

**ROBERT BLANCHET, KRISTINA KÖHLER,
TEREZA SMID, JULIA ZUTAVERN (HG.)**

SERIELLE FORMEN

**VON DEN FRÜHEN FILM-SERIALS ZU
AKTUELLEN QUALITY-TV- UND ONLINE-SERIEN**

SCHÜREN

Inhalt

Zur Einführung

Kristina Köhler

«You people are not watching enough television!»

Nach-Denken über Serien und serielle Formen 11

Robert Blanchet

Quality-TV: Eine kurze Einführung in die Geschichte und

Ästhetik neuer amerikanischer TV-Serien 37

Die amerikanische Serienlandschaft im Wandel

Ursula Ganz-Blättler

«Sometimes against all odds, against all logic, we touch.»

Kumulatives Erzählen und Handlungsbögen als Mittel der
Zuschauerbindung in LOST und GREY'S ANATOMY 73

Greg M. Smith

How Much Serial Is in Your Serial? 93

Lorenz Engell

Erinnern / Vergessen: Serien als operatives

Gedächtnis des Fernsehens 115

Jason Mittell

Serial Boxes: DVD-Editionen und der kulturelle

Wert amerikanischer Fernsehserien 133

Rainer Winter

«All Happy Families»: THE SOPRANOS und die Kultur

des Fernsehens im 21. Jahrhundert 153

Fallstudien USA

Tereza Smid

«Keine Angst, Sie verpassen nichts!» Zur Kameraarbeit in den beiden Krankenhaus-Serien ER und GREY'S ANATOMY 177

Britta Hartmann

THIRTYSOMETHING: Alltag, multiperspektivisch 191

Margrethe Bruun Vaage

Our Man Omar: Warum die Figur Omar Little aus THE WIRE so beliebt ist 211

Susanne Schmetkamp

Das Bedürfnis nach Integrität: Über die ethischen Implikationen in MAD MEN 229

Wolfgang Hagen

Dexter on TV: Das Parasoziale und die Archetypen der Serien-Narration 251

Jens Eder

Todesbilder in neueren Fernsehserien: CSI und SIX FEET UNDER 277

Dana Frei

Verhandlungen um Queerness: QUEER AS FOLK und THE L WORD als kulturelle Foren 299

Serielle Formen im Kino und Internet

Rudmer Canjels

Vom Beiprogramm zum Hauptprogramm: Distribution und Transformation US-amerikanischer Stummfilmserials in den Niederlanden 319

Christian Junklewitz/Tanja Weber

Die Cineserie: Geschichte und Erfolg von Filmserien im postklassischen Kino 337

Nicola Dusi
Remaking als Praxis: Zu einigen Problemen der Transmedialität 357

Glen Creeber
Online-Serien: Intime Begegnung der dritten Art 377

Serienkultur in Europa und Lateinamerika

Seraina Rohrer:
La India María: Das Spiel mit einer stereotypen
(Helden-)Figur der mexikanischen Populärkultur 399

Jörg Türschmann
HISTORIAS PARA NO DORMIR: Eine frühe spanische Fernsehserie 417

Julia Zutavern
«Der Sport ist der natürliche Feind der Serie.»
Ein Interview mit Michel Bodmer, dem Leiter der Redaktion
Film und Serien beim Schweizer Fernsehen 435

Autorinnen und Autoren 443

**«Sometimes against all odds,
against all logic, we touch.»**

**Kumulatives Erzählen und Handlungsbögen als Mittel
der Zuschauerbindung in *LOST* und *GREY'S ANATOMY***

*Verstehen kann man das Leben rückwärts;
leben muss man es aber vorwärts.*
Sören Kierkegaard

Der vorliegende Aufsatz befasst sich mit den Erzählstrukturen komplexer Fernsehserien des Post-Network-Zeitalters¹ am Beispiel der beiden amerikanischen Produktionen *LOST* (ABC 2004–2010) und *GREY'S ANATOMY* (ABC seit 2005). Im Zentrum stehen jene Formen narrativen, fiktionalen Weltenbaus, die in die weiter zurückliegende Vergangenheit oder aber in die absehbare Zukunft der aktuellen Serienhandlung verweisen. Ausgehend von einer Funktionsbestimmung serieller Unterhaltungsprogramme als alternativer Lebenswirklichkeit wird danach gefragt, wie sich serielle Fiktionen in ihrer Ausprägung als «Primetime-Romane» (McGrath 2000; Lavery 2009) entwickeln – in einer zunehmend nischenorientierten Medienlandschaft, die bereits auf digitale Datenträger setzt und auf den langfristigen Aufbau treuer Fangemeinden statt auf besonders hohe Einschaltquoten im Ursprungsmedium Fernsehen.

Die Als-ob-Wirklichkeit unterhaltender Spielwelten

Der Soziologe Alfred Schütz hat 1945 in einem Aufsatz zu bedenken gegeben, dass wir nicht nur in der einen, rational erfassbaren Welt unseres sozialen Alltags leben, sondern in ganz unterschiedlichen und miteinander nicht kompatiblen Welten als «Sinnprovinzen». Dazu gehört die Welt des Traums; dazu gehören aber auch die vielgestaltigen Fiktionen und Spiel-

1 Amanda Lotz (2007) bezeichnet damit das von multimedialen Strategien geprägte US-Fernsehen seit der Jahrtausendwende.

wiesen, die uns die Massenmedien als Bühnen für freiwillige und zeitlich beschränkte Ausflüge in andere Seinszustände zur Verfügung stellen.

Nach Alfred Schütz ist der Wechsel von der einen in eine andere Welt nicht ohne weiteres möglich und setzt uns jedes Mal einem veritablen kleinen Schock aus, den man auch als zeitweiligen Verlust des Realitätssinns interpretieren kann. Dass das Überschreiten der Schwelle von Schütz als desorientierend und problematisch beschrieben wird, lässt sich auf verschiedene Weise deuten. Zum einen hängt Schütz' Auffassung wohl mit den Werten des bürgerlichen Aufklärungs- und Industriezeitalters zusammen, das den Wachzustand als einzig produktiven und damit «vernünftigen» menschlichen Status akzeptiert. Das Problem wäre demnach einem bürgerlich-protestantischen Arbeitsethos geschuldet, das die vordergründig «unnützen» Sinnprovinzen des Tagtraums und des vergnüglichen Zeitvertreibs (lateinisch *otium*) ausgegrenzt hat aus dem, was Schütz als «paramount» oder eben «working reality» bezeichnet.

Auf der anderen Seite lässt sich in Anlehnung an Victor Turner (1995) argumentieren, dass wir mit dem Übertritt in offensichtlich fiktionale oder ludische Welten eine Bühne betreten, die dem liminoiden «So-tun-als-ob» reserviert bleibt und uns damit notwendig aus der verbindlichen Alltagswelt ausgrenzt. Dann wird *otium* zur durchaus nutzbringenden – nämlich regenerierenden und lehrreichen – Tätigkeit, insofern uns das Mitfiebern oder Mitspielen wieder «fit für den Alltag» macht (wie es der Kommunikationswissenschaftler Louis Bosshart formuliert [2006, 18]) oder aber wichtige Kompetenzen für die Bewältigung komplexer Alltagsaufgaben vermitteln kann (Johnson 2005).

