

Daniela Olek

LOST und die Zukunft des Fernsehens

Die Veränderung des seriellen Erzählens
im Zeitalter von *Media Convergence*

FILM- UND MEDIENWISSENSCHAFT

Herausgegeben von Irmbert Schenk und Hans Jürgen Wulff

ISSN 1866-3397

Daniela Olek

LOST

UND DIE ZUKUNFT DES FERNSEHENS

Die Veränderung des seriellen Erzählens
im Zeitalter von *Media Convergence*

ibidem-Verlag
Stuttgart

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.

Bibliographic information published by the Deutsche Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the Deutsche Nationalbibliografie; detailed bibliographic data are available in the Internet at <http://dnb.d-nb.de>.

Coverabbildung: Photo Deluxe, Fotografin: Jennifer Bunk-Walczak, Josef-Franke-Weg 1, 45966 Gladbeck, Kontakt: info@photo-deluxe.de. Abdruck mit freundlicher Genehmigung.

Dieser Titel ist als Printversion im Buchhandel
oder direkt bei *ibidem* (www.ibidem-verlag.de) zu beziehen unter der

ISBN 978-3-8382-0174-0.

∞

ISSN: 1866-3397

ISBN-13: 978-3-8382-6174-4

© *ibidem*-Verlag
Stuttgart 2012

Alle Rechte vorbehalten

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und elektronische Speicherformen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted, in any form, or by any means (electronical, mechanical, photocopying, recording or otherwise) without the prior written permission of the publisher. Any person who does any unauthorized act in relation to this publication may be liable to criminal prosecution and civil claims for damages.

Inhaltsverzeichnis

1.	» <i>Namaste</i> « - die Einleitung	9
2.	» <i>Orientation</i> « - Kontexte der Analyse	13
2.1.	Seriell Erzählen	13
2.2.	Media Convergence	16
3.	» <i>The Shape of Things to Come</i> « – der Hypertext als Analysefolie	19
3.1.	Das Hypertext-Konzept	19
3.2.	Erzählen im Hypertext	29
4.	» <i>Whatever the Case May Be</i> « – Hypertextuelle Strukturen in LOST	35
4.1.	»... And Found« – Nonlinearität in LOST	35
4.1.1.	Nonlinearität innerhalb des Serientextes.....	37
4.1.1.1.	Gleichzeitigkeit – das Spiel mit dem Raum?	41
4.1.1.2.	Tempus fugit – das Spiel mit der Zeit!	46
4.1.2.	LOST als transmediale Erzählung.....	50
4.2.	»Follow the ... White Rabbit« – Verlinkungen in LOST	61
4.2.1.	Das Netzwerk entsteht – Intratextuelle Links.....	62
4.2.2.	Das Netzwerk wird ausgebaut – Intertextuelle Links.....	71
4.3.	»The Variable« – Oder: »The People Formerly Know As The Audience«	79
4.3.1.	Das fragmentierte Publikum oder: der Tod der <i>Couch Potato</i> !.....	80
4.3.2.	Der LOST-Zuschauer oder: der »fanish viewer«?.....	84
4.3.2.1.	Die kognitiv (inter-)aktiven Rezipienten	85
4.3.2.2.	Detektive und Experten	88
4.3.2.3.	Ein Netzwerk voller Detektive und Experten	90
4.3.2.4.	Co-Autoren als Prosumer	92
5.	» <i>Left Behind</i> « – LOST und die Zukunft des Fernsehens	97
6.	» <i>The Beginning of the End</i> « – Schlussbetrachtungen	103
7.	Anhang	105
7.1.	Inhalt relevanter Beispielenisoden	105
7.2.	Quellenverzeichnis	106
7.2.1.	Literaturangaben.....	106
7.2.2.	Internetquellen.....	112
7.2.3.	Bildquellen.....	114
7.3.	Filmographie	115

