

Verena Schmöller / Marion Kühn (Hg.)

Durch das Labyrinth von LOST

Die US-Fernsehserie aus kultur- und
medienwissenschaftlicher Perspektive

SCHÜREN

Inhalt

Vorwort	7
Marion Kühn/Verena Schmöller <i>Orientation</i> Verloren im Labyrinth von LOST?	8
Verena Schmöller <i>Further Instructions</i> Zum seriellen Erzählen in LOST	19
Marion Kühn <i>Whatever Happened, Happened</i> Zur Gestaltung des Einstiegs in LOST	42
Markus Rostek <i>... And Found</i> Symbolik und Struktur von Übergangsriten in LOST	65
Benedikt Kuhnen <i>All the Best Cowboys Have Daddy Issues</i> Kulturwissenschaftliche Überlegungen zur Bedeutung der Vater-Sohn-Dyaden in LOST	81
Michael Schmöller <i>Man of Science, Man of Faith</i> Organisation und Funktionalisierung der Insel-Gesellschaften in LOST	104
Birgit Aka <i>Tabula Rasa</i> Das (v)erwünschte Inseldasein in LOST	130

Inhalt

Marion Kühn <i>White Rabbit</i> Zur Funktionalisierung fiktionaler Literatur in LOST	150
Verena Schmöller <i>Through the Looking Glass</i> Parallele Welten in LOST	176
Gerold Sedlmayr <i>What They Died For</i> Die Mythopoetik von LOST	202
Zu den Autorinnen und Autoren	223
Anhang	
Folgenübersicht	225
Filmografie	231
Bibliografie	231
Abbildungsnachweise	232

Vorwort

Was eignet sich besser für eine intensive wissenschaftliche Auseinandersetzung verschiedenster Disziplinen als eine Fernsehserie, die voller Geheimnisse und Mysteriösem steckt? Die mit einem *Lord of the Flies*-Szenario beginnt und sich bald als Mix aus Fantasy, Mystery und Science Fiction entpuppt? Die Eisbären auf einer Südseeinsel beheimatet, Geister und Halluzinationen miteinander vermischt, ein Foucaultsches Pendel schwingen lässt, eine monumentale Statue mit vier Zehen an einen Strand stellt, einen Gründungsmythos um zwei Zwillingbrüder inszeniert und eine Wissenschaftsgemeinde mit Hippie-Kultur und dem klangvollen Namen «Dharma Initiative» erfindet?

Die Idee zum vorliegenden Sammelband entstand auf den Gängen der Universität Passau, als wir, die wissenschaftlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verschiedenster Fachbereiche, feststellten, dass wir unabhängig voneinander begeistert die Fernsehserie *Lost* verfolgten. Zahlreiche Diskussionen über die geheimnisvollen Entwicklungen auf der Insel gaben den Impuls, uns in einem wissenschaftlichen Rahmen mit dem Phänomen *Lost* zu beschäftigen und im Sommersemester 2010 ein eintägiges Kolloquium zu veranstalten.

Das interdisziplinäre Kolloquium gab uns die Möglichkeit, das vielfältige Bedeutungsangebot von *Lost* aus sozial-, kultur-, medien- und literaturwissenschaftlicher Perspektive zu erkunden und zu diskutieren. In der Gesamtschau wurden sowohl die Hauptstraßen als auch die Trampelpfade und Querverbindungen im «Labyrinth von *Lost*» ausgeleuchtet.

Den organisatorischen Rahmen bot uns die Graduate School of International Cultural Studies (GSICS), welche die Kultur- und Medienwissenschaften innerhalb der Philosophischen Fakultät der Universität Passau vereint. An dieser Stelle danken wir dem Leiter der GSICS, Prof. Dr. Hans Krahl, für die uneingeschränkte Unterstützung des Projektes. Außerdem gilt unser Dank der Universität Passau, die durch einen großzügigen finanziellen Zuschuss die Publikation ermöglicht hat. Darüber hinaus bedanken wir uns bei den Autorinnen und Autoren für die schöne und konstruktive Zusammenarbeit. Besonders gefreut hat es uns, dass wir PD Dr. Martin Nies für unsere Idee gewinnen konnten und er den Sammelband in seine Reihe «Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik» aufgenommen hat. Nicht zuletzt danken wir insbesondere Dr. Annette Schüren und Nadine Schrey für ihre intensive Unterstützung bei der Realisierung des Sammelbandes.

Passau im Mai 2011, Marion Kühn und Verena Schmöller

Orientation

Verloren im Labyrinth von LOST?

Auf dem Weg durch das Labyrinth von LOST (USA 2004–2010, J. J. Abrams/Damon Lindelof/Bryan Burk) begegnen dem Zuschauer¹ zahlreiche mysteriöse Vorkommnisse wie Eisbären im Dschungel, nicht alternde Figuren, ein geheimnisvolles Rauchmonster, Zeitreisen, von einem Sonarzaun umgebene Forschungsanlagen und ein Licht im Herzen der Insel, das es zu beschützen gilt. Ob dieser vielen und häufig unerklärlichen Rätsel und Mysterien fühlt sich der Rezipient nicht selten *lost* bei der Rekonstruktion des Dargestellten, so dass sich die Serie eben nicht in der lapidaren Aussage erschöpft, die einer der Produzenten, Damon Lindelof, zum Start der Serie gemacht hat: «The show is about lost people on a lost island» (Lindelof, zitiert in: Cotta Vaz 2005: 10).

