

4 Hörspielserien transmedial: zum Refashioning von Erzählverfahren

Verdichtungspunkte von Hörkulturen formen sich in transmedialen Zusammenhängen als Refashioning der Radio Soap Opera vor allem über, in und mit der »Hypermediacy« des Internets (Klein, Thomas 121). Erzählen befindet sich in einem fortwährenden Wandel und steht in enger Wechselwirkung zu den Medientechniken und -angeboten, in denen erzählt wird. Das Radio, lange Zeit der einzige Distributionskanal für Radio Soap Operas, hat die Discours-Ebene durch seine Medialität entscheidend geformt und ist dementsprechend Bestandteil des Genrebegriffs geworden.

Fast 100 Jahre später bekommen Radio Soap Operas ein neues Gewand. Solche Neugestaltungen sind Konsequenzen von veränderter Wahrnehmung, Möglichkeiten und Fähigkeiten des Erzählens, die im Verhältnis von Roman zu Fernsehen beispielsweise keine Unbekannte darstellen: »What emerges is a window onto the way that television altered consciousness at the turn of the twenty-first century, as well as the way it refashioned the novel« (Saaris »Abstract«). Radio Soap Operas folgen einem Weg, den wiederum Fernsehserien bereits eingeschlagen haben. *YouTube* trägt beispielsweise entscheidend zu einem »Refashioning der Fernsehserie« bei (Klein, Thomas 135), von dem auch das Genre der Radio Soap Opera nicht unberührt bleibt.

Das damit einhergehende Spannungsfeld von auditiven und visuellen Elementen zwischen Radio und Internet ist nur eines der Marker eines transmedialen Erzählens. Hinzu kommt eine weitere Spezifik des Internets. Interaktivität und Partizipation konstruieren Rezipient_innen als User_innen und damit, zumindest scheinbar, als aktiv am Erzählprozess Beteiligte. Interaktivität ist ein strategisches Verfahren, um Wirkungspotenziale von Authentizität zu erhöhen. Das Oszillieren zwischen *Realia* und *possible world*, das das Genre der Radio Soap Opera von Anfang an prägt, erlebt so eine erneute Steigerung.

Das Refashioning betont damit einmal mehr, dass Radio Soap Operas Lebensgeschichten erzählen und ein Wissen über das Leben enthalten, das nicht nur auf einer Inhaltsebene greift, sondern sich auch in den Strukturen eines rhizomatischen, transnational und transmedial vernetzen Erzählers wiederfindet. Hörspiele und deren auditive und visuelle Aneignungspraktiken im Rahmen von transmedialen Projekten und Programmen sind Teil einer populärkulturellen Bewegung, die eine Rezipient_innengruppe anspricht, für die das Internet sowohl Teil der Alltagskommunikation als auch ein zentraler Raum von Fiktionalität ist.

4.1 Erzählen im neuen Gewand: Shuga und You Me... Now!

Im Folgenden wird anhand der exemplarischen Analysen der neuseeländischen Serie *You Me... Now!* und dem aus Subsahara-Afrika stammenden Radio Drama *Shuga: Love, Sex, Money* das Refashioning der Radio Soap Opera in der Transmedialität beleuchtet.

Beide Serien passen sich in ihrem Sendezeitraum ungefähr der Echtzeit an. *You Me... Now!* und *Shuga* spielen in der gesendeten Gegenwart und die Laufzeit umfasst ungefähr die erzählte Zeit. Die erste Episode von *You Me... Now!* wurde am 27.09.2010 gesendet und die letzte am 24.12.2012, zunächst in einem fast täglichen Abstand lagen später drei bis vier Tage dazwischen. Nach jedem Staffelende erfolgte in den Sommermonaten eine etwas längere Pause. Insgesamt wird auch das Leben der Figuren für fast zwei Jahre begleitet. Bei *Shuga* ist nicht mehr nachvollziehbar, wann genau und in welchem Abstand die Folgen ausgestrahlt wurden. Da die Serie wesentlich kürzer ist, umfasst der erzählte Zeitraum auch nur einige Wochen.

Das Zusammenfallen von erzählter Zeit und Erzählzeit ist für beide Serien als Grundmodus anzusehen, der gilt, wenn eine tatsächliche Handlung oder ein Meinungsaustausch im Dialog stattfindet. Auch bei Mauerschau-momenten, in denen Figuren darüber berichten, was sie gerade sehen, ist erzählte Zeit gleich Erzählzeit. Zeiteinheiten werden in den Serien zumeist in Bezug auf ein bevorstehendes Ereignis genannt. Die Zeitsprünge zwischen den einzelnen Episoden variieren je nach Relevanz und Dichte des Erlebten. Das Miterleben in Echtzeit gilt nur für Erstrezipient_innen über den Distributionsweg Radio. Die abgeschlossenen Serien sind schließlich als Download für alle späteren Rezipient_innen nach eigener Zeiteinteilung hörbar.

Shuga schließt auf inhaltlicher und thematischer Ebene an die Erzählkontakte des Edutainments an:

»The Shuga radio serial drama is an evidence-based and participatory behaviour change communication edutainment drama designed to increase demand for HIV testing and counselling (HTC) and condom use among sexually active youth aged 15-24 years. The 12-episode drama series was developed in collaboration with UNICEF, MTV and HIV and AIDS Free Generation, together with government representatives and young people from six participating countries – Tanzania, Kenya, the Democratic Republic of the Congo (DRC), Lesotho, South Africa and Cameroon. [...] The radio drama series aimed to reach an estimated listening audience of 45 million in the region.« (Jenkins et al. 4)

Auf der Distributionsebene ist bedeutsam, dass *Shuga* neben der Ausstrahlung über die nationalen und kommunalen Radiostationen in den sechs genannten Ländern, die die Sendung in mehreren Wiederholungen brachten – dazu zählen *Clouds FM*, *Kyela FM*, *Kitulo FM*, *Kwanza Jamii FM*, *Nuru FM*, *Sengerema FM*, *Kahama FM*, *Pambazuko FM*, *Fadeco FM*, *Uvinza FM*, *ORS FM* und *Radio 5* –, Teil eines umfangreichen medialen Erzählkomplexes ist, der mit einer Fernsehserie begann.

»The first series of Shuga television aired in November 2009, subsequently reaching viewers in 48 countries in sub-Saharan Africa and more than 70 television stations worldwide. [...] A second, six part TV series entitled Shuga: Love, Sex, Money premiered in Africa in February 2012. Shuga was recognised in May 2010 at the World Media Festival in Hamburg, Germany, winning a Gold award in the ›Public Relations: Health‹ category.« (www.comminit.com/unicef/content/shuga-love-sex-money-radio-drama)

Auch wenn die Radioserie erst 2012 produziert wurde, handelt es sich dennoch nicht um einen klassischen Schneeball-Effekt, da von vornherein transmediale Erzählstränge intendiert waren. Die Mediendominanz wechselt je nach Neuerscheinungen von Geschichten und Staffeln. Dass das Radio gleichberechtigt in den Fokus rückt, hängt mit einer Verjüngung der Medientechniknutzung in Subsahara-Afrika zusammen.

Radio und Rundfunk haben seit dem Aufbrechen kolonialer Strukturen durch die »liberation laws« einen Vertrauensvorsprung erreicht. In Südafrika erobert sich die Jugend in der demokratischen Post-Apartheid-Phase unter Nelson Mandela eine eigene Stimme über das Radio: »To youth, radio

is a companion they trust. They listen to radio programs that are produced and presented by children from the children's perspective» (Odine 49). *Shuga* ist aus dieser Empowerment-Bewegung entstanden, die sich von Pretoria in Südafrika auf die Nachbarländer übertrug.

Die Medienangebote Radio, Fernsehen und Internet werden darüber hinaus durch Kanäle erweitert, die aus dem Bereich der alltäglichen Kommunikation stammen. So vermitteln *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* und *YouTube* einerseits Neuigkeiten aus der Storyworld, andererseits werden aber auch Hintergrundinformationen gegeben und Rezipient_innen zu Feedback und Interaktion aktiviert. Entscheidungen von Figuren oder erweiterte Fragestellungen können von Rezipient_innen bewertet und beantwortet werden. So wird im Anschluss an die Radioserie immer ein Magazin gesendet, das Diskussionen ermöglicht und fortsetzt.

»The 12 episodes are followed by two 25-minute magazine shows which further explore the topics covered with young people, experts from the countries, and global and national cooperating partners. The magazine programme is hosted by G-Money, a famous DJ in Kenya.« (Ebd.)

Darüber hinaus wurden sogenannte Listener-Clubs in Jugendzentren als Austauschforen gegründet und dauerhafte SMS-Umfragen zu Auswirkungen des Gehörten eingerichtet. Diese Interaktionen werden in umfangreichen Dossiers von internationalen Organisationen wie *Unicef* regelmäßig ausgewertet und zielen neben der Messbarkeit von Verhaltensveränderungen auch auf die Weiterentwicklung neuer Erzählstränge ab (vgl. die Arbeit von Jenkins et al.). Radio Soap Operas bekommen durch diese Feedbackstrategien ein neues Gewand, das sich durch Staffelstrukturen und Kurzserialität auszeichnet. Produktionspausen ermöglichen die Verarbeitung von Rückläufen. Die Radioserie *Shuga* besteht aus nur mehr zwölf Episoden und wird vorwiegend als Konzept statt als kontinuierliche Ereigniskette fortgesetzt. So entstand im Anschluss die weitere Radio Soap Opera *Naija* mit ähnlichen Geschichten und Erzähldynamiken.

Shuga, das exemplarisch hier im Fokus steht, beginnt den Handlungsverlauf mit der 19-jährigen Sophia, die gegen den Willen ihrer Eltern zu ihrem Freund Fally nach Kisumu zieht. Fally verdient als Aushilfe in einem Truckstop nur wenig Geld und hofft auf eine Karriere als Musiker. Sophia ist dadurch gezwungen, auch nach einem Job zu suchen. Auf den Vorschlag von Karis, einem Motorradtaxifahrer und Frauenhelden, fängt sie in einem Hotel an. Der

Chef des Hotels will, dass Sophia sich für die reichen Gäste prostituiert, aber sie leistet Widerstand. In seiner Männlichkeit gekränkt, vergewaltigt er sie.

In der Zwischenzeit ist Sophias 16-jährige Cousine Amina in der Stadt eingetroffen. Sophia schafft es erst nach einigen Tagen, über die Vergewaltigung zu sprechen. Amina und Fally wollen ihr helfen, doch das Trauma lähmst Sophia. Als sie merkt, dass sie schwanger ist und nicht weiß, wer der Vater ist, trennt sie sich von Fally, der nach Nairobi zieht, um seine Musikerkarriere zu verfolgen.

Amina hat sich in der Zwischenzeit mit Karis angefreundet und ihn überredet, einen AIDS-Test zu machen. Er ist HIV-positiv und Amina hilft ihm, die erste Krise zu überwinden, indem sie gesteht, dass sie HIV-positiv geboren wurde und trotzdem Zukunftsträume hat. Im Endeffekt ist es Amina, die sowohl Sophia als auch Karis die Kraft gibt, sich weiter mit ihren Lebensperspektiven auseinanderzusetzen.