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Lineare Konstruktion der Module im Vergleich zur nonlinearen	20
Abbildung 2: Vernetzungsprinzip im Hypertext mit Lesepfad	23
Abbildung 3: Handlungsaufbau »White Rabbit«	39
Abbildung 4: Parallele Plot-Entwicklung von »Through the Looking Glass«	43
Abbildung 5: Visualisierte Synchronisierung des Flugzeugabsturzes	45
Abbildung 6: Vergleichende Darstellung der Pilotfolge und der <i>Mobisode</i> 13	56
Abbildung 7: Transmediale Erweiterung von LOST	60
Abbildung 8: Collage des Verknüpfungselements »Flugzeug«	64
Abbildung 9: »Zufällige« Begegnung - Jack und Shannon	64
Abbildung 10: Transmediale Erweiterung anhand des Verknüpfungselements »Black Rock«	66
Abbildung 11: Sayid im Fernsehen	67
Abbildung 12: »DHARMA«-Logo »The Swan«	68
Abbildung 13: Jules Vernes' LE CHANCELLOR	73
Abbildung 14: »DHARMA«-Logo der »Looking Glass«-Station	76
Abbildung 15: Tenniell Illustration	77

1. »Namaste« - die Einleitung¹

In einem Artikel des *Time Magazine* wird die Serie LOST (USA 2004-10², ABC) 2006 als »*TV for the post-TV generation*« (Poniewozik) bezeichnet. Die Frage, die sich aufgrund dessen stellt, ist, warum sie so bezeichnet wird: was unterscheidet sie von »gewöhnlichen« TV-Programmen, dass sie als zukunftsweisend für das Fernsehen betrachtet wird (ebd.)? Generell kann der Begriff *post-TV* als Schlagwort für die gegenwärtige Medienlandschaft betrachtet werden, die von Konvergenzprozessen zwischen drei Kommunikationstechnologien – Computer, Fernsehen und Telefon – entscheidend geprägt ist (vgl. Bolter/Grusin 2000, 224). Aus dieser Annäherung sind neue Unterhaltungsangebote entstanden, die um die Aufmerksamkeit der Menschen buhlen. Das Fernsehen, das lange Zeit als populärstes Unterhaltungsmedium galt, hat infolgedessen eine Vielzahl an Konkurrenten bekommen, die unter anderem dessen elementare »Monitorfunktion« (vgl. ebd., 188) übernehmen – man denke an das YouTube Motto »Broadcast Yourself!« – und so die Institution »Fernsehen« in seiner bisherigen Existenz bedrohen. In diesem Umfeld ist inzwischen eine digital bewanderte Generation herangewachsen, die zunehmend Teil der werberelevanten Zielgruppe ist und der nachgesagt wird, dass sie vom Fernsehen gelangweilt sei und sich von diesem abwenden würde – die *post-TV generation*. Diese Hypothese in Verbindung mit den vorhandenen Quotenrückgängen, die einen Einnahmeeinbruch nach sich ziehen, hat die Sender gezwungen, die veränderten medialen Rahmenbedingungen und vor allem die Zuschauer, die in ihrem bisherigen Geschäftsmodell eine passiv-homogene Einheit bilden und so an die Werbeindustrie »verkauft« werden, wahrzunehmen. Da Konvergenzprozesse im Sinne Bolter und Grusins nicht als einseitige »Ausbeutung« bestehender Medien durch die neuen zu betrachten sind, sondern als Modifikation dieser durch innovative Impulse gesehen wird, entwickelt sich das Fernsehen durch die Konstruktion neuer Formate weiter. Auch Fernsehserien sind von diesen umwälzenden Prozessen der letzten Jahre betroffen. Während konventionelle Erzählformen weiterhin einen Großteil des Programms ausmachen, haben die

¹ Alle Kapitelüberschriften dieser Studie sind zugleich Episodentitel von LOST und sollen so den Gegenstand in der Struktur reflektieren. »Namaste« ist der Titel der achten Episode der fünften Staffel und bedeutet »Willkommen«; eine hinduistische Grußformel verwendet von der »DHARMA Initiative«, einer fiktiven Institution in LOST (vgl. Kap. 4.1.2.). In dieser Analyse wird die Proklamation von Staffel und Episode in dieser verkürzten Form dargestellt: 5.08.

² Diese Studie wurde 2009 erstellt und untersucht die Serie LOST einschließlich der bis dahin in den USA ausgestrahlten fünften Staffel.

