

Rezension im erweiterten Forschungskontext

## Elizabeth Evans: **Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life**

New York, London: Routledge 2011 (Reihe Comedia, Bd. 5), ISBN 978-0-203-81910-4, USD 125,-

In den letzten Jahren und Jahrzehnten haben technische Innovationen, die zunehmende Mediatisierung unseres Alltags und die ökonomischen Interessen global agierender Unterhaltungskonglomerate eine hochgradig vernetzte Medienlandschaft geschaffen. Eine der Auswirkungen dieser technischen wie kulturellen Medienkonvergenz lässt sich dabei in der stetig zunehmenden Verbreitung transmedialer Angebotskonstellationen finden, innerhalb derer Geschichten, Figuren und Welten über Mediengrenzen hinweg dargestellt werden. Zwar handelt es sich bei der transmedialen Darstellung von Geschichten, Figuren und Welten durchaus nicht um ein völlig neues Phänomen, wie etwa ein Blick auf Jesus und die Welt des katholischen Glaubens (oder Thor und die Welt der nordischen Mythologie) zeigt. Dass es hier aber einen - zumindest graduellen - Wandel sowohl in der Quantität als auch in der Qualität transmedialer Angebotskonstellationen gegeben hat, ist kaum zu übersehen und inzwischen zu einem in ganz unterschiedlichen Kontexten aufrufbaren Topos geworden.

Vor diesem Hintergrund mag es denn auch kaum überraschen, dass die Medienwissenschaft sich in den letz-

ten Jahren der soziokulturellen Relevanz dieser Art von transmedialen Phänomenen zunehmend bewusst geworden ist. Als besonders einflussreich haben sich dabei Henry Jenkins' Überlegungen zum ‚Transmedia Storytelling‘ erwiesen,<sup>1</sup> aber auch alternative Ansätze wie der von Lisbeth Klastrup und Susana Tosca vorgeschlagene Begriff der ‚transmedialen Welt‘<sup>2</sup> oder das von Jens Eder entwickelte

1 Vgl. zum ‚Transmedia Storytelling‘ vor allem Henry Jenkins: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York 2006); Henry Jenkins: „Transmedia Storytelling 101“ (Confessions of an Aca/Fan 2007) [online unter [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)]; Henry Jenkins: „Transmedia 202: Further Reflections“ (Confessions of an Aca/Fan 2011) [online unter [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)].

2 Vgl. zu ‚transmedialen Welten‘ Lisbeth Klastrup/Susana P. Tosca: „Transmedial Worlds—Rethinking Cyberworld Design.“ (Proceedings of the International Conference on Cyberworlds '04 2004) [online unter [http://www.itu.dk/people/klstrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klstrup/klastruptosca_transworlds.pdf)]; Lisbeth Klastrup/Susana P. Tosca „MMOGs and the Ecology of Fiction: Understanding LOTRO as a Transmedial World.“ (DIGRA 2009 Conference Proceedings 2009) [online unter <http://www.digra.org/dl/db/09291.53287.pdf>]; Lisbeth Klastrup/Susana P. Tosca „A Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming.“ (In: Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon [Hg.]: *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*,

Konzept der ‚transmedialen Imagination‘<sup>3</sup> sollen hier nicht unerwähnt bleiben. Während nun Jenkins‘ Paradigma vor allem großangelegte Filmfranchises in den Fokus rückt und damit zahlreiche weitere Auseinandersetzungen in diesem Bereich angeregt hat,<sup>4</sup> setzt sich mit dem derzeitig vorherrschenden Hype um den Begriff „Quality TV“ das Feld in besonderem Maße in der Fernsehforschung fort. So stellen beispielsweise Klastrup und Tosca zuletzt mit *Game of Thrones* ein um eine Fernsehserie organisiertes transmediales Franchise ins Zentrum ihrer Überlegungen - aber auch Jason Mittell widmet sich zunehmend Fernsehformaten als Bestandteil transmedialer Angebotskonstellationen.<sup>5</sup>

### Transmediales Fernsehen: Texte und Kontexte

Mit Elizabeth Evans hier rezensierter Monographie *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life* werden die bislang eher kulturwissenschaftlich-hermeneutisch orientierten Abhandlungen zum Thema um eine zumindest teilweise empirisch fundierte Studie über britische Fernsehangebote

in transmedialen Kontexten ergänzt. Dabei geht Evans im ersten Teil ihres Buches zunächst davon aus, dass TV-Sender im Zuge der oben beschriebenen explosiven Veränderungen in der Medienlandschaft zunehmend eine technische und inhaltliche Expansion ihrer Formate über das TV-Gerät hinaus vorantreiben. Die entsprechenden begrifflichen Reflexionen entwickelt Evans im ersten Kapitel (Transmedia Texts: Defining Transmedia Storytelling) zunächst vor allem in Bezug auf das *Doctor Who*-Franchise, um sie im zweiten Kapitel (The Transmedia Industry: Distribution and Engagement) stärker im Kontext der Fernsehforschung zu verorten und im dritten Kapitel (Transmedia Audiences: The Consequences of Emergence) durch eine ausführliche Reflexion der Möglichkeiten des eigenen methodischen Ansatzes zu ergänzen. Der – aus drei weiteren Kapiteln bestehende – zweite Teil des Buches widmet sich dann unter Verwendung von im weitesten Sinne sozialwissenschaftlich-empirischen Methoden verstärkt der Perspektive der Zuschauer auf derartige transmediale Angebote und untersucht die Auswirkungen der Technologien, die im Rahmen dieser Angebote zum Einsatz kommen. Neben Fragebögen und Rezeptionstagebüchern werden dabei Gesprächsanalysen verwendet, um weitere Fallstudien zu den Fernsehserien *Spooks* und *24* vorzunehmen.