Mittlerweile lässt sich, in Anbetracht fortschreitender Medienkonvergenzen, die neue Nutzungsoptionen im Zeichen zunehmender zeitlich-räumlicher Verfügbarkeit eröffnen, durchaus fragen, wie sehr wir uns gerade daran gewöhnen, in parallelen Welten als Wochenaufenthalter heimisch zu sein. Dann etwa, wenn wir bei einer Routinearbeit gewohnheitsmäßig Musik via iPod hören, ohne uns im Geringsten abgelenkt zu fühlen; wenn wir den ganzen Tag über online sind, um bei Gelegenheit die neuesten Statusmeldungen auf Facebook lesen zu können oder uns, wenn wir schon dabei sind, um unsere weiter wachsenden Kürbisse und Hühner beim Browser-Game FARMVILLE zu kümmern.

Gemäß der funktional-strukturalistischen Sicht auf die Erscheinungs- und Nutzungsformen populärer Kultur in der Tradition von Niklas Luhmann (vgl. etwa Stäheli 2005; Kiefer 2007) ist es nicht nur möglich, sondern eine grundlegende, sinn- und gemeinschaftsstiftende Notwendigkeit, dass wir in den unterschiedlich verpflichtenden Provinzen unserer realen und virtuellen Lebenswelten auch ganz unterschiedliche Facetten unserer ge-

sellschaftlichen Identität zum Ausdruck bringen. Das gilt insbesondere für das längerfristige imaginative Beheimatetsein in alternativen Welten; seien dies gemeinschaftlich bewirtschaftete virtuelle Orte wie *SECOND LIFE* oder nur die von der Unterhaltungsindustrie bereitgestellten narrativen Serienwelten, in denen wir uns immer wieder bereitwillig auf Ausnahmesituationen und -zustände einlassen sowie auf erschütternde, nachhaltig bewegende Begegnungen, für die wir auf spielerische Weise bereit sind, zeitweilig jemand anderes, eine unserem Alltags-Ich fremde Person zu werden.

Es geht bei solchen Formen der Unterhaltung – im Fall von Spielwelten, die uns einladen, selbst gewählte oder vorgegebene Rollen einzunehmen, genauso wie im Fall der narrativen Serienwelten, die von zunehmend vertrauten Als-ob-Bekanntschaften bevölkert sind – nicht nur um zeitlich begrenzte Engagements von der Art, die Samuel T. Coleridge als «willing suspension of disbelief *for the moment*» beschrieben hat. Vielmehr laufen diese Prozesse parallel zu unserem Alltagsleben ab und interagieren mit ihm. Ein gutes Beispiel dafür sind die vielfältigen Formen populärer «Kulte», also im Alltag gelebtes Fantum für Personen oder Medienphänomene, auf deren Basis einseitige, aber dennoch langfristige und, bis zu einem gewissen Grad, sogar verbindliche Beziehungen entstehen können.

Serielle Erzählungen eignen sich für die Ausbildung solcher nachhaltiger Bindungen besonders gut, weil sie darauf angelegt sind, entwicklungs-fähige Spielfiguren, Settings und Handlungsabläufe über längere Zeit bereitzustellen. Außerdem sind sie in spezifischer Weise von regelhaften zeitlichen Unterbrüchen geprägt, die wiederum zum publikumsseitigen Spekulieren und Weiterspinnen der auktorial angedachten Geschichten Anlass geben können (dazu Iser 1970, auf den sich auch Vorderer 2006 bezieht).

Das Ende der Episodenserien?

Bis vor kurzem drehte sich die Analyse der narrativen Strukturen von Fernsehserien hauptsächlich um die Frage, wie sehr ihre Handlung «serialisiert» sei, inwiefern also die einzelnen Episoden einer Serie miteinander verknüpft sind und aufeinander aufbauen. Gab es bis weit in die 1970er Jahre und mit Blick auf die damals dominierende US-Serienlandschaft diesbezüglich nur die beiden Sichtweisen «ganz» oder «gar nicht» – nämlich die Nachmittags-Seifenoper als durchgängig erzähltes Frauen- und Familienmelodram, dem in der höher bewerteten Prime Time dann die in Einzelfolgen abgepackten Heldentaten von Ärzten, Polizisten und anderen kompetenten Berufsleuten folgten –, hat sich die Landschaft der Fernsehfiktion seit den 1980er Jahren diversifiziert und eine Fülle hybrider Serienerzählungen zwischen Fortsetzungs- und Episodenserie ausgebildet.



1–4 Wiederholungsritual. In jeder Folge von *SEX AND THE CITY* schreibt Carrie ihre Kolumne (Paramount/HBO).

Manche Prime-Time-Serien haben sich inzwischen sogar so weit von der Episode als ursprünglicher Grundeinheit emanzipiert, dass man getrost von der Staffel als Makrofolge sprechen kann, die im klassisch-aristotelischen Sinn einen Anfang, eine Mitte und ein Ende aufweist. Einzelne Überbleibsel aus der Zeit, als es noch keine staffelübergreifende Dramaturgie bei Prime-Time-Serien gab und jede Folge für sich stand, findet man aber noch bei den kontemporären Shows. So etwa, wenn die Figuren in Serien wie *DESPERATE HOUSEWIVES* (ABC seit 2004) und *GREY'S ANATOMY* am Schluss der Folge ein kurzes Resümee ziehen. Oder wenn Carrie Bradshaw am Ende jeder Episode von *SEX AND THE CITY* (HBO 1998–2004) mit dem Beitrag für ihre wöchentliche Zeitungskolumne beginnt, die ja immer genau jenes Thema behandelt, das auch in der Folge beleuchtet wurde. Solche wiederkehrenden Momente gehören nicht nur zu den für Episodenserien typischen Wiederholungsritualen, sondern schließen die einzelne Folge bis zu einem gewissen Grad auch auf einer thematischen Ebene ab, obwohl bestimmte Handlungsstränge weiterlaufen.

Ähnliches gilt für die Flashbacksequenzen, die ein Markenzeichen von *LOST* geworden sind. Sie stehen zum einen symptomatisch für den Perspektivenwechsel, der diese Serie auszeichnet, lassen sich aber auch als Restbestand der für

frühere Prime-Time-Serien typischen «Episodizität» lesen (Reinecke 2007, 91). Denn auch wenn sie in späteren Folgen weitergesponnen werden und den Hintergrund für die Handlung auf der Insel bilden, können die dort erzählten Geschichten in der Regel auch ohne Vorwissen verstanden werden und kommen zu einem für sporadische Zuschauer befriedigenden Schluss.