Erfolge von HBO seit Mitte der neunziger Jahre dazu geführt, dass die großen *Networks* in diesem Jahrzehnt risikobereiter bei der Entwicklung neuer Serien sind; weshalb Jason Mittell (2006, 29) die letzten zwanzig Jahre als Ära narrativer Experimente und Innovationen in die Fernsehgeschichte eingehen sieht.

Die vorliegende Studie geht von der Prämisse aus, dass sich Medien und infolgedessen ihre jeweiligen ästhetischen Formen intermedial³ beeinflussen und dass die postulierten Innovationen Mittells unter anderem auf die Einflüsse neuer Medien zurückzuführen sind. Stützen lässt sich diese These mit Marie-Laure Ryans (2004, 356) Beobachtung, dass neue Medien die Weiterentwicklung bestehender Erzählformen bewirken: Serien können komplexer erzählt werden, weil digitale Aufnahmetechnologien das wiederholte Ansehen ermöglichen und das Internet als Distributions- und Kommunikationsplattform fungiert, so dass die einzelnen Episoden jederzeit zugänglich sind. Des Weiteren ist mit dem Internet ein vollkommen neues Textkonzept⁴, der Hypertext, in Erscheinung getreten, das wiederum eine differente Erzählform, die Hyper narration, präsentiert, die geprägt ist von nonlinearen Textfragmenten, die untereinander verknüpft sind, und sich so netzwerkartig entfaltet. Im Sinne des intermedialen Ansatzes kann abgeleitet werden, dass das audiovisuelle Erzählen im Fernsehen durch die Computertechnologien und das Internet beeinflusst und verändert wird, welches anhand der einzelnen Produktionen sichtbar gemacht werden kann. Ziel dieser Analyse ist es, die ästhetische Transformation seriellen Erzählens durch den in-

³ Der Forschungszweig der Intermedialität beschäftigt sich mit medialen Phänomenen, die die Grenze zwischen mindestens zwei Medien überschreiten. Ähnlich problematisch wie die Mediendefinition ist es schwierig die vielfältigen Aspekte zu einer einheitlichen Definition zusammenzufassen, weshalb Intermedialität auch als ein Hypernom für dieses Feld gilt und in verschiedene Gegenstandsbereiche unterteilt wird (vgl. Rajewski 2002, 6ff.). In dieser Anhandlung bezieht sich der Terminus ›intermedial‹ auf die gegenseitige Beeinflussung distinkter Medien (medialer Vermittlungsformen), die sich anhand der jeweils entstehenden Texte ablesen lässt (vgl. Kap. 2). Neben Irina Rajewskis einführendem Band bieten Paech und Schröter (2008) eine vertiefende Perspektive, während Wolf (2002) den Versuch einer intermedialen Narrations-Definition unternimmt.

⁴ Der in der vorliegenden Studie verwendete Textbegriff bezieht sich auf eine medienunabhängige Definition, insofern Texte Entitäten aus sprachlichen und nichtsprachlichen Zeichen sind, die zu einem übergeordneten Thema oder als semantische Gesamtheit zusammengefasst und durch Kohäsion und Kohärenz miteinander verbunden sind (Schanze 2002, 650f.). Infolgedessen wird LOST, d.h. die Serie, hier als Kern-, Primär- oder auch Ursprungstext bezeichnet, und ihre jeweiligen Extensionen in anderen Medien als Texte betrachtet, die sich durch die Ablösung von ihren Trägermedien in unterschiedlichen Medien manifestieren können. Darüber hinaus muss betont werden, dass eine transmediale Erzählung generell eines einheitlichen und medienunabhängigen Textbegriffs bedarf, da sich alle Fragmente zu einem Gesamttext subsumieren lassen.

termedialen Einfluss des Internets und seinen Erzählformen anhand der Serie LOST sichtbar zu machen. Diese Beschränkung auf das Internet schließt zugleich die Perspektive der *Games Studies* aus, deren Gegenstand, das Computer-/Videospiele, ebenfalls als ein neues Medium bestehende Erzählformen beeinflusst.

