

Wa(h)re Partizipation

Kim Carina Hebben*

(TELEVISUELLE) TRENDS UND TECHNIKEN

Medientrends scheinen flüchtig, doch in ihrem stetigen Wechsel, ihrer kontinuierlichen Modifikation und gleichzeitigem wieder Auftauchen liegt eine Zuverlässigkeit. Medien kann daher ein Modus fortwährender Veränderung zugeschrieben werden (vgl. Keilbach und Stauff 2011, S. 157 ff.). Diese Veränderungen gehen einerseits auf die sich ändernden Wünsche und Bedürfnisse der Mediennutzenden zurück, gleichzeitig werden diese Anforderungen durch das modifizierte Medienangebot bedingt und ständig neu ausgehandelt (vgl. ebd.). Dies ist besonders evident am Beispiel des Fernsehens, zeichnet sich dieses geradezu durch seinen ständigen Wandel und somit seine inhärente Serialität aus. Hierbei ist der Wechsel von Fernseh-Techniken ebenso stetig wie der seiner Formate. Angefangen mit der Fernbedienung, welche als Antwort auf das umständliche Senderwechseln zum Einsatz kam, können Wechselwirkungen zwischen Technik, Form und Inhalt des Fernsehens dem Medium seit seiner Etablierung attestiert werden (vgl. Spiegel 2002, S. 214 ff.). Mit der Vermehrung von Sendern war eine Technik zum einfacheren Umschalten nötig, die dadurch entstandene Praxis des Zappings begünstigte das Aufkommen eines größeren Programmangebots. Dies führte zur Erfindung des Videorekorders, der dem Wunsch entgegensteht, zeitunabhängig zu rezipieren. Dadurch wurde wiederum die Produktion komplexerer Formate und Inhalte gefördert, da durch das mehrmalige Ansehen, Stoppen und Untersuchen des Standbildes etwas von der Flüchtigkeit des seriellen Flows technisch entschleunigt werden konnte (vgl. Schabacher 2010, S. 35 ff.; Mittell 2009, o. S.). Fernsehen ist so inzwischen zur digitalen Praxis geworden. Be-

trachtet man zum Beispiel Streaming-Plattformen, sind die Grenzen kaum noch identifizierbar. Gemeint sind hier exklusive Partnerschaften, die vermeintliche Fernseh-Serien ausschließlich über die Online-Dienste abspielen und somit den Ausstrahlungsort vom Fernsehen (Rundfunk) ins Internet verlagern. Doch ist die ausschließlich im Internet (zum Beispiel auf Netflix) abspielbare Serie dadurch keine *Fernsehserie* mehr? Die Praxis des Fernsehens ist schließlich ebenfalls ständiger Modifikation ausgesetzt, die Zuschauenden merken im Zweifelsfall nicht, für welches Endgerät die von ihnen rezipierte Serie produziert wurde – oder etwa doch? Es stellt sich die Frage, inwiefern es relevant ist, ob eine Serie über einen Fernsehbildschirm, einen Monitor oder ein Smartphone abgespielt wird. Mit Online-TV-Anbietern wie *Waipu* ist das Programm-Fernsehen ohnehin auf das internetfähige Endgerät umgezogen. Netflix, die Mediathek eines Senders oder die mobile Fernseh-App reihen sich im selben virtuellen Regal ein. Der Wandel mündet hier in eine Pluralität an Formen, Techniken und Umgangsweisen. Besonders interessant sind allerdings die Übernahme digitaler Praktiken beim Umgang mit (Fernseh-)Serien und spezifische Partizipationsformen, die sich durch die Wechselwirkungen ergeben. Hierbei ändert sich auch maßgeblich die Art der Produktion, wenn beispielsweise Nebenhandlungen in Form von Webisodes ausgelagert werden, Zusatzsequenzen oder Bilder für transmediale Erweiterungen gedreht werden oder, wie es hier im Folgenden näher erläutert werden soll, multiple Enden zur Wahl gestellt werden. Es entstehen dabei Formate, die auf ihre digitale Umgebung und damit verbundenen spezifischen Umgangsweisen angewiesen sind.