Verloren sind nicht nur die mysteriöse Insel und die Figuren, sondern auch der Zuschauer, wenn er ergründen will, mit welcher Art von Serie er es zu tun hat. Denn «it persistently withholds the syntactic connections and conclusions that can produce such generic meaning» (Ndalianis 2009: 186): So umfasst LOST nicht nur Elemente der Mysterie-, Science Fiction- oder Abenteuer-Serie, sondern auch des Dramas sowie der Familien-Serie: «Wenn man das Genre also vollständig angeben möchte, müsste man LOST als «Drama-Mystery-Abenteuer-Thriller-Action-Serie mit Science Fiction Elementen» bezeichnen», konstatiert Markus Reinecke (2007: 62).²

Ausgehend von dem Absturz des Fluges Oceanic 815, der ein *Lord of the Flies*-Szenario einzuleiten scheint, werden kontinuierlich «neue Rätsel etabliert, von denen eine unheimliche, unwirkliche Bedrohung für die Hauptfiguren ausgeht» (Eschke/Bohne 2010: 105). So entwickelt sich die Inszenierung des Überlebenskampfes einer

1 Zur besseren Lesbarkeit wird im vorliegenden Band die männliche Form benutzt, auch wenn beide Geschlechter gemeint sind.

2 Zur Einordnung von LOST in das Genre des Science Fiction siehe Lavery 2008; zu LOST als Mystery-Serie siehe Eschke/Bohne 2010: 104–105; zum Genre-Mix siehe Ndalianis 2009: 181–197.

Gruppe Inselgestrandeter aufgrund einiger scheinbar übernatürlicher Ereignisse weg von einer Abenteuer- hin zu einer Mystery-Serie, die «die ständige Möglichkeit des Unmöglichen, Unheimlichen und Unnatürlichen in und ‹unter› unserer Welt behauptet» (ebd.: 104). Die Einführung eines Wissenschaftsdiskurses anhand von Zeitreisen und den Experimenten der Dharma-Initiative zum elektromagnetischen Feld der Insel erschwert die Gattungszuordnung noch weiter, denn die Erklärungen wissenschaftlich-rationaler Art scheinen angesichts manch übernatürlich anmutenden Vorkommnissen – genannt seien abgesehen von dem bereits erwähnten Rauchmonster beispielsweise der Fluch, der auf den Lotto-Zahlen zu liegen scheint, oder die flüsternden Stimmen im Dschungel – zu kurz zu greifen. Aber gerade dieses Oszillieren zwischen physikalisch-wissenschaftlichen Erklärungen und unerklärlichen, übernatürlichen Vorkommnissen, zwischen Wissenschaft und Glaube, macht die Faszination von *LOST* aus, fesselt die Zuschauer an die Serie und regt sie zur Theoriebildung an, wie auch in einem Blog zu *LOST* zu lesen ist: «[...] but it was those crazy plot points that made most of us *LOST* evangelists love the show that much more» (Eric 2007).

Ebenso könnte man jedoch auch fragen: Könnte nicht alles nur ein Traum sein? *LOST* beginnt mit der Detaileinstellung eines Auges, das geöffnet wird. Die Figur Jack Shephard liegt am Boden, mitten in einem Bambusfeld eines Urwaldes, und öffnet die Augen (*LOST* 1.01: 00:16)³. Er schaut umher, dann rennt ein Hund an ihm vorbei, «runs past like the white rabbit out of *Alice in Wonderland*» (Cotta Vaz 2005: 22). Und *LOST* endet mit einer Szene, in der Jack sich auf demselben Bambusfeld niederlässt, dem davonfliegenden Flugzeug nachblickt und die Augen schließt (vgl. *LOST* 6.17: 01:39:45). Hat also alles nur in einer Traumrealität stattgefunden?⁴ Immer wieder wird der Status der dargestellten Welt dergestalt in Frage gestellt.

Für die Lesart, das Geschehen als Traum zu deuten, sprechen die scheinbaren Inkonsistenzen des Filmuniversums, aber auch Vermittlungstechniken wie die interne Fokalisierung oder intertextuelle Verweise auf Prätexte wie *Alice in Wonderland*. Für den Zuschauer ist es somit zunächst nicht möglich, der Filmwelt eindeutig den Status einer natürlichen, übernatürlichen oder logisch unmöglichen Welt (vgl. Martínez/Scheffel 2005: 130f.)⁵ zuzuschreiben und die Serie in ein vertrautes Serienschema ein-

3 Die einzelnen Folgen der sechs Staffeln von *LOST* werden jeweils unter Angabe der Staffel und der Folgennummer zitiert.