Tatsächlich ist aber bereits Evans‘ begrifflich-theoretische Rekonstruktion des Begriffs des ‚transmedialen Erzählens‘ im ersten Kapitel ihrer Studie

---

Nebraska 2014, in Vorbereitung).

- 3 Vgl. Jens Eder: „Transmediale Imagination.“ (In: Julian Hanich/Hans-Jürgen Wulff [Hg.]: *Auslassen, Andeuten, Auffüllen*, Marburg 2012, im Druck).
- 4 Vgl. etwa Jonathan Gray: *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts* (New York 2010).
- 5 Vgl. zuletzt Jason Mittell „Strategies of Storytelling on Transmedia Television“ (In: Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon [Hg.]: *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Nebraska 2014, in Vorbereitung).

sowohl aus medien- bzw. erzähltheoretischer als auch aus fernsehwissenschaftlicher Sicht zumindest insofern beachtenswert, als sie hier auf Grundlage einschlägiger Positionen drei Schlüsselcharakteristika entwickelt, die die Integration eines ‚transmedialen Fernsehtextes‘ im Kanon eines narrativen Universums gewährleisten können: die Eigengesetzlichkeit der (transmedialen) Narration, das Branding durch ein institutionalisiertes Autorschaftsmodell und die Temporalität durch die enge Bindung an die Ausstrahlungszeit eines ‚Kerntextes‘, also beispielsweise der einzelnen Episoden einer TV-Serie. Anhand der in Großbritannien äußerst populären Fernsehserie *Doctor Who* (1963-heute) zeigt Evans zunächst, wie seit etwa 2005 ein Strategiewechsel der BBC dazu geführt hat, dass früher vor allem als Marketingmaterial verstandene Romane, Hörbücher, Brettspiele usw. des *Doctor Who*-Franchises zunehmend nicht mehr dieselben Ereignisse nach-erzählen, sondern neue Ereignisse als Teil einer konsistenten transmedialen Welt zu vermitteln begonnen hätten. Im Anschluss daran wird die Notwendigkeit eines Modells kollektiver Autorschaft diskutiert, welches die Kontinuität einer derartig verstreuten Angebotskonstellation zu gewährleisten und zudem die produktionslogische Temporalität der transmedialen Angebotskonstellation zu koordinieren in der Lage sei.

## Empirische Fallstudien: *Spooks* und 24

Obwohl derartige begriffliche Überlegungen wie auch Evans weiteren theoretischen Verortungen und methodologischen Reflexionen im zweiten und dritten Kapitel an einigen Stellen durchaus aufschlussreich sind, liegt der Schwerpunkt des Buches doch auf drei qualitativ-empirischen Zuschauerstudien, die im zweiten Teil des Buches vorgestellt werden. Im vierten Kapitel (*Spooks* Internet and Digital Gaming: Immersion and Agency) stehen dabei zunächst die Online- und Digitalfernsehspiele um die britische TV-Serie *Spooks* im Vordergrund, die von der BBC 2005 veröffentlicht wurden. Evans geht dabei in erster Linie den inhaltlichen Bewertungen der transmedialen Zusatzangebote durch die Zuschauer nach, die den Medienwechsel von einem unterhaltsamen, serialisierten Spionagedrama zu einer relativ unkomplizierten und anspruchslosen Reihe von digitalen Spielen durchgehend eher als qualitativen Verlust statt als transmediale Aufwertung erlebt haben. Auf der Suche nach Gründen für diese Diskrepanz kommt Evans zu dem Schluss, dass digitale Spiele nicht funktionieren, wenn dem Spieler keine *Spielfigur* als Projektions-, bzw. Identifikationsfläche geboten wird.<sup>6</sup> Freilich ließe sich vor diesem Hintergrund Evans' Schluss, dass *Spooks*-Spiele zwar durchaus „transmedia“, aber aufgrund der fehlenden (narrativen)

<sup>6</sup> Siehe auch Jens Eder/Jan-Noël Thon: „Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel“ (In: Harro Segeberg [Hg.]: Film im Zeitalter neuer Medien II: Digitalität und Kino, München 2012, S. 139-181).

Anbindung eben „not quite transmedia enough“ (S.111) seien, im Anschluss an einschlägige Forschungen aus den Game Studies durchaus auch umdrehen und etwa fragen, ob die entsprechenden Spiele nicht eher ‚not quite narrative enough‘ gewesen sein dürften.