* Technische Universität Dortmund

NAVIGATION ALS PARADIGMA

Ausgehend von einer konvergenten, also über Mediengrenzen hinaus verflochtenen, Medienlandschaft, sind auch Fernsehserien nicht mehr exklusiv im Medium Fernsehen anzutreffen (vgl. Jenkins 2006, S. 2 f.). Man begegnet Serieninhalten nahezu überall: Auf Facebook, in Comics, auf Conventions, als Merchandise oder in Spielen; digital wie analog, virtuell wie realweltlich. Serien sind über den Bildschirm hinaus expandiert. Ihre Inhalte werden auf verschiedene Kanäle verstreut und durch verschiedenste mediale Praktiken fortgesetzt, sodass die Zuschauenden ihnen von Medium zu Medium folgen und ihre Rezeptionsmodi dabei je nach Angebot und Form wechseln. Sie sind also mal Zuschauer*innen, mal Leser*innen und mal tauchen sie durch Cosplay in ihre Lieblingscharaktere ein. Mal sind sie eher beobachtend, und folgen den Serienfragmenten, als würden sie sich in einem Hypertext von Link zu Link klicken, mal produzieren sie eigene Inhalte, tauschen sich aus, erzählen die Geschichte weiter oder werden selbst Teil davon (vgl. Hebben 2019, S. 53). Die Navigation durch den verstreuten Serientext wird hier also zum unerlässlichen Paradigma der Rezeption. Es ist zu beobachten, dass diese Navigation zunehmend gelenkt und dadurch eingeschränkt wird (vgl. Hebben 2017, S. 45 ff.). Zeichneten sich transmediale Erweiterungen vor einigen Jahren noch durch extrem komplexe Rätsel und versteckte Hinweise aus, werden die Zuschauenden in aktuelleren Beispielen geradezu auf Hinweise gestoßen. Hier können exemplarisch Companion Apps angeführt werden, wie sie vor allem vom amerikanischen Sender AMC für seine quotenstärksten Formate angeboten wurden. Die noch laufende Erfolgsserie *The Walking Dead* bot eine begleitende Second Screen Anwendung an, die parallel zur Ausstrahlung der Episoden benutzt werden konnte und so das Serienerlebnis intensivierte. Das Besondere ist, dass die Anwendungen die Zuschauenden nicht nur durch die Handlung begleiten, sondern die Aufmerksamkeit gezielt lenken, anweisen und Empfehlungen aussprechen. Indem zum Beispiel auf Comic-Ursprünge einzelner Szenen verwiesen wird, Zitate auf dem Second Screen hervorgehoben werden, einzelne Bildausschnitte oder Requisiten stark vergrößert und an Game-Design anmutend abgebildet werden, wird auch zur Navigation aufgefordert. Einerseits inner-

halb der Serie, wenn Verweise zwischen Episoden erstellt werden (sollen), aber auch weg vom Fernsehen und hin zu anderen Medienformen. Die eigene Recherche und Bewegung der Zuschauenden wird dadurch angeregt. Neben der Navigation sind weitere Umgangsformen in der Companion App eingeschrieben. Durch Elemente wie anklickbare Skalen können Einschätzungen zum Verlauf der Handlung geäußert und mit anderen Nutzenden der App abgeglichen werden. Die Partizipation beschränkt sich hier auf einzelne Klicks, doch das immersive Erlebnis hebt sich dennoch deutlich vom Rezipieren ohne App ab.

Im Sinne der Kurzlebigkeit von Medientrends konnten sich Companion Apps oder andere parallele Anwendungen nicht durchsetzen und werden für aktuelle AMC-Produktionen nicht mehr angeboten, das Paradigma der Navigation sowie die Aufforderung zur Partizipation sind jedoch aufrechterhalten, werden allerdings technisch modifiziert umgesetzt. Nach einem ähnlichen Kredo wie die Companion Apps funktioniert Netflixs neuester Trend der interaktiven Episoden (zum Beispiel *Black Mirror Bandersnatch*, eine Sonderfolge der Anthologie-Serie *Black Mirror* oder *You vs. Wild*, eine aus mehreren interaktiven Episoden bestehende Reihe im Survival-Dokumentationsformat). Bedient werden die interaktiven Serien entweder mit der Fernbedienung, der Maus/dem Touchpad oder einem Controller, je nachdem mit welchem internetfähigen Endgerät sie abgespielt werden. Innerhalb der Episoden gelangen die Figuren an Schnittstellen, an denen die Zuschauenden eine Entscheidung aus zwei Wahlmöglichkeiten innerhalb von zehn Sekunden treffen müssen, welche dann den weiteren Verlauf der Handlung bestimmt. Hier verschmelzen die Einklick-Partizipationsmöglichkeiten und die Navigation durch ein Netz an wählbaren Handlungssträngen in einem Format. Navigation und Partizipation sind somit nicht nur im Medium Fernsehen oder in transmedial expandierten Serien vorzufinden und auf die Bewegungs- und Verknüpfungsleistung der Zuschauenden angewiesen, sondern innerhalb nur einer Episode komprimiert und innerhalb dieser Episode auch unumgänglich.