4 Siehe hierzu auch den Beitrag von Marion Kühn, «*White Rabbit*. Zur Funktionalisierung fiktionaler Literatur in *LOST*», im vorliegenden Band.

5 In ihrer Typologie grenzen Martínez/Scheffel (2005: 130) physikalisch mögliche von logisch möglichen sowie logisch unmöglichen erzählten Welten ab. Während in physikalisch möglichen oder natürlichen Welten keine Naturgesetze verletzt werden, sind logisch mögliche Welten durch andere

zupassen. Die Bemühungen, die gesehenen Ereignisse in eine kohärente Geschichte einzuordnen, müssen aufgrund des zunächst nicht ersichtlichen Weltmodells, das als Bewertungsmaßstab dienen könnte, Spekulation bleiben. So kommt Lavery, der diskutiert, ob es sich bei *Lost* um Science Fiction handelt, im Laufe der dritten Staffel zu dem Schluss: «[A]t this point in the series' development, we do not know» (Lavery 2008: 293). Auch nach dem Ende der Serie ist keine einfache Zuordnung möglich, da sich die Serie regelrecht dagegen sperrt, ein eindeutiges Interpretationsangebot zu liefern. Und selbst der nachgeschaltete Epilog «The New Man in Charge», den die Macher dem Bonusmaterial der DVD- und Blue Ray-Editionen der sechsten Staffel beigefügt haben, gibt keine schlussendlichen Antworten, sondern noch neue Rätsel auf.⁶

Die Serie bedient ein vielschichtiges Themennetz, indem ständig neue Bedeutungsangebote generiert, Pisten gelegt und Fragen aufgeworfen werden: «When will we know the answers to the still proliferating questions the series has raised? When will we know the true purpose of the others? What exactly is the monster? Can the island really heal its inhabitants?» (ebd.), fragt Lavery und zählt damit nur einen kleinen Teil der Unklarheiten auf, die im Laufe der Serie auftreten und teilweise bis zum Ende nicht geklärt werden. Kontinuierlich steigert sich die Komplexität sowohl des Dargestellten als auch der Darstellung. Während auf der Inhaltsebene beispielsweise beständig neue Kollektive wie die «Anderen»⁷, die Passagiere aus

physikalische Gesetze als diejenigen der außertextuellen Lebenswirklichkeit gekennzeichnet. In logisch unmöglichen Welten hingegen bestehen Widersprüche, «die weder durch die Annahme eines unzuverlässigen Erzählers noch durch Formen stilistischer *Inkonsistenz* [...] auflösbar sind (ebd.: 131, Hervorhebung im Original).

- 6 Der entsetzte Ausruf, «We deserve answers!» («The New Man in Charge»: 01:57), eines soeben von Benjamin «Ben» Linus im Auftrag von Hugo «Hurley» Reyes, dem «New Man in Charge», entlassenen Mitarbeiters des Dharma Logistics Warehouse in Guam, mag vielen Zuschauern aus dem Herzen gesprochen haben, doch wird dieser Forderung auch im Epilog nicht umfassend nachgekommen. Zwar wird beispielsweise erklärt, woher die Dharma-Pakete stammen, die aus der Luft über der Insel abgeworfen werden (vgl. *Lost* 2:17: 38:18) und mit Hilfe des *Orientation*-Videos für die Station The Hydra das Vorhandensein von Eisbären auch auf der Hauptinsel erläutert (vgl. «The New Man in Charge»: 04:52). Darüber hinaus wird der Hintergrund der unterschiedlichen Pseudonyme von Dr. Pierre Chang (vgl. ebd.: 03:31) genauso angesprochen wie die Funktion des Raumes 23 (vgl. ebd.: 05:35), in dem Karl gefangen gehalten wird (vgl. *Lost* 3:07: 23:42). Offen bleibt hingegen beispielsweise, wie es dazu kommt, dass die Insel sich bewegt, inwieweit die Zeitreisen als inkonsistente Zeitschleifen zu verstehen sind, ob, und wenn ja, inwieweit die verschiedenen Bedeutungen der Zahlenfolge zusammenhängen, ob Haupt- und Nebeninsel den Zeitsprüngen unterworfen sind, warum die Flashsideways-Welt als Alternativwelt konzipiert ist und – auf der Ebene von Subplots – warum Christians Sarg im Gegensatz zu John Lockes leer ist oder ob es Walt gelingen wird, seinem verstorbenen Vater, Michael, zu helfen.
- 7 Als die «Anderen» wird im vorliegenden Band das nach dem Auslöschung der Dharma-Initiative von Ben angeführte Kollektiv der Inselbewohner bezeichnet, das in der ersten Staffel eingeführt wird, als sich herausstellt, dass Ethan nicht auf der Passagierliste des Fluges Oceanic 815 steht und somit

dem hinteren Flugzeugteil und die Dharma-Initiative das Figureninventar erweitern und Zeitreisen die zeitliche Situierung erschweren, wird auch die Erzählstruktur immer komplexer, indem neben konventionellen Flashbacks und Flashforwards in der sechsten Staffel auch Flashsideways eingesetzt werden, die eine Parallelwelt konstruieren. Für Joyard ist dieses Steigerungsprinzip der Höhepunkt einer neuen Generation von Fernsehserien, denen es darum geht, Mythen zu erschaffen:

[...] fabriquer du mythe et ne jamais renoncer à un rôle d'accélérateur d'histoire(s). Accélérer, toujours accélérer, jusqu'à un certain point désormais atteint. Car la conclusion de la creation de J. J. Abrams, au mois de mai, signifiait autre chose qu'elle-même. Elle a refermé un cycle de plus de dix ans que le bons sens exigeait de considerer comme un âge d'or. (Joyard 2010: 31)

Der kommerzielle Erfolg dieses «goldenen Zeitalters» der Fernsehserie, die eine bewusst internationale Orientierung hat (vgl. Dunleavy 2009: 240), ist dabei differenziert zu betrachten. Einerseits war die letzte Staffel von *LOST* in den USA «one of the most talked-about television events of 2010» (Stafford 2010: v). In einer Umfrage von Informa Telecoms and Media in zwanzig Ländern wurde *LOST* zudem im Jahr 2006 als zweitbeliebteste Fernsehserie hinter *CSI MIAMI* (USA seit 2002, Anthony E. Zuiker/Ann Donahue/Carol Mendelson) und vor *DESPERATE HOUSEWIVES* (USA seit 2004, Marc Cherry) genannt (vgl. *BBC News*: «CSI Show «Most Popular in the World»»). Das Erfolgsrezept scheint somit im internationalen Vergleich mit anderen Serien aufzugehen.

Andererseits ist die Bilanz der Fernsehausstrahlung von *LOST* zum Beispiel in Deutschland enttäuschend. Bei Ausstrahlungsbeginn im Jahr 2005 konnte die Serie mit «14,6% in der werberelevanten Zielgruppe der 14- bis 49-jährigen» (Eschke/Bohne 2010: 152) eine gute Einschaltquote erreichen. Doch ließ sich dieser Erfolg nicht aufrechterhalten, da die Quote «in der vierten Staffel auf zuletzt 7,2% (April 2009) abgestürzt ist» (ebd.): «Als der Sender [...] die erste Folge der hochgelobten vierten Staffel von *LOST* ausstrahlte, sahen gerade einmal 1,3 Millionen Menschen zu. Das entspricht einem Marktanteil von 9,4 Prozent in der werberelevanten Zielgruppe» (Schmieder 2009). In absoluten Zahlen ist der Zuschauerrückgang im Laufe der sechs Staffeln auf etwa 90 Prozent zu beziffern, da die letzte Folge am 18. November 2010 auf kabel eins vor nur 390.000 Fernsehzuschauern zu Ende ging, während die erste Folge auf ProSieben am 04. April 2005 von fast vier Millionen

Mitglied einer bereits auf der Insel ansässigen, «anderen» Gruppe sein muss, die Danielle Rousseau als erste «the Others» nennt (vgl. zum Beispiel *LOST* 1.09: 12:12).

Zuschauern verfolgt worden war (vgl. *DWDL.de* – *Das www.medienmagazin.de*: «Heimlich, still und leise: *LoST* endet vor 390.000 Zuschauern bei kabel eins»).

Eine fortdauernde Publikumsbindung, wie sie in Serien erzielt werden will (vgl. Lünenborg 2006: 260), wird damit nur partiell erreicht. Die in der oben genannten Studie gemessene Beliebtheit scheint sich insgesamt somit weniger in den Einschaltquoten im Fernsehen als in den Verkaufszahlen der DVD- und Blu-Ray-Editionen niederzuschlagen. So belegte die sechste Staffel in den USA bei Verkaufsbeginn sowohl in der DVD- als auch in der Blu-Ray-Ausgabe den ersten Platz der meistverkauften DVDs beziehungsweise Blu-Rays der Woche vom 29. August 2010, obwohl die Boxen dreimal so teuer verkauft wurden wie ein durchschnittlicher Film (vgl. Arnold 2010). Der komplexen Struktur der Serie scheinen somit ein fester wöchentlicher Sendeplatz und eine Ausstrahlung, die durch monatelange Pausen zwischen den Staffeln unterbrochen wird, weniger entgegenzukommen als die «kontinuierliche[...] Rezeption via DVD» (Eschke/Bohne 2010: 152). Jürgen Schmieder sieht einen weiteren Grund für die sinkenden Zuschauerzahlen in Deutschland im «frappierende[n] Zeitunterschied der Erstausstrahlungen» (Schmieder 2009) zwischen den Vereinigten Staaten und Deutschland, zumal es sich bei *LoST* um eine Serie handle, «deren Suchtpotential aufgrund der Erzählstruktur gigantisch ist» (ebd.): Wer mit Spannung auf die nächste Staffel wartet, kann die Zeit des Wartens reduzieren, indem er die Serie online verfolgt oder sich die Folgen herunterlädt.