Im Vordergrund der Serie stehen somit vier junge Protagonist_innen, deren Geschichten nach und nach über die Verbindung zur Haupterzählung um Sophia eingeflochten werden und sich dann zu eigenen Erzählsträngen mit jeweils spezifischen Nebenfiguren entwickeln. Ältere Figuren bilden eine Art Hintergrundfolie und formieren in dieser Funktion ein etabliertes gesellschaftliches System. Sie bilden das Koordinatensystem mit bestimmten Werte- und Lebensmodellen, in das sich die jüngere Generation einfügt. Dabei reichen die Werdegänge der älteren Generation von konservativ christlichen Familienwerten über machtsüchtig gewaltvolle Haltungen bis hin zu sarkastisch fatalistischen Lebenseinstellungen, die von einem langen Überlebenskampf in einer kapitalistisch organisierten Welt herrühren. Deutlich ausgestellt wird, dass die Lebenswege der älteren Figuren keine Kurven mehr machen oder Kreuzungen bieten, keine Ab- oder Umwege mehr gehen, sondern einen eingeschlagenen Pfad konsequent in eine Richtung verfolgen. Damit entsteht ein Weltbild, das die Entscheidungen in der Jugend für einen Lebensweg stark gewichtet. Die Liminalität der Jugend lässt Mobilität und Beweglichkeit zu und eröffnet in dieser Schwellenzeitz kurzzeitig Möglichkeiten verschiedenster Identifikationsprozesse, die schließlich festgeschrieben werden.

Shuga bedient zwei Erzählebenen. Die Hörspielserie, deren einzelne Episoden ungefähr acht Minuten umfassen, entfaltet durch eher kurze Dialogsequenzen und schnelle Szenenwechsel, die über ein- und ausfadende Soundbridges markiert werden, die Diegese. Erzähltempo und -dichte sind Charakteristika eines neuen Gewands der Radio Soap Opera. Eine extradiegetische

Abmoderation fasst die Erzählung am Ende noch einmal zusammen und ruft zur Diskussion in den Social-Media-Kanälen auf. Es entstehen Geschichten, die Fiktion und Alltagskommunikation verbinden und über diese Transmedialität das Angebot zur friktionalen Rezeption verdeutlichen.

Einige dieser Erzähldynamiken und -strategien greifen auch in der neuzeitlichen Radio Soap Opera *You Me... Now!*, deren Laufzeit zu Beginn nicht abzusehen war, sondern sich aus den Feedbackstrukturen und den Möglichkeiten am Ende jeder Staffel, neue Erzählstränge anzulegen, ergab.

»The first 8-minute episode of **You Me... Now!** went to air in September 2010 and attracted more than a little attention. The first series of 25 episodes went on to win the Best New Drama Award in the 2011 New Zealand Radio Awards. They went on to become a multi-platform event with Facebook, Twitter and YouTube providing backstory, background material and feedback facilities.«
 (www.radionz.co.nz/national/programmes/youmenow/about)

Transmediales Erzählen ist in *You Me... Now!* diegetisches Programm. Die Figuren verfolgen ihre eigenen Vlogs auf *YouTube* und nutzen *Facebook* und *Twitter* zur Kommunikation mit Rezipient_innen¹. Insgesamt entstanden 170 Radioepisoden und 49 Videobeiträge bis 2012 das Ende von *You Me... Now!* ange-setzt wurde. Die Länge der Erzähleinheiten pro Radiofolge variiert zwischen vier und zehn Minuten und die Videos sind zwischen einer und sechs Minuten lang. Durch den elektroakustisch erfahrbaren Erzählraum führt keine extra-diegetische personalisierte Erzählinstanz; die Diegese wird allein über Dialoge in den Hörspielen und Monologe in den Vlogs vermittelt. Ein- und ausfah-dende Musik oder Geräuschkulissen kündigen Ortswechsel zwischen unter-schiedlichen, schnell wechselnden Szenarien an. Der Einsatz der Geräusche bleibt überwiegend illustrierend, um Realitätseffekte zu erzeugen. Sowohl auf der Produktionsebene als auch inhaltlich und thematisch wird mit *You Me... Now!* der Kontext rund um Edutainment-Konzepte verlassen:

»**You Me... Now!** was commissioned and produced by Radio New Zealand Drama in Wellington. Producer and director was Adam Macaulay, the series was written by a team assembled and organised by the production/perfor-

¹ Der Begriff *Vlog* ist eine Konstruktion, die sich aus Video und Blog zusammensetzt. Während Blogs vornehmlich vom geschriebenen Text und Bildern geprägt sind, ver-mittelt der Vlog seine Inhalte via Video.

mance company *All the Way Home* – a team of experienced young actors who play many of the central roles in the series.» (Ebd.)

Keine spezifische Wissensvermittlung steht im Vordergrund, sondern ein »urban drama about Alice and her friends – their families, flatmates, loves, losses, music... and misunderstandings« (ebd.). Die unterschiedlichen Handlungsstränge ranken sich um ein dichtes Netz von rund zwanzig Charakteren, das ein sich beständig verschiebendes Gewebe darstellt. Figuren tragen verschiedene Handlungsstränge, und wenn diese auserzählt sind, werden sie in neue Erzählseinheiten überführt oder verschwinden aus der Storyworld. Nicht alle Figuren sind auf den ersten Blick direkt miteinander verwoben, aber über Eckverbindungen ziehen sich Bekanntheits- oder Verwandtschaftslinien durch die gesamte Figurenkonstellation. Somit existieren keine losgelösten Individuen, sondern vor allem Gruppierungen, deren strukturelle Verbindung auf der Verortung im Lebensraum Wellington basiert. Eine Erweiterung des Netzwerks ist nur über die Verknüpfung zu einer bereits vorhandenen Gruppe möglich. Dies ist vor allem mit Fokus auf generationelle Auffächerung der Fall. Die zunächst auf Anfang Zwanzigjährige fokussierte Soap dehnt sich nach und nach auf eine ältere und jüngere Generation von Figuren aus. Daneben existiert eine Vielzahl von unterstützenden, eindimensionalen und statischen Figuren, die das Setting realistisch ausschmücken.

Zu Beginn ist die zentrale Figur, sowohl in den Hörspielfolgen als auch in den Vlogs, die Zeitungsjournalistin Alice. Nach einem Autounfall sucht sie über das Internet den unbekannten jungen Mann, der mit ihr auf den Krankenwagen wartete. Es entwickelt sich eine Liebesgeschichte, die nach einigen Missverständnissen mit einer größeren Auslandsreise von Alice und Johno zu einem vorerst glücklichen Ende kommt. Über diese Beziehung entsteht die Figurendynamik der Serie, denn Johnos Mitbewohner Terry und Jarrod treffen auf Alices Freund_innen Gavin und Lucille. Lucille und Jarrod werden ebenfalls ein Paar.

Alice kehrt wegen der Beerdigung ihres Vaters früher von der Reise zurück als Johno und lernt Jarrods Bruder Joel kennen, der ihr neuer Mitbewohner auf dem von ihrem Vater geerbten Hausboot wird. Joel und Jarrod haben nach dem frühen Krebstod ihrer Mutter ein gespaltenes Verhältnis zueinander. Grund ist Joels Abrutschen in die Drogenszene, die auch die Gruppendynamik nachhaltig verändert. Bei einem nächtlichen Zusammentreffen

zwischen Joel, den Dealern und Johno wird Johno angeschossen und stirbt schließlich an den Folgen der Verletzungen.

Alice schreibt als Trauerarbeit ein Buch mit Kurzgeschichten über Menschen, die Autounfälle überlebt haben. Von ihrem Verlag bekommt sie den Schreibmentor Rhys zur Seite gestellt. Rhys hat allerdings seine eigene schwangere Frau Helen bei einem Autounfall verloren und sich in seiner Trauer der Sekte Eden's Way angeschlossen, in die er Alice hineinzuziehen sucht. Als seine Verbündete agiert Anya, die Ex-Frau von Max, Gavins Partner. Anya kann es nicht verwinden, dass Max homosexuell ist und ihren Sohn Sam aufzieht. Anyas und Rhys Pläne gehen allerdings nicht auf und in einer eskalierenden Streitsituation tötet Anya Rhys.

Sams Verhalten verändert sich unter der schwierigen Situation und er muss wegen Mobbing die Schule verlassen. Er lernt die Austauschschülerin Antoinette und ihren Gastbruder Michael kennen, die mit Alkohol und Drogen experimentieren. Die drei betrunkenen Jugendlichen verursachen einen weiteren Autounfall, bei dem Jarrod ums Leben kommt. Jarrod und Lucille waren auf dem Weg zu ihrer Civil Union und Lucille nach einer ersten Fehlgeburts erneut schwanger. Aufgrund der Schuldgefühle gegenüber Lucille, Gavin und dem gesamten Freundeskreis flüchtet Max in seine Vergangenheit zu seinem Ex-Partner Chris. Gavin gelingt es jedoch, dass Max wieder Vertrauen in das Leben und ihre Beziehung gewinnt.

Alice ist nach den Erlebnissen mit Rhys vollkommen erschüttert und sucht vergeblich Halt in verschiedenen ins Leere laufenden Liebesbeziehungen, unter anderem zu Joel und zu Wendy, einer Gamerfreundin von Terry. Sie konzentriert sich schließlich auf die Arbeit und zieht mit einem Schreibstipendium nach New York. Zuvor muss sie jedoch noch ihre an Demenz erkrankte Mutter gemeinsam mit deren Partner Magnus in einer betreuten Wohnstätte unterbringen. Joel, der erfolgreich einen Entzug durchmachte und sich als Personal Assistent des Lokalpolitikers Magnus ein neues Leben aufbauen konnte, übernimmt Verantwortung und mit Lucille zusammen die Elternrolle für Jarrods Sohn und seinen Neffen Adam. Diese Haupterzählstränge werden von vielen weiteren begleitet, die vor allem die Suche nach einer Lebensausrichtung und -perspektive der Menschen in den Fokus nehmen.

Damit lässt sich zusammenfassen, dass in beiden Radio Soap Operas Schwellenphasen und Lebensentscheidungen sowohl im Bereich des Privatlebens als auch in Bezug auf berufliche Orientierung und eine Suche nach ethischen Werten im Zentrum stehen. Es ist das Leben, das in einem transmedialen Refashioning erzählt wird. Dieses neue Gewand ist gewebt

aus erzählstrategischen Fäden, die im Folgenden unter den Aspekten des Kondensierens, Expandierens und Interagierens analysiert werden.

4.1.1 Kondensieren: zur Verdichtung des Erzählens

Shuga und *You Me... Now!* erzählen vom Leben, indem sie es kondensieren. Tragen klassische Radio Soap Operas bodenlange Gewänder, führt das Refashioning zu Miniröcken und Highheels – eine kulturelle Revolution nicht nur im übertragenen Sinn:

»But will this cultural revolution epitomised by Shuga just be for the kids of the well-to-do? Ndeda and Avril don't think so. For them, the changes are unavoidable. But Avril admits: ›Yes, in the rural areas where women still walk around with fire wood on their heads and not in miniskirts, Shuga may lead to a lot of miscomprehension.‹« (Lindijer)

Es ist ein pulsierendes, städtisches, dichtes Leben, von dem in beiden Hörspielserien erzählt wird, und diese Verdichtungsprozesse schlagen sich auch in den Erzählverfahren nieder. Erzähltempo und -struktur, ein Netz von geografischen, historischen und kulturellen Referenzen sowie intertextuelle Bezüge schaffen ein Koordinatensystem, das das Genre nachhaltig beeinflusst.

