
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» (Mittell 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.

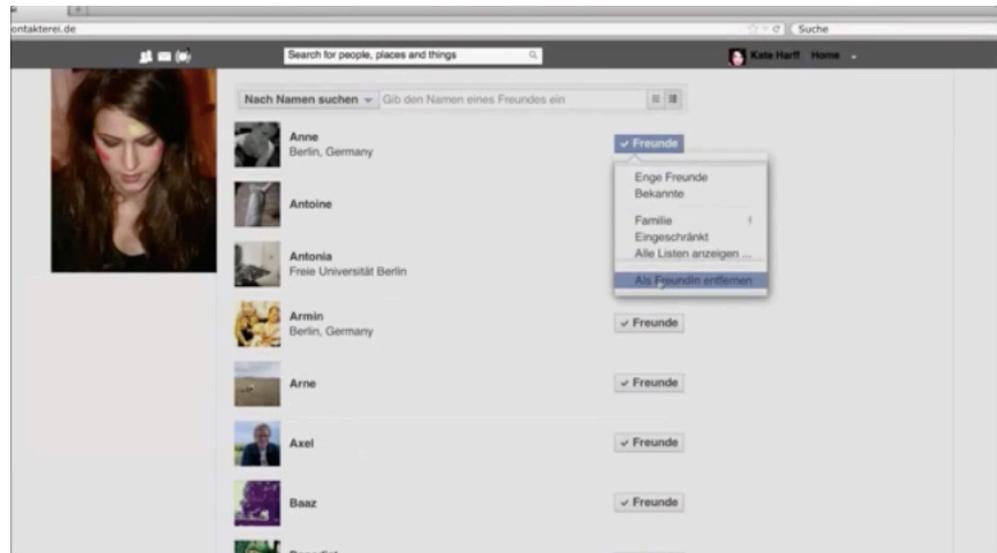


Abb. 3.: Aus Freunden entfernen? Kate Harffs Facebook-Nutzung als Serieninhalt (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 1, [17.04.17], TC: 00:22:22).

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 Fernseherzählung 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 Collagen-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.

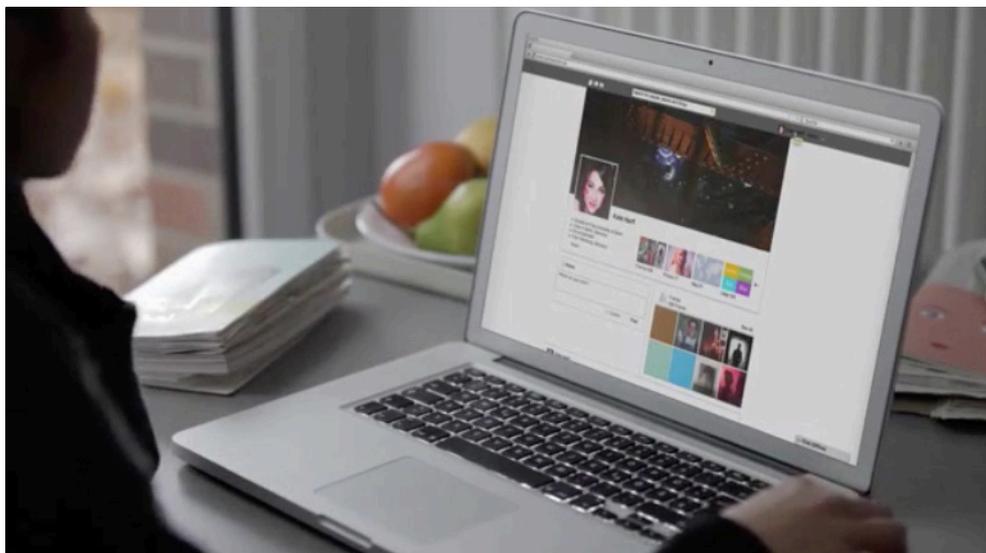


Abb. 8.: Das Medienwissen als Selbstwissen (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 1, [17.04.17], TC: 00:06:20).

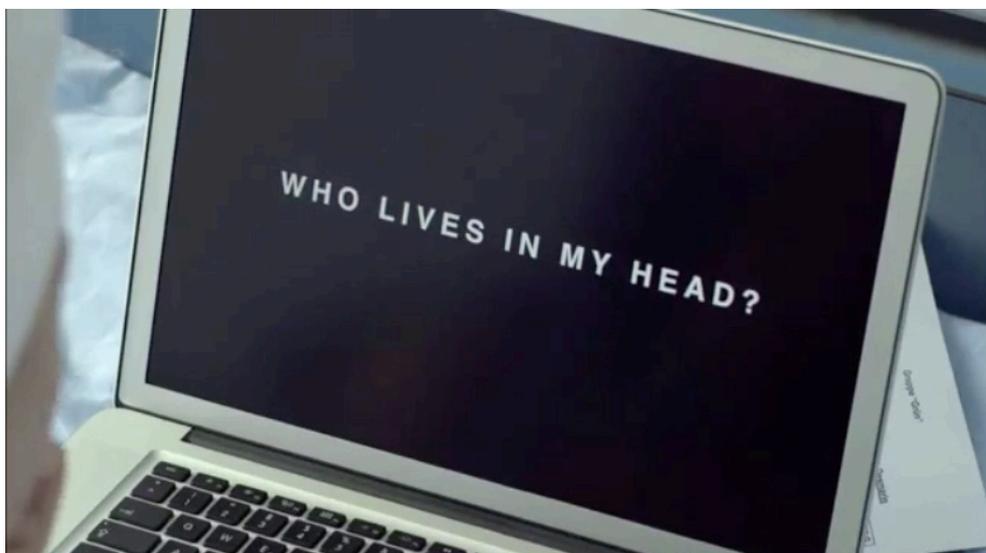


Abb. 9.: Who lives in my head? Der Screen als Rahmung (*About:Kate*, Staffel 1, Episode 4 [17.04.17], TC: 00:08:27).

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 medien- 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>.
- Fäßler, 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.
- Fäßler, 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. Grundlagen 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).