dirkx, John. 2008. «The Meaning and Role of Emotions in Adult Learning.» *New Directions for Adult and Continuing Education* 120: 7–18.
- Geraghty, Christine. 1991. *Women and Soap Opera: A Study of Pprime Time Soaps*. Cambridge: Polity Press.
- Graves, Sherryl Browne. 1999. «Television and Prejudice Reduction: When Does Television as a Vicarious Experience Make a Difference?» *Journal of Social Issues* 55(4): 707–725.
- Hammer, Rhonda und Douglas Kellner. 2009. *Media/Cultural Studies: Critical Approaches*. New York: Peter Lang Verlag.
- Harrison, Taylor, Sarah Projansky, Kent A. Ono und Elyce Rae Helford. 1996. *Enterprise Zones: Critical Positions on Star Trek*. Boulder, CO: Westview Press.
- Heinze, Carsten, Stephan Moebius und Dieter Reicher, Hrsg. 2012. *Perspektiven der Filmsoziologie: Theorie und Methode*. Konstanz: UVK Verlag.
- Hobson, Dorothy. 2003. *Soap Opera*. Cambridge: Polity Press.
- Jindra, Michael. 1994. «Star Trek Fandom as a Religious Phenomenon.» *Sociology of Religion* 55(1): 27–51.
- Kellner, Douglas. 1981. «Network Television and American Capitalism.» *Theory and Society* 10 (1): 31–36.
- Kellner, Douglas. 1999. «Culture Industries.» In *A Companion to Film Theory*, hrsg. v. Toby Miller u. Robert Stam, 202–220. Oxford: Blackwell Verlag.
- Kingsley, Emily Perl. 1996. «Sesame Street: Modeling a World that Respects Every Child.» *The Exceptional Parent* 26 (6): 74–76.
- Klemenc-Ketis, Zalika, Kersnik, Janko. 2011. «Using Movies to Teach Professionalism to Medical Students.» *BMC Medical Education* 11(1): 60.
- Klinkhammer, Dennis. 2015. *Paradigmenwechsel und inklusive Settings am Beispiel der Darstellung und des Verständnisses von Menschen mit Behinderung in Gesellschaft, Film und Fernsehen: Mediale Längsschnittanalyse von The Original Series (1966) bis Deep Space Nine (1999)*. Giessen: Giessener Elektronische Bibliothek. <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2015/11846/>.
- Liebes, Tamar und Elihu Katz. 1990. *The Export of Meaning: Cross-Cultural Readings of Dallas*. Cambridge: Polity Press.
- Lumlertgul, Nuttha, Naruchorn Kijpaisalratana, Nuttorn Pityaratstian und Danai Wangsaturaka. 2009. «Cinemaeducation: A Pilot Student Project Using Movies to Help Students Learn Medical Professionalism.» *Medical Teacher* 31(7): e327–e332.
- Mackay, Hugh. 1997. *Consumption and Everyday Life*. London: Sage.

- McLaren, Peter und Rhonda Hammer,. 1996. «Media Knowledges, Warrior Citizenry, and Postmodern Literacies.» In *Counter Narratives: Cultural Studies and Critical Pedagogies in Postmodern Spaces*, hrsg. v. Henry Giroux, Colin Lankshear, Peter McLaren u. Michael Peters, 79–115. New York: Routledge.
- McNaughton, Nancy. 2013. «Discourses on Emotion Within Medical Education: The Ever-Present Absence.» *Medical Education* 47 (1): 71–79.
- Morgan, Susan, Tyler Harrison, Lisa Chewing, LaShara Davis und Mark DiCorcia. 2007. «Entertainment (Mis)Education: The Framing of Organ Donation in Entertainment Television.» *Health Communication* 22(2): 143–151.
- Moser, Heinz. 1999. *Einführung in die Medienpädagogik: Aufwachsen im Medienzeitalter*. Opladen: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Ochsner, Beate, Ursula Schimmel, Anna Grebe und Larissa Bellina. 2012. «Medien und Disability Studies.» *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 6 (1): 242–246.
- Parsemain, Ava Laure. 2016. «Do Critical Viewers Learn from Television? Participations.» *Journal of Audience & Reception Studies* 13(1): 71–93.
- Radtke, Peter. 2003. «Behinderung und Medien.» *Medien Impulse* 11 (43): 5–7.
- Radtke, Peter. 2006. «Das Bild behinderter Menschen in den Medien.» *Spektrum Freizeit* 30 (2): 120–131.
- Rauscher, Andreas. 2003. *Das Phänomen Star Trek: Virtuelle Räume und metaphorische Weiten*. Mainz: Ventil Verlag.
- Schulze, Gerhard. 1990. «Die Transformation sozialer Milieus in der Bundesrepublik Deutschland.» In *Lebenslagen, Lebensläufe, Lebensstile: Soziale Welt*. Sonderband 7, hrsg. v. Peter Anton Berger u. Stefan Hradil, 409–432. Göttingen. Schwartz Verlag.
- Schulze, Gerhard. 2000. *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. 8. Aufl. Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- Sheperd, Terry. 2007. «Infinite Diversity in Infinite Combinations: Portraits of Individuals With Disabilities in Star Trek.» *Teaching Exceptional Children Plus* 3(6): 3–16.
- Stern, Jane und Michael Stern. 1992. *Encyclopedia of Pop Culture*. New York: Harper Perennial.
- van Zoonen, Liesbet. 2005. *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Waldschmidt, Anne. 2005. «Disability Studies: Individuelles, soziales und/oder kulturelles Modell von Behinderung?» *Psychologie und Gesellschaftskritik* 29(1): 9–31.
- Weaver, Roslyn, Ian Wilson und Vicki Langendyk. 2014. «Medical Professionalism on Television; Student Perceptions and Pedagogical Implications.» *Health: An Interdisciplinary Journal for the Social Study of Health, Illness and Medicine* 18(6): 579–912.

- Winter, Rainer. 2012. «Das postmoderne Hollywoodkino und die kulturelle Politik der Gegenwart: Filmanalyse als kritische Gesellschaftsanalyse.» In *Perspektiven der Filmsoziologie*, hrsg. v. Carsten Heinze, Stephan Moebius u. Dieter Reicher, 41–59. Konstanz: UVK Verlag.
- Wright, Robin Redmon. 2013. «Who's Teaching Now?: Investigating the Critical Public Pedagogy of the Sci-Fi Series *Doctor Who*.» Adult Education Research Conference (Paper 49).
- Wulff, Hans Jürgen. 2003. «Star Trek zwischen Populärkultur und Wissensagentur.» In *Faszinierend: Star Trek und die Wissenschaften*, hrsg. v. Nina Rogotzki, 19–40. Kiel: Ludwig Verlag.

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Television Series and Beyond Serielle Erzählformen und ihr Potenzial für Fan-Fiction-Produktion

Julia Elena Goldmann

Zusammenfassung

Neue Fernsehserien und die ihnen inhärenten Charakteristika, wie etwa vielschichtige Figuren und komplexe Handlungsstränge, haben zu einer intensiveren Beschäftigung mit seriellen Erzählformen auf Seiten der Rezipienten/-innen geführt. Fan-Fictions stellen eine derartige Verhandlung serieller Inhalte dar. Dabei handelt es sich um eigens von Fans produzierte Texte, welche die Charaktere und teilweise auch Handlungsstränge aus dem Ausgangsprodukt aufgreifen, jedoch gewisse Elemente abändern. Häufig werden sogenannte Lücken im Primärtext als beliebte Anknüpfungspunkte für Fan-Fictions genannt, welche den Fans die Möglichkeit geben, die ihnen präsentierten Inhalte neu auszuhandeln. Diese Geschichten, die auf speziellen Plattformen im Internet veröffentlicht werden, eröffnen dem Autor/der Autorin die Chance, Unzufriedenheiten mit dem Ausgangsprodukt zu verhandeln, dabei auf eigene Wissensvorräte zurückzugreifen sowie subjektiv bedeutsame Themen anhand eines mit anderen Fans geteilten Figurenensembles zu verhandeln. Darüber hinaus bieten die Plattformen auch die Möglichkeit, Kommentare abzugeben, was häufig zu einer intensiven Diskussion der angesprochenen Thematiken mit anderen Fans beiträgt.

Television Series and Beyond: Serial Narratives and their Potenzial for the Production of Fan-Fiction

Abstract

The characteristics of new television series such as multilayered characters and complex narratives open multiple possibilities for a more intense and in-depth reception. One of the probably most illustrative results of these more profound viewer negotiations are fan fictions. The notion of fan fiction refers to fan-created texts, which use character characteristics and the settings from the source text, transforming them in order to tell their own story. Certain gaps in the source text are often considered to be popular starting points for these narratives, which provide the opportunity for fans to negotiate the storylines provided by the series in their own terms. These stories, which are mostly published on specific internet websites, enable the authors to address dissatisfaction with the source product, to relate the story to one's own knowledge repertoire and to negotiate individually

important topics through an ensemble of well-known characters. Furthermore, the possibility to comment the posted fan fictions on the website often triggers extensive discussions of the topics mentioned in the stories by other fans.

Einleitung

Vielschichtige Charaktere, komplexe, aufeinander aufbauende Narrative, übergeordnete Handlungsbögen und aufwändige Produktionen: Die Ära, in der zeitgenössische Fernsehserien als «billige» und «anspruchlose» Unterhaltung angesehen wurden, ist lange vorbei. Ebenso wie sich der Inhalt der jeweiligen Serien verändert hat, so hat sich auch ihre Rezeption verlagert. Mittlerweile lösen Streaming-Anbieter wie *Netflix* oder *Amazon* Medien wie die DVD ab und bieten somit die Möglichkeit, gänzlich neue Muster des Sehens zu praktizieren. Vorbei ist die Zeit, in der man eine ganze Woche auf die nächste Episode der Lieblingsserie(n) im Fernsehen warten musste – *Netflix* stellt einem sofort die gesamte Staffel (meist sogar alle bisherigen Staffeln) zur Verfügung. Sollte man doch bei der DVD bleiben, so hat der Rezipient/die Rezipientin zumindest die Chance, die aktuell veröffentlichte Staffel so zu sehen, wie es ihm/ihr am besten passt – was natürlich auch wiederholtes Ansehen (einzelner Episoden) nicht ausschließt. Diese Verdichtungen in den narrativen Mustern, wie eingangs erwähnt, scheinen sich auch in den Aneignungspraktiken ihrer Publika niederzuschlagen: Die Möglichkeit einer konzentrierten Rezeption, begünstigt eine intensive Beschäftigung mit der Handlung und den Charakteren der jeweiligen Serie. Rezeptionstätigkeiten wie etwa «binge-watching», wobei mehr als eine Episode einer bestimmten Serie auf einmal angesehen wird und welche hauptsächlich im Kontext von *Netflix* und der entsprechendem Angebotssituation verwendet werden (vgl. Jenner 2016), fokussieren die Aufmerksamkeit der Zuseher/innen auf die entsprechende serielle Erzählform (oder auch auf mehrere, die parallel gesehen werden). Die serielle Struktur, welche immer eine gewisse Offenheit aufgrund ihrer Unabgeschlossenheit (Stichwort: Cliffhanger) zugrunde liegt, bietet Raum für die individuelle Reflexion der rezipierten Inhalte durch ihre Fans. Diese Aneignungspraktiken werden – wie auch die Rezeptionsmöglichkeiten der Serien – durch das Internet und das ihm inhärente Potenzial enorm begünstigt. Zu beinahe jeder Serie findet sich eine oder mehrere Facebook-Gruppen, Wikis, Blogs, Foren ... und Rubriken auf Fan-Fiction-Plattformen.

Unter Fan-Fictions werden eigens von Fans verfasste Geschichten verstanden, welche Charaktere und/oder Handlungsstränge aus bereits vorhandenen Produkten, wie eben Fernsehserien, «leihen» und mit ihnen eigene Szenarien entwerfen (vgl. Thomas 2011, 1). Diese eigenen Texte können sehr nahe am Primärtext sein, können sich aber auch signifikant von diesem unterscheiden, was wohl auf die meisten Fan-Fictions zutrifft (vgl. ebd.). In diesem Artikel wird zunächst das Phänomen der

Fan-Fictions definiert und näher diskutiert. Anschliessend soll beleuchtet werden, warum sich serielle Narrative besonders für die Produktion von Fan-Fictions eignen, und abschliessend wird anhand zweier Beispiele verdeutlicht, wie die jeweiligen Rezipienten/-innen die ihnen präsentierten Inhalte verhandeln. Dies soll anhand bereits existierender Texte einen Überblick über Fan-Fiction-Produktion geben sowie deren Bezug zu seriellen Erzählformen herausarbeiten. Darüber hinaus wird unterstrichen, warum sich serielle Narrative besonders für diese Fan-Aktivität eignen.

Fan-Fictions

Fan-Fictions, manchmal abgekürzt auch Fanfics, bezeichnen Geschichten, die von Fans eines bestimmten Ausgangsproduktes, etwa einer Fernsehserie, erstellt und (heute meist) im Internet veröffentlicht werden. Diese Texte fokussieren Charaktere und teilweise auch Settings und Handlungsstränge aus dem jeweiligen Primärtext; die Autoren/-innen entwerfen mit ihnen allerdings «neue» Szenarien, also Inhalte, die so im Ausgangsprodukt nicht vorhanden sind (vgl. Thomas 2011, 1). Diese eigenen Geschichten können sich mit ihrer Handlung nahe am Original befinden, sodass etwa die Besatzung der USS Enterprise auf eine neue Mission geschickt wird, welche der Phantasie des Autors / der Autorin entsprungen ist. Weit aus häufiger geschieht jedoch das Gegenteil: Fan-Fictions entfernen sich inhaltlich oft sehr stark vom Primärtext, sodass etwa zwischen Captain James T. Kirk und seinem ersten Offizier, Mr. Spock, eine leidenschaftliche Beziehung entsteht oder sich die Figuren aus *Star Trek* in J. K. Rowlings Hogwarts wiederfinden und sich mit der Herstellung von Zaubertränken anstatt mit ausserirdischen Zivilisationsformen konfrontiert sehen. Kurzum können Fans in ihren eigenen Geschichten ihrer Fantasie freien Lauf lassen und die Charaktere ihrer Lieblingsserie(n) – natürlich auch jene aus Filmen, Büchern, Comics oder sogar Computerspielen – Szenarien durchleben lassen, die so im Primärtext nicht vorhanden sind.

Wurden Fan-Fictions früher noch gesammelt und editiert, gemeinsam in sogenannten Fanzines abgedruckt und auf dem Postweg an eine Adressenliste verschickt (vgl. Jenkins 2006), so werden die Geschichten heute zum Grossteil auf entsprechenden Plattformen im Internet veröffentlicht. Prominente Beispiele hierfür sind etwa www.fanfiction.net, <https://archiveofourown.org> oder www.fanfiktio.de für den deutschen Sprachraum. Diese Seiten weisen eine ganz bestimmte Struktur auf um sich in der Fülle an Geschichten zurechtzufinden: Erst wählt der Leser / die Leserin eine Grundkategorie aus, also etwa Film, TV Serie, oder Buch. Danach kann in der Liste an verfügbaren Fandoms, also Fangemeinschaften eines bestimmten Produktes, ein bestimmtes ausgewählt werden, wonach eine Auflistung der bereits veröffentlichten Geschichten erscheint. Auch hier gibt es Möglichkeiten, die Suche noch einzugrenzen, weisen bestimmte Fandoms doch einige tausend Veröffentli-

chungen auf. Allem voran stehen hier die drei Hauptgenres: *Gen*, *Het* und *Slash* (vgl. Busse u. Hellekson 2006, 10).

Gen steht für «general story» und bezeichnet Fan-Fictions, die keinerlei romantische Beziehung zwischen Charakteren des Ausgangsproduktes thematisieren. Texte, die ein heterosexuelles Paar zentrieren, egal, ob diese Verbindung im Primärtext vorhanden ist oder nicht, werden mit *Het* bezeichnet. *Slash* hingegen steht für ein homosexuelles Paar – und zwar ein männliches; ansonsten *Femslash* – in der Fan-Fiction, welches im Grossteil der Ausgangsprodukte in dieser Form nicht vorkommt. Zudem ist *Slash* jenes Genre, welches den vorragigen Gegenstand der akademischen Debatten um Fan-Fiction darstellt (vgl. z. B. Russ 1985; Lamb u. Veith 1986; Jenkins 1992; Bacon-Smith 1992; Penley 1992; Jones 2002; Green, Jenkins u. Jenkins 2006). Es wird einerseits davon ausgegangen, dass dieses Genre zum Grossteil von Frauen produziert wird, was in den wissenschaftlichen Studien zu der vermehrten Behandlung der Frage «Warum schreiben so viele Frauen (teilweise explizit sexuelle) Geschichten über zwei homosexuelle Männer?» geführt hat (vgl. z. B. Russ 1985; Lamb u. Veith 1986; Bacon-Smith 1992; Penley 1992; Green, Jenkins u. Jenkins 2006). Ohne dieses Thema hier im Detail behandeln zu wollen, ist es doch wichtig, dieses anzuführen, da aufgrund dieses speziellen Fokus die anderen Genres nicht, beziehungsweise nur unzureichend analysiert wurden. Das heisst, dass über eine kurze Definition der jeweiligen Kategorie hinaus bisher keinerlei Charakterisierungen vorhanden sind. Ferner kann auch nach spezifischen Schlagworten, also etwa «fluff» für eine besonders romantische, beinahe kitschige Geschichte oder einer «alternate universe»-Story, in welcher die bereits bekannten Charaktere in ein neues, dem Primärtext nicht inhärentes Setting versetzt werden, gesucht werden.

Die bereits erwähnte Veröffentlichung auf Plattformen führt zu einem weiteren zentralen Merkmal von Fan-Fictions: der Non-Profit-Natur der Publikation. Diese rührt daher, dass die Protagonisten/-innen in den jeweiligen Fantexten nicht ihrer eigenen Phantasie entsprungen sind und somit deren kommerzielle Vermarktung rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen könnte. Aus diesem Grund hat sich auf Fan-Fiction-Plattformen eine Art Alternativwährung entwickelt: Es existiert die Möglichkeit, die hochgeladenen Geschichten zu kommentieren (in manchen Fällen auch, diese zu «liken»). Wenn eine Fan-Fiction eine hohe Anzahl an Kommentaren und/oder Likes hat, ist dies für den Autor oder die Autorin mit enormem Prestige innerhalb der Fan Community verbunden (vgl. Fiske 1992, 39f.). Auch hier gibt es selbstverständlich Ausnahmen: Alleine im Bereich des *Star Trek* Fandoms wurden zahlreiche fan-generierte Geschichten offiziell publiziert, die Jugendbuchreihe *Chroniken der Unterwelt* ähnelt gerüchteweise einer mittlerweile gelöschten *Harry Potter*-Fan-Fiction und natürlich die *50 Shades of Grey*-Trilogie, die ebenfalls

seinen Ursprung in einer *Twilight*-Fan-Fiction fand (vgl. Day 2014, 34; Tosenberger 2014, 4; Shaffer 2013, 268ff.).

Fernsehserien und ihr Potenzial für textuelle Produktivität

Folgt man der Tradition der Cultural Studies, so werden serielle Inhalte als Text, welcher vom jeweiligen Publikum «gelesen» wird, angesehen. Insbesondere Serien provozieren aufgrund ihrer komplexen Narrationsmuster und den vielschichtigen Charakteren von ihren Zusehern/-innen eine intensive Auseinandersetzung mit denselben. Diese intensive Beschäftigung resultiert oftmals darin, dass sich für die entsprechenden, populärkulturellen Inhalte sogenannte Fandoms entwickeln. Aus dieser Perspektive lässt sich ein interessanter Blick auf serielle Inhalte werfen.

Laut Cornel Sandvoss existiert eine grundlegende Differenz zwischen der Definition eines «Textes» in der Literaturtheorie und den Fan Studies (2007, 20f.). In der ersteren wird der Text als etwas Vollständiges, Alleinstehendes und Autonomes angesehen. In den Fan Studies ist das nicht der Fall. Hier werden der Inhalt und die Form unterschieden. Auf der Ebene des Inhalts unterstreicht Sandvoss, dass der Text unmittelbar nach oder sogar während des Lesens mit Bedeutung(en) versehen wird. Dieser Akt wiederum ist eng an die aktiven Leser/innen gekoppelt und verstärkt somit die Annahme, dass kein Text vollkommen isoliert existieren kann. Aus diesem Grund kann der Akt des Lesens als eine Art Dialog zwischen dem Text und dem Leser bzw. der Leserin angesehen werden (vgl. ebd., 28). Die entsprechende Interaktion zwischen den Lesern/-innen und den narrativen Strukturen, beziehungsweise Figuren eröffnet ein intertextuelles Feld. Diesem Konzept folgend ist es also der Rezipient bzw. die Rezipientin selbst, der/die einen Text konkretisiert. Dies geschieht häufig durch das individuelle Füllen von sogenannten Lücken während des Lesens (vgl. ebd.; Fiske 1992, 42; Willis 2006). Diese Lücken können alles Mögliche sein: das Privatleben einer Figur, welches in der Serie nicht gezeigt wird, wie es häufig in Krimi- oder Agentenserien der Fall ist (vgl. Cicioni 1998), ein für den Rezipienten/die Rezipientin nicht nachvollziehbares Ereignis, oder auch schlichtweg der Cliffhanger am Ende einer Staffel. Um diese nicht näher definierten Stellen im Text füllen zu können, greifen die Rezipienten/-innen auf ihre Erfahrungen und auf ihr subjektives Wissen zurück (vgl. Sandvoss 2007, 29). Auch John Fiske (1992) unterstreicht, dass Fantexte, wie etwa Fernsehserien, unvollständig, beziehungsweise offen sind, bis sie von ihren Rezipienten/-innen überarbeitet und durch ihr Wissen aktiviert werden. Die Fan-Fiction-Produktion steht also in unmittelbarer Verbindung zur Lebenswelt des Autors/der Autorin und stellt somit ein subjektives Kommunikationsangebot mit anderen Fans dar. Es sind also diese Lücken, welche einen Text «producerly» (ebd., 42), also polysem machen, und somit Fanproduktivität provozieren, die sich durch Differenz, Abweichung und Widerstand auszeichnet (vgl. Winter 2001, 8). Diese Polysemie erfordert die aktive

Mitarbeit des Publikums, welches die populären Texte auf Basis ihrer sozialen (Alltags-)Erfahrungen entsprechend aneignet, an dieser Praktik Vergnügen empfindet und darüber hinaus im Kampf um gesellschaftliche Bedeutungen eingebunden ist (vgl. Mikos 2009, 157, 158). Während Fiske (1992) drei verschiedene Arten von Produktivität unterscheidet – die semiotische, die ausgesprochene, und die textuelle – so ist für die Diskussion von Fan-Fiction hauptsächlich die Letztere von immenser Bedeutung:

Fans produce and circulate among themselves texts which are often crafted with production values as high as any in the official culture. The key differences between the two are economic rather than ones of competence, for fans do not write or produce their texts for money; [...] There is also a difference in circulation; because fan texts are not produced for profit, they do not need to be mass marketed, so unlike official culture, fan culture makes no attempt to circulate its texts outside its own community. (Fiske 1992, 39)

Ohne sich explizit auf Fan-Fiction zu beziehen, definiert Fiske hier einige der zentralen Merkmale derselben. Indem er von einem hohen Produktionsniveau der Fantexte spricht, unterstreicht Fiske die Kreativität der Fans, der nicht kommerzielle Publikationsmodus verweist auf den rechtlichen Graubereich, in welchem sich derartige Texte bewegen, und die Unwilligkeit, die eigenen Geschichten ausserhalb der jeweiligen Fancommunity zu verbreiten, weist auf die starke Verbindung zum jeweiligen Primärtext hin. Eine weit verbreitete Annahme ist, dass Fantexte von der Referenz auf das Ausgangsprodukt leben, ohne dieselbe quasi nicht entsprechend dekodiert werden können (vgl. Sandvoss 2007). Somit würden Menschen, die mit dem jeweiligen Primärtext nicht entsprechend vertraut sind, unter Umständen etliche Andeutungen nicht verstehen und wären somit nicht in der Lage, die Fan-Fiction «richtig» zu lesen (vgl. Kaplan 2006, 135f.; Stasi 2006, 120ff.; Tosenberger 2014, 4f.). Durch diese intensive Beschäftigung mit und Verarbeitung der unterschiedlichsten Elemente des Primärtextes, wird dieser quasi – durch permanente Referenz und wiederholte Rezeption – gewisserweise zum Kultobjekt (vgl. Winter 2013). Ständigen Verweisen darauf, was ein bestimmter Charakter trägt oder wie er/sie sich in bestimmten Situationen verhalten (würde) ebenso wie die Wiederholung charakteristischer Äusserungen wohnt das Potenzial inne, diesen Prozess nochmals zu verstärken.

Neben dem «Lückenfüllen» wie Fiske es beschreibt, gibt es eine weitere – oder erweiterte – Möglichkeit einer intensiven Auseinandersetzung mit dem Ausgangstext: die Methode der Supplementation (vgl. Willis 2006).

Auch dieser Ansatz geht davon aus, dass ein Primärtext kein isoliertes Objekt ist, sondern erst durch Leserinnen und Leser jene (subjektive) Bedeutung erhält, in

welcher er für den Rezipienten/die Rezipientin Sinn ergibt (vgl. ebd., 157). Mehr noch, diese Lücken dienen dazu, dass ein Text, beziehungsweise die auf ihn bezogene Fan-Fiction, wesentlich stärker an die Lebenswelt der Leser/innen angepasst werden kann. Ika Willis drückte dies wie folgt aus: «Fan fiction, then, is generated first of all by a practice of reading which, rather than expressing its latent meanings, *reorients* a canonical text, opening its fictional world onto a set of demands determined by the individual readers and her knowledge of the (fictional and non-fictional) worlds» (2006, 155). So ermöglicht es die Produktion von Fan-Fictions ihren Autoren/-innen, ihre eigenen Bedürfnisse in Bezug auf den Ausgangstext zu verhandeln und darüber hinaus, diesen über die entsprechenden Plattformen im Internet mit anderen Fans zu teilen und zu diskutieren (vgl. ebd.). Die im Zitat angesprochene Reorientierung eines Textes gemäss den subjektiven Bedürfnissen ist als eine Art Supplementierung des Ausgangsproduktes zu verstehen, welches eine Alltagsaneignung desselben ermöglicht. Für Willis (2006, 158) ist es exakt dieses Supplementieren, wodurch ein offener Text vervollständigt, beziehungsweise ergänzt werden kann. Es ist nämlich erst dieses Ergänzen des Primärtextes, welches die so oft angesprochenen Lücken in demselben sichtbar macht. Diese nicht definierten Stellen werden unter diesem Gesichtspunkt assoziativ, und nicht deduktiv, vom Leser/von der Leserin gefüllt. Dies geht oftmals nicht mit demselben konform sondern fokussiert die unausgesprochenen – aber für den Autor/die Autorin häufig interessanten – Dinge (vgl. Willis 2006, 158). Dieses taktische Spiel mit dem Text, bei dem die Fans also nur jene Teile des Ausgangsproduktes übernehmen, welche für sie selbst lohnend erscheinen, orientiert sich also immer stark am Primärtext (vgl. Jenkins 2006, 39).

Doch welche Charakteristika muss dieser aufweisen, um für derartige Praktiken «geeignet» zu sein? Interessanterweise führen Busse und Hellekson (2006) gerade jene Texte, welche ein «Work in Progress», also noch unvollständig sind, als besonders zweckdienlich an, da derartige Texte besonderes Potenzial zur Interaktion aufweisen. Serielle Inhalte, welche einerseits ständig wiederholt, beziehungsweise wiederholt rezipiert werden, und andererseits häufig noch nicht abgeschlossen sind, stellen also ein hervorragendes Beispiel hierfür dar. Busse und Hellekson führen des weiteren Roland Barthes (1974) und seine zweiteilige Kategorisierung von Texten an, nämlich «readerly» und «writerly». Ein «readerly» Text ist nach Barthes Definition ein Text, der zwar gelesen, aber nicht geschrieben werden kann; dessen Interpretationsfähigkeit beschränkt ist und daher insgesamt wenig Raum für den Leser/die Leserin selbst bietet. Ein «writerly» Text ist das genaue Gegenteil: «The writerly text is a perpetual present, [...] the writerly text is *ourselves writing*, before the infinite play of the world (the world as function) is traversed, intersected, stopped [...] which reduces the plurality of entrances, the opening of networks, the infinity of languages» (Barthes 1974, 5). Demzufolge ist der «writerly» Text also ein

offenes Gebilde, welches genügend Platz für die aktive Aneignung auf Basis der Lebenswelt des Autors/der Autorin bietet. Daran anknüpfend, erklären Busse und Hellekson warum serielle Narrationsformen ein illustratives Beispiel für Barthes' These sind:

If the fan is a reader in the Barthesian sense, then serial production is the ultimate writerly text. It invites the viewer to enter, interpret, and expand the text. In so doing, the open-source text in particular invites fan fiction as an expansion to the source universe and as interpretive fan engagement where the fan not only analyzes the text but also must constantly renegotiate her [sic] analyses. (Busse u. Hellekson 2006, 6)

Auch die qualitative Fan-Fiction-Studie von Willis (2006, 159) verweist explizit auf den seriellen Charakter des Ausgangsproduktes, in diesem Fall die *Harry Potter*-Buchreihe. Die Autorin beschreibt, wie die Bücher ein ganz bestimmtes Muster an Leser/innen-Aktivität provozieren. Dadurch, dass die einzelnen Teile jeweils als Rätsel mit versteckten Hinweisen aufgebaut sind, die man allerdings erst am Ende – also nach der Auflösung – entsprechend zu interpretieren weiss, muss der Leser/die Leserin offen für mögliche Bedeutungen sein. Dieses Enthüllen eines Geheimnisses wirft oftmals auch ein anderes Licht auf Ereignisse, die in der Vergangenheit passiert sind; insofern ist Rezipienten/-innen herausgefordert, auch diese Inhalte neu zu verhandeln. Auch andere Studien, die sich mit diversen Aspekten von Fan-Fiction befassen, bedienen sich beinahe ausschliesslich Beispielen mit seriellen Ausgangsnarrativen: das Kult-Fandom *Star Trek* (vgl. Russ 1985; Lamb u. Veith 1986; Bacon-Smith 1992; Penley 1992, 1997; Jenkins 1992, 2006), *Twilight* (Parrish 2010; Barthel u. Hutnik 2011; Day 2014; Isaksson 2014), *The Professionals* (Bacon-Smith 1992; Cicioni 1998), *Supernatural* (Tosenberger 2008a; Flegel u. Roth 2010; Åström 2010) oder, wie eben bereits angesprochen, *Harry Potter* (Willis 2006; Tosenberger 2008b, 2008c; Cuntz-Leng 2015). Aus diesem Grund ist davon auszugehen, dass insbesondere serielle Narrationen – und die korrespondierende textuelle Dichte, die verstärkte Auseinandersetzung mit den Charakteren, die Offenheit des Primärtextes sowie die oftmals (zeitlich) wesentlich komprimiertere Rezeptionsmuster – eine fruchtbare Ausgangsbasis für eine kreative und produktive Auseinandersetzung auf Seiten der Fans bieten.

Fan-Fiction-Produktion und ihr Potenzial für aktiven Umgang mit Medieninhalten

Wenn Fans einer Serie entschliessen eine Fan-Fiction zu schreiben und zu veröffentlichen, dann ist das mit einem durchaus nicht unerheblichen zeitlichen Aufwand verbunden. Wenn man sich die Länge der Geschichten auf besagten Platt-

formen näher ansieht, wird man feststellen, dass einige der im Internet veröffentlichten Geschichten Romanlänge aufweisen.

Eine mögliche Erklärung ist sicher die weitere, beziehungsweise erweiterte Beschäftigung mit Inhalten und Charakteren, welche die Autoren/-innen ohnehin bereits interessieren und faszinieren. In ihren eigenen Geschichten können sie diese Charaktere all die Dinge er- und durchleben lassen, die im Ausgangsprodukt nicht oder nur unzureichend thematisiert wurden, den Inhalt also an ihre eigene Lebenswelt anpassen. Durch dieses «Spiel» mit dem Text begeben sich die Autoren/-innen gewissermaßen in eine Position des Empowerments, da sie über die Regeln und Richtlinien des Ausgangstextes Kontrolle ausüben können und exakt daraus das Vergnügen an ihrer «Arbeit» generieren (vgl. Fiske 2011, 232ff.). Fans können durch dieses Spiel mit den Primärinhalten ihre eigenen Ressourcen, ihr Wissen, ihre (soziodemographische) Herkunft und ihre Identität in Bezug auf ihre Lieblingsserie verhandeln (vgl. Thomas 2007, 138). Es ist in der Fan-Fiction-Produktion nicht ungewöhnlich, Charaktere in den Text zu integrieren, die in unterschiedlicher Intensität auf der Person des Autors/der Autorin basieren (vgl. z. B. Black 2005; Thomas 2007). In diesem Typus Geschichten, die in den Fandoms auch als *Mary Sue* bezeichnet werden, kommt diesen Charakteren meist eine tragende, also inhaltlich relevante Rolle zu und behandelt zudem die Beziehung dieses Charakters mit «hybridisierter Identität» (Black 2005, 123) zu einer Figur aus dem Ausgangsprodukt (vgl. ebd.).

Die empfundene Freiheit, die Fans in ihren Fangemeinschaften erleben, ist ein weiterer zentraler Punkt der Fan-Fiction-Produktion. In Fandoms findet heute die Interaktion zum Grossteil online statt, weshalb sich Autoren/-innen aufgrund der anonymisierten Interaktionsformen freier fühlen, als dies in ihrer alltäglichen, interpersonellen Interaktionen der Fall ist (vgl. Green, Jenkins u. Jenkins 2006, 85). Dies führt häufig dazu, dass sie eher dazu bereit sind, alternative Perspektiven aufzuzeigen, Fragen zu stellen oder eigene Gefühle, beziehungsweise Präferenzen ausdrücken ohne sich dafür schämen zu müssen (vgl. ebd.). Wie eine der Probandinnen in Angela Thomas' Studie es formuliert hat: «[...] getting into character can lessen your limitations and emotional defenses that you usually have over your own self» (2007, 158). Diese Restriktionen können sich einerseits auf sehr praktische und greifbare Dinge beziehen, beispielsweise die Publikation einer Fan-Fiction auf einer englischsprachigen Plattform. Obwohl viele Autoren/-innen, die eine andere Muttersprache besitzen, gerne eine Geschichte veröffentlichen würden, haben sie Bedenken bezüglich ihrer englischen Rechtschreibung und Grammatik. Auf Fan-Fiction-Portalen gibt es allerdings die Möglichkeit, dieses «Schreiben in einer Fremdsprache» zu vermerken, was in den meisten Fällen ermunternde Kommentare hervorruft, die den Autor/die Autorin motivieren, weiterzumachen (vgl. Black 2005, 124f.).

Andererseits können in Fan-Fictions subjektiv bedeutsame Themen behandelt werden – und zwar anhand von Figuren, die allen Mitgliedern des jeweiligen Fandoms gut bekannt sind. Black (2005, 124) versteht darunter ebenfalls eine Art der Hybridisierung der eignen Person mit fiktiven Charakteren. Wie Fiske (2009 [1998], 57) verdeutlicht hat, werden in Relation mit einem populärkulturellen Text Bedeutungen produziert, die für die jeweiligen Rezipienten/-innen sowohl relevant als auch funktionell sind. Dies bedeutet, dass die präsentierten Inhalte an ihre individuellen Lebensbedingungen der Autoren/-innen angepasst werden können und somit für sie selbst Sinn ergeben. Das Vergnügen resultiert dabei aus der Mischung von Produktivität, Relevanz sowie Funktionalität (vgl. ebd.). In Blacks Studie werden etwa Gewalt in der Schule, eine Schwangerschaft im Teenager-Alter oder auch Selbstmord als derartige Inhalte angeführt (vgl. ebd.). Ein weiteres, zentrales Beispiel hierfür ist Sexualität; wie die angeführten Hauptkategorien der Fan-Fiction-Klassifikation sehr gut illustrieren, ist dies eines der zentralen (wenn nicht das zentrale) Themen in den fan-generierten Geschichten. Auch hier stellt die jeweilige Fangemeinschaft rund um ein Ausgangsprodukt einen gemeinsamen Rahmen dar: «In some ways, having a shared set of bodies onto which to map erotic fantasies created a common ground where queers and straights could talk about their desires outside the polarization occurring in the identity politics of the era» (Green, Jenkins u. Jenkins 2006, 62). Dieses Zitat entstammt aus einem Beitrag, welcher der Frage nachgeht warum so viele (heterosexuelle) Frauen *Slash* schreiben. Es verhält sich jedoch keineswegs so, dass diese Implikation einer gleichgeschlechtlichen Beziehung die einzige Möglichkeit zur Reorientierung eines Textes ist, wie das Fandom zu der Buch- und später auch Filmreihe *Twilight* illustriert.

Ein viel diskutiertes Thema in Bezug auf die Reihe ist die Entscheidung der beiden Hauptfiguren, der Schülerin Bella und dem Vampir Edward, erst nach ihrer Hochzeit miteinander zu schlafen. Obwohl Bella gerne früher diese körperliche Nähe zulassen möchte, spricht sich Edward, aufgrund seiner althergebrachten Moralvorstellungen (er ist über 100 Jahre alt) entschieden dagegen aus. Filmkritiker/innen äusserten sich diesbezüglich zum Teil positiv, würde dies doch ein moralisches Beispiel für die Jugendlichen heute darstellen, zum Teil waren die Stimmen jedoch sehr negativ. Die Beziehung der beiden würde an längst vergangenes Umwerben der Dame erinnern und zudem würde Bella diese veralteten Moralvorstellungen unhinterfragt hinnehmen. (Vgl. Day 2014; Isaksson 2014) Diese beiden Punkte – Bellas Passivität und das generelle Ausblenden von Sexualität – sind jene, die in den Fan-Fictions sehr häufig aufgegriffen und neu verhandelt werden. So stellte etwa Malin Isaksson (2014, 355f.) fest, dass viele der Fantexte – in Fandoms oft «Bella with a backbone» (Isaksson 2014, 355) genannt – Bellas Charakter stärken und ihr einen grösseren Aktivitätsrahmen einräumen würden. Die Figur bekommt hier den Raum, ihre Beziehung mit Edward aktiv zu verhandeln, was vielen Fan-

Fictions zu Änderungen im Verlauf der Handlung führt. Zudem heiraten Bella und Edward im letzten Teil der Reihe und fliegen auf die Insel von Edwards Familie in die Flitterwochen. Dort gehen sie im Mondschein schwimmen, wonach ein narrativer Bruch im Text folgt und der Leser/die Leserin sofort zum nächsten Morgen befördert wird. In den Filmadaptionen verhält sich dies ähnlich. Nun haben die Fans der Reihe dies als Anknüpfungspunkt genommen, um diese Offenheit des Textes nach ihren Vorstellungen zu füllen ohne sich dabei vom Original entfernen zu müssen. Insbesondere Mädchen und junge Frauen, die als primäre Zielgruppe angesehen werden, haben somit die Möglichkeit erhalten, sexuelle Erfahrungen zu verhandeln und nach ihren Vorstellungen auszugestalten (Vgl. Day 2014).

Ähnlich gestaltet sich die Situation bei Fans der Serie *Supernatural* (The CW 2005–), welche in jeder der genannten Fan-Fiction-Plattformen die höchste Anzahl an Veröffentlichungen aufweist (www.fanfiktion.de 4099; www.fanfiction.net über 112.000; <https://archiveofourown.org> 123.821 Geschichten: Stand 26.1.2016; 10:10 Uhr). *Supernatural* fokussiert zwei Brüder, Sam und Dean Winchester, die in einem 67 Chevrolet Impala durch die USA fahren und das Böse in Form von Geistern, Monstern und Dämonen jagen. Dieses Leben als «Jäger», das ihnen bereits von ihrem Vater vorgelebt wurde, und die ihm inhärenten Gefahren isoliert die beiden Brüder von herkömmlicher, alltäglicher sozialer Interaktion (vgl. Tosenberger 2008a; Flegel u. Roth 2008; Åström 2010). Auch im Hinblick auf das Beispiel von *Twilight* scheint es somit nicht weiter verwunderlich zu sein, dass dies einen beliebten Anknüpfungspunkt für Fan-Fictions darstellt. Im Gegensatz zu den zuvor thematisierten Geschichten weisen *Supernatural*-Fan-Fictions jedoch eine weitaus radikalere Überarbeitung des Ausgangsproduktes auf.

Catherine Tosenberger (2008a), sowie auch Berit Åström (2010) haben festgestellt, dass die Fan-Fictions im *Supernatural*-Fandom vor allem romantische Beziehungen der Protagonisten ins Zentrum der Erzählung rücken – in vielen Fällen eine romantische sowie sexuelle Beziehung der beiden Brüder. Als prominentester Grund hierfür wird vor allem die aussergewöhnlich intensive (jedoch in keiner Weise romantische) Beziehung, welche Sam und Dean auch im Ausgangsprodukt zueinander haben, angesehen. Ein weiterer Grund wäre eventuell der Mangel an starken Frauenfiguren in der Serie selbst. Diese inzestuöse Beziehung wird allerdings nicht als etwas «Verdorbenes» oder «Unnatürliches» angesehen, ganz im Gegenteil: «in this construct, incestuous unions become, arguably, the ne plus ultra of oneness, as lovers are united not simply in body and soul, but in blood» (Tosenberger 2008a). Im Gegenteil, die Serie isoliert die Winchesters ganz klar von einem stabilen sozialen Umfeld, insofern werden sie quasi im Ausgangsprodukt bereits als «das Andere» markiert (vgl. *ibid.*). Im Hinblick auf die intensive Verbindung der beiden Brüder in der Serie selbst, könnten diese Geschichten, nach Sara Gwenllian Jones (2002, 82), als Aktualisierung der bereits latent vorhandenen, textuellen

Elemente angesehen werden. Die inzestuöse Beziehung der beiden Winchester-Brüder – *wincest* – wird in manchen Geschichten noch etwas weiter zugespitzt, und zwar in jenen Fan-Fictions, welche einen der Brüder schwanger werden lassen. Diese Geschichten, in Fan-Fiction-Communitys *mpreg* für «male pregnancy» genannt, stellen den zentralen Fokus der Studie von Åström (2010) dar. Sie stellte fest, dass der Primärtext mit seinen übernatürlichen Elementen (beispielweise ein Fluch oder die Intervention eines Engels oder Dämons) hier bewusst referenziert wird, um eine männliche Schwangerschaft zu rechtfertigen. Die meisten dieser Geschichten folgen relativ konventionellen Mustern, und begleiten die Figuren beim Gestalten des Kinderzimmers, dem Kaufen von Babykleidung, der Entscheidung, wie das Kind heißen soll, et cetera. Die Fan-Fictions behandeln also auch hier Bereiche, die in der Serie selbst nicht thematisiert werden.

To be continued: Fazit und Ausblick

Obwohl in der deutschsprachigen Kommunikations- und Medienwissenschaft mittlerweile bereits einige Studien zu Fan-Fictions vorliegen (vgl. etwa Cuntz-Leng 2015), herrscht doch noch intensiver Forschungsbedarf – insbesondere im Hinblick auf Fernsehserien, zu welchen sich auf Fan-Fiction Plattformen zahlreiche Beispiele wiederfinden. Auch im englischen Sprachraum fokussieren die vorliegenden Arbeiten oftmals lediglich die grössten Fandoms, also die *Harry Potter*-Reihe oder *Twilight*.

Wie die vorhandenen Analysen jedoch eindrucksvoll demonstrieren, bieten serielle Narrationsformate beliebte Ausgangstexte für Fan-Fictions. Dies könnte darin begründet sein, dass durch die längerfristige Beschäftigung mit den entsprechenden Inhalten die Beziehung zum Primärtext, sowie zu seinen Charakteren und Handlungssträngen, eine intensivere Beziehung aufgebaut wird und somit auch eine stärkere Auseinandersetzung mit den Inhalten seitens der Rezipienten/-innen stattfinden kann. Hinzu kommt, dass wiederholtes Ansehen der gleichen Folgen die entsprechende Rezeptionserfahrung fundamental ändert (vgl. Jenkins 1992, 67 ff.; in Bezug auf Barthes 1974). Der Fokus der Rezeption wird von der Auflösung des etablierten Konfliktes auf (für die Handlung vermeintlich) sekundäre Elemente wie etwa Beziehungen zwischen Charakteren, das Wissen hinsichtlich sozialer Kontexte oder auch thematischen Bedeutungen verschoben. Zusätzlich kann die Aufmerksamkeit auf, bei der erstmaligen Rezeption, nebensächliche Dinge wie etwa Blickstrukturen, flüchtige Berührungen, körperliche Nähe oder die Dialoge gerichtet werden, was abermals als Inspiration für eigene Geschichten werden kann. Oftmals sind es genau diese flüchtigen, subtextuellen Elemente, welche im Ausgangstext selbst keinerlei Beachtung geschenkt wird, in Fandoms allerdings viele Autoren/-innen zu neuen Geschichten und auch zu neuen Paarungen inspirieren. Auch wenn auch nach anderen Kriterien selektiert werden kann, so wurden

wohl nicht umsonst die Genres *Gen*, *Het* und *Slash* als dominant bezeichnet (vgl. Busse u. Hellekson 2006, 10). Insofern können die entsprechenden Figurenkonstellationen als weiteres, massgebliches Filterkriterium bezeichnet werden. Was jedoch dringend empirischer Belege bedürfte ist die These, dass der Grossteil der Autoren/-innen weiblich ist. Entsprechende Zahlen liegen zwar für die Zine-Periode der Fan-Fictions vor (vgl. Penley 1992, 479; 483; Jenkins 1992; Jenkins 2006, 43), sind für Online Fandoms jedoch noch nicht vorhanden.

Fan-Fictions können also einerseits Aufschluss darüber geben, welche Handlungselemente von den Zusehern/-innen als die sogenannten «Lücken» angesehen und im Anschluss überarbeitet, also supplementiert werden. Welche Teile des Ausgangstextes werden ergänzt, beziehungsweise verhandelt und, vor Allem, wie werden diese Elemente gemäss der jeweiligen Lebenswelt angeeignet?

Andererseits zeigen Fan-Fictions auf, welche lebensweltlichen Themen die Autoren/-innen beschäftigen, beziehungsweise welche Inhalte ihnen wichtig, aktuell oder relevant genug erscheinen, um über sie zu schreiben. Insofern bieten diese Geschichten die Möglichkeit, subjektiv bedeutsame Fragen für sich selbst – und zwar anhand bereits existierender Figuren – zu verhandeln, dabei der Phantasie freien Lauf zu lassen und dies, in einem weiteren Schritt, mit anderen Fans zu teilen. Die Struktur auf den jeweiligen Plattformen bietet die Option zum Austausch, sodass sehr häufig Diskussionen über diese relevanten Themen entstehen. Insofern können die Autoren/-innen also anonym über Dinge sprechen, beziehungsweise schreiben, ohne tatsächlich etwas von sich preisgeben zu müssen; etwas, das in der alltäglichen interpersonellen Kommunikation so gut wie unmöglich ist. Aus diesem Grund werden in dieser Form der textuellen Produktion Themen öffentlich gemacht, welche der Autor/die Autorin sonst womöglich nicht anspricht; sei es aus Gründen wie Scham oder Unsicherheit. Insbesondere dieses Element der Anonymität wirkt bei Autoren/-innen häufig befreiend; es können bestimmte (gesellschaftliche) Grenzen überschritten und teilweise auch Tabus gebrochen werden ohne dass Konsequenzen aus dem unmittelbaren sozialen Umfeld befürchtet werden müssen. Hier wäre vor allem das Genre *Slash* zu nennen, das sich grosser Popularität erfreut. Besonders hier werden heteronormative Strukturen, die in den Primärtext eingeschrieben sind, kritisiert und entsprechend verändert. Darüber hinaus bieten Seriencharaktere einen gemeinsamen Bezugsrahmen, der eine durchaus fruchtbare, bedeutsame und tiefgreifende Verhandlung dieser Themen ermöglicht und aus diesem Grund eine Art sicheren und geteilten Rahmen zur Verhandlung subjektiv bedeutsamer Themen darstellt. Aus diesem Grund ist Fan-Fictions durchaus das Potenzial inhärent, ein wichtiges Instrument in der Alltagsaneignung zu sein – sei es nun durch die Verhandlung der seriellen Inhalte oder durch die Bearbeitung von lebensweltlich bedeutsamen Fragen, was deren Analyse umso bedeutsamen erscheinen lässt.

Literatur

- Åström, Berit. 2010. «Let's get those Winchesters Pregnant»: Male Pregnancy in *Supernatural* Fan Fiction.» *Transformative Works and Cultures* 4: n. p. Zugriff 18.11.2015. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/135>.
- Bacon-Smith, Camille. 1992. *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Barthel, Kim und Anna Hutnik 2011. «Vampirismus im Web 2.0: Zentrale Motive und stilistische Charakteristika in Online Fanfiction zu *Twilight*.» In *Kommunikation im Populären. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein ganzheitliches Phänomen*, hrsg. v. Roger Lüdeke, 213–231. Bielefeld: transcript.
- Barthes, Roland. 1974. *S/Z*. Übers. v. Richard Miller. Oxford: Blackwell Publishing.
- Black, Rebecca W. 2005. «Access and Affiliation: The Literacy and Composition Practices of English-Language Learners in an Online Fanfiction Community.» *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 49 (2): 118–128.
- Busse, Kristina und Karen Hellekson. 2006. «Introduction. Work in Progress.» In *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, hrsg. v. Karen Hellekson u. Kristina Busse, 5–32. Jefferson, North Carolina u. London: McFarland.
- Cicioni, Mirna. 1998. «Male Pair-Bonds and Female Desire in Fan Slash Writing.» In *Theorizing Fandom: Fans, Subculture and Identity*, hrsg. v. Cheryl Harris und Alison Alexander, 153–177. Cresskill, New Jersey: Hampton Press, Inc.
- Cuntz-Leng, Vera. 2015. *Harry Potter que(e)r. Eine Filmsaga im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fandom und Fanatsyfilmgenre*. Bielefeld: transcript.
- Day, Sara K. 2014. «Pure Passion: The *Twilight* Saga, «Abstinence Porn», and Adolescent Women's Fan Fiction.» In *Children's Literature Association Quarterly* 39 (1): 28–48.
- Fiske, John. 2009 [1998]. *Understanding Popular Culture*. London u. New York: Routledge.
- Fiske, John. 2011. *Television Culture*. 2. Aufl. London u. New York: Routledge.
- Fiske, John. 1992. «The Cultural Economy of Fandom.» In *The Adoring Audience*, hrsg. v. Lisa A. Lewis, 30–49. London: Routledge.
- Flegel, Monica und Jenny Roth. 2010. «Annihilating Love and Heterosexuality without Women: Romance, Generic Difference, and Queer Politics in *Supernatural* Fan Fiction.» *Transformative Works and Cultures* 4: n. p. Accessed online: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/133/147> (16.11.2015).
- Green, Shoshanna, Cynthia Jenkins und Henry Jenkins. 2006. ««Normal Female Interest in Men Bonking»: Selections from the *Terra Nostra* Underground and Strange Bedfellows.» In *Fans, Bloggers, and Gamers*, hrsg. v. Henry Jenkins, 61–88. New York u. London: New York University Press.

