



Sönke Hahn, PhD, kontakt@soenke-hahn.com, 01 76.23 93 65 83

KONZEPT & HINTERGRUNDINFOS & ÜBER HRSG. + AUTOREN

»Vier Typen seriellen Erzählens« — Sachbuch, das illustrativ zu erklären versucht, wie TV-Serien funktionieren

**»German Design Award 2020«, »iF Design Award 2019« und »Red Dot
2018« für Design bzw. Konzept des Bandes**

Drei weltweit renommierte Design-Preise haben das interdisziplinäre Buch »Vier Typen seriellen Erzählens« und sein Gestalter gewonnen: »Red Dot Award: Communication Design 2018«, »iF Design Award 2019« in der Disziplin »Communication«, Kategorie »Magazines / Press / Publishing« und »German Design Award 2020« im Feld »Excellent Communications Design \ Corporate Identity \ Corporate Publishing«.

Das Konzept

Der Band, im Folgenden kurz »4T«, versucht auf innovative Weise das serielle Erzählen im Fernsehen zu vermitteln. Um Neuartigkeit bemüht sich dieser Band insofern, als dass die wissenschaftlichen Texte im Buch einerseits mit einem bisweilen narrativen Duktus kombiniert werden. Andererseits wird in der Struktur, im Layout und in der Typografie des Bandes das (fiktionale) Fernsehen in eine Printform übersetzt. Statt das Fernsehen in der Andersartigkeit des Buchs zu vermitteln (Es sind ja schließlich durchaus differente Medien), bildet das Buch also die Charakteristika des Fernsehens ab: Die insgesamt von fünf Autoren angefertigten Text-Serien sind in Episoden und Staffeln organisiert, die sich abwechseln — manchmal eben auch mit einem Cliffhanger enden:



Dieses den Cliffhanger markierende Zeichen wird innerhalb der Texte genutzt — etwa, wenn der wissenschaftliche Text gerade mit einer neuen Erkenntnis aufzuwarten droht und diese doch offen lässt: bis zur nächsten Folge zumindest. Diese Zeichenkreation symbolisiert aber auch die vier als

praktikabel (zur Analyse) und als einfach handhabbar (weil klar umreißbar) zu beschreibenden Typen des seriellen Erzählens: I. die stagnierende Serialität: Alles bleibt, wie es ist, von Episode zu Episode wird der Status quo wiederhergestellt. --- II. progressive Serien: Die Handlung setzt sich von Episode zu Episode fort. --- III. das Flexi-Narrativ: Auf die Episoden beschränkte Handlungen werden um horizontale Elemente ergänzt. --- IV. die Miniserie/das Staffelnarrativ: begrenzte, horizontal erzählende Episodenvolumina.

Diese vier Typen werden — nach einer grundlegenden Einführung in serielle Theorien/Funktionen und Wirkungen — in der ersten Text-Serie erklärt — als Erzählform dieser ersten Serie wird der Typus I genutzt. Jede Episode besagter Serie I steht also für sich. Serie 2 stellt die Geschichte des Seriellen vor — angefangen von Epen, dem Fortsetzungsroman, der Kino- und Radio-Serie bis hin zum Fernsehen. Da Geschichte meist als Abfolge begriffen wird, nutzt der Autor dieser Serie den Typus II, um sein Werk zu strukturieren. Die dritte Serie setzt sich mit der »ewigen« Debatte um die Güte des Fernsehens auseinander — Definitionsversuche des »besseren« Fernsehens werden aufgezeigt und auf ihren Sinn hin untersucht. Die verschiedenen Betrachtungen werden in einzelnen Episoden behandelt, sind aber entsprechend dem Typus III mit einem roten Faden verbunden. Serie 4 nun widmet sich den sogenannten »Flows« des Fernsehens: In solch einem Fluss scheint ein Werk dem anderen zu folgen. Doch zugleich versucht sich jedes Werk vom anderen abzugrenzen: im Look/der Erzählweise etc.

Jede Text-Serie im Sammelband schließt (analog also zum Untersuchungsobjekt Fernsehen) unmittelbar, ohne Überschrift oder Leerzeile etwa, dem Vorhergehenden an und verfügt doch über eine bestimmte Schrift. Dann wird vom Außen — im Fernsehen wäre es durch den Sender/nach gesetzlichen Vorgaben — angemerkt, welche Serie Sie sehen, um dann doch thematisch einen Übergang/einen Sog/einen Audience Flow zu schaffen. Andererseits scheinen die Werke ineinander über zu gehen, dass paradoxerweise verschiedene Zeitformen und Sinngehalte miteinander ganz neue Zusammenhänge erschaffen.