Unabhängig vom geteilten kommerziellen Erfolg gehört die US-amerikanische Fernsehserie zu den großen Entdeckungen von Drehbuchautoren, Produzenten, Werbeagenturen und Internetbetreibern. Das mittlerweile ausufernde interaktive Nachschlagekompendium *Lostpedia* (vgl. www.lostpedia.com) ist inzwischen fast genauso unergründlich wie die Serie selbst⁸, und im Rahmen der Fernsehserie sind – nicht zuletzt um «die Wartezeit zwischen den Staffeln [zu] verkürzen und zudem mit Clues über den Handlungsverlauf, welche nicht in der Serie vorkommen, auf[zu]warten» (Seiler 2008b: 42) – zahlreiche Paratexte wie das Internetspiel *Lost Experience* oder Werbespots der Hanso-Foundation entstanden.⁹ Gerade die Serie *LoST* hat im Vergleich zu anderen zeitgenössischen Fernsehserien eine besondere Art der Sozialisation des Publikums erreicht: So sind es vor allem die Wissenslücken, die über viele Folgen hinweg bestehen bleiben, welche die *LoST*-Community zusammenhalten, anstatt, wie in anderen Serien üblich, den Zuschauer in ein Wissenssystem einzugliedern (vgl. Plake 2004: 144). Darüber hinaus ist die Serie auf-

8 Booth (2010: 81) konstatiert: «Many cult shows with «narrative complexity» have equally complicated fan-created wikis, replete with narrative information». Zu *Lostpedia* ausführlich siehe Booth 2010: 93–98.

9 Zur Erfindung des Paratextes der Fernsehserie *LoST* ausführlich siehe Seiler 2008b: 40–53.

grund ihrer komplexen Ausgestaltung Gegenstand der – bisher allerdings zumeist englischsprachigen – medienwissenschaftlichen Forschung geworden.¹⁰

Um das Strukturprinzip von *LOST* zu beschreiben, greifen Gunther Eschke und Rudolf Bohne auf die Bezeichnung «erweiterte Ensemblestruktur» (Eschke/Bohne 2010: 149) zurück. Der Begriff soll dabei über das große Figureninventar hinaus die Überlagerung von Handlungssträngen und Diskursen sowie die komplizierte Erzählstruktur transportieren, die *LOST* – zum Beispiel neben *HEROES* (USA 2006-2010, Tim Kring) – zu einem paradigmatischen Vertreter eines «goldenen Zeitalters» hochgradig komplexer neuartiger Fernsehserien machen und sie in die Tradition der «multithreaded narratives and multiple character relationships» (Tryon 2008: 305) von Serien wie *24* (USA 2001-2010, Joel Surnow/Robert Cochran), *THE SOPRANOS* (USA 1999-2007, David Chase) und *ER* (USA 1994-2009, Michael Crichton) stellt.¹¹

Spätestens seit den 1990er Jahren sind es häufig nicht mehr die erzählten Geschichten, die Film und Fernsehen dominieren, sondern das Erzählen selbst gewinnt in vielen zeitgenössischen filmischen Texten an Bedeutung gegenüber der Geschichte. Von einem «formale[n] Paradigmenwechsel» (Leschke/Venus 2007b: 7) ist die Rede, vom «Spielcharakter des Erzählens» (Knauss 2006: 133). Dies lässt sich insbesondere auch am zeitgenössischen seriellen Erzählen US-amerikanischer Provenienz feststellen, haben doch, so die einhellige Forschungsmeinung, Serien wie *SIX FEET UNDER* (USA 2001-2005, Alan Ball), *THE SOPRANOS* oder eben *LOST* das Fernsehen und insbesondere die Dramaturgie von Endlosserien revolutioniert. Vielerorts wird von «Quality TV» (zum Beispiel Jancovich 2004 und McCabe/Akass 2007b: 8) gesprochen, und Roberta Pearson beschreibt *LOST* als einzigartig vor allem hinsichtlich industrieller, aber auch dramaturgischer Aspekte: «The producers have taken the recent trend to narrative complexity to new extremes by creating a tightly serialized programme centred upon narrative enigmas» (Pearson 2009b: 4).

Das Faszinationsmoment von *LOST* scheint darin zu bestehen, dass das Prinzip der wachsenden Komplexität nicht nur dazu eingesetzt wird, um neue Bedeutungsebenen zu erschließen, sondern dass diese zusätzlichen Interpretationsangebote das Gesehene beziehungsweise das Erlebte in neuem Licht erscheinen lassen.¹² Möglich

10 Einen Überblick über die bisher wichtigsten medienwissenschaftlichen Veröffentlichungen zu *LOST* gibt das Verzeichnis im Anhang des vorliegenden Bandes.

11 Siehe auch Dufour 2007: 45.

12 Schon die Forschungsliteratur zu den ersten beiden Staffeln ist angehalten, die Rätsel von *LOST* zu lösen, und so geben Lynnette Porter und David Lavery ihrem Band den Titel *Unlocking the Meaning of LOST* (Porter/Lavery 2006).

wird diese Strategie, im Nachhinein verborgene Bedeutungszusammenhänge anzuzeigen, insbesondere durch «[d]ie subjektivierte Vermittlung und das Vorenthalten von Informationen (*underreporting*)» (Schalleger 2006: 323), welche die Discoursebene von *Lost* auszeichnen.