LOST als exemplarisches Beispiel für die Veränderung des seriellen Erzählens zu wählen, begründet sich zum einen darin, dass diese Serie zusammen mit 24 (USA 2001-10, FOX) eine der ersten ist, in der vollkommen auf die episodische Struktur verzichtet wird, und zum anderen in ihrer fragmentarischen, nonlinearen Organisation, die in diesem Ausmaß im Fernsehen noch nicht da gewesen ist. Hinzukommen eine Fülle an Details sowie unzählige intertextuelle Verweise, die LOST zu einer ›herausragenden Serie der *convergence*-Ära‹ machen. Als eine der ersten, die *online* vertrieben und weitererzählt wurden, gilt LOST darüber hinaus als ››test case for the marriage between new technology and creative content‹‹ (Fernandez 2006 zit. n. Ross 2008, 199) und zeigt wie ein eigentlich geschlossenes Textsystem, die Fernsehserie, durch die Einbettung in einen Medienverbund, in Form von Internet, DVD und Videospiele, geöffnet wird und den Zuschauer in die narrative Welt einbezieht. Vom heutigen Standpunkt ist LOST ein außergewöhnliches Beispiel, aber an ihr lässt sich die Adaption neuer Erzählformen, die in eine differente Medialität eingepasst werden, dokumentieren und infolgedessen, wie das Fernsehen der Zukunft, der (*post*-)TV *generation*, aussehen könnte.

Demnach wird in der vorliegende Studie die These vertreten, dass das strukturelle Konzept von LOST als Ergebnis intermedialer Einflüsse einem Hypertext entspricht und wird dieses auf zwei Ebenen, der strukturellen und der rezeptiven, sichtbar machen, wobei der Schwerpunkt auf der Struktur liegen wird. Infolgedessen ist die zentrale Fragestellung, wie auf der Basis des Hypertext-Konzeptes Informationen in LOST organisiert und verbunden werden, so dass dem Zuschauer multiple Bedeutungsebenen präsentiert werden. Eine derartige textuelle Gestaltung basiert in einem wirtschaftlich ausgerichteten Fernsehsender auf spezifischen Rezipienten-Konzepten, da vorausgesetzt werden muss, dass mediale Produkte, wie eine Fernsehserie, nicht am Markt vorbei produziert werden. Im anschließenden Kapitel werden die terminologischen Aspekte ausgearbeitet, die als Basis für diese Studie anzusehen sind: erst wird der Frage nachgegangen, was unter seriellem Erzählen verstanden wird und welche historischen Entwicklungen dieses im Medium Fernsehen vollzogen hat, um anschließend die gegenwärtigen technologischen, kulturellen und ökonomischen Ver-

änderungen, die unter dem Begriff ›*media convergence*‹ zusammengefasst werden, kurz vorzustellen. Der englische Terminus wird in der vorliegenden Analyse insofern präferiert, als dass der Konvergenz-Begriff im deutschsprachigen Wissenschaftsraum eng mit den technologischen Aspekten und deren Auswirkungen auf die Medienregulierung verknüpft ist, welches eher einer publizistischen, statt einer kulturwissenschaftlichen Ausrichtung entspricht. Im darauf folgenden Kapitel werden das Hypertext-Konzept und das darauf basierende Erzählmodell ›Hyperfiktion‹ expliziert. Um sich diesem Themenkomplex nicht nur einseitig zu nähern und der großen Nähe unterschiedlicher Disziplinen bezüglich dieser Thematik gerecht zu werden, wurde ein interdisziplinärer Zugang gewählt, indem der Gegenstand aus einer literaturwissenschaftlich-linguistischen in Verbindung mit einer medientheoretischen Perspektive analysiert wird. Dieser Konzeptualisierung werden unter anderem Texte von Jay D. Bolter, George P. Landow und Marie-Laure Ryan zugrunde gelegt. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse bilden das Schema für die folgende Analyse des LOST-Serientextes. Unterteilt in die Hypertext-Charakteristika ›Nonlinearität, Verknüpfungen und aktiver Rezipient‹ werden in dem anschließenden Hauptkapitel anhand exemplarischer Szenen und Episoden⁵ untersucht, inwieweit die textuelle Struktur, die fragmentarisiert und nonlinear organisiert ist, durch Verknüpfungen miteinander organisiert ist, das heißt, wie sich das netzwerkartige Konstrukt aus intra- und transmedialen Strukturen sowie intra- und intertextuellen Verbindungen entfaltet. Wie bereits erwähnt muss einer derartigen textuellen Konstruktion ein gewisse/s Rezipienten-Konzept/e⁶ zugrunde gelegt werden, welches unter Einbeziehung des aktuellen Diskurses nachfolgend anhand der Fragen, wie die LOST-Zuschauer mit dieser nonlinearen, transmedialen Organisation umgehen und inwieweit diese Verlinkungen von ihnen wahrgenommen werden können, fokussiert wird. Um die Ergebnisse nicht unreflektiert zu lassen, soll in einem abschließenden Kapitel angedacht werden, welche Veränderungen sich für das Fernsehen von einer derartigen Serienkonzeptualisierung ablesen lassen.