Kondensiert wird beispielsweise Erzählzeit ohne eine gleichzeitige Reduktion von Ereignishaftigkeit. Dies ist möglich, indem vermittelnd agierende Erzählinstanzen, die über eine personalisierte oder musikalische Führungsposition wirken, verschwinden. Sowohl in *Shuga* als auch in *You Me... Now!* sind Dialoge die tragenden Plotelemente und jede Sequenz ist auf den Punkt zugeschnitten. Das dadurch entstehende Erzähltempo lässt sich über einen Vergleich mit *Echoes of Change* und *Vivra Verra* verdeutlichen. Während fünfzehn bis zwanzig Minuten Erzählzeit in diesen Radio Soap Operas von drei Szenen eingenommen werden, wartet beispielsweise Episode 7 von *Shuga* bei einer Dauer von acht Minuten und zweiundfünfzig Sekunden mit sieben Szenenwechseln auf, wobei die kürzeste Erzähleinheit nur dreißig Sekunden einnimmt und die Längste rund eine Minute und zwanzig Sekunden andauert. Episode 146 mit dem Titel »Wedding Crashers« von *You Me... Now!* dauert insgesamt sieben Minuten und zweiundfünfzig Sekunden mit acht Szenenwechseln. Harte Schnitte ohne syntaktische Überleitungen fordern schnelle Orientierung, die im auditiven Modus zum einen über die Wiedererkennung von Stimmen und zum anderen über Klarheit im Plotbezug geschaffen wird. Das performative Erleben von Begleitzeit, das die Lebenswelten von *Echoes of*

Change und *Vivra Verra* ausgestaltet, weicht im Refashioning einer Anpassung an Rhythmus und Erzähldynamiken, die zeitgenössisches serielles Erzählen auch in anderen medialen Kontexten prägt (vgl. Klein, Thomas). Die Kondensation der Erzählungen auf Handlung und Ereignisse über eine verdichtete Erzählzeit wird begleitet von einer Kondensation des Raumes.

Der das Genre Radio Soap Opera markierende Abstraktionsprozess von konkreten Schauplätzen wird von *You Me... Now!* und *Shuga* konsequent umgestaltet. Die traditionellen weißen Gewänder, die Projektionsfläche für multiple »moral towns« und »immoral cities« bildeten, werden gegen T-Shirts mit eindeutigem Aufdruck getauscht. Das chronotopische Koordinatensystem, in welchem sich Weltbilder und Beziehungsgeflechte formen, knüpft an spezifische Lebenswelten an und kondensiert Erfahrungsräume. Verfremdungsmomente, die die erzählten Geschichten in ein allegorisches oder metaphorisches Verhältnis zur Realität setzen, werden von *Realia* überschrieben. Damit handelt es sich um besonders spezifisch greifbar wirkende »possible lives« in den »possible worlds« der Storyworlds (Allen 117).

Es ist ein Marker des Refashionings, dass nicht mehr fiktionale Modellstädte geschaffen werden, die in ihren Anlagen und Strukturen realen Städten entsprechen, sondern reale Städte als Schauplätze dienen. *Shuga* verortet seine Figuren in der kenianischen Stadt Kisumu. Kisumu ist eine Hafenstadt mit etwa 323.000 Einwohnern am Nordosten des Victoriasees und westlich des Großen Afrikanischen Grabenbruchs von Kenia. Es ist die drittgrößte Stadt Kenias und Hauptstadt des Kisumu Countys. Kisumu ist Zentrum der Luo, der drittgrößten Ethnie des Landes. In Kisumu ist die HIV-Rate mit 34 Prozent die höchste von ganz Kenia. In dieser Provinz Nyanza leben ein Drittel der Aids-Waisen des Landes (vgl. Oliech). Die AIDS-Thematik, die das Zusammenleben der Figuren in der Serie bestimmt, entspringt folglich dem realen Lebensraum.

Wellington, dessen offizielle Bezeichnung Wellington City lautet, auf Māori Te Whanga-nui-a-Tara, ist Hauptstadt von Neuseeland und stellt zusammen mit den angrenzenden Städten Lower Hutt, Upper Hutt und Porirua, nach Auckland den zweitgrößten Ballungsraum des Landes dar. Es ist das Setting für *You Me... Now!*. Allein aufgrund der Größe der Städte bieten diese als Erzählraum einen Fundus an Lebensmöglichkeiten. Aufgegriffen wird vor allem das Charakteristikum der »immoral cities«, womit eine weitere Verschiebung stattfindet. Während Radio Soap Operas traditionellerweise ebenjene »immoral cities« als das Fremde und als Außenwelt konstruierten, werden diese im Refashioning zum zentralen Ausgangspunkt der Gescheh-

nisse. Der Realitätsbezug dieser »immoral cities« spielt mit Formen von Grenzverwischung. Rezipient_innen bekommen die Möglichkeit, ihr Wissen um Nähe, Distanz, Realität und Fiktion einfließen zu lassen.

Die chronotopische Verdichtung wird darüber hinaus ausgestaltet durch das Kondensieren weiterer geopolitischer Referenzen und ein engmaschiges Netz intertextueller Bezüge. Damit wird vor allem evoziert, dass Figuren und Rezipient_innen sich in Lebenswelten mit einem hohen Überschneidungsfaktor bewegen. Konkrete Ereignisse, die zum Beispiel in *You Me...Now!* verarbeitet werden, sind zum einen das schwere Erdbeben in Christchurch im Februar 2011², das in Episode 35 »Good things come in twos«, im Vlog 22 und in Episode 109 »Jarrod und Lucille« aufgegriffen wird. Lebenssituationen werden dargestellt, die sich als Konsequenzen aus den Vorkommnissen ergeben. So werden die wirtschaftliche Lage und der Arbeitsmarkt in Folge der Zerstörungen durch das Beben thematisiert. Über Jarrods Figur wird eine individualisierte Perspektive auf das Leben als Nummer auf dem Arbeitsamt eröffnet. Seine Handlung – er widersteht den Erniedrigungen, als einstiger Chefkoch einen Job in der Fast Food-Branche angeboten zu bekommen, und verlässt mit einer Brandrede das Büro – zeigt eine Möglichkeit im Kampf gegen das System (vgl. YMN Ep. 109 02:31-05:41). Zum anderen erschütterte 2011 der erste große Skandal um Datendiebstahl bei Sony Millionen von *Playstation*-Kunden³. Diese zur Sendezeit aktuellen Ereignisse und der Umgang von User_innen mit dieser Situation wird über Terrys Arbeit an einer neuen App, die Kreditkartensicherheit bieten soll, thematisiert (vgl. YMN Ep. 67 03:53-06:10).

Darüber hinaus wird die 2013 stattfindende Abstimmung zur gleichgeschlechtlichen Ehe in die Handlungskette eingepflegt⁴. Magnus traditionelle

-
- 2 Am 22. Februar 2011 erschütterte ein Erdbeben der Stärke 6,3 die Stadt Christchurch. In der Folge führte eine 15-prozentige Schrumpfung der Wirtschaft des Landes Ende September zu einer Herabstufung der internationalen Kreditwürdigkeit Neuseelands (vgl. Heyne).
 - 3 Vom 17.-19. April 2011 waren Hacker in die Kundendatenbanken des japanischen Elektronikunternehmens Sony eingedrungen und hatten Daten von über 75 Millionen Nutzer_innen gestohlen. Dieser Angriff gilt bis dato als der größte Datendiebstahl der Geschichte (vgl. www.theguardian.com/technology/2011/apr/26/playstation-network-hackers-data).
 - 4 Das neuseeländische Parlament hat im April 2013 in dritter Lesung das Gesetz zur Gleichstellung von gleichgeschlechtlichen Paaren im Eherecht mit 77 zu 44 Stimmen verabschiedet (vgl. www.queer.de/detail.php?article_id=19022).

Position, die er zudem als heteronormativer weißer Mann und Lokalpolitiker nachhaltig vertreten kann, wird kontinuierlich mit der Beziehung von Max und Gavin konfrontiert, was schließlich zu einem Perspektivwechsel führt und Magnus zum Kämpfer für Gleichberechtigung werden lässt. Fakten und Fiktion verschieben sich jedoch in dem Sinne, dass die Wahl in *You Me... Now!*, die vor der realen Abstimmung stattfindet, scheitert und die bedrückenden Konsequenzen für Individuen aufgezeigt werden. Da auch Jarrod und Lucille davon nicht unberührt bleiben – sie entscheiden sich aus Solidarität mit Homosexuellen gegen die Ehe und für eine Civil Union –, bezieht die Serie als Gesamterzählung Position im Wahlkampf und zeigt eine nicht wünschenswerte *possible world* auf (vgl. YMN Ep. 140 02:02-04:14).

Während das Genre traditionellerweise politische Probleme nur im persönlichen Umfeld diskutiert, führen Prozesse der Verdichtung auf einen konkreten Erzählkosmos der *Realia* zu einer politisch aktiven Stimme. Radio Soap Operas verlassen in ihrem Refashioning die Privatheit eines häuslichen Umfeldes und demonstrieren öffentlich für andere Formen des Zusammenlebens und alternative Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster. Die Erzählstrategie des Einarbeitens von zeitgenössischen *Realia* verdichtet die Storyworld zu einer geteilten Lebenswelt in Produktions- und Rezeptionszeit und fungiert im Anschluss als ein kulturhistorisches Archiv.

Politische und soziale Referenzen können so als ein Koordinatensystem gesehen werden, das sich Figuren und Rezipient_innen teilen. Je ähnlicher die Koordinaten, desto wahrscheinlicher wird die Wahrnehmung der Erzählung als einer möglichen Lebenswelt, aus der Weltbilder und Wertvorstellungen geschöpft werden können. Die Ausgestaltung und Konkretheit der Bezüge variiert in *Shuga* und *You Me... Now!* allein aufgrund des seriellen Gesamtumfangs, im Prinzip bedienen sie sich jedoch ähnlicher Muster. So schreiben sich die Serien ihre eigene Verjüngung ein, indem sie Referenzen verdichten, die vor allem zeitgenössische und jüngere Hörer_innen ansprechen.