- Isaksson, Malin 2014. «Negotiating contemporary romance: *Twilight* fan fiction.» *Interactions: Studies in Communication & Culture* 5 (3): 351–364.
- Jenkins, Henry. 2006. «Star Trek Rerun, Reread, Rewritten.» In *Fans, Bloggers, and Gamers*, hrsg. v. Henry Jenkins, 37–60. New York u. London: New York University Press.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York u. London: Routledge.
- Jenner, Mareike. 2016. «Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching.» *New Media and Society* 18 (2): 257–273.
- Jones, Sarah Gwenllian. 2002. «The Sex Lives of Cult Television Characters.» *Screen* 43 (1): 79–90.
- Kaplan, Deborah. 2006. «Construction of Fan Fiction Character Trough Narrative.» In *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, hrsg. v. Karen Hellekson und Kristina Busse, 134–152. Jefferson, North Carolina u. London: McFarland.
- Lamb, Patricia und Diana Veith. 1986. «Romantic Myth, Transcendence, and *Star Trek* Zines.» In *Erotic Universe. Sexuality and Fantastic Literature*, hrsg. v. Donald Palumbo, 235–255. New York: Greenwood Press.
- Mikos, Lothar. 2009. «John Fiske. Populäre Texte und Diskurs.» In *Schlüsselwerke der Cultural Studies*, hrsg. v. Andreas Hepp, Friedrich Krotz und Tanja Thomas, 156–164, Wiesbaden.: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Parrish, Juli. 2010. «Back to the Woods: Narrative Revisions in *New Moon* Fan Fiction at Twilighted.» In *Bitten by Twilight: Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise*, hrsg. v. Melissa A. Click, Jennifer Stevens Aubrey u. Elizabeth Behm-Morawitz, 173–188. New York: Peter Lang.
- Penley, Constance. 1997. *NASA/Trek: Popular Science and Sex in America*. New York: Verso.
- Penley, Constance. 1992. «Feminism, Psychoanalysis, and the Study of Popular Culture.» In *Cultural Studies*, hrsg. v. Lawrence Grossberg, Cary Nelson u. Paula Treicher, 479–500. New York u. London: Routledge.
- Russ, Joanna. 1985. «Pornography By Women For Women, With Love» In *Magic Mommas, Trembling Sisters, Puritans and Perverts: Feminist Essays*, hrsg. v. Joanna Russ, 79–99. Trumansburg. New York: The Crossing Press.
- Sandvoss, Cornel. 2007. «The Death of the Reader. Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture.» In *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*, hrsg. v. Johnathan Gray, Cornel Sandvoss und C. Lee Harrington, 19–32. New York u. London: New York University Press.
- Shaffer, Andrew. 2013. «Fifty Shades of Gold.» In *Why Fanfiction Is Taking Over the World*, hrsg. v. Jamison, Anne, 268–273. Dallas, Texas: Smart Pop.

- Stasi, Mafalda (2006): «The Toy Soldiers from Leeds. The Slash Palimpsest.» In *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, hrsg. v. Karen Hellekson u. Kristina Busse, 1115–133. Jefferson, North Carolina u. London: McFarland.
- Thomas, Angela. 2007. «Blurring and Breaking through the Boundaries of Narrative, Literacy, and Identity in Adolescent Fan Fiction.» In *A New Literacies Sampler*, hrsg. v. Michelle Knobel u. Colin Lankshear, 137–165. New York: Peter Lang.
- Thomas, Bronwen. 2011. «What is Fanfiction and Why are People Saying Such Nice Things about it?» *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 3: 1–24.
- Tosenberger, Catherine. 2014. «Mature Poets Steal: Children’s Literature and the Unpublishability of Fanfiction.» *Children’s Literature Association Quarterly* 39 (1): 4–27.
- Tosenberger, Catherine. 2008a. ««The Epic Love Story of Sam and Dean»: Supernatural, queer readings, and the romance of incestuous fan fiction.» *Transformative Works and Cultures* 1: n. p. Accessed online: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/30/36> (16.11.2015).
- Tosenberger, Catherine. 2008b. ««Oh my God, the Fanfiction!» Dumbledore’s Outing and the Online Harry Potter Fandom.» In *Children’s Literature Association Quarterly* 33 (2): 200–206.
- Tosenberger, Catherine. 2008c. «Homosexuality at the Online Hogwarts: Harry Potter Slash Fanfiction.» In *Children’s Literature Association Quarterly* 36: 185–207.
- Willis, Ika. 2006. «Keeping Promises to Queer Children: Making Space (for Mary Sue) at Hogwarts.» In *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, hrsg. v. Karen Hellekson u. Kristina Busse, 153–170. Jefferson, North Carolina u. London: McFarland.
- Winter, Rainer. 2001. «Kritik und Engageement. John Fiske und die Tradition der Cultural Studies.» In *Die Fabrikation des Populären: Der John Fiske-Reader*, hrsg. v. Rainer Winter u. Lothar Mikos, 7–16. Bielefeld: transcript.
- Winter, Rainer. 2013. «Fernsehserien als Kult: Vom klassischen Medienkult zu den Strategien der globalen Kulturindustrie.» In *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos u. Rainer Winter, 67–86. Wiesbaden: Springer VS.

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

The Return of Superman

Die Vermittlung eines neuen südkoreanischen Vaterideals durch eine doppelte Narrationsstruktur

Christian Toth

Zusammenfassung

In der südkoreanischen Reality-TV-Serie The Return of Superman kümmern sich prominente Väter 48 Stunden lang alleine um ihre Kinder, während die Mütter entweder arbeiten oder einen Kurzurlaub machen. Die südkoreanische Kultur ist stark konfuzianisch geprägt und damit traditionell paternalistisch, sodass Väter primär Versorger und nur sekundär Vater sind und dadurch quantitativ und qualitativ wenig Zeit in der Familie und mit ihren Kindern verbringen. Die Väter in der Serie entgegen dieser traditionellen Vaterrolle eine neue, moderne Rolle. Sie verbringen viel Zeit mit ihren Kindern, sind ihnen physisch und emotional sehr nahe und vermitteln über die Sendung ihren Erfahrungszuwachs, ihre Freude und Erziehungsratschläge. Diese widersprüchlichen Vaterrollen werden aus einer kulturtheoretischen Perspektive diskutiert und anhand ausgewählter Szenen der Serie kontrastiert, um die Generierung serieller Narrationsstrukturen auf ihre Serialisierungslogik zu prüfen. Dabei wird deutlich, dass sich die Lebenswelt «normaler» südkoreanischen Familien stark von der vorgelebten Lebenswelt der «Supermänner» unterscheidet und sie damit die Ausnahme von der Regel sind, wenngleich sie als Vorreiter für einen möglichen Wertewandel in der südkoreanischen Gesellschaft angesehen werden können. Für die Serienforschung werden kulturspezifische Analysestrukturen und innovative Elemente serieller Darstellungen benannt, sowie das Spezifikum dieses Serienformats in der doppelten Narrationsstruktur einer Unterhaltungs- und Dokumentationsnarration aufgezeigt.

The Return of Superman – Transmitting a New Ideal of South Korean Fatherhood through Structures of Double Narration

Abstract

The South Korean reality-TV show The Return of Superman features celebrity Dads who take care of their children for 48 hours all by themselves, while their wives are either working or on vacation. The South Korean culture is mainly confucianistic and therefore paternalistic in its principles, making the fathers primarily the earner of the family and only secondarily the father, preventing them from spending qualitative time with their family, let alone their children. The fathers of the show however defy this traditional view of the fathers' role and show a new and modern

interpretation on how to be a good father. They spend a lot of time with their children, are both physically and emotionally close to them and transmit their increase of experience, their joy and their educational advice through the show. These contradictory ideals of fatherhood are discussed from a cultural perspective as well as contrasted with selected scenes from the show, in order to outline the genesis of serial structures of narration and its serial logic. This paper states that the living environment of «average» South Korean families varies extremely from the living environments of the «Superdads», making them somewhat of an exotic exception, even though they may be regarded as the vanguard of a change of values in the South Korean society. When it comes to researching TV series, culture-specific structures of analysis and innovative elements of serial presentations are outlined for this TV-show, as well as the specific structure of double narration.

Hintergrund: Konfuzianismus und Vaterrolle in Korea

Seit der Joseon Dynastie (1392–1910) wurde bis zur ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts der Konfuzianismus in Korea als offizielle politische Philosophie und Staatsreligion und als grundlegende Ideologie der alltäglichen Lebensführung angesehen (vgl. Woo 2008, 478). Die konfuzianische Weltansicht und das dazugehörige Wertesystem waren eine universale Norm, welche die sozialen Handlungen durch alle Schichten beeinflusste. Trotzdem war die privilegierte Gesellschaftsschicht «yangban» die einzige Gesellschaftsschicht, welche von der konfuzianischen Bildung profitierte (vgl. Lim 2007, 73f.). Zwar besteht im Konfuzianismus die Vorstellung, dass jeder Bürger bestimmten moralischen Verbindlichkeiten nachkommen sollte, gleichzeitig werden jedoch jeder Gesellschaftsschicht und deren Mitglieder sehr unterschiedliche Aufgaben und Möglichkeiten der Umsetzung zugewiesen (vgl. Lim 2007, 72ff.). Die beiden wichtigsten Motive dabei waren der persönliche Ehrgeiz und die ethischen Verpflichtungen gegenüber Autoritäten (vgl. Woo 2008, 486). Die koreanische Gesellschaft hat daher in den Sektoren Ökonomie und Bildung sehr vom Konfuzianismus profitiert. Dieser stattet die Koreaner mit einem hohen sozialen Kapital aus, insbesondere eine starke Familienstruktur und Gesellschaftswerte, wie Sparsamkeit, der Fähigkeit und dem Willen zu harter Arbeit und eine hohe Wertschätzung von Bildung (vgl. Sorensen 1994, 11).

In der Erziehung nehmen Treue und Loyalität gegenüber dem Staat und Respekt vor Lehrern und älteren Menschen, vor allem den eigenen Eltern eine zentrale Rolle ein. Dazu gehören drei wichtige gesellschaftliche Vorstellungen: Der «Hyo»-Gedanke, dass man Eltern zuhört, respektvoll und gehorsam handelt und eine Freude für seine Eltern ist. Der «Kyong»-Gedanke steht für Respekt gegenüber dem Lehrer und älteren Menschen und dafür, aus ihren Erfahrungen und Ratschlägen zu lernen. Der «Tschung»-Gedanke schliesslich, mit dem verinnerlicht werden soll, immer das Beste im Alltag zu geben und sich für die Familie und die Gesell-

schaft selbstlos aufzuopfern Diese Werte sind heute in der südkoreanischen Kultur wiederzufinden und beeinflussen die alltägliche Bildung und Erziehung (vgl. Woo 2008, 480 ff.).

Die traditionelle Familie hat den Vater als Hausvorstand zum Mittelpunkt und ihm ist gemäss den konfuzianischen Prinzipien absoluter Gehorsam zu leisten. Obwohl sich in den Familienstrukturen Südkoreas in den letzten Jahren merkliche Änderungen (kleinere Familien, weniger Generationen in einem Haus, Anstieg der Scheidungsrate) vollzogen haben, ist nach wie vor eine konventionelle Arbeits- und Rollenverteilung der Geschlechter üblich: «[M]en are expected to play the instrumental role as the breadwinner, while women are required to perform the affectionate role as the full-time homemaker and caregiver for the family. Since men's participation as paid workers in the public is deemed more important than their participation in domestic life, the absence of men from family life has been viewed as somewhat inevitable» (Kang 2012, 275). Gleichzeitig steigt die Anzahl an berufstätigen Müttern in Südkorea, wodurch Männer häufiger in den Haushalt mit eingebunden werden, obwohl nach wie vor eher die Eltern der Mutter Unterstützung im Haushalt und in der Kinderbetreuung leisten (Kang 2012, 276).

In den vergangenen Jahren kam es vermehrt zu einer politisch gesteuerten Einstellungsänderung der familiären Arbeitsteilung. Das südkoreanische Ministry of Gender Equality & Family (MOGEF) hat beispielsweise das *Ban-Ban Movement* (2011) oder das *Sesalmaul Project* (2012) ins Leben gerufen (Vgl. The Ministry of Gender Equality & Family 2011; 2012), die im Wesentlichen auf mehr Beteiligung von Vätern, Grosseltern und anderen Gesellschaftsmitgliedern an der Erziehungs- und Hausarbeit abzielen. Kang berichtet von Bemühungen des Ministeriums, ein neues Vaterimage des «*Friendly*» (*Friend + Daddy*) zu etablieren (vgl. Kang 2012, 276); im Zuge dessen erklärte es «five general principles for fatherly action: (1) Taking his child to his/her daycare center every morning, (2) playing with his child more than thirty minutes every day, (3) memorizing the names of more than three of his child's friends, (4) having a hobby or an activity that the whole family can enjoy on weekends, and (5) taking a bath with his child at least once a week» (The Ministry of Gender Equality & Family 2007 [zit. n. Kang 2012, 292.]). Es zeichnet sich also ein beginnender Wandel der gesellschaftlich erwünschten Vaterrolle ab in Richtung mehr Teilhabe an Erziehung und Hausarbeit. Bisher scheint dabei jedoch eine Kompatibilität mit der traditionellen Versorgerrolle angestrebt zu werden (vgl. Kang 2012, 276). Väter informieren sich über das Internet und bei Organisationen über väterliche Erziehung und Kindesentwicklung, ein Trend, der erst seit zwei Jahrzehnten bemerkbar geworden ist (vgl. Shwalb, Nakazawa, Yamamoto u. Hyun 2003, 172).

In diesem sozialen Möglichkeitsfeld bewegen sich südkoreanische Väter heute. Ein Grossteil von ihnen scheint sich jedoch so im Gefüge von Unterordnung im Berufs-

leben (Gehorsam gegenüber Vorgesetzten, Loyalität gegenüber dem Unternehmen) und Aufopferung für die Familie (primär das Erfüllen finanzieller Verpflichtungen) zu verlieren, dass eine Teilhabe am Familienleben ausgeschlossen ist. In einer Untersuchung wurde gezeigt, dass von den befragten Kindern, die angaben, dass sie ihrem Vater nahe stehen, jedes zweite Kind weniger als 30 Minuten am Tag mit ihrem Vater verbringen (vgl. Shwalb, Nakazawa, Yamamoto u. Hyun 2010, 359). Südkorea lässt sich damit wie folgt charakterisieren: «Korea is a hierarchical (high power distance), collectivistic [...] society with high uncertainty avoidance and a long-term orientation» (Kim und Faehrman 2013, 508). Väter sind primär Familienversorger und arbeiten sehr viel, sodass sie wenig Zeit in der Familie, insbesondere mit ihren Kindern verbringen können.

Das Konzept und Protagonisten der Sendung: *The Return of Superman*

Sogenannte *variety shows* im koreanischen Fernsehen erfreuen sich grosser Beliebtheit sowohl bei Zuschauern in Südkorea als auch international. Diesem Genre zuzurechnen sind etwa die «Stärkung [...] nicht-fiktionaler gegenüber fiktionalen Bestandteilen im Fernsehen, die Hinwendung zu alltäglicheren, der Lebenswelt der Zuschauer näheren Themen und [...] die emotionale Darstellung des Privaten und Intimen in der Öffentlichkeit» (Lücke 2002, 61). Im Gegensatz etwa zu deutschen Unterhaltungssendungen fällt bei koreanischen Produktionen auf, dass das Filmteam sichtbar ist, ohne den Versuch zu machen, diese künstlich zu verbergen und dass vor allem eine angenehme, fröhliche Atmosphäre durch die gezielte Auswahl von Szenen hergestellt wird, während auf Blossstellungen vollkommen verzichtet wird. Ein Vergleich mit Qualitätsserien gibt einen ersten Hinweis auf die Besonderheit des hier behandelten Formats. US-Qualitätsserien zeichnen sich durch ein etabliertes, wiederkehrendes Narrationsmuster aus, sind vor allem an junge und gebildete Erwachsene gerichtet und bilden «eine psychologisierte Darstellung und eine akkurate Repräsentation von Wirklichkeit» (Schwaab 2013, 208). Non-fiktionale US-Serien zeichnet ebenfalls eine sehr hohe Produktionsqualität aus, die gleichsam dem Publikum die Möglichkeit gibt, Distanz aufzubauen, wohingegen in britischen Serien eine Annäherung an die Alltagswelt gegeben ist und dadurch die Distanz zum Publikum verringert scheint (Schwaab 2013, 209). Ähnlich verhält es sich mit südkoreanischen Produktionen. In *The Return of Superman* ist jedoch ein Bruch insofern gegeben, als auf Grund der Verwobenheit der Zuschauer mit den dargestellten gesellschaftlichen Transformationen keine Distanzierung mehr möglich ist. Da die Protagonisten der Serie auch beliebte Werbefiguren und im social media Bereich sehr aktiv sind, ist die stetige Konfrontation kaum zu vermeiden. Der Serienkonsum dringt damit in eine zweite Ebene ein, wenn es nicht mehr nur um die private Unterhaltung, sondern auch um die Penetration des Alltags geht. Gleichzeitig ist damit auch angezeigt, wieso sich diese Serie eignet, ge-

gesellschaftliche Transformationsprozesse sichtbar zu machen. Winter spricht davon, dass Fernsehen zum Kult geworden ist und Kulte Teil der gegenwärtigen Fernsehkultur sind (Vgl. Winter 2013, 67). Der kultische Charakter von *The Return of Superman* kann aus eigenen Erfahrungen in Südkorea, sowie aus der Perzeption der Fan-Kultur im Internet bestätigt werden, wobei sich der Kult weniger um die Väter, als um die Kinder dreht. Da eine doppelte Entwicklungsperspektive (Kinder und Väter) aufgeworfen wird, kann die Wahl des Reality-TV Formats auch als die Offenlegung des Experiments eines Rollenwandels interpretiert werden. Reality-TV ist damit nicht bloss als Dokumentation der Realität zu verstehen, sondern eher als Kommentar zu einer alternativen, angestrebten Realität mit verändertem Rollenverständnis von Vätern, ohne jedoch utopischen oder fiktiven Charakter anzunehmen, da es seriell vorgelebt wird. Es gibt keine Staffeln, sondern eine fortlaufende, zeitlich offene Serialität ohne erkennbares oder absehbares Ende. Inhaltlich ergibt das Sinn, weil die Narration erst dann zu einem Ende kommen würde, wenn die Etablierung des neuen Vaterideals gelungen ist. Hier kann die Ausnahme zu der Annahme der «potenzielle[n] Endlosigkeit serieller Narration» (Kelleter 2012, 26 f.) gefunden werden, da bereits in der ersten Folge die gesamte Narration erzählt wurde und damit kein abruptes Ende mehr möglich ist. *The Return of Superman* bricht daher mit einigen seriellen Traditionen. Da der Erfolg anhält, gibt es mittlerweile seit April 2014 eine chinesische Version unter dem Titel *Dad is Back*, welche im Kern dasselbe Konzept wie *The Return of Superman* aufweist. Es ist möglich, dass die hier behandelte Serie selbst eine neue serielle Form im Mainstream zu etablieren versucht.

Während sich die Serienforschung meist auf narrative Elemente hinsichtlich ihrer Ästhetik konzentrieren, soll an dieser Stelle die Narration aus gesellschaftspolitischer Perspektive im Hinblick auf sozialisatorische Elemente im Sinne einer kritischen Medienpädagogik untersucht werden. Insofern in *The Return of Superman* gesellschaftliche Entwicklungen thematisiert und vorgelebt werden, sind gescriptete Szenen nach ihrer gesellschaftspolitischen Steuerungsfunktion zu hinterfragen. Das betrifft im Speziellen die Kommentare und Einblendungen, die eine zweite, dokumentarische Narrationsstruktur in die Serie bringen. Die Kommentierung dargestellter Szenen durch eine externe Person, die dazu am Bildschirmrand eingeblendet wird, ist ein typisches und bewährtes ostasiatisches Element in *variety shows*, das westlichen Zuschauern eher durch Youtube Channels wie *Fine Brothers Entertainment* bekannt ist. Durch ihre mehrstufige Narrationslogik stellt diese Serie daher einen speziellen und komplexeren Typ des Reality-TV dar. Serialität nimmt hier, anders als bei fiktionalen Narrativen, gleichzeitig Unterhaltungs- und Dokumentationsform an. Es gelingt damit etwas, was Kelleter als «eine im Vergleich zu anderen Erzählformen ungewöhnlich intensive Rückkopplung zwischen Diegese und Alltag» (Kelleter 2012, 24) bezeichnet.

Jeden Sonntag wird eine Folge der Serie *The Return of Superman* ausgestrahlt, mit einer durchschnittlichen Folgendauer von 100 Minuten. Dabei werden ausgewählte Szenen verschiedener Väter im Umgang mit ihren Kindern gezeigt. In allen Familien sind die Väter verheiratet und werden für 48 Stunden mit den Kindern alleine gelassen, während die Mütter arbeiten bzw. sich von der Kindererziehung entspannen können. Alle Väter, zum Teil auch die Mütter, sind bekannte Persönlichkeiten. Zum Zeitpunkt der Einreichung (Stand: 20.02.2016, Episode 116) sind fünf Väter in der Show: Comedian und Fernsehstar Lee Hwijae, der dreijährige Zwillinge hat; der MMA Kampfsportler und sowohl koreanisch und japanisch sprechende Choo Sunghoon, mit seiner zweisprachig aufwachsenden Tochter (6 Jahre); Lee Donggook ist fünffacher Familienvater und Profi-Fussballer, wobei er zwei achtjährige und zwei zweijährige Zwillinge, sowie einen ein Jahr alten Sohn hat; Der Schauspieler Song Ilgook hat Drillinge (3 Jahre); Ki Taeyoung ist Schauspieler und hat eine neugeborenen Tochter.

In den Wohnungen der Väter sind zahlreiche Kameras installiert, sowie Kameramänner, die sich in kleinen Zelten verstecken (die Kinder nennen sie häufig «Dinosaur-Uncles»). In allen Szenen werden die Filmenden und Kameras zwar möglichst nicht gezeigt, jedoch auch nicht verheimlicht. Häufig interagieren die Kinder auch mit den Filmenden oder den Kameras, insbesondere die Drillinge, die gerne auch das Objektiv der Kamera küssen und die «Dinosaur Uncles» morgens begrüßen. In der Nachbearbeitung der Szenen werden viele verniedlichende Effekte und Kommentare in Schriftform eingeblendet. In unregelmässigen Abständen werden die Väter oder Mütter, selten auch die Gäste oder die Grosseltern in einem Interview-Setting zu einzelnen Geschehnissen befragt, wodurch Zuschauer weitere Informationen und Einsicht in das Gefühlsleben und die Motivation der Befragten erhalten können. Zu Beginn der Folge, bei Szenenwechseln und am Ende der Folge gibt es einen Narrator, der kurz in die Szene einleitet. Alle Folgen werden auch beim YouTube-Channel des Senders mit englischen Untertiteln bereitgestellt¹.

Analyse ausgewählter Szenen

Das Männlichkeits- und Vaterbild, das in der Sendung gezeigt wird, widerspricht in mehrerer Hinsicht der traditionellen südkoreanischen Idee, wie sie zuvor beschrieben wurde und wird auch als solcher Konflikt wahrgenommen, weil sich die Einstellung zur Teilhabe am Haushalt durch Männer geändert hat (vgl. Moon und Shin 2015, 1). Dies stellt südkoreanische Väter vor eine Herausforderung, auch vor dem Hintergrund, dass immer mehr südkoreanische Frauen arbeiten (vgl. Kim und Ferman 2013, 505). Den traditionellen konfuzianischen Vaterrollen werden nun neue Erwartungen gegenübergestellt. *The Return of Superman* vermittelt mediensozialisatorisch diese neuen Erwartungen in Form von impliziten und expliziten Werten.

¹ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLMf7VY8La5RFleOylZ5lOm68WVb7c2dyT>.

Wie dies geschieht, soll im Folgenden auf Grundlage einiger Szenen der Serie dargestellt werden. Die Zeitangaben verstehen sich als Angaben der Youtube-Videos des Senders, wobei immer die Episode und die genaue Zeitangabe der Szene in Klammern angegeben werden.

Insbesondere bei den Vätern, die über lange Zeit in der Sendung sind, wird sehr deutlich, wie sich der Erfahrungszuwachs in Selbstsicherheit und pädagogischem Feingefühl niederschlägt (Ep. 116, 01:47:30). Zu Beginn sind die Väter sichtlich überfordert, machen «Anfängerfehler» und folgen recht ausführlichen Anweisungen der Mütter. Hwijae muss die Baby-Zwillinge füttern und bleibt dabei ruhig, obwohl die Kinder schreien. Im Interview kommentiert er dies: «I don't panic like I used to when I hear babies cry» (Ep. 002, 00:50:00). Danach werden Aufnahmen von vor zwei Monaten gezeigt, in der er in einer vergleichbaren Situation sichtlich panisch wird und überfordert erscheint, weil er nicht weiss, warum die Kinder schreien. Nun wechselt die Szene wieder in die Gegenwart, in der die Babies ruhig trinken und er sie dazu ermutigt, noch etwas mehr zu trinken. Die serielle Zeitdimension wird erweitert um narrative Zeitsprünge.

An anderer Stelle sieht man Hwijae mit Soeon in einem Frühförderkurs, in dem sonst nur Frauen mit ihren Kindern sind. Soeon spielt mit Mehl und steckt es sich in den Mund. Dabei erklärt die Kursleiterin: «They're in the oral stage now. So they explore everything with their mouth» (Ep. 21, 00:27:30). Gleichzeitig werden Informationen zum Gesagten eingeblendet. «Orale Phase: Freud entwickelte seine Stufentheorie. Im Alter zwischen eins und dreieinhalb Jahren werden durch den Mund Informationen und Befriedigung durch Dinge erfahren»² (eigene, sinngemässe Übersetzung). Nach diesem Muster wird häufig in der Sendung verfahren: Neben den Szenen werden auch Informationen zur Erziehung und Entwicklung von Kindern eingeblendet oder durch Kommentare (häufig durch die Väter selbst) eingebaut. Schon hier werden zwei zentrale Elemente dieser Reality-TV-Show deutlich. Einerseits wird über die serielle Narrationsstruktur die persönliche Entwicklung der Väter und Kinder dokumentiert. Zum anderen gewinnt die Serie punktuell an informativem Charakter, ähnlich wie in Dokumentationen, wenn über Entwicklungs-, Lern- und Hygienezusammenhänge informiert wird. Der dokumentarische Charakter wird jedoch extern durch die Kommentare und Einblendungen erzeugt. Zusätzlich kennzeichnet die Serie der hohe Unterhaltungswert, der vor allem durch die vom Zuschauer sukzessive aufgebaute Verbundenheit und das «Miterleben» der Entwicklung der Väter entsteht.

Die emotionale Beziehung zwischen den Vätern und ihren Kindern wird in vielen Szenen stark in den Vordergrund gerückt, was die Identifikation fördert. In aller Regel geht es dabei um die Frage, ob sie von ihren Kindern geliebt werden und

² Originaltext in der Einblendung:

구강기: 프로이트 발달이론 1 단계. 1세 반 정도까지의 시기로 입을 통해 사물의 정보와 쾌감을 얻는다

um die Ängste, Schwierigkeiten und Wünsche der Väter. «I'm scared of that. When Sarang gets older and she says she doesn't like me. She'll tell me not to wash her underwear with mine. I'm worried about that. So for me... I want to look cool even when I get old that I can go on dates with Sarang» sagt Sunghoon über seine Tochter. Das wird von der Erzählstimme suggestiv kommentiert: «Sunghoon wants to be by his daughter's side. Every father that has a daughter probably wishes the same» (Ep. 007, 00:59:30). Dies ist auch als eine Anspielung auf die Realität der Abwesenheit vieler Väter zu verstehen. Erfolge in der Entwicklung der Kinder werden häufig auch in Zusammenhang mit dem Erleben der Väter dargestellt. Die Zwillinge sollen versuchen, selbstständig zu essen und machen sich dabei sehr schmutzig. Im Interview wird Hwijae gefragt, ob das Essen sehr anstrengend war. «No, no [...] Just the fact that the kids can eat on their own» (Ep. 42, 00:08:30). Dann werden Aufnahmen aus der Vergangenheit gezeigt, in denen Hwijae sehr frustriert war, weil die Zwillinge nicht alleine essen konnten. In der Gegenwart scheitern sie zwar weiterhin daran, doch nun hat sich die Einstellung des Vaters grundlegend geändert. Untertitelt wird die Szene mit «Now it's okay, even if they're messy» (Ep. 42, 00:09:40). Damit wird eine Entwicklung des Vaters angedeutet, die ihn souveräner in der Erziehung werden liess. Die anfängliche Überforderung erscheint normal und überwindbar. Der väterliche Stolz durch Erziehungsarbeit wird hier sichtbar gemacht. Gleichzeitig werden auch die Erwartungen an die Kinder thematisiert. Gegenwärtig wird sehr viel Druck auf die Kinder ausgeübt, vor allem in schulischer Hinsicht (Lim 2007, 82f.). Dies ist ein gesamtgesellschaftliches Phänomen in Südkorea.

Auch die Beziehungen der Väter untereinander spielt eine Rolle. In einer Folge besucht Hwijae mit den Zwillingen Ilgook und die Drillinge. Es ist üblich, dass man als Gast Geschenke mitbringt, deshalb schenkt Hwijae den Drillingen Spielzeug. Jeder bekommt ein Auto, doch diese sind nicht identisch. Es bricht ein Streit unter den Drillingen über das Spielzeug aus, weshalb Ilgook die Zwillinge disziplinieren muss. An dieser Szene sind mehrere Aspekte interessant. Erstens sagt Hwijae zu seinen Zwillingen, dass er sie genauso erziehen wird, wie es Ilgook mit seinen Drillingen macht (Ep. 53, 00:28:40). Damit wird nicht mehr die Mutter, sondern der erfahrene Vater zum Vorbild. Zweitens wird gezeigt, wie genau Ilgooks Methode funktioniert, um den Streit zu lösen. Er ist ruhig, erklärt den zwei streitenden Kindern, warum es Ärger gibt und wie sie sich verhalten sollen, erklärt die Konsequenzen und wartet, bis sie sich vertragen haben. Dazu fordert er sie auf, sich zu umarmen und zu küssen (Ep. 53, 00:29:18). Das Umarmen und Küssen, bzw. der Körperkontakt im Allgemeinen, wird von allen Vätern zwischen den Kindern, wie auch zwischen Vätern und Kindern stark gefördert (z. B. Ep. 100, 01:20:35; Ep. 101, 00:04:12). Dies ist unter eigentlich als distanziert wahrgenommenen Vätern sehr unüblich und erscheint besonders kontrastreich zur Lebenswelt koreanischer Väter,

weil in der Sendung alle Väter ganz stark eine sehr enge emotionale und physische Bindung zu ihren Kindern aufweisen. Drittens erklärt Ilgook die allgemeine Erziehungspraxis den Zuschauern: «Whether we have guests or not, it has to be consistent for the kids to accept it. If you don't discipline them when you have guests, they'll think they won't get in trouble around guests. It won't work» (Ep. 53, 00:29:48). Schliesslich viertens: der offensichtlich erfahrene Ilgook erklärt Hwijae, wieso die Situation eskaliert ist: «When you give them different toys, that's what happens.» Woraufhin Hwijae einsieht: «I should've bought the same ones» (Ep. 53, 00:30:00).

In den meisten Fällen unternehmen die Väter etwas mit ihren Kindern. Sunghoon geht mit seiner Tochter Sarang und ihrem Freund in einen Freizeitpark (Ep. 32, 00:03:00). Ilgook geht mit den Drillingen zum Kinder-Militär (Ep. 100, 01:20:43). An anderer Stelle möchte er die Drillinge ans Wasser gewöhnen, damit sie keine Angst davor haben und geht mit ihnen Tretbootfahren. Seine Motivation erklärt er den Zuschauern: «I want to go in a triathlon with my kids. They can't swim or cycle at the moment but if they're scared of water, they won't like boats. I want them to become familiar with it» (Ep. 35, 00:42:45). Zuvor hatten sie Angst vor Wasser, nun gewöhnen sie sich daran. In Episode 38 ging er dann mit ihnen in flaches Wasser, wo es eine Kinderrutsche gab. Einer der Drillinge fiel vorne über ins Wasser, was Ilgook mitbekam und blitzschnell reagierte. Er hob ihn auf, schaute nach seinem Atem und kontrollierte, ob es ihm gut ginge. Im Interview bewertet er die Szene: «I didn't think deep enough. It didn't occur to me, as they were wearing life jackets. I didn't think it'd be dangerous if they fell in the water. My wife said she was worried. She asked if I could do it alone. She actually asked if I should have someone there to help. She suggested that. I felt a silly sense of self-confidence. I said, «No! I can do it alone!» Now that I've experienced it, when it comes to children ... I shouldn't be quick to reach decisions» (Ep. 38, 00:44:40). Der Vater teilt seine Erfahrung mit den Zuschauern. Danach werden Aufnahmen von den Kindern gezeigt, wie sie sich im Wasser wohlfühlen und spielen. Dabei wird eingeblendet: «They've come to enjoy the water through dad's effort» (Ep. 38, 00:48:53). Der Erfahrungszuwachs wird hier im seriellen Format erzählt und in stark kontrastierter bildlicher und musikalischer Darbietung präsentiert.

Die Bewertung solcher Szenen ist wichtig, weil sie den Zuschauern väterliche Reaktionsmuster vermitteln: Vertrauen, Geduld und Freude statt Strenge und zu hohen Erwartungen. Mit Gyeongwan ist in den Episoden 32–39 für kurze Zeit ein Vater dabei, bei dem die ersten Folgen aus Aufnahmen aus der pränatalen Babyzeit bestanden. Man kann dabei den Vater beobachten, wie er Fotoalben mit Ultraschallbildern macht, einen Brief an das noch ungeborene Kind verfasst oder dem Bauch der Mutter etwas vorliest. Den Brief liest er seiner Frau vor, die ersten Sätze davon wurden gezeigt: «Dear baby. I'm big but I'm just an adult who knows nothing. Now,

the weight of my life has shifted from me to you» (Ep. 35, 00:48:40). An dieser Stelle wird an die konfuzianischen Werte erinnert, nach denen Kinder eine Verlängerung des Lebens der Eltern ist: Kinder sind «elements through which the parents can perpetuate their existence» (Lim 2007, 78). Im Interview führt Gyeongwan fort: «it will be awkward when you're born. I'll work hard to help you see and eat good things. I hope you'll be a bright and virtuous person. I hope you'll be born healthy. I love you second best after mom» (Ep. 35, 00:48:45). Das harte Arbeiten, um den Kindern ein gutes Leben zu gewähren, ist gesellschaftlich verankert.

Die Hygieneerziehung wird ebenfalls gezeigt: das gemeinsame Baden (z. B. Ep. 15, 00:39:00; Ep. 91, 01:08:13), das bei allen Vätern gezeigt wird, ebenso wie das Windeln wechseln. Die Väter entwickeln jedoch nicht nur die nötige Technik zur Reinlichkeitserziehung, sondern auch eine emotionale Verbundenheit zum Kind. Dabei scheinen sie sich der ungewohnten und neuartigen Rolle bewusst zu sein, genauso wie der speziellen Beziehung zwischen Mutter und Kind. Gyeongwan kommentiert dies wie folgt: «You have to look after a baby physically but there's also the emotional side. Something you do with your heart and eyes. I can't follow Yoonjeong [seine Frau; Anm. C.T.] in the latter but changing diapers, holding him if he cries ... That requires physical strength. I think I can be as good as a mom in that» (Ep. 38, 00:10:00).

Auch praktische Erziehungstipps werden gegeben. So erklärt der Vater der Drillinge, warum es sinnvoll ist, die Wohnung für Kinder abzusichern (Ep. 34, 00:27:00). An anderer Stelle erklärt er, wie sie ihre Kinder bei schlechtem Verhalten erziehen: «If one of them doesn't listen, we take him away from the other children. Then we discipline him. That's the rule my wife and I agreed on. Even if it's a young child, if they get in trouble in front of their siblings, it's embarrassing. They feel shame. [Der Interviewer fragt: Who's idea was that?] All my wife's idea. She's in charge of educating our children. What am I better than my wife at? Playing with them. That's easy» (Ep. 38, 00:33:25). Auch hier wird die Rollenverteilung in der Kindererziehung deutlich. Ebenso deutlich wird aber auch, dass der Vater involviert ist und sie sich in ihrem Erziehungsstil abgesprochen haben.

Interessant ist auch das Verhältnis der Väter zu ihren eigenen Vätern, weil dabei der Kontrast in der Erziehung ganz deutlich und teilweise sogar direkt thematisiert wird. Der fünffache Vater Donggook hat in Episode 109 Besuch von seinem Vater. Dabei ereignet sich eine Situation, die den Generationenunterschied in dem Verhältnis der Väter zu ihren Kindern gut darstellt. Donggook und sein Vater schauen sich Videos aus Donggooks Vergangenheit als Profifussballer an. Während dessen bereitet sein Vater kleine Snacks zu und versucht dann, Donggook zu füttern, ähnlich wie Donggook es mit seinen eigenen Kindern macht. Normalerweise wird in der Serie das sich gegenseitige Füttern (auch unter den Geschwistern) regelmäßig als Liebenswürdigkeit dargestellt. Er ist jedoch sichtlich verwirrt über dieses

Verhalten seines Vaters und weigert sich zunächst, isst es dann doch und lacht dabei. Von der Regie wird untertitelt: «This feels weird» (Ep. 109, 00:49:33). Donggook kommentiert das Verhalten seines Vaters auf aufschlussreiche Weise: «We don't usually act like this. You're just doing this in front of the camera, dad. This feels awkward.» Auch dies wird untertitelt: «Donggook is still pleased despite what he said» (Ep. 109, 00:49:47). Es ist offenkundig, dass Donggooks Vater sehr stolz auf ihn ist, doch das Verhältnis ist distanzierter als Donggooks Verhältnis zu seinen Kindern. Den Zuschauern wird der Kontrast der verschiedenen Erziehungsstile hier augenscheinlich. Noch deutlicher wird dies, als das Interview mit Donggooks Vater gezeigt wird. Auf die Frage: «What kind of father were you to Donggook?» antwortet er: «I wasn't a great father. I was a bit strict. I can't do things like feed him. He's at the age of 36 or 37. He should retire. But when I see him run on that field I feel proud of him. So I wanted to feed him something» (Ep. 109, 00:51:55). Was bei Donggook und seinen Kindern liebevoll und natürlich wirkt, ist bei ihm mit Donggook eher unbeholfen und wirkt befremdlich, vor allem auf Donggook selbst. Auch hier werden Elemente des Serienformats geschickt genutzt, um eine Entwicklungslinie aufzuzeigen. Rückblenden zur Kontrastierung mit der gegenwärtigen Narration könnte damit als kultureller Kommentar und daher als spezifische Methode serieller Narrationen verstanden werden.

Die Beteiligung am Haushalt wird ebenfalls dargestellt. Bis auf Ilgook und Sung-hoon können die meisten Väter nicht oder kaum kochen. Dennoch bemühen sie sich und versuchen es, was meist humorvoll dargestellt wird. Mit steigender Erfahrung hingegen werden sie als beispielgebend und souverän charakterisiert. Donggook wird beispielsweise gezeigt, wie er die Zeit nutzt, in der die fünf Kinder schlafen, um die Küche zu putzen und das Geschirr zu spülen (Ep. 100, 00:53:40). Ilgook teilt seine Erfahrungen während der Dreharbeiten den Zuschauern in seinem letzten Interview mit:

«For the first shoot, I didn't think I could do it. I've never watched all 3 of my kids without anyone's help. I worried whether or not I could do it. But once I got through the shoot, I became confident. [...] I had a lot of fun just thinking of what I could do with the boys. [...] It was tough. But I truly declare that... it was the best gift of my life. [...] this show motivated many people to have kids. [...] I think that aspect is very meaningful» (Ep. 116, 01:47:11).

Das Interview wird hier in die Narrationsstruktur eingebaut, um mit im Hintergrund unterlegten Bildern den Wachstum als Vater darzustellen. Gleichzeitig wird auch auf die sozialisatorische Funktion und den Wertewandel hingewiesen.

Auf die Frage hin, was ein guter Vater sei, antwortet er: «I wish there was a right answer. I'm still trying to find it now. This is the assignment for all parents» (Ep. 116, 01:48:15).

Diskussion

In der Darstellung und Analyse der Szenen sollte deutlich geworden sein, dass ein spezifisches, modernes Bild von Vätern dargestellt wird, das im Konflikt mit der traditionellen Vaterrolle als primärer Familienversorger steht. Die Sendung zeigt einen deutlichen Wertewandel hin zu einem weniger arbeitenden, involvierten und liebenden Vater, der gleichzeitig Versorger und Vater ist. Väter nehmen sich von der Arbeit zurück, um zu Hause auszuhelfen und verdienen sich dadurch den Titel «Superman». Die Serialität ermöglicht es, Prozesse sichtbar und historisch nachvollziehbar zu machen. Die persönliche Entwicklung der Kinder und Väter wird als Entwicklungsaufgabe innerhalb der Sendung charakterisiert. Das Serienformat dient dabei als langfristige Begleitung dieser Entwicklung und kann damit in ihrer Serialisierungslogik analog zu einer Längsschnittstudie verstanden werden. Für die Serienforschung bedeutet dies, dass kulturelle Entwicklungen in Fernsehserien des Reality-TV-Formats in ihrer seriellen Darbietung sequenziell Aufschluss über die Entwicklung bestimmter Werte und Normen geben können. In dem hier vorliegenden Fall ist die persönliche Entwicklung der Väter stellvertretend als eine gesellschaftliche Entwicklungsaufgabe Südkoreas zu verstehen, in der die Öffentlichkeit dieses neue Wertesystem unvoreingenommen und aus sicherer Distanz gedanklich ausprobieren kann. Damit gelingt dieser Serie die «Herstellung psychologischer und kultureller Signifikanz» (Kelleter 2012, 20). Gleichzeitig ist die Distanz insofern aufgehoben, als Zuschauer permanent durch Werbung oder social media mit der Serie auch ausserhalb der Ausstrahlung konfrontiert werden. Damit ist eine innovative Funktion von Serien ausserhalb der diskutierten Ansätze hinsichtlich Ästhetik und Produktion identifiziert (vgl. Jahn-Sudmann und Starre 2013, 103).

Serialität kann in diesem speziellen Reality-TV-Format zwei Narrationsebenen gleichzeitig präsentieren: einen vordergründig unterhaltsame Narration und eine dokumentarische Narration der Entwicklungsdimension. Anders als in Mainstream-Serien ist die Narration offen angelegt, sodass inhaltlich kein Ende abzusehen ist. Entsprechend ist die Serie nicht in Staffeln oder Folgen eingeteilt, sondern in Kapitel, ähnlich einer endlosen Geschichte und bricht damit traditionelle Serialitätsstrukturen auf.

Mit der auf Sonntagnachmittag gelegenen Sendezeit und den höchsten südkoreanischen Einschaltquoten gelingt es der Sendung, viele südkoreanische Familien zu erreichen und ihnen dieses moderne Idealbild eines Vaters zu zeigen.

Dementsprechend ist davon auszugehen, dass Zuschauer widersprüchliche Gefühle gegenüber den vermittelten Werten empfinden. Einerseits ist das dargestellte Vaterbild attraktiv. Andererseits scheint es, als würde es nicht wohlhabenden Vätern verwehrt sein, zum Superman werden zu können. Aus mediensozialisatori-

scher Perspektive wäre es interessant zu diskutieren, ob die Beliebtheit der Sendung einen Wertewandel vorhersagt, oder ob ein bereits vollzogener Wertewandel erst die Beliebtheit der Sendung ermöglicht. Die hier vorgestellte Analyse gibt auch vor dem Hintergrund der gegenwärtigen Familienpolitik Südkoreas Grund zur Annahme, dass dieses Wertewandel bereits im Vollzug und damit medial mainstream-fähig ist. Sinnvoll wären zur vertiefenden Analyse Perzeptionsstudien mit Zuschauern durchzuführen und einen möglichen sozialisatorischen Einfluss der Sendung auf das Verhalten und die Werte der Zuschauer messbar zu machen, insbesondere auch die Kontrastierung von Müttern und Vätern.

Literaturverzeichnis

- Jahn-Sudmann, Andreas, und Alexander Starre. 2013. «Die Experimente des Quality TV – Innovation und Metamedialität in neueren amerikanischen Serien.» In *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter, 103–119. Wiesbaden: Springer
- Kang, Yonhee. 2012. «Any One Parent Will Do: Negotiations of Fatherhood among South Korean «Wild Geese» Fathers in Singapore.» *Journal of Korean Studies* 17 (2): 269–297.
- Kelleter, Frank. 2012. «Populäre Serialität.» In *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion; Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hrsg. v. Frank Kelleter, 11–46. Bielefeld: Transcript Verlag
- Kim, Ji Sung, und Sue R. Faerman. 2013. «Exploring the relationship between culture and family-friendly programs (FFPs) in the Republic of Korea.» *European Management Journal* 31: 505–521.
- Lim, Hyunsoo. 2007. «A Religious Analysis of Education Fever in Modern Korea.» *Korea Journal* 47 (2): 71–98.
- Lücke, Stephanie. 2002. *Real Life Soaps: Ein neues Genre des Reality TV*. Berlin: LIT.
- Moon, Sue H. und Jongtae Shin. 2015. «The Return of Superman? Individual and Organizational Predictors of Men's Housework in South Korea.» *Journal of Family Issues*, 16. Dez., 1–29. doi:10.1177/0192513X15621345.
- Schwaab, Herbert. 2013. «The Office, Spaced und die «glanzlose» Qualität britischer Comedyformate.» In *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter, 207–222. Wiesbaden: Springer.
- Shwalb, David W., Jun Nakazawa, Toshiya Yamamoto und Jung-Hwan Hyun. 2010. «Fathering in Japan, China, and Korea. Changing Contexts, Images, and Roles.» In *The Role of the Father in Child Development*, hrsg. v. Michael E. Lamb, 341–387. New Jersey: Wiley
- Shwalb, David W., Jun Nakazawa, Toshiya Yamamoto, und Jung-Hwan Hyun. 2003. «Fathering in Japanese, Chinese and Korean Cultures: A Review of the Research Literature.» In *The Role of the Father in Child Development*, hrsg. v. M. E. Lamb u. Michael E. Lamb, 146–181. New York: Wiley.
- Sorensen, Clark W. 1994. «Success and Education in South Korea.» *Comparative Education Review* 38 (1): 10–35. doi: 10.1086/447223.
- The Ministry of Gender Equality & Family. 2011. ««Ban-Ban Movement» towards Improved Work-Life Balance to Foster Happy Family, Nurturing Society.» 4. Okt. Zugriff 20.2.2016. <http://www.mogef.go.kr/eng/press/index04.jsp?menuID=eup0300&id=eup0300&cate=>

- &key=&search=&order=&desc=asc&year=&smoth=&sdate=&year=&emonth=&edate=&deptcode=&menuID=eup0300&pg=6&mode=view&idx=7125.
- The Ministry of Gender Equality & Family. 2012. «MOGEF Seeks for the Solution of Low Birthrate by ‹Sesalmaul (3-year old village)› Project.» 16. April. Zugriff 20.2.2016. <http://www.mogef.go.kr/eng/press/index04.jsp?menuID=eup0300&id=eup0300&cate=&key=&search=&order=&desc=asc&year=&smoth=&sdate=&year=&emonth=&edate=&deptcode=&menuID=eup0300&pg=6&mode=view&idx=7154>.
- Winter, Rainer. 2013. «Fernsehserien als Kult.» In *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter, 67–83. Wiesbaden: Springer.
- Woo, Jeong-Gil. 2008. «Konfuzianismus im pädagogischen Alltag Südkoreas – Aus kulturvergleichender und autobiographischer Sicht.» *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 11 (3): 475–491.

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Mr. Robot: Schizophrenia, Paranoia and Corporate Greed

jan jagodzinski

Abstract

The following essay explores the first season of Mr. Robot (2015 –) that was available at the time of this writing from the position of Deleuzian symptomatology, what he calls the tensions between the «clinical and the critical». I attempt to show how this series offers us insights into our «society of control», also a Deleuzian development, through its main figure Elliot Anderson. A comparison is made with the film «Kein System ist Sicher», which raises similar social issues through its narrative. While I do not address directly pedagogical media concerns, the implications are that such televised narratives confront the general public, what I call «everyman», with the ethical problems and dilemmas of our globalized capitalist order.

Mr. Robot: Schizophrenie, Paranoia und korporative Gier

Zusammenfassung

Der vorliegende Beitrag untersucht die erste Staffel von Mr. Robot (2015 –) aus Gilles Deleuzes symptomatologischer Position, die sich auf das Spannungsfeld zwischen «dem Klinischen und dem Kritischen» fokussiert. Zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Artikels war nur die erste Staffel verfügbar. Im Folgenden zeige ich am Beispiel der Hauptfigur Elliot Anderson, inwiefern die Serie Einblicke in unsere «Kontrollgesellschaft» – auch eine Deleuzsche Entwicklung – gewähren kann. Zudem wird ein Vergleich mit dem Film «Kein System ist sicher», der ähnliche gesellschaftliche Fragen thematisiert, vorgenommen. Obwohl ich auf medienpädagogische Aspekte nur indirekt eingehen werde, hebe ich im Laufe der Argumentation hervor, dass solche Fernseh narrative das allgemeine Publikum oder das, was ich als «jedermann» beschreibe, mit ethischen Problemen und Dilemmata unserer globalen kapitalistischen Ordnung konfrontieren.

The Figure of the Hacker in Mr. Robot: A Deleuzian Perspective.

The figure of the hacker has emerged as the personification of the anti-hero in a world where secrets are no longer possible, yet secrets must nevertheless be kept so that there is some protection against complete exposure, making us vulnerable and transparent to the forces of a progressively hostile and precarious world of work and everyday life where information abounds. The collapse between private and public presents a thin line along which to maintain a balance of existence.