David Lavery (2009) bezeichnet die heute üblichen Serienmischformen als «Langzeit-Fernseherzählung» (*long-term television narrative*). Vergleichbar mit den Zeitungsromanen von Charles Dickens, die häppchenweise im Feuilleton erschienen, bevor sie später als Buch zusammengefasst wurden, übernimmt für ihn die Fernsehausstrahlung heute die Funktion einer Vorabveröffentlichung. Als das eigentliche Zielmedium kristallisiert sich immer mehr die DVD-Box heraus, die analog zum Buch alle bisher publizierten Folgen der Geschichte zu Kapiteln gebunden in sich vereint.²

Was Lavery allerdings nicht thematisiert, ist die für fortgesetztes, episodisches Erzählen bedeutsame zeitliche Verschiebung zwischen dem Akt des auktorialen Imaginierens (eines bestimmten Handlungsabschnitts, seitens einer verlegerisch dazu ermächtigten Instanz) und dem Moment der Veröffentlichung, die den Plot freigibt für publikumsseitiges Anschluss-Imaginieren – und damit weiteren «Erzählinstanzen» zumindest in der Theorie erlaubt, den künftigen Handlungsverlauf mit zu bestimmen, sei es über die Einschaltquoten oder Feedbacks an das Autorenteam.

Aus einer konstruktivistischen Sicht von Erzählung als einem gemeinsamen, von unterschiedlichen Kommunikationspartnern betriebenen narrativen Weltenbau ist denn auch weniger der tatsächliche, nach strukturalistischen Kriterien bestimmbare Grad der Abstufung zwischen Episodenserie und Fortsetzungsserie von Interesse als vielmehr die Vielfalt möglicher Beobachterpositionen auf einen in Portionen veröffentlichten Plot, der als *story-so-far* ganz unterschiedliche Lesarten entfalten kann, die je nachdem einen eher «episodischen» oder eher «fortgesetzten» Handlungsverlauf favorisieren können.

Um diesen Gedanken verständlicher zu machen, sollen zwei Beispiele aus der Zeit der 1980er/90er Jahre beigezogen werden, als sich die Grenzen zwischen den beiden Formaten zu verwischen begannen.

MAGNUM, P.I. (CBS 1980–1988) erzählt über acht Serienstaffeln hinweg die Story des Vietnamveteranen Thomas Magnum, der – im Verlauf einer Reihe von Schlüsselfolgen, die insbesondere das familiäre Umfeld ausleuchten – vom Kind im Manne zum verantwortungsvollen Vater ei-

2 [Anm.d.Hg.] Siehe dazu auch die Beiträge von Jason Mittell und Greg Smith in diesem Band.



5–6 Magnum als Sexsymbol und Vater.



7–8 Erinnerungen an Vietnam. MAGNUM, P.I. (Universal/CBS).

ner kleinen Tochter reift. Genauso berechtigt (und für gelegentliche Serienzuschauer evidenter) ist die konventionelle Lesart, wonach MAGNUM, P.I. von einem Privatdetektiv erzählt, der in jeder von rund 160 Serienfolgen einen Kriminalfall aufklärt, seinen Freunden auf der Tasche liegt und seine besten Ideen beim Schwimmen im Meer hat. Letzteres lässt übrigens nochmals eine andere Sicht auf den episodischen Plot und seine beständigen Wiederholungen zu. Denn für manche der vorwiegend weiblichen Fans ging es bei MAGNUM eher um den Genuss an der Ausstellung eines kumpelhaften, und damit nicht wirklichen bedrohlichen, männlichen Sexsymbols. Magnum oder vielmehr Tom Selleck wurde von diesem Publikum weniger als Protagonist einer fortlaufenden Geschichte rezipiert, sondern war das gern gesehene Objekt eines skopophilen weiblichen Blicks auf «Hüften und Schnäuzer» (dazu Flitterman 1985, und ausführlicher Scherer 2000).

In ähnlich vielfältiger Weise lässt sich ALLY McBEAL (Fox 1997–2002) einerseits als komödiantische Aneinanderreihung außergewöhnlicher Gerichtsfälle lesen, in denen es oft um die unkonventionelle Lösung von Ehestreitereien und familiären Problemen geht. Gleichzeitig jedoch handelt es sich bei dieser stilbildenden *dramedy* um eine Seifenoper mit tragischem Unterton, weil die große Sehnsucht nach einer funktionierenden Partnerschaft

im eigenen Leben der tüchtigen Karrierefrauen keine Erfüllung findet. In bester Soap-Manier zeigt sich das am Verschleiß all der geduldig zuhörenden Märchenprinzen, die über sechs turbulente Serienjahre hinweg Allys Werdegang zur verantwortungsvoll alleinerziehenden Mutter pflastern (dazu Christen & Ganz-Blättler 2006).

Alle diese Lesarten sind berechtigt und verleihen damit der Serie erst ihre «endgültige» Struktur – je nach Optik und Interesse eben als Episodenserie, als Fortsetzungsserie oder als Mix aus beidem.

Bögen und Rückblenden

In diesem Aufsatz möchte ich mich mit zwei Aspekten der Serialisierung auseinandersetzen, die in der Literatur oft in einen Topf geworfen werden, obwohl es sich lohnt, genauer zwischen diesen Strukturmustern zu unterscheiden. Damit meine ich einerseits den Handlungsbogen (englisch *arc*), der über die programmbedingten Einschnitte hinaus (Werbespots, wöchentliche Erzählunterbrüche, saisonale Pausen) auf zukünftige Ereignisse in der Serienhandlung verweist. Etwa wenn wir uns bei GREY'S ANATOMY fragen, ob sich der Chefarzt Derek Shepherd von seiner Frau trennen und zu Meredith gehen wird, oder wenn wir bei LOST wissen möchten, was sich hinter der ominösen Falltür inmitten des Dschungels verbirgt. Auf der anderen Seite geht es mir um den einmaligen oder wiederholten Rückbezug auf länger zurückliegende Ereignisse, den man mit einem von Horace Newcomb (2004) geprägten Begriff als «kumulative Erzählung» (*cumulative narrative*) bezeichnen kann.

Michaela Krützen (2004) hat ein verwandtes Prinzip für den Hollywood-Blockbuster analysiert. Unter der sogenannten «*backstory wound*» versteht sie traumatische Ereignisse und Fehlschläge aus der Vergangenheit der Protagonisten, mit denen Drehbuchautoren ihre Helden ausstatten, um ihnen neben der äußeren eine zusätzliche innere Motivation für ihr Handeln zu verschaffen. Eines der bekanntesten Beispiele für eine solche Wunde ist das Trauma von Clarice Sterling aus THE SILENCE OF THE LAMBS (Jonathan Demme, US 1991). Wie wir aus ihren Gesprächen mit Hannibal Lecter erfahren, hört Clarice in ihren Träumen immer noch das Blöken der Schafe, die sie nicht vor der Schlachtbank retten konnte, genauso wenig wie ihren Vater, der bei einem Polizeieinsatz gewaltsam ums Leben kam. Für das Publikum wird deutlich, dass sie mit der Verhaftung des Killers nicht nur hofft, dessen Opfer zu befreien, sondern es auch darum geht, ihr Kindheitstrauma zu überwinden.