WA(H)RE PARTIZIPATION

Von einer Rezeptionshoheit, wie sie dem transmedialen, zeit- und raumunabhängigen Fernsehen

nachgesagt wurde, ist bei den aktuellen Beispielen nicht mehr viel geblieben. Die neuen interaktiven Formate zeichnen sich besonders durch einen Modus der Wahl und Entscheidung aus, wie er aus regelbasierten Spielen bekannt ist (vgl. Gasteier 2017, S. 511). Allerdings ist durch die Eingrenzung der Auswahlmöglichkeiten die Partizipation wie schon beschrieben stark eingeschränkt und auf einen Klick und zwischen zwei Alternativen begrenzt. Wahre Partizipation ist daher innerhalb der reglementierten Episode nur in stark begrenztem Rahmen möglich. Allerdings bietet *Bandersnatch* über die Klick-Interaktion hinaus noch zahlreiche weitere transmediale Erweiterungen wie Websites oder Spiele, die die Dekodierfähigkeiten und Rechercheleistungen der mitspielenden Zuschauer*innen erfordern. Andere Formate, wie *You vs. Wild*, sind jedoch nicht auf Rätsel oder mehrdeutige und kritische Inhalte ausgelegt, sondern machen sich den Trend des neuen Formats zunutze. Partizipation, die dem vorurteilsbehafteten *Glotzen* des Fernsehens entgegenstehen sollte, wird an diesem Beispiel selbst zum stumpfen Akt, dem es an Frei- und Handlungsraum fehlt. Weiter zeigt sich der Wandel der Partizipation als Währung der (Fernseh-)Serien-Produktion und -Rezeption. Von der ausschweifenden Bewegung der Zuschauer*innen von einem Medium zum nächsten (zu der nicht nur die Suche nach Textfragmenten, sondern auch eigene Produktion und Leistung zählt), zur angeleiteten, begleiteten Interaktion mit Companion Apps, bis hin zum stark reglementierten Auswählen von zwei Entscheidungsmöglichkeiten in einem vorgegebenem begrenzten Raum – in allen Beispielen ist die Leistung der Zuschauenden, vornehmlich in Form von Klicks, eingeschrieben. Gemessen wird überwiegend nicht mehr anhand von Quoten, sondern anhand von Klicks, Likes und Downloads. Die digitale Technik hat sich demnach sowohl in die Produktion von Serien als auch in ihre medialen Praktiken integriert, sodass neuere Formate wie *Bandersnatch* auf Partizipation und die Umgangsweisen des Internets angewiesen sind. Es bleibt die Frage, welche Wechselwirkungen sich im Zuge dieser Entwicklung zeigen werden, geht der Trend doch gerade hin zu spielbaren Formaten mit vorgeplanten Handlungsmöglichkeiten, Grenzen und Regeln.

LITERATUR

Gasteier, Klaus (2017): »The Aesthetics of Choice. A Question from the Outside«. In: Clash of Realities (Hg.): Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: Transcript.

Hebben, Kim Carina (2017): »How to Watch TV. Die Spielregeln des Transmedialen«. In: ffk Journal, Nr. 1, S. 34–53.

Hebben, Kim Carina (2019): »Verspieltes Fernsehen. Spiel und Spieler_innen im Transmedialen«. In: ffk Journal, 4, S. 50–65.

Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York; London: New York University Press.

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

Mittell, Jason (2009): Forensic Fandom and the Drilable Text. Web exclusive Essay. In: Spreadable Media: <http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.WfaakrbhBuV> [16.01.2019].

Schabacher, Gabriele (2010) (Hg.): »Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien«. In: Meteling, Arno; Otto, Isabell (Hg.): »Previously on...« Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien. München: Fink, S. 19–40.

Spigel, Lynn (2002): »Fernsehen im Kreis der Familie. Der populäre Empfang eines neuen Mediums«. In: Adelman, Ralf; Hesse, Jan; Keilbach, Judith; Stauff, Markus; Thiele, Matthias (Hg.): Grundlagen-texte zur Fernsehwissenschaft. Theorie – Geschichte – Analyse. Konstanz: UVK, S. 214–252.

COMPANION APP

The Walking Dead Story Sync, AMC, © 2010–2019, <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead/story-sync/> [07.04.2019].

SERIEN

Black Mirror Bandersnatch, GB 2018, Netflix. *You vs. Wild*, USA 2019, Netflix.