The hacker thrives in the dark and private recesses of anonymity, surfacing into the public light only as much as necessary. In these dark recesses of anonymity is where precisely corruption, conspiracy and corporate greed operate, away from the «eyes» of the law that blindly search the «common man» via surveillance techniques to stumble onto terrorist plots or financial schemes that are in the making. When news breaks out that a grievous crime has been committed, the preventative steps have already come too late. In a world of financial commerce that relies on the algorithms of coded information, data transference and exchange, tied to profit and «free market» competition where investments depend on trust and security, the need to stay one step ahead of competitors is the necessary presence of mind for any CEO worth the staggering bonuses earned for such foresight. Like the «cogs» in Philip K. Dick's *Minority Report* (Spielberg 2002) who foretell the future, «remediation» is the modus operandi of financial capital and nation states alike; Prevention first to ensure that the projected future is not disrupted.

Mr. Robot, the television drama series released by USA Network in the summer of 2015, introduces Elliot Alderson (Rami Malek), a thirty's something New Yorker as our urban anti-hero hacker. Elliot works for a cybersecurity company called Allsafe as a misanthropic security engineer. He hates being touched. E Corp, perceived as Evil Corp by Elliot, is Allsafe's biggest client. The clichéd signifiers present the symbiotic desire of a closed operating system: security creates trust, which in turn generates investment in a continuous loop for progressive corporate growth. Any breach in this assemblage of desire results in collapse and jeopardizes the system. The hacker is presented as someone who sees through this charade; He or she has X-ray vision in being able to penetrate the intricacies of any system, given that such systems are held together via circuits of exchange as well as by human maintenance. Both («man» and machine) are fallible, subject to manipulation and breakdown.

The supreme hacker fantasy, what «everyman» believes but is unable to act out, is introduced in the first episode (*Hellofriend*) via Elliot's private (and hence «true» secretive) thoughts as to what he «really» sees and thinks. This idea of reflective private consciousness that taps into the unspoken fantasies of a viewing audience establishes a sense of identification with Elliot as someone who «really» knows what is at play. It confirms that each of us possess such inner thoughts that we believe no one is privy to. Yet, throughout the series we come to realize that this is illusionary as well; What we think are our private desires and wishes are already exposed by our very actions. It is precisely because of this gap, which exists between (private) belief and (public) action that the «hack» can take place. In other words between fantasy and reality enables all sorts of forms of deception that come into play. The hacker is presented as someone who, like a con artist, is able to outsmart and out-think the law. In short, the hacker is someone who is able to continuously «work»

the gaps between the inside (belief) and the outside (the symbolic order with its rules) so they appear to be invisible and anonymous. Elliot is a figure of *resistance* that the «everyman» can secretly relate to and embrace in a capitalist system.

The anonymity of Elliot's private thoughts are presented to us as «voices inside his head», the schizophrenia from which he suffers, which he calls a «friend», his «imaginary self». Elliot basically «talks to himself» inwardly rather than outwardly. He addresses the voices in his head that are presented at times as unsolvable dilemmas that he must grapple with. The schizophrenic as a «visionary» was developed by Deleuze and Guattari (1983) in *Anti-Oedipus* and then more fully in *A Thousand Plateaus* (1987) maintaining, against Freud, that the case of Judge Schreber's schizophrenia should be read against the backdrop of the politico-cultural context in which he lived, against the forces of capitalism and psychoanalytic normativity that structured him. For Deleuze and Guattari, Schreber's *Memoirs* are a testament to his resistance, and the centre of his psychosis, his «solar anus» is identified as the zone of intensity that is both productive and destructive; His struggles against the voices inside his head revolve around his ability or inability to shit. Elliot's schizophrenic condition is conflated with what Deleuze and Guattari call schizoanalysis in his ability to penetrate the «heart and soul» of capitalist society and its primary institutions of psychiatry and psychoanalysis (Elliot is undergoing therapy) and the nuclear family: the audience quickly learns that his father was mistreated at work and his mother mistreated Elliot and had no love for his father, while his relation with his sister becomes a startling revelation as developed in the first season. There is also an underlying queer discourse that runs throughout: Elliot's boss Gideon Goddard (Michel Gill) attempts to be more open about being gay, and a hacker mastermind, WhiteRose is a transgendered figure. In brief, family relations are «anti-oedipal» in ways that query the usual oedipal relationships we are grown accustomed to through television dramas or are related by Freudian if not Lacanian psychoanalysis. Here the «queering» discourse itself suggests that the outsiders in relation to the working of the law are the ones in the «know».

Deleuze and Guattari's thesis in *Anti-Oedipus* (1983) and completed in *A Thousand Plateaus* (1987) is to show the relationship between capitalism and schizophrenia. Their claim is that capitalism fosters schizophrenia via the quantitative calculations of the marketplace, which replace meaning and belief-systems as foundational to the social order. Much like the incessant semiosis that Elliot experiences, always unsure, hesitant, and careful in his moves, capitalism operates in the same way, constantly overcoming existing beliefs and meaning to open up new markets and introduce new marketing strategies to do so. More so, the new technologies have accelerated this process to such an extent that many are left with a «groundless ground». The lack of a belief in a «metanarrative» is one thing, but there is nothing «truly» to believe in: the American dream is but a dying myth as the middle class

shrinks, the richer 1% become richer, corruption of Wall street is a known exposed fact, more and more debt is accumulated by «everyman» presenting what is post-modern slave society of control.

The powerful counter-measure to such a schizophrenic process is paranoia, which is schizophrenia's opposite: the belief in a system where all meaning is permanently fixed, defined by supreme authority figures. The paranoid alternative is to turn to the ground of postmodern variations of tradition, from the most extreme possibilities such as the Islamic orthodoxy of ISIS to the most liberal such as different levels of western Buddhism. This turn to postmodern religious orthodoxies like Islam and Christianity find new ground and believers. Micro-fascisms abound as popular National Fronts offer comfort in the belief of a (purified and homogeneous) community in the name of the «citizen». The tensions between schizophrenia as visionary and open, and paranoia as closed and hierarchical characterize the kernel of capitalism in Deleuze and Guattari's terms. Elliot's «imaginary friend» as the voice inside his head presents this very tension between schizophrenia, the acts when he is most *free*, surfing the Internet, writing code, hacking into systems, and so on, and the overwhelming paranoia that grips him when he fears he is being followed by corporatist goons who are onto his antics or drug lords who are onto his game. The paranoia attached to totalitarian surveillance is very much a «reality» for Elliot for he knows precisely how the instruments of surveillance work, and he knows full well that those instruments can be turned on him just as easily as he turns them on others to extract a picture of behaviour.

Nowhere is this paranoia more on display as when Elliot believes his hack into a young rising CEO at Evil Corporation that wishes to «hire» him was just «too easy». The figure of Tyrell Wellick (Martin Wallström) whose life style resembles the CEO Patrick Bateman (Christian Bale) of *American Psycho* (Harron 2000) fame, is equally a competent and clever cyber-engineer, certainly an equal. Overcome with paranoia of being found out, Elliot proceeds to dismantle every bit of his computer apparatus: to perform a «wipe». The computer, like Judge Schreiber's «anus», which is where the judge is penetrated by the «rays» of an amorous but hostile deity to turn him into a woman so that he can serve his pleasure, is Elliot's libidinous body extension. It's what brings him life and death at the same time. It gives him power, and at the same time it can rob him of it. After each successful hack that forms one of his ongoing projects, Elliot transfers the data onto a hard CD disc, assigns it a name, stores it in a folder and then kicks it under his bed, his «digital cemetery». He then wipes his computer clean.

The only release from this extraordinary tension between schizophrenia and paranoia, his feeling of loneliness that brings on depression and violent headaches is an escape into heroine. But this too has its own embedded contradiction: to prevent complete addiction Eliot limits it to 30 milligrams a day and then follows up

with Suboxone, a drug used to curb heroin use so that he is able to maintain the impossible line between being a cybersecurity engineer and a hacker; The added irony being that Suboxone is more difficult to obtain as a street drug than heroine.

The Hacker Fantasy

What then is the hacker fantasy that we are introduced to? What is it that Elliot desires, that feeds his schizo-self – his ‹friend›? In Elliot’s self-reflective thoughts that are presented as a voice-over we learn of the following paranoid image that supports Jacques Lacan’s (2007) succinct definition that the paranoid believes in the *Other of the Other*, the final authority behind the scenes of the system:

What I am about to tell you is top secret, a conspiracy bigger than all of us. There’s a powerful group of people out there that are secretly running the world. I’m talking about the guys no one knows about, the guys that are invisible; the top 1% of the top 1%, the guys that play God without permission. And now I think they’re following me. (*Mr. Robot*, Season1, Episode1. TC: 00:00:24 – 00:00:46)

Everywhere Elliot looks, he thinks he’s being followed, surveyed by men in black suits.

We learn a number of things in the first episode (of ten) that sets the arc of season one, which crests in episode 9 that I develop latter. Elliot is a hacker, but a hacker with a consciousness that takes the moral high ground. His desire seems to be on the side of justice and fairness, protecting those he cares for, and concerned about a wide range of corrupt business practices. His character is quickly established as his ability to hack into hidden and illicit websites is presented in the very first scene. Elliot confronts a wealthy owner of a coffee chain who is a pedophile trafficking in child pornography over the Internet. His research, the demonstration of his technical ability, and know-how are amply delivered in the exchange; Being bribed with money so that he would stop leaking the hidden servers to the cyberpolice does nothing to prevent his action. Elliot remains steadfast in his convictions.

We learn as well that Elliot is ‹different›, unable to relate to people, and that the only person he could talk to was his dad – but he died. The impression is given that Elliot’s vigilantism against corruption stems from an injustice that his father suffered; He died of leukemia as a result of the radiation that the company refused to take responsibility for causing. As the story unfolds, Elliot becomes caught up in a hacker group called *f*society. Elliot is ‹recruited› by ‹Mr. Robot› (Christian Slater) to join this hacker vigilante group who is planning to take down Evil Corp. Mr. Robot is the name the audience assumes, not only from the television series, but also from the label on the jacket he wears: Mr. Robot - Computer Repair with a Smile. Elliot does not call him Mr. Robot. He is a figure that ‹stalks› him from the very first episode when he suffers his fits of paranoia as hired corporate black suits follow

and spy on him. We learn this as a «back story» that begins to unfold after the first episode. Elliot is approached by Mr. Robot, who appeals to his anarchistic desire for justice. The grand plan by this hacktivist group, *fsociety* is to target Evil Corp, and Elliot is absolutely essential to the success of their plan. As Mr. Robot explains, Elliot has access to their servers via being a trusted Allsafe employee.

The schizo-character in relation to the Deleuze and Guattari's attempt at schizo-analysis, is to maintain that «thinking» is what disturbs the unity of the transcendental subject. The hacker as schizo is able to see the world askew, a vision that penetrates the given world of doxa and business as usual. This contradiction as to what Elliot says and what he «truly» thinks via his «friend» is left with the audience to comprehend. If it were otherwise, were Elliot to speak his mind, expose his «friend», the situation would be similar to what happens to Jim Carrey's character, Fletcher Reede in *Liar, Liar*. Elliot would immediately be fingered as disturbed or indeed mad: what he says is not to be believed, to do so goes completely against Elliot's anarchism as a form of resistance. Rather than turning to tradition or the emptiness of nihilism, Elliot sees the worth in fighting corruption that is embodied in Evil Corporation. The anarchistic fantasy is therefore to take down this corporation so that people become debt-free as all the data would be wiped leaving the world in a chaotic state to rebuild a different and hopefully better world. This would be an ontological Event, as Badiou (2006) would theorize it, a truly revolutionary «act» where the symbolic order comes crashing down. We have already witnessed a similar scenario at the end of the movie, *Fight Club* (Fincher 1999), directed by David Fincher. Elliot's uncanny insight often comes up when his «friend» relates aspects of the social order. The more insightful ones are directed at people he cares for as he is able to see through the daily binds that capture them. Elliot hacking technique requires that he looks for «the worst in them», what might be considered the «obscene supplement»; That which is always hidden, secretive, and shapes unconscious desire and fantasy structures. Elliot is a «symptomologist» of society, as Deleuze (1983) would say. He tells it like it is, but always to himself. When asked by his psychologist Krista Gordon (Gloria Rueben) as to why he «hates» society and becomes angry, he seems to be forthright in his response:

Is it that we collectively thought that Steve Jobs was a great man, even when we knew who made billions off the backs of children? [images of a computer assembly line is shown] Or, maybe it's that it feels like all our heroes are counterfeit [an image of Lance Armstrong is shown]. The world itself is just one big hoax [Bill Crosby's image is shown]. Spamming each other with our running commentary of bullshit masquerading as insight, our social media faking as intimacy [Facebook is shown]. Or, is it that we voted for this? Not with our rigged elections, but with our things, our property, our money. I'm not saying anything new. We all know why we do this, not because *Hunger*

Games books makes us happy, but because we wanna be sedated, because it's painful not to pretend, because we're cowards. Fuck Society. (Mr. Robot, Season1, Episode1. TC: 00:12:35 – 00:13:13.).

But, again, this is Elliot's «friend» speaking. Krista addresses him to snap back into «reality». Having hacked her life, Elliot succinctly points out why she has empathy for his loneliness as she too experiences this same feeling. When Krista presses as to how he would know or intuit such a thing he realises that he has crossed the line between private and public and quickly says, «I don't know» (*Mr. Robot, Season1, Episode1*).

Elliot's insight through his «friend» seem uncanny:

How do we know if we are in control? That we are not making the best what comes at us and that's it. We're constantly being asked to pick between two options: like your two paintings in the waiting room; or Coke and Pepsi? MacDonald's or Burger King? Hyundai or Honda? It's all part of the same blur, right? Just out of focus enough – the illusion of choice. Half of us can't pick our own cable, gas or electric, the water we drink, our health insurance. Even if we did, would it matter? If our only option is Blue Cross or Blue Shield, what the fuck is the difference? In fact, aren't they the same? Our choices are prepaid for us long time ago. (*Mr. Robot, Season1, Episode2. TC: 00:35:46 – 00:37:09*).

We cannot call this cynicism given Elliot's actions. Rather the insights are genuine. «What I wouldn't give to be normal», he «thinks». «To live in that bubble, the reality of the naïve. That's how I justify this [hacking]. To keep *their* optimism intact. To protect *them*» (*Mr. Robot, Season1, Episode2. TC: 00:55:36 – 00:55:55*). So, against this fucked-up world Elliot's attempt is to set things right, or what he perceives as setting things right. We can easily sympathize with his character. How could we not? Elliot even rescues a maltreated dog (Flipper) and gives him shelter. Eventually Elliot traces down Krista's boyfriend (Michel Hansen), who turns out to be married and is two-timing her by hiring prostitutes and seeing other women. As we progress into the season, there comes a time when Elliot must admit he has hacked her life, and face the consequences as he leaves her practice. In that last session it is Elliot who is the psychologist, providing a succinct analysis of Krista's life; he sees right through her, so much so that she is devastated.

[Elliot's Friend]. Sometimes I dream of saving the world. Saving everyone from the invisible hand, one that brands us with an employee badge. The one that forces us to work for them ... [Evil Corp]; the one that controls us every day without us knowing it. But I can't stop it. I'm not that special. I'm just anonymous. I am just alone. (*Mr. Robot, Season1, Episode2. TC: 00:19:40 – 00:20:14*)

All Elliot has is his fish Qwerty, and then Flipper.

Elliot gets his chance of becoming «special» through a number of unexpected meetings with Mr. Robot, who seems to show up (and at times disappear) fortuitously. Mr. Robot seduces him to meet the members of *fsociety* who plan to erase Evil Corp's data banks to «free» people of their debt. Elliot is the key to their success as he has earned a place of respect in Allsafe for stopping *fsociety*'s DDoS attack on Evil Corp's servers. A Distributed Denial of Services (DDoS) attack is an attempt to shut down online services by overwhelming it with traffic from multiple sources. *Fsociety* set up a «rootkit» inside of Evil Corp's servers (a rootkit is masked and invisible, forming a collection of malware codes impossible to detect) to get at unauthorized access. The only way to stop this rootkit was to shut down all the servers in the server farms, wipe them clean, and then boot up the system. Elliot spots an infected server that is still running. The boot would not work unless the info traffic is redirected, which is what Elliot manages to do. On discovering that this was an *fsociety* attack, Elliot is unable to delete the infected server. He does not know why he is unable to press the delete button. Instead he reconfigures the access to the root directly so only he would be able to access it on another occasion.

Mr. Robot seems to appear when Elliot is alone, especially travelling on subways and in desolated subway stations. But, at other times he pops up at his office. The tension between the two never leaves. Mr. Robot wants to «free» Elliot of his inability to make a «difference» in the world by becoming part of something bigger – a plan that will literally change the way the social order operates. To keep his hacker group «safe» all is done in IRL (In Real Life). There is no electronic exchange of traffic between the members. «Our encryption is the real world», says Mr. Robot. The proposal, however causes Elliot a major conflict as how he is to participate, continually struggling with what is asked by Mr. Robot for him to do, always searching for alternate solutions as a way out to achieve the same goals without hurting anyone. Such ethical dilemmas have to be constantly negotiated.

Elliot's Psychic Instability

Throughout the season the understanding that we live in a «control society» as developed by Deleuze (1992) comes across, mainly through the conversations with Mr. Robot, who articulates the way corruption works invisibly, and the virtuality of money that is exchanged daily, with the need to wipe out the data banks of Evil Corp conglomerate that controls 70% of the global consumer credit industry. The anarchist's dream is unveiled: the biggest single wealth redistribution in all of history, a technological hack that is revolutionary in every way imaginable. Elliot buys into this plot of destruction. He writes in Terry Colby's (a CEO of Evil Corp) terminal IP address in the data analysis file. Decrypted, this shows that he was the initiator of the rootlink. Elliot presents this file rather than a duplicate file that shows it was

fsociety who had initiated the DDos. Like the scene in *The Matrix* where Neo has to decide between swallowing the blue or the red pill, the blue pill ends the story, the red pill makes Neo aware of the Matrix, Elliot hands over the manipulated file only because Colby dismisses Angela from the meeting as being too incompetent as she was in charge of security at the time. Elliot is seen as the one with the technical savvy to report what had happened. The rest of the series unfolds with Elliot's involvement with *fsociety* and Evil Corp's Sr. Vice-President of Technology, Tyrell Wellick (Martin Wallström) who is suspicious that Elliot was responsible for the arrest of Colby for the cybercrime. As business goes, Tyrell sees this as a perfect opportunity to rise up in the company, which is developed as a side-story. Elliot in contrast is constantly struggles with his «friend» Mr. Robot to keep supporting *fsociety* or his loyalty to Gideon, Allsafe's CEO.

Three women are in play in Elliot's life: Angela (Portia Doubleday) who is a childhood friend, and works with Elliot in Allsafe. Both of their fathers worked for the same company and both suffered the same fate of leukemia. Angela is presented as someone who is very concerned for Elliot's health and behaviour. One gets the impression that there is an ambivalent sexual attraction by her for Elliot, which is not entirely reciprocal, although he clearly cares for her. Her live-in boyfriend Ollie Parker (Ben Rappaport) also works for Allsafe and has an uneasy and awkward relationship with Elliot. Elliot has hacked him as well and knows about all his infidelities with other women while being with Angela. Elliot is Angela's superior when it comes to cybersecurity issues causing a tension as she wishes to be independent and recognized for her own skills. The side story is developed in relation to Angela finding her own spine in relation to corporate greed, only to be challenged and be seduced by the world it offers.

Shayla Nico (Frankie Shaw) is Elliot's long-standing apartment neighbour, drug supplier, and turns out to be his girlfriend. Shayla, like Elliot has another side, she is artistic and wishes to develop her craft further. Shayla ends up being a casualty of Elliot's «help» as he puts her drug dealer, Fernando Vera (Elliot Vilar) in jail by hacking his sources and anonymously reporting them to the police. While in jail, Fernando finds out that Elliot is responsible for his arrest. Fernando's brother and his goons kidnap Shayla – her life in exchange for Fernando's release from jail utilizing Elliot's hacking ingenuity. But the price Elliot pays for his involvement with Fernando is the loss of Shayla's life.

The last female figure is Darlene (Carly Chaikin) who is a member of *fsociety*. She is equally brilliant at hacking, almost but perhaps not quite Elliot's equal. Darlene is absolutely driven to take down Evil Corp and to make the plan work. She seems intuitively to know Elliot, where he lives and his mood swings when it comes to doing *fsociety's* bidding. The «secret» of Darlene will be explained below.

The three female characters are related to Elliot's psychic stability. Angela (angel) is often dressed in white and gives him the encouragement to meet people so that he comes out of himself; Shayla helps him with his drugs, and for a time at least, gives him some balance in life as his steady girlfriend. With her he finds some peace. Darlene, on the other hand, is often dressed in black. Her character derails Elliot, not only as a member of *fsociety* who insists that the revolution happens, but also invading his apartment without permission.

Mr. Robot in relation to *Kein System ist Sicher*

Identity and deception are the two main focal points in the hacker's world. Although *Mr. Robot's* writer, Sam Esmail attributes some of his influences to *American Psycho* and *Fight Club*, the script is closer and in many respects uncannily echoes many of the tropes developed in the German hacker film *Kein System ist Sicher*, literally «No System is Safe» and yet translated as *Who am I?* as the English release's title. The question of identity and anonymity are front and centre. *Kein System ist Sicher* was written by Jantje Friese and Baran bo Odar who also directed the film in 2014. It would be unusual if Esmail was not aware of this brilliant film that reached the top of the German cinema charts, and given that screen writing requires research examining previous scripts of the same genre. *Kein System ist Sicher* presents a computer hacker, Benjamin Engel (Tom Schilling) whose profile is much like Elliot's: late twenty or early 30, hooded as «protection» against the world to avoid being seen, bulging eyes, and equally deceptive in the games Benjamin is able to initiate. The scene shifts from New York to Berlin as a major mega cosmopolis. Benjamin is presented as having lost his mother to suicide when he was 8, and his father died in the war, his grandmother raises him. He is also presented as a nobody, anonymous, and his last name, Engel (translated as angel) is another give-away raising questions of justice as he dreams of being a superhero since he is such a nerd at school – again a nobody, with invisibility being his superpower. Hints that Benjamin is also «disturbed» is shown in a back-flash where Benjamin's doctor stares at René Magritte's famous portrait *La Reproduction Interdite* (1937) where there is no reflection of the self in the mirror, only the reproduction of the person's back, hinting that he has a genetic multiple personality disorder. Most of all, the similarity to Elliot is that Benjamin tells his back-story to Hanne Lindeberg, the leader of the Cyber Division of Europol whom he has already hacked, and knows her psychological profile. This story intrigues us, and of course Hanne who is expecting him to reveal the cybercrimes of a hacker group known as FR13NDS and MR X an infamous hacker known around Darknet during the interrogation. The levels of paranoia and anonymity against the law as presented in both films are rated via other more-powerful hacker groups whose cooperation is crucial should the magnitude of «event» become newsworthy and profiled by the media as caus-

ing major disruption and devastation, like any terrorist group or graffiti artist who operates outside the law. In *Kein System ist Sicher* the small band of hackers need Benjamin's coding abilities and insight into system's operations so as to become noticed on the world stage. Here they try to get the attention of a Russian hacker mafia cell known as FR13NDS. As has become customary, the disguise of identity to assure anonymity is presented through the mask, famously now instituted by The Anonymous Hackers Group who wear the Guy Fawkes mask made infamous by the graphic novel and film, *V for Vendetta* (McTeigue 2005). Its shared identity («we are legion»), via a repeatable mask stands for the solidarity of the civil public, and like *Mr. Robot* and *Kein System ist Sicher* the sense of justice is front and centre via anarchistic but effective acts of data manipulation as forms of deception. This film and the television series attempt to develop sophisticated hacker ploys rather than the more common ones such as phishing, Trojan Horse, fake wireless access points (WAP), Cookie theft, operating system locations, file name tricks, malware to redirect host files, as well as bait and switch techniques. *Kein System ist Sicher* presents a mastermind hacker, whose mask has an X on it, also known as MRX, who Benjamin meets on Darknet, and becomes a hero for him, a hero he must latter outsmart. Benjamin, unlike Elliot joins a hacker group who are simply involved in having mischievous pranking «fun» – Clowns Laughing at You (CLAY). Elliot's involvement with a similar paranoid mastermind hacker, Rose (BD Wong), an affiliate of the Dark Army, a vigilant hacker group with no particular loyalty or ideology except perhaps profit, is a Chinese-American transgendered woman, obsessed with time and absolutely paranoid concerning her identity to the point of absolute fanaticism to erase all traces of her appearance. The building where Elliot meets her for the slated three minutes to present his «proposal» to get help for the major takedown of Evil Corp in China is set on fire to destroy any evidence that this meeting ever took place. This hyper-purging of data and all traces is shown over and over in hacker films. In *Kein System ist Sicher* all the computer data that would incriminate CLAY are burnt in a furnace, as they are in *Mr. Robot*, confirming that reproducibility and repetition lie at the heart of information technologies in terms of innovation of codes and chaining algorithms.

The Importance of Deception: Elliot Unveiled

Kein System ist Sicher is brilliant, developing plot changes and surprises that occur towards the film's end as Benjamin and Hanne apply their cyberknowledge to outwit and outplay each other. But it is the arc that develops in *Mr. Robot* that offers viewers a surprise – a «social engineering televisual hack» – provided they have not read the spoilers and were willing to follow the plot, much as when Benjamin tells his story to Hanne for the capture of FR13DS and MRX in exchange for a witness protection plan. The arc begins its crests with episode 8. We first find out that

Darlene works as a hooker to support herself, and that she and Angela know each other as childhood friends, made evident as both attend a New York ballet school-class together even twenty years later. Then, after Elliot's meeting with WhiteRose who gives him 50 hours and twenty minutes to make the revolutionary hackwork, Elliot has to remove a 'honeypot' from the infected CS30 server (a honeypot is a security mechanism set to detect and deflect any attempts at unauthorized use). Then there is the meeting between Mr. Robot and Tyrell Wellick in his private car at night parked at Coney Island where *f*society hang out. Tyrell tells him they were meant to be allies, and that he knows his «dirty little secret», but Mr. Robot seems to shake it off and leaves the car. The last scene presents the first surprise. In an intimate scene with Darlene discussing Elliot's success in removing the honeypot, and his meeting with WhiteRose, he reaches over and kisses her. The shock is that Darlene turns out to be his sister. This pushes Elliot to a point of breakage, literally breaking the mirror as his identity crises comes to the fore. He hacks himself to find out who he is, the same scenario being played out in *Kein System ist Sicher* on another register. It turns out he is a ghost. Nothing is found out in this hack on himself. He then pulls out one of his CD discs from his 'digital cemetery' with no name on it, opens it and finds images of Mr. Robot, his dad Edward Alderman, with pictures of him as a young boy.

In episode 9 all things begin to completely unravel as all the secrets are exposed and Elliot has a psychotic breakdown. Elliot is on the search as to who he 'really' is. This same character split as is found in the *Fight Club* where Tyler Durden (Brad Pitt) and the Narrator (Edward Norton) are one and the same person. Mr. Robot, his imaginary friend, who lives both inside his head and is materialized on particularly difficult occasions where Elliot is at a loss as to what to do are one and the same persons: Elliot|Mr. Robot. Episode 9 has Elliot in search of lost memories. The episode begins with him as a child in 1994 helping his dad in the store. His father is Mr. Robot, the owner of a computer repair shop. An enraged customer returns and demands that he be given 20 dollars back, accusing that his son, the young Elliot, had stolen this money from his wallet when he paid 20 for a mouse. Rather than reprimanding Elliot they go to a movie. It seems that the ethical dilemma of the customer being a prick outweighs the stolen money. The value of financial equality prevails as the customer puts the entrepreneurial spirit of Edward down, calling him stupid and an imbecile. Judgment is based between what is worse or 'worsen'. In the next scene Mr. Robot appears in his apartment, the conversation that ensues amplifies Elliot's paranoia as Mr. Robot tells him of his meeting with Tyrell Wellick; he's being followed by Evil Corp goons so that Mr. Robot and him are prevented from working together, halting the revolution as planned by *f*society. The most crucial scene happens when Elliot|Mr. Robot go back to the childhood home. Committing a B'nE (breaking and entering) as no one is home, they go into what was

once Elliot's upstairs bedroom. Elliot then grasps Mr. Robot and is about to push him out a second floor window, re-enacting the trauma he experienced as an eight year old when his father pushed him out the window. But now the «secret» comes out. It was Elliot's own doing, a suicide attempt. It was an incident that he could never get over, blaming his father rather than himself for what had happened, causing (one assumes) the trauma. Elliot comes to realise that he *is* Mr. Robot.

Season one ends with the fantasy of the revolution coming true. Elliot is instrumental in achieving what Slavoj Žižek (2000) calls an act, while Alain Badiou (2006) would say an event. There is a fundamental change in ontology as the social order is transformed. «I wanted to save the world» (*Mr. Robot*, Season1, Episode9. TC: 00:48:20) says Elliot, as Evil Corp data banks are encrypted and the world is found to be «debt free». In a similar scene from *V for Vendetta* people in New York Times Square wear similar identical masks, with placards shouting revolution. The ethical resolutions to some of Elliot's ethical dilemmas are shown. Krysta breaks up with Michel Hansen, her boyfriend, refusing to turn Elliot in upon his request.

Elliot wakes up in Tyrell's car parked for two days in a parking lot not knowing what happened. The closing scene of episode 9 had him and Tyrell in the Coney Island hideout. Tyrell was onto Elliot as being the mastermind of the Evil Corp takedown. We know that Darlene gave Elliot a gun, which he hid inside a popcorn machine that stood in the Coney Island amusement centre: *f*society's headquarters. Did he use it on Tyrell when they went there? Elliot finds out that the global hack worked. Ultimately the last episode presents the struggle between Elliot and Mr. Robot, between Elliot's anarchistic ambivalence and Mr. Robot outright cynicism of the world that has been created. This is presented as two main opposing soliloquies – the first by Elliot as he walks through Allsafe and observes the turmoil that has been created by the «revolution». His thoughts present this ambivalence.

Elliot: Why did Tyrell let this happen? [Businesses are in chaos, banking is in chaos, images of finance ministers and world leaders urgently meeting as to what to do]. He was with me. I told him the whole plan. He was gonna stop it. A simple program, a worm that can make data unreadable, malware that took Darlene maybe two hours to code. Is that all it takes to kill the world? Shouldn't I be enjoying this? Why am I even looking for Tyrell? Isn't this what we wanted? So this is what a revolution looks like, people in expensive clothing running around. Not how I pictured it. I wonder what stage they're at. Denial. Muttering to themselves? No, this can be fixed; maybe bargaining, forcing their techs to work overtime to try to decrypt our data. Or, have they come to the realization yet that Darlene encrypted everything with 256-bit AES and it would take an incomprehensible amount of time to crack? That all their data is actually gone for good? (*Mr. Robot*, Season1, Episode10. TC: 00:14:37 – 00:15:46)

But Mr. Robot enters into the picture as Elliot is unable to find what happened to Tyrell. In the middle of Times Square, with the placards around, people wear the anonymous mask of *fsociety*, he gives his *«speech»*.

Mr. Robot: Is any of this real? A world built on fantasy! I mean, look at this. Look at it! [Crowd going wild in the streets carrying signs]. A world built on fantasy! Synthetic emotions in the form of pills, psychological warfare in the form of advertising, mind-altering chemicals in the form of food, brain-washing seminars in the form of media, controlled isolated bubbles in the form of social networks. Real? You want to talk about reality? We haven't lived anything close to it since the turn of the century. We turned it off, took out the batteries, snacked on a bag of GMOs [genetically modified organism] while we tossed the remnants in the ever-expanding dumpster of the human condition. We live in branded houses trademarked by corporations built on bipolar numbers jumping up and down on digital displays, hypnotizing us into the biggest slumber mankind has ever seen. You have to dig pretty deep, kiddo before you can find anything real. We live in a kingdom of bullshit, a kingdom you've lived in far too long. So don't tell me about not being real. I'm [Mr. Robot] no less real than that fucking beef patty in your... As far as you're concerned Elliot, I am very real. Were all together not whether you like it or not [he cradles the family, Elliot's mother and himself as a young boy, plus all the demonstrators]. (*Mr. Robot*, Season1, Episode10. TC: 00:45:04 – 00:46:17)

Mr. Robot's speech presents the hyperreal simulacrum of signs that Jean Baudrillard (1988) developed, arguing that postmodernity is but the play of such signs, and that beneath those signs is the *«really real»*. But the point is that there is no *«really real»*. We can only speculate what that is. Elliot screams he needs to be alone, and suddenly he opens his eyes and he stands in the deserted square, only to have an advertisement screen appear with Mr. Robot and family telling him that being *«alone»* is what he doesn't want. As a family, they are with him, to which Elliot protests violently that they should leave. Mr. Robot however prevails telling Elliot to go home and watch the carnage unfold. And indeed we see nothing but violence and protest around the world as leaders scramble to calm the financial crisis. The season ends with a knocking on his apartment door.

But the most sinister scene is yet to be shown. After the credits role by we have a short scene that takes place in the late evening in what seems to be a private club in what appears to be a mansion. The exclusivity of this club cannot be mistaken. It is reserved for the 1% of the 1%. A conversation is exchanged between WhiteRose, now appearing much more business-like, short hair, suit and more masculine, asks Philip Price (Michael Cristofer), the chief CEO of Evil Corp about the Coltan mines in the Congo. Price brushes this off wanting to listen to the harp music, telling

WhiteRose that he knows who is responsible for the cybercrime, and will be dealt with accordingly. However, the implication is that the cybercrime aided by the Dark Army to wipe the Evil Corps duplicate data banks in China had another motive after all, part of yet another financial strategy for global supremacy. WhiteRose implies that Price is a bit like Nero, listening to the music of the lyre as Rome burns.

Some Concluding Thoughts

What revolution?

[Elliot]: I look for the worst in them. (*Mr. Robot*, Season1, Episode1. TC: 00:11:15)

[Elliot's Friend talking]: I remember when I was a kid, I got into web design by ripping of sites I liked. All you had to do was view source on your browser, and there it was, the code. You could copy-paste it, modify it a little, put your name on it, and like that, it was your site. View source. What if we had that for people? Would people really want to see? [Images of Allsafe workers are shown with signs around their necks that indicate their dark secrets: I am bulimic, I just had a nose job. I love feet. I pretend to love my husband. I'm scared of sex. I steal. I hate my family. I am empty inside.] Find someone to be your honest self with? Bullshit (*Mr. Robot*, Season1, Episode7. TC: 00:10:41 – 00:11:23).

I need to wipe again (*Mr. Robot*, Season1, Episode7. TC: 00:13:53).

Hacking, oddly, is a way to see through people, their other side, their obscene supplement, what they try to hide, keep secret, and their private lives. The unthought can be exposed presenting ethical and pedagogical problems. Should this side be exposed, the psyche becomes unravelled. No one is immune to such penetration as the seemingly unified core of the self is illusionary. From a Lacanian psychoanalytic position, exposing this «fundamental fantasy» no longer enables a «self» to cope with the symbolic order; This fundamental fantasy rather than being a lack in Lacanian terms, for Deleuze and Guattari, this stages, not a «theatre» as with Freud, but reveals the unconscious as a factory. Elliot is constantly in the Internet searching for information. As McKenzie Wark (2004) put it in his well-received *A Hacker Manifesto*, information articulates this play of information. Following Deleuze who writes, «We do not lack communication. On the contrary, we have too much of it. We lack creation. We lack *resistance* to the present» (para. 130, added emphasis), information exceeds communication, and Elliot's hacker resistance shows this. Information is at once this resistance that resists its own dead form, which is communication. In a complicated formation Wark writes, «Information is both repetition and difference. Information is representation, in which difference is the limit to repetition. But information is also expression, in which difference exceeds rep-

etition. The hack turns repetition into difference, representation into expression, communication into information» (para 130).

Elliot has this uncanny ability of resistance, working with difference while others see only repetition. This results in a reversal of the psychoanalytic situation as to who is the «one-who-is supposed-to-know»? Transference is generally directed to the analyst, but the analyst here is Elliot doing battle with his «friend», Mr. Robot, his ambivalence articulating the ethical dilemmas that present themselves in life. This reversal between analyst and analysand becomes most obvious when Elliot finally tells the «truth» to Krista, his psychologist, as to what she really doesn't want to hear. He deftly states all the contradictions of her life that she herself enacts unconsciously. In many respects, Mr. Robot is exemplary of schizoanalysis of the social order as developed by Deleuze and Guattari. It is perhaps an exemplary «media pedagogy». One hopes that season two, which has recently begun continues this critique of the control society we live in. Perhaps the «hacker class» as McKenzie Wark develops it, are the new visionaries? On the whole, the precarity of existence and the persistence of terrorism, along with seemingly a constant recurrence of psychotic breakdowns along with shooting rampages that have been occurring throughout the United States in particular, suggest that the global capitalist social order is indeed ill. Mr. Robot provides one such «clinical» examination of its psyche.

Literature

- Badiou, Alain. 2006. *Being and Event*, translated by Oliver Feltham, London and New York: Continuum.
- Baudrillard, Jean. 1988. «Simulacra and Simulations» In *Jean Baudrillard Selected Writings*, edited by Mark Poster, 166-184. Stanford: Stanford University Press.
- bo Odar, Baran. 2014. *Who Am I - Kein System ist Sicher*. 102 min. Written by Jantje Friese, and Baran bo Odar. Wiedemann & Berg Filmproduktion.
- Deleuze, Gilles. 1983. *Nietzsche and Philosophy*, translated by Hugh Tomlinson. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, Gilles. 1992. «Postscript on the Societies of Control» *October* 29: 3-7.
- Deleuze, Gilles and Félix Guattari. 1983. *Anti-Oedipus*. Vol. 1 of *Capitalism and Schizophrenia*, translated by Robert Hurley, Mark Sheen, and Helen R. Lane. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles and Félix Guattari. 1987. *A Thousand Plateaus* Vol. 2 of *Capitalism and Schizophrenia*, translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fincher, David. 1999. *Fight Club*. 139 min. Written by Chuck Palahniuk, and Jim Uhls. Fox 2000 Pictures.
- Harron, Mary. 2000. *American Psycho*. 102 min. Written by Bret Easton Ellis, Mary Harron, and Guinevere Turner. Am Psycho Productions.
- Lacan, Jacques. 2007. *Écrits*, translated by Bruce Fink. New York and London: W.W. Norton & Company.
- Magritte, René. 1937. *La Reproduction Interdite*. Oil on canvas.

- McTeigue, James. 2006. *V for Vendetta*. 132 min. Written by Lilly Wachowski, Lana Wachowski, and David Lloyd. Warner Bros.
- Mr. Robot*, Season1, Episode1. «eps1.0_hellofriend.mov». 62 min, first broadcast 20 November 2015 by Amazon Prime. Directed by Niels Arden Oplev and written by Sam Esmail.
- Mr. Robot*, Season1, Episode2. «eps1.1_ones-and-zer0es.mpeg». 48 min, first broadcast 20 November 2015 by Amazon Prime. Directed by Sam Esmail and written by Sam Esmail.
- Mr. Robot*, Season1, Episode7. «eps1.6_v1ew-s0urce.flv». 45 min, first broadcast 20 November 2015 by Amazon Prime. Directed by Sam Esmail and written by Sam Esmail, and Kate Erickson.
- Mr. Robot*, Season1, Episode9. «eps1.8_m1rr0r1ng.qt». 49 min, first broadcast 20 November 2015 by Amazon Prime. Directed by Tricia Brock and written by Sam Esmail.
- Mr. Robot*, Season1, Episode10. «eps1.9_zer0-day.avi». 54 min, first broadcast 20 November 2015 by Amazon Prime. Directed by Sam Esmail and written by Sam Esmail.
- Spielberg, Steven. 2002. *Minority Report*. 145 min. Written by Philip K. Dick, Scott Frank, and Jon Cohen. Twentieth Century Fox Film Corporation.
- Wark, McKenzie. 2004. *A Hacker Manifesto*. Cambridge, Massachusetts and London: Harvard University Press.
- Žižek, Slavoj. 2000. «Melancholy and the Act» *Critical Inquiry* 26(4): 657-681.

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Harlan, Charming, Freital

Eine medienbildnerische Spekulation über Zusammenhänge von globalem Hillbillytum und lokalem Ethnozentrismus in den US-Fernsehserien *True Detective*, *Justified* und *Sons of Anarchy* (und in Sachsen z. B.)

Olaf Sanders

Zusammenfassung

*US-Fernsehserien wie *True Detective*, *Justified* und *Sons of Anarchy* erzeugen Bilder von Hillbillies, die sich weltweit verbreiten und, wenn entsprechende sozialstrukturelle und soziokulturelle Voraussetzungen vorliegen, vielerorts lokale Entwicklungen eines Hillbillytums fördern. So bildet das Hillbillytum ein Rhizom und kodiert beiläufig, die aus der New Left stammenden Intentionen der Cultural Studies so um, dass sie zukünftig besser zur neuen (und auch nicht ganz so neuen) Rechten passen. Neue Gegenstrategien bleiben zu erfinden. Auch dabei können die genannten und andere Fernsehserien helfen.*

Harlan, Charming, Freital. A media pictorially speculation about the interrelations of global Hillbillyism and local ethno-centrism in the US-TV-series *True Detective*, *Justified* and *Sons of Anarchy* (and in Saxony, for instance).

Abstract

*US-TV-series like *True Detective*, *Justified* and *Sons of Anarchy* produce images of Hillbillies that spread all over the world and, if corresponding socio structural and sociocultural preconditions are given, support local developments of Hillbillyism in many places. In doing so, the Hillbillyism forms a rhizome, recoding the originally intended New Left influences of Cultural Studies in a way for them to fit better with the New (or even not this new) Right. New counter strategies need to be invented. The named and other TV-series might significantly contribute to reaching this objective.*

Bereits gesehen?

Ob es auf den Kauf eines American Quarter Horses hinauslaufen würde, stand noch nicht fest, als ich nach der zweiten Arbeitstagung von *Weiter sehen*, dem Dresdner Netzwerk zur interdisziplinären Fernsehserienforschung, an einem Samstagnachmittag im Spätfrühling mit meinem Sohn von Norden her in die Prager Strasse einbog. Gegenstand der Tagung war *True Detective* (HBO, USA 2014 –) gewesen und ich noch nie an einem Samstagnachmittag in dieser einst sozialis-

tischen Mustereinkaufsstrasse. Trotz ihrer weiten und grosszügigen Gestaltung wirkte die Prager Strasse an diesem Nachmittag, der mir ein Déjà-vu bescherte, ungewohnt voll. Ich fühlte mich in die Serie versetzt, in einen Strom von Hillbillys allerlei Geschlechts, die stärker mit Kentucky assoziiert sind als mit Louisiana, dem Ort der Handlung der ersten Staffel von *True Detective*, und spürte die Arroganz des Städters, in die sich im Blick auf amerikanische Serien bei aller Wertschätzung leicht eine vorgeblich feinsinnige europäische Vergröberung und Unschärfe mischt. Beim Wiedersehen stellte sich heraus, dass es in der ersten Folge von *Justified* (FX, USA 2010–2015) ein ähnliches Bild gibt, das für ein zweites Déjà-vu sorgte und Menschen im Flughafen von Lexington, Kentucky, zeigt, wohin der Deputy Marshal Raylan Givens (Timothy Olyphant) zurückversetzt wurde, nachdem er in Miami, Florida – eigentlich unnötig, hinzuzusetzen – Thomas Buckley (Peter Greene) erschossen hatte, was er für gerechtfertigt hält, justified, weil Buckley – so Raylan – zuerst gezogen habe.

Die Staatsanwaltschaft und Raylans Vorgesetzte sehen das anders. Mein Sohn und ich durchquerten die Prager Strasse rasch und kauften am Ende einen Hartgummi-Bullen von Schleich, der heute Adorno heisst, was angesichts von Adornos Landverachtung, die unten noch zu thematisieren sein wird, von Humor zeugt. Das doppelte Déjà-vu ist der Anlass für diesen Beitrag, in dem ich ausgehend von der ersten Staffel von *True Detective*, die Serien *Justified* und *Sons of Anarchy* (FX, USA 2008–2014) untersuche – und zwar im Hinblick auf die Darstellung der neuen Rechten, White supremacy-Nazi-Gruppen und evangelikalen Christen, wie sie sich auch im Osterzgebirge oder auf der Schwäbischen Alb finden. Raylan stammt aus Harlan. Das Redwood Original Chapter der Rockergang «Sons of Anarchy» lebt und wirkt in der fiktiven nord-kalifornischen Stadt Charming, die im realen San Joachim County liegt. In seinem Beitrag in der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung vom 24. April 2016 (Nr. 16, S. 5) erklärt Peter Carstens zwar, dass die sächsische Stadt Freital nicht Tombstone sei, legt den Wild-West-Vergleich aber dennoch nahe. Am O.K. Corral in Tombstone fand 1881 eine Schiesserei statt, die wohl auch oder sogar vor allem, weil sie Popkultur- und in erster Linie Filmgeschichte geschrieben hat, als eine der berühmtesten gilt. In Freital war am 19. April 2016 unter anderem die Anti-Terror-Einheit GSG 9 der Bundespolizei gegen Mitglieder einer mutmasslich rechtsterroristischen Vereinigung im Einsatz. Männlichkeitsbilder, wie sie durch Western wie *Tombstone* (USA 1993) popularisiert werden, lassen sich durchaus als Stützen der White supremacy-Ideologie beschreiben (vgl. Schlatter 2006, 3 ff.). Ich frage mich schon seit besagtem Samstag im Mai 2015, ob es nicht ein globales, medial und vor allem auch seriell diffundierendes Hillbillytum gibt – und wie dieses innerhalb dieser weiteren und lokalen Zusammenhänge zu bewerten sei. Um in erster Annäherung antworten zu können, werde ich zunächst versuchen, mich der kritischen Medienpädagogik systematisch zu nähern und vier Arten

des Verständnisses zu skizzieren, an die meine Ausführungen auf unterschiedliche Weise anschliessen.

Kritische Medienpädagogik?

Was jemand unter kritischer Medienpädagogik versteht, kann davon abhängen, welcher Kritikbegriff zugrunde gelegt wird. Im Kant'schen Verständnis fragt Kritik nach Möglichkeitsbedingungen, aus marxistischem Blickwinkel geht es hingegen um kritische Gesellschaftstheorie. Ausgehend von der Philosophie Ernst Cassirers, die noch im Neukantianismus der Marburger Schule wurzelt, lässt sich «Serie» im Umweg über Texte des Kunsthistorikers Erwin Panofsky (*Perspektive als «symbolische Form»*) und des Medientheoretikers Lev Manovich (*Database as a Symbolic Form*) als symbolische Form bestimmen. Qualitätsfernsehserien erscheinen in diesem Zusammenhang als Weiterentwicklungen des Datenbankkinos, für das Dziga Vertovs *Chelovek s kino-apparatom* (SU 1929, dt. *Der Mann mit der Kamera*) oder auch Peter Greenaways *Filme aus den 1980er-Jahren* als richtungsweisend angesehen werden können (vgl. Manovich 2001, 237 ff.). Als solche kann Serie dann wie Sprache, Perspektive, navigierbarer Raum oder Datenbank als «Energie des Geistes verstanden werden, durch welche ein geistiger Bedeutungsgehalt an ein konkretes sinnliches Zeichen innerlich zugeeignet wird.» (Cassirer 1923, 79) Sie wäre demnach ein Bildungsmedium wie die von Cassirer aufgelisteten symbolischen Formen Mythos und Religion, Kunst, Geschichte oder Wissenschaft (vgl. Sanders 2017a), dem zudem auf dem langen Marsch des Pop grosse Bedeutung zugekommen ist (vgl. Crow 2014).

Die sich aus den Cultural Studies entwickelnde *critical pedagogy* kommt auf anderen Wegen zu ähnlichen, zugleich aber anders akzentuierten Einsichten (vgl. z. B. Winter 2005), weniger ontologisch, stärker sozialwissenschaftlich. Henry Giroux, dessen Arbeiten für eine in diesem Sinn kritische Medienpädagogik als paradigmatische gelten können, unterstreicht die Möglichkeiten des Films, die neuere Fernsehserien schon aufgrund ihrer längeren Laufzeit viel besser realisieren können, z. B. in seiner Einleitung in das Buch *Breaking in to the Movies*:

Films both shape and bear witness to the ethical and political dilemmas that animate the broader social landscape, and they often raise fundamental questions about how we can think about politics in light of such recognition. Critique, as both a form of self-analysis and as a mode of social criticism, is central to any notion of film analyses that takes seriously the project of understanding just how cultural politics matters in the everyday lives of people and what it means to make interventions that are both critical and transformative. (Giroux 2002, 13).

So zeigt *Breaking Bad* (AMC, USA 2008–2013) beispielsweise das Prekär-Werden von Lebensverhältnissen, die daraus resultierenden Dilemmata, und dass Bil-

dungsprozesse, wenn man sie als Transformationsprozesse von Selbst-Welt-Verhältnissen versteht (vgl. u. a. Kokemohr 2007), durchaus auch zum Bösen führen können (vgl. Sanders 2014). Serien ermöglichen insofern in guter alter Cultural Studies-Tradition affektgetriebene Problembearbeitung als bildende Arbeit an der Umgestaltung sozialer Landschaften. Eine differenzierte Analyse der Ästhetiken und Poetiken der untersuchten Serien – wie sie in für einen anderen Untersuchungsgegenstand z. B. Kappelhoff et al. (2016) vorlegen – unterbleibt hier und einem weiteren Beitrag vorbehalten.

