



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Eat. Drink. Talk.

Zur Funktion von fictional bars in
US-amerikanischen Fernsehserien.“

Verfasserin

Sabine Baumgartner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

Ein großes

Danke,

...euch allen, die ihr stets für mich da wart und mich auf meinem Weg durch das Studium und vor allem durch den Prozess dieser Diplomarbeit begleitet haben!

...vor allem Herrn Professor Meurer, für seine Unterstützung, Anregungen und die engagierte Betreuung.

...meiner lieben Familie, die mich geistig, emotional – und zeitweise sogar räumlich - unterstützt hat, ohne euch wäre ich heute nicht hier!

....Maxi Ratzkowski für den geistigen Austausch und die zahlreichen Gespräche.

...Steffi, dass du immer an mich geglaubt und mir die nötige Kraft gegeben hast!

1.	Einleitung	7
2.	Räume	8
3.	Sozialer Raum	9
3.1	Raumsoziologie (nach Löw).....	9
3.2	Die Kneipe als kultureller und soziologischer Raum.....	12
3.2.1	Hauptfunktionen der Kneipe	14
3.2.2	Essen	15
3.2.3	Kommunikation.....	16
3.3	Sonderfall: Die Kneipe als heterotopes Modell (nach Foucault)	24
4.	Serienräume	28
4.1	Filmische Gestaltungsmittel.....	30
4.1.1	Die Kamera	30
4.1.2	Schnitt und Montage.....	38
4.1.3	Erzählstruktur	41
4.2	Die Serien-Kneipe.....	45
5.	Methodisches Design.....	48
6.	Analyse	50
6.1	Fictional bars in Crime Dramas.....	50
6.2	Fictional bars in Medical Dramas	62
6.3	Fictional bars in Sitcoms	71
7.	Auswertung & Interpretation.....	78
8.	Resümee	80
9.	Anhang	83
9.1	Abbildungsverzeichnis	85
9.2	Filmografie.....	85
9.3	Bibliographie.....	86
9.4	Abstract	89
9.5	Lebenslauf.....	90

In der vorliegenden Arbeit wird aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit auf die geschlechtsneutrale Differenzierung (zB. ZuschauerInnen) verzichtet. In allen Fällen gelten jeweils die weibliche und die männliche Form.
Die Autorin ersucht um das Verständnis der Leser.

1. Einleitung

In Fernsehserien gibt es viele Handlungsschauplätze die dem Rezipienten bewusst sind und denen er auch gewisse narrative und dramaturgische Eigenschaften zuspricht. Im Zuge meines eigenen Serien-Konsums ist mir aufgefallen, dass vermehrt gastronomische Einrichtungen wie beispielsweise Bars, Cafés und Diners als Handlungsschauplätze eingesetzt werden, die zwar für die Protagonisten zu einem wesentlichen Schauplatz werden, aber deren Funktion – falls es eine gibt – für den Zuschauer nicht klar ersichtlich ist. Deutlich abzugrenzen sind diese gastronomischen Handlungsschauplätze von anderen gastronomischen Einrichtungen, die innerhalb der Serie vorkommen, aber keinen wiederholten Einsatz haben.

Das Hauptaugenmerk dieser Arbeit gilt in erster Linie der Frage, ob fictional bars in US-amerikanischen Fernsehserien Funktionen zugeschrieben werden können. Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, wird die Arbeit grob gegliedert: im theoretischen Teil werden die Themen 'Raum', 'Kneipen' und 'Serienräumen' behandelt, ehe im praktischen Teil dieser Arbeit einzelne Sequenzen aus Serien der Bereiche Crime Drama, Medical Drama und Sitcom auf die Funktionen der fictional bars hin untersucht werden. Die dabei erhobenen Funktionen werden anschließend Kategorien zugeführt, um zu ermitteln für wen diese Funktionen eine Bedeutung haben können.

Dabei wird auch ein Augenmerk darauf gelegt, ob und wie fictional bars in amerikanischen Fernsehserien die Narration und Dramaturgie unterstützen.

Abschließend folgt der Schlussteil dieser Arbeit mit einem Resümee, in dem der theoretische Teil der Arbeit mit den Ergebnissen der Untersuchung verknüpft wird, um etwaige Gemeinsamkeiten oder Unterschiede aufzuzeigen.

Das hier vorgestellte Forschungsobjekt der 'fictional bar' hat bis heute kaum Aufmerksamkeit in der Fernsehforschung erlangt. Diese Arbeit setzt sich daher die Aufgabe, ihren Teil zur Fernsehforschung beizutragen und die Funktion von Handlungsschauplätzen, hier anhand des Beispiels der fictional bars, zu beleuchten, mit der Hoffnung das wissenschaftliche Interesse an Fernsehserien zu steigern und zu deren Erforschung zu motivieren.

2. Räume

Der Raumbegriff ist ein vielseitiger. Das Verständnis von Raum reicht von Weltraum, Wohnraum über Filmraum bis hin zum geometrisch vermessenen Raum.

Schon Aristoteles befasste sich in seinen Schriften mit dem Thema Raum. Das war der Anfang eines Versuches Raum einzugrenzen, abzustecken und zu definieren.