Popkulturelle Referenzen haben in diesem Kontext eine besondere Wirkmacht und werden in *Shuga* vor allem über Musik ausgedrückt. In Bars und Autos wird beständig Musik gehört, vor allem zeitgenössische Charthits, was zeigt, dass sich die vier Figuren in einer jungen, dynamischen und städtischen Community bewegen, deren elektroakustisch erfahrbarer Raum so von Rezipient_innen erlebt werden kann. Eine besondere Rolle in diesem Zusammenhang spielt die Musik des Sängers Angelo aus Nairobi, der in der Serie als Vorbild für Fally positioniert wird. Seine Musik wird nicht nur als Hintergrundillustration eingesetzt, sondern als Ausdruck von Lifestyle und Ju-

gendkultur vorgeführt und vermittelt. So spielt Karis Amina die Musik vor und singt laut mit (vgl. SH Ep. 7 00:20-03:30). Sowohl das Vorspielen als auch das Animieren mitzusingen, erschaffen im auditiven Modus einen Schwellemoment, der Amina aus ihrer bisherigen Lebenswelt herauslöst und in die jugendliche, städtische Lebenswelt Kisumu mit einer neuen Lebensrealität einführt. Das Teilen von Populärkultur eröffnet Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster, die auf ein gemeinsames Verständnis von Welt und Leben bauen.

Dabei stellt gerade diese Kondensierung auf lokale popkulturelle Referenzen meine Außenperspektive als deutschsprachige Wissenschaftlerin aus. Das Lied, das von Angelo gesungen wird und neben anderen Chartsongs als ein wiederkehrendes Leitmotiv fungiert, ist die einzige Referenz in der englischsprachigen Gesamtserie auf Suaheli. Damit entzieht sich dieses auf einer Inhaltsebene meiner Analyse und eröffnet stattdessen eine Unbekannte. Hier wird ein Wissen um Lebensgefühle und -strukturen geteilt und weitergegeben, das vollständig nur aus der Innenperspektive erfasst und bewertet werden kann. Der Aspekt der *opacité*⁵ in der Rezeption zeigt auf, welche Bedeutung das Kondensieren und Verdichten auf einen spezifischen Erzählraum für das Genre der Radio Soap Opera hat. Das neue Gewand zeigt *possible worlds* in einer spezifischen Farbe und Tonalität. So heißt es auch von der *Shuga*-Akteurin Ndeda in Bezug auf die TV-Serie: »*Shuga* is a mirror of Nairobi. This is what is happening in the real world. And we show it in *Shuga*« (<http://theafrikanists.info/shuga-may-shock/>).

In *You Me...Now!* tragen popkulturelle Referenzen vor allem die Farben eines US-amerikanisch kanonisierten Mainstream und greifen sowohl auf intradiegetischer Ebene wie auch als metanarrative Kommentare. Als ein Beispiel für dergleichen intertextuelle Einschreibungen kann der Bezug auf die von Fox produzierte Comedyserie *Arrested Development* angeführt werden⁶.

You Me... Now! betitelt Episode 94 explizit als »*Arrested Development*«. In dieser Episode wird Anya nach dem Totschlag an Rhys von der Polizei abge-

-
- 5 Um zu betonen, dass kulturelle Vernetzungen und Durchquerungen außerordentlich komplex sind, sich oftmals dem Verstehen, Kategorisieren und dem Vorhersehbaren entziehen und ein Moment der Undurchdringlichkeit enthalten, verwendet Edouard Glissant das Konzept der *opacité* (63).
 - 6 Die Serie begleitet eine ehemals reiche, dysfunktionale Familie und erzählt im Mockumentary-Stil. Sie zeichnet sich durch exzentrische Charaktere aus. Zentrale Strategien zur Erschaffung von Komik bilden Verwechlungsmomente und Missverständnisse (vgl. Kühl).

führt und Joel, Terry und Alice entdecken das ganze Ausmaß von Rhys Psychose. Beim Betrachten der Fotowand im Keller, die Alices Leben dokumentiert, wird sein Stalking offenbart. Darüber hinaus sehen sich Max und Gavin mit den Konsequenzen der Tat und den verheerenden Auswirkungen für Sams Leben konfrontiert.

Der elektroakustisch erfahrbare Raum der Erzählung ist von einem dramatischen Erzählmodus geprägt. Extradiegetische Musik übernimmt als Soundmarker das Erzählen von Gefühlen und nur einzelne Dialogsequenzen tragen zur Orientierung und Erkenntnis bei. Die Tragik, die über den auditiven Modus geschaffen wird, rückt über die intertextuelle Referenz jedoch in ein ironisierendes Spannungsfeld. Es kondensiert sich eine metadiegetische Lesart der Situation in *You Me... Now!* heraus. Das Verhaftetsein und Steckenbleiben in den eigenen Problemen wird thematisiert, ebenso die Absurdität tiefliegender Missverständnisse sowie darauffolgender komplizierter Enthüllungen, die besonders *Arrested Development* erzählstrategisch prägen. So dekonstruiert auch *You Me...Now!* in diesem Kontext alle bisher gültigen Motivationen für einzelne Handlungsstränge als missverständlich und hinterfragbar, da Rhys sich als Fadenzieher für bis dahin vollständig unabhängig voneinander wahrnehmbarer Ereignisketten entpuppt. Damit erzählt *You Me... Now!* selbstreflexiv und über das ironisierende intertextuelle Moment vom Stilmittel der Übertreibung, das als Erzählverfahren dem Genre Radio Soap Opera ein zeitgenössisches postmodernes Make-up aufträgt.

Arrested Development wird über die Titelgebung hinaus auch auf figuraler Ebene in *You Me... Now!* eingeschrieben. Alice und Terry gründen eine Wohngemeinschaft auf dem Hausboot, das Alice von ihrem Vater geerbt hat. Terry freut sich auf den neuen Lebensabschnitt, weil er wie Gob aus *Arrested Development* sein möchte (vgl. YMN Ep. 27 03:44–06:46). George Oscar Bluth II, auch Gob genannt, ist der älteste Sohn der Familie. Er ist als Zauberer tätig und gründete die »Allianz der Magier«. Mehr noch als alle anderen kämpft er stets vergeblich um den Respekt seines Bruders Michael. Er ist zumeist mit einem Segway Personal Transporter unterwegs und lebt auf einem Hausboot. Gob nimmt in *Arrested Development* eine ähnliche Funktion auf Ebene der Figurenkonstellation und -konzeption ein wie Terry in *You Me...Now!*.

Beides sind Figuren, die von ihren Freund_innen nicht besonders ernst genommen werden und in einem komödiantischen Modus agieren. Sie brechen ernste Situationen auf, sorgen für Momente von Situationskomik und spiegeln gesellschaftliche Realität durch die Linse einer ganz eigenen Logik. Unterschied zwischen Gob und Terry, der von Jarrod hervorgehoben wird,

ist die unterschiedliche Anzahl an Frauen, die die beiden Figuren in ihrem Leben haben. Gob ist ein Playboy und Terry eher schüchtern und zurückhaltend, so dass seine Bekanntschaften sich zunächst auf das Internet beschränken. Dass Gob eine Vorbildsfunktion für Terry einnimmt, unterstützt die bereits angelegte ironisierende Lesart von *You Me... Now!*. Die Hierarchisierung von zwei nicht ernstgenommenen Figuren eröffnet Gesichtspunkte, die den zeitgenössischen westlichen Kanon von Comedy-Erzählungen und ein Leben mit und ein Wissen über »First World Problems« selbstreflexiv als Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster ausstellen. Radio Soap Operas tragen ihr neues Gewand mit einem Augenzwinkern und einer lockerlässigen Attitüde.

Des Weiteren dient *Star Wars* als intertextueller Bezugspunkt aller Figuren und wird damit in einer epischen und sinnstiftenden Wirkmacht repräsentiert. So werden die Figuren Johno und Jarrod über Bezüge auf *Star Wars* zu Heldenfiguren in *You Me... Now!* stilisiert. Die Band, mit der vor allem Johno und Jarrod, aber auch Terry erfolgreich werden, nennt sich Dagobah Sound System. Dagobah ist im *Star Wars*-Universum ein abgelegener Planet im gleichnamigen Sternensystem, das wiederum dem Sluis-Sektor zugehört. Er ist der einzige Planet, der als nicht kolonisier- und besiedelbar gilt. Die Oberfläche des Planeten besteht zu großen Teilen aus Sumpfgebieten und Wildwuchsdickicht. Allerdings diente der Planet Yoda in den letzten Jahren seines Lebens als Zuflucht. Er bildete nur wenige Jahre darauf Luke Skywalker zum Jedi-Ritter aus und verstarb auf dem Planeten (vgl. [jedi.wikipedia.com/wiki/Dagobah](http://jedi.wikipedia.org/w/index.php?title=Dagobah&oldid=1014391)).

Jarrod und Johno sterben einen tragischen und dramatischen Tod und werden auf ihren Beerdigungen als moderne Ritter inszeniert, die als Vorbild für andere dienten und wie Yoda und Luke auf der Hellen Seite der Macht standen. Für Terry bleibt die Musik des Dagobah Sound Systems als Rückzugsort. Er versinkt im Sumpf seiner Trauer bis Daria sich anbietet, die Musik und damit das Erbe Johnos und Jarrods weiterleben zu lassen. Terry überlässt ihr die Musik und zieht sich dann selbst zurück. Daria singt a cappella den *You Me... Now!*-Song, der der größte Erfolg des Dagobah Sound Systems war. Sie variiert in Tempo und Rhythmus und zeigt über diesen emotional aufgeladenen und spezifisch auditiv wirkenden Weg das Weiterleben von seriell etablierten Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern (vgl. YMN Ep. 146 01:18-03:05).

Dass Musik die symbolische Jedi-Macht dieser Gemeinschaft war, die auch dann überlebt, wenn die »Meister« sterben, zeigt sich auch darin, dass

der Song *You Me...Now!* zwischen den Erzählebenen wandert. So ist dieser zugleich der Intro- und Outro-Song der gesamten Serie und damit auf extra-diegetischer Ebene als Rahmung präsent, erfüllt aber auch intradiegetisch die Funktion einer Erzeugung von Gemeinschaft und Zusammengehörigkeit.

Nach der Band erhält später die Bar, in der Gavin, Terry, Daria, Jarrod und Lucille arbeiten und Alice ihre Gedichte zur Open-Mic-Night vorträgt, den Namen Dagobah. Die Soul Bar war ein von Korruption und Drogen geprägter Ort, in dem viele dunkle Geschäfte abgewickelt wurden, die Joel fast und Johno tatsächlich in den Tod gerissen haben. Außerdem kostete sie der ehemaligen Besitzerin Katherine Pattinson das Leben, wird dann aber von der Gruppe in die Dagobah verwandelt und damit zu einem Ort kondensiert, an dem die Gemeinschaft ihre Vorstellungen eines gelungenen Lebens modelliert: Terry als Unternehmer, Gavin als Manager, Jarrod als Koch, Lucille und Daria an der Bar. Die Dagobah wird zu ihrem Planeten und die intertextuelle Referenz auf die Helle Seite der Macht lädt die Dagobah als einen produktiven Raum auf, einen Haltepunkt im bewegten Leben der Gruppen-dynamiken. Diese tiefliegendere strukturelle Verdichtung wird begleitet von einigen weiteren punktuellen Referenzen, wie zum Beispiel, dass Terry das Hausboot, die Endeavour, ursprünglich Millennium Falke nennen wollte (vgl. YMN Ep. 33 00:00-05:43) oder, dass Wendy in der ersten Nacht, die sie bei Alice verbringt, Joels vergessenes T-Shirt anzieht und dies ein *Star Wars*-Shirt ist (vgl. YMN Ep. 115 01:25-04:27) oder Terry und Daria häufig beim Arbeiten einfach so über *Star Wars* sprechen (vgl. YMN Ep. 132 00:00-01:32).