Ist dies alles mit dem Video-on-Demand-Abruf bzw. dem Streaming Geschichte? Tatsächlich sind automatische Weiterleitungen in die nächste Folge/in thematisch verwandte Werke eine nur aktualisierte Form des »Flimmerkastens«. Die beiden Distributionsformen (lineares TV, On-Demand-TV) werden in dieser 4. Serie untersucht — die ökonomischen Einflüsse kommerzieller Natur auf das Erzählen und umgekehrt behandelt. Entsprechend dem Typus IV besteht diese Serie aus zwei geschlossenen »Text«-Staffeln — einmal im Sinne des linearen Flusses mit Werbepausen, einmal analog zum On-Demand-Abruf/dem Pay-TV ohne Unterbrechungen.

Eine weitere Serie, im Sinne der im Band angestrebten Simulation als »Werbung« bezeichnet, steht zwischen den Episoden und Folgen der Text-Serien: Sie erklärt einzelne Phänomene wie den Cliffhanger oder das Previously-on etc. Diese Serie ist also keine tatsächliche Werbung, nimmt aber im Layout eine aus dem Außen in das Innen — die Welt der jeweiligen Serien — übergehende Position ein. Jede Seite von »4T« ist entsprechend geteilt: zum Bund hin die jeweilige serielle Welt, zum Rand das Außen: die Anmerkungen des Senders/Herausgebers oder eben die kurzen informativen »Werbetexte«. Dieses Spiel aus Nähe und Distanz lässt sich auf den gesamten Band übertragen: Obschon televisive Strukturen in eine Printform überführt werden, bleibt das Buch

natürlich also solches bestehen und dem Fernsehen wird partiell eben doch mit der analytischen Distanz der Textform begegnet.

Die aus verschiedenen gestalterischen und/oder wissenschaftlichen Disziplinen stammenden Autoren (--- Medien-wissenschaft, Literaturwissenschaft, Medienmanagement, Mediendesign, Medienkunst, ---) entwerfen ein umfassendes, einführendes Bild des seriellen Erzählens mit Blick auf produktionstechnische, künstlerisch-gestalterische, ökonomische, narrative, soziale und theoretische Faktoren — insbesondere mit Augenmerk auf den sogenannten Qualitätsserien/den Quality TV Serials/dem QTV: »Breaking Bad«, »The Sopranos«, »Game of Thrones«, »The Wire«, »The Walking Dead«, »Mad Men« etc.

Durch den anschaulichen, wenn auch experimentellen, Erfahrungen zum Untersuchungsfeld bereitstellenden und gleichsam inhaltlich fundierten Band soll Wissenschaftlern, Praktikern und jedem Serien-Interessierten/-Fan ein Zugang zu einem jungen Feld geboten werden — ein Feld, das im Feuilleton vielfach behandelt wird, aber wissenschaftlich nicht im Detail (und abseits des Fernsehens wenig) bestellt ist.

Der Band mag also hilfreich sein, nicht nur um Serialität im TV besser zu verstehen, sondern ihre Bedeutung im Alltag zu erkennen, um somit in Kommunikationsfragen souveräner zu werden. Eine Nutzung im Marketing ist überdies denkbar — etwa für entsprechendes Storytelling zur Kundenbindung etc.

Es steckt mehr in & hinter Serialität

Obschon sich der vorliegende Band, kurz »4T«, mit der Serialität des Fernsehens bzw. insbesondere der Qualitätsfernsehserie beschäftigt, versucht er den Leser für das Serielle im Allgemeinen zu sensibilisieren. Das Serielle ist nicht »bei den üblichen Verdächtigen«/in virtuellen Formen des Erzählens wie in Büchern und natürlich im Fernsehen zu finden, sondern umgibt uns. Denken Sie an Verhaltensregeln des Alltags oder an das Selbstbedienungsprinzip im Supermarkt, an die bestimmten Erzählweisen in der Justiz und der Medizin. Gerade in der Konfrontation verschiedener »Serien« zeigt sich, wie sehr unser Alltag entsprechend geprägt wird und wie weit sich bisweilen manch serielle Systeme innerhalb unserer Gesellschaft voneinander entfernt haben. Mit einem größeren Bewusstsein für Serialität könnten Brücken zwischen diesen oft notwendig spezifischen, aber damit partiell geschlossenen Systemen geschlagen werden.