Lost entpuppt sich – im übertragenen Sinne – als Labyrinth, durch das der Betrachter genau wie die Figuren tappt und nach jeder Wegbiegung neue Gänge und Querverbindungen entdeckt, die ihm scheinbar einen Hinweis auf die Gesamtzusammensetzung des Insel-Irrgartens liefern. «The End» (*Lost* 6.17) gibt letztendlich zwar einen Ausweg vor, doch bleiben gleichzeitig viele Ecken und Wege im Dunkeln.

Der vorliegende Band setzt sich zum Ziel, das Labyrinth von *Lost* aus verschiedenen Blickwinkeln zu durchleuchten. Die multiperspektivische Betrachtung dient nicht nur dazu, manch verborgene Wegbiegung aufzudecken, sondern darüber hinaus, um übergeordnete Strukturprinzipien der Serie aufzuzeigen.

Im ersten Beitrag, «*Further Instructions. Zum seriellen Erzählen in LOST*», verfolgt Verena Schmöller die Gattungsfrage, indem sie *Lost* in bestehende Typologien seriellen Erzählens einordnet. Dabei zeigt sie die Merkmale und Besonderheiten der Discourse-Strategien von *Lost* auf, die letztendlich auch die Faszination, die *Lost* auf seine Fangemeinde ausübt, mit bestimmen und schon anhand der ersten Staffel veranschaulicht werden können.

Verliert sich der Zuschauer im Labyrinth von *Lost*, läuft die Serie wiederum Gefahr, ihn an einen anderen Sender zu verlieren. Dem Einstieg in eine Folge von *Lost* kommt daher eine große Bedeutung zu, um den Zuschauer ins Bild zu holen und gleichzeitig zum Weitersehen zu animieren. Welche Strategien in *Lost* zur Ausgestaltung der Eröffnungssequenzen gebraucht und welche neuen Akzente dabei gesetzt werden, ist Gegenstand des zweiten fernsehwissenschaftlichen Beitrags von Marion Kühn, «*Whatever Happened, Happened. Zur Gestaltung des Einstiegs in LOST*».

Die Struktur einer einzigen Folge von *Lost* steht im Zentrum des Beitrags von Markus Rostek. In «... *And Found. Symbolik und Struktur von Übergangsriten in LOST*» greift er die Folge «The Moth» (*Lost* 1.07) heraus, um mit Rückgriff auf Michael Titzmanns Begriffs der Initiationsgeschichte zu zeigen, inwiefern *Lost* konventionelle Erzählmuster anwendet, um die Läuterung der Figur Charlie Pace darzustellen.

Figuren und insbesondere Figurenkonstellationen fokussiert Benedikt Kuhn in seinem Beitrag «*All the Best Cowboys Have Daddy Issues. Kulturwissenschaftliche Überlegungen zur Bedeutung der Vater-Sohn-Dyaden in LOST*». Ausgehend von der Beobachtung, dass die Vater-Sohn-Problematik über die gesamte Serie prominent verhandelt wird, geht er der Ausmodellierung dieser zwischenmenschlichen

Beziehung in *LOST* – am Beispiel von Jack und Christian Shephard – aus kulturwissenschaftlicher Sicht nach.

Aus politikwissenschaftlicher Perspektive nähert sich Michael Schmöller den Figuren der Serie als Mitglieder von Kollektiven. Im Mittelpunkt seines Artikels, «*Man of Science, Man of Faith. Organisation und Funktionalisierung der Insel-Gesellschaften in LOST*», stehen die Interaktionen zwischen den Mitgliedern der Absturzgruppe, den «Anderen» sowie der Dharma-Initiative. Er greift auf Aaron Wildavskys Lebensstiltypologie zurück, um zu zeigen, inwiefern in *LOST* die unterschiedlichen Organisationsformen und Grundannahmen der verschiedenen Gruppen dargestellt und funktionalisiert werden.

Die Tatsache, dass die vermeintlich einsame Insel bereits seit langer Zeit bewohnt ist, stellt nicht die einzige Abweichung von der klassischen Robinsonade dar, die in *LOST* eine zeitgenössische Ausgestaltung findet: «Die Robinsonade geht mit der Zeit» (Marschall 2009: 253). Inwiefern die Geschichte um die Inselgestrandeten in *LOST* eine Erneuerung erfährt, steht im Zentrum des Beitrags von Birgit Aka. In «*Tabula Rasa. Das (v)erwünschte Inseldasein in LOST*» führt sie mit Bezug auf Elisabeth Frenzels *Motive der Weltliteratur* eine motivgeschichtliche Untersuchung des «Inseldaseins» in *LOST* durch und arbeitet heraus, welche differenzierte Bewertung der Inselaufenthalt durch einzelne Figuren erfährt.