Dieses intertextuell zitierte Koordinatensystem mit seinen Werten und seinen spezifischen Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern zeigt vor allem, welche gemeinschafts- und identitätsstiftende Relevanz Fiktion haben kann. Leben sind von Erzählungen geprägt und Leben prägt Erzählungen. *You Me... Now!* aber auch *Shuga* spezifizieren und verdichten das Leben, über das sie erzählen und ziehen dem Genre Radio Soap Opera so ein zeitgenössisches Gewand an.

4.1.2 Expandieren: zur Ausdehnung des Erzählradius

Shuga und *You Me... Now!* erzählen auch vom Leben, indem sie expandieren. Tragen klassische Radio Soap Operas ihre Erzählzeit lang zumeist ein und dasselbe Gewand, bringt das Refashioning eine Auswahl an Wechseloutfits mit sich. Das Umziehen beginnt auf der Distributionsebene, zieht sich durch

die Erzählverfahren und erweitert im Modus der Transmedialität die Garderobe um einige besonders herausstechende Accessoires.

Der Erzählradius dehnt sich unter anderem dadurch aus, dass zum einen mehrere Sender an der Ausstrahlung beteiligt sind, wie das beispielsweise für *Shuga* der Fall ist, und zum anderen die Medientechnik Radio nicht mehr der alleinige Distributionskanal ist. So können beide Serien über das Internet als Download abgerufen werden. Während *You Me... Now!* über den Internetauftritt von *Radio New Zealand* inklusive eines eigenen *YouTube*-Kanals vertrieben wird, ist *Shuga* über die Streaming Plattform *SoundCloud* in den medialen Gesamtkomplex von *MTV Shuga* eingebunden, das als Produktionsinstitution nicht nur einen Radio-, sondern auch einen Fernsehsender im Hintergrund hat.

MTV Base ist das Netzwerk, aus dem *MTV Shuga* entstand, ein digitaler Pay-TV-Musiksender aus Großbritannien mit Fokus auf Musikrichtungen wie Rap, Hip-Hop, R'n'B oder Reggae. Neben der englischen Ausgabe existiert seit Februar 2005 eine Version für Subsahara-Afrika, die als einziges afrikanisches MTV-Programm auch andere Musikrichtungen, wie etwa Rock, in die Playlisten aufnimmt. Die Stimmvielfalt des Produktionshintergrundes prägt auch die Erzählverfahren auf unterschiedlichen Ebenen. So passt sich das Hörspielkonzept bei *Shuga* einer schnelllebigeren Programmplanung an und verkürzt die langen Laufzeiten der klassischen Radio Soap Operas auf mehrere Erzählstränge von kürzerer Dauer in unterschiedlichen Settings, so dass verschiedene Schauplätze und Lebenserfahrungen thematisiert werden können. Damit expandiert *Shuga* auf einer serienübergreifenden Erzählebene in eine komplexe Storyworld, die sich aus verschiedenen Medienangeboten und Fiktionen zusammensetzt.

You Me... Now! expandiert dahingehend, dass beispielsweise Genrevielfalt zum Refashioning der Serie beiträgt. Ist Drama das Genre klassischer Radio Soap Operas, was sich auch in der häufig gebrauchten Bezeichnung Radio Drama niederschlägt, erweitert sich *You Me... Now!*, indem es eine Vielzahl an Genrerefrenzen aufruft und mit dem Wechsel in den Erzähldynamiken spielt. Die Serie kombiniert beispielsweise Genrekonventionen mit Staffelstrukturen und lässt das Ende jeder Erzählwelle in einem anderen Gewand erscheinen. So ist *You Me... Now!* von der Grundstruktur geprägt, dass Phasen mit Fokus auf einzelnen Beziehungsdynamiken zwischen zumeist zwei Personen in einer Gruppenszene münden, in der die verschiedenen Einzelkonstellationen miteinander in Kontakt kommen und neu geordnet werden. Diese Erzählmomente, in denen das Gros der Hauptfiguren aufeinandertreffen, bil-

den eine Klimax, indem sich angelegte Handlungsstränge verbinden, kumulieren und im Rahmen einer Neuordnung der Figurenkonstellation und -konzeption neue Ereignisketten auslegen.

Die stufenweise Hinführung zum Höhepunkt erzählt *You Me... Now!* genregemäß im Modus des Dramas. Der elektroakustisch erlebbare Raum wird von der figuralen Erzählsituation eines klassischen Dialoghörspiels mit illustrierenden Hintergrundgeräuschen geprägt. Meist werden zwei bis drei Personen in ihren Beziehungsdynamiken aus einer nullaurikularisierten Perspektive dargestellt, die die Figuren im auditiven Modus in einer gleichgestellten Schallquellenpositionierung verortet. Verschiedene Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster werden über die figuralen Perspektiven auf einer inhaltlichen Ebene diskutiert. Die Expansion in verschiedene Genres durch die Gruppenszenen erweitert das Erzählen im auditiven Modus und fungiert als ein Metakommentar auf das Verändern und Reproduzieren von Lebenswissens- und Erfahrungsbeständen einer Gemeinschaft.

Aufgrund der im auditiven Modus zum Einsatz kommenden Zeichen werden eher durch den Film als durch Literatur markierte Genres aufgerufen. Vor allem das emotionsbezogene und semantisch offene Zeichensystem Musik sorgt neben dem Verlauf der Diegese für die Grundstimmung. Die Episode »Final Foreverland« spielt beispielsweise mit Bezügen zum Gangsterfilm. Inhaltlich ist die Ausgangssituation darauf zugespielt, dass Johno seinen Freund_innen helfen will, die, weil Joel tief ins Drogengeschäft verstrickt ist, von einer Dealerbande verfolgt werden. Er beschließt im Alleingang ein Treffen mit den Dealern in Foreverland, einem einsamen Küstenstück. Die Gangster sind stimmlich genrestereotyp mit tiefen, kratzenden Stimmen repräsentiert und steigern sich in der Bedrohlichkeit ihrer Aussagen. Extradiegetische Musik rückt zudem in den Fokus und im Klimax der Erzählung fallen als Cliffhanger zwei Schüsse (vgl. YMN Ep. 55 02:14-05:09). Dieser Gruppenmoment, der außerdem mit einer Art Splitscreen arbeitet und zwei Welten zeigt – die der wartenden Protagonist_innen und die der Gangster –, explodiert in der Gefahrensituation, die die gesamte Gruppendynamik im Anschluss verändert. Johno stirbt an den Folgen der Schussverletzung, womit sich alle neu zueinander positionieren, und die bisher etablierten Handlungsmotivationen und -dynamiken in Frage gestellt werden und neu verhandelt werden müssen.

Ein weiteres Genre, das benutzt wird, ist der Psychothriller. So formt sich ein Gruppenmoment, als deutlich wird, dass Alice im Retreat von Eden's Way in Gefahr ist und die Freunde sich aufmachen, sie zu retten. Im Vordergrund

steht hier das Spiel mit Wissen und Unwissenheit. Während Alice sich noch ahnungslos von Rhys einnehmen lässt, versucht die Gruppe, die mittlerweile die Bedrohung durch die Sekte erkannt hat, auf das abgeschottete Gelände zu kommen. Die Effekte des Psychothrillers entfalten sich im elektroakustischen Raum vor allem über die stimmliche Darstellung von Rhys. Dieser wechselt fließend zwischen Aggression und Sanftheit, was seine instabile psychische Lage symbolisiert. Darüber hinaus ist der Raum von monotonen Gesängen gefüllt, die Seelenopfer verlangen und in der Kombination mit dem Plotverlauf deutliche Genremarker darstellen (vgl. YMN Ep. 70-76).

Des Weiteren bedienen die Jubiläumsfolgen um die Episoden 100 bis 103 »Murder Mystery« sich des Genres des Horrorfilms, das bei Rezipient_innen auf Gefühle der Angst, des Schreckens und der Verstörung abzielt. Die Möglichkeit, dass dabei übernatürliche Akteure oder Phänomene auftreten, von denen eine zumeist lebensbedrohliche und traumatische Wirkung auf die Protagonist_innen ausgeht, ist gegeben und eine Variable mit der gespielt wird. In »Murder Mystery« ist das Setting ein einsames Haus im Wald, um das eine unbekannte Kreatur schleicht und die Gruppe in Gefahr bringt. Auch in diesen Erzählmomenten wird die Musik zur entscheidenden aurikularisierenden Instanz. Emotionen bestimmen den elektroakustisch erfahrbaren Raum und bauen den nachfolgenden kathartischen Moment auf. Die Hauptemotion, die bedient wird, ist Angst, und damit auch ein Erkennen der wichtigen Werte im Leben, was ein Resetting der individuellen Prioritäten zur Folge hat. Paarformatierungen mischen sich neu, so dass Alice und Joel sich einander annähern und Jarrod und Effie sich trennen. Die Klimax ist überwunden, als sich das Monster als verlaufener und hungriger Hund herausstellt und die Gruppe beruhigt abreisen kann.

Angst spielt auch im finalen Gruppenmoment von Motuwero eine Rolle, ist aber Aufregung und Spannung untergeordnet. Der Schauplatz und die Szenerie um Motuwero Island orientiert sich am Genre des Abenteuerfilms oder an Abenteuerserien wie *Lost*, die vor und zur Sendezeit von *You Me...Now!* sehr populär war. So begibt sich die Gruppe auf eine unbewohnte Insel, um dort einige Tage den Abschied von Alice zu feiern.

In diesen Genreexpansionen ist es stets der ländliche Raum, der für kurze Fluchten aus dem städtischen Alltag genutzt wird und die Funktion hat, die im städtischen Raum vereinzelt angelegten Handlungsstränge zusammenzuführen. Das Land wird zur symbolischen Projektionsfläche der verschiedenen psychischen Zustände der Figuren. Aus einer postkolonialen Perspektive ist besonders der Umgang mit dem ländlichen Raum von Motuwero als

»weißer Fleck« hervorzuheben. Die *weißen* Städter_innen, die nicht der Maori-Bevölkerung zugeordnet werden, haben Schwierigkeiten den Namen des Ortes auszusprechen und sich zu merken. Die Insel ist für sie von Fremdheit geprägt, die ein Machtgefälle verdeutlicht. So stellt die Insel die städtischen Figuren vor Überlebensherausforderungen, weil diese sich Nahrung beschaffen müssen und ihrer technischen Kommunikationsmittel beraubt sind, da die Handys und ihre GPS-Funktion ausfallen. Die Insel wehrt sich in ihrer Unwirtlichkeit gegen die heranströmende Gruppe, die sie sich für ihre eigenen Zwecke aneignen will. Damit baut die Storyworld ein Kolonialnarrativ auf, das in einer intertextuellen Beziehung zu *The Tempest* steht. Ähnlich der Insel in Shakespeares bekanntem Drama wird das fremde Land als leeres Blatt gesehen und somit als ein Schauplatz, auf dem die Geschichten der *weißen* Figuren neu geschrieben werden können.