Unverhohlen provokant muss auf die Relevanz des Verstehens serieller Erzählweisen verwiesen werden: Das Verstehen komplexer Fernsehserien muss, so möchte Hahn behaupten, erlernt werden — denn: Das Verstehen der oft grau-stufigen und ambivalenten Welten auf dem Bildschirm inklusive den dortigen verschachtelten und widersprüchlichen Erzählungen kann womöglich darauf vorbereiten, mit der Komplexität unserer Welt besser umzugehen.

Zwar erfahren Kinder wesentlich über Erzählungen die Welt, doch wir Erwachsenen ordnen Geschichten allzu schnell in den Bereich bloßer Freizeit oder der Unterhaltung ein. Unterhaltung ist dabei ein häufig ungeschickt abwertend genutzter Begriff — übersehen wird dabei, dass

Unterhaltung keinesfalls geistloses oder anspruchslosen Treiben sein muss, sondern schon in der Forschung von der intellektuellen Herausforderung innerhalb der Unterhaltung gesprochen wird. Denken Sie nur daran, dass jemand, der geschichts-interessiert (im Sinne historischer Ereignisse) ist, entsprechende Magazine nicht aus bloßem Informationsbedürfnis liest, sondern von selbigen auch unterhalten wird.

Das Erzählen dann wiederum nur spezifisch zu untersuchen — in der Literatur oder Kunst —, greift aus Erfahrung des Herausgebers oft zu kurz, denn dabei wird die Metaebene des Erzählens/eine Transferleistung nur selten erreicht. Obschon natürlich ein konkreter Forschungsfokus damit keinesfalls seine Gültigkeit verliert. Ein »Überblick« ist hingegen oft veranschaulichender. Einseitige Betrachtungen »der Medien«, des Fernsehens und seiner Serien in Politik, Wissenschaft und Praxis führen zu oft kuriosen bis stereotypen Beschreibungen — gerade deshalb fließen in diesen Band die Perspektiven unterschiedlicher Disziplinen ein.

Die Konsequenzen einer ausbleibenden Transferleistung zeigen sich außerdem und nicht zuletzt eindrucksvoll, wenn im öffentlichen Diskurs von Begriffen wie »Neuen Medien« oder »Digitalisierung« gesprochen wird: Dann wird schon einmal auf die negativen Folgen der Digitalisierung verwiesen und das Buch als per se bildendes Medium bestimmt — was ist dann mit dem digitalen Ebook? Abgesehen davon, dass die Quote guter Bücher sehr wahrscheinlich kaum größer ist als die des hochwertigen Fernsehens.

Das Konzept von »4T« ist im Rahmen der Dissertation von Sönke Hahn entstanden — unter dem Arbeitstitel »Habitat 3«. Realisiert wurde der Band parallel und im Anschluss an die Doktorarbeit Hahns. Der theoretische Fokus der Dissertation lag auf einer Theorieskizze des französischen Philosophen Michel Foucault — der Heterotopie. Das Buch im Allgemeinen wird analog als Heterotopie verstanden, als distinkter Raum, welcher (im Zuge einer Immersionserfahrung) betreten wird (auch, wenn er virtueller Form ist) und in welchem sich die Rezipierenden bestimmten Regeln stellen müssen. Das meint hier: Die Konvention des regulären Buches wird einerseits bedient — die aufwendige Typografie wendet sich gegen die Vorstellung, der Inhalt zähle vor allem, alles andere sei Verpackung und man könne beides voneinander trennen.

Sowohl aus theoretisch-wissenschaftlicher Sicht als auch praktisch-gestalterischer Erfahrung des Herausgebers heraus kann diese Vorstellung nicht gehalten werden: Satz und Layout sind Instrumentarien der (textlichen) Kommunikation und nicht Beiwerk.