Das fünfte Kapitel („Conspiracy and the Mobile Phone: Immersion and Immediacy“) betrachtet die Entwicklung des Mobiltelefons als audiovisuelle Plattform am Beispiel von *24: Conspiracy* (2005), einer – allerdings wieder recht dürftig realisierten – ‚mobilen Erweiterung‘ der Fernsehserie *24*. Statt 24 Stunden in deckungsgleicher Erzählzeit und erzählter Zeit sowie zahlreicher komplex miteinander verwobenen Plotstränge finden sich in den jeweils einminütigen 24 Episoden der Handyserie lediglich ein komprimierter Ersatz, da *24: Conspiracy* der Echtzeitfaktor fehlt und nur vier Figuren in einem einzigen Handlungsstrang agieren. Entsprechend ergeben Evans‘ Zuschauerbefragungen hier Ähnliches wie im vorangegangenen Kapitel: Erwartungen, die durch den Kerntext gespeist werden, werden in keiner Weise auf dem ergänzenden Medium erfüllt. Hinzu kommt, dass es sich bei *24* – ebenso wie *Spooks* – nach Evans dezidiert um eine dramatische Serie handelt, die offenbar von gewissen kathartischen Effekten der Identifikation und emotionaler Stimulierung lebt, welche bei der Nutzung von Mobiltelefonen nicht nur aufgrund des kleineren Displays sondern auch und gerade aufgrund des öffentlichen Rahmens der Nutzung und der daraus resultierenden Abwesenheit einer sogenannten „private

bubble“ (S.135) nicht oder nicht in vergleichbarer Weise zu Stande kommen.

### Fazit: Das fragmentierte Publikum

Nachdem das Mobiltelefon als Distributionsweg transmedialer Zusatzangebote eines Kerntextes untersucht wurde, widmet sich Evans schließlich im sechsten Kapitel („Downloading Television: Agency, Immediacy and the Transmedia Audience“) vor allem den Möglichkeiten von Downloads als alternative Verbreitungs- und Rezeptionsmodus von regulären TV-Inhalten. Hier geht es ihr noch einmal ausdrücklich weniger um die Frage, *was*, sondern eben um die Frage, *wie* im Untersuchungszeitraum ferngesehen werden konnte und welche Auswirkungen dies auf das soziale Leben der Rezipienten hatte. Dem in einigen neueren Fernsehtheorien vertretenen pessimistischen Gedanken einer durch individuelles Downloading zersplitterten ‚Community‘ begegnet Evans dabei durch die Betonung des alternativen Rezeptionsverhaltens von Fan-Subkulturen und dem zunehmenden Stellenwert von „networks“ (S.170) statt der etablierten „broadcast audiences“ (ebd.). Solche Fan-Netzwerke, die sich wiederum abseits des ‚offiziellen‘ Programmschemas zusammenfinden, um einen mehr oder weniger intensiven Austausch über ihre Lieblingsprogramme zu betreiben, bilden laut Evans die – oder zumindest eine – Zukunft des Fernsehens jenseits eines ausschließlich für die ‚breite Masse‘ konzipierten Programms. Und in der Tat: Wäre Evans‘ Buch ein paar

Jahre später entstanden, hätte der Netzwerkgedanke sie wohl zu den sozialen Netzwerken der Gegenwart geführt, die ja gerade auf die Bildung von Interessengemeinschaften jenseits von räumlicher Distanz und sozio-kultureller Unterschiede abzielen.

Damit ist schlussendlich auch das zentrale Problem von *Transmedia Television* angesprochen: Die Aussicht auf eine Aufarbeitung der Funktion neuer Technologien als Träger von transmedialen Angeboten im Fernsehdiskurs und ihrer tatsächlichen Nutzung und Bewertung seitens der Zuschauer wird vom langen Entstehungszeitraum (2005-2011) der Studie(n) getrübt, der es Evans unmöglich gemacht hat, viel mehr als einen „snapshot of emergent transmedia quality drama“ (S.10) aufzunehmen und einen Großteil der im Buch enthaltenen Beobachtungen durch den rapide von statten gehenden Medienwandel in eine Art „instant history“ (S.79) verwandelt hat. Trotz einiger medientheoretisch-narratologischer Unschärfen während der im ersten Teil des Buches unternommenen begrifflichen Reflexionen sowie den aus der rasanten technischen Entwicklung resultierenden Aktualitätseinbußen der im zweiten Teil des Buches vorgestellten Studien – die sich gerade bei Evans‘ Überlegungen zu Videoportalen wie YouTube oder Download- und Streamingportalen deutlich bemerkbar machen und das Aufkommen von sozialen Netzwerken wie Facebook vollständig unberücksichtigt lässt – handelt es sich dennoch bei *Transmedia Television*, nicht zuletzt

aufgrund von Evans‘ qualitativ-empirischer Vorgehensweise, fraglos um einen sowohl wichtigen als auch gewichtigen Beitrag zur Transmedialitätsdiskussion, die bisher vor allem im Bereich der kulturwissenschaftlich-hermeneutischen Theoriebildung stattgefunden hat.

Hanns Christian Schmidt (Tübingen)  
Jan-Noël Thon (Tübingen)