Es folgte eine Reihe von Raummodellen, von denen das absolutistische Raumverständnis eine lange Gültigkeit hatte. Den Raum als einen Behälter oder Container zu verstehen war solange das Modell der Wahl, bis die relationale Raumauffassung entstand. Wie der Name schon sagt, handelt es sich dabei um Relationen, genauer gesagt um einen Raum von Beziehungen. Dieses Modell hat sich vorläufig durchgesetzt, obwohl das absolutistische parallel dazu in manchen Teilbereichen noch in Verwendung ist.

Diese neue Betrachtungsweise als relationaler, beweglicher Raum fußt in der Forschungsarbeit der beiden Soziologen Georg Simmel und Émile Durkheim, die stets genannt werden wenn es darum geht, den Raum anders als nur einen Container zu fassen.

Georg Simmel geht davon aus, dass Raum durch menschliche Aktivitäten entsteht und diese geschaffenen Strukturen wieder auf die menschlichen Aktivitäten rückwirken.¹ Diese Wechselwirkung lässt den Raum nicht mehr starr, sondern dynamisch und flexibel erscheinen.

Émile Durkheim legt seinen Forschungsschwerpunkt auf „den Nachweis, dass nicht nur die materiellen Substrate der Gesellschaft und die Inhalte des Wissens gesellschaftlich konstituiert sind, sondern auch die elementaren Formen und Kategorien des Denkens wie etwa Raum und Zeit.“² Das hat zur Folge, dass sich Durkheim mit der Frage nach den Formen und Kategorien von Raum und Zeit befasst. Die Raum-Kategorien die unsere Wahrnehmung prägen wie zB oben/ unten, links/recht oder Norden/Süden sind gesellschaftlich hergestellt und dienen dazu, dass Menschen miteinander in Interaktion

¹ Vgl. Schroer, Soziologie, S.360

² Schroer, Soziologie, S.360

treten und Ereignisse stattfinden können. Hätten wir diese allgemein gültigen Kategorien nicht, so wäre ein soziales Zusammenleben nicht möglich.³

Obwohl sich Simmel und Durkheim intensiv mit der Thematik Raum auseinandergesetzt haben, geben jedoch der Zeit den Vorzug. Dennoch ist ihr Verdienst die Einsicht, dass Raum als etwas wahrgenommen wird, was nicht natürlich gegeben ist und immer schon da war, sondern als etwas das sozial hervorgebracht wird. Für beide ist es nicht der Raum selbst, der eine Wirkung auf Soziales hervorbringt, es sind immer die ihm zugeschriebenen Eigenschaften.⁴

3. Sozialer Raum

Der Begriff 'Raum' stand lange Zeit für Stillstand, Unbeweglichkeit und Starre. Diese Konnotation trug dazu bei, dass Raum von der Soziologie als Forschungsobjekt vernachlässigt wurde und es gedauert hat, bis die Soziologen den Raum hinterfragt und erforscht haben. Ein weiterer Grund für diese Vernachlässigung war, dass Raum stets als etwas Selbstverständliches vorausgesetzt wurde, sodass eine nähere Auseinandersetzung mit dem Thema nicht notwendig erschien.⁵ Mittlerweile befassen sich einige Soziologen mit dem Thema Raum und es lässt sich ein Wandel des Begriffes feststellen. Diesen Wandel – weg von dem Gegebenen und hin zu etwas Konstruierten – unterstützt auch Martina Löw mit ihrer Raumsoziologie.

3.1 Raumsoziologie (nach Löw)

Martina Löw erweitert die Vielgestaltigkeit des Raumbegriffes, indem sie ihre eigene Definition unternimmt: sie wehrt sich gegen die in der Soziologie übliche Trennung in einen sozialen und einen materiellen Raum und geht zunächst von einem sozialen Raum aus, der durch materielle und symbolische Komponenten gekennzeichnet ist.⁶ Diese Räume entstehen durch menschliche Verknüpfungen. „Dabei verknüpfen

³ Vgl. Schroer, Soziologie, S.360f

⁴ Vgl. Schroer, Soziologie, S.361

⁵ Vgl. Schroer, Soziologie, S.359

⁶ Vgl. Löw, Raumsoziologie, S.15

Menschen nicht nur Dinge, sondern auch (somit selbst aktiv in das Geschehen eingreifende) andere Menschen oder Menschengruppen“.⁷

Löw unterscheidet zwei verschiedene Prozesse der Raumkonstitution: einerseits das Spacing, unter dem sie „das Platzieren von sozialen Gütern und Menschen bzw. das Positionieren primär symbolischer Markierungen“⁸ versteht. Der zweite Prozess um Raum zu konstituieren ist die Syntheseleistung. Darunter versteht man das Zusammenfassen von Gütern und Menschen über Wahrnehmungs-, Vorstellungs- oder Erinnerungsprozesse werden Güter und Menschen zu Räumen.⁹

Das Spacing und die Syntheseleistung existieren gleichzeitig: „Im alltäglichen Handeln der Konstitution von Raum existiert eine Gleichzeitigkeit der Syntheseleistungen und des Spacing, da Handeln immer prozeßhaft ist.“¹⁰