In diesem Fall nun wird im Layout das Fernsehen/sein Flow simuliert. Dann wird — auf der anderen Seite — die Konvention Buch/die bekannte Heterotopie Buch aufgebrochen, als dass eben ein narrativ-unterhaltender Duktus mit wissenschaftlichen Texten kombiniert wird. Gegen eine vorschnelle Verschmähung des Infotainments glaubt der Herausgeber, dass anhand einer offeneren Herangehensweise, wie in diesem Werk versucht, Wichtiges besser, weil anders, vermittelt werden kann.

Über das Team

Sönke Hahn — Designer, Herausgeber, Ko-Autor

Doctor of Philosophy (PhD), M.F.A., B.A., Jahrgang 1984, geboren in Oldenburg (Oldb), studierte »Media Design« (B.A. mit Auszeichnung — 2009), ein interdisziplinärer Studiengang zw. Praxis, Theorie und Wirtschaft, an der Rheinischen Fachhochschule Köln und »Medienkunst und Mediengestaltung« mit Fokus auf verschiedenen Bewegtbild-Medien an der Bauhaus-Universität Weimar (M.F.A — 2012). Zwischen Bachelor- und Masterstudium arbeitete er selbstständig in einer gemeinsam mit einem Kommilitonen initiierten Werbeagentur im Großraum Köln. Von 2012 bis 2017 promovierte Hahn am Bauhaus. Im Mittelpunkt seiner Dissertation steht eine intensive Auseinandersetzung mit virtuellen und real-räumlichen Denkmustern: »Bunker—TV, TV—Bunker: Heterotope Mechanismen am Beispiel von Schutzbauwerken und (Fernseh-)Serien«. Neben der Untersuchung des Seriellen — auch abseits des Fernsehens — zielt Hahns Forschungsinteresse auf immersive Formen ab: »Full dome vs. 16:9. Zu den Differenzen in Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Spielfilms in der Kuppel und im klassischen Bildformat. ...« In: Jahrbuch immersiver Medien 2013. Basierend auf seinen Drehbüchern und unter seiner Regie sind zahlreiche — auch prämierte — Kurzfilme entstanden. Ausgewählte Beispiele: »breakFAST« (2011/12), »Eine deutsche Jagd-geschichte.« (2012); »The Flowerpot« (2014); »Habitat 2« (2016/17).

Julien Bobineau

Dr. phil., M.A., Jahrgang 1986, hat von 2007 bis 2012 Galloromanische Philologie, Öffentliches Recht und Philosophie an der Julius-Maximilians-Universität Würzburg studiert. Sein Magisterstudium schloss er in Französischer Literaturwissenschaft mit einer vergleichenden Arbeit zum Dokumentarischen Drama (Aimé Césaire) und zum japanischen No-Theater (Anita van Belle) im Jahre 2012 ab. Hiernach wurde der Literatur- und Kulturwissenschaftler mithilfe einer Promotionsförderung des Bayerischen Elitenetzwerks (BayEFG) und einer Arbeit unter dem Titel »Kolonialdiskurse im Vergleich. Die Repräsentation von Patrice Lumumba in der kongolesischen Lyrik und im belgischen Drama« im Jahre 2017 an der JMU Würzburg promoviert. In seiner Dissertation untersuchte er den Zusammenhang von Postkolonialen Literaturen und geschichts-verklärenden Kolonialdiskursen am Beispiel der literarischen Repräsentation des ersten kongolesischen Ministerpräsidenten Patrice Lumumba. Derzeit ist Bobineau als Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Neuphilologischen Institut/Romanistik der JMU Würzburg angestellt und überdies in der Verwaltung derselben tätig. Darüber hinaus fungiert Bobineau als Herausgeber von »promptus - Würzburger Beiträge zur Romanistik« und der Schriftenreihe »Junges Afrikazentrum«.

Paul-Vincent Mayr

M.F.A., M.A., B.A., 1988 in Bonn geboren, studierte »Betriebswirtschaftslehre« (B.A., 2013) an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin sowie »Medienmanagement« (M.A., 2017) und »Medienkunst und Mediengestaltung« (M.F.A., 2017) an der Bauhaus-Universität Weimar. In diesem interdisziplinären Ansatz zwischen Wirtschaft und Kunst konzentrierte er sich — wissenschaftlich und künstlerisch — auf die Medienformate Film und Serie. Im Künstlerischen fokussiert Mayr sich

konkret auf die Produktion dokumentarischer sowie fiktiver Kurzfilme. In seinem aktuellen Projekt experimentiert er mit der habitualisierten Seherfahrung und -erwartung des Rezipienten im Horror-Genre. Den wirtschaftlichen Schwerpunkt auf Medien-Marketing liegend, forschte er zu Film- und Serienmarken und betrat in seiner Abschlussarbeit im »Medienmanagement« mit der empirischen Untersuchung zur Adaption von Markenstrategien aus dem »Movie Branding« im Bereich der neuen TV-Serie das wissenschaftlich bisher noch unberührte Feld des »TV Series Branding«.