Ein wichtiges Element, um neue Bedeutungsangebote in *LOST* einzuführen, sind die Bücher, die auf der Insel gelesen werden. Der Beitrag «*White Rabbit. Zur Funktionalisierung fiktionaler Literatur in LOST*» von Marion Kühn nimmt diese Piste auf und analysiert, ob und wie die auf der Insel gelesenen Romane mit der in der jeweiligen Folge dargestellten Handlung interagieren. Ziel des Artikels ist es, zu untersuchen, ob ein virtuelles Mitlesen der Bücher bei der Rezeption von *LOST* Orientierung stiftend oder komplexitätssteigernd wirkt.

Der komplexen raum-zeitlichen Struktur des filmischen Universums von *LOST* widmet sich Verena Schmöller im anschließenden Beitrag, «*Through the Looking Glass. Parallele Welten in LOST*». Der Beitrag argumentiert mit Hilfe der Viele-Welten-Theorie, dass es sich bei der Flashsideways-Welt um eine Parallelwelt zur bisher dargestellten Welt handelt. Vor diesem Hintergrund wird *LOST* als Serie mit alternativen Handlungsverläufen verstanden und damit in die Gattung der Forking Path-Filme und -Serien eingeordnet. Der Beitrag macht deutlich, inwieweit sich *LOST* von anderen filmischen Verzweigungen unterscheidet und eine Sonderform innerhalb der Gattung darstellt.

Im abschließenden Beitrag, «*What They Died For. Die Mythopoetik von LOST*», verhandelt Gerold Sedlmayr die Rolle des Mythologischen in *LOST*. Mit Rückgriff auf Northrop Fryes Mythentheorie systematisiert er den Umgang mit mythischen

Elementen in *Lost*, um sowohl den Wissenschaftsdiskurs als auch die «metaphysisch anmutenden Elemente[...] der Serie» (Schalleger 2006: 323) anhand der Figur Jack in ein übergreifendes Modell einfassen und problematisieren zu können.

Ein derart übergeordnetes Modell kann jedoch nur für den Teil des Labyrinths entworfen werden, den die sechs Staffeln von *Lost* ausmodellieren. Insgesamt erweist sich die Serie nicht nur als vielschichtiges Labyrinth, das sowohl die Figuren als auch die Zuschauer fast wie in einem Gefängnis festhält, sondern letztendlich nur als ein Ausschnitt aus dem Insel-Irrgarten, der sich zwar immer weiter enthüllt, aber nie vollständig bis in die letzte Wegbiegung ausgeleuchtet wird.

So fühlt sich der Zuschauer am Ausgang des Labyrinths von *Lost* ein wenig wie eine Maus aus einem Experiment der Dharma-Initiative, die – kaum dem Labyrinth entronnen – auf einen neuen Eingang stößt. Die nagende Ungewissheit bleibt – wie wird es mit Hurley und Ben weitergehen? Ist also *Lost* «nothing but an exercise in frustration» (Kneis 2010: 13)? Der vorliegende Sammelband geht einen Schritt zurück und bietet einen Leitfaden, um das Labyrinth von *Lost* zum einen in einen größeren fernseh-, kultur-, politik- und literaturwissenschaftlichen Zusammenhang einzubetten, zum anderen aber auch Pisten zu verfolgen, die bei einer einseitigen Konzentration auf «das große Inselrätsel» (Eschke/Bohne 2010: 151) in den Hintergrund geraten sind.

Filmografie

24 (USA 2001–2010, Joel Surnow/Robert Cochran).
CSI: MIAMI¹³ (USA seit 2002, Anthony E. Zuiker/Ann Donahue/Carol Mendelson).
DESPERATE HOUSEWIVES (USA seit 2004, Marc Cherry).
ER (EMERGENCY ROOM – DIE NOTAUFNAHME, USA 1994–2009, Michael Crichton).
HEROES (USA 2006–2010, Tim Kring).
LOST (USA 2004–2010, J. J. Abrams/Damon Lindelof/Bryan Burk).
SIX FEET UNDER (SIX FEET UNDER – GESTORBEN WIRD IMMER, USA 2001–2005, Alan Ball).
THE SOPRANOS (DIE SOPRANOS, USA 1999–2007, David Chase).

Bibliografie

Arnold, Thomas K. (2010): «Final *Lost* Season Turns up at No. 1 on DVD Chart». In: *Reuters* am 01.09.2010. Online-Ressource: www.reuters.com/article/idUSTRE6810J320100902 [letzter Zugriff¹⁴: 25.01.2011].
Bentele, Günter et al. (2006): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2006.