Wenn man nicht vom Attribut ausgeht, sondern genealogisch und in den deutschen Sprachraum zurückkehrt, dann lässt sich kritische Medienpädagogik auch als ausdifferenzierter Zweig kritischer Erziehungswissenschaft begreifen, die im Verlauf der Theoriegeschichte erst auf die neuere und später dann auf die ältere kritische Theorie als Referenz zurückgriff (vgl. Tenorth 1999). Da es mir hier nicht um eine durch den Kulturindustriebegriff gestützte Medienkritik geht, obwohl ich Adornos Populärkulturkritik als zweiten Strang einer doppelten Artikulation weiterhin für aktuell halte, um den ersten Strang, die bisweilen produktive Dekodierung und Weiterverwendung von popkulturellen Elementen im Alltagsleben zu kontern, schlage ich ein andere Rückkehr zu Adorno vor. Diese folgt der «Pädagogik nach Auschwitz», die sich an die *Negative Dialektik* und den Rundfunkvortrag *Erziehung nach Auschwitz* anschließt, dessen Ausstrahlung sich gerade das 50. Mal gejährt hat und in dem Adorno Überlegungen zum Zusammenhang von Faschismus und Ländlichkeit anstellt, die auch für die zur Diskussion stehenden Serien von Belang sein können. Wie kann kritische Medienpädagogik das unbewusste Überdauern des Prinzips von Auschwitz in der «Sinnesart der Quälgeister» (Adorno 1998, Bd. 10.2, 679) bearbeitbar werden lassen, helfen «die blinde Identifikation mit dem Kollektiv» (ebd., 681) zu brechen und «der blinden Vormacht der Kollektive entgegenzuarbeiten», die auf dem Land stärker sind als in der Stadt und im Osten Deutschlands stärker als im Westen oder sich zumindest deutlicher zeigen. Die Wir-Ich-Balancen, um es mit einem Begriff von Norbert Elias zu fassen, unterscheiden sich auch 26 Jahre nach der Wiedervereinigung stark. Elias und Scotson (1993, 45) kommen in ihrer Analyse von Etablierten-Aussenseiter-Beziehungen zu folgender Diagnose: «Ein übersteigertes Wir-Ideal ist ein Symptom einer kollektiven Krankheit». Tragen Serien zur «Entbarbarisierung des Landes» (Adorno 1998, Bd. 10.2, 680), die Adorno für das erste Erziehungsziel hält, bei, indem sie «die Kraft zur Reflexion, zur Selbstbestimmung, zum Nicht-Mitmachen» (ebd., 679) stärken und in eben diesem Sinn bilden? Als kritisches Gegengift gegen Adornos Invektiven und um den ländlichen Raum von ihnen mitgerissen nicht vorschnell blinder städtischer Arroganz zu opfern, bietet sich die Lektüre der im Hinblick auf ihre Potentiale für eine kritische Medienpädagogik noch weitgehend unausgeloteten Philosophie Jacques Rancières an, der in der letzten Szene seines Buches *Aisthe-*

sis (2013) und im Kapitel *Das nachdenkliche Bild* in *Der emanzipierte Zuschauer* (2009) auf die Fotografien von Walker Evans und die Reportagen von James Agee, die im gemeinsamen Buch *Preisen will ich die großen Männer* (2013, zuerst im Original 1941) veröffentlicht wurden, analysiert und dabei zeigt, dass sie die Aufteilung des Sinnlichen verschieben. Agee und Evans zeigen und beschreiben Würde und Schönheit von Menschen, die während der grossen Depression in der Baumwoll-Pachtwirtschaft von Oklahoma und Alabama arbeiteten, sowie die Differenziertheit ihrer Lebenswelt. Rancière nennt *Der emanzipierte Zuschauer* eine Fortsetzung von *Der unwissende Lehrmeister* (2007, frz. 1987), das er wiederum als Fortsetzung von *Die Nacht der Proletarier* (2013, frz. 1981) begreift. In diesem Buch beschreibt Rancière wie Menschen wie der Tischler Gauny sich in den 1830er Jahren in Frankreich die Nacht eroberten, um zu tun, wozu sie nicht bestimmt waren, zu schreiben, zu dichten, Kunst zu produzieren etc., und so wurden, was sie nicht sein sollten und wollten. Wie man etwas wird, was für einen nicht vorgesehen ist, sich also emanzipiert – über die Möglichkeitsbedingungen dieser Abweichungen reflektiert Rancière in *Der unwissende Lehrmeister*. In *Der emanzipierte Zuschauer* zeigt er, wie widerständige Kunst Emanzipationsprozesse ermöglicht, was ja seit Schillers Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* zu ihren Aufgabe zählt, die sich nach Auschwitz allerdings nicht mehr durch Schönheit allein erfüllen lässt.

Walker Evans' Fotos sind nicht nur schön, so wenig wie die Lee Millers. Mit der Schönheit gilt es aber auch das Wiedererstarken der Ethik in den Künsten zu relativieren, die Rancière (2008, 127) als «ethische Wende» bezeichnet hat. So verstanden wird die Ethik zu einer «Form, unter welcher die <politische Philosophie> ihr Projekt umkehrt» (Rancière 2002, 144). Um die Möglichkeit von Politik (wieder) zu (er)öffnen, scheint eine gegenethische Wende oder eine politische Gegenwende geboten. Denn, wenn mehr als zwei Parteien von Hillbillys oder Hinterwäldlern sprechen, dann meinen sie einfach meist nicht dasselbe. Als Arbeitsgrundlage dieses Beitrags dient die Hillbillyfigur in ihrer historischen Ambivalenz, die die Fotografien von Walker Evans einfangen und die *True Detective* weitgehend verfehlt. Serien wie *Lost* (ABC, USA 2004–2010) zeigen die Welt in permanenter Verschiebung. Serien wie *Deadwood* (HBO, USA 2004–2006) oder *The Wire* (HBO, USA 2002–2008) zeigen, wie sich soziale Landschaften umbilden. Serien wie *The Sopranos* (HBO, USA 1999–2007) oder *Breaking Bad* zeigen, wie Menschen in Bildungsprozesse hineingezogen werden, die sie mehr oder minder erfolgreich durchlaufen. Serien wie *Justified* und *Sons of Anarchy* thematisieren nebenbei *white supremacy* und *hate groups*. Zusammen bilden diese und viele weniger bekannte, aber ähnlich qualitätsvolle Serien eine Schule der Ambivalenz auf bewegenden Bildungsgründen, die helfen kann, im Sinne von Rancière die Aufteilung des Sinnlichen so zu verschieben, dass immer mehr Menschen als in ihrer Ungleichheit

Gleiche wahrnehmbar werden. Die TV-Serie muss an die Welt glauben wie vor ihr das Kino und die kritische Medienpädagogin jeglichen Genders als Ironikerin Rorty'schen Zuschnitts (vgl. Rorty 1992) an Serien.

Nazi Ink?

Quentin Tarantino fand die erste Episode der ersten Staffel von *True Detective* so langweilig, dass er die Serie nicht weiter sah, und verwarf die zweite Staffel schon nach dem Trailer wegen des Looks der hübschen Schauspielerinnen und Schauspieler, die nicht hübsch wirken wollten, sondern so, als trügen sie die Last der Welt auf ihren Schultern (vgl. Brown 2015). Der Effekt verkehrt den der Evans'schen Fotografien und womöglich ist *True Detective* viel weniger welthaltig als begeisterte erste Blicke wahrhaben wollen. Differenzierter weisen Brigitte Georgi-Findley und Stefanie Hellner (2016) auf eine spezifische Unterkomplexität der sonst komplexen Serie hin, indem sie zeigen, dass *True Detective* nur übliche «klickeehafte Fremdbeschreibungen» der ländlichen Bevölkerung Louisianas reproduziert. Dadurch fällt die Serie ihrer Ansicht nach in dieser Hinsicht hinter *True Blood* (HBO, USA 2008–2014) oder *Justified* zurück, «die ebenfalls auf Konventionen des Südstaaten-Narratives rekurren, jedoch mithilfe eines ironischen Humors operieren, der den Hinterwäldlern wenigstens noch ein Maß an Komplexität und Intelligenz zuordnet». *True Detective* hingegen fehle es an historischer und regionalkultureller Tiefe. In der ersten Staffel von *True Detective* untersuchen die Detectives Rust Cohle (Matthew McConaughey) und Marty Hart (Woody Harrelson) einen Ritualmord, der sich als Teil einer Mordserie entpuppt, deren Haupttäter Errol Childress (Glenn Fleshler) von Reggie (Charles Halford) und anderen Mitgliedern Ledoux-Familie unterstützt und als illegitimer minderer Trieb der Tuttle-Familie – auch die Ledoux' sind mit den Tutttles verwandt – von dieser gedeckt wird. Die Tutttles haben Einfluss in Louisiana. Reverend Billy Lee Tuttle (Jay O. Sanders) gründet eine Kirche, die auch Schulen betreibt, die einige der missbrauchten und verschwundenen Kinder besucht haben, und vertritt die *new right*; sein Cousin Eddie war erst Gouverneur und später Senator des Staates. Marty richtet Reggie in der Episode *The Secret Fate of All Life* (1.5) im Affekt hin. Zuvor beschwört Ledoux Cohle gegenüber noch den *black star*, was sich als Hinweis auf das Fabelwesen Hastur deuten lässt, der auf einem dunklen Stern lebt. Seine Tätowierungen (s. Abb. 1) sagen viel über seine Verstrickungen. Dem Strick, gerissen, ist er bisher entkommen. Die 666 und das Pentagramm weisen auf eine Beziehung zum Satanismus hin. AB kürzt Aryan Brotherhood ab und SWP Supreme White Power. Das Hakenkreuz passt in die Nähe. Der Swastika-Tintenfisch, eine Art lebendes Protohakenkreuz, könnte – so vermutet Bennet Hawkins (2014) – auf Robert W. Chambers für *True Detective* wichtige Horrorkurzgeschichtensammlung *The King in Yellow* verweisen.



Abb. 1.: Reggie Ledoux und seine Tätowierungen (*True Detective*, Staffel 1, Episode 5, [15.5.14], TC: 00:14:50).

In H. P. Lovecrafts Novelle *The Whisperer in Darkness*, die ebenfalls in den Kanon mythenschwerer Phantasiegrundliteratur von *True Detektiv* zählt, spielt Hastur als Oktopoide ebenfalls eine Rolle. Die Bedeutung des Bundesadlers und des betenden jungen Mannes erschliessen sich mir nicht unmittelbar. Gegen Ende der fünften Folge der ersten Staffel taucht in einer der Schulen in Cohles Taschenlampenlichtkegel eine ähnliche Statue auf (s. Abb. 2), die Cohles Wandlungen zum Staffelende vorwegnimmt, und auch in Bezug zur protestantischen Mystik – der Bundesadler? – setzen lässt. Beim Görlitzer Mystiker und Schuster-Philosophen Jacob Böhme heisst es:

Gleich wie Michael ist erschaffen nach der Qualität / Arth und Eigenschafft GOTTES des Vaters / also auch Luzifer erschaffen worden nach der Qualität / Arth und Schönheit GOTTES des Sohnes / und ist in Liebe mit Ihm verbunden gewesen als ein lieber Sohn oder Herze / und sein Herze ist auch im Centro des Liechtes gestanden / gleich als wäre er GOTT selber / und seine Schönheit ist über alles gewesen. [sic!] (Böhme (2009 [1634], 212)

Im Zentrum des Lichtes erscheint die Statue (Abb. 2) – Jesus? Cohle? – die Tätowierung befindet sich noch herzensnah. Michael (Cohle) wird den Drachen (König Luzifer/Eroll Childress) in dessen Höhle (Carcosa) töten – wieder im Zentrum des Lichtes. Die Tätowierungen Reggie Ladoux', der erzählt, von Cohles Erscheinen/ Erscheinung bereits geträumt zu haben, verbinden Adornos «Quälgeister» (s. o.) mit Böhmies «7. Quell-geistern» (Böhme 2009, 208), die weiterverweisen auf die Offenbarung des Johannes und die Apokalypse.



Abb. 2.: Betender junger Mann (*True Detective*, Staffel 1, Episode 5, [15.5.14], TC: 00:49:11).

Den Mangel an regionalkultureller und historischer Tiefe füllt *True Detective I* mit mystischer. Darüberhinaus fusioniert *True Detective I* Sachverhalte, die in *Justified* und *Sons of Anarchy* zuvor schon differenzierter und unterschiedlich akzentuiert dargestellt wurden.

Justified spielt zwar nicht auf das True Crime-Genre an, sondern unterhält eine direktere Beziehung zur Literatur als die Serie *True Detective*, die auch reich an literarischen Bezügen ist – zur phantastischen Literatur, zum Horror und nicht zuletzt zu *Galveston* (2011, dt. 2014), dem Roman von Nic Pizzolatto, dem Autor der Serie, der einer der ersten Staffeln von *True Detective* sehr ähnliche Struktur aufweist. Als Vorlage für *Justified* – als Showrunner der Serie fungiert Graham Yost, der auch an den Kriegsminiserien *Band of Brothers* (HBO, USA 2001) und *The Pacific* (HBO, USA 2010) mitarbeitete – dient eine Kurzgeschichte von Elmore Leonard mit dem Titel *Fire in the Hole* (2002). So heisst dann konsequenterweise auch die erste Folge der ersten Staffel. Leonard hatte den Charakter Raylan Givens schon in den Romanen *Pronto* (1993) und *Riding the Rap* (1995) entwickelt und hat mit seinem letzten zu Lebzeiten veröffentlichten Buch *Raylan* (2012) dann noch auf die Serienfigur Bezug genommen. Wie *True Detective* lässt sich *Justified* dem Krimi-Genre zuordnen. Die Serie handelt von der Arbeit des U.S. Marshal Services im Bundesstaat Kentucky. Leonards Kurzgeschichte beginnt mit dem Sätzen: «They had dug coal together as young men and then lost touch over the years. Now it looked like they'd be meeting again, this time as lawman and felon, Raylan Givens and Boyd Crowder.» Dass Boyd und Raylan als Kumpel unter Tage gearbeitet haben verweist auf einen Strukturwandel in Harlan County, das zu den Gemeinden

mit der grössten bisherigen Kohlefördermenge und verbleibenden Reserve auf dem Eastern Coalfield gehört, das Teil des zentralapalachischen Kohlefeldes ist. Der Kohlebergbau hat eine lange und grosse Tradition in Kentucky. Vor allem die Umstellung der Fördermethoden auf Mountaintop Removal Mining hat aber dazu geführt, dass im Bergbau seit Beginn der 1980er Jahre über 60% der Stellen verloren gegangen sind. Der Warnruf «Fire in the hole» kündigt eine Explosion an und erinnert an die Gefahr, mit der die Arbeit unter Tage verbunden war. Boyd (Walton Goggins) warnt auch die Afroamerikaner, die vor einer Kirche stehen mit diesem Warnruf, bevor er sie mit einer Panzerfaust beschiesst. Auch Boyd hat ein Hakenkreuz auf den linken Oberarm tätowiert (s. Abb. 3).



Abb. 3.: Boyd Crowder bei der Vorbereitung eines Terroranschlags (*Justified*, Staffel 1, Episode 1, [16.3.2010], TC: 00:08:18).

Raylan hat Harlan verlassen und wurde Gesetzeshüter, Boyd ist geblieben und wurde in der Familientradition, aus der auch Raylan stammt, Gesetzloser. Die Givens und die Crowders verbinden kriminelle Geschichten, in die Raylans Vater Arlo (Raymond J. Barry) auch in der erzählten Zeit noch verstrickt ist. Für Boyd arbeitet auch Dewey Crowe (Damon Hariman). Weil die Crowes aus Florida stammen, trägt Dewey nicht nur eine imposante Hakenkreuz-Reichsadler-Tätowierung (s. Abb. 4), sondern eine Kette mit Alligatorzähnen.



Abb. 4.: Dewey Crowe präsentiert seine Tätowierung (*Justified*, Staffel 1, Episode 1, [16.3.2010], TC: 00:22:43).

Zwischen Raylan und Boyd steht noch Ava Crowder (Joelle Carter), die Raylan begehrt und kürzlich ihren Ehemann Bowman, wie Johnny (David Meunier) ein Bruder Boyds, erschossen hat. Kopf der Crowders ist Vater Bo (M. C. Gayney). Als vierte Hillbillyfamilie kommen die Bennetts ins Spiel. Coover (Bred William Henke), Dickie (Jeremy Davies) und Doyle (Joseph Lyle Tyler) gehören zum Clan, den ihre Mutter Mags (Margo Martindale) regiert, die auch Loretta McCready (Kaitlyn Dever), ein junges Mädchen mit krimineller Phantasie, aufnimmt, nachdem sie deren Vater Walt (Chris Mulky) regionaltypisch mit Shine, einem selbstgebranntem jungen Whiskey, vergiftet hat.

Die Bennetts stehen auch in engen Beziehungen zu Ellstin Limehouse (Mykelti Williamson), einem schwarzen Schlachter und Diner-Betreiber. *Justified* lässt sich auch als eine Mannigfaltigkeit von Familienserien auffassen, wobei die Bennetts am stärksten in die Linie, der bei Walker Evans ansetzenden Hillbillyfamiliendarstellungen passen. Dass der Sohn, Raylan, erst verloren, dann zurückgekehrt, das Gesetz zurückzubringen versucht, also im Namen des Vaters unterwegs ist, obwohl er mit seinem Vater gebrochen hat, verbindet *Justified* mit *Sons of Anarchy*, wo es im Hinblick auf das hier Informelle institutioneller zugeht.

Qualitätsseriengeschichtlich steht *Sons of Anarchy* in den Fusstapfen der *Sopranos*, bei denen es ja auch wesentlich um die Diffusion der Funktion des Vaters geht und um das Problem, zwei Familien vorzustehen (vgl. Pazzini/Sanders 2017). In *Sons of Anarchy* übernimmt der titelgebende Motoradclub die Rolle der Mafia. Im Zentrum des Geschehens der von Kurt Sutter, der seine Serienkarriere mit *The*

Shield (FX, USA 2002–2008) begonnen hat und in *The Sons of Anarchy* auch das einsitzende Gangmitglied Otto Delaney spielt, unter Mitarbeit von Kem Nunn, dem Begründer des *Surf Noir*, der auch schon als Ko-Autor von *John from Cincinnati* (HBO, USA 2007) wirkte, kreierten Serie, steht die Familie Teller-Morrow, die zu Beginn der Serie aus Gemma Teller-Morow (Katey Segal), der Mutter von Jackson Teller (Charlie Hunnam) und dessen Stiefvater Clay Morrow (Ron Perlman), der wie Jax' 1993 verunglückter oder getöteter – wer weiss das schon so genau – Vater John, der den Club Ende der 1960er Jahre mit seinen Freunden und Mitvietnamveteranen Piney Winston (William Lucking) und Lenny Janowitz (Sonny Barger) gründete, zu den First 9 gehört und dem Club als Präsident vorsteht. John und Clay betrieben gemeinsam den Teller Morrow Auto Service. Jax versucht an die Vision seines Vaters, die er einem Manuskript entnimmt, das er findet, als er nach Kindheitsutensilien sucht, die auch für seinen Sohn noch brauchbar sein könnten, und überschrieben ist mit *The Life and Death of Sam Crow: How the Sons of Anarchy lost their Way*. Das offizielle Akronym lautet SAMCRO (= Sons of Anarchy Motorcycle Club Redwood Original), die Serie beginnt und endet allerdings mit Krähen auf der Strasse. Kurz gesagt: Die Sons haben ihren Weg im Prozess der Globalisierung verloren, der den Club zum Spielball weltweit handelnder Organisationen wie der Real IRA, der Russenmafia und mexikanischen Kartellen haben werden lassen, was zu immer grösseren Risiken und Verwerfungen mit lokalen Organisationen wie den Nordics oder Nords, einer *white supremacist gang*, die Meth kocht und handelt, den Mayans, einem direkt konkurrierenden hispanischen Motorcycle Club, der schwarzen Streetgang One-Niners oder der chinesisch-amerikanischen Lin Triad führt, die die Welt auch lokal schon abbildet. Jax will die Sons – wie sein Vater – aus dem Waffen- und Drogenhandel zu neuen, weniger gefährlichen Einkommensquellen führen, wie «qualitätsvolle» Pornoproduktionen mit der Firma «Red Woody» oder «humanere» Prostitution im Escort Service «Diosa International».

Der Sohn scheitert trotz seiner Anstrengung und seines guten Willens als Vater in jeder Hinsicht und auf jeder Position, in der Kleinfamilie und im Club.

Die Nords spielen schon im Piloten eine Rolle, auch Darby (Mitch Pileggi) trägt ein Hakenkreuz auf der Brust und darunter den durch das Unterhemd – wie bei der von rechtsextremen vereinnahmten, ursprünglich im Boxsport verbreiteten und von migrantischen Subkulturen geschätzten Londoner Modemarke Lonsdale wegen der Buchstabenfolge NSDA üblich – teilweise verdeckten Namen seiner *hate group* (s. Abb. 5).



Abb. 5.: Die Sons verhandeln mit den Nords (*Sons of Anarchy*, Staffel 1, Episode 1, [3.09.08], TC: 00:34:16).

Bedeutsamer für die Serienhandlung sind Neonazigruppen in der zweiten und letzten siebten Staffel. In der zweiten Staffel entfaltet sich ein ähnliches Setting wie in der ersten Staffel von *True Detective*. Ethan Zobelle (Adam Arkin), ein aus Ungarn stammendes ranghöheres Mitglied der League of American Nationalists (L.O.A.N.) und früherer Diakon, expandiert geschäftlich nach Charming und greift in die Waffengeschäfte der Sons ein, indem er über ihren Real IRA-Kontakt Cameron Hayes (Jamie McShane) die von den Sons gehandelten Waffen an ihrer statt an die von AJ Westen (Henry Rollins) geführte Aryan Brotherhood verkauft (s. Abb. 6 und 7).



Abb. 6.: Aryan Brotherhood (*Sons of Anarchy*, Staffel 2, Episode 12, [24.11.09], TC: 00:19:44).



Abb. 7.: AJ Weston (*Sons of Anarchy*, Staffel 2, Episode 12, [24.11.09], TC: 00:36:14).

Als hilfreich erweist sich dabei die Affäre von Zobelles Tochter Polly (Sarah Jones) mit Hayes Sohn Edmont (Caillard Harris). Der radikale Neonazi Westen ist – hier so wenig Widerspruch wie in Sachsen und andernorts – auch ein sorgender alleinerziehender Vater zweier Söhne. Dass Henry Rollins vor allem als Frontmann der kalifornischen Hardcore-Punkband *Black Flag*, die 1976 von Greg Ginn und Keith Morris unter Mitwirkung von Ginns Bruder Raymond Pettibon gegründet wurde,

bekannt ist, entbehrt nicht der Ironie. Rollins hat sich in mehreren Interviews dazu geäußert, wie es für ihn war, einen Nazi zu spielen, und dass er für gewöhnlich Hassmails von Menschen wie Westen bekomme (vgl. u. a. Topel 2009).

In der siebenten Season tritt dann der Industrial-Rocker Marilyn Manson als inhaftierter Kopf der Aryan Brotherhood auf (s. Abb. 8). Ron Tully, so der Name seiner Rolle, lügen SS-Runen aus dem Kragen. Er trägt ausserdem ein an den Deutschen Orden erinnerndes Tatzenkreuz auf dem Hals.



Abb. 8.: Ron Tully (*Sons of Anarchy*, Staffel 2, Episode 12, [9.9.14], TC: 00:10:20).

Tully erweist sich wie Ule (Jason Smith), der in der zweiten Season Westens Position einnimmt, nachdem dieser von Jax erschossen wurde, und Ethan Zobelle – ein FBI-Informant – als weniger hartlinig, d. h. auch korrupter, als Westen. So pflegt er eine sexuelle Beziehung zu Juice (Theo Rossi), dem in der letzten Staffel verstossenen und dann ebenfalls in Stockton einsitzenden Mitglied der Sons. Tully nennt Juice, der lange unter der Angst litt, dass herauskommen könnte, dass sein Vater schwarz ist, den Puertorikaner und lässt ihm einen Band mit Liebesgedichten von Emily Brontë zukommen. Dass Tig (Kim Coates) in der Folge *Faith and Despondency* (7.10) seine Liebe zur transsexuellen Venus (ebenfalls Walton Goggins) eingesteht und auslebt, spricht für einen Toleranzwuchs bei den Sons, der sich nach dem Fall von Clay schon in der Akzeptanz der Beziehung von Gemma zu Nero Padilla (Jimmy Smitz) zeigt, der einst gemeinsam mit seinem Bruder die hispanische Gang Byz Lats gründete, dann aber den Drogen abschwor, für sein behindertes Kind sorgte und den Club Diosa leitete. Schliesslich nehmen die Sons sogar mit T.O. (Michael Beach), dem früheren Präsidenten des gegen Serienende stark dezi-

mierten Motorradclubs Grim Bastards, ein schwarzes Mitglied auf. Brother, da lässt sich etwas lernen. In der siebenten Staffel spielt ausserdem noch Courtney Love eine kleinere Gastrolle. Sie spielt Ms. Harrison – so auch Loves wirklicher Nachname – die Preschool-Lehrkraft von Abel, dem älteren Sohn von Jax. Alles in allem bewegen die Sons eine Menge (einst eindeutig) links kodierte kulturelles Kapital.

No place like home

Justified zeichnet ein differenziertes ironisch gebrochenes Bild von Hillbilly-Familien, die unter Transformationen und Instabilitäten leiden, wie sie der globale Kapitalismus in neoliberalen Zeiten mit sich bringt. Dieses Bild erlaubt Identifikation wie *Dallas* (USA 1978–1991) seinerzeit (vgl. Ang 1986). *Sons of Anarchy* setzt direkter Adornos Projekt zur Abschwächung autoritärer und rassistischer Charaktere fort. Die Serie könnte den Genesungsprozess von der von Elias diagnostizierten Krankheit übersteigter Wir-Ideale unterstützen und bei der Verschiebung der Balance helfen – hin zu einem Ich, das zu artikulieren keine Frechheit mehr wäre (vgl. Adorno 1998, Bd. 4, 55).

Beides halte ich pädagogisch wünschenswert – auch und gerade um wieder an den lokalen Kontext anzuschliessen, den der Beginn dieses Beitrags aufruft – für Sachsen, wo die Wismut – wie auch in Thüringen – bis 1990 in grossem Umfang Uranbergbau betrieb. Allein in Königstein, wo später auch die 2001 verbotene Neonazi-Kameradschaft Skinheads Sächsische Schweiz aktiv war, beschäftigte die Wismut 1990 noch 2.200 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. 2013 waren es noch 190 in der Sanierung. Die Einheimischen nannten das Erzgebirge in den Anfangsjahren der Wismut, in denen viele Arbeitskräfte in die Region strömten oder zwangsverpflichtet wurden, auch «Klein Texas» (vgl. Sellger 2011), weil die Zustände, um in die Serienkultur zurückzukehren, in mancher Hinsicht denen in *Deadwood* ähnelten: ausgelassene Tanzveranstaltungen, Schlägereien, Prostitution, Vergewaltigungen, Geschlechtskrankheiten und unzeitgemässe hygienische Verhältnisse (vgl. Bommhardt 2011, 245 ff.). Später wurde der «wilde Westen» – so eine alternative Selbstbezeichnung, die viel älter ist als die jüngsten Fremdzuschreibungen – bei der Wismut durch Privilegien wie bessere Einkaufsmöglichkeiten und Gesundheitsversorgung (vgl. Schütterle 2011), grössere Schnappsrationen («Kumpel-Tod»), schnellere Versorgung mit Autos, eigene Kultur- und Sportveranstaltungen – vor allem im Fussball (vgl. Spreitz 2011 und Wagner 2011) – sowie Ferienhäuser vor Ort, auf Rügen und andernorts gebündelt. Die vielen Sonderrechte führten zu einem von der Stasi durchsetzten «Staat im Staate». Die Wismut hat mit ihren bis zu 100.000 Beschäftigten zur Ausbildung eines grossen Arbeiterselbstbewusstsein beigetragen, das auch den ohnehin regionaltypischen sächsischen Ethnozentrismus gestärkt und den «Kokon nostalgischer Idealisierungen» (Vorländer et al. 2016, 145) zu spinnen geholfen hat. Auch Freital war ein Wismut-Standort. Michael Sell-

ger erinnert an Konrad Wolfs bis in die frühen 1970er Jahre verbotenen Defa-Film *Sonnensucher* (DDR 1958), der nebenbei auch zeigt, wie alt-nationalsozialistische Denkweisen in der Wismut weiterwirken und sogar ehemalige SS-Angehörige dort Arbeit finden (zur hohen Zahl ehemaliger NSDAP-Mitglieder auch Ciesla 2011, 246). Die Region hat zudem eine stark evangelikale Prägung (vgl. Stange 2014). Sachsen und Kentucky liegen in Bibelgürteln.

Ich habe in einem Freibad am östlichen Stadtrand von Dresden schon ein tätowiertes Hakenkreuz auf einer Wade gesehen. Was für die Wismut gilt, kann abgeschwächt für die gesamte DDR gelten: Nazistisches Gedankengut konnte sich von Generation zu Generation weitergeben, weil es einen offiziellen Antifaschismus gab, der einem die familiäre oder persönliche Auseinandersetzung mit früheren NSDAP-Mitgliedern, die in überraschend hoher Zahl dann SED-Mitglieder waren, und anderen Nazis ersparte. In der alten Bundesrepublik nahm diese Auseinandersetzung auch erst – und nur zögerlich – in den späten 1960er Jahren Fahrt auf. Glücklicherweise kam die Popkultur zu Hilfe (vgl. Savage 2016). Doch auch dies bleibt nicht ohne zweite Negation. Was der Punk im Westen war, wo die Verweigerung kapitalistischer Selbstverständlichkeiten bis zu ihrer Vereinnahmung durch den Kapitalismus, die grösstmögliche jugend- oder populärkulturelle Provokation darstellte, war der Nazi-Skin im Osten. Er war nicht als Rowdytum abzulegen, sondern ein wirkliches gesellschaftliches Objekt, das es wiederum nicht geben durfte wie Alt-Nazis bei der Wismut oder in der SED. Weil es rechte Subkulturen auch heute noch nicht geben darf und sie sich auch nicht vollständig kapitalistisch vereinnahmen lassen, obwohl sich mit ihnen natürlich Geld verdienen lässt, erhalten sie sich am Leben. Die Subkulturforschung hat ihr Forschungsgebiet womöglich zu früh historisiert oder sogar aufgegeben – vielleicht auch aus ästhetischer Verachtung, der entgeht, dass diese rechte Minderheit nicht in den Mainstream einfließt, so dass selbst Musikkulturen noch funktionieren. Der Gedanke drängt sich auf, dass man den berühmten Schluss von Stuart Halls *Notes on Deconstructing the Popular* (1980) einschränkend verkehren muss: Wenn die populäre Kultur das Feld ist, auf dem eines Tages vielleicht wirklich ein national verkürzter Sozialismus entsteht, das sollte man einen F*** darauf geben. Verachtung und Ignoranz werden aber nicht reichen, denn es wären erst noch neue pädagogische Gegenstrategien zu entwickeln. Zur Entwicklung neuer Strategien können bessere Serien selbst beitragen. Durch ihre Komplexität und «gute Wiederholungen», die Differenzen und Neues hervorbringen (vgl. Deleuze 1997), eignen sich Serien wie die hier ins Auge gefassten gut als handlungsentlasteter Lernstrom. *Lost* zeugt als XSF-Serie – XSF bedeutet Extro-Science Fiction (vgl. Meillasoux 2013, 126 ff.) – wie sich nicht nur das Erzählte fortspinnt, verdichtet und wächst, sondern zugleich auch die Rahmenbedingungen des Erzählens und Darstellens verändern (vgl. Sanders 2017c). Gerade diese zweite Transformationsebene macht Serien auf besondere Weise

anschlussfähig an die von Kokemohr grundlegende Bildungstheorie. Ähnlich wie *Lost* und doch ganz anders funktioniert *Fargo* (FX, USA 2014–). Diese Serie überrascht von Staffel zu Staffel mit einer neuen Art, wie die jeweils neue Staffel erst in die Filmhandlung des gleichnamigen Films der Coen-Brüder (USA/GB 1996) und dann die vorhergehenden Serie eingehakt wird. So wie *Lost* in den letzten Staffeln mit Seitblenden arbeitet *Fargo* mit Splitscreens. Beides führt zu neuen Präsentationen von Zeit. Verglichen mit Produktionen wie *Lost* oder *Fargo* wirken deutsche Produktionen nicht mehr auf der Höhe der Zeit, der sie zu Zeiten von Rainer Werner Fassbinders *Berlin Alexanderplatz* (WDR, BRD 1980) und Edgar Reitz' *Heimat* (BRD 1984) samt Folgeprojekten sogar voraus waren.

Das Aus-der-Zeit-gefallen-Sein, das Armin Nasehi (2015, 115) an Pegida als ästhetisch nicht überzeugend und hässlich wahrnimmt, tappt in der Falle städtischer Arroganz, die auch das letzte Aufgebot der Aryan Brotherhood in *Sons of Anarchy* für hässlich hält (s. Abb. 9).



Abb. 9.: Das vorletzte Aufgebot der Aryan Brotherhood (*Sons of Anarchy*, Staffel 2, Episode 12, [21.11.14], TC: 01:01:13).

Dabei ist dort «all about family» – wie in Dresden, der Stadt mit der gegenwärtig deutschlandweit höchsten Geburtenrate. Déjà-vus, wie die eingangs dieses Beitrags beschrieben, wirken wie dialektische Bilder (vgl. Buck-Morss 1993), in denen Blitzhaft etwas klar wird, nämlich dass es noch unterschätzte Zusammenhänge gibt und was in diesen Zusammenhängen alles noch gar nicht klar ist. Dies gibt zu denken und kann zum Grund werden, das Denken als Ereignis vom Marketing für die Pädagogik zurückzuerobern (vgl. Deleuze/Guattari 1996). Dabei helfen auch

Kino und TV-Serien (vgl. Sanders 2015 und 2017b) – allerdings andere als *House of Cards* (Netflix, USA 2013–), *Orange Is the New Black* (Netflix, USA 2013–), *Suits* (FOX, USA 2011–), *Sex and the City* (HBO, USA 1998–2004), die *Nasehi* (2015, 116 f.) aus verschiedenen Gründen als pädagogisch gehaltvoll vorschlägt, bevor er auf *Weißensee* (Das Erste, D 2010–2015) kommt, deren «Ästhetisierung der DDR», wie er rhetorisch fragt und dadurch nahelegt, «mehr zum historischen Verständnis beigetragen [hat] als Geschichtsbücher und die Bundeszentrale für politische Bildung» (ebd., 217). *Weißensee* vermittelt – bei aller gebotenen Kritik der üppigen Musealisierung und der zwar schauspielerisch beeindruckenden, aber schon aufgrund seiner Kleinheit sehr überdeterminierten Ensemble von Figuren – ein eindrückliches Bild von Menschenverachtung, allgemeiner Verunsicherung durch Überwachung und überdauernder Zwänge, immer weiter zu lügen. Aber manche Teile Sachsens, das politisch viel mit seinen Nachbarregionen in Polen und Tschechien gemein hat, versteht man wohl besser noch mit *Justified* oder *Sons of Anarchy*. Die *Sons* sind auf ihre Weise auch eine sehr mobile mediale Entbarbarisierungskolonie, wie sie Adorno wohl kaum aufs Land geschickt hätte.

Noch geht es in Bremen (Bremen, Georgia) viel selbstverständlicher, schriller und grotesker zu, wenn das National Socialist Movement zum Abschluss ihres Jahrestreffens in die GA Peach Original Klan and Oyster Bar lädt (vgl. Batthyany 2016), aber das globale Hillbillytum bildet womöglich ein Rhizom – und Faschismus gibt es Deleuze und Guattari zufolge, wenn in jeder Nische oder Lücke eine Kriegsmaschine laufe. Gerade die mikropolitische und molekulare Macht mache ihn gefährlich (vgl. Deleuze/Guattari 1997, 292 f.).

Literatur

- Adorno, Theodor W. 1998. *Gesammelte Schriften*. Darmstadt: WBG.
- Agee, James und Walker Evans. 2013. *Preisen will ich die großen Männer*. Berlin: Die Andere Bibliothek.
- Ang, Ein. 1986. *Das Gefühl Dallas. Zur Produktion des Trivialen*. Bielefeld: Dädalus
- Battyany, Sacha (2016): «Hass mich». In: *Süddeutsche Zeitung* #133, Samstag/Sonntag, 11./12. Juni: 3.
- Böhme, Jacob. 2009 [1634]. *Werke: Morgenröte / De signatura rerum*. Frankfurt/M: Deutscher Klassiker Verlag.
- Bommhardt, Karl-Heinz. 2011. *Uranbergbau Wismut 1946–1990 in der sowjetischen Besatzungszone und in der DDR*. Bad Langensalza: Rockstuhl.
- Brown, Lane. 2015. «In Conversation: Quentin Tarantino» In: *Vulture* #8/15: n.p. <http://www.vulture.com/2015/08/quentin-tarantino-lane-brown-in-conversation.html>.
- Buck-Morss, Susan. 1993. *Dialektik des Sehens. Walter Benjamin und das Passagen-Werk*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

- Cassirer, Ernst. 1923. «Der Begriff der symbolischen Form im Aufbau der Geisteswissenschaften.» In *Gesammelte Werke, Hamburger Ausgabe (ECW), Aufsätze und Kleine Schriften (1922–1926)*, hrsg. v. Birgit Recki: Bd. 16. Hamburg 2003: Meiner.
- Ciesla, Burghard. 2011. «Partei in der Partei. Die SED-Gebietsparteiorganisation Wismut 1947–1989.» In: *Uranbergbau im Kalten Krieg. Die Wismut im sowjetischen Atomkomplex*, hrsg. von Rudolf Boch und Rainer Karlsch: 228–270. Berlin: Ch. Links.
- Crow, Thomas. 2014. *The long March of Pop. Art, Music, and Design, 1930–1995*. New Haven/London: Yale University Press.
- Deleuze, Gilles. 1997. *Differenz und Wiederholung*. München: Fink
- Deleuze, Gilles und Félix Guattari. 1996. *Was ist Philosophie?* Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles und Félix Guattari. 1997. *Tausend Plateaus*. Berlin: Merve.
- Elias, Norbert und John L. Scotson. 1993. *Etablierte und Außenseiter*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Georgi-Findlay, Brigitte und Stefanie Hellner. 2017. «Warum gerade Louisiana? Raum und Region in True Detective». In *Wissensümpfe. Die Fernsehserie True Detective aus kulturwissenschaftlichen Blickwinkeln*, hrsg. von Mark Aranhövel, Anja Besand und Olaf Sanders: 107–117. Wiesbaden: Springer VS. doi:10.1007/978-3-658-13590-4_8.
- Giroux, Henry A. 2002. *Breaking in to the Movies. Film and the Culture of Politics*. Malden (Mass.) u. a.: Blackwell.
- Hall, Stuart. 1980. «Notes on Deconstructing «the Popular»». In: *Cultural Theorie and Popular Culture. A Reader*, hrsg. v. John Storey, 442–453. London u.a. 1998: Prentice Hall.
- Hawkins, Bennett. 2014. «Your Guide to the Meaning behind Reggie Ledoux's Tattoos on True Detective.» In *Uproxx*, <http://uproxx.com/uncategorized/guide-reggie-ledouxs-tattoos-true-detective/>.
- Justified*. Episode Nr. 1 (Fire in the Hole), zuerst gesendet am 16. März 2010 auf FX. Regie: Michael Dinner, Drehbuch: Graham Yost (und Elmore Leonard) (DVD: Sony).
- Kappelhoff, Hermann, Matthias Grotkopp und David Gaertner. 2016. «The Poetics of Mobilisation: GUNG HO!» In: *mediaesthetics – Journal of Poetics of Audiovisual Images*, [S.l.], n. 1, june 2016. <http://www.mediaesthetics.org/index.php/mae/article/view/41>.
- Kokemohr, Rainer. 2007. «Bildung als Selbst- und Weltentwurf im Anspruch des Fremden. Eine theoretisch-empirische Annäherung an eine Bildungsprozessstheorie.» In *Bildungsprozesse und Fremdheitserfahrung. Beiträge zu einer Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*, hrsg. v. Hans-Christoph Koller, Winfried Marotzki und Olaf Sanders, 13–68. Bielefeld: Transcript.
- Manovich, Lev. 1998. «Database as a Symbolic Form». http://manovich.net/content/04-projects/022-database-as-a-symbolic-form/19_article_1998.pdf.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge. (Mass.) u. a.: MIT Press.
- Maillassoux, Quentin. 2013. Science Fiction und Fiktion außerhalb der Wissenschaft. In *Abyssus Intellectualis*, hrsg. v. Armen Avanassian und Björn Quiring, 125–168. Berlin: Merve, .
- Nasehi, Armin. 2015. «Warum PEGIDA hässlich ist ... – ... und daran deutlich wird, was die Kunst macht.» In *Kursbuch 184: Was macht die Kunst*, hrsg. v. Armin Nasehi und Peter Felixberger, 113-126. Hamburg: Murman.
- Panofsky, Erwin. 1998 [1927]. «Perspektive als symbolische Form». In: *Erwin Panofsky. Deutschsprachige Aufsätze*, hrsg. v. Karen Michels und Martin Warnke, Bd. 2. Berlin: Akademie-Verlag.

- Pazzini, Karl-Josef und Olaf Sanders. 2017. «Väterliche Prekarität in The Sopranos». In *Väter allerlei Geschlechts. Über das Spiel mit Ambivalenz zwischen Generationen in Fernsehserien*, hrsg. v. Mark Arenhövel, Anja Besand und Olaf Sanders, o. S. Wiesbaden: Springer VS (in Vorbereitung).
- Rancière, Jacques. 2002. *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Rancière, Jacques. 2007. *Der unwissende Lehrmeister. Fünf Lektionen über die intellektuelle Emanzipation*. Wien: Passagen.
- Rancière, Jacques. 2008. *Das Unbehagen in der Ästhetik*. Wien: Passagen.
- Rancière, Jacques. 2009. *Der emanzipierte Zuschauer*. Wien: Passagen.
- Rancière, Jacques. 2013. *Aisthesis. Vierzehn Szenen*. Wien: Passagen.
- Rancière, Jacques. 2013b. *Die Nacht der Proletarier. Archive des Arbeitertraums*. Wien: Turia und Kant.
- Rorty, Richard. 1992. *Kontingenz, Ironie, Solidarität*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Sanders, Olaf. 2014. «Bildung zum Bösen. Eine bildungsphilosophische Annäherung an die US-Fernsehserie Breaking Bad vom Theater aus». In: *Etum* 1:1, 65-78. doi:10.13150/05131.14.
- Sandes, Olaf. 2015. *Greatest Misses. Über Bildung, Deleuze, Film, neuere Medien etc.* Hamburg: Katzenberg.
- Sanders, Olaf. 2017a. «Serie als symbolische Form: Von Broncho Billy zu True Detective». In *Wissenssümpfe. Die Fernsehserie True Detective aus kulturwissenschaftlichen Blickwinkeln*, hrsg. v. Mark Aranhövel, Anja Besand und Olaf Sanders, 9–24. Wiesbaden: Springer VS. doi:10.1007/978-3-658-13590-4_2.
- Sanders, Olaf. 2017b. *Deleuzes Pädagogiken. Die Philosophie von Deleuze und Deleuze/Guattari nach 1975*. Hamburg: Katzenberg (in Vorbereitung).
- Sanders, Olaf. 2017c. ««Lost» in Bildung». In *Kulturelle Bildung – Bildende Kultur*, hrsg. v. Gabriele Weiß. Bielefeld: Transcript (in Vorbereitung).
- Savage, Jon. 2016. *1966. The Year the Decade Exploded*. London: Faber and Faber.
- Schiller, Friedrich. 2004. «Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen». In *Friedrich Schiller. Sämtliche Werke Erzählungen / Theoretische Schriften. Bd. V*, hrsg. v. Wolfgang Riedel, 570–669. München: dtv.
- Schlatter, Evelyn A. 2006. *Aryan Cowboys. White Supremacists and the Search for a New Frontier 1970–2000*. Austin: University of Texas Press.
- Schütterle, Juliane. 2011. «Gutes Geld für harte Arbeit. Die betriebliche Sozialpolitik der Wismut AG». In *Uranbergbau im Kalten Krieg. Die Wismut im sowjetischen Atomkomplex. Bd. 1: Studien*, hrsg. v. Rudolf Boch und Rainer Karlsch, 399–442. Berlin: Ch. Links.
- Sellger, Michael. 2011. «Schacht-Weltmeister. Der Wismut-Konzern war Uranlieferant der Sowjets und Säule des Sozialismus. Nun gruben sich Historiker durch seine Geschichte. Zwölf Fakten». In *Die Zeit*, Nr. 27, 30. Juni. <http://www.zeit.de/2011/27/S-Wismut>.
- Sons of Anarchy*. Episode Nr. 1, zuerst gesendet am 3. September 2008 auf FX. Regie: Allan Coulter und Michael Dinner, Drehbuch: Kurt Sutter (DVD: 20th Century Fox/FX).
- Sons of Anarchy*. Episode Nr. 25 (The Culling), zuerst gesendet am 24. November 2009 auf FX. Regie: Gwineth Horder-Payton, Drehbuch: Kurt Sutter und Dave Erikson (DVD: 20th Century Fox/FX).
- Sons of Anarchy*. Episode Nr. 81 (Toil and Till), zuerst gesendet am 21. November 2014 auf FX. Regie: Billy Gierhart, Drehbuch: Charles Murray und Kurt Sutter (DVD: 20th Century Fox/FX).

- Spreitz, Annette. 2011. «Vom Sinfonieorchester bis zum Laienzirkel. Kultur für die Bergleute». In *Uranbergbau im Kalten Krieg. Die Wismut im sowjetischen Atomkomplex*. Bd. 1: Studien, hrsg. v. Rudolf Boch und Rainer Karlsch, 589–631, Berlin: Ch. Links.
- Stange, Jenifer. 2014. «Evangelikale in Sachsen. Ein Bericht.» <http://www.weiterdenken.de/de/2014/06/01/evangelikale-sachsen-ein-bericht>.
- Tenorth, Heinz-Elmar. 1999. «Die zweite Chance. Oder: Über die Geltung von Kritikersprüchen kritischer Erziehungswissenschaft». In *Kritische Erziehungswissenschaft am Neubeginn?!* hrsg. v. Heinz Sünker und Heinz-Hermann Krüger, 135-161, Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Topel, Fred. 2008. «Henry Rollins on Sons of Anarchy and politics». In *Crave*, 8. September. <http://www.craveonline.com/site/143920-henry-rollins-is-a-son-of-anarchy>.
- True Detective*. Episode Nr. 5 (The Secret Fate of All), zuerst gesendet am 15. Mai 2014 auf HBO. Regie: Cary Joji Fukunaga, Drehbuch: Nic Pizzolatto (DVD: HBO).
- Vorländer, Hans, Maik Herold und Steven Schäller. 2016. *PEGIDA. Entwicklung, Zusammensetzung und Deutung einer Empörungsbewegung*. Wiesbaden: Springer VS. doi:10.1007/978-3-658-10982-0.
- Wagner, Paul Werner. 2011. «Vom Kampfgeist der Kumpel-Sportler. Die Wismut und der Fußballsport». In *Uranbergbau im Kalten Krieg. Die Wismut im sowjetischen Atomkomplex*. Bd. 1: Studien, hrsg. v. Rudolf Boch und Rainer Karlsch, 632–658, Berlin: Ch. Links.
- Winter, Rainer. 2005. «Critical Pedagogy». In *Encyclopedia of Social Theory*, Vol. 1., hrsg. v. George Ritzer, 163–167, London u.a.: Sage.

Abbildungen

- Abb. 1.: Reggie Ledoux und seine Tätowierungen (*True Detective*, Staffel 1, Episode 5, [15.5.14], TC: 00:14:50).
- Abb. 2.: Betender junger Mann (*True Detective*, Staffel 1, Episode 5, [15.5.14], TC: 00:49:11).
- Abb. 3.: Boyd Crowder bei der Vorbereitung eines Terroranschlags (*Justified*, Staffel 1, Episode 1, [16.3.2010], TC: 00:08:18).
- Abb. 4.: Dewey Crowe präsentiert seine Tätowierung (*Justified*, Staffel 1, Episode 1, [16.3.2010], TC: 00:22:43).
- Abb. 5.: Die Sons verhandeln mit den Nords (*Sons of Anarchy*, Staffel 1, Episode 1, [3.09.08], TC: 00:34:16).
- Abb. 6.: Aryan Brotherhood (*Sons of Anarchy*, Staffel 2, Episode 12, [24.11.09], TC: 00:19:44).
- Abb. 7.: AJ Weston (*Sons of Anarchy*, Staffel 2, Episode 12, [24.11.09], TC: 00:36:14).
- Abb. 8.: Ron Tully (*Sons of Anarchy*, Staffel 2, Episode 12, [9.9.14], TC: 00:10:20).
- Abb. 9.: Das vorletzte Aufgebot der Aryan Brotherhood (*Sons of Anarchy*, Staffel 2, Episode 12, [21.11.14], TC: 01:01:13).

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Der Serienkiller in jedem von uns Alltagsbedeutungen in der aussergewöhnlichen Narration der Quality-TV-Serie *Dexter*

Daniela Bruns

Zusammenfassung

*Giroux fordert die Integration von Produkten der Populärkultur in den Kanon der kritischen Medienpädagogik, um auf die Bedeutungen des Alltags der Menschen eingehen zu können. Bei den neuen amerikanischen Quality-TV-Serien, mit Mafia- und Drogenbossen, Superhelden und Mördern in den Hauptrollen, stellt sich die Frage, in wie weit diese aussergewöhnlichen Thematiken an das Alltagsleben ihres Publikums anschliessen. Eine Analyse des mordenden Protagonisten der TV-Serie *Dexter* soll zeigen, wie neoliberale Subjektpositionen mit Hilfe von kontroversen Charakteren vermittelt, aber auch umgedeutet und kritisiert werden und damit Anknüpfungspunkte für eine bedeutsame Auseinandersetzung liefern können. Denn durch die Verwendung von Gegenbildern, durch die Schaffung von textueller Offenheit, aber auch durch die Hervorrufung von Irritation kann ein reflektiertes und am Austausch interessiertes Publikum entstehen.*

The Serial Killer in All of Us. The Relevance for Everyday Life in the Extraordinary Narration of the Quality TV Series *Dexter*.

Abstract

*Giroux requires for the integration of popular culture products into the canon of critical media education, in order to investigate the significant meanings of everyday life. But the new American Quality TV series give us an insight into the lives of fictional mafia and drug bosses, superheroes and murderers instead of addressing the ordinary problems of their audience. This questioned the relevance of Quality TV series for the critical perspective on media productions in connection with personal biographies. The analysis of the murdering protagonist of the TV series *Dexter* shows the potential of controversial characters to not only mediate neoliberal subject positions but also reinterpret and criticize them. Through the use of counter-images, the creation of textual openness, and the evocation of irritation a reflected audience, with the interest in exchange, can emerge.*

Einleitung

In den von der Erwachsenenbildung ausgehenden Cultural Studies nimmt die Kultur eine besondere Rolle ein, wenn es um Machtverhältnisse und Identitätsbilder geht. Kultur, Hoch- als auch Populärkultur, wird als Mitgestalter der Identität und sozialer Beziehungen verstanden. Giroux plädiert seit dem Ende der 1980er Jahre dafür, dass die kritische Pädagogik die kulturzentrierte Perspektive der Cultural Studies einnehmen müsse, um das Lernen sowie die Entstehung gesellschaftlicher und politischer Subjekte ganzheitlich erfassen zu können. So fehle der kritischen Pädagogik die Verknüpfung mit dem Alltag der Menschen und beschränke sich zu sehr auf die öffentlichen Diskurse der Politik und der Bildungsinstitutionen. Dabei seien gerade die Populärmedien gekennzeichnet durch ein hohes Investment seitens der Rezipient/innen aufgrund ihrer Fähigkeit unterhaltsam, affektiv und körperlich zu wirken (Giroux 1989, 9). Der daraus resultierende «aktive[...], eigensinnige[...] und kreative[...] Gebrauch der Medien» (ebd.) stellt für Göttlich und Winter (2000) die Besonderheit der Populärmedien in Abgrenzung zu dem gesamten Repertoire der Massenmedien dar. Das Angebot von oppositionellen, vielfältigen Bedeutungsmustern ermögliche eine Auflehnung gegen die dominanten Identitäts- und Normzuweisungen. Das Vergnügen an der Rezeption von populären Medien sei also immer im Zusammenhang mit einer Aushandlung bestehender Machtstrukturen innerhalb der sozialen Ordnung zu sehen.