Eine der Schwächen von Episodenserien sei, so merkt Krützen an, dass diese zusätzliche psychische und thematische Dimension dort oft

fehle, weil sie sich an einem Publikum ausrichten, das nichts über die Vergangenheit der Figuren weiß. Allerdings gilt das nur für traditionelle Episodenserien. Denn wie Newcomb bereits Mitte der 1980er Jahre feststellte, sind es gerade solche Wunden und Rückbezüge auf die Vergangenheit der Protagonisten, durch die sich jüngere Episodenserien von ihren Vorläufern unterscheiden und damit eine Position zwischen den beiden Polen der episodalen und serialen Form einnehmen.

Bei *MAGNUM P.I.*, Newcombs Hauptbeispiel, wären das etwa die immer wieder aufgegriffenen Erinnerungen an den Vietnamkrieg, wo Magnum zusammen mit seinen Freunden gedient hat, bevor er Privatdetektiv wurde.³ Mit der Entführung seiner kleinen Schwester leidet in *THE X-FILES* (Fox 1993–2002) einige Jahre später aber auch Fox Mulder an einem unbewältigten Trauma, das ihn antreibt und der Figur mehr psychologische Tiefe verleiht. Und ganz ähnlich verhält es sich bei der noch stärker serialisierten Serie *LOST*. Auch hier lernen wir in den Flashbacks nach und nach die Schicksalsschläge und Probleme kennen, die die Figuren mit sich herumtragen. Bei Locke etwa ist es die Sehnsucht nach der Zuneigung seines leiblichen Vaters, der ihn nur deshalb in sein Leben holt, weil er einen Organspender für eine Niere braucht; bei Sayid die unrühmliche Vergangenheit als Folterer in der irakischen Armee; bei Kate die Verstossung durch die Mutter, nachdem Kate ihren Stiefvater umgebracht hat, der Alkoholiker war und die Familie misshandelte; bei Jack das Minderwertigkeitsgefühl, seinem Vater als Arzt niemals das Wasser reichen zu können, usw.

Newcombs Begriff beschränkt sich jedoch nicht auf traumatische Ereignisse im strengen Sinne. Er steht allgemein für ein Muster, bei dem die Narration auf weiter zurückliegende Ereignisse verweist, so dass die Geschichte, wie wir sie zu kennen glaubten, vertieft wird – oder aber in verändertem Licht erscheint. Dabei kann es sich um Story-Details handeln, die über die Laufzeit der Serie ‹vergessen gingen›, weil sie bisher nicht als bedeutsam in Erscheinung traten, oder wie bei *LOST* um neue Fakten, die noch keine Erwähnung fanden.

«Kumulativ» nennt Newcomb diesen Prozess deshalb, weil sich an die bisher bekannt gewordenen Handlungsdetails weiteres Storywissen in Form von explizit artikulierten oder implizierten Erinnerungen der Figuren anlagert (Newcomb 2004, 422). Zudem ging es ihm, wie bereits angedeutet, darum, die in Episodenserien wie *MAGNUM* oder *CAGNEY & LACEY* (CBS 1982–1988) erkennbare Tendenz zur Serialisierung zu erfassen. Zwar

3 Weil man sie für eine Unterhaltungsserie unangebracht hielt, wurden die Bezüge zum Vietnamkrieg bei der deutschen Erstausstrahlung von *MAGNUM* in der ARD weitgehend herausgeschnitten. Erst bei der Neubearbeiteten Zweistausstrahlung auf RTL konnten deutsche Zuschauer die Serie erleben, wie sie eigentlich gedacht war.



9–12 Locke realisiert, dass ihn sein Vater nur ausgenutzt hat. Lost (Buena Vista/ABC).

dominiere in solchen Produktionen nach wie vor das Prinzip der in sich abgeschlossenen Folge; dennoch entwickle sich über die eingestreuten Verweise auf vergangene Ereignisse eine übergeordnete Geschichte, die sich über die gesamte Serie erstreckt und dabei die Diegese nach «rückwärts» erweitert.

Der Begriff umfasst mehr und Spezifischeres, als es die bisherige Rezeption des Newcomb'schen Konzepts kolportiert. So zeichnen Sconce (2004, 88) oder auch Reinecke (2007, 9–10) ein falsches Bild, wenn sie die kumulative Erzählung allein über kleine eingebaute Handlungsbögen und Cliffhanger charakterisieren. Was dabei verloren geht, ist die grundsätzliche Rückwärtsgewandtheit dieser narrativen Strategie – das, was Newcomb als «Genuss der Erinnerung» (*pleasure of remembering*) umschreibt: Es wird beim Akkumulieren zuvor gewusstes (oder als gewusst behauptetes) Wissen reaktiviert und aktualisiert – und damit eine bestehende (oder hypothetische) Expertenschaft angesprochen, die nur jene Minderheit der regelmäßigen Serienzuschauer besitzt, die den Rückbezug aus der eigenen Erinnerung heraus nachvollziehen können – oder dessen Konstruiertheit erkennen. Es geht also gerade nicht darum, wie beim prospektiven Handlungsbogen neue Serienzuschauer zu gewinnen, indem Geschehnisse antizipiert werden, die Neugier wecken und ein «Dranbleiben» bedingen. Vielmehr werden die bisherigen Zuschauer für ihre Treue belohnt, und zwar über exklusive Einsichten, die lediglich den Besserwissern unter ihnen vorbehalten sind.

Serienwissen als narratives Kapital

Wenn ich mich hier zum Zweck der Illustration von prospektiven Handlungsbögen und nachhaltig wirksamen Rückblenden mit den beiden aktuellen US-Serien *LOST* und *GREY'S ANATOMY* befasse, dann unter dem bereits formulierten Vorbehalt, dass serielle Fernsehfiktion – wie jede Fiktion, jedoch in spezifischer, ausgeprägterer Form – erst über die aktive Partizipation von Zuschauern am diegetischen Geschehen Sinn macht. Zwar kann ich mir eine verpasste Folge auch erzählen lassen oder in einem Online-Serienführer nachlesen; das wird aber nur funktionieren, wenn ich mich bereits zuvor so weit auf das Seriengeschehen eingelassen habe, dass ich mich gedanklich und emotional wieder in die Welt der Serie hineinversetzen kann.