Dieser Prozess des sich Ineinandereinschreibens, Veränderns und Neuformierens läuft nicht ohne Widerstände von beiden Seiten ab. Das Zurwehrssetzen des ländlichen Raumes führt dazu, dass die Wertvorstellungen der Städter_innen noch einmal grundlegend durchgeschüttelt werden und sich die Gruppen neu in ihrem Beziehungsgeflecht formieren. Ein Survival-Game gerät außer Kontrolle, Wind und Wetter verschlechtern sich, das Boot treibt ab und die Gruppe muss tatsächlich auf einer einsamen Insel überleben. Die zunächst fröhliche Atmosphäre, die durch leichtes Gitarrenspiel, Vogelgezwitscher und Lachen als Soundmarker im elektroakustischen Raum erlebbar ist, wandelt sich zu Donnergrollen, Schreien und Rufen und extradiegetischer Musik als einer Soundscape von Panik. Als der Sturm abebbkt, sind auch die letzten großen Entscheidungen in der Gruppendynamik gefallen und Alice geht allein nach New York.

Die Ausdehnung des Erzählradius über das Radio Drama hinaus auf andere Genrerefreferenzen ermöglicht in *You Me... Now!* stets einen spielerischen Umgang mit der Rezeption der Gesamtserie. Genrekonventionen halten eine Grundstruktur von Lebenswissen bereit, die durch das Erzählen in bestimmten Rahmungen geschaffen wird. *You Me... Now!* bricht nicht mit den Mustern, sondern erfüllt die Erwartungen, was die Figuren im Anschluss an diese Gruppenepisoden dazu veranlasst, in eine metanarrative kritische Distanz zu treten und das Genre Radio Soap Opera als ein expandierendes Archiv von Erzählsystemen selbsttreflexiv auszustellen.

Nach dem Murder-Mystery-Wochenende thematisieren die Figuren die Erlebnisse als übertrieben, aber emotional wirksam (vgl. YMN Ep. 102 04:22-06:27). Dem Titel der Episode »No More Drama Please« kann auf einer meta-

diegetischen Ebene selbstverständlich nicht gefolgt werden, da das Ende des Dramas das Ende der Serie wäre. Dass das Drama und all die anderen vielfältigen Erlebnisse in den unterschiedlichsten Genres Erzählen überhaupt erst möglich und relevant machen, wird ebenfalls hervorgehoben. Nach den Ereignissen in *Eden's Way* wird darüber reflektiert, wie unwahrscheinlich aber interessant und abwechslungsreich das Leben der Figuren ist, und dass sie nur deshalb so viele Geschichten zu erzählen haben (vgl. YMN Ep. 95 00:15-04:30). Die Figuren aurikularisieren sich selbst als Objekte und nehmen damit die Perspektive der Rezipient_innen ein.

Aus dieser Distanz lassen sich zwei Aspekte verdeutlichen. Zum einen zeigt sich, dass Radio Soap Operas das Potenzial haben, sich als vielgestaltige Erzählung zu formieren und die Nuancen verschiedenster Genres zu nutzen, um sich der Viellogik des Lebens anzunehmen. So präsentiert das neue Gewand Radio Soap Operas in ihrer seriellen Ausdehnung und Freiheit als ein Archiv und Pool von Erzählsystemen und zeigt damit eine Diversität an Ausdrucksmöglichkeiten auf, die Menschen im Laufe der Geschichte des Erzählens entwickelt haben. Zum anderen wird deutlich, dass Genres und die damit einhergehenden Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster wichtig für die Konstitution von Gemeinschaft und individuellen Positionierungen in ihnen sind. Genrekonventionen erzeugen bekannte und damit verlässliche Erzählrahmen, innerhalb derer diegetische Verstrickungen nuanciert betrachtet werden können. Das Wechselspiel aus einerseits exzessivem Ausspielen von Genrerefrenzen in all ihrer intensiven Emotionalität und Vielfalt und andererseits anschließendem distanziertem reflektierendem Metanarrativ dehnt den Erzählradius soweit aus, dass die eigene Medialität, Fiktionalität und Heterogenität betont wird. Das Genre erneuert sich durch das Auflösen eines einzigen Erzählstils, erweitert sich durch unterschiedlichste Erzählerfahrungen und ist damit in der Postmoderne angekommen.

Postmoderne Metaphern, die vom »Text als Gewebe«⁷, als »Gewebe von Spuren«⁸ und vom Text als Rhizom sprechen, das dem Prinzip der Konexion

-
- 7 Eine Metapher, die von Roland Barthes in *Die Lust am Text* geprägt wurde. Dieser markiert nicht nur eine entscheidende Wende in seinem Denken, sondern ist einer der Schlüsseltexte des Poststrukturalismus und ein Klassiker der neueren französischen Textkritik (94).
- 8 Im August 2004 erschien in *Le Monde* ein ausführliches Gespräch mit Jacques Derrida. Derrida fasst noch einmal die Komplexität seiner Philosophie und des Aporetischen gerade auch in den medialen Diskursen zusammen. Es bleibt für ihn ein Gewebe von Spuren der Textualität.

und der Heterogenität folgt, konkretisieren *You Me... Now!* und *Shuga* darüber hinaus in ihrer transmedialen Expansion. Das Radio bildet einen von vielen medientechnischen Ausgangspunkten und ist damit in ein Gewebe von Medienverbünden und Social Media eingebettet, die die Spuren eines zeitgenössischen Medienwechsels in sich tragen.

Der *Shuga*-Erzählkosmos verwebt sich weniger über die Verbindung zu einer einzigen kohärenten Handlungsabfolge, in die alle transmediale Erzählelemente einfließen, als vielmehr über den Modus transmedialer Analogien. So verbindet zum einen der inhaltliche Fokus auf ein Leben junger Menschen in Subsahara-Afrika, die sich den Herausforderungen einer globalisierten Welt und einem Leben im Umfeld von AIDS stellen, die Storyworld. Zum anderen ist es die Ästhetik, die *Shuga* als eine große, expansive Gesamterzählung präsentiert. Im Web stehen sowohl die Fernsehepisoden als auch die Radiomagazine und Hörspiele gleichberechtigt nebeneinander. Außerdem werden Informationen zu spezifischen Themen sowie Schauspieler_innen und Sprecher_innen zugleich vermittelt. Darüber hinaus ist es möglich, jede der Episoden über Social Media zu teilen und zu kommentieren.

Shuga nutzt transmediale Erzählverfahren überdies als Erzählstrategie sowohl in den Fernsehepisoden als auch in der Hörspielserie. In Episode 10 des TV-Formats *Shuga Naija* ist zu Beginn eine junge Frau zu sehen, die von einem bekannten Musiker vergewaltigt wurde. Sie verfolgt über ihr Smartphone die Diskussionen, die über Social Media geführt werden. Der Gegenschuss auf das Telefon wird in die Bildeinstellung integriert und eine intermediale Gleichzeitigkeit verschiedener Wahrnehmungsebenen ermöglicht. Social Media und seine Auswirkungen auf die betroffene Figur werden explizit sichtbar gemacht. Diese ästhetischen Entscheidungen und Verfahren greifen in expandierender transmedialer Analogie auch in der Hörspielserie.

So erhält Sophia beispielsweise einen Brief ihrer Mutter und als sie ihn liest, wird eine weitere Erzählebene im elektroakustisch erfahrbaren Raum eröffnet. Die illustrierenden Hintergrundgeräusche der Basisszene laufen weiter und gleichzeitig wird darüber die Stimme der Mutter als Soundmarker gelegt, die den Inhalt des Briefes vorträgt. Über das Verfahren der elektroakustischen Manipulation wird eine Art Echo und Hall erzeugt, der zugleich die Ferne der Mutter, aber auch die Präsenz und damit die tiefgreifenden Spuren des Textes in der aktuellen Situation ausdrückt (vgl. SH Ep. 1 02:20-04:29).

Zu betonen ist in diesem Zusammenhang, dass auf Ebene der Figurenkonzeption und -konstellation *Shuga* eher monogenerationell arbeitet. Ältere

Figuren und ihr Lebenswissen sind vor allem als solche Erzählspuren ausgelegt. So ist es konsequent, dass die Social-Media-Expansion der erzählten Storyworlds ebenfalls vor allem eine Generation von Fünfzehn- bis Vierundzwanzigjährigen anspricht. Der Fokus auf die Generation der Mitte Zwanzigjährigen als Hauptcharaktere entsteht in *You Me... Now!* sogar erst über die Expansion in transmediale Erzählelemente.

Die Erzählstränge der Hörspieldiegese weiten sich zwar auf verschiedene Generationen aus, Medienangebote wie der *YouTube*-Vlog, *Facebook*, *Instagram* und *Twitter* repräsentieren dagegen nur die Generation der Mitte Zwanzigjährigen. So vloggen nur Alice, Johno, Joel, Lucille und Terry. Das Nutzen von Social Media wird als ein Bestand von Denk-, Orientierungs- und Handlungsmustern vor allem bei dieser Generation verortet und auch selbstreflexiv thematisiert.

»Joel: We got your flyers, Magnus. Yeah, out of the presses!

Terry: Yeah, they look good too. You should have this photo as your facebook profile pic, Magnus!

Magnus (seufzt): I don't have a facebook profile, Terrance.

Terry: Well, that is your next step. Time to take this campaign digital!

Joel: One step at a time, Teaser. First, we got old Magnus here to stop referring to his computer as >that flaming new-fangled lightbox that throws things at me<. (YMN Ep. 67 04:00-04:25)

Hier zeigt sich ein Spannungsverhältnis, dass Männer wie Magnus, die in der Serie diejenigen Stimmen repräsentieren, die politische Macht tragen und Entscheidungen für kommende Generationen fällen, in ihrer Selbstdarstellung und Positionierung auf den Bestand an Wissen der jüngeren Generation angewiesen sind.

Dieses Verhältnis lässt sich auf eine metanarrative Ebene übertragen. Das Genre der Radio Soap Opera ist auf transmediale Erzählverfahren angewiesen, will es an den Zeitgeist und die Ästhetik einer jüngeren Rezipient_innengruppe anknüpfen. Der transmedial geöffnete Erzählraum in den Vlogs weitet die Storyworld auf Möglichkeiten der Selbstdarstellung aus. Während im auditiven Modus dialogbasierte Szenen gestaltet werden, übernimmt der visualisierte Part des Vlogs die Darstellung von Individuen, Perspektiven und Selbstreflexion. Die jüngere Generation erobert sich in dieser medialen Ausdehnung eine eigene Stimme und gestaltet viellogische Blickwinkel.