Im Zusammenhang mit den neuen technologischen und strukturellen Möglichkeiten können Serien und die Auseinandersetzung mit ihnen individueller und flexibler in den Alltag eingebaut werden. Mit dem Aufkommen des digitalen Fernsehens und den dadurch entstandenen neuen Vertriebswegen kann ein zeitunabhängiger und ortsungebundener Zugriff auf ein scheinbar endloses Depot an Medienprodukten erfolgen. Durch das Web 2.0 ist es den Zuschauer/innen möglich, sich weltweit über ihre Lieblingsserien auszutauschen und schöpferisch eigene Medienprodukte in den Serien-Kanon einzubringen (Eichner et al. 2013, 9f.). Inhaltliche Veränderungen der Serientexte kamen vor allem durch die Entstehung der US-amerikanischen Pay-TV-Sender zustande. Diese sind weder von Einschaltquoten noch von den Auflagen der Federal Communication Commission (FCC) abhängig, weshalb innovativere, aber auch provokativere Narrationen und Darstellungen Einzug in den Fernsehalltag erlangten (Johnson 2010, 148f.; Eichner 2013, 53ff.). In diesem Zusammenhang wird häufig der Begriff Quality-TV verwendet, welcher jedoch in seiner Definition keiner klaren Eingrenzung folgt. Demnach haben sich die Inhalte der Fernsehserien in den letzten Jahren von «einfach gestrickten Wiederholungsmustern und trivialen Stoffen hin zu komplex und nuanciert gestalteten Erzählungen» (Blanchet 2011, 37) gewandelt. «Quality TV bricht inhaltliche Tabus, missachtet eingeführte formale Regeln und erweitert gewohnte narrative Strukturen» (Schlütz 2016, 100). Paradoxerweise wird es am besten dadurch definiert,

was es nicht ist: «It is not «regular» TV» (Thompson 1996, 13). Der Ursprung dieses aussergewöhnlichen Serienformats zeigt sich in den Kultfilmen und -serien, die seit Mitte des 20. Jahrhunderts produziert wurden. Damals noch Nischenprodukte, wie Kunstfilme, Horrorspektakel oder Science-Fiction-Serien, werden deren Eigenschaften heute zielgerichtet von der Industrie eingesetzt, um das Publikum zu treuergebenen Fans zu transformieren. Die Produzent/innen versuchen durch eine komplexe Narration, mehrdimensionale Charaktere, textuelle Offenheit und ergänzende, transmediale Serienprodukte die Partizipation der Zuschauer/innen zu erhöhen. Nach Cardwell (2007) werden bei den amerikanischen Quality-TV-Serien alltägliche Ereignisse behandelt, die Rückschlüsse auf grössere gesellschaftliche und individuelle Wahrheiten beinhalten. Dabei ist ein hohes Engagement der Zuschauer/innen gefordert sowie die Fähigkeit zur kreativen und symbolischen Deutung der Serieninhalte auf narrativer als auch gestalterischer Ebene. «It also places the viewer into the active position that one takes up when making critical judgement. The programme encourages us to interpret and evaluate it» (Cardwell 2007, 27). Formal wird dadurch jedoch nur ein Kult-Potenzial geschaffen, denn letztendlich entscheiden die Fans über ihr Engagement und den damit verbundenen Erfolg der Serie.

Eine dieser neuen amerikanischen Quality-TV-Produktionen ist die vom Pay-TV-Sender Showtime produzierte Serie *Dexter* (2006-2013). Ein Serienmörder arbeitet als Blutspritzeranalyst und beseitigt in seiner Freizeit andere Killer, um seine Mordlust zu stillen. Im Laufe der Ausstrahlung hat sich eine grosse Fangemeinde um Dexter Morgan und seine alltäglichen sowie aussergewöhnlichen Probleme gebildet. Es wurden nicht nur auf der offiziellen Facebook-Seite der Serie Beiträge bezüglich der Figuren, moralischer Fragen und zukünftiger Entwicklungen rege kommentiert und diskutiert, sondern es entstanden auch kleine Fan-Blogs um die Kultserie. Laut Winter (2013) zeichnet sich eine Kultserie dadurch aus, dass die Fangemeinschaft sich den medialen Text in Form von ritualisierten Praktiken wiederholt aneignet, sich kreativ mit diesem auseinandersetzt und ihn zu einem wichtigen Teil ihres Alltags werden lässt. Neben einer inhaltlichen Zuwendung lässt sich in den sozialen Netzwerken der *Dexter*-Fans häufig auch eine kreative Auseinandersetzung mit dem Serientext erkennen. Von offizieller Seite gab es einen Fan-Art-Contest mit zahlreichen Einsendungen sowie den Aufruf, Fotos von Final-Partys der Fans am Ende jeder Staffel einzusenden, um sie auf der Facebook-Seite zu veröffentlichen. Bei diesen Fotos lässt sich erkennen, dass die kleinen Fangruppen sehr sorgfältig die Location dekorieren, kleine Snacks vorbereiten oder sich sogar kostümieren – natürlich alles im Sinne der TV-Serie mit Kunstblut, abgesägten Körperteilen, roter Lebensmittelfarbe und Plastikfolie. Daneben gibt es auch inoffizielle Beiträge von Bloggern und Fan-Communities wie Trink- und Fitnessspiele, einen Haiku Wettbewerb oder einen Wettbewerb um den besten fiktiven

Serienkiller-Headliner. All diese Beispiele zeigen, dass die Bereitschaft, sich mit einem fiktiven Serienkiller emotional, kreativ und dialogisch auseinanderzusetzen, sehr gross ist. Doch welche Anknüpfungspunkte bietet eine Serie, in welcher der Protagonist ein forensischer Blutspritzeranalytiker und Freizeitkiller ist, für den Alltag der zahlreichen Zuschauer/innen? In wie weit kann diese Serie, welche auf den ersten Blick moralisch fragwürdig, brutal und sehr alltagsfremd erscheint, etwas dazu beitragen, dass «alltägliche[...] Akteure ihre Lebensbedingungen selbst [...] definieren und ihre Interessen [ausdrücken können]» (Winter 2004, 5)?

Nicht nur das neue Rezeptions- und Nutzungsverhalten engagierter Rezipient/innen und die innovativen inhaltlichen und formalen Veränderungen wecken ein Interesse für eine theoretische Auseinandersetzung. Auch der Anspruch individuelle Problematiken sowie gesellschaftliche Entwicklungen in einem Serienformat zu bearbeiten, macht diese neuen Medienangebote wertvoll für die kritische Medienpädagogik. Die besonderen Eigenschaften der Quality-TV-Serien spielen dabei eine wichtige Rolle für die Abgrenzung zu Serienformaten wie Soap Operas oder Reality-TV-Produktionen. Die Komplexität der Charaktere, der Genremix, die folgenübergreifenden Handlungsstränge und der Realitätsanspruch eröffnen den Autoren neue Freiheiten und Möglichkeiten zur Konstruktion ihrer Narration. (siehe hierzu: Thompson 1996; Blanchet 2011). In der nachfolgenden Analyse des Protagonisten der TV-Serie *Dexter* sollen zwei Fragen genauer beleuchtet werden:

- 1) Wie kann ein kontroverser Seriencharakter für ein breites Publikum zugänglich gemacht werden?
- 2) Welche Anknüpfungspunkte kann dieser für das Alltagsleben der Zuschauer/innen bieten?

Analyse des Protagonisten der TV-Serie *Dexter*

Der Aussenseiter als Teil der Gesellschaft

Ein wichtiger Aspekt, damit diese Serie funktionieren kann und nicht unbeachtet von den Zuschauer/innen oder zerrissen von den Kritiker/innen von den Bildschirmen verschwindet, ist die Konstruktion der Leitfigur Dexter. Die Entwicklung der Handlung ist vollständig an die Figur des Serienmörders geknüpft. Um diesen als Identifikationsfigur für das Publikum zu öffnen, muss eine positive Empfindung und Sympathie für den Killer möglich sein. Der Schauspieler Michael C. Hall in seiner Rolle als Dexter Morgan zeigt einen durchschnittlich attraktiven Mann, dessen liebevolle Art genauso glaubwürdig erscheint wie seine mordlüsterne. Allerdings ist nicht nur der Schauspieler für die Identifikationsmöglichkeit wichtig, sondern auch verschiedene narrative Konstruktionen, welche die Zuschauer/innen emotional in das Geschehen einbinden.

Durch die Narrationsform des inneren Monologs kann das Publikum eine persönlichere Beziehung zum Hauptcharakter aufbauen als durch die reine Interpretation des Verhaltens oder durch die Positionierung durch Fremdwahrnehmungen anderer Charaktere der Serie. Die Zweifel, die Wünsche, die Unsicherheiten und Widerstände des Serienkillers können offengelegt werden, wodurch das Monster menschlich erscheint. In diesem Zusammenhang wird vor allem die innere Auseinandersetzung mit seinem Verlangen zu töten und seinem Wunsch nach einem normalen und sozialen Leben hervorgehoben.

Zum einen basiert diese Art der Erzählung auf der Romanvorlage von Jeff Lindsay, in der Dexter aus der Ich-Perspektive die Geschehnisse schildert, zum anderen erinnert diese, in der TV-Serie bewusst beibehaltene Form, sehr an die durch das Web 2.0 entstandenen Blogs: Tagebucheinträge, welche für die Öffentlichkeit bestimmt sind. Ebenso wie die Nutzung von *Facebook*, *Instagram* oder *Twitter* sind sie für Han (2016a) Instrumente der Diktatur der Transparenz des Neoliberalismus. Um eine ungehinderte, schnelle Kommunikation zu ermöglichen und dadurch eine optimale Produktivität zu erreichen, muss alles Innere als Information nach aussen treten.

Geheimnis, Fremdheit oder Andersheit stellen Hindernisse für eine grenzenlose Kommunikation dar. [...] Auch Personen werden entinnerlicht, denn die Innerlichkeit behindert und verlangsamt die Kommunikation. Die Entinnerlichung der Person erfolgt aber nicht gewaltsam. Sie findet als freiwillige Selbst-Entblößung statt. (Han 2016a, 19)

Dexter offenbart sein Innerstes dem Publikum, schildert einen exklusiven Blog für seine Fans und lässt dadurch ein Gefühl der Nähe, aber auch der Mittäterschaft entstehen. Die Zuschauer/innen sind bei dieser Serie diejenigen, welche am meisten Kenntnis über die Begebenheiten besitzen. Sie kennen Dexters dunkles Geheimnis, die Geheimnisse seiner Kollegen und manchmal scheinen sie durch das Ungleichgewicht visueller und auditiver Informationen sogar mehr über Dexter zu wissen als er selber. Denn was Dexter seinen Zuschauer/innen durch sein ausgesprochenes Selbstbild vermittelt, unterscheidet sich häufig von dem, was sie von ihm zu sehen bekommen. Formal reiht sich die Serie also in das Format der sozialen Netzwerke ein und schliesst damit an eine Kommunikationsform an, die seit der Gründung von *Facebook* 2004 sehr stark in den Alltag integriert wurde. Die Folge davon ist ein Publikum mit einer engen, fast schon freundschaftlichen Beziehung zum fiktiven Hauptakteur. So geht aus den Foren- und Diskussionsbeiträgen der Fans hervor, dass sie zum Beispiel sehr kritisch mit der Wahl seiner Lebensgefährtin sind, seine Taten mit plausiblen Argumentationen verteidigen und sich seit dem Ende der TV-Serie seine Rückkehr herbeisehnen.

Die Positionierung des Charakters innerhalb seines sozialen Kontextes erleichtert auf verschiedene Weise wesentlich die positive emotionale Verbindung mit einem

Mörder. Zu Beginn der Serie stellt Dexter sich als Aussenseiter der Gesellschaft vor, der eine soziale Rolle im Netzwerk seiner Arbeitskolleg/innen und seiner Familie spielt, welcher er in seinem Selbstbild nicht entspricht. Jedoch erhält diese Schwarz-Weiss-Darstellung schnell Sprünge und Risse. Wenn Dexter von sich selber als Monster spricht, visuell jedoch eine Szene präsentiert wird, in der er sich liebevoll um seine kleinen Stiefkinder kümmert, zeigt sich diese auditiv-visuelle Diskrepanz zwischen dem Gezeigten und dem von Dexter Gedachten sehr deutlich. Nicht nur die Zuschauer/innen, sondern auch dem Protagonisten selber wird diese Abweichung vom asozialen, unmenschlichen Killer bewusst. Es entsteht der Wunsch nach Teilhabe an einem wahrhaft sozialen und normalen Leben. Gleichzeitig wird deutlich, dass diesem Streben nach Normalität, danach ein Teil der Gesellschaft zu sein und kein Aussenseiter, jegliche Grundlage entzogen wird. Denn gerade die Charaktere, die zu Beginn einfach gestrickt zu sein scheinen und ein angepasstes Leben führen, erweisen sich schnell als mehrdimensionale Personen mit ganz unterschiedlichen Wünschen, Zweifeln und widerstrebenden Begierden, deren moralischer Kompass ebenso beschädigt zu sein scheint wie Dexters. Dadurch wird die Bedeutung von Normalität grundlegend in Frage gestellt und die Differenz zwischen dem Aussenseiter Dexter und seinen scheinbar gesellschaftskonformen Freunden und Kollegen minimiert.

Der gleiche Effekt auf die Zuschauer/innen wird durch die Distinktion Dexters von den übrigen Serienmördern erzielt. Die treibende Kraft für das Verhalten der Killer ist die Mordlust, sowohl bei Dexter als auch bei seinen Opfern. Die Unterscheidung erfolgt nicht auf Basis der Motivation, sondern aufgrund der Opferauswahl, der psychischen Komponente und der mit der Tat verbundenen Konsequenzen. Der Protagonist folgt einem moralischen Kodex, welcher ihm vorschreibt, keine unschuldigen Menschen zu töten. Durch das Töten von Serienmördern werden weitere Taten verhindert und letztendlich Menschenleben gerettet. Es wird jedoch deutlich, dass der Kodex nicht das einzige Alleinstellungsmerkmal Dexters unter den Serienmördern ist. Bereits in der Pilotfolge stellt er zum Beispiel klar, dass er niemals Kinder töten könnte und im weiteren Verlauf kommen bei ihm immer wieder moralische Fragen und Dilemmata auf, die bei den anderen Killern nicht thematisiert werden. Dexter ist eine sehr selbstreflexive Person und versucht sich, seine Begierden und Zwänge zu ergründen und zu verstehen, als würde er so einen Weg finden können, sie kontrollierbar zu machen. Visuell werden seine Taten durch eine fehlende Brutalität differenziert. Die Art des Tötens verläuft von der Konfrontation des Opfers mit dessen Morden, dessen Tötung durch einen Messerstich in den Korpus oder das Durchschneiden der Kehle, zum Verpacken der einzelnen Körperteile und deren Entsorgung im Meer. Die blutigen Szenarien, wie das Zerteilen der Leiche und die qualvollen Hinrichtungen einiger weniger Opfer, werden durch eine Montage des Tathergangs ausgeblendet.

Auf Dexters moralische Entscheidungen bezogen erhält Freuds Strukturmodell der Psyche (1969) über die Dreiteilung in Ich, Es und Über-Ich eine besondere symbolische Bedeutung. Das Über-Ich oder Ich-Ideal stellt einen Vermittler von Ge- und Verboten dar und manifestiert sich in Wert- und Normvorstellungen (ebd., 265). Dexter Morgan personifiziert dieses Über-Ich in der menschlichen Form seines Stiefvaters Harry, sein Gewissen. Der ehemalige Polizist zog Dexter gross, bemerkte schon sehr früh den krankhaften Hang zur Gewalt und legte daraufhin den Kodex für Dexters Mordlust fest, um unschuldige Menschen vor diesem zu schützen. Dexter verinnerlichte Harrys Regeln so sehr, dass ihm dieser nach dessen Tod immer wieder als Halluzination erscheint und seinen moralischen Wegweiser spielt. Das Es hingegen, welches dem Lustprinzip folgt und die Leidenschaft repräsentiert (ebd., 252 f.), wird von Dexters älteren leiblichen Bruder dargestellt, der zu Lebzeiten seiner Lust nach dem Töten ohne moralische Bedenken nachgegangen ist. Dieser versucht Dexter zu unüberlegten, emotionalen Taten zu drängen, die der reinen Befriedigung seiner Begierde nach Blut dienen. Es ist jedoch eindeutig, dass das Über-Ich, also Harry, den grösseren Einfluss auf Dexter besitzt, als das Es. Die Regeln und Normen der Gesellschaft haben auf Dexters Entscheidungen grossen Einfluss, auch wenn dieser sie in manchen Fällen verbiegt, umdeutet oder umgeht, lässt er nur sehr selten zu, dass das Es die Überhand gewinnt. Denkt man Freuds Strukturmodell weiter, kann Dexter selber als das zwischen dem Es und dem Über-Ich vermittelnden Ich gesehen werden. Er ist also die Personifizierung der «Vernunft und Besonnenheit» (ebd., 253), was einem rational handelnden Subjekt des Neoliberalismus entspricht.

Neben seinem doch sehr menschlichen Wesen und seinen moralischen Zügen scheint Dexter auch ein sehr erfolgreiches Leben zu führen, indem er seine Zeit sinnvoll nutzt und leistungsorientiert handelt. Er kann innerhalb des Police Departments herausragende Erfolge verzeichnen, sodass er in manchen Situationen sogar eigene Fehler vortäuschen muss, damit ein Mörder oder eine Mörderin sich ihm nicht durch eine Verurteilung entziehen kann. Zusätzlich geht er nachts seinem Hobby nach: beschattet potenzielle Opfer, plant deren Ergreifung oder stillt sein Verlangen nach dem Töten. Am Tage kommen familiäre Verpflichtungen hinzu, welche er ebenso meistert und ihn als liebevollen, unterstützenden Ehemann, Freund, (Stief-)Vater und Stiefbruder auszeichnen. Rothmund (2013a) spricht in diesem Zusammenhang sogar von Superheldenfähigkeiten des Protagonisten: «Darüber hinaus scheint Dexter fast übernatürliche Kräfte zu haben, da er häufig ohne Schlaf auskommen muss und zusätzlich eine sehr gute körperliche Verfassung aufweist, denn letztlich gewinnt er jeden Kampf mit seinen Gegnern» (ebd., 186).

Dexter entspricht eindeutig einem Helden des Alltags, der es schafft mehrere Rollen in sich zu vereinen und jede einzelnen grösstenteils sehr erfolgreich und effektiv zu meistern. Er scheint nie Geldprobleme zu haben, fühlt sich im Job anerkannt,

ist körperlich fit und gesund. Gleichzeitig ist er sehr kompetitiv in Bezug zu den anderen Serienkillern. So bewundert er deren Methoden und Spurenreinheit am Tatort, versucht sie jedoch zu übertrumpfen, indem er sie letztendlich überführt. Dennoch lässt sich auch bei diesem scheinbar perfekt funktionierenden Subjekt einen Mangel, eine Differenz zwischen dem Ist-Zustand und dem Optimum, erkennen, der für die Dynamik innerhalb der Serie sorgt. Er versucht seine anormale Psyche aufzuschlüsseln, indem er sein Verhalten und das anderer Serienmörder ergründet und reflektiert, um so zu einem besseren Menschen zu werden. Han (2016a) schreibt hierzu: «Der neoliberale Imperativ der Selbstoptimierung dient allein einem perfekten Funktionieren im System. Blockierungen, Schwächen und Fehler sollen wegtherapiert werden, um die Effizienz und Leistung zu steigern» (ebd., 43). Bisher bezogen sich diese Leistungssteigerungen vor allem auf die biologischen und mentalen Ressourcen der Menschen – die Steigerung von Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie die Anpassung an das geläufige Schönheitsideal, um auf dem Arbeits- und Beziehungsmarkt erfolgreich sein zu können. Bei der Betrachtung von Dexters Arbeit als Blutspritzeranalytiker und die Bewältigung seines Alltags wird jedoch schnell deutlich, dass diese Ressourcen keine grossen Verbesserungen benötigen und der Mangel ein rein psychischer ist. Er sieht sich in einem ständigen Vergleich mit anderen Mördern im Hinblick auf moralische Entscheidungen und soziale Beziehungen. Gleichzeitig vergleicht er sich mit psychisch gesunden Menschen, die zu ehrlichen sozialen Beziehungen fähig sind. Unabhängig von den Leistungen, die er erbringt, ist er mit sich selber nicht zufrieden. Dexter begleitet wie bereits schon viele TV-Serien zuvor einen Prozess der Selbstoptimierung, der sich jedoch nicht auf die Suche nach der grossen Liebe oder den beruflichen Erfolg bezieht, sondern eine rein psychische Problematik fokussiert. Dexter Morgan ist nicht nur ein Serienkiller mit moralischen Bedenken und einem starken Bewusstsein für Werte und Normen, sondern entspricht auch einem gesellschaftlich anerkannten Subjekt. Er ist nur ein vermeintlicher Aussenseiter, der viel mehr den gesellschaftlichen Anforderungen des Neoliberalismus entspricht, als die meisten seiner Mitcharaktere. Trotz seines bestehenden Erfolgs strebt er weiterhin ein unerreichtes Optimum an und bindet die Zuschauer/innen so in einen Prozess des Werdens ein. Nach Bröckling erzeugt «[d]as Zurückbleiben hinter den Erfolgsverheißungen [...] einen Sog, der den Einzelnen dazu bewegen soll, in der Optimierung seiner selbst niemals nachzulassen.» (Bröckling 2002, 180). Genauso wie das rational denkende Individuum, ist das Begehren eines unerreichbaren fehlerlosen Ideals dem ökonomischen Prinzip, welches stets nach einem Maximum strebt, demnach besonders zuträglich. Dieser dem Neoliberalismus entsprechenden Subjektposition werden innerhalb der TV-Serie allerdings drei Entwicklungen entgegengesetzt: die Ausbildung einer ungerichteten Emotionalität, das immanente Scheitern der Selbstoptimierung, sowie eine scheinbare Wahlfreiheit des Subjekts.

Der emotionale Psychopath

Die dunkle Seite an Dexter Morgan, welche er selber als seinen düsteren Begleiter betitelt, zeigt einen Mann, der Lust am Töten verspürt und währenddessen einem Blutrausch verfällt. Die Psychologin Marisa Mauro (2010) beschreibt die Motivation hinter seinen Morden als zwiegespalten:

Dexter has fantasies of dominating, shaming, manipulating, and controlling murderers of innocent people. Furthermore, he probably fantasizes about replication the fear within them that their own victims felt. Finally, Dexter has fantasies of both an aggressor and avenger of the innocent (ebd., 60).

Zur Befriedigung der Lust am Töten ist er bereit zu lügen, zu manipulieren und die eigenen Bedürfnisse vor die der anderen zu stellen. Wenn er lange nicht gemordet hat, handelt er nicht wie sonst vollkommen rational und geplant, sondern verfällt seiner Leidenschaft, die er nicht weiter unterdrücken kann. Die Folgen seines Kontrollverlustes sind emotionale und affektive Handlungen, sowie die Vernachlässigung seiner Mitmenschen und Angehörigen. Aus psychologischer Sicht könnte man eine antisoziale Persönlichkeitsstörung in der Sonderform der Psychopathie diagnostizieren. Ausgehend von Cook und Michie definieren Ullrich et al. (2003) die «psychopathy» anhand eines drei-Faktoren Modells. Diese Persönlichkeitsstörung umfasst «einen arroganten und betrügerischen interpersonalen Stil, ein defizitäres affektives Erleben, sowie ein impulsiver und unverantwortlicher Verhaltensstil» (ebd., 1002-1003). Das defizitäre affektive Erleben beinhaltet das Fehlen von Gewissensbissen, Schuldgefühlen und Empathie und zeigt eine allgemeine Gefühlskälte. Robert D. Hare (1993) ist der Auffassung, dass die Psychopathie weiter verbreitet ist, als die Zahl der straffällig gewordenen Kriminellen vermuten lassen. Er sieht diese als Teil unserer Gesellschaft, denn es gebe viele Psychopathen, die nie in ein Gefängnis gehen oder gewalttätig werden. Psychopathie ist keine Geisteskrankheit, denn «psychopaths are rational and aware of what they are doing and why. Their behavior is the result of choice, freely exercised» (ebd., 22). Hare unterstellt eine Wahlfreiheit, die jedoch in Abhängigkeit von den sozialen Defiziten gesehen werden muss. Dexters Wahlfreiheit wird im Verlauf der Serie immer wieder auf die Probe gestellt. Der psychopathische, düstere Begleiter und der gesellschaftskonforme, gemeinschaftliche Dexter stehen sich als zwei Extreme gegenüber. Die Spannung der Serie entsteht aus deren Reibung aneinander und die Problematiken des Doppellebens, das er führt. Das Besondere dabei stellt die Entwicklung eines Gewissens dar, das Erkennen einer Wahl und die Inanspruchnahme dieser zugunsten einer empathischen Veränderung.

Bevor und nachdem er einen Mord begeht, plant er sehr sorgsam, arbeitet überlegt und rational. Während der Momente des Blutrausches ist er emotional und von dem Zwang, aber auch den Leitlinien der Rationalität befreit. Mit zunehmender Emotionalität, die sich aus dem Aufbau sozialer Beziehungen entwickelt,

unterlaufen ihm vermehrt Fehler, die ihn selber und seine Mitmenschen in Gefahr bringen. Diese qualitative Trennung von Rationalität und einer von dieser befreiten Emotionalität lässt sich auch in unseren gesellschaftlichen Strukturen wiederfinden. Der Neoliberalismus erhebt die ökonomische Rationalität zur Grundlage jeglichen Handelns. So wird durch die Adaption der Marktlogik in alle Lebensbereiche auch der Mensch mit einem Wert versehen. «[D]er neoliberale Homo oeconomicus [nimmt] seine Gestalt als Humankapital an, das danach strebt, seine Wettbewerbspositionierung zu stärken und seinen Wert zu steigern, anstatt als Figur des Austauschs oder Interesses» (Brown 2015, 35). Er ist «nicht fähig zu Beziehungen zu anderen, die frei vom Zweck wären» (Han 2016a, 11). Dexter sieht zu Beginn seine Beziehungen rein nutzenorientiert als Tarnung. Er versucht sich von der Subjektivierung des ökonomisch handelnden Einzelgängers loszulösen und beginnt dadurch Verantwortung für das Leben seiner Mitmenschen zu übernehmen.

Basierend auf Foucaults Biopolitik führt Han in seinem Werk Psychopolitik (2016a) an, dass das kapitalistische System sich im Neoliberalismus nun darauf konzentrierte, die Emotionen auszubeuten. Er identifiziert drei Gründe für dieses plötzliche ökonomische Interesse: Die Emotionen dienen als Ressource, um mehr Produktivität und Leistung zu erzielen, wie es bei gamifizierten Geschäftsabläufen fokussiert wird. Emotionen sind ein Instrument, um Kaufanreize und Bedürfnisse zu erzeugen. Und letztendlich sind emotionale Kompetenzen sehr gefragt für die immateriellen Produktionsweisen und Dienstleistungen eines Unternehmens wie zum Beispiel bei der Kundenbetreuung (ebd., 64-66). Begehrtere Optimierungsmassnahmen beziehen sich also nicht mehr nur auf die physische Produktivität, Gesundheit und Leistungsfähigkeit, sondern ebenso auf die psychische, da sie nun auch für ökonomische Interessen an Bedeutung gewinnen. Die zielgerichtete Kontrolle von Emotionen und deren Nutzbarmachung wird für die Schaffung messbarer Werte herangezogen. Bei der Gamifizierung der Arbeit zum Beispiel werden die Emotionen des Spiels und die Spannung eines interkollegialen Wettbewerbs auf die Aufgabenerfüllung der Arbeitnehmer/innen übertragen. Dies führt zu mehr Motivation und Engagement als eine rein rationale Anleitung zur Leistungserfüllung (Han 2016a, 69f.). Dexters Emotionen und Leidenschaften hingegen sind ziellos und ungezügelt. Sie dienen nicht der Schaffung von Anerkennung durch mehr Leistung, denn diese erreicht er vor allem durch die Erfolge seines rationalen und antisozialen Selbst, wie aus dem vorangegangenen Kapitel hervorging. Sie sind rein seiner eigenen Empfindung geschuldet, seinem Genuss, seiner Freude, seiner Teilhabe an etwas Wahrhaftem. Er tauscht seine Maske gegen etwas Echtes ein und bekommt dafür einen rein subjektiven Wert. Dies ist in einer Zeit der sozialen Netzwerke und der Selbstvermarktung überraschend. Denn hier erfolgt das Tauschgeschäft in umgekehrter Reihenfolge: Etwas Echtes wird gegen eine

Maske, erschaffen aus gut durchdachten Strategien, getauscht, die den Marktwert des Subjekts, gemessen in Follower und Sponsoren, erhöhen soll.

Im Finale der Serie wird ihm dieser Tausch jedoch zum Verhängnis. Er verzichtet zugunsten seiner Liebe zu seiner Freundin und seines Willens zur Veränderung auf das Töten eines bedrohlichen Serienmörders und übergibt diesen der Staatsgewalt. Einer Staatsgewalt, die er selber als fehlerhaft und unzulänglich ansieht und dessen Fehler er bereits des öfteren korrigiert hat. Diese emotionale Handlung führt zum Unglück des Protagonisten: Nach der Ermordung seiner Stiefschwester durch den am Leben gelassenen Killer flüchtet er, bricht jegliche Kontakte zu seiner Familie und zu seinen Freunden ab, um als Einsiedler seine ihm nahestehenden Personen nicht weiter in Gefahr zu bringen.

Das Scheitern der Integration in die Gesellschaft gründet letztendlich auf einer wahrhaften, emotionalen Beziehung. Viele Fans haben dieses Ende in den sozialen Medien sehr stark kritisiert und diskutiert. Sie hätten Dexter gerne als ein Teil der Gesellschaft gesehen, glücklich vereint mit seinem Sohn und seiner Lebensgefährtin. Diese Enttäuschung ist nicht verwunderlich, denn eine uneingeschränkte Wahlfreiheit sowie ein selbstverantwortliches Streben nach Verbesserung gelten heute als Garantien für ein erfolgreiches und glückliches Leben. Das Motto «Jeder kann alles schaffen, wenn er/sie sich nur genug anstrengt» ist jedoch eine falsche Versprechung, ein Diener des Kapitalismus. «Das Leistungssubjekt, das sich frei wähnt, ist in Wirklichkeit ein Knecht. Es ist insofern ein absoluter Knecht, als es ohne den Herrn sich freiwillig ausbeutet» (Han 2016a, 10). Es wird zuletzt deutlich, dass Dexters altruistische Aufgabe des eigenen Lebens, die Selbstopferung zum Wohle der Anderen keinen ökonomischen Nutzen für den Kapitalismus und auch nicht für das individualisierte Subjekt selbst birgt. Ein Opfer ist ein Tauschgeschäft, bei dem kein zusätzlicher Wert geschaffen, kein Maximum angestrebt wird. So erinnert sein Opfer nicht an eine heldenhafte Rettung, bei welcher der Protagonist auf eine tragische Weise zum Tode kommt und damit immerhin ein Vermächtnis hinterlässt, sondern an das Versagen eines einfachen Menschen, der erkennt, dass er die Bürde der Verantwortung nicht alleine tragen kann.

Das Scheitern des neoliberalen Selbst

Durch das als individuelles Versagen empfundene Scheitern des Hauptcharakters wird die Kritik an der neoliberalen Subjektivierung sehr deutlich. Daran anschliessend kommen zwei Gesellschaftskritiken eine besondere Bedeutung zu: Gross' Multioptionsgesellschaft und Bröcklings Idee des unternehmerischen Selbst. Der Protagonist der Quality-TV-Serie *Dexter* zeigt den Zuschauer/innen verschiedene Seiten seines Selbst: Eine sehr angepasste strukturierte und rationale als auch eine den gesellschaftlichen moralischen Normen widerstrebende, pathologisierte und ungezügelte Seite. So wie bei Gross verlorengegangene

«Traditionen und Autoritäten», wie Religion und Kirche, durch das Schaffen eigener «durchstrukturierte[r] und total geordnete[r]» Systeme ausgeglichen werden (Gross 1994, 199), so schafft auch Dexter sich ein der Ordnung und Rationalität folgendes Leben als Gegengewicht zu dem inneren Chaos, das ihm seine Begierde nach Blut beschert. Erst als auch ein emotionales Chaos in seine strukturgebende Seite Einzug erhält, gerät sein Leben aus dem Gleichgewicht. Die Spannung der Serie entsteht aus einer Konfrontation zweier Extreme, die nur in ihrer kontrollierten Trennung erfolgsversprechend sind.

Zu Beginn der Serie lässt sich in Dexter nicht nur den perfekten Psychopathen erkennen, sondern ebenso das perfekt dem Markt angepassten Subjekt: Er handelt sehr rational und zielführend, was ihn aussergewöhnlich in seinem Job macht. Sogar ausserhalb der Arbeitszeit jagt er Kriminelle und wendet damit seine Freizeit für weitere Arbeitsleistungen auf. Sein Hobby ist gleichzeitig sein Job, beides empfindet er als sinnstiftend. Seine Beziehungen stellen Humankapital dar, das dem Zweck der Aufrechterhaltung seiner Tarnung dient. Er verkörpert eine Rolle, die ihn nicht als pathologischen Psychopathen, sondern als gesunden Menschen erscheinen lässt und vermarktet sich dadurch selber. «Die autonome Verwaltung und Akkumulation des individuellen Humankapitals greift dabei weit über das Berufsleben hinaus und kennt weder Feierabend noch Privatsphäre.» (Bröckling 2002, 183). Die Verwaltung und Strukturierung des Lebens als Erfolgsversprechung lässt das Selbst zu einem zielgerichteten Unternehmer, einer kalkulierenden Unternehmerin werden. Die nicht zielgerichtete Emotionalität ist das, was aus diesem Muster herausbricht. Dexters Scheitern basiert dabei nicht auf einer moralischen Bewertung seiner Entwicklung, sondern auf seiner Unfähigkeit beide Extreme effektiv miteinander verbinden zu können. Als skrupelloser und vollkommen rationaler Psychopath hätte er wie zu Beginn der Serie morden können, ohne erwischt zu werden. Als moralischer Mensch, der seine Mordlust kontrolliert und unterdrückt, da die Vermeidung von anderer Menschen Leid einem höheren Stellenwert unterläge, hätte er ein angepasstes, soziales Leben führen können. Das Aufeinandertreffen von Monster und Mensch, von Rationalität und Emotionalität ist das, was Dexters Leben kompliziert und für das Publikum interessant macht.

Durch das stetige Streben nach Mehr in unseren Lebensläufen und die daraus resultierende Steigerung unserer Wahlmöglichkeiten stellt sich nach Gross eine Unübersichtlichkeit ein, die einer externen Strukturierung bedarf. Die «Beratungsebene», ausgeführt durch Ratgeberbücher, -seminare, Selbsthilfegruppen und Therapien, soll Orientierung und Lebensanweisung bieten (Gross 1994, 40f.). Betrachtet man nun Ulrich Bröcklings Arbeiten zum unternehmerischen Selbst (2002 & 2007), zeigt sich, dass viele Selbstmanagement-Ratgeber gerade die Mobilisierung von Gegensätzen als erfolgsversprechend markieren:

Auf der einen Seite soll das unternehmerische Selbst ein rechenhafter Buchhalter und Kosten wie Nutzen kalkulierender Betriebswirt des eigenen Lebens sein, auf der anderen Seite ein Motivationsgenie, das unablässig nach neuen Höchstleistungen strebt und ein Dauerfeuerwerk der kreativen Ideen abbrennt. Selbstdisziplinierung und Selbstenthusiasmierung laufen parallel, was auch die offensichtliche Inkohärenz der Programme erklärt, die stets beide Optimierungsmodi zugleich fördern. Der disziplinierenden Kontrolle und Übung dienen die Checklisten, Vertragsformulare und Feedback-Systeme, der Entfesselung von Leidenschaft die Affirmations-, (Auto-) Suggestion- und Grenzüberschreitungstechniken (Bröckling 2002, 192).

Der Erfolg eines Menschen hängt demnach von der flexiblen Anpassung seines Selbst ab. Je nach den sich verändernden Herausforderungen der Umwelt, muss auch die jeweilige Subjektposition kontrolliert und zielgerichtet eingenommen werden. Bröckling kritisiert hierbei, dass der Optimierung, der stetigen Verbesserung des Selbst, das Scheitern bereits eingeschrieben ist. «Weil es ein Genug – an Kompetenz, Motivation, Selbstachtung usw. – nicht geben kann, müssen die Anstrengungen des Einzelnen, mag er sich noch so sehr ins Zeug legen, ungenügend bleiben. In jedem Ansporn zum Mehr steckt das Verdikt des zu wenig» (ebd., 177). Dieses immanente Scheitern wird bei Dexter sehr deutlich, denn jeder kleine Schritt, der ihn näher an einen moralischen, sozialen Menschen bringt, zerwirft die Ordnung und Kontrolle in seinem Leben. Nach Gross ist diese Darstellung eher ungewöhnlich, denn «überall werden Differenzen zwischen Wirklichem und Möglichem aufgeblendet, überall werden sagenhafte Leistungen und große Sprünge demonstriert» (Gross 1994, 15). Dabei zeigt sich schnell, dass die Überzeugung Dexters, sich nur durch Eigenleistung verändern zu können, eine Bürde des Neoliberalismus ist. Die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit wird individualisiert, in die Selbstverantwortung jedes Individuums gelegt. Jedes Scheitern ist ein persönliches Scheitern. Alleine die Vorstellung ein psychopathischer Serienmörder könnte sich selber heilen, sich selber zu einem moralischen Menschen machen, gleicht aus therapeutischer Sicht einem Wunder. Die fehlenden Sozialkompetenzen erschweren nicht nur eine Einsicht des fehlerhaften Verhaltens, sondern lassen ebenso keine Bedenken vor einer weiteren Tat zu. So ist laut Statistik die Rückfallquote bei straffällig gewordenen Menschen mit hohen Psychopathie-Werten dreimal höher als bei einer geringen Ausprägung (Petermann/Koglin 2013, 75). Es ist also auch hier nur eine scheinbare Wahlfreiheit zu erkennen, welche die Schwere der Verantwortung für das eigene Schicksal maskieren soll. Auch Dexter scheint letztendlich zu verstehen, dass ein uneingeschränktes Streben nach Verbesserung, die Inanspruchnahme aller Optionen in der Verantwortung einer einzelnen Person, nicht tragbar ist. Als emotional reiferer Mensch entscheidet er sich für die Rettung seiner geliebten Menschen und akzeptiert im Gegenzug seine eigene

Unvollständigkeit. Nach Gross ist das ein Ausbruch aus der Multioptionsgesellschaft, denn eine «komplett entgegengesetzte Haltung wäre die der Hingabe, der Duldung des Unfertigen und Fehlerhaften, die Indifferenz gegenüber der Differenz» (Gross 1994, 28).

Schlussbetrachtungen

Die Analyse des Hauptcharakters hat ergeben, dass die Serie kritisch mit der neoliberalen Subjektposition umgeht: Ein erfolgreicher Unternehmer seiner Selbst schlägt den entgegengesetzten Weg der Emotionalisierung und Sozialisierung ein. Das Streben nach grenzenloser Verbesserung führt nicht nur zum Scheitern, sondern auch zu einer Akzeptanz von Unvollständigkeit und Fehlerhaftigkeit. Gleichzeitig kann bei *Dexter* auf eine gesamtgesellschaftliche Entwicklung geschlossen werden. Bei Winters Abhandlung zur Faszination Serienkiller (2000) erfolgt in Anlehnung an Tudor die Unterscheidung zwischen dem «secure horror» und dem «paranoid horror» und deren gesellschaftliche Einordnung. Ersteres beschreibt einen Horrorfilm, in dem am Ende die Normalität wiederhergestellt werden kann. Das Böse in Form von aussergewöhnlichen, nichtmenschlichen Figuren wie Vampiren oder Monstern wird besiegt und die Gesellschaft kann in Frieden weiterleben. Der Kontext dieser Filme vor den 1960er Jahren beschreibt eine Gesellschaft, die sich ihrer sicher sein kann, potenzielle Bedrohungen unter Kontrolle hat und stabile traditionelle Werte und Normen vertritt. Beim «paranoid horror» kommt die Bedrohung aus der Mitte der Gesellschaft in Form von Serienkillern und Psychopathen. Hier werden die traditionellen Werte untergraben und die soziale und moralische Ordnung der Gesellschaft in Frage gestellt. Er dokumentiert einen vorherrschenden Wandel, der mir Unsicherheiten und Instabilität einhergeht. *Dexter* als Fernsehserie mit Horror-Charakter zeigt nun einen Serienkiller, der für die unschuldigen Menschen keine unmittelbare Gefahr darstellt, sondern sie sogar von anderen Monstern aus ihrer Mitte befreit. Das Böse und das Gute ist nicht mehr klar voneinander abzugrenzen, die vorherige Klarheit über Täter und Opfer wird verdeckt von moralischen Grautönen. Unsere Gesellschaft ist geprägt von einem Verlust der Authentizität und Wahrheit: Individuen vermarkten sich als konstruierte Ideale in den sozialen Medien, die Glaubwürdigkeit grosser Unternehmen geht durch Enthüllungsgeschichten verloren und in der Politik werden unmoralische Entscheidungen zur Bekämpfung des Terrorismus verharmlost. Eine Zeit der Whistleblower und des Argwohns gegenüber jeder öffentlichen Darstellung. Die Welt besteht nur noch aus Informationsunsicherheiten, da eine Suche nach der Wahrheit erfolglos bleiben muss. Sie ist zu komplex geworden, bietet zu viele Optionen und Perspektiven, als dass Informationen eindeutig als wahr und falsch, Handlungen als gut oder böse markiert werden könnten. Vielleicht sind wir inzwischen bei einem «diffuse horror» angelangt, bei dem vormals gefestigte

Zuschreibungen aufgebrochen wurden und eine tatsächliche Bedrohung dadurch nicht mehr genau identifiziert werden kann.

Indem die TV-Serie *Dexter* mit Dichotomien, neoliberalen Ideologien und subversiven Subjektpositionen spielt, lässt sie diese miteinander um Aufmerksamkeit ringen. Dabei gibt die Serie nicht vor, was richtig oder falsch ist, sondern sie verwickelt die Zuschauer in emotionale Widersprüche. Sie ist keine moralische Instanz, die ein klares Urteil darüber abgibt, welche Menschen sich gut oder schlecht verhalten. Sie führt bei den Zuschauer/innen zu gemischten Gefühlen, zu Irritationen und damit zur Reflexion der eigenen Haltung. Die extreme Überzeichnung miteinander ringender Subjektpositionen eines Serienmörders erscheint zwar auf den ersten Blick sehr alltagsfremd, verweist jedoch auf die realen Widersprüche in den Leben der Zuschauer/innen. Dort wo Serien «die Instabilität etablierter Ordnungsroutinen vorführen, machen sie immer auch darauf aufmerksam, wie wirksam die ästhetische Erfahrung populärer Kultur an das gekoppelt ist, was sich hiervon gerne als gewöhnliche Realität unterscheidet» (Jahn-Sudmann/Kelleter 2012, 220). Durch die Schaffung des Sympathieträgers Dexter, mithilfe eine emotionalen Bindung, wünscht sich das Publikum sein Fortbestehen, seine Freiheit, ein glückliches Leben, obwohl er als Killer dutzende Menschen kaltblütig ermordet. Das endgültige Scheitern der gesellschaftlichen Integration am Ende der Serie sorgte bei vielen Fans zu Unstimmigkeiten ihres Weltbildes und bricht mit ihren Erwartungen, was sowohl zu Missmut, aber auch zu vielen Diskussionen in den sozialen Netzwerken geführt hat. Die Quality-TV-Serie behandelt also nicht nur die aussergewöhnlichen Konflikte eines Killers, sondern führt auch zu inneren Konflikten bei den Fans. Han (2016b) argumentiert, dass durch eine einseitige Kommunikation innerhalb der digitalen Medien jegliche Negativität, jeglicher Konflikt verloren gehe. Dies sei für den Aufbau der eigenen Identität und für stabile Beziehungen gefährlich, da Konflikte eine sehr konstruktive Seite haben.

Auch die Bilder büßen heute immer mehr den Charakter des Gegenüber [sic!] ein. Den digitalen Bildern fehlt jede Magie, jeder Zauber, jede Verführung. Sie sind keine Gegenbilder mehr, die ein Eigenleben, eine Eigenkraft hätten, die den Betrachter irritieren, behexen, befremden, berauschen würden. (Han 2016b, 58)

Bei der Betrachtung des Protagonisten der Serie *Dexter* wird aber gerade diese Hervorrufung von Irritation, von wiederstrebenden Emotionen deutlich. Vielleicht zeigen die neuen Quality-TV-Serien als Variation des Immergleichen, als Träger von Überraschungen und Brecher von Konventionen genau diese Gegenbilder, welche die Zuschauer/innen nicht nur zum Staunen bringen, sondern sie zum Nachdenken, Reflektieren und Diskutieren anregen.

Es zeigt sich also, dass die neuen Quality-TV-Serien trotz scheinbar sehr alltagsfremder Thematiken Anknüpfungspunkte für die Zuschauer und ihr alltägliches

Leben bieten können. Dies ist für die kritische Medienpädagogik von grundlegender Bedeutung, da «[...] mediale Angebote – so zeigen etliche Studien – an einer Reproduktion und Legitimierung gesellschaftlicher Verhältnisse insbesondere dann maßgeblich beteiligt sind, wenn ihre Deutungsangebote an alltäglichen Praktiken und Erfahrungen von Menschen anknüpfen und ihnen einen Sinn geben» (Thomas 2008, 154). Die neuen Quality-TV-Serien können durch ihre feinfühlig konstruierten komplexen Charaktere und ihre Vermittlung von mehrdimensionalen Bedeutungsmustern also einen wichtigen Bezugspunkt für die Subjektivierung der Zuschauer/innen sein und sollten aus diesem Grund als ein Teil der kritischen Medienpädagogik betrachtet werden. Gerade durch die neuen technologischen Möglichkeiten, das damit einhergehenden veränderte Nutzungsverhalten des Publikums, sowie das verbesserte Image der TV-Serien an sich, ist das Medium zu einem intensiven Träger von Bedeutungen innerhalb der Populärmedien geworden und sollte damit auch detailliert beleuchtet werden. Dabei spielen nicht nur die Serientexte, deren Ideologien und Offenheit eine Rolle, sondern ebenso sollte eine Fokussierung des (Online-)Austausches über die Serientexte erfolgen. Denn die Auseinandersetzung des Publikums und der Fans endet nicht mit dem Schauen der Serie, sondern sie wirkt durch die Schaffung eigener Inhalte und Diskussionen nach.

Literatur

- Blanchet, Robert. 2011. «Quality TV: Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer Fernsehserien». In *Serielle Formen: Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV und Online-Serien*, hrsg. v. Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern, 37–70. Marburg: Schüren.
- Bröckling, Ulrich. 2002. «Das unternehmerische Selbst und seine Geschlechter: Gender-Konstruktionen in Erfolgsratgebern». *Leviathan*, 30, 2, 175–194.
- Bröckling, Ulrich. 2007. *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Brown, Wendy. 2015. *Die schleichende Revolution: Wie der Neoliberalismus die Demokratie zerstört*. Berlin: Suhrkamp.
- Cardwell, Sarah. 2007. «Is Quality Television Any Good?, Generic Distinctions, Evaluations and the Troubling Matter of Critical Judgement». In *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, hrsg. v. Janet McCabe und Kim Akass, 19–34. London: Tauris.
- Dexter. 2006-2013. Zuerst gesendet am 1. Oktober 2006 (USA) auf Showtime. Drehbuch: James Manos Jr.
- Eichner, Susanne. 2013. «Blockbuster Television». In *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos, und Rainer Winter, 45–65. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. doi:10.1007/978-3-531-93465-5_2.

- Eichner, Susanne, Lothar Mikos, und Rainer Winter, Hrsg. 2013. *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. doi:10.1007/978-3-531-93465-5.
- Freud, Sigmund. 1969. «Das Ich und das Es». In Sigmund Freud *Gesammelte Werke: Jenseits des Lustprinzips und andere Arbeiten aus den Jahren 1920-1924*, hrsg. v. Anna Freud, Edward Bibring, Willi Hoffer, Ernst Kris und Otto Isakower. 237–289. 6. Aufl., London: Imago. Originalwerk veröffentlicht 1923.
- Giroux, Henry A., und Roger I. Simon. 1989. *Popular Culture, Schooling, and Everyday Life*. Massachusetts: Bergin & Garvey.
- Göttlich, Udo, und Rainer Winter. 2000. «Die Politik des Vergnügens: Aspekte der Populärkulturanalyse in den Cultural Studies». In *Politik des Vergnügens: Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies*, hrsg. v. Udo Göttlich und Rainer Winter, 7–19. Köln: Herbert von Halem.
- Gross, Peter. 1994. *Die Multioptionsgesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Han, Byung-Chul. 2016a. *Psychopolitik: Neoliberalismus und die neuen Markttechniken*. 2. Aufl., Frankfurt a. M.: Fischer.
- Han, Byung-Chul. 2016b. *Die Austreibung des Anderen: Gesellschaft Wahrnehmung und Kommunikation heute*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Hare, Robert D. 1993. *Without Conscience: The Disturbing World of the Psychopaths Among Us*. New York: The Guilford Press.
- Jahn-Sudmann, Andreas, und Frank Kelleter. 2012. «Die Dynamik serieller Überbietung: Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality-TV». In *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion: Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hrsg. v. Frank Kelleter, 205–224. Bielefeld: Transcript.
- Johnson, Catherine. 2010. «Cult TV and the Television Industry». In *The Cult TV Book: From Star Trek to Dexter, New Approaches to TV outside the Box*, hrsg. v. Stacy Abbott, 135–154. New York: Soft Skull Press.
- Mauro, Marisa. 2010. «The Psychology of Dexter's Kills: An Investigation of Modus Operandi, Signature, and Victimology». In *The Psychology of Dexter*, hrsg. v. Bella Depaulo, 49–64. Dallas: Benbella Books.
- Petermann, Franz, und Ute Koglin. 2013. *Aggression und Gewalt von Kindern und Jugendlichen: Hintergründe und Praxis*. Berlin: Springer.
- Rothemund, Kathrin. 2013a. *Komplexe Welten: Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*. Berlin: Bertz + Fischer.
- Rothemund, Kathrin. 2013. «Die Ästhetik des Mordens – Varianz und Repetition in der Serie Dexter». In *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos, und Rainer Winter, 169–185. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. doi:10.1007/978-3-531-93465-5_9.
- Schlütz, Daniela. 2016. *Quality-TV als Unterhaltungsphänomen. Entwicklung, Charakteristika, Nutzung und Rezeption von Fernsehserien wie The Sopranos, The Wire oder Breaking Bad*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. doi:10.1007/978-3-658-11436-7.
- Thomas, Tanja. 2008. «Marktlogiken in Lifestyle-TV und Lebensführung: Herausforderungen einer gesellschaftskritischen Medienanalyse». In *Neoliberalismus: Analysen und Alternativen*, hrsg. v. Christoph Butterwegge, Bettina Lösch, und Ralf Ptak, 147–163. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. doi:10.1007/978-3-531-90899-1_9.