Das heißt, dass für das Verständnis der aktuellen Sachlage letztlich immer ein hinreichendes (Vor-)Wissen um die Regeln und Besonderheiten der Serie entscheidend ist. Dieses Wissen erlaubt uns, in die diegetische Welt der Figuren einzusteigen, ohne uns im Gewirr der Handlungsstränge zu verstricken und zu verlieren. Es ist ein fiktionsbezogenes Insiderwissen, welches Alfred Schütz' Konzept des «Schocks», wie ich es zu Beginn meiner Ausführungen geschildert habe, in einem wichtigen Punkt relativiert. Sobald ich in verschiedenen alternativen Realitäten Fuß gefasst habe, ist nur geringer Aufwand nötig, um zu den virtuellen Orten zurückzukehren; ich bin dort kein Fremder mehr, sondern muss mich als gelegentlicher oder regelmäßiger Besucher bloß wieder auf den neuesten Stand der Dinge bringen.

Hilfe beim Einstieg braucht es allerdings zu Beginn der Serie – zu jenem Zeitpunkt also, da alle Zuschauer erst einmal «*newbies*» sind und gänzlich unvertraut mit der Welt der Fiktion.

Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten, wie wir in die Welt der Fiktion und ihr Stammpersonal eingeführt werden: Entweder wir treten gleichzeitig mit einer Figur als Außenstehende ins Geschehen ein und müssen uns wie sie erst einmal vor Ort mit den «Eingeborenen» und ihren Gepflogenheiten vertraut machen. Oder wir fallen quasi vom Himmel in *medias res* und werden von einer bereits zum Serienuniversum gehörenden Figur mehr oder weniger fürsorglich bei der Hand genommen. Dort, wo ein Paar oder ein ganzes Team von Figuren als Stammpersonal vorgesehen ist, lässt sich die Aufgabe der Einführung aufteilen: Im Fall der Serie *THE X-FILES* gab es auf der einen Seite die Insider, die bereits da waren: den Chef der FBI-Abteilung, Walter Skinner, den obskuren, meist in Rauch gehüllten «Zigarettenmann» und natürlich Fox Mulder, den belächelten *nerd*, der bereits zu Serienbeginn unbeirrt an Außerirdische glaubte. Und auf

der anderen Seite die Outsider – allen voran die skeptische Medizinerin Dana Scully, die ursprünglich als Spionin auf den Nerd angesetzt wurde, sich aber rasch mit ihm verbündete.

Eine unkonventionelle Zwischenlösung für das Problem der diegetischen Einführung in die Welt der Serie fand übrigens schon MAGNUM, P.I.: Hier wurde zunächst der Eindruck erweckt, wir hätten es ähnlich wie in einem *caper movie* mit einem charmanten Gentleman-Gauner zu tun, der sich regelrecht in die Szenerie hinein stiehlt. Dann aber folgte der überraschende Rollenwechsel: Der vermeintliche Eindringling entpuppte sich noch vor dem Titelvorspann als Sicherheitsbeamter auf Kontrolltour – und damit als ein längst Angekommener, mit der Szenerie Vertrauter –, der in seinem ersten an die Zuschauer gerichteten Off-Kommentar dann auch den Part des Fremdenführers übernahm.

Denkbar ist schließlich auch der Fall, dass die Welt als solche zum Serienbeginn überhaupt erst geschaffen oder von allen Figuren gleichzeitig als Neuland entdeckt wird. Der Auftakt der ersten Staffel von *Lost* kommt diesem «Nullpunkt-Szenario» bemerkenswert nahe, denn hier fallen die Spielfiguren ja tatsächlich «vom Himmel» und müssen sich in einem nur scheinbar paradiesischen Inselterrain erst einmal neu arrangieren, ehe sie ihren Platz im komplexen «Spiel des Lebens» einnehmen können. Dabei relativieren die nächsten Staffeln der Serie die diegetische Grundannahme des absoluten Neubeginns, denn wir erfahren von weiteren Überlebenden des Flugzeugabsturzes und lernen eine ganze Reihe von Figuren kennen, die schon lange vor den gestrandeten Flugzeugpassagieren auf dem Archipel tätig waren.

Wie die hier geschilderte Problematik des Serienanfangs deutlich macht, haben wir es im Fall von Serienerzählungen (wie auch bei anderen Erzählungen, aber wiederum in ausgeprägterer Form) mit Wissensdefiziten zu tun, die im Laufe des Geschehens ausgeräumt werden – oder sich zumindest im Lauf der Zeit ausgeglichener präsentieren. Dies setzt allerdings voraus, dass innerhalb einer «Erzählgemeinschaft» (so möchte ich alle Beteiligten an einer narrativen Kommunikation bezeichnen) immer einige mehr wissen als andere und damit eine relative Wissens- und damit auch Deutungshoheit besitzen.

Die herkömmliche Erzählforschung geht davon aus, dass die Autoren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung «alles» wissen, was es zu wissen gibt, und dass sie diesen gottgleichen Überblick über das Geschehen den erst einmal «nichts» wissenden Lesern oder Zuschauern voraushaben. Eine solche, auf die Gesamtveröffentlichung von Werken ausgerichtete Auffassung von quasi-absoluten Wissensdifferenzen lässt sich für sukzessiv verfasste und in Etappen veröffentlichte Erzählungen jedoch nicht aufrecht erhalten. Hier gibt es durchaus die mehr wissenden Serienzuschauer, die

für sich gegenüber den weniger wissenden Gelegenheitszuschauern einen ‹Deutungsvorsprung› beanspruchen können.

Aber auch das Verhältnis zwischen Serienanbietern und Seriennutzern ist von graduellen und nicht von absoluten Wissensdefiziten bestimmt. Zum einen kann kein verantwortlicher Serienproduzent zu wissen beanspruchen, wie die Geschichte verlaufen wird, weil er in erheblichem Maß Weisungsempfänger von Programmdirektoren und Aufsichtsbehörden ist und damit eingebunden in komplexe verlegerische Prozesse, die dem Produkt ihren Stempel aufdrücken. Dies bedeutet nicht zuletzt, dass eine Serie zu jedem beliebigen Zeitpunkt wieder abgesetzt werden kann, wenn entweder die Quoten nicht mehr stimmen oder andere verlegerische Ziele nicht erreicht wurden.

Auf der anderen Seite erhalten die für die Kontinuität der Handlung verantwortlichen Showrunner im Verlauf der gestaffelten Ausstrahlung von ihrem Publikum ein vielfältiges Feedback, das wie gesagt von der Einschaltquote über Zuschauerbriefe, Blogs und Diskussionsforen bis hin zur Fan-Fiction mit ihren alternativen Handlungsverläufen reicht. Alles das hat Rückkopplungseffekte auf die Entwicklung der Serie. Dazu kommt, dass die Serienmacher über Sozialnetzwerke und Mobiltelefon-Applikationen zunehmend direkt mit ihrem Publikum in Kontakt treten.⁴ Laut Julie Plec, Produzentin von *THE VAMPIRE DIARIES* (The CW seit 2009), lassen sich solche Interaktionen ähnlich auswerten wie Fokusgruppen-Interviews und könnten damit womöglich den Weg ebnen zu differenzierteren Abstimmungskampagnen, die den Verlauf von Serienhandlungen ähnlich beeinflussen wie heutige Testvorführungen.