So dominiert in *You Me... Now!* zunächst grundlegend über weite Strecken eine figurale Erzählsituation, da es sich um eine sprach- und sprech-

basierte Dialoghörspielserie handelt. Es führt keine extradiegetische personifizierte Erzählinstanz durch die Handlung, sondern die Erzählmomente entstehen über verschiedene Zeichensysteme des elektroakustischen Repertoires. Die Figuren fungieren als homo- bzw. autodiegetische und intradiegetische Erzählinstanzen, wenn sie erlebtes erzählen. Extradiegetisch wird vor allem Musik eingesetzt, um zu strukturieren und/oder zu kommentieren. Bestimmte Elemente wie einzelne Gitarreninterludes als Soundbridges zwischen den Szenerien oder das Intro und Outro fungieren leitmotivisch und tragen zur syntaktischen Orientierung bei. Die Hörspielserie hält im Großen und Ganzen einen nullaurikularisierten Abstand. So sind alle Figuren in gleicher Lautstärke abgemischt und die Redezeit verteilt sich gleichmäßig in den Dialogen. Diese die Rezipient_innen in einer übersichtlichen Außenperspektive haltenden Verfahren werden nur in wenigen Einzelmomenten im Hörspiel über die Positionierung der Schallquelle aufgebrochen⁹. Ansonsten sind es aber gerade die transmedialen Erzählverfahren, die die nullaurikularisierte Perspektive der Hörspielserie ausweiten. Nach und nach entsteht ein multiperspektivisches Erzählen, das sich aus verschiedenen Okularisierungen ergibt. Figuren treten mit ihren eigenen Vlogs in Erscheinung und stellen ihre Sicht auf die Ereignisse in der Diegese dar. Das transmediale Erzählen ermöglicht über den *YouTube*-Vlog eine Nähe zu den Figuren, die das Identifikationspotenzial erhöht. Diesbezüglich spielen vor allem die Ästhetik der Vlogbeiträge und der Aspekt der Visualität eine entscheidende Rolle. So lassen der Rhythmus und die Erzähldynamik des Hörspiels nur selten Momente zu, in denen Figuren allein und damit in eine monologische Situation versetzt sind. Die Vlogs sind dagegen vollständig den Figurengedanken gewidmet und werden als Online-Tagebücher verstanden.

Vlogging wurde durch *Lonelygirl15* als ein Genre kultureller Produktion legitimiert. Unter diesem Titel wurde im Web 2.0 ein Videoblog veröffentlicht, der real schien und sich erst nach einer Weile als fiktiv entpuppte. Protagonistin war eine Schauspielerin, die aus ihrem Leben erzählt. Damit einhergeht eine spezifische Kameraästhetik der Webcam, die sich durch ein kleines

9 So beispielsweise als Jarrod einen Streit zwischen Chontelle und Wayne durch die Tür belauscht und dabei erfährt, dass Wayne Chontelles Kind abtreiben lassen will (vgl. YMN Ep. 137 06:36-07:35). Die Aurikularisierung auf Jarrods Wahrnehmung stellt ihn in den Mittelpunkt des emotionalen Erlebens und versetzt Rezipient_innen in dieselbe lauschende Position.

Fenster und schlechte Qualität auszeichnet. Diese Merkmale suggerieren Authentizität. Das Fehlen von Bewegung und die Aufforderung zu Feedback sind weitere Marker (vgl. Klein, Thomas 120-125).

Auch in *You Me... Now!* ist jeweils eine Figur ganz nah vor dem Bildschirm zu sehen. Nur das erste Video wird mit einer Standkamera aufgezeichnet, später dienen die Kameras der Laptops als jeweilige Aufnahmeketten. Die Kamera bzw. der Laptop nimmt damit immer eine feste Position ein, die Gesichter dominieren den Rahmen und dahinter ist ein kleiner Ausschnitt aus dem jeweiligen Zimmer und Lebensumfeld der Protagonist_innen zu sehen. Die Bild- und Tonqualität ist unbearbeitet und die Einträge eher kurz mit einer Varianz zwischen 50 Sekunden und 5 Minuten.

Die Vlogeinträge gestalten entscheidend mit, welche Figuren als Identifikationsfiguren wahrgenommen werden können. Da zunächst nur Alice nicht nur gehört, sondern auch gesehen werden kann, bekommt sie in der seriellen Gesamtkonzeption einen anderen Stellenwert als die Figuren, die gesichtslos bleiben oder nur in den Köpfen der Rezipient_innen ein Gesicht bekommen. Nach und nach vloggen weitere Figuren und die Expansion in die Visualität prägt die Rezeption des elektroakustisch erfahrbaren Raums, in dem die Bilder mitschwingen. Die Figuren vloggen, wenn schwerwiegende Ereignisse in der Storyworld Reflexion und Handlungsveränderungen erfordern. So spricht Lucille von ihrer Fehlgeburt und der Trennung von Jarrod, Joel über die Schritte aus einem Leben mit Drogen, Terry erzählt von seinem Leben mit Katarzyna und Johno beschreibt, warum er die Geschichte mit den Drogendealern beenden will. Auch Gavin wird als Guest in den Vlogeinträgen einmal kurz sichtbar.

Dem Vloggen wird stets eine ironisierende Distanz untergemischt. So thematisiert jede Figur, die zum ersten Mal vloggt, dass sie vloggen eigentlich lächerlich findet (vgl. ebd. Entry 13, Entry 16, Entry 18, Entry 20). Der *black Mirror* wird jedoch zum einzigen Kanal¹⁰, der eine Selbstdarstellung ermöglicht. Sartres phänomenologische Analyse der Bedeutung des Blicks des

¹⁰ Als *black Mirror* werden in der digitalisierten Welt die kalten glänzenden Bildschirme von Smartphones, Computern und Fernsehern bezeichnet. Davon inspiriert ist unter anderem die Fernsehserie *Black Mirror* des britischen Filmemachers Charlie Brooker.

Anderen für die Konstitution und Wahrnehmung des eigenen Selbst¹¹, wird hier in einen digitalen Blick übersetzt, was ein weiteres Spannungsverhältnis von auditivem und visuellem Modus betont. So ist es nicht die Stimme oder das Sprechen, was in *You Me... Now!* das Sein ermöglicht, sondern eine zusätzliche Sinneswahrnehmung über das Gesehenwerden wird aufgerufen, um eine greifbare Identität der Figuren zu konstruieren. Der *black Mirror* als ein sehender Spiegel reflektiert die Serie als ein postmodernes Spiel im Ge- webe der sinnlichen Textwahrnehmung. Die Expansion in die Metanarrativität, Heterogenität und Transmedialität werden zum neuen Kostüm der Radio Soap Opera.

4.1.3 Interagieren: zum aktivierenden Erzählen

Shuga und *You Me... Now!* erzählen ebenfalls vom Leben, in dem sie interagieren. Nehmen klassische Soap Operas meist keine Stilberatung von ihrem Publikum an, basiert das Refashioning auf Feedback und Partizipation.

Um eine solche Interaktion zu befördern und zu ermutigen, ist es notwendig, dass sich Rezipient_innen mit den dargestellten Lebenswelten und Figuren identifizieren können. Eine gemeinsame Bezugswelt eröffnet Ankerpunkte für frktionale Wirkungspotenziale. Die Serien etablieren die Figuren als *possible peer groups*, die entweder mit Vorbild-, Abschreckungs-, oder Mitleidspotenzial ausgestattet sind. So werden zum einen die Beziehungs- ebenen innerhalb der Fiktion, in der es verschiedene Konstellationen, Kon- trastierungen, Korrespondenzen und Konzeptionen gibt, genutzt, um Rezi- pient_innen emotional zu aktivieren. Zum anderen weisen die Beziehungs- geflechte aber gerade über die dargestellten transmedialen Erzählverfahren und den Einfluss alltäglicher Social-Media-Kommunikation über die Fiktion hinaus und etablieren Modi der Interaktion. Beide Serien machen sich diese grenzüberschreitenden Erzählstrategien zu eigen, gehen jedoch grundsätzlich verschieden vor. Dies lässt sich anhand der Interaktionspotenziale auf extra- und intradiegetischer Ebene herausarbeiten. Während *Shuga* Interak- tion auf einer extradiegetischen Ebene etabliert und sie damit sowohl explizit

¹¹ Mit der phänomenologischen Analyse des Blicks zeigt Sartre in *Das Sein und das Nichts* die Bedeutung der Anderen für das eigene Selbst auf, bearbeitet die ontologische Unterscheidung von Für-Sich und An-Sich sowie das Oszillieren zwischen Kontingenzen und Transzendenz.

ausstellt als auch einfordert, legt *You Me... Now!* interaktive Erzählverfahren in der Diegese selbst an.

Der Grad an möglicher Interaktivität durch die implizit angelegten Potenziale variiert im Serienverlauf von *You Me... Now!*. Implizit auch deshalb, weil keine Ansagen oder Hinweise auf einer extradiegetischen Ebene Vlogbeiträge, die die partizipativen Strukturen bereitstellen, und Hörspielserie zusammenführen. Sie ergeben zusammen eine transmediale Storyworld, deren diegetische Verbindung zunächst nur darüber deutlich gemacht wird, dass Erzählmomente aus dem Vlog, der in der ersten Staffel als Alices Online-Tagebuch geführt wird, in der Hörspielserie selbst zu hören sind. Die ersten 19 *YouTube*-Einträge werden unter dem Titel »Accidentally Alice« geführt und Alice ist in den ersten 13 Videos die alleinige Sprecherin, die jeden Eintrag mit »Accidentally Alice Entry ...« einleitet. Im Hörspiel wird durch die elektroakustisch manipulierte Stimme markiert, dass Alice gerade vloggt. Der illustrative auditive Modus wird aufgebrochen und in einen medial bestimmten auditiven Raum überführt. Die diegetische Präsenz des Vlogs weist jedoch nicht darauf hin, dass im Hörspiel gekürzte Beiträge eines tatsächlichen *YouTube*-Eintrages zu hören sind – dies geschieht nur über die Website von Radio New Zealand. So sind ohne dieses Wissen sowohl Vlog als auch Hörspiel potenziell getrennt voneinander rezipierbar, wobei unterschiedliche Schwerpunkte entstehen. Während der Vlog die Innenperspektiven und Gefühle der Figuren in den Fokus nimmt, liegt das Augenmerk des Hörspiels auf der sich entwickelnden Diegese. Insgesamt ergeben sich über dieses Erzählverfahren der transmedialen Expansion weniger Wiederholungen als vielmehr ein viellogisches Erzählen. Vlog und Hörspiel zusammen eröffnen jedoch erst das vollständige Feld für ein implizites Teilhaben an der Storyworld.

So entsteht unter anderem eine aktivierende und spannungsvolle Multi-perspektivik durch Strukturen des Wissens und Nicht-Wissens zwischen Figuren und Rezipient_innen. Vlogschauende erleben zumeist einen Wissensvorsprung, der transmedial angelegte Cliffhangermomente erzeugt. In der Hörspielriegese wurde beispielsweise noch nicht thematisiert, dass Joel sich in Alice verliebt hat. Im Vlog jedoch berichtet er ausführlich über seine Gefühle und Haltung zu diesen (vgl. *You Me... Now! – Accidentally Alice Entry 45*). Der Vlog zeigt seine persönliche Motivation für das Murder-Mystery-Wochenende und übernimmt die Funktion eines proleptischen Erzählens. Das Wissen um seine Intention fließt in die weitere Rezeption der Hörspielriegese ein, ebenso sein Aufruf zum Daumendrücken und Glückwünschen. Die Ästhetik der Webcam mit der Nahaufnahme des Gesichts und der Bitte um emotionalen

Beistand zeigt eine erste Stufe von implizit angelegten Interaktionspotenzialen. Eine Verbindung zu Rezipient_innen wird hergestellt, die eine partizipative Haltung einfordert, aber noch keinen Aufruf zu tatsächlicher Handlung darstellt. Die spezifische Vlogästhetik, die im Gegensatz zur elaborierten und elektroakustisch feinabgemischten Hörspielästhetik damit spielt, dass in dieser Form der *YouTube*-Vlog ein Kommunikationsinstrument darstellt, das die Internetcommunity anspricht, wird in ihrem Interaktionspotenzial noch konsequenter ausgeschöpft. So beziehen die Figuren Rezipient_innen nicht nur auf einer emotionalen Ebene explizit ein, sondern erbitten Ratschläge und Feedback.