- Thompson, Robert J. 1996. *Television's Second Golden Age: From Hill Streets Blue to ER*. New York: Continuum.
- Ullrich, Simone, Marko Paelecke, Irene Kahle, und Andreas Marneros. 2003. «Kategoriale und dimensionale Erfassung von «psychopathy» bei deutschen Straftätern: Prävalenz, Geschlechts- und Alterseffekte». *Nervenarzt*, 74, 1002–1008.
- Winter, Rainer. 2000. «Faszination Serienkiller: Zur sozialen Konstruktion einer populären Figur». *medien praktisch*, 2, 18–23.
- Winter, Rainer. 2004. «Cultural Studies und kritische Pädagogik». *MedienPädagogik*, 8, 1–16. doi:10.21240/mpaed/08/2004.02.06.X.
- Winter, Rainer. 2013. «Fernsehserien als Kult». In *Transnationale Serienkultur: Theorie Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos, und Rainer Winter, 67–83. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. doi:10.1007/978-3-531-93465-5_3.

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

Medien der Angst

Terrorbildung in den US-amerikanischen Fernsehserien *24* und *Sleeper Cell*

Marcus S. Kleiner

Zusammenfassung

Das Erkenntnisinteresse des Artikels ist darauf gerichtet zu zeigen, wie Populäre Medienproduktionen, hier die fiktionale Fernsehserie, soziale Bilder sowie Diskurse über den Terrorismus transportieren und artikulieren. Hierzu werden die beiden US-amerikanischen Fernsehserien *24* und *Sleeper Cell* analysiert, die Terror-Bildungsprozesse performativ aufführen: einerseits als US-amerikanische Aussensicht auf den Terrorismus (*24*), andererseits als Innenansicht einer Terrorzelle (*Sleeper Cell*). Es handelt sich bei diesen Serien um die ersten Fernsehserien, die die permanente Terror-Bedrohung und Terror-Bekämpfung zum Leitthema machen. Diese beiden Serien sind wegweisend für die verstärkte Auseinandersetzung mit dem Terror in US-amerikanischen Fernsehserien.

Media of the Fear.

Terror education in the US-American TV serials *24* and *Sleeper Cell*

Abstract

In this article it is discussed how popular media productions, here the fictional TV serial, articulate social pictures as well as discourses about terrorism. Moreover both TV serials *24* and *Sleeper Cell* are analysed. Both perform educational processes in dealing with the terrorism: on the one hand *24* gives an outside view of the terrorism, on the other hand, *Sleeper Cell* shows an inside view of a terror cell. These both series are the first TV serials, which make the menace by terror and the fight against terror the main theme. These series are ground breaking for the reinforced discussion with the terror in US-American TV serials.

Einleitung

Die weltgesellschaftliche Kollektiv-Angst islamistischer Terrorismus¹ ist auch fünfzehn Jahre nach 9/11 immer noch ein akutes (welt-)gesellschaftliches Thema und Gegenstand internationaler politischer Kommunikationen. Diese Situation hat sich durch den Zuwachs an islamistischen Terrororganisationen bzw. Terrormilizen nach 9/11, wie z. B. *Abu Sajaf*, *Al Schabab*, *Boko Haram* und den *Islamischen Staat (IS)*, deutlich verschärft.

Das Bundesamt für Verfassungsschutz bezeichnet den Islamismus, insbesondere den islamistischen Terrorismus, als herausragende weltgesellschaftliche Bedrohung. Unter militante Islamisten fasst die Behörde jene Minderheit der Muslime, die das private und öffentliche Leben mit Gewalt nach dem Islam in seiner frühen Ausprägung ausrichten will. Kennzeichnend für militante Islamisten ist die kompromisslos kriegerische Interpretation des Begriffs *Dschihad*. Wie viele islamistische Terrororganisationen es weltweit gibt, weiss niemand. Dieser Zuwachs und diese Ungewissheit potenzieren die zuvor angesprochene Kollektiv-Angst islamistischer Terrorismus.

Die Weltgesellschaft lässt sich hierbei in unterschiedliche Angstkulturen und -politiken sowie individuelle Angstzustände unterteilen – wobei zumeist aber die Perspektiven der westlichen Welt dominieren. Kollektive Ängste brauchen immer mediale Vermittlungen, um als solche aufgefasst und angeeignet zu werden.

Nichtsdestotrotz irritierte und irritiert der Terrorakt von 9/11, ebenso wie deren Fortführungen in den zahlreichen islamistischen Terrorakten seit 2001, die «symbolische Ordnung» der Weltgesellschaft und «deren Ordnung der Symbole (Twin Towers)», in dem durch den Terror «die – relative Verhaltens- und Erwartungssicherheit konstituierende und sichernde – Erfahrung alltäglicher Normalität» (Hitzler/Reichertz 2003, 8) zum *Einsturz* gebracht wurde, zumindest die der amerikanischen Gesellschaft.

Die Anschläge des 11. September 2001 bedeuten zudem, wie Schneckener (2007, 11) hervorhebt, «eine Zäsur in der Geschichte des Terrorismus. Sie sind der dramatische Ausdruck eines «neuen», transnationalen Terrorismus, der sich im Laufe der neunziger Jahre entwickelt hat». Die Bilder des einstürzenden World Trade Centers, das «Sinnbild des «Any thing goes» des technischen Fortschritts» und der «Inbegriff des American Way of Life» (Buttler 2003, 31), wurden zu Ikonen eines neuen *Clash of Cultures* und weltpolitischen Machtkampfes. Terror-Deutung, Terror-Bewältigung und die Schaffung einer neuen symbolischen Ordnung werden

¹ Meiner Analyse liegt die Terrorismus-Definition von Hitzler/Reichertz (2003, 8) zugrunde: «Terror soll heißen die absichtliche, angekündigte oder unangekündigte, mit instrumentellen und/oder symbolischen Mitteln erzeugte Verbreitung von Schrecken durch *alle* Arten von kollektiven und individuellen Akteuren gegenüber bestimmten Personen, Personengruppen oder jedermann, – in einem (von den potentiellen Adressaten) nicht vorherseh-, erwart- und kalkulier- bzw. kontrollierbaren Ausmaß.» [Hervorhebung im Original – MSK].

hierbei nicht nur von Politik und Gesellschaft geleistet, sondern auch Medienfiktionen beteiligen sich intensiv an dieser Arbeit.

«[N]ach dem Terror» muss «der Terror selbst gedeutet und in die symbolische Ordnung einer Gesellschaft eingearbeitet und eine neue Ordnung der Symbole errichtet werden» (Hitzler/Reichertz 2003, 8).² Diese soziale Gewöhnung an den Terror, die zunächst und zumeist auf eine für die meisten abstrakte Terror-Bedrohung rekurriert, scheint, neben der journalistischen Aufarbeitung, gerade im Rahmen der Medienunterhaltung besonders greifbar zu werden. Das ist naheliegend, denn Terrorismus ist nicht nur Gewaltausübung, sondern ebenso ein demonstratives Kommunikationsprogramm (Artikulation), das Anschlusskommunikationen durch Medialisierung intendiert (Wahrnehmung) und eine möglichst umfassende Verbreitung seines Zeichen-Setzens und Zeichen-Produzierens. Schuster (2001) hebt in diesem Kontext eine Transformation der Medien, allerdings mit Blick auf Nachrichtenmedien und die Berichterstattung über die Ereignisse von 9/11, hervor:

Die Terroristen [...] funktionieren Medien gezielt zu Waffen um. Kommunikationsmittel fungieren ihnen als Kanonen, mit denen sie auf das Bewusstsein der Menschen zielen. [...] Die globale Tragweite des Terrorangriffs folgt aus seiner bösartigen, doch durchschlagenden Simplizität: Die Attacke erfolgte im Zentrum der globalen Medienindustrie und traf die meistgefilmten Symbole amerikanischer Macht. Die Piloten des Terrors wussten, ihr Angriff würde vor laufenden Kameras stattfinden.

Die Umfunktionierung der performativen Aufführung von Terror und Terrorbekämpfung in fiktionalen Medienformaten transformiert diese Transformation ihrerseits, indem sie den Terrorereignissen und den Medienstrategien der Terroristen eine spezifische medienkulturelle Interpretation mit politischen oder ideologischen Implikationen verleiht, die ebenso Einfluss auf die Aneignungsprozesse nehmen möchte.

Der gesellschaftliche Kampf um Bedeutung wird in (populären) Medienkulturen wesentlich als ein Kampf um Bilder und die Deutungsmacht über Bildproduktionen geführt, bei dem der Terror im Spannungsfeld von *aisthesis* und *Ästhetik* eine eigensinnige Sinn(es)bildung erhält: «Bilder liefern [...] eine Vergewisserung der Realität, sie zeigen augenscheinlich das, was wirklich ist, und damit werden wir dessen gewiss, was zu tun ist, wie wir auch emotional darauf reagieren und was wir im Weiteren zu tun haben» (ebd.). Das Resultat sind Bilder des Terrors, die schnell zum Terror der Bilder (vgl. Stiglegger 2010) werden. Der Terrorismus ist aber auch immer an bestimmte Vorstellungen gebunden, an spezifische Terrorbilder, besitzt also gleichwohl eine manifeste symbolische Bedeutung.

2 Die gesellschaftliche, kulturelle und mediale Terrordeutung adressiert, wie Hitzler/Reichertz (2003, 9) hervorheben, v. a. drei Problemfelder: «Verhinderung und Milderung weiteren Terrors», «Gesellschaftliche (Neu-)Deutung von Terror», «Schaffung und Festigung einer neuen Ordnung der Symbole».

(Populäre) Medienkulturen, hier Fernsehserien (vgl. u. a. Flynn/Salek 2012; Takacs 2012, Däwes et al. 2015) führen hierbei performativ Terror-Bildungsprozesse und Terror-Pädagogiken auf. Die Bedeutung des Fernsehens im Kontext von (Selbst-) Bildungsprozessen im Umgang mit dem Terrorismus besteht v. a. darin, dass das Fernsehen zum einen ein Medium kultureller Selbstverständigung ist bzw. ein «kulturelles Forum» (Newcomb/Hirsch 1986).

In diesem Beitrag analysiere ich zwei US-amerikanische Fernsehserien, *24*³ und *Sleeper Cell*, die Terror-Bildungsprozesse performativ aufführen: einerseits als US-amerikanische Aussensicht auf den Terrorismus (*24*), andererseits als Innenansicht einer Terrorzelle (*Sleeper Cell*). Es handelt sich bei diesen Serien um die ersten zwei US-amerikanischen Fernsehserien, die die permanente, nicht nur islamistische, Terror-Bedrohung und Terror-Bekämpfung zum Leitthema machen. Diese beiden Serien sind wegweisend für die verstärkte Auseinandersetzung mit dem Terror in US-amerikanischen Fernsehserien. Beide Serien sind medienkulturelle Urszenen im Umgang mit dem (islamistischen) Terrorismus, ebenso wie 9/11 eine weltgesellschaftliche Urszene für den islamistischen Terrorismus darstellt – ohne hiermit die Bedeutung beider gleichzusetzen. Auch 15 (*24*) und 11 Jahre (*Sleeper Cell*) nach Serienstart besitzen diese Serien hohe Aktualität. Die medienkulturelle und gesellschaftliche Auseinandersetzung mit dem Terror, v. a. mit dem islamistischen, hat sich nicht wesentlich verändert, nur ausdifferenziert und intensiviert. Ohne *24* und *Sleeper Cell* wären Terror-Serien wie, um nur das aktuell prominenteste Beispiel zu nennen, *Homeland* (vgl. hierzu u. a. Arp 2016), nicht möglich gewesen.⁴

Ich werde mit einer heuristischen Kontextualisierung des Themas Bildung und Medienbildung beginnen (Kap. «Bildung und Medienbildung»). Dies schafft die Basis für meine *Analyse* von *24* (Kap. «*24*») und *Sleeper Cell* (Kap. «*Sleeper Cell*»). Ich beziehe mich hierbei auf einige repräsentative Leitmotive der 2. Staffel von *24* und der 1. Staffel von *Sleeper Cell*. Mein Erkenntnisinteresse ist darauf gerichtet zu zeigen, wie populäre Medienproduktionen, hier die fiktionale Fernsehserie, soziale Bilder sowie Diskurse über den Terrorismus transportieren und artikulieren. Abschliessend werde ich meine Überlegungen mit einem kurzen Ausblick auf das *Terror-Bildungskapital* von *24* und *Sleeper Cell* (Kap. «Fazit. Terror-Bildung und Terror-Pädagogik im Zeichen der Angst»).

3 Zudem erschien noch der Fernsehfilm *24 Redemption* und die 12-teilige Fernseh-Miniserie *24 – Live Another Day*, die auch als neunte Staffel wahrgenommen wird.

4 Weitere repräsentative TV-Terror-Serien sind: *The Unit*, *Strike Back*, *Person of Interest*, *American Odyssey* und *Designated Survivor*.

Bildung und Medienbildung

Populäre Medienkulturen sind kontingente Wahlgemeinschaften, die zeitbedingte Manifestationen von sozialen und kulturellen Prozessen darstellen, diese medialisieren, als Text, Bild, Ton usw., soziale und kulturelle Erfahrungen hierbei aufführen, Medienerfahrungen präsentieren, diese zu Medienereignissen und Aneignungserlebnissen machen, die in Lebenswelten überführt werden (können), und dabei (potenziell) performative (Selbst-)Bildungsräume eröffnen. Selbstbildung ist nur durch den Bezug auf ein Aussen (Welt und Andere) möglich und ist daher nicht auf das Selbst als Erfahrungsraum reduziert, weil so keine Transformationen stattfinden könnten. Wimmer (1996, 137) betont in diesem Kontext, dass die

Idee der Bildung die Forderung nach einem Bezug zum Außen, der die Singularität nicht nivelliert, [...] die das Subjekt also nicht mit dem Allgemeinen vermittelt und als Singularität aufhebt, sondern in Bezug zum Anderen und damit zur Forderung nach Gerechtigkeit bringt.

Dabei ist die Frage, was Bildung innerhalb dieser Kulturen bedeutet, nicht von der Frage zu trennen, welche bildende Funktion die Medien potentiell besitzen und sich mit ihrer Bildungsfunktion selbst bilden. Bildung ist zugleich Medienbildung, ebenso wie Kultur immer auch Medienkultur ist. Hierbei muss auch gefragt werden, zu welchen Selbstbildungsprozessen populäre Medienkulturen beitragen (können).

Bildung verstehe ich mit Kokemohr grundsätzlich als einen Transformationsprozess:

Bildung [ist] der Prozess der Bezugnahme auf Fremdes jenseits der Ordnung [...], in deren Denk- und Redefiguren mir meine ‹Welt› je gegeben ist. Widerständige Erfahrungen können in Texten, Bildern oder anderen Formen auftreten. Von Bildung zu sprechen sehe ich dann als gerechtfertigt an, wenn der Prozess der Be- oder Verarbeitung subsumtionsresistenter Erfahrung eine Veränderung von Grundlegenden Figuren meines je gegebenen Welt- und Selbstentwurfs einschließt. (Kokemohr 2007, 21)

Bildung als Transformationsprozess, der auf ein vom Subjekt ausgehendes Selbst- und Weltverhältnis bezogen ist, bedeutet eine eigensinnige Haltung zum und eine selbstbestimmte Modifikation des Bildungskanons der Dominanzkultur, bei der nichts ausser Frage steht und nichts unbedingte Gültigkeit für sich in Anspruch nehmen kann. Bildung wird als ein unabschliessbarer Werdensprozess aufgefasst, der mehr Verunsicherung erzeugt, als Gewissheiten anbietet. Der Weg von Bildungsprozessen geht vom Bestimmten (Wissen) zum Unbestimmten (zum flexiblen Umgang mit dem Wissen).

Kokemohr (2007) geht nicht mehr von der Konzeption eines selbstreferenziellen autonomen Subjekts aus, dies verbindet seine Überlegungen mit meinem Subjektverständnis, sondern von einem «sozialreferentiellen Subjek[t]» (ebd., 22). Im

Bildungsprozess ist das Subjekt der Bildung nicht mehr mit sich identisch, sondern wird durchdrungen von Fremdheitserfahrungen, die es permanent (de-)kontextualisieren und zu immer wieder neuen (Re-)Kontextualisierungen herausfordern.

Ausgangspunkte für die Auffassung von Bildung als einem Transformationsbegriff sind vor allem Fremdheits- und Krisenerfahrungen. Hiermit werden die Krisenerfahrungen der Moderne (vgl. u. a. Giddens 1996; Heitmeyer 1997) bezeichnet, die u. a. zu einer «Erosion tradierter Sinnbezüge» (Jörissen/Marotzki 2009, 16), von Wert- und Weltorientierungen oder Rollenvorbildern beitragen, diese in ihrer Zeitlichkeit und Kontingenz sichtbar machen und Unsicherheit kultivieren.

Die Serien *24* und *Sleeper Cell* bieten sich vor diesem Hintergrund zur Erforschung von Bildungsprozessen an, denn das Leben in Zeiten akuter globaler Terrorbedrohung ist eine durchgehende Fremdheits- und Krisenerfahrung. Die Prozesse der Be- oder Verarbeitung subsumtionsresistenter Erfahrungen fordert die ästhetischen Figuren zu einer konstanten Veränderung von Grundlegenden Figuren ihres je gegebenen Welt- und Selbstentwurfs auf. Konflikthaft wird dies v. a. in solchen Situationen, in denen die Wert- und Normsysteme der sozialen Welt mit den Anforderungen der dauerhaft terroristisch bedrohten Wirklichkeit konfrontiert werden. Aus den daraus resultierenden Aushandlungsprozessen entstehen die performativen Bildungsgeschichten der behandelten Serien hinsichtlich des gesellschaftlichen, kulturellen und individuellen Umgangs mit Terrorismus.

Unsicherheit und Unbestimmtheit werden im Kontext von Bildungsprozessen nicht in Sicherheit und Bestimmtheit überführt, «*die Relativität und Vorläufigkeit der eigenen Weltsicht* ist [...] [hierbei] von Anfang an enthalten. Wir bezeichnen diese Art des suchenden, immer unter dem Vorbehalt des «Als-Ob» agierenden Selbst- und Weltverhältnisses als *Tentativität*» [Hervorhebung im Original – MSK] (ebd., 19). Bildung erfordert vor diesem Hintergrund ein beständiges Aufs-Spiel-Setzen der eigenen Gewissheiten, ohne sich dabei selbst aufzugeben. *24* und *Sleeper Cell* veranschaulichen eindrucksvoll, was dies sowohl für den Einzelnen, als auch für Gemeinschaften sowie Gemeinschaftsbildungen bedeutet.

Zur Analyse der Bildungsprozesse im Kontext meiner Medienkulturanalysen beziehe ich mich auf das Modell Strukturaler Medienbildung von Jörissen/Marotzki (2009, 30ff. und 60ff.), konkret auf deren Unterscheidung in der medialen Darbietung von

- *Wissensbezug* (u. a. Reflexion auf Bedingungen und Grenzen von Wissensbeständen über bestimmte Wirklichkeitsgebiete);
- *Handlungsbezug* (z. B. Reflexion auf die Komplexität von Handlungs- und Entscheidungsoptionen in sozialen sowie individuellen Situationen);
- *Grenzbezug* (etwa Reflexion auf die Komplexität von Grenzen, Grenzsituationen und Grenzüberschreitungen der Selbst- und Weltorientierung);
- *Biographiebezug* (vor allem Reflexion auf die eigenen Identitäts- und Biographisierungsprozesse).

24⁵

24 thematisiert Versuche der Vereinigten Staaten, terroristische Angriffe abzuwenden (vgl. u. a. Desmond 2011). Das Zentrum, zumindest in den ersten sechs Staffeln, ist die *Counter Terrorist Unit* (CTU), eine fiktiven Anti-Terror-Einheit des CIA in Los Angeles.

Jede Staffel (1-8) umfasst 24 Episoden und fokussiert den Terror-Kampf jeweils auf einen Tag, also 24 Stunden. Dies führt einerseits die (scheinbare) Effizienz der Terror-Bekämpfung in den USA vor, andererseits enden die Staffeln offen und kündigen als direkte Übergabe zur nächsten eine neue Bedrohung an. Die Terrorbedrohung ist zugleich latent und manifest, der Ausnahmezustand die Regel, Angst Bürgerpflicht.

In 24 dominiert eine fatal-patriotische Entschlossenheit die Terrorunterhaltung, die durch die Figur des heroisch-patriotischen CTU-Agenten *Jack Bauer* (gespielt von Kiefer Sutherland) verkörpert und durch Folter-Marathons, Non-Stop-Gesetzesbrüche, Lynchjustiz zum Nachspielen, Selbstopferungspathos und Töten für die (nationale) Freiheit in Szene gesetzt wird. Das Ziel seines Handelns besteht darin, Anschläge mit atomaren, biologischen und chemischen Waffen abzuwehren. Verwoben in die Terrorakte sind zumeist Akteure und Regierungen aus dem Nahen Osten, Russland und China, in der siebten Staffel (2009) auch aus Afrika. Die Serie fokussiert sich in den einzelnen Staffeln einerseits auf (innen- und aussen-)politische Dauerkonflikte der USA und *diskutiert* diese andererseits anhand von jeweils aktuellen politischen Krisensituationen. Die Gesetzesüberschreitungen von *Bauer* werden in 24 letztlich als legitim und als unvermeidbare Konsequenzen, die der *Patriot Act* mit sich bringt, dargestellt. Die massiven Einschränkungen der amerikanischen Bürger- und Freiheitsrechte müssen hierbei zugunsten von Sicherheit geopfert werden.

Der Kampf gegen den Terror ist in 24 zudem ein technologisch hochgerüsteter. Insofern wird der Zuschauer massiv mit Technologien der Macht konfrontiert. Der Kampf gegen den Terror ist ohne Computer, Satelliten, Handys, Überwachungskameras und digitale Netzwerke nicht möglich (vgl. *Patriot Act* 2001, Sec. 105). Für eine Kritik am Entstehen einer – in Folge des *Patriot Act* – Kontroll- und Überwachungsgesellschaft gibt es entsprechend keinen Raum in 24. Meine Themen Terrorbildung und Terror-Pädagogik veranschauliche ich durch zwei Themenschwerpunkte: den *Kampf gegen den Terror* und damit einhergehend die *Legitimation von Folter*.

5 Ich beziehe mich ausschliesslich auf die zweite Staffel (2004).

Inhalt und Repräsentation

Die Terrorzelle *Second Wave*, die vom Terroristen *Syed Ali* (gespielt von Francesco Quinn) angeführt wird, hat eine (russische) Atombombe in die USA geschmuggelt und plant, diese innerhalb von 24 Stunden explodieren zu lassen. *Jack Bauer* wird vom Präsidenten der USA *David Palmer* (gespielt von Dennis Haysbert) gebeten, die drohende Zündung einer Atombombe über Los Angeles zu verhindern. Die Atombombe wird am Flughafen in Los Angeles gefunden, kann aber nicht mehr entschärft werden. *George Mason* (gespielt von Xander Berkeley), der Leiter der CTU, steht durch den Kontakt mit Plutonium bei einem Ermittlungseinsatz kurz vor dem Tode und fliegt die Bombe in die Wüste, wo sie, ohne grösseren Schaden zu erzeugen, explodiert.

Die Serienhandlung ist hiermit nicht beendet, sondern bekommt eine neue Wendung. Durch einen Gesprächsmitschnitt, der der CTU zugespielt wurde, kommen drei Staaten aus dem Nahen Osten in Verdacht, ein Bündnis mit *Syed Ali* eingegangen zu haben und am Anschlag beteiligt zu sein. Die Konsequenz hieraus ist, dass ein Vergeltungsschlag gegen diese Staaten geplant wird. *Bauer* findet jedoch heraus, dass der Gesprächsmitschnitt eine Fälschung ist, die von einer Gruppe von Erdöl-Industriellen unter der Führung von *Peter Kingsley* (gespielt von Tobin Bell) erstellt wurde. *Bauer* unterrichtet den Präsidenten hierüber, worauf *Palmer* den geplanten Militärschlag nicht mehr durchführen will. Diese Haltung stösst auf das Missfallen vom Vize-Präsidenten *Jim Prescott* (gespielt von Alan Dale) und seinem Berater *Mike Novick* (gespielt von Jude Ciccolella), der den Präsidenten unter Berufung auf den 25. Zusatzartikel zur Verfassung der Vereinigten Staaten für amtsunfähig erklären lässt, wodurch dieser kurzfristig aus dem Amt enthoben wird – am Ende der Staffel aber sein Amt zurückerhält. Die Kriegsvorbereitungen werden im Anschluss an die Amtsenthebung fortgesetzt. Am Ende der Staffel gelingt es *Bauer*, die Gruppe der Verschwörer, die wesentlich aus der Wirtschaft und Politik stammen, ausfindig zu machen, sie auszuschalten und einen Krieg zu verhindern.

Terror | Kampf gegen den Terror⁶

24 zeichnet sich durch eine deutliche Bezugnahme auf Passagen aus dem *USA Patriot Act* aus, der am 25.10.2001 vom Kongress im Kontext des *Krieges gegen den Terror*, dem wesentlichen politischen Programm der ehemaligen US-Administration unter George W. Bush, verabschiedet wurde. Der *USA Patriot Act* hat die Aufgabe «[t]o deter and punish terrorist acts in the United States and around the world, to enhance law enforcement investigatory tools, and for other purposes» (Patriot Act 2001). Es handelt sich hierbei um ein Bundesgesetz, das eine direkte Reaktion auf die Terroranschläge vom 11. September 2001 darstellt. Der *Patriot*

⁶ Vgl. hierzu das Kapitel 2 «America under Siege: Terrorism, Globalisation and the Politics of (American) Morality» in Peacock (2007, 73-145).

Act definiert Terror basal als «acts dangerous to human life that are a violation of the criminal laws of the United States or of any State» (Patriot Act 2001, SEC 801: a, 5, A). Entsprechend gibt es in 24 keine explizite Terror-Definition. Terror ist alles, was die gesellschaftliche, wirtschaftliche, politische usw. Ordnung der USA gefährdet bzw. zu subvertieren droht. Die Terror-Inszenierung von 24 fokussiert sich auf drei Motivkreise:

- erstens, die Ideologie der Terroristen (islamische Fundamentalisten). Hier dominiert der Hass auf die USA; Rache für Leid und Erniedrigungen, das den Muslimen durch die USA angetan wird; und religiöser Fundamentalismus – so wird in der Staffel wiederholt von den islamischen Fundamentalisten betont, Allahs Willen zu erfüllen.
- zweitens, die Intention und Ideologie der Hintermänner aus der Politik und aus Regierungskreisen: Macht (innenpolitisch/aussenpolitisch), Konservatismus und Patriotismus.
- drittens, die Intention der Hintermänner aus der Wirtschaft: Geld und Macht zu bekommen. Das Ziel des Terroranschlags besteht letztlich darin, das Geschäftsleute aus der Ölindustrie einen Krieg der USA gegen den Nahen Osten bewirken wollen, damit die Ölpreise auf Jahre hin dramatisch ansteigen und sie dadurch hohe ökonomische Gewinne und eine daraus resultierende politische Machtposition in den USA bekommen.

Im *Kampf gegen den Terror* treten in 24 v. a. zwei Personen in den Vordergrund: *Jack Bauer* und Präsident *David Palmer*.

- Die Figur *Jack Bauer* stellt eine Art Personifizierung des *Patriot Act* dar und ist letztlich die einzig effektive Waffe gegen die Terror-Bedrohung (vgl. u. a. Miniter 2008). Sein Handeln zeigt, dass nur ein Held, der sich über das Gesetz stellt, die Gesetzlosen besiegen kann. Gleichwohl verkörpert er, mit Blick auf seine äusserlichen und psychisch/seelischen Verwundungen, den geschunden-traumatisierten Kollektiv-Körper des terrorisierten Amerikas. Nicht zuletzt zeigt er, was der Terrorkampf erfordert: Märtyrer und Erlöser. *Bauer* ist, wie viele amerikanische Helden, einsam und gesellschaftsunfähig.
- Der *Kampf gegen den Terror* wird von *Präsident David Palmer* mit einer Politik der Stärke und Besonnenheit, durch Risikomanagement und Krisenkommunikation sowie mit einer niemals transparenten und offenen Pressearbeit geführt.

Der *Kampf gegen den Terror* führt aus der Sicht der Produzenten, hier von Joel Surnow, zu einer Art Terror-Bildung bzw. Terror-Pädagogik:

[R]ipped out of the Zeitgeist of what people's fears are – their paranoia that we're going to be attacked [and it] makes people look at what we're dealing with [in terms of threats to national security]. There are not a lot of measures short of extreme measures that will get it done. [...] America wants the war on terror fought by Jack Bauer. He's a patriot (Joel Surnow; zit. n. Mayer 2007).

Surnow stellt deutlich heraus, dass 24 eine patriotische Wir-Intentionalität adressiert, die eine unbedingte Gültigkeit und eine moralische Ausschliesslichkeit besitzt. Hieraus soll ein Beitrag zur (Selbst-)Bildung der Zuschauer in der Auseinandersetzung mit dem Terrorismus entstehen. Diese (Selbst-)Bildungsprozesse, die durch die Bezugnahme auf Fremdes (Terrorismus) jenseits der Ordnung (etwa Werte und Gesetze der US-amerikanischen Gesellschaft), in deren Denk- und Re-Definieren mir meine Welt je gegeben ist, eine Veränderung von Grundlegenden Figuren meines je gegebenen Welt- und Selbstentwurfs durch die Be- oder Verarbeitung subsumtionsresistenter Erfahrung bewirken (*Patriot Act*, Kollektiv-Angst Terrorismus usw.), ist aus dieser Perspektive nicht in dem von mir verwendeten Verständnis emanzipatorisch, weil 24 die richtige Terror-Deutung für sich beansprucht und deutlich (moralisch) vorgibt, welche Haltung der patriotische Amerikaner zur Terror-Bewältigung und zum Kampf gegen den Terror einzunehmen hat. 24 liefert als eine Verbindlichkeit beanspruchende Welterklärung, die nicht diskutierbar ist, sondern als unmittelbar richtig anerkannt werden muss.

We love to torture terrorists. It's good for you!⁷

|Joel Surnow|

Folter | Legitimation von Folter

Das wesentliche Mittel zur Terrorbekämpfung ist neben dem Einsatz von Technik das Foltern (vgl. allgemein zum Zusammenhang von Folter und serieller Erzählung Wunsch 2013). Durch Folter wird gezielt und gewaltsam psychisches oder physisches Leid zugefügt, mit dem Ziel, einen bestimmten Zweck zu erreichen, etwa ein Geständnis oder den Willen und Widerstand des Gefolterten zu brechen.

In 24 gibt es keine explizite Folter-Definition. Folter erscheint ausschliesslich als eine legitimierte Verhörtechnik in Notsituationen. In 24 gibt es allerdings nur Notsituationen, weil der Ausnahmezustand (Terrorbedrohung) zum Alltag geworden ist und daher Folter als eine wiederkehrende Form soziales Handelns im Alltag dargestellt wird. Foltern wird einerseits offiziell nicht als legitim bezeichnet, aber inoffiziell als notwendig erachtet, um die Terrorbedrohung abzuwenden.

Diese Unbestimmtheit der Folter-Definition lässt einerseits die Position der Produzenten weniger (an-)greifbar erscheinen, wie auch beim Terror, andererseits besteht so mehr Raum für das eigensinnige Sinnbasteln der Zuschauer – hier öffnet sich ein Raum für emanzipatorische und transformatorische (Selbst-)Bildungsprozesse. Das Ziel der Folter besteht in 24 ausschliesslich darin, das gilt für die Terroristen genauso wie für *Jack Bauer* und anderer Regierungsvertreter oder -organisationen, ein Geständnis zu erzielen.

⁷ Zit. n. <http://readroger.hbook.com/2007/02/dammit-chloe-take-two.html> (zuletzt aufgerufen am 28.04.2016).

Gefoltert wird stets auf extrem brutale Weisen – und Foltern wird visuell immer ausführlich dargestellt, damit man das Foltern in aller Ausführlichkeit betrachten kann: Säure; Streckbank; Schnitte ins Fleisch oder in Wunden; Elektroschocks; Schläge; Säge; Messer; Skalpell; Bohrmaschine, Fliesenschleifer; die Androhung, die Familie von *Syed Ali*, v. a. aber seiner Kinder, vor laufender Kamera töten und ihn dabei zusehen zu lassen; Knochenbrechen; Androhung von physischer Gewalt; Schmerzmittel u. v. m. Gefoltert wird in 24 auch stets nur von Experten, die wissen, was es heisst, Schmerzen zuzufügen und dadurch Geständnisse in kürzester Zeit zu erhalten.

Jede Diskussion über die Rechtmässigkeit der Folter wird schnell als nicht Ziel führend unterbunden. Die Verbote zu foltern, die *Präsident Palmer* gegenüber *Bauer* äussert, werden von diesem kontinuierlich zurückgewiesen bzw. nicht beachtet, weil *Bauer* der Auffassung ist, dass Folter notwendig und legitim ist, um Amerika vor der Terrorbedrohung zu schützen. Terroristen haben aus der Perspektive von *Bauer* keine Bürgerrechte und ihnen steht keine menschenwürdige Behandlung zu, weil sie sich ausserhalb der Ordnung der Gesellschaft gestellt haben und unmenschliche Handlungen vollziehen wollen. *Bauer* ist bezeichnenderweise der, der am meisten foltert, und zugleich der Einzige, der der Folter widersteht und seine Peiniger zur Strecke bringt – gerade, weil er das Symbol der Gerechtigkeit und der bedingungslosen Entschlossenheit des Kampfes gegen den Terror zum Wohle Amerikas ist. Wichtig für seine Figurenwahrnehmung ist aber nicht nur seine Entschlossenheit beim Foltern und sein dem Foltern Widerstehen, sondern gerade auch die kontinuierliche Betonung seines Unbehagens am Foltern – eigentlich möchte er nicht foltern, aber hinsichtlich des Erhalts der inneren Ordnung wird er dazu gezwungen.

Folter wird hierbei zu einer legitimen und pädagogischen Folter-Unterhaltung, die immer auch in Korrespondenz zur Angst-Lust der Zuschauer steht, wie Joel Surnow verdeutlicht:

We've had all of these torture experts come by recently, and they say, 'You don't realize how many people are affected by this. Be careful.' They say torture doesn't work. But I don't believe that. I don't think it's honest to say that if someone you love was being held, and you had five minutes to save them, you wouldn't do it. Tell me, what would you do? If someone had one of my children, or my wife, I would *hope* I'd do it. There is nothing – nothing – I wouldn't do [Hervorhebung im Original – MSK] (Joel Surnow; zit. n. Mayer 2007).

Folter wird in 24 nicht rational legitimiert, wie diese Aussage anschaulich macht, sondern affektiv, emotional, suggestiv und moralisch. Vor diesem Hintergrund wird Foltern normalisiert und gehört notwendig zur Terror-Bekämpfung, Terror-Deutung und sozialen Gewöhnung an den Terror. Durch die mimetische Übersetzung dieser

Haltung erhält das Foltern in *24* eine diskurslegitimierende, diskursstabilisierende und eine diskursirritierende Wirkung.

Sleeper Cell

Sleeper Cell setzt, wie *24*, Amerikas Terrorangst in Szene. Im Unterschied zu *24*, versucht *Sleeper Cell* sich mit politisch korrektem und pädagogisch wertvollem *mood management* sowie mit einer (scheinbar) individualpsychologischen Perspektive am *Kampf gegen den Terror* zu beteiligen, Deutungshoheit über den Terror sowie über die Produktion von Terrorbildern und über die Terror-Bildung zu erlangen.⁸ *Sleeper Cell* will den Willen zur Ausgewogenheit, Multiperspektivität und eine differenzierte Ordnung der ethnisch-religiösen sowie terroristischen Wirklichkeit ins Zentrum rücken, ebenso wie ein Plädoyer für interkulturelle Toleranz.

Inhalt und Repräsentation

Eine Terrorzelle plant Anschläge auf Los Angeles. Niemand weiss, wann und wo sie zuschlagen will. Mögliche Ziele sind u. a. der Flughafen, ein Atomkraftwerk, ein Einkaufszentrum, ein Footballstadion. Universitäten werden ausgespart, wie der Kopf der Terrorzelle, *Faris* «*Farik*» *al-Farik* (gespielt von Oded Fehr), betont, der in Los Angeles unter jüdischer Scheinidentität ein Sicherheitsunternehmen leitet. Der Grund hierfür liege darin, dass es dort zu viele potentielle Sympathisanten gebe. Letztendlich ist ein Giftgasanschlag im vollbesetzten *Dodger Baseball-Stadion* geplant.

Der afroamerikanische FBI-Agent *Darwyn al-Sayeed* (gespielt von Michael Ealy), selbst praktizierender Muslim, hat den Auftrag, die Schläferzelle zu infiltrieren, um Insider-Informationen zu den geplanten Terroranschlägen zu beschaffen. Problematisch hierbei ist, dass er kaum in der Lage ist, die notwendigen Informationen zu beschaffen, denn *Farik* weicht die Mitglieder der Terrorzelle immer erst kurz vorher den Aktionen ein.

Das Ziel des Undercover-Einsatzes besteht darin, die Terrorzelle, wie *Darwyn* gegenüber seinem FBI-Kontaktmann *Special Agent Ray Fuller* (gespielt von James LeGros) äussert, endgültig auszulöschen und nicht durch vorschnelles Eingreifen zu riskieren, dass dieses Ziel nicht realisiert werden kann. Dieses Statement korrespondiert der wiederholt von George W. Bush und anderen (europäischen) Politikern vorgebrachte Rhetorik, den Terror so lange und mit allen notwendigen Mitteln zu bekämpfen, bis er endgültig besiegt sei. Das dies eine *Sisyphus-Aufgabe* ist, haben die fünfzehn Jahre nach 9/11 verdeutlicht.

⁸ Ich beziehe mich ausschliesslich auf die 1. Staffel (2005), die den bezeichnenden Untertitel «*Friends. Neighbors. Husbands. Terrorists*» trägt. Ich verwende die deutsche DVD-Box (4 DVDs. Paramount Home Entertainment 2009).

Terror | Kampf gegen den Terror

Ungewöhnlich für eine US-Produktion ist, dass nicht nur die Terroristen Muslime sind, sondern auch einer der Gesetzesvertreter bzw. der Protagonist der Guten. Seit den Anschlägen von 9/11 gibt es für muslimische Charaktere in Amerika zu meist nur eine Rolle.

Je tiefer *Darwyn* in die Terrorzelle eindringt, desto mehr muss er Gesetze brechen, mit ansehen, wie Unschuldige kaltblütig ermordet werden, und ist gezwungen, selbst zum Mörder zu werden – mit dem gleichen Schicksal ist *Jack Bauer* in *24* konfrontiert. So erschießt er ein Mitglied der Terrorzelle, um ihn vor den unmenschlichen Qualen der Steinigung zu bewahren. Dies war die Strafe, die *Farik* über ihn verhängt hat, weil er über die glorreichen Taten der Terrorzelle bei einem Verwandten in Ägypten am Telefon geprahlt hatte und damit den Erfolg der Terrorzelle riskierte.

Die Terrorzelle ist multikulturell, die einzigen beiden Verbindungen zwischen den Extremisten bestehen darin, dass sie alle eine militärische Ausbildung haben und ganz normale Berufe ausüben, sozial verträglich leben. Die islamischen Terroristen haben sich scheinbar perfekt in die westliche Gesellschaft eingefügt. Neben *Farik*, *Darwyn* und dem getöteten Verräter *Bobby* (gespielt von Grant Heslov), gehören noch der Franzose *Christian Aumont* (gespielt von Alex Nestic), ein Ex-Skinhead, der Bosnier *Ilija Korjenic* (gespielt von Henri Lubatti) und der blauäugige, blonde Amerikaner *Tommy Emerson* (gespielt von Blake Shields), Sohn von wohlhabenden Liberalen, dessen Mutter eine Berkeley-Professorin ist.

Eine Serie über den Dschihad, in dem kaum Saudis und Syrer, kaum Pakistaner und Iraker mitspielen. Hiermit wird darauf hingewiesen, dass der islamistische Terror längst in der Mitte der westlichen Gesellschaft Unterstützung gefunden hat. Buß (2008) betont hierzu:

Penibel zeichnen die beiden Chefautoren Ethan Reiff und Cyrus Voris in «*Sleeper Cell*» die Verkehrswege und Umschlagplätze des islamistischen Terrors nach – und zeigen dabei, dass deren Zerschlagung kaum mit «*ethnic profiling*», also mit der kriminalistischen Katalogisierung nach Herkunftsmerkmalen, gelingen dürfte. Den bärtigen Mudschahidin sucht man in dieser hoch gerüsteten und kompliziert vernetzten Terroreinheit umsonst. Zu unterschiedlich ist die kulturelle Identität der sogenannten Gotteskrieger, zu unterschiedlich ihre Motivation.

Das Gegenteil gilt fast immer für *24*.

Terroristen als Alltagsmenschen und die alltägliche Lebenswelt als Rückzugsort für Terroristen. Besser können Kollektiv-Ängste, Verdächtigungsszenarien sowie Denunziationsrituale audiovisuell nicht in Bewegung gesetzt werden. In *24* wird dieses Bedrohungsszenario noch potenziert, denn hier sind, neben den Alltagsmenschen, auch die Politik und Wirtschaft immer in die Terroraktivitäten involviert,

allerdings *nur* aus machtpolitischen und ökonomischen Gründen. Es scheint also kein Jenseits der terrordurchtränkten (amerikanischen) Gegenwartsgesellschaft zu geben. Abgesehen vom ultra-patriotischem Handeln *Jack Bauers*, der in Anbetracht aller Abgründe allein durch den Glauben an die Werte seiner Nation den Terror, zumindest zeitweise, in die Knie zwingen kann. In dieser Hinsicht bleibt *24* konsequent, weil letztlich diese patriotische Entschlossenheit in ihrem Zentrum steht.

Kompensiert werden soll diese *Terrormanie* in *Sleeper Cell* einerseits durch die Aufklärung über die Motive und Hintergründe der Täter, also Einblicke in ihre *menschliche-allzumenschliche* Seite, und andererseits durch Aufklärung über den Unterschied zwischen den verschiedenen Religionen, kulturellen Eigenheiten und einer Kartographie des Guten sowie Bösen.

Dieses Vorhaben erschöpft sich sehr schnell, denn dem Zuschauer werden wiederholt extrem allgemeine Erörterungen dieser Themen präsentiert sowie Erklärungen angeboten, die allesamt bekannt und in unterschiedlichsten Kontexten immer wieder geäußert wurden bzw. werden. Ein differenziertes *Mehr* an Wissen bzw. Emanzipation wird nicht erzielt, dies zeigen etwa die den Terroristen zugeschriebenen ideologischen Handlungsmotive.

Die v. a. sprachliche Inszenierung der ideologischen Basis der Terror-Zelle, aus der die eigensinnige Terror-Bildung entsteht, lässt sich durch acht Grundzüge charakterisieren:

1. «Gesetze, die der Mensch macht, sind die des Teufels. Nur das Gesetz Gottes ist gerecht. Finde schnell zum Ziel. Hier ist der Schlüssel zu Deiner höheren Bestimmung», so der Bibliothekar der Gefängnisbibliothek zu *Darwyn* (Episode 1, 0:23:27 - 0:23:58).
2. Zur Durchsetzung des Willens und der Gesetze Gottes braucht es entschlossene Krieger bzw. Märtyrer: «Ich stelle ein Team von Heiligen Kriegern zusammen, von Gläubigen, die bereit sind, ohne Vorwarnung und ohne Erbarmen zuzuschlagen», verkündet *Farik* gegenüber *Darwyn* (Episode 2, 0:14:54 - 0:15:12).
3. Die Durchsetzung kann nur gewaltbasiert erfolgen: *Farik*: «Wo liegt das Paradies Gottes?» *Darwyn*: «Es liegt im Schatten des Schwertes» (Episode 1, 0:33:11 - 0:23:22).
4. Diese Auslegung des Korans lehnt *Darwyn* entschieden ab, in dem er zu seinem FBI-Kontaktmann sagt: «Diese Leute haben nichts mit meinem Glauben zu tun» (Episode 1, 0:19:27 - 0:20:02).
5. Zudem spricht er von ihnen als «Hardcore-Psychopathen» (Episode 2, 0:07:13 - 0:07:16). Von einem Mitglied der Terrorzelle wird ihm zudem vorgehalten: «Die meisten Araber halten Schwarze nicht für richtige Moslems» (Episode 2, 0:37:10 - 0:37:18). *Darwyn* gibt entsprechend durch sein Verhalten eine Einführung in die Sitten und Gebräuche des Islam und möchte seine ignoranten Mitbürger

immer wieder aufklären, dass nicht jeder Muslim ein Islamist ist und was die wahren Grundsätze des Islam sind. Bei aller positiven Darstellung des richtigen Islamverständnisses, wird in *Sleeper Cell* aber fälschlicherweise Islamismus mit Terrorismus immer wieder gleichgesetzt.

6. Die Aussenpolitik der USA, z. B. die Verwicklung des CIA in Afghanistan, oder das Versagen der UN in Ex-Jugoslawien.
7. Der Sitten- und Werteverfall der amerikanischen Gesellschaft, stellvertretend für die westliche Welt, in der etwa Drogen, Alkohol, Sex und Gewalt das Leben bestimmen. In diesem Kontext wird auch der Ehrenmord an einem jungen islamischen Mädchen, der von ihrem eigenen Vater in Auftrag gegeben wurde, legitimiert, weil sie einen amerikanischen Freund hatte und sich heimlich mit ihm traf. Auch *Darwyn* wird von einem Mitglied der Terrorzelle vorgeworfen, ein Verhältnis mit *Gayle* zu haben: «Du schläfst mit einer Ungläubigen?» (Episode 2, 0:13:56 - 0:14:12).
8. Letztlich spielt die Terror-Ikonografie und -Mythenbildung eine entscheidende Rolle: So sagt ein Mitglied der Terrorzelle zu *Darwyn*: «Farik traut niemanden, außer vielleicht Osama» (Episode 1, 0:17:09 - 0:17:14).

Diese Aspekte sind prinzipiell nicht fiktiv, dennoch bleibt *Sleeper Cell* aber bei ihrer blossen Benennung stehen – das Gleiche gilt für *24*. Dies kann als die politisch-politisierende Haltung der Serie, genauso wie bei *24*, bezeichnet werden. Eine durch die Serien-PR angekündigte individualpsychologische und multiperspektivische Betrachtungsweise kann somit überhaupt nicht stattfinden, ebenso wenig transformatorische (Selbst-)Bildungsprozesse angeregt werden.

Ein wesentlicher (fernsehmedialer) Grund für diesen Aspekt besteht darin, dass die Organisation und Ordnung sowie der Zusammenhang und -halt des Fernsehens mit der Zeitfigur der *Serie* beschrieben werden kann:

Im Konzept der Serie [...] denkt das Fernsehen über die Wiederholung als notwendige Strukturgebung im Reich der Ereignis gewordenen Bilder nach, das das Fernsehen ist. Serien verknüpfen nicht nur Ereignisse nach bestimmten Schemata miteinander, machen sie dadurch erwartbar und erinnerbar und verleihen den Ereignisketten eine je spezifische Identität, sondern sie reflektieren diese Verknüpfungen und Varianten, machen sie sichtbar (Fahle/Engell 2006, 17).

Die Serialität der Performativität der Terrorbildung in *24* und *Sleeper Cell* führt in den einzelnen Staffelfolgen und von Staffel zu Staffel zu einer hohen inszenatorischen sowie kommunikativen Redundanz, die v. a. durch das Serienformat erzeugt wird (*seriell bedingte Wiederholung*). Gleichzeitig besteht in dieser Formatgrenze der Fernsehserie eine grosse Variabilität an Aneignungs-, Bildungs- und Kommunikationsmöglichkeiten. Das Serienformat formatiert so die Serienhandlung und die von ihr ausgehenden möglichen Medienbildungsprozesse. Zugleich versuchen

sich die beiden Serien *24* und *Sleeper Cell* in ihren Terror-(Bildungs-)Erzählungen dieser Formatierung zu entziehen, indem sie der seriell-redundanten Terror-Erzählung eine höhere kommunikative und intellektuelle Komplexität gegenüberstellen, um damit das herkömmliche serielle Format der Fernsehserie bedingt zu subvertieren (*seriell bedingte Variation*).

Das Fernsehen kann hier ein

privilegierte[r] Ort der populären, interdiskursiven Wissensproduktion [sein]:
Das Fernsehen greift selektiv auf die verschiedensten Wissensbeständen und Ansichten einer Gesellschaft zu und übersetzt diese – auch Angesichts der Unbekanntheit des Publikums – meist in allgemein verständliche und prägnante Bilder und Narrative (Stauff 2014, 310).

In den beiden Serien fungiert das Fernsehen als ein kulturelles Forum der Unterhaltung, Wissensvermittlung und Medienbildung zugleich, vorausgesetzt, man lässt sich darauf ein. Die Performativität der Terror-Bildung bezieht sich in *24* und *Sleeper Cell* dabei einerseits auf die narrative Bedeutungsproduktion und Wissensvermittlung; zugleich aber andererseits auf die Eigensinnlichkeit des Fernsehbildes, d. h. auf die Reflexion der performativen Sichtbarkeit von Terrorakten, Terroristen und Terrorbekämpfung durch das Fernsehbild. Diese serielle Performativität von Terror-Bildern fokussiert sich in beiden Serien auf stereotype Darstellungen und ist im Unterschied zu den Terror-Narrationen nicht geeignet, um Terror-Bildung instruktiv zu inszenieren. Allerdings arbeitet v. a. *24* mit drastischen Bildinszenierungen, die zumindest beim Thema Folter dessen Drastik beim Betrachten performativ werden lassen.