Jonas Nesselhauf

Dr. phil., M.A., B.A., Jahrgang 1987, studierte von 2008 bis 2013 Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft sowie Kunstgeschichte an der Universität des Saarlandes. 2016 folgte seine Promotion mit einer komparatistischen Arbeit zur Figur des Kriegsheimkehrers in der Literatur des 20. und 21. Jahrhunderts. Derzeit ist er Post-Doc in den Fächern Kulturwissenschaften und Germanistik an der Fakultät III der Universität Vechta. Nesselhaufs Forschungsschwerpunkte sind: Serielles Erzählen (besonders in Fernsehserien), Literatur und Ökonomie (besonders Wirtschaftskrisen), literarische und künstlerische Darstellungen des menschlichen Körpers (besonders Tätowierungen). Veröffentlichungen u. a. Fernsehserien. Geschichte, Theorie, Narration (Tübingen: Narr Francke Attempto, mit Markus Schleich).

Markus Schleich

M.A., wurde 1985 in Oldenburg geboren, studierte Komparatistik, Psychologie und Anglistik an der Universität des Saarlandes, der Nationalen Universität Athens und der Sorbonne in Paris. Er erlangte seinen Magister Artium 2012 an der Universität des Saarlandes, wo er seit 2013 als wissenschaftlicher Mitarbeiter zu dem Verhältnis von Mythen und Populärmusik promoviert. Seit 2013 leitet er zusammen mit Jonas Nesselhauf das Projekt Living Handbook of Serial Narration on Television aus dem unter anderem 2016 der UTB-Band »Fernsehserien. Geschichte, Theorie, Narration« (im Frank/Narr/Attempo in Tübingen) hervorgegangen ist. Neben der Fernsehserie widmet er sich auch anderen popkulturellen Phänomenen: Im Jahr 2017 erscheint (herausgegeben mit Jonas Nesselhauf) ein Sammelband zum Thema Trash: »Banal, trivial, phänomenal«: Spielarten des Trash im Darmstädter Büchner Verlag. Ein weiterer Sammelband zu neuen Tendenzen in der Literaturwissenschaft ist ebenfalls für 2017 geplant (zusammen mit Caroline Frank und Daniel Kazmaier): An den Grenzen der Disziplinen. Auf dem Weg zu einer interdisziplinären Literaturwissenschaft (im Hannoveraner Wehrhahn Verlag). 2018 steht im Zeichen der dritten Staffel von »Twin Peaks« (zusammen mit Caroline Frank): »The Owls Are Not What They Seem: Twin Peaks« aus interdisziplinärer Perspektive. Seine Forschungsschwerpunkte sind: serielles Erzählen, Inter- und Transmedialität, Populärkultur, Populärmusik, Europäische Serienkultur(en) und Interdisziplinarität.

Pressekontakt: Designer und Herausgeber

Sönke Hahn, PhD

kontakt@soenke-hahn.com

www.soenke-hahn.com

Internetpräsenz des Buches: www.vier-typen-seriellen-erzaehlens.de

Projekt im iF WORLD DESIGN GUIDE:

<https://ifworlddesignguide.com/entry/254720-vier-typen-seriellen-erzahlens>

Projekt in der Gewinner-Galerie des German Design Awards:

<https://www.german-design-award.com/die-gewinner/galerie/detail/27833-vier-typen-seriellen-erzaehlens-im-fernsehen.html>

Der Band

»Vier Typen seriellen Erzählens im Fernsehen: Eine Illustrative Einführung in Theorie, Geschichte und Diskurs«

Sönke Hahn (Hg.), Julien Bobineau, Paul-Vincent Mayr, Jonas Nesselhauf, Markus Schleich

ISBN: 978-3-7322-8778-9