Anzumerken ist dabei, dass ein Großteil der US-amerikanischen Hauptabendserien der Post-Network-Ära mit Vorliebe ein intellektuell und materiell vermögendes ‹Qualitäts›-Segment von Zuschauern anzusprechen suchen, das bereit ist, Serienfolgen mehrfach Revue passieren zu lassen und in Form der DVD-Box in ihre Heimkino-Bibliothek zu integrieren. Von daher lassen sich die beiden zuvor identifizierten Serienstrukturen des *arcs* und des *cumulative narrative* auch als wissensspezifische Innovationen zur Zuschauerbindung beschreiben. Während Erzählbögen die Handlung in der Schwebe lassen und damit Spannung und Neugier erzeugen, vermittelt die kumulative Erzählung nachträgliche Einsichten, die das Verständnis für die laufenden Ereignisse vertiefen und so eine größere emotionale Nähe zu den Figuren schaffen.

4 Littleton, Cynthia (2010) ‹TV Creators Ace Face Time. Fans Turn Showrunners into Hollywood Stars›. In: *Variety* v. 2.4.2010 [<http://www.variety.com/article/VR1118017198.html?categoryid=14&cs=1>].

Lieber lost in Lost oder die beste Freundin Merediths?

Die Serie LOST steht als Mystery-Serie mit Affinität zum Übersinnlichen und Horrorelementen in der Tradition von TWIN PEAKS (ABC 1990–1991), THE X-FILES und BUFFY THE VAMPIRE SLAYER (The WB, UPN 1997–2003) (dazu Reinecke 2007, 94–97). Es ist sicher kein Zufall, wenn diese Vorgängerserien in erster Linie über einen Autor als zentralen *storyteller* identifiziert werden: Wo Geheimnisse über längere Zeit bestehen, braucht es offenbar jemanden, der sie hütet. Bei TWIN PEAKS war dies David Lynch, bei THE X-FILES Chris Carter und bei BUFFY Joss Weldon. Im Falle von LOST ging man seitens der auf Aufklärung hoffenden Fangemeinde davon aus, dass die für den Serienverlauf verantwortlichen Showrunner Damien Lindelof und Carlton Cuse (neben dem Serienerfinder J.J. Abrams) tatsächlich wussten, worauf der Plot abzielen und worin der logische Kern der Geschichte bestehen würde – anders als bei einer klassischen Seifenoper, deren verwickelte Handlung in stärkerem Maß *on the run* entwickelt wird, bei kurzen Vorlaufzeiten und entsprechend provisorischen, leicht modifizierbaren Szenarien. Von einem eigentlichen Masterplan für die noch ausstehenden Folgen von LOST kann allerdings meines Erachtens erst gesprochen werden, seit verbindliche Abmachungen für die Serienlaufzeit zwischen Produktions- und Ausstrahlungsverantwortlichen getroffen wurden – konkret seit 2007, als man sich darauf einigte, die Serie nur noch um drei weitere Staffeln, bis Frühjahr 2010, zu verlängern.

LOST wurde von Anbeginn mit Strategien der Geheimhaltung und gezielten Gerüchten beworben, wie dies seit dem durchschlagenden Erfolg sogenannt «viraler» Marketingstrategien beim Horrorfilm BLAIR WITCH PROJECT (Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, USA 1999) Schule gemacht hat. Entsprechend hoch waren die in die Serie gesetzten Erwartungen – und entsprechend groß die publikumsseitige Ungeduld, dass Fragen nicht nur gestellt, sondern auch Antworten gegeben würden.

Tatsächlich kam aber die Handlung während der ersten drei Staffeln nur stockend voran, weil über lange Strecken – im Sinne des kumulativen Erzählens – die Vergangenheit der Figuren beleuchtet wurde, um deutlich zu machen, wie diese «ticken» oder welche Grundkonflikte sie bewegen. Erst mit Bekanntwerden des Auslauftermins bekam die Serienhandlung mehr Schwung, und es wurden vermehrt *arcs* eingebaut, die in eine noch unbekanntere Zukunft der Geschichte verwiesen. Gleichzeitig kamen neue und durchaus experimentelle Erzählstrategien zum Tragen, die den Rätselcharakter steigern und das Geschehen undurchschaubarer machen sollten.

Hierzu gehört etwa das Austauschen der in der ersten Staffeln üblichen Flashbacks durch die sogenannten *flash-sideways*, bei denen es zunächst den

Anschein hatte, es werde eine alternative Zeitlinie präsentiert, in welcher der Flugzeugabsturz niemals stattgefunden hat; dann aber erschien es zunehmend wahrscheinlicher, dass es sich um Flashforwards auf die Zeit nach der Klimax handelte. Denn vieles von dem, was in den Flash-Sideways zu sehen war, entsprach nicht dem, was man über die Zeit vor dem Absturz wusste. Trotzdem schien bei den Figuren jegliche Erinnerung an das, was die Zuschauer über vier Jahre mitverfolgt hatten, gelöscht zu sein. Auch die Variante mit einer veränderten Zeitlinie oder einer Art Parallel-Universum war daher nicht auszuschließen. Ganz im Sinne von dem, was Jeffrey Sconce (2004, 105ff) als *what-if*-Realität beschreibt und erzähltechnisch unter dem Begriff des *conjectural narrative* (des «spekulativen Erzählens») zusammenfasst.

Dabei ist, bei genauer Betrachtung des Sconce'schen Konzepts, zu unterscheiden zwischen Spekulationen, die das weitere Geschehen nicht wesentlich beeinflussen, weil sie nicht «real» sind und als Basis sogenannter Traumfolgen seit jeher episodische Serien auflockern, und solchen Spekulationen, die genrebedingt durchaus in die diegetische Realität passen. Demgegenüber hat das auktoriale Ende von *LOST* überraschend eine dritte und ambivalente Möglichkeit eröffnet, indem hier neben den Lebenswelten der *everyday reality* (in der die physischen Gesetze unseres Alltags gelten – in aller Regel auch für fiktionale Geschehnisse) und der Welt der Phantasie (die einige dieser Gesetze systembedingt aushebeln kann) die religiöse Vorstellung eines Purgatoriums als Zwischenreich zwischen Leben und Tod tritt – auch zu verstehen als mögliche «bessere Welt», in der die Spielfiguren endlich ihr menschliches Potenzial entfalten können.