Fazit. Terror-Bildung und Terror-Pädagogik im Zeichen der Angst

24 und *Sleeper Cell* stehen symptomatisch für eine gesellschaftliche und mediale Entwicklung nach 9/11.⁹ Krisen (etwa Krieg, Erdbeben, Hungersnöte, Überschwemmungen, Terroranschläge) gehören zum festen Repertoire der Medienproduktionen und zur «Mediennahrung unseres Alltagslebens» (Baudrillard 1994, 108). Bolz (1999, 77) betont daher zu Recht: «Mit dem Wort «Krise» simplifiziert und politisiert man hohe Komplexität. Das heißt im Klartext: Die Krise ist nicht Ausnahmezustand, sondern Normalform unserer modernen Existenz.» Krise ist also immer. Das widerspricht zwar der Definition des Begriffs, aber nicht der Logik der Medien. Krisen werden in den Medien v. a. durch drei Strategien in Szene gesetzt: durch

⁹ Hier wird kein bestimmtes literarisch-fiktionales Genre begründet, sondern die Terror-Serien stellen ein Untergenre des Kriminalfilms dar, der Verbrechen und ihre Aufklärung behandelt. In den beiden untersuchten Serien steht die Perspektive des Ermittlers im Vordergrund, insofern gibt es hier auch Bezugspunkte zum Polizei- und Detektivfilm. In *Sleeper Cell*, im Unterschied zu *24*, wird auch versucht, die Perspektive des Täters möglichst unabhängig von dem des Ermittlers darzustellen, daher sind bei dieser Serie auch Bezüge zum Gangsterfilm und Thriller möglich. Die Perspektive des Verbrechenopfers spielt in beiden Serien kaum eine Rolle, so dass es keine speziellen Bezüge zum Psychothriller gibt (vgl. Hickethier 2005; vgl. Stiglegger 2017).

(1) Sensationalisierung und (2) Skandalisierung der Wirklichkeit, die zumeist mit einer drastischen (3) «Angsrhetorik» (Bolz 1997, 105) thematisiert werden. Es sind gerade die Medien, die bestimmte Ängste schüren und versuchen, *Kollektiv-Ängste* zu generieren und zu synchronisieren, wie etwa die Angst vor dem Terrorismus. Medien versorgen uns aber nicht nur mit Informationen, die irritieren, erregen und v. a. ängstigen, sondern auch mit speziellen Ordnungs- und Sicherheitsschemata, die stabilisieren, orientieren und beruhigen: «Der strukturelle Negativismus der Massenmedien wird durch Moralisierung kompensiert. Und Moralisierung heißt konkret: Das Medien, zum Beispiel das Fernsehen, nennen Namen und zeigen Bilder als Antwort auf die Frage, warum schief läuft, was schief läuft» (ebd.) – dies trifft auf die beiden Serien ebenso zu, wie auf die Sicht der Produzenten, etwa mit Blick auf die Aussagen von Joel Surnow. Hierdurch werden zugleich mediale Sicherheits- und Gefahrräume geschaffen, die ambivalent bleiben. Ebenso muss es Personen ins Bild setzen, die dies kritisieren oder sich gegen diese Missstände engagieren – *Jack Bauer* und *Darwyn al-Sayeed* sind solche Personen.

Angst, darauf rekurren die beiden Serien, ist nach 9/11 zu einem Gefühlszustand, der nicht nur das private, sondern auch zunehmend das öffentliche Leben dominiert, geworden. Die (gesellschaftliche und medienkulturelle) Produktion von Angst wird zu einem produktiven Machtinstrument und zum Mittel der Legitimation von Handlungen, die gesellschaftlich eigentlich nicht legitim sind. Insofern bewegt sich 24 häufig in ethischen, juristischen und politischen Grauzonen, die die Bush-Regierung nach 9/11 durch den *USA Patriot Act* geschaffen hat und durch die Tabubrüche, wie das Foltern, gesellschaftsfähig werden, weil sie als patriotisch erscheinen. Sie werden gesellschaftsfähig, weil die Zukunft der Nation auf dem Spiel steht und dies nur lösbar ist durch entschlossene Taten, nicht durch Verhandeln. Hierbei kann die Ordnung stets nur wieder hergestellt werden, indem sie verletzt wird.

Andererseits fordert 24 zu einer Lektüre gegen den Strich auf, denn die 2. Staffel spielt mit dem Klischee, dass Terroristen immer aus dem Nahen Osten kommen müssten. In fast jeder Staffel sind zwar immer auch islamische Fundamentalisten in die Terrorakte verwoben, letztlich sind die Drahtzieher aber andere Akteursgruppen. Die grösste Gefahr für die USA geht letztlich von den USA, aus deren eigenen Machtzentren hervor: zumeist aus der Wirtschaft und Politik. Hiermit wird ein grundsätzliches Misstrauen gegen jene Instanzen, v. a. die Politik, kultiviert, die massgeblich für die Terror-Deutung und Terror-Bekämpfung zuständig sind und dadurch einen bedeutsamen Autoritätsverlust erleiden. Diese Perspektive adressiert transformatorische (Selbst-)Bildungsprozesse, weil sie eine Fremdheitserfahrung mit der Serie in der Serie ermöglicht, die diese nicht erklärend determinieren kann, wie dies für die grundlegende Terror-Deutung, Terror-Bewältigung und Terror-Bildung in 24 der Fall ist, sondern die sich an den *Rändern* der offiziellen

Seriennarration abspielt. In *Sleeper Cell* sind hingegen alle Narrationsstränge transparent und werden in ihrer Vielschichtigkeit und Ambivalenz offen ausgestellt. Mit Blick auf das Modell *Strukturaler Medienbildung* von Jörissen/Marotzki (2009) lassen sich bei *24* und *Sleeper Cell* folgende mediale (Selbst-)Bildungsprozesse beobachten:

- *Wissensbezug*: Die Reflexion auf Bedingungen und Grenzen von Wissensbeständen über das Wirklichkeitsgebiet Terrorismus wird in *24* und *Sleeper Cell* von den offiziellen Wissensagenturen der Gesellschaft, hier der Regierung, bestimmt. Dieser Wissensbezug ist affirmativ und nicht transformatorisch orientiert. Wissensaneignung, Wissensausbau und Wissensanwendung sind hierbei nicht Fremdheitserfahrungen, sondern medien- und soziokulturelle Vertrautheitserfahrungen – Demonstrationen erlernten Wissens bzw. von Welterklärungen. Die im Kontext von *24* und *Sleeper Cell* ausgestellten Wissensformen sowie die Wissensagenturen auf die sie sich beziehen, sind autoritär und/oder Verbindlichkeit beanspruchend.
- *Handlungsbezug*: Die Reflexion auf die Komplexität von Handlungs- und Entscheidungsoptionen in sozialen sowie individuellen Situationen wird in meinen Beispielen von den jeweiligen Bezugsrahmen vorgegeben und stellt keine eigensinnige Modifikation dieser durch ästhetische Figuren wie z. B. *Jack Bauer* dar. Populäre Medienkulturen wie die Fernsehserie stellen aber Handlungsaufforderungen und Dialoge mit der Gegenwart dar, um eine möglichst selbstbestimmte Position zu den inszenierten Terror-Themen zu erhalten.
- *Grenzbezug*: Die Reflexion auf die Komplexität von Grenzen, Grenzsituationen und Grenzüberschreitungen der Selbst- und Weltorientierung findet in meinen Fallbeispielen durch die Auseinandersetzung mit dem Terrorismus und der Terrorismusbekämpfung als den wesentlichen Grenzerfahrungen sowie Grenzsituationen statt. Diese Grenzbezüge sind in *24* und *Sleeper Cell* nicht produktiv, sondern wesentlich regressiv und bewirken regide (interkulturelle) Ausschlusssysteme zwischen dem Eigenen und dem Fremden, dem Identischen (der Nation) und dem Nicht-Identischen (den Terroristen), dem Selbst (Staatsbürger) und dem Anderen (Verbrecher).
- *Biographiebezug*: Die Reflexion auf die eigenen Identitäts- und Biographisierungsprozesse findet in den von mir behandelten Fallbeispielen nicht statt. Im Kontext von *24* und *Sleeper Cell* wird der Zuschauer mit den Ergebnissen von transformatorischen Selbst- und Weltverhältnissen v. a. durch die ästhetische Figur *Jack Bauer* konfrontiert, aus denen aber explizit keine weiteren transformatorischen (Selbst-)Bildungsprozesse folgen.
- Der Zusammenhang von (Selbst-)Bildung und Medienbildung spielt in *24* und *Sleeper Cell* mit Blick auf die (*Selbst-*)*Technologien* der Macht und hinsichtlich der Produktion von Öffentlichkeit und Öffentlicher Meinung durch die

Regierung und die Presse eine Rolle, wobei die Presse in 24 zumeist negativ dargestellt und häufig auch in ihrem Handeln eingeschränkt wird. Meinungs-, Medien- und Pressefreiheit, ebenso wie Bürger- und Freiheitsrechte spielen in 24 konsequenterweise auch keine wesentliche Rolle.

Mein Verständnis von Bildung als Prozess der Bezugnahme des Subjekts auf Welt und dem von Bildung, die sich am Subjekt vollzieht, erweist sich in den von mir diskutierten Fallbeispielen als performative Medieninszenierung einer gelingenden, wenn auch ambivalenten Biographieerzählung. Diese resultiert aus den Bildungsprozessen, die die ästhetische Figur *Jack Bauer* durch die Internalisierung der Werte und Normen der US-amerikanischen Gesellschaft absolviert und vorbildlich vorlebt.

Hierbei wird eine aktive Formung von Selbst und Welt adressiert, die aber, dies stellt die Ambivalenz dieser (Selbst-)Bildungsprozesse heraus, grundsätzlich fremdbestimmt wird von den Anforderungen der Bezugsrahmen, d.h. den Prinzipien der US-amerikanischen Terrorbekämpfung nach 9/11, in denen sich die ästhetischen Figuren bewegen. Aufgelöst wird diese Ambivalenz nicht, auch nicht in den Kontexten, die mit Ambivalenzen und Uneindeutigkeiten spielen, um transformatorische Fremdheits- und Krisenerfahrungen (implizit oder explizit) auszulösen, wie dies etwa hinsichtlich der Inszenierung von US-amerikanischer Politik und Wirtschaft, also der Bedrohung von Amerika durch Amerika, als die eigentlichen Initiatoren von Terrorakten.

Literatur

24. «24 - Twenty Four». 2001-2010. Regie: Surnow, Joel, und Cochran, Robert. 8 Staffeln, 192 Episoden, FOX.
24. «24 - Twenty Four, Day 2, 8:00 a. m. – 8:00 a. m.». 2004. Regie: Surnow, Joel, und Robert Cochran. 2. Staffel, 24 Episoden. Deutsche DVD-Box, 7 DVDs: Twentieth Century Fox Home Entertainment.
- 24: *Live Another Day*. 2014. Regie: Surnow, Joel, und Robert Cochran. 1 Staffel, 12. Episoden, FOX.
24. «24: Redemption». 2008. Regie: Surnow, Joel, Robert Cochran, und Jon Cassar. 1h 24min. Arp, Robert. 2016. *Die Philosophie bei Homeland. Moralische und ethische Fragen im Kampf gegen den Terror*. Weinheim: Wiley-VCH Verlag.
- American Odyssey*. 2015 -. Regie: Armus, Adam, Nora Kay Foster, und Peter Horton, 1 Staffel, 14 Episoden, NBC.
- Baudrillard, Jean. 1994. *Die Illusion des Endes oder Der Streik der Ereignisse*. Berlin: Merve.
- Bolz, Norbert. 1997. *Die Sinngesellschaft*. Düsseldorf: ECON.
- Bolz, Norbert. 1999. *Die Konformisten des Andersseins. Ende der Kritik*. München: Fink.

- Buttler, Martin. 2003. «Ästhetik des Terrors – Die Bilder des 11. Septembers 2001». In *Bilder des Terrors – Terror der Bilder? Krisenberichtserstattung am und nach dem 11. September*, hrsg. v. Michael Beuthner, Joachim Buttler, Sandra Fröhlich, Irene Neverla und Stephan A. Weichert, 26-41. Köln: Herbert von Halem.
- Däwes, Birgit, Alexandra Ganser, und Nicole Poppenhagen. Hrsg. 2015. *Transgressive Television: Politics and Crime in 21st-Century American TV Series*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter.
- Designated Survivor*. 2016 -. Regie: Guggenheim, David. 1 Staffel, 22 Episoden, ABC.
- Desmond, Manderson. 2011. «Trust US Justice: 24, Popular Culture and the Law». In *Imagining Legality: Where Law Meets Popular Culture*, hrsg. v. Austin Sarat, 22-54, Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- Fahle, Oliver, und Lorenz Engell. 2006. «Philosophie des Fernsehens – Zur Einführung». In *Philosophie des Fernsehens*, hrsg. v. Dies, 7-19, München: W. Fink.
- Flynn, Michael, und Fabiola F. Salek. Hrsg. 2012. *Screening torture – Media Representations of State Terror and Political Domination*. New York: Columbia University Press.
- Hickethier, Knut. Hrsg. 2005. *Kriminalfilm*. Stuttgart: Reclam.
- Hitzler, Ronald, und Jo Reichertz. 2003. «Die gesellschaftliche Verarbeitung von Terror». In *Irritierte Ordnung. Die gesellschaftliche Verarbeitung von Terror*, hrsg. v. Ronald Hitzler, Jo Reichertz, 7-9. Konstanz: UVK.
- Homeland*. 2011-. Regie: Gansa, Alex, und Howard Gordon. 6 Staffeln, 70 Episoden, SHOW-TIME.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung. Eine Einführung*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.
- Mayer, Jane. 2007. «Whatever It Takes. The Politics of Man behind <24>». In *The New Yorker*, 19. Februar. <http://www.newyorker.com/magazine/2007/02/19/whatever-it-takes>.
- Miniter, Richard. Hrsg. 2008. *Jack Bauer for President. Terrorism and Politics in 24*. Dallas: BenBella Books.
- Newcomb, Horace, und Paul M. Hirsch. 1986. «Fernsehen als kulturelles Forum. Neue Perspektiven für die Medienforschung». In *Rundfunk und Fernsehen*, 2: 177-190.
- [Patriot Act 2001] United States Government Printing Office, und United States: National Archives and Records Administration: Office of the Federal Register. 2001. *An Act to Deter and Punish Terrorist Acts in the United States and around the World, to Enhance Law Enforcement Investigatory Tools, and for Other Purposes*. Bd. H.R. 3162. <http://www.gpo.gov/fdsys/pkg/PLAW-107publ56/content-detail.html>.
- Person of Interest*. 2011-2016. Regie: Nolan, Jonathan. 5 Staffeln, 103 Episoden, CBS.
- Peacock, Steven. Hrsg. 2007. *Reading 24*. New York. I.B. Tauris.
- Schneckener, Ulrich. 2006. *Transnationaler Terrorismus. Charakter und Hintergründe des <neuen> Terrorismus*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Schuster, Thomas. 2001. «Phantom des Terrors. Die Gewalt im Zeitalter ihrer medialen Potenzierbarkeit». In *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 18. September: o. S.
- Sleeper Cell*. 2005-2006. Regie: Reiff, Ethan, und Cyrus Voris. 2 Staffeln, 18 Episoden, Showtime Networks.
- Sleeper Cell*. «Friends. Neighbors. Husbands. Terrorists». 2005. Regie: Reiff, Ethan, Cyrus Voris, und Clark Johnson. 1. Staffel, 10 Episoden, Deutsche DVD-Box, 4 DVDs. Paramount Home Entertainment.

- Sleeper Cell*. «Episode 1: Al-Faitha». zuerst gesendet am 4. Dezember 2005 auf Showtime Networks. 54 Minuten. Regie: Reiff, Ethan, Cyrus Voris, und Clark Johnson. DVD: Paramount Home Entertainment.
- Sleeper Cell*. «Episode 2: Target». zuerst gesendet am 5. Dezember 2005 auf Showtime Networks. 51 Minuten. Regie: Reiff, Ethan, Cyrus Voris, und Guy Ferland. DVD: Paramount Home Entertainment.
- Stauff, Markus. 2014. «Fernsehen/Video/DVD». In *Handbuch Medienwissenschaft*, hrsg. v. Jens Schröter, 307-315, Stuttgart/Weimar.
- Stiglegger, Marcus. 2010. *Terrorkino: Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin: Bertz+Fischer.
- Stiglegger, Marcus. 2017. «Genrekino». In *Handbuch Popkultur*, hrsg. v. Marcus S. Kleiner und Marcus Stiglegger, Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler Verlag (im Erscheinen).
- Strike Back*. 2010-2015. Regie: Bassett, Michael J., Chris Ryan, und andere. 5 Staffeln, 47 Episoden. BBC Worldwide.
- Takacs, Stacy. 2012. *Terrorism TV. Popular entertainment in Post-9/11 America*. Lawrence: University Press of Kansas.
- The Unit - Eine Frage der Ehre*. 2006-2009. Regie: Mamet, David. 4 Staffeln, 70 Episoden. CBS.
- Wünsch, Michaela. 2013. «Folter und die Zeitlichkeit des Traumas im serial drama». In *Folterbilder und -narrationen. Verhältnisse zwischen Fiktion und Wirklichkeit*, hrsg. v. Julia Bee, Reinhold Göring, Johannes Kruse und Elke Mühlleitner, 173-186, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Themenheft Nr. 26: Neue Fernsehserien und ihr Potenzial für eine kritische Medienpädagogik. Herausgegeben von Elena Pilipets und Rainer Winter

About:Kate

Bildungsprozesse crossmedialer Serialität

Elena Pilipets, Matthias Wieser und Rainer Winter

Zusammenfassung

Zeitgenössische Fernsehserien mit ihren text-, kontext- und medienübergreifenden Erweiterungen bringen dynamisch vernetzte materiell-semiotische Erfahrungswelten hervor. Ihre konfliktreich artikulierte Eingebundenheit in alltägliche Lern- und Transformationsprozesse wird im Folgenden mit dem Blick auf performative, partizipative und interaktive Dimensionen populärer Medienkulturen diskutiert. Im Fokus stehen dabei Schnittstellen des intermediären und soziokulturellen Austauschs, die transitiven Dynamiken einer sich zunehmend global entfaltenden Serienkultur und die Spuren ihrer Transformation im Gebrauch. Diese werden am Beispiel der im Jahr 2013 im Auftrag des deutsch-französischen Senders Arte produzierten transmedialen Serie About:Kate veranschaulicht.

About:Kate – Media Literacy and Crossmedia Seriality

Abstract

Contemporary television series and their transtextual, -contextual and -media expansions produce dynamically networked material-semiotic environments of cultural experience. In what follows, their variously articulated involvement in everyday practice and learning will be discussed in terms of performativity, participation and interactivity. The focus is put on exploring series as transitive products and practices of today's popular media culture, on traces of their increasingly global medial and socio-cultural circulation and transformation in use. In developing this position we analyze the pedagogical potential of the transmedia series About:Kate commissioned by the Franco-German TV-Network Arte in 2013.

Einleitung

Populäre Medienkulturen der Gegenwart stellen eine komplexe Vielfalt an eng miteinander verzahnten technologischen Lebensformen und Unterhaltungsangeboten zur Verfügung. Unter stets neu aufkommenden Formaten der Unterhaltungsindustrie sorgen auch Fernsehserien und ihre verschiedenen medienübergreifenden, narrativen und partizipativen Erweiterungen für Aufsehen (Eichner et al. 2013). Neuere Serien im Fernsehen und im Internet werden zunehmend nicht nur als Konsum-, sondern auch als transitive Forschungs- und Lerngegenstände thematisiert (Düllo 2011; Beil et al. 2012; Kelleter 2012a; Winter 2013).

Im Anschluss an diese Diskussionen werden wir im Folgenden Bildungspotenziale von Serien anhand der medienübergreifenden, deutsch-französischen Serienproduktion *About:Kate* (ArteCreative 2013) veranschaulichen. Dazu wird zunächst die Artikulation des Seriellen in populären Medienkulturen der Gegenwart thematisiert. Dann wird in Auseinandersetzung mit Cultural Studies, Akteur-Netzwerk-Theorie und aktuellen medientheoretischen Debatten weniger die narrative als die gelebte Komplexität der Serie herausgestellt, die zugleich als Form und Inhalt der analysierten Serie fungiert. Abschließend werden pädagogische Aspekte von *About:Kate* zusammengefasst, die auf eine allgemeinere Pädagogik der Serie verweisen.

Zur Artikulation des Seriellen in populären Medienkulturen

Durch die «Expansion von Serien über ihr primäres Distributionsmedium hinaus» (Maeder 2013, 105-106) hat vor allem die Frage der «narrativen Komplexität» (Mittel 2006) eine wichtige Position eingenommen. Dies wird meistens mit dem Aufkommen des Begriffs «Quality-TV» (McCabe/Akass 2007) Ende der 1990er Jahre in Verbindung gebracht, der in Hinsicht auf Narration, Inszenierung, Besetzung und Technik aufwendig produzierte und global vermarktete Fernsehserien meint. Inzwischen ist eine Reihe einflussreicher Studien entstanden, in der Fernsehserien als anspruchsvolle und transmediale Erzählformen analysiert werden. Ausgehend von ästhetischen Kriterien wie Genremix oder Autorenzentriertheit (Thompson 1996; Blanchet 2011), Entwicklung komplexer Figurenkonstellationen und narrativer Strategien (Newman 2006) oder anderen Klassifikationen, wie etwa der Unterscheidung in «series» und «serials» (Nelson 1997), werden dabei vor allem jene Eigenschaften des seriellen Erzählens hervorgehoben, die auf eine kunstvolle Entfaltung intertextuell und/oder intermedial expandierender narrativer Welten hinweisen.

Parallel zum narratologischen Trend der «Zuschreibung von Innovation anhand spezifischer ästhetischer Merkmale oder Produktionsstrategien» (Jahn-Sudmann/Starre 2013, 103) hat sich eine stärker medientheoretisch orientierte Perspektive entwickelt. Ohne sich darauf zu beschränken, Serien auf einer rein textuellen Ebene zu betrachten, schlägt diese vor, die Produktivität der Fernsehserie im Sinne einer gleichzeitigen Projektion und Reflexion des medialen Wandels zu verstehen (Beil et al. 2012). Serielle Reproduktionsdynamiken werden im Anschluss an die Akteur-Netzwerk-Theorie «in Verbindung mit medialen Anordnungen gedacht [...], in denen Technologien, Objekte, Menschen, Wissen sich zu Konstellationen zusammenfügen, die (potenziell) Innovatives hervorbringen» (Jahn-Sudmann/Starre 2013, 105). Das Fortsetzungspotenzial der Serie entspringt dementsprechend einer heterogenen Vielfalt an Praktiken mit, von und durch Medien, wobei eine Fernsehserie keinen Text mehr darstellt, sondern eine hybride Konstellation, die

vielfältig anschlussfähig ist. Ihre Expansion lässt sich so als eine «intermediale und selbst wieder serienförmige, d.h. dezentrale und prozessuale Verlängerung von seriellen Erfahrungsweisen über die Serie hinaus» (Maeder 2013, 106) begreifen. Demnach steht weniger das «transmediale Storytelling» (Jenkins 2006, 93) als das transmediale Serienerleben im Fokus der Aufmerksamkeit – auch der vorliegenden Analyse.

Die (Fernseh-)Serie selbst als wiederholendes (Un-)Gleiches ist eng mit den technischen, gesellschaftlichen und ökonomischen Bedingungen der Vermittlung von Erfahrungen verbunden. Es ist die serielle Fähigkeit, «Reproduktion als Innovation zu betreiben» (Jahn-Sudmann/Kelleter 2012, 207), die gerade aufgrund ihrer «Massenadressiertheit und [...] Vernetzungsoffenheit konstant neue Möglichkeiten formaler Variation und lebensweltlicher Anschlüsse» (Kelleter 2012a, 16) schafft. Generell scheint in Film und Fernsehen «Nicht mehr Narration [...] als Ordnungsprinzip [...] [zu dominieren,] sondern Serialisierung mit Tendenz zur Sinnoffenheit, temporalen Desorganisation und Unabschließbarkeit» (Fahle 2012, 177).

Im Hinblick auf die Hervorbringung des Neuen in der Wiederholung über die textuellen und medialen Grenzen hinaus wird Serialität zugleich als soziokulturelles Reproduktions- und Lernprinzip sichtbar – eine Problematik, auf die bereits die Medienforschung der Cultural Studies hinweist, was die oben zitierte medienwissenschaftliche Serienforschung gerne übersieht. Indem sie Filme, Fernsehserien und andere populäre Medienartefakte als inhärenten und auch politisch zu verstehenden Teil der Alltagskultur betrachten, der sozialwissenschaftlich ernst zu nehmen ist, betreiben Cultural Studies Medienanalyse als Gesellschaftsanalyse (Winter 2001). Sie verknüpfen «die Analyse von Erfahrungen und Erlebnissen in spezifischen Kontexten mit der Untersuchung medialer bzw. kultureller Texte und den gesellschaftlich strukturierten Beziehungen zwischen Erfahrungen, Texten und Alltagsleben» (Winter 2005, 275). Dabei stellen sie nicht nur die Polysemie medialer Produkte heraus, sondern auch ihre variierende Artikulation in jeweils spezifischen, historischen und von Machtverhältnissen geprägten Kontexten (Giroux/Simon 1989). Artikulation wird dabei als dynamisches Eingebundensein eines Phänomens in eine Vielfalt an kulturellen, sozialen, ökonomischen und medientechnischen Formationen verstanden (Grossberg 1999a, 215-236; Kellner 2009, 5-24). Der Schwerpunkt der Cultural Studies auf alltägliche Praktiken, die vor allem in Prozessen variierender Wiederholung und Wiederaneignung ihre Produktivität an der Schnittstelle zwischen Affirmation und Subversion entfalten, hat somit unweigerlich mit informellen Lernmodi des Medienalltags zu tun (Winter 2004). Zentral dabei ist, dass Kompetenzen im Umgang mit Medien in der Praxis erlernt werden. In der alltäglichen Aneignung von Medien wird jenes Wissen aufgebaut, das als

Kompetenz wiederum nur performativ, indem es aus- und aufgeführt wird, in Erscheinung treten kann.¹

Durch eine «Liaison von Cultural Studies und Akteur-Aktant-Theorie à la Latour» (Düllo 2011, 74) hinsichtlich des gemeinsamen performativen Verständnisses von Artikulation als Übersetzung treten vor allem Fragen der Transformation und Vermischung in den Vordergrund.² Im Zusammenhang mit der Serie, die «als sich dynamisch verändernde angeeignet, ver- und bearbeitet werden will» (ebd., 148), bietet sich an nachzuforschen:

Wie sind die Crossovereffekte und die Akteur-Netzwerk-Transformationen zwischen Mensch und nichtmenschlichem Wesen, den kulturellen Artefakten zu lesen? Inwiefern bedeutet in dieser Perspektive Identitäts- und Kompetenzbildung [...] Transformationsarbeit – und zwar sowohl als Artikulation von sich transformierender Welt als auch als Artikulation von einem sich transformierenden und behauptenden Selbst? (Düllo 2011, 148)

Diese doppelte Artikulation von einer sich transformierenden Welt und eines sich transformierenden Selbst in und durch die Serie verweist auf das, was wir gelebte Komplexität der Serie nennen.³

Gelebte Komplexität der Serie im digitalen Zeitalter

Ausgangspunkt unserer Überlegungen zu Bildungsaspekten transmedialer Serien ist es, diese weder mit Verweis auf die Kulturindustriethese als Homogenisierung und Massenbetrug (Horkheimer/Adorno 1947) noch als bloße Aneinanderreihung von den zu interpretierenden Texten zu verstehen. Stattdessen möchten wir der gelebten Komplexität einer Serie auf die Spur kommen, so wie es Scott Lash und Celia Lury (2007) für eine Reihe anderer Phänomene der globalen Kulturindustrie gemacht haben.⁴ In diesem Sinne werden populäre Medienartefakte als serialisierte Produkte und Praktiken in ihrer komplex vermittelten Zirkulation zwischen verschiedenen Medien, Gebrauchsweisen und ihren Umwelten verstanden. Diese Zirkulation findet in materiell-semiotisch vernetzten Artikulationsprozessen statt, die an manchen Stellen Machteffekte reproduzieren, während sie an anderen Stellen diese gleichzeitig unterlaufen. Da sie ausgehend von einem einzelnen Medium, einem klar lokalisierbaren kulturellen Phänomen oder sozialen Kontext nicht erfasst werden können, werden sie in ihrem relationalen Bewegt-Sein behandelt. So es geht darum, die zu analysierende Serie im wechselseitigen Bezug von

1 Vgl. hierzu auch die Diskussion von Marcus S. Kleiner (2013) zum Verhältnis von Performativität, Medialität und populären Medienkulturen.

2 Vgl. hierzu die Beschreibungen von Artikulation bei Hall (1986), Grossberg (1999b, 65f) und Latour (2002, 218ff.).

3 Zur gelebten Komplexität der Serie vgl. auch Winter/Pilipets (2015).

4 In theoretisch und methodisch ähnlicher Weise hat Thomas Düllo (2011) verschiedene Phänomene der Populärkultur als Transformation, Performanz und Crossover beschrieben.

Produktion, Rezeption, Medien und Inhalt in ihrer Komplexität und Transformation nachzuvollziehen und mögliche Bildungseffekte zu verdeutlichen.

Das bedeutet zum Beispiel: Je mehr Serientexte und Medienkanäle zur Verfügung stehen, desto vielfältiger und interaktiver werden die Kontexte des Gebrauchs. Je dynamischer die Rezeptionserfahrung wird, desto schneller müssen sowohl produzierende als auch rezipierende Nutzer/innen noch im Laufe der Serie auf diese Veränderungen reagieren und desto komplexer wird die Serie selbst und ihre Transformation «from stage to stage, context to context» (Lash/Lury 2007, 16). Wichtig dabei ist anzuerkennen, dass die einzelnen Stationen einer solchen Transformation in unterschiedlichen medialen und kulturellen Zusammenhängen verformt und vervielfältigt werden und somit auch variiert, rekonfiguriert und verschoben werden können.

Die sich aus den Spezifika ihrer eigenen artikulatorischen Arbeit ergebende geliebte Komplexität der Serie entspringt einem konfliktreich praktiziertem Feld sich zirkulär-wiederholender und vernetzender Dynamiken der (Re-)Mediation (Bolter/Grusin 1999; Lash/Lury 2007; Grusin 2010), an denen sich mehrere technische, kulturelle, mediale und institutionelle Akteure beteiligen. Bezeichnend für diese Remediationslogik ist, dass Serialisierungsprozesse hinter ihrer medien-, text- und kontextübergreifenden Entfaltung immer dann am sichtbarsten werden, wenn neuere Medien und kulturelle Formationen den aktuellen Leitmedien und Gebrauchspraktiken Konkurrenz machen (Jahn-Sudmann/Kelleter 2012, 205-211; Gamula/Mikos 2014, 17). Sowohl traditionelle kulturelle Narrative als auch gestalterische Codes des Populären werden dabei immer wieder aufs Neue in die Sprache der (neuen) Medien übersetzt. In diesem Prozess der «Remediation» (Bolter/Grusin 1999) bzw. des «cultural transcoding» (Manovich 2001) kann eine wesentliche Konsequenz der Digitalisierung von Medienkulturen gesehen werden. Richard Grusin (2010) und Lev Manovich (2001) betonen dabei ihre flexible Konfiguration, in der die menschlichen Interpretationsfähigkeiten und ihre maschinelle Verarbeitung komplexe Mischformen eingehen und ständigen Veränderungen ausgesetzt sind. So lässt sich zeigen, dass die Verfügbarkeit des Internets das Fernsehen als Leitmedium nicht verdrängt hat (Winter 2006, 18). Auf der einen Seite muss sich das Fernsehen gegen die Konkurrenz des Internets behaupten, indem es fortlaufende serielle Narrative an die dezentrale Struktur digitaler Kulturen anpasst, um von der veränderten Aufmerksamkeitsökonomie multimedialer Umgebungen zu profitieren. Auf der anderen Seite wird im Laufe medienübergreifender Serialisierungsprozesse die von Manovich (2001) ursprünglich als «anti-narrativ» beschriebene, datenbankzentrierte Navigationslogik des Internets neu konzipiert (Klein 2013). Serielle Erzählformen, wie wir sie aus Literatur, Comics, Film, Radio und Fernsehen kennen, werden auch im Internet etabliert und verbreitet. Davon zeugt das Phänomen der Web-Serie, das die operative Logik digitaler Navigationsräume mit

der Narrativität televisueller Flows und der Interaktivität des Social Web verknüpft. Diese Verknüpfung wollen wir nun anhand der Serie *About:Kate* aufzeigen.

About:Kate – Zur Bildungsarbeit einer crossmedialen Serie...

Mit *About:Kate* brachte ARTECreative 2013 eine serielle Erzählung heraus, die sich in vielerlei Hinsicht als fiktives Szenario für Bruno Latours Essay «Achtung! Ihre Phantasie hinterlässt digitale Spuren» (2013) denken lässt. Der Produzent Christian Ulmen und die Drehbuchautorin Janna Nandzik haben die Serie als «ein crossmediales Experiment zur psychischen Verfassung im digitalen Zeitalter» (Nandzik 2014a) konzipiert. Crossmedial erzählt wird die Geschichte der Hauptprotagonistin Kate Harff, die aufgrund einer selbstdiagnostizierten Social-Media-Überforderung unter zunehmendem Identitätsverlust leidet. Um herauszufinden, wer sie eigentlich ist, lässt sie sich in Begleitung von ihrem Smartphone und ihrem Laptop in eine Berliner Nervenklinik einweisen (vgl. Abb. 1), was den Zuschauer/innen, die noch vor der Ausstrahlung der Serie die Möglichkeit hatten, sich mit Kate auf Facebook zu befreunden, auf eine unkonventionelle Weise erlaubte, Teil ihres Lebens und somit der Serienhandlung zu werden. So konnte die Phantasie der/des User/in Spuren in der Serie hinterlassen, beispielsweise durch hochgeladene Bilder und Videos, die in der Erzählung benutzt wurden. Wie die narrative Entwicklung der Serie dadurch über die Grenzen der Serie hinaus funktionieren kann, lässt sich auch anhand von anderen Spuren, die sie im Netz hinterlassen hat, rekonstruieren:

«Ja, gefällt mir, nein, kommt raus, teilen, suchen, noch kurz was checken, posten, tweeeeeet. Kate lässt sich in eine Nervenklinik einweisen.» (KOOYE, Schnidler 2013) «Sucht man Kate bei Facebook, findet man sie sofort: Kate Harff wohnt in Berlin, liebt besonders ältere Filme, mag das Rolling Stone Magazine, aber auch «Freimodekultur der FH Bielefeld», steht auf Indiemusik und Kunst.» (TAZ, Bergermann 2013) «Sie kann nicht mehr – und warum, das wird dem Zuschauer schnell klar. 14 Folgen lang werden Kates Gedanken zwischen die «realen» Szenen im Krankenhaus geschossen – zwischen Therapie und Klinikalltag, zwischen virtuellem Gedankenaustausch und nicht weniger surrealen Gesprächen eröffnet sich eine erstaunliche Welt, die wenig mit gewöhnlichen Sehgewohnheiten zu tun hat.» (ROLLINGSTONE, Fuß 2013) «Was dem Genre Fernsehen sonst an Interaktionsmöglichkeit fehlt, wird hier auf die Spitze getrieben. Auch per App ist die Protagonistin erreichbar.» (TAZ, Bergermann 2013) «Die Website [...], bündelt Kates digitale Spuren wie Suchmaschineneingaben, Playlists, Downloads oder Routenbeschreibungen.» (KRESSNEWS, Lohnmüller 2013) «Digitales Storytelling nennt sich das, wobei Inhalte multimedial vermittelt werden und die Öffentlichkeit an der journalistischen Arbeit teilnimmt. Zum Beispiel bestehen die überschäumenden Gedanken in Kates Kopf aus witzigen Bildercollagen und

kurzen Einspielungen, die teilweise von den Zuschauern eingesandt wurden.» (NZZ, Fargahi 2013) «Mit der Hilfe von verschiedenen Social-Media-Netzwerken, der Webseite und der App für mobile Geräte werden die Grenzen zwischen Realität und Virtualität, zwischen Zuschauern, Akteuren und Produzenten geschickt verwischt.» (HOERZU, Beeskow 2013) «Wir geben dem Zuschauer keine Möglichkeit zu entfliehen – eine komplette Geschichte entwickelt sich über alle Kanäle.» (ARTETV, Bartholmeß 2013)

About:Kate kann somit gleichzeitig als Produkt und Praxis einer Reihe an remediativen Artikulationsprozessen verstanden werden. Anhand dieser von uns zusammengesetzten Collage aus Fragmenten der Online-Berichterstattung wird beispielsweise deutlich, wie die Serie parallel zu ihrer eigenen Handlungsentwicklung als medial inszenierter Navigationsraum mobilisiert wurde. Solche Fremd- und Selbstbeschreibungen tragen sowohl in narrativer wie in formaler Hinsicht entscheidend zum rekursiven Selbstverständnis des Seriellen bei (Kelleter 2012a). Als Janna Nandzik beim 3. *deutschen Social-TV-Kongress* im Sommer 2014 die Serie vorstellte, beschrieb sie das Ziel des Projekts damit, die «Identität 2.0 mit den eigenen Waffen des digitalen Zeitalters» zu untersuchen (Nandzik 2014a).⁵ So wie es für die Hauptfigur Kate selbst in der Klinik kein Entrinnen aus den sozialen Netzwerken gibt, so sollte dies auch möglichst für die Zuschauer/innen erfahrbar werden.



Abb. 1.: Kate Harff vor ihrem Laptop am ersten Tag in der Klinik (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 1, [17.04.17], TC: 00:06:12).

⁵ Eine solche Herangehensweise ist in den Medienwissenschaften aus der Diskussion um digitale Methoden bekannt (Rogers 2013).

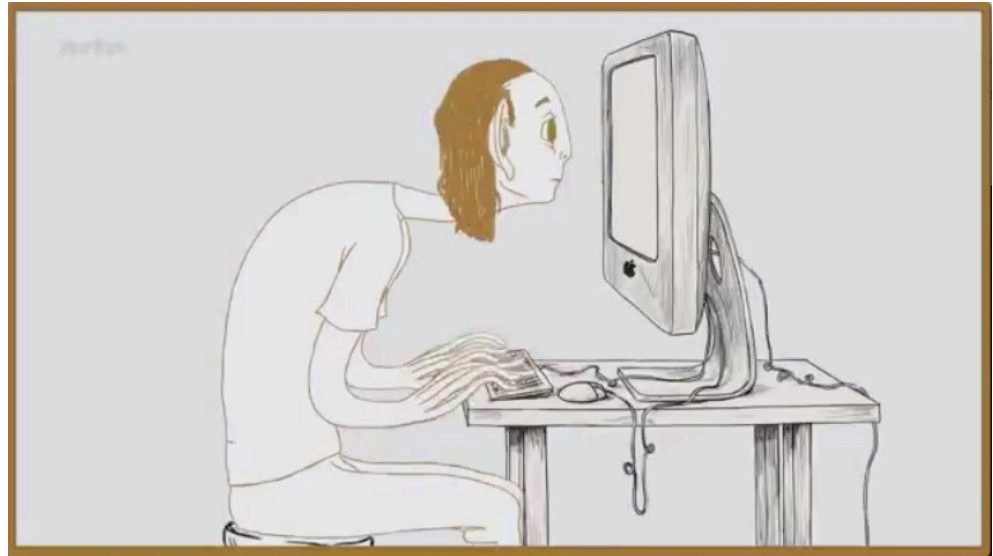


Abb. 2.: Die Verschmelzung: Ein Ausschnitt aus einem eigenproduzierten, an Gif-Ästhetik angelehnten Animationsclip in der Serie (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 12, [17.04.17], TC: 00:15:00).

About:Kate nimmt das reflexive Potenzial medialer Räume in ihre formale Gestaltung auf, indem sie, um funktionieren zu können, nach den Crossover-Kompetenzen zwischen menschlichen und technischen Akteuren fragt.⁶ Denn was als Figur «Kate Harff» zählt – die spezifischen Attribute ihrer Selbsterzählung wie Nachdenken, Erinnern, Vergessen, Suchen, Lieben, Interpretieren, Entscheiden – ist vom Anfang an auf den interaktiven Umgang mit der Serie und somit auf die vermittelnde Macht medialer Netze angewiesen.

Subjektive Perspektive war uns wichtig. Wir wollten eine Immersion schaffen in Bezug auf parasoziale Interaktion. Wir wollten fiktive Figuren bauen, die den Eindruck erwecken, dass sie tatsächliche Menschen sind, mit denen ich mich unterhalten kann, [...] und die Wahrnehmungsgewohnheiten der Netzkultur ins Fernsehen spiegeln. (Nandzik 2014a)

Die Herstellung der subjektiven Perspektive und ihrer Authentizität ist somit angewiesen auf die operative Navigationslogik und Interaktivität des (Social) Web,

⁶ Unter Crossover-Kompetenzen verstehen wir in Anlehnung an Düllo einerseits eine performative Dynamik «in deren Verlauf Mensch/Nutzer und nichtmenschliche Wesen/Dingwelt [oder Medienartefakte] näher rücken und sich beide verändern» (2011, 49). Andererseits geht es darum, «dass sich bei den Verschiebungen und Übersetzungen, die sich bei solchen kulturellen Praktiken ereignen, ein Kompetenzprofil abzeichnet [...]. Es geht also zunächst um die Unterscheidung und dann den Zusammenhang von *Performanz* (als vorkompetentes Kompetenz-Handeln im Sinn der Cultural Studies und Michel de Certeaus) und *Kompetenz* (als kompetentes Kompetenz-Handlungswissen)» (ebd.). Eine solche kompetente Performanz definiert sich im Sinne von Latour nur durch eine Reihe/eine Serie von hybriden Kollektivbildungen «dank weiterer medialer Transformationen und identifikatorischer Verarbeitungsschleifen und Bedeutungsaufloadungen» (ebd., 48).

die gleichzeitig in der Serie narrativ zum Thema gemacht und medial-performativ vorgeführt werden (vgl. Abb. 2). Die Erfahrung der Navigation durch die scheinbar unbegrenzte Vielfalt an Inhalten wird dabei von den Produzent/innen als Möglichkeit der Partizipation an der Erzählung der Serie in die Serie als Form eingeschrieben, während sie im gleichen Zug als interaktive Praxis an alle daran beteiligten produzierenden und rezipierenden Nutzer/innen angeboten wird.⁷ Die damit einhergehende Vereinnahmung der Kreativität der Nutzer/innen – aus den Subkulturstudien bekannt (Hebdige 1997) – lässt sich leicht als unentgeltliche Arbeit für die Serie kritisieren (Miller 2009), intensiviert aber das Serienerleben, so dass die Bindung der User/innen an die Serie gesteigert wird und gleichzeitig medienkulturelle Lernprozesse des «Wiederholen[s] und Wiederverwerten[s] in neuer Kontextuierung» (Düllo 2011, 276) in Gang gesetzt werden.

... als hybride Konstellation

Um die Interaktivität der Nutzung zu intensivieren, die Hybridität der Erzählung zu erhöhen und «die Überforderung der Hauptfigur spürbar zu machen» (Nandzik 2014b) wurden zusätzlich zur eigentlichen Fernsehserie, die im Zeitraum von 27. April bis 27. Juli 2013 auf arte ausgestrahlt wurde, mehrere Social Media-Filter, eine Homepage und eine Mobile App-Anwendung in das Erfahrungsnetz *About:Kate* eingebunden. Die vermittelnde Rolle übernahm dabei eine technische Innovation, die vom *Fraunhofer Institut für intelligente Analyse und Informationssysteme (IAIS)* in Kooperation mit *Netzbewegung*, einer Karlsruher Internetagentur «für digitale Erlebnisse», entwickelt wurde (Netzbewegung 2013). Eine über das Tonsignal kommunizierende Soundprint-Technologie ermöglichte mithilfe einer automatischen Inhaltserkennung eine Echtzeit-Synchronisierung zwischen dem Inhalt der Serie und dem Second Screen der Zuschauer/innen. Auf diese Weise konnten sie, unabhängig davon, ob die Serie im Fernsehen oder «on demand» auf der dazugehörigen *arteCreative*-Website zu sehen war, in bestimmten, dafür vorgesehenen Momenten mit der Serie interagieren:

«Wir haben das dann *tagged television* genannt [...] in speziellen Momenten der Serie gibt es weiterführende Hinweise und Fußnoten bzw. wird die Fernsehsendung durch die App zum Hypertext.» (Nandzik 2014a)

So erschienen Kate Harffs virtuelle Pinnwandeinträge, Klicks und Links beim Zuschauen simultan auf dem Smartphone, das Fernsehbild war oft von einem Laptopbildschirm nicht zu unterscheiden, man konnte zusammen mit Kate eine Therapie durchlaufen, sich darüber auf Facebook austauschen, bekam von ihr persönliche Fragen, zusätzliche Informationen, Navigationsvorschläge und sogar einen Anruf (vgl. Abb. 3).

⁷ Vgl. hierzu Chamberlain (2011, 249-252), der die Bedeutung medialer Schnittstellen für die Produktions- und Konsumtionsdynamiken kollektiver Räume interaktiver Wissensvermittlung hervorhebt.

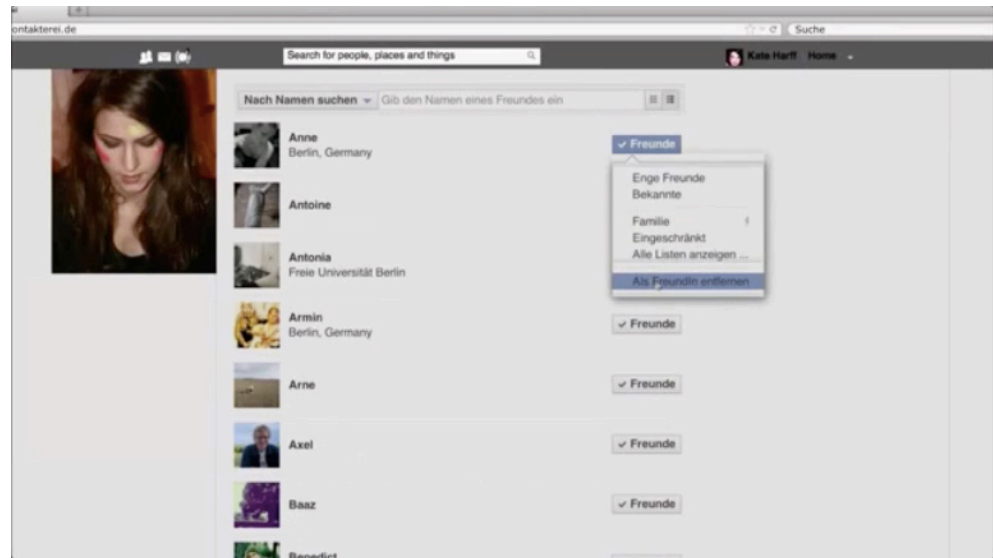


Abb. 3.: Aus Freunden entfernen? Kate Harffs Facebook-Nutzung als Serieninhalt (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 1, [17.04.17], TC: 00:22:22).

Die App übermittelte dabei nicht nur die Inhalte, sondern leistete gleichzeitig Artikulationsarbeit, indem sie jedes Mal, wenn sie zum Einsatz kam, aktive und situative Verknüpfungen herstellte. Zwischen alltäglichen Praktiken des Navigierens in digitalen Netzwerken, interaktiven Eigenschaften des Social Web, persönlichen Interessen der Serienfans und narrativen Möglichkeiten einer fortlaufenden, fiktionalen Fernseherschöpfung entstand ein dynamisches Akteur-Netzwerk aus Bedeutungen, Artefakten, Affekten und Praktiken (Latour 2010): die hybride Konstellation *About:Kate*. Der Fernsehertext, dessen Konnektivität und Liveness dadurch intensiviert wurden,⁸ sorgte für einen aktiven Austausch zwischen Zuschauer/innen und Serienmacher/innen und konnte vor allem in seiner narrativen Umsetzung immer mehr heterogene Elemente wie Youtube-Videos, Foto-Collagen, Facebook-Kommentare, Memes und andere kollektive Medien-Produkte inkorporieren. Eine entscheidende Rolle dabei spielten die transmedialen Partizipationsdynamiken populärer Netzkultur und die durch sie erzeugten und erzeugenden, vermittelnden, verbindenden, testenden und neu-modellierenden Praktiken der «Medien-Amateure» (Hennion 2003):

Deswegen haben wir uns auch dafür entschieden, dass wir Abstand nehmen von der klassischen Erzählung und eher in einer assoziativen Collage-Struktur denken, also quasi wie Livesurfen die ganze Show bauen und ein bisschen so eine Art Bewusstseinsstrom von Mensch und Maschine herstellen – also quasi in den Kopf von Kate gucken, wie sie im Internet unterwegs

⁸ Vgl. zur Konnektivität von Liveness im Fernsehen Couldry (2006, 113-114).

ist und in ihren Erinnerungen [...] ein a-chronologisches Storytelling, in dem man nicht mehr genau sagen kann, wo beginnt die Phantasie, wo beginnt das Internet, wo ist der wirkliche Alltag. (Nandzik 2014a)

Dieses medienübergreifende a-chronologische Storytelling wird vor allem an Kates kollektiver Online-Identitätssuche deutlich. Ihre Inter-Aktivitäten, Assoziationen und Erinnerungen wie auch alle dabei eingesetzten Medienkanäle – Suchmaschineneingaben, YouTube-Playlists, Downloads, Facebook-Timelines, Kommentare, Fotos, Memes, Zeichnungen, Wikipedia-Einträge, GIF-Dateien – bündelte eine extra dafür vorgesehene arteCreative-Homepage (vgl. Abb. 4).



Abb. 4.: Die interaktive App zur Serie und ein Screenshot der arteCreative-Homepage (Netzbewegung Agentur für digitale Erlebnisse, <http://coe-children.netzbewegung.biz/de/projekte/aboutkate-crossmediales-storytelling-second-screen/>).