Johno spielt beispielsweise den Anfang eines seiner neuen Lieder vor und bittet um Rückmeldung, ob dieses auf das neue Album soll (vgl. ebd. Entry 28). Über die Kommentarfunktion ist es Rezipient_innen möglich, sich zu diesem Aufruf zu verhalten, den Song zu kommentieren und damit potenziell Einfluss auf die weitere musikalische Ausgestaltung der Hörspielserie zu nehmen. Ob und wie viele Rezipient_innen auf diese Interaktionsangebote eingehen, spielt für das ästhetische Ausstellen einer solchen Kommunikationsstruktur eine untergeordnete Rolle¹². Die Figuren agieren in jedem Fall so, als hätten sie Feedback erhalten. Joel bedankt sich beispielsweise schlicht und einfach für die Präsenz der Internetuser_innen, die sich die Vlogs ansehen als Resonanz für die eigene Existenz (vgl. ebd. Entry 22), ebenso Alice, die Rückmeldungen der Rezipient_innen als wichtige Unterstützung anerkennt (vgl. ebd. Entry 15). Damit wird Feedback und die interaktive Rolle der Rezeption zu einem strategischen Erzählverfahren, das mit dem Verwischen von Grenzen spielt. Da der Vlog zumeist ohne Intro oder Outro in medias res beginnt, werden Fiktionalitätsmerkmale so weit wie möglich reduziert und der Eindruck von Faktizität, Authentizität und Realitätsbezug unterstützt. Erzählen als kommunikativer und interaktiver Akt stellt sich selbst aus. Besonders deutlich wird dies als Alice in einem Vlogbeitrag für das Konzert des Dago-bah Sound Systems wirbt. Der Eintrag dauert insgesamt nur sechsundzwanzig Sekunden und fokussiert einen Spiegel in ihrem Zimmer, der mit bunten Geldscheinen und Polaroidfotos beklebt ist. Sie betritt in einem Partyoutfit kurz das Zimmer und ruft dazu auf, am Abend zum Konzert zu kommen. Der Echtheitseffekt des Videos, der mit dieser Einladung einhergeht, ist die

¹² Inwiefern auch *Instagram* und *Facebook* eingesetzt wurden, lässt sich nach Ablauf der offiziellen Sendezeit der Serie nicht mehr nachvollziehen, da die Accounts mit dem Ende der Laufzeit im Radio deaktiviert wurden.

einige Funktion dieses Vlogbeitrages (vgl. ebd. Entry 9). Hierbei wird nicht nur zu einer emotionalen Haltung aufgerufen, sondern eine Handlungsoption eröffnet, die über eine Kommentarfunktion bei *YouTube* hinausgeht. Über diese Steigerung an Interaktivitätspotenzial schreibt sich die Fiktion und damit die *possible world* fortwährend in die *Realia* ein – und trotzdem bleibt es ein intradiegetisches Spiel.

Shuga operiert mit aktivierenden Erzählstrategien auf extradiegetischer Ebene, die Interaktivität explizit einfordert. Das Wechselspiel von intradiegetisch angelegter emotionaler Affizierung der Rezipient_innen und extradiegetischen Handlungsoptionen lässt sich besonders deutlich anhand des Schlüsselereignisses, der Vergewaltigung von Sophia, aufzeigen. Intradiegetisch wird die gewaltvolle Konfrontation mit dem Hotelmanager andeutend erzählt und lässt Raum für Interpretation, da auch die bis dahin genannten sexuellen Dienste hinter Metaphern und semantisch offenen Andeutungen verschleiert wurden.

»Schließen einer Tür. Herunterfallendes Geschirr

Sophia schreit vor Schreck auf

Hotelmanager: No one will hear you down here, Sophia. No one, just me. Scream all you like. I don't mind. I'm not leaving this time until I get what I want.

Sophia: Please, Sir. I've never done anything to you.

Hotelmanager: Oh yes, you have Sophia. Oh, come here, no one makes a fool out of me.

Stöhnen und Stille.« (SH Ep. 7 03:35-04:13)

Im Anschluss an das Gehörte werden auf extradiegetischer Erzählebene regelmäßig von einer heterodiegetischen personifizierten Erzählinstanz die Ereignisse aufgegriffen, auserzählt und Interaktivität in Form von (Selbst-)Reflexion und Bewertung von Handlungsoptionen eröffnet.

»Erzähler: That was *Shuga: Love, Sex, Money* episode seven. Sophia is raped. What options does she have? A: Go and report it to the police. B: Go to a clinic right away. C: Go to a clinic and the police. D: No options. This is just too bad. Tell us what you think! Visit shuga.tv for more information and join the conversation on our website or [facebook.com!](https://www.facebook.com/shugatv/)« (SH Ep. 7 07:48-08:14)

Durch diese Zusammenfassung und die Frage nach den weiteren Optionen für Sophias Figur entsteht ein Moment von interaktiver Selbstanalyse, der anhand gleicher Rahmenbedingungen in der *possible world* und der *Realia* ope-

riert. Die Rezipient_innen werden eingeladen, sich in die Lage von Sophia zu versetzen und nach Handlungsmöglichkeiten zu suchen. Das Gehörte wird gezielt nicht nur als Fiktion vermittelt, sondern es wird dem friktionalen Moment, dem Moment der Interaktivität und Selbstanalyse, über transmediale Kommunikationsstrukturen im Kontext von Social Media nachgeholfen. Dass dieser Moment Rückwirkungen auf die Weitererzählung der fiktiven Storyline hat, zeigt ein weiteres Beispiel, das sich thematisch mit dem HIV-positiven Karis auseinandersetzt. Der Erzähler fordert am Ende der Folge nicht nur auf, darüber nachzudenken, welche Optionen diese fiktive Figur in einem potenziell realen Lebenslauf hat, sondern will wissen, wie die Figur sich mit einer solchen Lebensrealität in der Storyworld weiter verhalten soll. Damit stellen sich auch interaktive Fragen nach gesellschaftlichen Realitäten und dem Verändern oder Festbeschreiben durch das Erzählen alternativer Denk-, Orientierungs- und Handlungsmuster.

»**Erzähler:** That was *Shuga: Love, Sex, Money* episode eleven. Amina is moving on with her life. Karis is nowhere to be found. What would you like to see to happen to Karis? A: Pick himself up, live healthily and move on. B: Disappear. He deserves what he got. C: He shouldn't change. It was just bad luck. Tell us what you think! Visit shuga.tv for more information and join the conversation on our website or [facebook.com!](https://www.facebook.com/shugatv/)« (SH Ep 11 08:18–08:42)

Die Frage nach Karis Verhalten in der Diegese bleibt nicht nur auf die fiktionale Welt bezogen, sondern porträtiert auch den Umgang mit AIDS in der potenziell eigenen Lebensrealität jugendlicher Rezipient_innen. Um diese Lebensrealität selbstanalytisch zu reflektieren, werden Erzählungen interaktiv ausgeweitet und in das Konzept eines umfangreichen Social-Media-Diskussionspaketes gefasst. Die Kommunikationsstruktur basiert auf Partizipation. Die personifizierte Erzählinstanz filtert Fragen heraus, die explizit an die Zuhörenden gestellt werden. Der elektroakustisch erfahrbare Raum wechselt deutlich vom intradiegetisch emotional affizierenden Modus zu einem distanzierten, reflektierten, dialogischen Konzept.

So ist die Stimme des Erzählers, der hier in einer Moderationsfunktion auftritt, stets ermunternd, aktivierend und mit lebendiger Musik unterlegt, was die Schwere der transportierten Inhalte nimmt und einen offenen Gesprächsraum ermöglicht. Interaktivität entsteht darüber hinaus dadurch, dass der Moderator explizit erfragt, wer die in Dialog tretenden Personen konkret in Alter und Geschlecht sind: »Tell us what you think! When you respond we want to know your age and if you are male or female« (SH Ep. 1

08:08-08:14). So wird nicht nur aufgerufen, auf die Optionenfrage zu antworten, sondern im Anschluss weitere Details zur eigenen Subjektposition anzugeben. Das Konstrukt eines fiktiven Adressaten wird dekonstruiert und explizit durch die realen Adressat_innen ersetzt, die in ihrer Interaktion als wechselwirksamer Teil der Storyworld verstanden werden¹³. Das Feedback wird aufgenommen und verarbeitet.

Während bei *You Me... Now!* im impliziten intradiegetischen Spiel versteckt bleibt, ob und wie Rezipient_innen auf die Interaktionsangebote durch die transmedialen Erzählmodi und Social-Media-Konzeptionen eingehen, verfolgt *Shuga* eine messbare und transparente Darstellungsstrategie von Interaktivität. Dies liegt daran, dass Transmedialität und Partizipation nicht nur als zeitgenössisches Refashioning von Radio Soap Operas auftreten, sondern auch noch ein kultureller Bildungsauftrag in dieses neue Erzählgewand gewebt ist. Der Bestand von Denk-, Orientierungs-, und Handlungsmustern des Erzählens in Edutainment-Kontexten wird von *Shuga* in die Bewegung eines populärkulturellen, jungen Erzählens hineingetragen.

Erzählgenres in allen Medienangeboten bleiben nicht unbeeindruckt von dem, was auf den Laufstegen der Welt präsentiert wird. *Shuga* und *You Me... Now!* zeigen zwei Varianten, wie Interaktivität Radio Soap Operas neu einkleidet und damit auch ein Genre, dem immer wieder ein Verschwinden in der Mottenkiste bescheinigt wird, erneut ins Rampenlicht rückt. Das Zusammenspiel aus Kondensierung, Expansion und Interaktivität im Rahmen transmedialer Konzepte verjüngt das Genre Radio Soap Opera für eine Zielgruppe, die in einer Welt von Social Media und Partizipation aufgewachsen ist und nach zeitgenössischen Erzählungen über das Leben sucht.

¹³ Der fiktive Leser oder, medial weiter gefasst, der fiktive Adressat bildet als literaturtheoretisches Konzept das Korrelat des Erzählers auf der *discours*-Ebene eines narrativen Textes. Der fiktive Adressat tritt zumeist als ein in den Text eingezeichnetes, finanziertes, häufig direkt angesprochenes Gegenüber des Erzählers auf (vgl. Goetsch 199-215). Auf extradiegetischer Ebene stehen dem Konzept des fiktiven Adressaten Konzepte oder Konstrukte wie die des »idealen« bzw. »intendierten« Adressaten gegenüber (vgl. Iser). Diese Ebene von Idealisierung wird hier aufgebrochen und durch die Interaktion in *Realia* übersetzt.