Allerdings: So überraschend und zwiespältig der beim Serienmodell *LOST* zuletzt angebotene Ausgang der Handlung erscheint (gegenüber Erwartungen, die einer klarer determinierten, nach aller Wahrscheinlichkeit dystopischen *Sci-Fi*-Lösung das Wort redeten), so eindeutig erscheint abschließend die Erzählung als «Werk» definiert, insofern sich dies zweifelsfrei auf die ausgestrahlte Serienerzählung als «kanonische» Version bezieht. Nicht in Betracht als auktorialer Teil der Story kommen die von den Showrunnern autorisierten *extensions* (Ableger) der Serie in anderen Medien, ebensowenig wie das experimentelle *alternative reality game* *THE LOST EXPERIENCE*, bei dem die geheimnisvollen Organisationen aus der Serie in der *paramount reality* der Mitspielenden auftauchen und dort immerhin so reale Dinge wie Webseiten und Briefkasten-Filialen unterhalten.

Während *LOST* von der Sendeanstalt ABC von Anbeginn als ganz besondere Serie mit Prestigecharakter lanciert wurde (wozu auch der bis dahin teuerste Pilotfilm aller Zeiten gehört), wurde die Serie *GREY'S ANATOMY* vom selben Sender primär als Lückenfüller für einen frei werdenden Programmplatz eingesetzt. Sie lässt sich als klassisches *medical drama* in

der Tradition von *EMERGENCY ROOM* (NBC 1994–2009) beschreiben – als Arztserie also, die die Zuschauer in jeder Folge mit herausfordernden Fällen und schwierigen Entscheidungen konfrontiert. Auf längere Sicht ebenso bedeutsam sind die Handlungsstränge, die sich zum Teil über Staffeln, zum Teil auch über die ganze Laufzeit der Serie erstrecken und dabei in Soap-Manier das wechselvolle Privat- und vor allem Liebesleben der Protagonisten ausleuchten.

Ausgehend vom Serientitel, der nicht das Spital «Seattle Grace» in den Mittelpunkt stellt, sondern eine Serienfigur namens Meredith Grey (der allerdings viele andere Figuren innerhalb eines runden Ensembles gleichwertig zur Seite stehen), kann man *ALLY MCBEAL* als von der Anlage her am ehesten vergleichbare Vorgängerserie bezeichnen. Hier wie dort geht es um eine junge Frau, die in eine komplexe Liebesbeziehung zu einem Arbeitskollegen schlittert, wobei diese Beziehung das Grundthema für die gesamte Serie vorgibt. In beiden Serien nimmt außerdem Musik eine wichtige Rolle ein: Während *ALLY MCBEAL* eine eigene Songschreiberin in der (diegetischen) Figur von Vonda Shepard beschäftigt, sind bei *GREY'S* alle Episodentitel von bekannten Liedtiteln inspiriert. Vor allem aber hat die Hauptfigur in beiden Fällen das Privileg der kommentierenden Off-Stimme, wobei es, wie gesagt, durchaus vorkommt, dass andere Figuren diese Funktion – die direkte Ansprache an die Zuschauer – übernehmen.

GREY'S ANATOMY ist insofern eine «klassische» Hauptabendserie geblieben, als die Handlung von Staffel zu Staffel fortschreitet, ohne dass ein übergeordnetes *telos* wie bei *LOST* erkennbar würde. Dabei hat sich die Serienautorin Shonda Rhymes ihren Status als auktoriale Wissensinstanz über eine vielfältige Internetpräsenz (und insbesondere über ihren Blog «Grey Matter») längst gesichert und kann, dank komfortablen Langzeitverträgen, auf eine längerfristige Zusammenarbeit sowohl mit dem Hausender ABC wie auch mit dem Ensemble zählen. Beides hat nicht zu einer stärkeren Zukunfts- oder Zielorientierung geführt: Wie zu Beginn der Serie scheint den Produktionsverantwortlichen das Vertiefen der Figuren und Figurenkonstellationen wichtiger zu sein als eine weit vorausschauende Entwicklung von *arcs* oder Cliffhangern. Andererseits ist bei diesem Fall einer stark serialisierten Fortsetzungsserie eine durchaus konventionelle Form des narrativen Weltenbaus zur Anwendung gekommen – die Auskoppelung einer beim Serienpublikum besonders beliebten Figur (hier: Addison Montgomery – eine Konkurrentin von Meredith Grey), die ihre eigene Ableger-Serie auf einem neuen Programmplatz (in diesem Fall: *PRIVATE PRACTICE*, ebenfalls bei ABC, seit 2007) erhielt.

Keine vorausschauenden *arcs*, dafür aber viele Rückbezüge auf frühere Serienfolge und regelmäßige *cross-overs* (Verknüpfungen von Hand-



13–16 Erweiterung der Diegese nach rückwärts. *Obere Reihe:* Meredith erinnert sich an eine Auseinandersetzung zwischen ihrer Mutter und deren damaligem Liebhaber Dr. Webber, die sie als Kind beobachtet hat. *Untere Reihe:* Derek denkt an das erste Treffen mit Meredith zurück, das zeitlich kurz vor dem Auftakt der ersten Folge von GREY'S ANATOMY angesiedelt ist (Buena Vista/ABC).

lungssträngen) zwischen GREY'S ANATOMY und PRIVATE PRACTICE: So lässt sich die narrative Strategie der Zuschauerbindung via Wissensakkumulation für *smart readers* in diesem Fall auf den Punkt bringen: Was die regelmäßigen Serienzuschauer den selteneren Besuchern dieser Erzählwelt (die beide Serien umfasst) voraushaben, sind vertiefte Einsichten, wenn es um die zumeist problembeladene Kindheit und Jugend der Protagonisten geht. Das gilt für die Hauptfigur Meredith und ihre angespannte Beziehung zur dementen Mutter (einst eine gefeierte Chirurgin am «Seattle Grace»-Hospital), aber auch für die Beziehung zum wieder verheirateten Vater, zu den Halbgeschwistern und zum einstigen Geliebten der Mutter. Und genauso entwickeln und verästeln sich weitere komplexe Familienverhältnisse in der Rückschau, beispielsweise jene von Cristina Yang, deren spezifisches Interesse für Herzchirurgie und Herzchirurgen über Rückblenden erklärt wird, oder jene von Izzie Stevens.

Durch die Anhäufung von personen- und situationsbedingtem Kontextwissen über längere Zeiträume hinweg sowie über die Erweiterung der Diegese nach «rückwärts» entwickelt sich hier eine nachhaltige Vertrautheit mit den Figuren und ihrer Geschichte – und damit ein spezifisches Verständnis für das aktuelle Seriengeschehen, das Newcomb (1985, 24f) in seiner Beschreibung des kumulativen Erzählens als *resonance* bezeichnet – als Resonanz, oder das, was «nachhallt».