13 Der deutsche Titel wird nur dann in Klammern angegeben, wenn er vom Originaltitel abweicht.

14 Die Angabe «letzter Zugriff» wird im Folgenden weggelassen.

- Bieber, Ada et al. (2009) (Hg.): *Angeschwemmt – Fortgeschrieben. Robinsonaden im 20. und beginnenden 21. Jahrhundert*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2009.
- Booth, Paul (2010): *Digital Fandom. New Media Studies*. New York et al.: Lang, 2010.
- Cotta Vaz, Marc (2005): *The Lost Chronicles: The Official Companion Book*. New York: Hyperion, 2005.
- Dufour, Nicolas (2007): «Des romans-feuilletons du XIX^e siècle à Lost». In: Gorsën 2007. S. 33–47.
- Dunleavy, Trisha (2009): *Television Drama. Form, Agency, Innovation*. New York: Palgrave Macmillan, 2009.
- Eric (2010): «Understanding the finale of Lost (sideways reality theory)». In: *Eric Knows It All* am 27.10.2010. Online-Ressource: ericknowsital.com [15.01.2011].
- Eschke, Gunther/Bohne, Rudolf (2010): *Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien*. Konstanz: UVK, 2010.
- Golding, William (1980): *Lord of the Flies*. London: Faber & Faber, 1980.
- Gorsën, Allan (2007) (Hg.): *Séries TV: Pourquoi on est tous fans*. Pantin: Editions Edysseus, 2007.
- Helbig, Jörg (2006) (Hg.): *Camera doesn't lie. Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2006.
- Jancovich, Mark (2004): *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*. London: bfi, 2004.
- Joyard, Olivier (2010): «L'âge d'or... et après?». In: *Cahiers du Cinéma* 658, 7/8, 2010. S. 31–33.
- Knauss, Sibylle (2006): *Schule des Erzählens. Ein Leitfaden für Roman- und Drehbuchautoren*. Berlin: Autorenhaus, 2006.
- Kneis, Philipp (2010): *The Emancipation of the Soul. Memes of Destiny in American Mythological Television*. Frankfurt/M. et al.: Lang, 2010.
- Lavery, David (2008): «The Island's Greatest Mystery: Is Lost Science Fiction?». In: *Telotte* 2008. S. 283–298.
- Leschke, Rainer/Venus, Jochen (2007a) (Hg.): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: Transcript, 2007.
- (2007b): «Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band». In: Leschke/Venus 2007a. S. 7–18.
- Lünenborg, Margreth (2006): «Serien». In: Bentele et al. 2006. S. 260.
- Marschall, Susanne (2009): «Lost in Lost – die Robinsonade im amerikanischen Quality-TV». In: Bieber et al. 2009. S. 253–266.
- Martínez, Matías/Scheffel, Michael (2005): *Einführung in die Erzähltheorie*. 6. Aufl. München: Beck, 2005.
- McCabe, Janet/Akass, Kim (2007a) (Hg.): *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London et al.: Tauris, 2007.
- (2007b): «Introduction: Debating Quality». In: Dies. 2007a. S. 1–11.
- Ndalianis, Angela (2009): «Chasing the White Rabbit to Find a Polar Bear: Lost in Television». In: Pearson 2009a. S. 181–197.
- O. V. (2006): «CSI Show «Most Popular of the World»». In: *BBC News* am 31.07.2006. Online-Ressource: www.news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/5231334.stm [25.01.2011].
- O. V. (2010): «Heimlich, still und leise: Lost endet vor 390.000 Zuschauern bei kabel eins». In: *DWDL.de – Das www.medienmagazin.de* am 19.11.2010. Online-Ressource: www.dwld.de/story/28951/lost_endet_vor_390000_zuschauern_bei_kabel_eins/ [25.01.2011].
- Pearson, Roberta (2009a) (Hg.): *Reading Lost. Perspectives on a Hit Television Show*. London et al.: Tauris, 2009.
- (2009b): «Introduction: Why Lost?». In: Dies. 2009a. S. 1–5.

- Plake, Klaus (2004): *Handbuch Fernsehforschung. Befunde und Perspektiven*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, 2004.
- Porter, Lynnette/Lavery, David (2006): *Unlocking the Meaning of Lost: An Unauthorized Guide*. Naperville, Illinois: Sourcebooks, 2006.
- Reinecke, Markus (2007): *TV-Serien als Megamovies. Die US-Serie Lost als Beispiel einer neuen Seriengeneration*. Hamburg: Diplomica, 2007.
- Schalleger, René (2006): «Small Screen – Big Lies. Arten und Funktionen unzuverlässigen Erzählens in aktuellen US-amerikanischen Fernsehserien». In: Helbig 2006. S. 311–329.
- Schmieder, Jürgen (2009): «Amerikanische Fernsehserien. Verspätet, versteckt, verheizt». In: *Süddeutsche Zeitung* am 21.01.2009. Online-Ressource: www.sueddeutsche.de/kultur/amerikanische-fernsehserien-verspaetet-versteckt-verheizt-1.479924 [03.02.2011].
- Seiler, Sascha (2008a) (Hg.): *Was bisher geschah. Seriell Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt – der Filmverlag, 2008.
- (2008b): ««Previously on Lost». Die Erfindung des Paratextes in der Fernsehserie Lost». In: Ders. 2008a. S. 40–53.
- Stafford, Nikki (2010): *Finding Lost, Season Six: The Unofficial Guide*. Toronto: ECW Press, 2010.
- Telotte, J. P. (2008) (Hg.): *The Essential Science Fiction Television Reader*. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2008.
- Tryon, Charles (2008): «TV Time Lords: Fan Cultures, Narrative Complexity, and the Future of Science Fiction Television». In: Telotte 2008. S. 301–314.