Alle Folgen der Serie konnten dort «on demand» gesehen und von den Zuschauer/innen durch eigene Beiträge aktiv mitgestaltet werden. Die Eigenart eines auf diese Weise interaktiv bereitgestellten, «Nicht-Ortes asynchroner Unterhaltung» (Chamberlain 2011, 233-239) besteht in seiner (selbst-)kontrollierenden, auf Produktivität durch Feedback und Partizipation ausgelegten Erfahrungsmodalität.⁹ Die tief in unserem «affektiven Medienalltag» (Grusin 2010) verankerten «gelebten Erfahrungen» und «Gefühlsstrukturen» (Williams 1977) werden dabei als Teil einer «expressiven Totalität» (Winter 2001, 85) digitaler Umgebungen verfügbar, nutzbar und produktiv gemacht. Dies äußert sich weniger in der Repräsentation von Inhalten, sondern am Interface der Interaktion (Chamberlain 2011, 242). Kates digitale Identitätssuche legt nahe, dass technische Netzwerke nicht auf die Infrastruktur menschlichen Handelns reduziert werden können, sondern ihr dynamischer, widerständiger Inhalt sind und eine eigene, komplex zusammengesetzte Handlungsfähigkeit besitzen (Hennion 2013, 17-19). Ihre Auswirkungen können lokal und partikular sein, basieren aber auch auf abstrakten, technisch unterstützten Systemen der Datenerfassung, die in einem Modus ständiger Rekonfiguration, Modulation und Durchlässigkeit die Reichweite und Produktivität der Medienpraktiken regeln.

... als Medienpraktiken

Die Selbstpositionierung von *arteCreative* verkörpert die Logik einer umfassenden mobilen, interaktiv vernetzten und produktiven Nutzung kultureller Ressourcen, indem sie die Grenzen zwischen Konsument/innen und Produzent/innen, Expert/innen und Amateur/innen, Autor/innen und Publikum hinter dem allgemeinen Partizipationsversprechen verschwimmen lässt. *ArteCreative* versteht sich als «ein Magazin, Labor und Netzwerk für zeitgenössische Kultur» (Wikipedia 2017). Dabei verfolgt die Onlinesparte des öffentlich-rechtlich, deutschfranzösischen Kultursenders zum einen, inhaltlich, einen breiten und zeitgenössischen Kulturbegriff, der urbane Kunst, Pop- und Geek-Kultur vereint und zum anderen, technisch-formal, eine Strategie, neue Formen nicht-linearen Fernsehens auszuprobieren. So heißt es in einem Interview mit dem Vize-Programmdirektor von *arte* nach der Premiere von *About:Kate*:

Durch die neuen Medien haben Programme ein «Leben» vor, während und nach der Ausstrahlung. Wir experimentieren mit Formaten, die die verschiedenen Temporalitäten und Nutzungssituationen beachten. (Kleine 2013)

Hieran zeigt sich wie neue Medienpraktiken und Nutzungsweisen aufgegriffen werden, die dann in der Umsetzung schließlich auch gefordert werden. So wie es

⁹ Die kontingenten Bedingungen dieser Erfahrungsmodalität gehen auf die von Klaus Theweleit beschriebene «Verschiebung von Massenphänomenen auf Serienphänomene» (1998, 223) zurück, in der Digitalisierung gleichzeitig als «Urheber wie technisch perfekter Ausdruck der Serialität» (ebd., 207) fungiert. Innerhalb dieser Verschiebung wird das Potenzial aller sich an der Serie Beteiligten profiliert, selbst «Designer» oder «Erfinder von Serienzeichen» (ebd., 237) werden zu wollen.

für *arteCreative* nicht mehr ausreicht «nur» ein Fernsehprogramm zu machen, so ist der Wunsch nach Zuschauer/innen, die nicht nur zuschauen, sondern auch nutzen, teilen, kombinieren, auswählen und entscheiden, in *About:Kate* eingeschrieben.¹⁰ Dadurch fördert und fordert das Programm Kompetenzen im Umgang mit (neuen) Medien und Kultur. Das Bildungspotenzial von Serien durch ihre intertextuellen Bezüge und Anspielungen auf Gesellschaftspolitik und popkulturelle Phänomene als auch durch die Entwicklung von Figuren wird bei *About:Kate* inter-aktiv und dadurch kontingent gesetzt (vgl. Abb. 5).



Abb. 5.: Pop-Zitate, Bricolagen und Netzkultur der Serie: Zombies und Therapie als populäre Serienphänomene (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 3, [17.04.17], TC: 00:01:54).

Sowohl die Serie und ihre Hauptdarstellerin bilden sich erst durch die Aneignungen der Nutzer/innen heraus. Dabei wird die Möglichkeit genutzt, sich neue Technologien zu jeder Zeit an jedem Ort kreativ anzueignen, um eine möglichst heterogene Vielfalt an Inhalten durch Wiederverwendung und Zweckentfremdung hervorzubringen, die geteilt werden können und somit gleichzeitig individuellen und kollektiven Stellenwert bekommen. Man lernt von der Serie im Sinne der Serienhandlung als auch von den User/innen und ihren Kommentaren, Verlinkungen, Photo- und Videocollagen, die intertextuelle Bezüge und eine Vielfalt an Aneignungsformen sichtbar werden lassen. Im Übrigen lernen auch die technischen Akteure aus den links, tags und likes. Die Produktivität und Aktivität der Zuschauer/innen, die die Film- und Fernsehforschung der Cultural Studies schon in den

¹⁰ Kracke/Ries (2013, 10) sprechen im Zusammenhang mit dem neuen seriellen Erzählen von «irritierende[n] Hybride[n] aus Autorenschaft und kollektiver Partizipation».

1980er und 1990er Jahren entgegen gängiger Wirkungsforschungsvorstellungen herausgestellt haben (Winter 2001), wird durch die Einbindung technischer Akteure nun direkt und in Echtzeit Teil der Serie. Die Kommunikation über die Serie, der «second screen», ist ihr integraler Bestandteil. Dieses Reflexions- und Transformationspotenzial, das aus «partiellen, unterschiedlichen, heterogenen aber verknüpften und verknüpfbaren Netzwerken» (Hennion 2013, 34) hervorgeht, bildet die Grundlage des medialen Selbst und seiner kulturindustriell auf Dauer gestellten Produktivität im digitalen Zeitalter.

Mit der seriell auf Dauer gestellten Vermischung von Narrations- und Navigationslogiken entsteht eine Form der Organisation von und des Umgangs mit verschiedenen Medientexten, die mit der nichtlinearen Artikulation populärer Produktivität insgesamt korrespondiert (vgl. Abb. 6-7)¹¹: So verweist bereits Roland Barthes darauf, dass ein populärer Text bzw. seine Erzählung nicht aus einer Reihe von Bedeutungen, sondern aus einem vieldimensionalen Raum besteht – einem «Gewebe von Zitaten aus unzähligen Stätten der Kultur» (Barthes 1968, 190). In digitalen Netzwerken können diese Zitate archiviert, aber auch jederzeit erneut aufgegriffen, rekonfiguriert und in Bewegung gesetzt werden. Dahinter stehen mehrere Partizipations- und Nutzungsdynamiken, die in heterogen verteilte Hierarchie-Relationen eingebunden sind. Ihre Verzweigungen, Verdichtungen und Verschiebungen hinterlassen digitale Spuren, die ihre eigenen, oft kontroversen und umkämpften Geschichten erzählen. Die Produktivität der (Pop)Kultur als Remix und Bricolage aus intertextuell, transmedial und kontextübergreifend praktizierten Wissens-, (Selbst-)Repräsentations- und (Wieder-)Aneignungsformen (Holert/Terkessides 1996) generiert dabei ständig neue Bedeutungen, Lebensstile und Praktiken, die aus dem Aufeinandertreffen von verschiedenen, zunächst unbekanntem Terrains resultieren.¹²

Sowohl in interaktiven Umgebungen sozialer Mediennetzwerke als auch in seriellen Narrativen, die sich über variierende Wiederholung scheinbar nicht zusammenhängender Inhalte konstituieren, kommen durch zahlreiche Nutzungs-Investitionen der Produzent/innen und Autor/innen, Journalist/innen, Werbeleute, Brands, Kulturforscher/innen, Fans, Social Media Blogger/innen usw. immer wieder neue Elemente hinzu. So werden serielle (Fernseh-)Erzählungen zu einem konstitutiven Teil der «Hypertextnarrative», die als Produkt populärer Praktiken in digitalen Räumen aufgefasst werden können (Manovich 2001, 227).

¹¹ Vgl. hierzu auch Maeder/Wentz (2014).

¹² Eine mögliche Folge davon nach Düllo (2011, 376) ist «die Veränderung des Zeit- und Raumbewusstseins: nicht mehr historische Tiefe, sondern Gleichzeitigkeit; nicht mehr hierarchisch und linear strukturierter Raum und entsprechendes Raummanagement, sondern netzartiger und dezentraler Raum und entsprechende Raumstrategien».



Abb. 6.: Pop-Zitate, Bricolagen und Netzkultur der Serie: Paranoia im Vintage-Look (About:Kate, Staffel 1, Episode 3, [17.04.17], TC: 00:23:16).

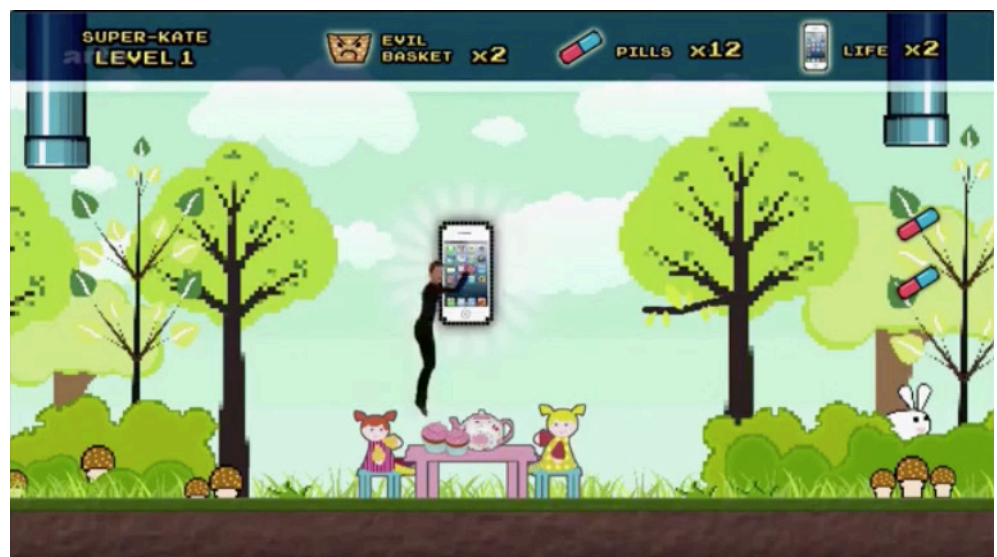


Abb. 7.: Absurder Humor des seriellen Erzählens als Navigationsraum: Find your phone, Super-Kate! (About:Kate, Staffel 1, Episode 6, [17.04.17], TC: 00:21:07).

...als digitales Selbst

Wenn man heute, vier Jahre nach der Erstausrahlung, versucht, der bricolageartigen Verstreutheit von Kate Harff zu folgen, wird man zunächst enttäuscht sein: Der Medientext selbst ist nicht mehr online und (noch) nicht auf DVD verfügbar. Das Facebook-Profil von Kate wurde entfernt und der Link zur ehemaligen offiziellen Homepage führt uns zur Startseite von *arteCreative*, auf der keine weiteren Spuren der Serie zu finden sind. Die auf Kollektivität, Situativität und aktive Beteiligung ausgelegte Serie, die – nicht zuletzt aufgrund ihrer intensivierten Liveness – für starke Medienresonanz gesorgt hat, erweist sich paradoxerweise gerade wegen ihrer seriellen Form als einmaliges Medienereignis, das nur in einem neuen Setting wiederholbar ist.¹³ Betrachtet man dies im Zusammenhang mit der Fähigkeit der Serie, Zeitdiagnose zu betreiben und Subjektivierungsvorschläge zu unterbreiten (Winter 2006; Düllo 2011, 205), tritt ein weiteres selbstreflexives Element von *About:Kate* in den Vordergrund. Kate Harff weist bereits zu Beginn der Serie auf die spezifische Zeitlichkeit des Experiments hin, die nur durch Interaktion aufrechterhalten werden kann, sowie auf die Eingebundenheit in Mediennetze, die durch den Umgang mit der Serie sichtbar und spürbar gemacht werden soll:

Ich hab mich immer gefragt, was mit den Profilen von Menschen passiert, die plötzlich tot umfallen. Wenn Fuckerberg nicht weiß, dass du längst Geschichte bist und deine 428 Freunde dein Passwort nicht kennen. Ein elektronisches Epitaph, ne echte Datenleiche. Die Idioten fangen dann sicherlich an «Rest in Peace Kate» oder «Wir vermissen dich» auf deine Seite zu schreiben. ...Im Moment vermiss nur ich mich. (Kate Harff in *About:Kate*, s1e1, 2013)

An dieser Stelle wird das Spiel mit dem medienkulturellen Rahmen der Seriennarration, das die Grenzen von Fakt und Fiktion verwischt, zum Spiel mit dem Rahmen der Serie selbst (vgl. Abb. 8+9).¹⁴ Die «fiktive» Kate mit ihrem «echten» Facebook-Profil verweist *in* der Serie darauf, was *mit* der Serie und ihrer hybriden Selbsterzählung in digitalen Netzen geschehen wird. Dabei entpuppt sich das digitale Selbst als serielles Phänomen der Partizipationskultur, das als performatives Produkt nur durch eine neue Reihe von Praktiken wiederbelebt werden kann.

¹³ In dieser Hinsicht ist es gerade bei *About:Kate* sehr treffend, dass die Produzent/innen die Webserie als ein Experiment verstehen. Vgl. zu «Fernsehen als fortwährendes Experiment» Keilbach/Stauff (2011). Ein mögliches neues Setting kann YouTube sein, wo die einzelnen Folgen von *About:Kate* seit Oktober 2016 verfügbar sind.

¹⁴ Vgl. hierzu auch die Auseinandersetzung von Norman Denzin (2005) mit der Dokumentarkünstlerin Trinh Minh-ha.

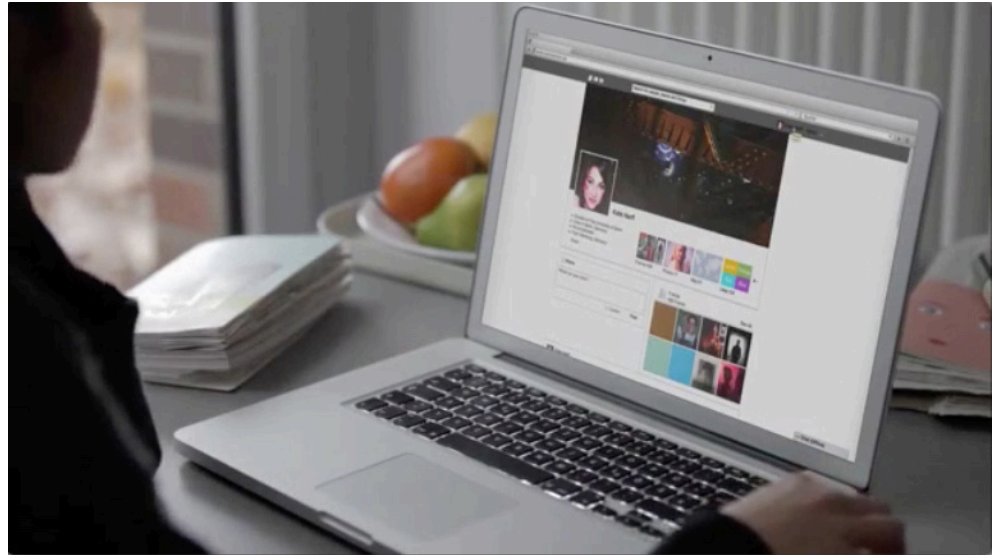


Abb. 8.: Das Medienwissen als Selbstwissen (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 1, [17.04.17], TC: 00:06:20).

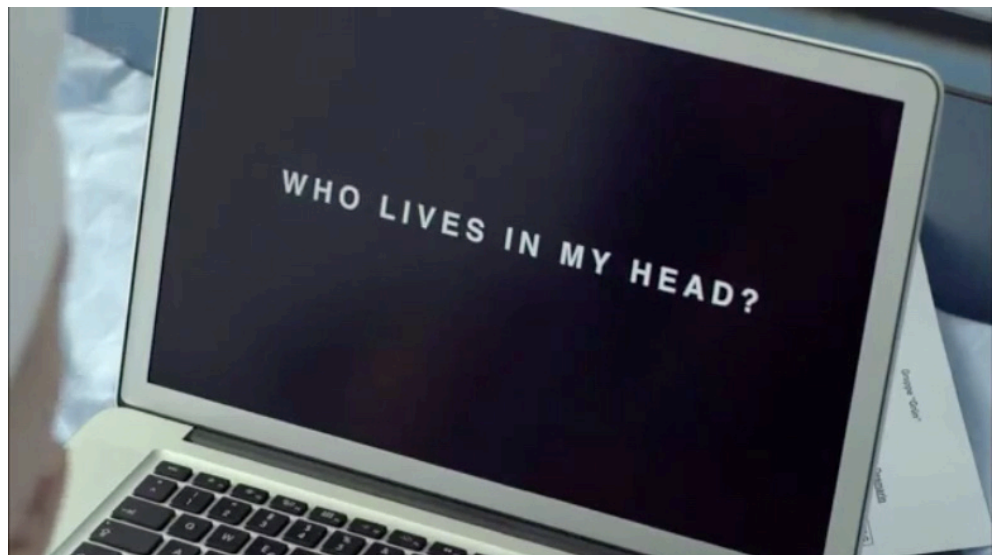


Abb. 9.: Who lives in my head? Der Screen als Rahmung (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 4 [17.04.17], TC: 00:08:27).

Die auf Partizipation ausgelegten Elemente der seriellen Selbsterzählung Kates führen somit sowohl narrativ als auch in der medialen Umsetzung der Serie die prozessorientierte Problematik des Selbstwissens als Medienwissen vor. Für

«digital natives» wie Kate und die zielgruppenadäquaten User/innen gilt, dass alles, was sie über sich und die Welt wissen, kaum mehr – wie für Luhmann (1996, 9) – den Massenmedien zu verdanken ist, sondern durch soziale Medienpraktiken hervorgebracht wird.

Kate Harff und ihre mediale Selbstsuche versinnlichen das «User-Ich» der Gegenwart, das sich «von der unverwechselbaren, selbstbehauptenden *Marke Ich* zur seriellen, endlos wirkenden *Beteiligungskonkurrenz der User* in den diversen Netzwerken, getrieben von der Angst, von anderen vergessen zu werden» (Faßler 2016, 34) gewandelt hat. Die Serie erzählt vom Alltag einer Mitzwanzigerin, die, heutzutage durch und durch mediatisiert,¹⁵ nicht zuletzt aus den Eigenschaften und Handlungsmöglichkeiten der Medien selbst verstanden werden sollte. Dabei führt sie gleichzeitig exemplarisch vor, was es bedeutet, Identitäts- und Kompetenzbildung in der heutigen Medienkultur als Transformationsarbeit zu verstehen. Die Protagonistin laviert zwischen Überforderung und Handlungsfähigkeit, zwischen Mediengestaltung und Selbstgestaltung. Durch die Interaktivität der Serie wird dieses Dazwischen-Sein und die Bastelexistenz des Selbst in seiner Eingebundenheit in medienkulturelle Netze nachvollziehbar. So erzählt, unterhält und unterrichtet die Serie zugleich etwas über den Kontext, in dem wir leben.

Vor diesem Hintergrund, so Manfred Faßler (2014, 31), ist unsere zunehmende Verschmelzung mit den Mediennetzen zwar bedenklich, gibt aber auch zu denken: Dadurch, dass wir uns zunehmend erst angeschlossen an multimediale Vermittlungen erfahren, können wir uns derer auch bedienen, um dieses Angeschlossen-Sein selber zu gestalten. Es wird deutlich, dass serielle Medientexte keine Darstellungen «von etwas» sind, sondern Ergebnisse zahlreicher kultureller Investitionen in «materiell-semiotische Bedeutungsfelder» (Haraway 1995, 85) des Populären, die technologisch vermittelt und affektiv besetzt und somit sowohl körperlich als auch materiell verankert sind.

Die medialen Spuren, die *About:Kate* in Form von Feuilleton-Artikeln, Blog-Beiträgen, Fanvideos, akademischen Vorträgen und weitere Veröffentlichungen hinterlassen hat, können Kates kollektive «Phantasie» und den crossmedialen Erlebnischarakter ihres seriellen Selbst nicht ersetzen. Nicht zu unterschätzen ist jedoch die plattform- und kontextübergreifende Präsenz dieser Spuren, die auf die Situiertheit der Erlebniswelten in soziotechnischen Arrangements und somit auf die zunehmende soziokulturelle Relevanz solcher Medienerzählungen aufmerksam macht.¹⁶

15 Zur «Mediatisierung der Alltagswelt» vgl. Hartmann/Hepp (2010).

16 Ein Teil dieser Analyse aus einer Akteur-Netzwerk-theoretischen Perspektive erscheint im Beitrag von Matthias Wieser und Elena Pilipets «Medienentwicklung als Übersetzung. Aktanten-Netze im Prozess medialer Kommunikation am Beispiel von *About:Kate*» in C. Winter & C. Dürrenberg (Hrsg.): *Medienentwicklung im Wandel. Zur Konfiguration eines neuen Forschungsfeldes*. Wiesbaden: VS-Verlag (in Vorbereitung).

(An-)Schluss: Was kann man von einer (Fernseh-)Serie über das Internet im Internet lernen?

Inwiefern lassen sich die zunehmenden Überschneidungen von technologisch vermittelten Lebensformen, globalisierten Formen kultureller Produktivität und alltäglichen Prozessen medialer Identitätsarbeit und Kompetenzbildung durch zeitgenössische serielle Medienerzählungen nachvollziehen? In der Aneignung und Weiterverarbeitung von Serien finden Aushandlungsprozesse statt, die ausgehend von einem einzelnen Medium, einem klar lokalisierbaren kulturellen Phänomen oder sozialen Kontext nicht erfasst werden können. Um sie zu verstehen, bedarf es multiperspektivischer Sichtweisen, wofür sich aufgrund ihrer inter- und transdisziplinären «Natur» sowohl die Cultural Studies als auch die Akteur-Netzwerk-Theorie anbieten.¹⁷ Beide Zugänge können dabei helfen, den komplexen und dynamischen Artikulationsweisen serieller Formationen nachzugehen.

Zunächst bedarf es einer analytischen Perspektive, die Populärkultur wie Fernsehserien überhaupt als medienpädagogisch ernst zu nehmenden Gegenstand begreift. Im Anschluss an die Cultural Studies verstehen wir gerade Populärkultur als ein wesentliches Feld, auf dem sich Bildungsprozesse als soziopolitische Alltags- und Lebensstilkämpfe insbesondere junger und jugendlicher Menschen (immer noch) abspielen.¹⁸ So führt die kollektive Selbsterzählung Kate Harffs als Serie performativ vor, ob und wie Medien praktisch herangezogen werden können, um in der Auseinandersetzung mit der Serie und mit den Anderen über die Serie das eigene (Medien-)Selbst zu hinterfragen und weiterzubilden.

Des Weiteren ging es darum, die Web-Serie als eine hybrid praktizierte materiell-semiotische Konstellation zu verstehen, die über die Grenzen eines zu interpretierenden Textes hinausgeht. Um die heterogene Anschlussfähigkeit der Serie u.a. als interaktive Fernsehserie, mobile App und Social-Media-Content herauszustellen, haben wir uns in Anlehnung an die Akteur-Netzwerk-Theorie auf Praktiken und Investitionen verschiedener produzierender und rezipierender, menschlicher und nicht-menschlicher Akteur/innen konzentriert, die im Laufe der Serie mit ihr und voneinander lernen konnten.

Schließlich im Anschluss an Düllos (2011) Verknüpfung von Cultural Studies und Akteur-Netzwerk-Theorie als kulturwissenschaftliche Bildungstheorie wurde Serie als lernende und gelebte Transformationspraxis verstanden. Denn an der Schnittstelle menschlich-technischer Praktiken wird eine Reihe von Kompetenzen vermittelt und transformiert:

17 Zur Verbindung von Cultural Studies und Science & Technology Studies vgl. auch Wieser (2014).

18 Vgl. zur Frage ob Populärkultur heutzutage überhaupt noch ein adäquates Untersuchungsfeld für Cultural Studies darstellen Rodman (2016).

In summa: Performativität, symbolischer Zeit-Kommentar, Aneignungskompetenz, Ding-Artikulation, Interessenvertretung, [...], Konsum als Bedeutungs- und Identitätsarbeit, Proto-Gemeinschaftsbildung, Entwicklung von Lesarten von Artefakten [...], Stilkriegs-Taktiken, cooler Umgang mit Wissen, Transformationskompetenz, [...] Fähigkeiten zum Umdeuten und Zweckentfremden, die Verwandlung von globaler in lokale Kultur [...]. (Düllo 2011, 264)

Zentral für ein solches Verständnis von Medienkultur als Bildungsprozess ist es, diesen als informell und performativ zu verstehen. Erst im «doing culture» wird implizites Wissen erworben (Hörning/Reuter 2004). Die Transformation der Medienkultur verlangt nach Kompetenzentwicklung und Lernprozessen, die sowohl in der alltagspraktischen Aneignung als auch in soziotechnischen Kollektiven erfolgt. Erst in der Interaktion mit seriellen Formaten als auch ihren Erweiterungen in sozialen Medien werden Bildungsprozesse in Gang gesetzt: In dem seriellen Narrations- und Beziehungsnetz von *About: Kate* entstehen solche Prozesse durch die Interaktion mit Kate Harff, der psychiatrischen Anstalt, ihrem Personal und «Freund/innen» in sozialen Netzwerken, worunter nicht nur «Produzent/innen» und «Zuschauer/innen» der Serie, sondern auch Bots und Algorithmen, die «taxonomische Kollektive» produzieren, zu verstehen sind.¹⁹ Das in diesem Vermittlungsprozess entstehende praktische Wissen erstreckt sich selbstreflexiv auf die Ambivalenzen digitaler Praktiken und des Medienkonsums (Winter 2007). Das crossmediale Format der Serie macht die in der Serie thematisierte Überforderung durch soziale Medien nachvollziehbar, erleb- und spürbar.

About: Kate als medienkulturelles Zeitkommentar erzählt uns von der Informationsflut, Verstreutheit und Dauervernetztheit gegenwärtiger Medienpraktiken mit ihren Heraus- und Überforderungen für das Subjekt. Dabei wird der «gläserne Mensch» zu einem «erschöpften Selbst» (Ehrenberg 2004), das einerseits alles Mögliche postet, sharet und liket, aber andererseits von einem Verlustgefühl der «Tiefe» und Sinnhaftigkeit geplagt ist, vorgeführt – ein in anonymen Kollektiven individualisiertes Selbst, das über eine Vielfalt an Optionen per Doppelklick verfügt und sich dabei gerne alle Möglichkeiten dauerhaft offenlassen möchte. Die Grenze zwischen Trans- und Regression, Produktivität und Überforderung, die unter den paradoxen Bedingungen heutiger Medienkontrollgesellschaft (Deleuze/Guattari 1977; 1992) ständig außer Kontrolle gerät, wird somit nicht ohne Grund zu einem zentralen Motiv serieller Medienerzählungen.

So setzen aktuelle Serien genau jene Fähigkeiten voraus, von denen sie erzählen: «Netzwerkdenken, situative Rückkoppelung, verteilte Informationsabwicklung, Multitasking und nicht zuletzt die Bereitschaft, zwischen Arbeit und Freizeit nicht

¹⁹ Den Begriff des taxonomischen Kollektivs hat Len Ang (1991) im Zusammenhang ihrer Studie zur Fernsehquote geprägt und wird von Josef Wehner (2008) im Zusammenhang von Rezeptions- und Produktionsstrukturen im Social Web wieder aufgegriffen.

mehr zu unterscheiden» (Kelleter 2012b, 31). Dies kann man als Training für «den neoliberalen Arbeitsalltag im Zeitalter der Digitalisierung» (ebd.) verstehen und auch kritisieren. *About:Kate* tut dies im Medium selbst durch das beliebte «Serien-Sujet» Psychotherapie. Dieses versucht *About:Kate* durch das interaktive serielle Format im Sinne einer Zeit- und Selbstdiagnose nicht nur zum *Serienthema*, sondern auch zur *Serienerfahrung* zu machen. Die Möglichkeit, mit Selbstüberforderungen von Kate durch die Serie in Interaktion zu treten, lässt den Mediengebrauch der/des User*in reflexiv werden, indem digitales Dasein thematisiert, erfahrbar und vor allem praktisch nachvollziehbar gemacht wird. Durch die praktische Auseinandersetzung der/des User*in mit der seriellen Erzählwelt werden intertextuelle Bezüge deutlich, Kontext- und Spezialwissen aktiviert, Herausforderungen und Zumutungen digitaler Sozialität verstehbar und intermediale Praktiken vollzogen. Unterhaltung und Vergnügen stellt sich eigentlich erst so richtig ein, wenn der Konsum zur sichtbaren und erlebbaren Mit-Produktion wird.

Diese Selbstreflexivität – das oben angesprochene Spiel mit den medienkulturellen Rahmungen – wird im Anschluss an die Serienhandlung weitergespielt, wenn die Serie selbst zum Thema des Redens über Fernsehen und Internet auf Tagungen und Kongressen in der Medienbranche sowie in der Forschung wird. In diesem Sinne fungiert die Serie auch als Seismograph postfordistischer Produktivität, in denen die Kommunikation und vielseitige Erfahrbarkeit des Produkts im Vordergrund stehen (Lash/Lury 2007). Die Affinität zwischen global vernetzten Informationsströmen und seriellen Reproduktionsprozessen kapitalistischer Kulturindustrie ist dabei ein weiterer Aspekt der gelebten Komplexität der Serie und ihren Bildungs- und Subjektivierungseffekten, den wir abschließend noch andeuten möchten.

Denkt man die Komplexität serieller Medienerzählungen im Rahmen der erfahrungs- und praxisorientierten Produktivität globaler Medien- und Kulturindustrien, so geht es nicht ausschließlich um ihre repräsentativen Effekte. An den re-mediativen Schnittstellen serieller Erzähl-, Reproduktions- und Selbstentwicklungsdynamiken entfalten sich neue Formen der Reflexivität, die mobil und kontingent sind. Gerade bei seriellen Phänomenen, die in performativen Prozessen der variierenden Wiederholung stets aufs Neue hervorgebracht und erfahren werden, entstehen Zusammenhänge, die nicht in Erscheinung treten, ohne sich dabei zu verändern. Die fortlaufenden Reartikulationsdynamiken populärer Medienkulturen setzen unterschiedlichste Transformationen in Bewegung, wodurch auf Dauer angelegte Medientexte wie Fernsehserien erst befähigt werden, sich auszuweiten. Ihre Komplexität kann dabei als performatives Ergebnis langfristiger Remediationsprozesse betrachtet werden, die sich innerhalb eines heterogenen Beziehungsgewebes zwischen ökonomischen Reproduktionsverfahren, alltäglichen Nutzungspraktiken und technologischen Transformationen herausbilden.

Die daraus resultierende *Gelebtheit* serieller Partizipationskultur generiert medi- und kulturübergreifende narrative Umgebungen, die in verschiedenen Kontexten auf unterschiedliche Weise funktionieren müssen. Ihr Lerneffekt speist sich aus der situativen Fähigkeit des Populären «im Dazwischen anders zu werden»; zu verbinden ohne zu vereinheitlichen (Pilipets 2013, 80-113). Mit Lawrence Grossberg betrachten wir diesen Zustand als Übergangspotenzial: Statt nach einer stabilen Position zu streben, wird die Möglichkeit der ständigen Repositionierung gestärkt. Statt Perfektion, Zufriedenheit, Selbstbeherrschung und Erfüllung geht es dabei um «Kanten, Mängel, Veränderungen und Unvollständigkeit» (Grossberg 2000, 48). Diese Eigenschaften werden zur gleichen Zeit in mehreren kulturellen Formationen täglich geprüft und neu arrangiert – «als permanente lessons learned und damit in ihrer Wiederholbarkeit als performative Kompetenz erfahr- und erlernbar» (Düllo 2011, 543). Dabei kann auch in den Blick geraten, wie bedingt durch die Existenz neuer medien-serieller (Trans-)Formationen, allerdings nicht in kausaler Weise, auch neuartige kulturelle Entwicklungen entstehen können. Ihre umkämpften Beziehungen eröffnen einen differenzierten Zugang zu aktuellen Verhältnissen zwischen Macht, Kultur und neuen Technologien und bieten daher eine ausgezeichnete Möglichkeit, mit und von den Variationsdynamiken, die im Rahmen ihrer andauernden Selbsterneuerung wirksam werden, zu lernen.

Literatur

- Ang, Ien. 1991. *Desperately Seeking the Audience*. London: Routledge.
- Barthes, Roland. 1968 [2007]. «Der Tod des Autors.» In: *Texte zur Theorie der Autorschaft*, hrsg. v. Fotis Jannidis, Gerhard Lauer, Mathias Martinez und Simone Winko. 185-193. Stuttgart: Reclam.
- Bartholmeß, Kristin. 2013. «Wer ist eigentlich Kate» ARTETV. <http://www.arte.tv/sites/de/das-arte-magazin/2013/04/01/wer-ist-eigentlich-kate/>.
- Beeskow, Tanja. 2013. «Multimediale TV-Serie About:Kate.» HOERZU. <http://www.hoerzu.de/unterhaltung/aktuelles/multimediale-tv-serie-aboutkate>.
- Beil, Benjamin, Lorenz Engell, Jens Schröter, Herbert Schwaab, und Daniela Wentz. 2012. «Die Fernsehserie als Reflexion und Projektion des medialen Wandels.» In *Mediatisierte Welten: Beschreibungsansätze und Forschungsfelder*, hrsg. v. Andreas Hepp und Friedrich Krotz, 197-223, Wiesbaden: VS.
- Bergemann, Marion. 2013. «Der große Psychotest.» TAZ. <http://www.taz.de/!5068673/>.
- Blanchet, Robert. 2011. «Quality TV: Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer TV-Serien.» In *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV und Online-Serien*, hrsg. v. Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid, und Julia Zutavern, 37-72, Marburg: Schüren.
- Bolter, Jay David, und Richard Grusin. 1999. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press.

- Chamberlain, Daniel. 2011. «Scripted Spaces: Television Interfaces and the Non-Places of Asynchronous Entertainment.» In *Television as Digital Media*, hrsg. v. James Bennett und Niki Strange, 230-254. Durham: Duke University Press.
- Couldry, Nick. 2006. «Akteur-Netzwerk-Theorie und Medien. Über Bedingungen und Grenzen von Konnektivitäten und Verbindungen.» In *Konnektivität, Netzwerk und Fluss. Konzepte gegenwärtiger Medien-, Kommunikations- und Kulturtheorie*, hrsg. v. Andreas Hepp, Friedrich Krotz, Shaun Moores und Carsten Winter, 101-117. Wiesbaden: Springer-VS.
- Deleuze, Gilles, und Félix Guattari. 1972 [1977]. *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles, und Félix Guattari. 1980 [1992]. *Tausend Plateaus*. Berlin: Merve.
- Denzin, Norman K. 2005. «Reading Film – Filme und Videos als sozialwissenschaftliches Erfahrungsmaterial.» In *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*, hrsg. v. Uwe Flick, Ernst von Kardorff und Ines Steinke, 416-428. Reinbek.
- Düllo, Thomas. 2011. *Kultur als Transformation. Eine Kulturwissenschaft des Performativen und des Crossover*. Bielefeld: transcript.
- Ehrenberg, Alain. 1998 [2004]. *Das erschöpfte Selbst. Depression und Gesellschaft in der Gegenwart*. Frankfurt/NewYork: Campus.
- Eichner, Susanne, Lothar Mikos, und Rainer Winter. Hrsg. 2013. *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer-VS.
- Fahle, Oliver. 2012. «Im Diesseits der Narration. Zur Ästhetik der Fernsehserie.» In *Populäre Serialität: Narration, Evolution, Diskussion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hrsg. v. Frank Kelleter, 169-181. Bielefeld: transcript.
- Fargahi, Nina. 2013. «Digitaler Irsinn.» NZZ. <http://www.nzz.ch/digitaler-irrsinn-1.18078422>.
- Faßler, Manfred. 2014. «Denken, Archivem Netzwerke» In *Medien-Wissen-Bildung: Freie Bildungsmedien und digitale Archive*, hrsg. v. Petra Missomelius, Wolfgang Sützl, Theo Hug, Petra Grell und Rudolf Kammerl, 31-57. Innsbruck University Press.
- Faßler, Manfred. 2016. «Broadcast Your Self, yourself. Überlegungen zu Neufassung des medialen Selbst. In *Medien-Wissen-Bildung. Medienbildung wozu?* hrsg. v. Theo Hug, Tanja Kohn und Petra Missomelius, 33-55. Innsbruck University Press.
- Fuß, Birgit. 2013. «About:Kate, Folge zwei: Bringt und Social Media in die Klapse?» ROLLINGSTONE. <https://www.rollingstone.de/about-kate-folge-zwei-bringt-uns-social-media-in-die-klapse-358142/>.
- Gamula, Lea, und Lothar Mikos. 2014. *Nordic Noir. Skandinavische Fernsehserien und ihr internationaler Erfolg*. Konstanz: UVK.
- Giroux, Henry A., und Roger I. Simon. 1989. «Popular Culture as a Pedagogy of Pleasure and Meaning» In *Popular Culture, Schooling, and Everyday Life*, hrsg. v. Henry A. Giroux und Roger I. Simon, 1-29. Massachusetts: Bergin & Garvey.
- Grossberg, Lawrence. 1999a. «Zur Verortung der Populärkultur.» In *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung*, hrsg. v. Roger Bromley, Udo Göttlich und Carsten Winter, 215-237. Lüneburg: zu Klampen.
- Grossberg, Lawrence. 1999b. «Was sind Cultural Studies?» In *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*, hrsg. v. Karl Hörnig und Rainer Winter, 43-83. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Grossberg, Lawrence. 2000. «I'd Rather Feel Bad Than Not Feel Anything At All. Rock and Roll, Vergnügen und Macht.» In *Politik des Vergnügens. Zur Diskussion der Populärkultur in den Cultural Studies*, hrsg. v. Udo Göttlich und Rainer Winter, 20-53. Köln: Halem.
- Grusin, Richard. 2010. *Premediation. Affect and Mediality after 9/11*. Chippenham and Eastbourne: Palgrave Macmillan.
- Hall, Stuart. 1986. «On Postmodernism and Articulation: An Interview with Stuart Hall». *The Journal of Communication Inquiry* 10(3): 45-60.
- Haraway, Donna. 1995. *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt am Main: Campus.
- Hartmann, Maren, und Andreas Hepp. Hrsg. 2010. *Die Mediatisierung der Alltagswelt*. Wiesbaden: Springer VS.
- Hebdige, Dick. 1999 [1979]. «Wie Subkulturen vereinnahmt werden.» In *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*, hrsg. v. Karl H. Hörning und Rainer Winter, 379-392, Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Hennion, Antoine. 2003. «Music and Mediation: Towards a new Sociology of Music» In *The Cultural Study of Music: A Critical Introduction*, hrsg. v. Martin Clayton, Trevor Herbert und Richard Middleton, 80-91. London: Routledge.
- Hennion, Antoine. 2013. «Von einer Soziologie der Mediation zu einer Pragmatik des Attachments. Rückblick auf einen soziologischen Parcours innerhalb des CSI». *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 2. ANT und die Medien, hrsg. v. Lorenz Engell und Bernahrd Siegert, 11-35. Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Holert, Thomas, und Mark Terkessidis. 1996. *Mainstream der Minderheiten. Pop in der Kontrollgesellschaft*. Berlin: Edition ID-Archiv.
- Horkheimer, Max, und Theodor Adorno. 1988 [1947]. *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Hörning, Karl H., und Julia Reuter. Hrsg. 2004. *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Bielefeld: transcript.
- Jahn-Sudmann, Andreas, und Alexander Starre. 2013. «Die Experimente des Quality-TV – Innovation und Metamedialität in neueren amerikanischen Serien.» In *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter, 103-119. Wiesbaden: Springer-VS.
- Jahn-Sudmann, Andreas, und Frank Kelleter. 2012. «Die Dynamik serieller Überbietung: Zeitgenössisches amerikanisches Fernsehen und das Konzept des Quality-TV.» In *Populäre Serialität: Narration, Evolution, Diskussion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hrsg. v. Frank Kelleter, 205-224. Bielefeld: transcript.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: Polity Press.
- Keilbach, Judith, und Markus Stauff. 2011. Fernsehen als fortwährendes Experiment. Über die permanente Erneuerung eines alten Mediums. In *Blickregime und Dispositive audiovisueller Medien*, hrsg. v. N. Elia-Borer, S. Sieber & G.C. Tholen, 155-181, Bielefeld: transcript.
- Kelleter, Frank. 2012a. «Populäre Serialität. Eine Einführung.» In *Populäre Serialität: Narration, Evolution, Diskussion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hrsg. v. Frank Kelleter, 11-48. Bielefeld: transcript.
- Kelleter, Frank. 2012b. «Serien als Stresstest.» In: Frankfurter Allgemeine Zeitung. 04.02.2012, 31.

- Kellner, Douglas. 2009. «Toward a critical Media/Cultural Studies.» In *Media/Cultural Studies. Critical Approaches*, hrsg. v. Douglas Kellner und Rhonda Hammer, 5-25. New York: Peter Lang.
- Klein, Thomas. 2013. «Von der Episode zur Webisode. Serialität und mediale Differenz.» In *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*, hrsg. v. Karl Nikolaus Renner, Dagmar Hoff und Matthias Krings, 118-138. Berlin: Walter de Gruyter.
- Kleine, Mira. 2013. «Multimediale Therapiebildung. Florian Hager im Interview.» *Hochschule der Medien Stuttgart*, 22.05.2013. https://www.hdm-stuttgart.de/english/studium/view_news?ident=news20130522112235&more=1.
- Kleiner, Marcus S. 2013. «Populäre Kulturen, Popkulturen, Populäre Medienkulturen als *missing link* im Diskurs zur Performativität von Kulturen und Kulturen des Performativen.» In *Performativität und Medialität Populärer Kulturen. Theorien, Ästhetiken, Praktiken*, hrsg. v. Marcus S. Kleiner und Thomas Wilke, 13-48, Wiesbaden: Springer VS.
- Kracke, Bernd, und Marc Ries. 2013. «Vorwort.» In *Expanded Narration. Das Neue Erzählen*, hrsg. v. Bernd Kracke und Marc Ries, 9-13. Bielefeld, transcript.
- Lash, Scott, und Celia Lury. 2007. *Global Culture Industry*. Cambridge: Polity Press.
- Latour, Bruno. 2002. *Die Hoffnung der Pandora*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Latour, Bruno. 2010. *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Latour, Bruno. 2013. «Achtung! Ihre Phantasie hinterlässt digitale Spuren.» In *Big Data. Das neue Versprechen der Allwissenheit*, hrsg. v. Heinrich Geiselberger und Tobias Moorstedt, 119-124, Berlin: Suhrkamp.
- Lohmüller, Christian. 2013. «About:Kate: Ulmen realisiert crossmediales Storytelling für Arte.» KRESSNEWS. <https://kress.de/news/detail/beitrag/120384-aboutkate-ulmen-realisiert-crossmediales-storytelling-fuer-arte.html>.
- Luhmann, Niklas. 1996. *Die Realität der Massenmedien*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- McCabe Janett, und Kim Akass. Hrsg. 2007. *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London/New York: I.B. Tauris.
- Maeder, Dominik, und Daniela Wentz. 2014. «Digital Seriality as Structure and Process». *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8(1): 129-249.
- Maeder, Dominik. 2013. «Transmodalität transmedialer Expansion. Die TV-Serie zwischen Fernsehen und Online-Medien.» In *Navigationen. Der Medienwandel der Serie* 13(I), hrsg. v. Dominik Maeder und Daniela Wentz, 105-127, Siegen: UniPrint.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press.
- Miller, Toby. 2009. «Cybertarians of the World Unite. You Have Nothing to Lose but Your Tubes!» In *The YouTube Reader*, hrsg. v. Pelle Snickars und Patrick Vonderau, 424-440, Stockholm: National Library of Sweden.
- Mittell, Jason. 2006. «Narrative Complexity in Contemporary American Television.» In *The Velvet Light Trap* 58: 29-40.
- Nandzik, Janna. 2014a. «About:Kate. Ein crossmediales Experiment zur psychischen Verfassung im digitalen Zeitalter», 3. Deutscher Social TV Summit der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), 2.07.2014. <https://www.youtube.com/watch?v=vUBbRzltMQk>.
- Nandzik, Janna. 2014b. «Crossmediale/Transmediale Projekte in klassischen Senderstrukturen am Beispiel von About:Kate», Arbeiten für das Fernsehen-Konferenz, FH St. Pölten, 29.04.2014. <http://www.campusfernsehen.at/janna-nandzik-crossmedialetransmedialeprojekte-in-klassischen-senderstrukturen-am-beispiel-von-aboutkate/>.

- Nelson, Robin. 1997. *TV Drama in Transition: Forms, Values and Cultural Change*. Basingstoke: Macmillan.
- Netzbewegung. 2013. «Second Screen-Anwendung für TV-Serie *About:Kate*». <http://netzbewegung.biz/de/projekte/aboutkate-crossmediales-storytelling-second-screen/>.
- Newman, Michael Z. 2006. «From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative». *The Velvet Light Trap* 58: 16-28.
- Pilipets, Elena. 2013. *Be Stupid For Successful Living. Die Kunst der affektiven Ermächtigung*. Novo Mesto, arte4.
- Rodman, Gil. 2016. «Notes on Reconstructing >the Popular<». *Critical Studies in Media Communication* 33(5): 388-398.
- Rogers, Richard. 2013. *Digital Methods*. Cambridge: MIT Press.
- Schnidler, Alicja. 2013. «Neue Serie auf arte *About:Kate*.» KOOYE. <http://www.kooye.de/kate/>.
- Theweleit, Klaus. 1998. *Ghosts. Drei leicht inkorrekte Vorträge*. Frankfurt am Main: Basel.
- Thompson, Robert J. 1996. *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*. Syracuse: University Press.
- Wehner, Josef. 2008. «Social Web - Zu den Rezeptions- und Produktionsstrukturen im Internet.» In *Medienmacht und Gesellschaft. Zum Wandel öffentlicher Kommunikation*, hrsg. v. Michael Jäckel und Manfred Mai, 197-218, Wiesbaden: VS Verlag, S. 197-218.
- Wieser, Matthias, und Elena Pilipets. Im Erscheinen. «Medienentwicklung als Übersetzung. Aktanten-Netze im Prozess medialer Kommunikation am Beispiel von *About:Kate*.» In *Medienentwicklung im Wandel. Zur Konfiguration eines neuen Forschungsfeldes*, hrsg. v. Carsten Winter und Catherina Dürrenberg. Wiesbaden: Springer-VS.
- Wieser, Matthias. 2014. «Cultural Studies und Science & Technology Studies». In *Schlüsselwerke der Science & Technology Studies*, hrsg. v. Matthias Wieser und Diana Lengensdorf, 363-377. Wiesbaden: Springer VS.
- Williams, Raymond. 1977. *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford University Press.
- Winter, Rainer. 2001. *Die Kunst des Eigensinns. Cultural Studies als Kritik der Macht*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Winter, Rainer. 2004. «Cultural Studies und kritische Pädagogik». In: *MedienPädagogik* 8, doi:10.21240/mpaed/08/2004.02.06.X.
- Winter, Rainer. 2005. «Der zu bestimmende Charakter von Kultur. Das Konzept der Artikulation in der Tradition der Cultural Studies». In *Die Konstitution von Kultur*, hrsg. v. Ilya Srubar, Joachim Renn und Ulrich Wenzel, 271-289. Konstanz: UVK.
- Winter, Rainer. 2006. «Television Studies im 21. Jahrhundert. Für eine kritische Analyse der Fernsehkultur». *Informationen zu Deutschdidaktik* 2: 18-25.
- Winter, Rainer. 2007. «Perspektiven der Cyber-Society. Plädoyer für eine kritische und kontextuelle Analyse digitaler Praktiken.» In *Medien-Macht-Gesellschaft*, hrsg. v. Johannes Fromme und Burkhard Schäffer, 29-44. Wiesbaden: VS.
- Winter, Rainer. 2013. «Fernsehserien als Kult. Vom klassischen Medienkult zu den Strategien der globalen Kulturindustrie.» In *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hrsg. v. Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter, 67-87. Wiesbaden: Springer-VS.
- Winter, Rainer, und Pilipets, Elena. 2015. «Gelebte Komplexität der Serie im Kontext digitaler Praktiken.», going digital/Digitalisierung im Alltag/Digitale Praxen Konferenz, Frankfurt am Main, 21.02.2015, <http://www.goingdigital.de/arbeitsstagen/digitalpractices/videos-fotos/>.

Serie

About:Kate, Regie/Drehbuch: Janna Nandzik, D/F: Ulmen Television/ARTE 2013 (14 Episoden, je 26 Min.)

Abbildungen

- Abb. 1.:** Kate Harff vor ihrem Laptop am ersten Tag in der Klinik (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 1, [17.04.17], TC: 00:06:12).
- Abb. 2.:** Die Verschmelzung: Ein Ausschnitt aus einem eigenproduzierten, an Gif-Ästhetik angelehnten Animationsclip in der Serie (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 12, [17.04.17], TC: 00:15:00).
- Abb. 3.:** Aus Freunden entfernen? Kate Harffs Facebook-Nutzung als Serieninhalt (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 1, [17.04.17], TC: 00:22:22).
- Abb. 4.:** Die interaktive App zur Serie und ein Screenshot der arteCreative-Homepage (Netzbewegung Agentur für digitale Erlebnisse, <http://coe-children.netzbewegung.biz/de/projekte/aboutkate-crossmediales-storytelling-second-screen/>).
- Abb. 5.:** Pop-Zitate, Bricolagen und Netzkultur der Serie: Zombies und Therapie als populäre Serienphänomene (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 3, [17.04.17], TC: 00:01:54).
- Abb. 6.:** Pop-Zitate, Bricolagen und Netzkultur der Serie: Paranoia im Vintage-Look (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 3, [17.04.17], TC: 00:23:16).
- Abb. 7.:** Absurder Humor des seriellen Erzählens als Navigationsraum: Find your phone, Super-Kate! (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 6, [17.04.17], TC: 00:21:07).
- Abb. 8.:** Das Medienwissen als Selbstwissen (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 1, [17.04.17], TC: 00:06:20).
- Abb. 9.:** Who lives in my head? Der Screen als Rahmung (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 4 [17.04.17], TC: 00:08:27).