Ausblick

Wie die beiden hier angesprochenen Beispiele eines langfristigen Aushandelns von narrativem Wissen verdeutlichen, lassen sich die auktorialen Erzählstrategien, die heutige amerikanische Serien von Staffel zu Staffel wie auch über ganze Laufzeiten hinweg prägen, als spezifische Formen einer kommunikativen Ansprache beschreiben und unterscheiden. Es geht sowohl bei den *arcs* wie bei der Akkumulation von Handlungswissen um den Aufbau und Erhalt von Zuschauerbeziehungen, die die jeweils kompetenteren (oder sich kompetenter wahnenden) Serienzuschauer einladen, einen Part entweder als mitspekulierende «Ko-Erzähler» oder mitfühlende Augenzeugen zu übernehmen. Die Rolle des skeptischen Rätsellösers verlangt vom involvierten Publikum handfeste kognitive Mitarbeit, weckt umgekehrt aber auch die Erwartung auf ein folgerichtiges Finale der Veranstaltung, die alle Handlungsfäden vertäut. Die Rolle des mit dem Bühnengeschehen bestens vertrauten Souffleurs setzt hingegen voraus, dass jederzeit auf zurückliegendes Storymaterial rekurriert werden kann. Als Entschädigung für das verstärkte Engagement winkt dem treuen Serienpublikum eine starke emotionale Bindung zu den Figuren, mit all ihren Tugenden und Fehlern. Oder, wie es Meredith Grey im abschließenden Monolog zur Folge «Some Kind of Miracle» in der dritten Staffel beschreibt: «We take our miracles where we find them. We reach across the gap, and sometimes, against all odds ... against all logic, we touch.»

Literatur

- Bosshart, Louis (2006) «Theorien der Medienunterhaltung». In: *Unterhaltung: Konzepte – Formen – Wirkungen*. Hg. v. Brigitte Frizzoni & Ingrid Tomkowiak. Zürich: Chronos; S. 17–30.
- Christen, Thomas/Ganz-Blättler, Ursula (2006) «Segments in an Endless Flow: Narrative Gaps and Partial Closure in ALLY McBEAL». In: *Searching the Soul of ALLY McBEAL: Critical Essays*. Hg. v. Elwood Watson. Jefferson/London: McFarland; S. 219–237.
- Edgerton, Gary/Rose, Brian (Hg.) (2005) *Thinking Outside the Box: Television Genres in Transition*. Lexington: University of Kentucky Press.
- Flitterman-Lewis, Sandy (1985) «Thighs and Whiskers: The Fascination of MAGNUM, P.I.». In: *Screen* 26,2; S. 42–58.
- Ganz-Blättler, Ursula (1999) «Shortcuts and Detours: Der Fernsehserientext als Itinerar». In: *Medien lesen: Der Textbegriff in der Medienwissenschaft: Festschrift Christian Doelker*. Hg. v. Daniel Ammann, Heinz Moser & Roger Vaissière. Zürich: Verlag Pestalozzianum; S. 198–219.
- (2003) «From Multiple to Cumulative Narrative: Thoughts on Syndication and Episodicity in Film and Broadcast Media». In: *Il film e i suoi multipli/Film and Its Multiples*. Hg. v. Anna Antonini. Udine: Forum; S. 317–323.

- (im Druck) *Signs of Time: Cumulative Narrative in Broadcast Television Fiction*. Habilitationsschrift der Universität Fribourg.
- Helbling, Brigitte (1995) *Vernetzte Texte: Ein literarisches Verfahren von Weltenbau: Mit den Fallbeispielen Ingeborg Bachmann, Uwe Johnson und einer Digression zum Comic Strip DOONESBURY*. Phil. Diss. Hamburg/Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Iser, Wolfgang (1970) *Die Appellstruktur der Texte: Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa*. Konstanz: Universitätsverlag.
- Johnson, Derek (2009) «The Fictional Institutions of *LOST*: World Building, Reality and the Economic Possibilities of Narrative Divergence». In: *Reading LOST: Perspectives on a Hit Television Show*. Hg. v. Roberta Pearson. London: I.B. Tauris; S. 27–49.
- Johnson, Steven (2005) *Everything Bad Is Good For You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*. New York: Riverhead Books.
- Kiefer, Jens (2007) «Plotting üben in der Popkultur: Bildschirmspiele als Sozialisationsangebot für das moderne Bewusstsein». In: *Das Populäre der Gesellschaft: Systemtheorie und Populärkultur*. Hg. v. Christian Huck & Carsten Zorn. Opladen: VS Verlag für Sozialwissenschaften; S. 195–215.
- Krützen, Michaela (2004) *Dramaturgie des Films: Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Lavery, David (2009) «*LOST* and Long-Term Television Narrative». In: *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Hg. v. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge, Mass.: MIT Press; S. 313–322.
- Lotz, Amanda (2007) *The Television Will Be Revolutionized*. New York: New York University Press.
- McGrath, Charles (2000) «The Triumph of the Prime-Time Novel». In: *Television, the Critical View*. Hg. v. Horace Newcomb. 6. Ausgabe. New York/Oxford: Oxford University Press; S. 242–252.
- Newcomb, Horace M. (1985) «MAGNUM: The Champagne of TV?» In: *Channels of Communication* Mai/Juni; S. 23–26.
- (2004) «Narrative and Genre». In: *The Sage Handbook of Media Studies*. Hg. v. John D. H. Downing. Thousand Oaks/London: Sage; S. 413–428.
- (2005) «Reflections on TV, the Most Popular Art». In: *Thinking Outside the Box: Television Genres in Transition*. Hg. v. Gary Edgerton & Brian Rose. Lexington: University of Kentucky Press; S. 17–36.
- Newman, Michael Z. (2006) «From Beats to Arcs: Towards a Poetics of Television Narrative». In: *The Velvet Light Trap* 58; S. 16–28.
- Reinecke, Markus (2007) *TV-Serien als Megamovies: Die US-Serie LOST als Beispiel einer neuen Seriengeneration*. Hamburg: Diplomica-Verlag.
- Scherer, Brigitte (2000) *Thomas Magnum und die Frauen: Produktion und Rezeption einer US-Serie*. Diss. Tübingen/Konstanz: Ölschläger (= kommunikation aktuell 27).
- Schütz, Alfred (1945) «On Multiple Realities». In: *Philosophy and Phenomenological Research* 5; S. 533–567.
- Sconce, Jeffrey (2004) «What if? Charting Television's New Textual Boundaries». In: *Television After TV: Essay on a Medium in Transition*. Hg. v. Lynn Spigel & Jan Olsson. Durham/London: Duke University Press; S. 93–112.
- Stäheli, Urs (2005) «Das Populäre als Unterscheidung: Eine theoretische Skizze». In: *Popularisierung und Popularität*. Hg. v. Gereon Blaseio, Hedwig Pompe & Jens Reichatz. Köln: DuMont; S. 146–167.

- Turner, Victor (1995 [1982]) «Das Liminale und das Liminoide in Spiel, ‹Fluss› und Rituale: Ein Essay zur vergleichenden Symbologie». In: Ders.: *Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels [From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play]*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp; S. 28–94.
- Vorderer, Peter (2006) «Unterhaltung: Lust, Leiden, Lernen». In: *Unterhaltung: Konzepte – Formen – Wirkungen*. Hg. v. Brigitte Frizzoni & Ingrid Tomkowiak, Zürich: Chronos; S. 69–79.