⁵ Eine inhaltliche Zusammenfassung der Beispielepisoden findet sich im Anhang dieses Buches (Kap. 7.2).

⁶ Auch wenn momentan ein sehr umfassender Diskurs über die Veränderungen der/s Zuschauerkonzepte/s und deren/dessen Bezeichnung geführt wird, soll in der strukturellen Analyse (Kapitel 4.1. und 4.2.) der Einfachheit halber der Zuschauerbegriff in geschlechtsneutraler Form, synonym zum Rezipienten, angewendet werden. In Kapitel 4.3. wird sich anschließend mit dieser Problematik auseinandergesetzt und es werden verschiedene Ansätze diskutiert.

2. »Orientation« - Kontexte der Analyse⁷

Der Titel dieser Studie wirft durch seine Wortwahl Fragen auf, die vor der Analyse einer kurzen Präzisierung verlangen. Das Ziel, Veränderungen zu problematisieren, bedarf der vorhandenen Positionen, von denen Differenzen abgeleitet werden können. In diesem Kapitel soll zunächst erläutert werden, worauf sich der Ausdruck »serielles Erzählen« bezieht, welche Formen favorisiert werden und wie es sich in den letzten Jahren entwickelt hat. Da Entwicklungen generell nicht unmotiviert sind, sondern immer in Abhängigkeit zum Umfeld gesehen werden müssen, werden anschließend unter dem Terminus *media convergence* die Veränderungen der Medienwelt betrachtet, das heißt: auf welchen technologischen, ökonomischen und kulturellen Faktoren basieren die Veränderungen des seriellen Erzählens⁸.

2.1. *Seriell Erzählen*

In der vorliegenden Studie bezieht sich der Begriff »serielles Erzählen« auf die narrative Form der Fernsehserie, die ein auf Fortsetzung konzipiertes und produziertes TV-Format ist. Laut Hickethier (1991, 17) ist das serielle Erzählen keine Erfindung des Fernsehens, auch wenn es diesem immanent zu sein scheint⁹, sondern findet sich im Radio, dem Comic, dem Theater, der Literatur, z.B. Homers rhapsodische Gesänge oder Sheherazadens Märchen von 1001 Nacht und ist inzwischen auch vom Film übernommen worden (vgl. 2007, 163):

⁷ Episode drei, Staffel zwei (2.03)

⁸ Die Fragen, die in diesem Kapitel aufgeworfen werden, bieten ein immenses Potenzial für eigenständige Ausarbeitungen, sollen in ihrer Eigenschaft als Grundlage der Analyse hier kurz skizziert werden. Tiefgreifendere Darstellungen finden sich in der zitierten Literatur: seriell Erzählen u. a. bei Allrath et. al. (2005), Hickethier (1991), Kozloff (1987), Mittel (2006, 2007, 2010); (*media*) *convergence* bei Jenkins (2006a), der Zeitschrift CONVERGENCE, die einen sehr detaillierten Überblick über die divergenten Phänomene und Veränderungen, die die heutige Medienlandschaft auszeichnen, bietet.

⁹ Das Fernsehen ist nicht nur in seinen Erzählformen seriell, sondern auch hinsichtlich seines Programms. Diese externe Serialität bezieht sich auf die wiederkehrenden Sendungen und Formate auf den gleichen Programmplätzen, wodurch ein so genannter *flow* entsteht. Das serielle Prinzip soll dem stetigen Bedürfnis des Zuschauers nach Unterhaltung und Information entgegenkommen (vgl. Hickethier 1991, 11f.) und fungiert als Strategie der Zuschauerbindung (vgl. Ndalians 2005, 87).