Löw kreiert und verwendet den Begriff der (An)Ordnung und verweist durch diese Schreibweise auf die Ordnung, durch die Räume geschaffen werden und auf den Prozess des Anordnens. Mithilfe dieses Begriffes definiert sie Räume folgendermaßen: „Unter Räumen verstehe ich relationale (An)Ordnungen von Menschen (Lebewesen) und sozialen Gütern.“¹¹

Das Räumliche, stellt für Löw eine spezifische Form des Gesellschaftlichen dar und soll nicht gegen das Gesellschaftliche abgegrenzt werden, da räumliche Strukturen Handeln ermöglichen.¹²

„Räumliche Strukturen müssen, wie jede Form von Strukturen, im Handeln verwirklicht werden, strukturieren aber auch das Handeln.“¹³ Diese Dualität von Handeln und Struktur hat zur Folge, dass es auch eine Dualität von Raum gibt, da räumliche Strukturen ein Handeln produzieren „welches in der Konstitution von Räumen eben jene räumlichen Strukturen reproduziert.“¹⁴

Raum konstituiert sich zwar in der Wechselwirkung zwischen Handeln und Strukturen, aber diese Aussage bedeutet auch, dass Räume nicht beliebig geschaffen werden

⁷ Löw, Raumsoziologie, S.158

⁸ Vgl. Löw, Raumsoziologie, S.158

⁹ Vgl. Löw, Raumsoziologie, S.159

¹⁰ Löw, Raumsoziologie, S.159

¹¹ Löw, Raumsoziologie, S.166

¹² Vgl. Löw, Raumsoziologie, S.167, S.169

¹³ Löw, Raumsoziologie, S.172

¹⁴ Löw, Raumsoziologie, S.172

können, sondern nur damit was für die Synthese oder das Spacing verfügbar ist oder verfügbar gemacht werden können. Daraus folgert, dass Räume nur in Abhängigkeit von den symbolischen und materiellen Faktoren konstituiert werden kann.¹⁵ Es kann nur dort Raum geschaffen werden, an dem auch etwas platziert werden kann.

Die Raumkonstitution ist immer ein Prozess und kein starrer Vorgang.¹⁶ „Die Entstehung des Raums ist ein soziales Phänomen und damit nur aus den gesellschaftlichen Entwicklungen heraus, das heißt auch als prozeßhaftes Phänomen zu begreifen.“¹⁷

Raum konstituiert sich – also Synthese und Spacing – im Alltag unter anderem durch Routinen. Durch die wiederholenden Handlungen werden räumliche Strukturen reproduziert. Räumliche Strukturen stellen eine Variante gesellschaftlicher Strukturen dar, die in Institutionen eingelagert sind. Durch relationale Platzierungen und das Wiedererkennen werden diese räumlichen Strukturen wiederholt.¹⁸

„Raum wird nun auch als diskontinuierlich, konstituierbar und bewegt erfahren. An einem Ort können sich auch verschiedene Räume herausbilden.“¹⁹

Martina Löw vertritt die Anschauung, dass „neben der kulturell tradierten Vorstellung, 'im Raum zu leben', das heißt von einem einheitlichen, homogenen Raum umgeben zu sein, auch eine Vorstellung von Raum, die einem fließenden Netzwerk vergleichbar ist.“²⁰

Die Frage ob ein absolutistischer Raum oder ein relationaler Raum bevorzugt werden soll, beantwortet Martina Löw wie folgt: „Es muß daher von einer Koexistenz/Konkurrenz zweier unterschiedlicher Raumvorstellungen ausgegangen werden, die beide in die Konstitution von Raum einfließen.“²¹

So plausibel das relationale Raummodell zu sein vermag, gibt es dennoch Räume, die als Behälterräume konstruiert werden. Diese Behälterräume ziehen klare Grenzen –

¹⁵ Vgl. Löw, Raumsoziologie, S.191

¹⁶ Vgl. Löw, Raumsoziologie, S.230

¹⁷ Löw, Raumsoziologie, S.236

¹⁸ Vgl. Löw, Raumsoziologie, S.263

¹⁹ Löw, Raumsoziologie, S.266

²⁰ Löw, Raumsoziologie, S.266

²¹ Löw, Raumsoziologie, S.267

sie grenzen ein oder grenzen aus. Es gibt ganz klare Zugehörigkeiten die ein- oder ausschließen.²² Auch diese Räume haben eine Existenzberechtigung und sollen nicht in einer endgültigen Definition ausgeschlossen sein. Räume können starr und unveränderbar sein, aber das müssen sie nicht. Genauso wenig wie sie stets veränderbar oder flexibel sein müssen.

Raum mit all seinen Facetten als etwas sehr vielseitiges und wandelbares zu fassen und zu verstehen, darin liegt die Herausforderung bei der Definitionsfindung. Heute wird nicht mehr nur zwischen geographischen und sozialen Räumen unterschieden, sondern nun auch differenziert, ob das absolutistische oder das relationale Raummodell die letztendliche Gültigkeit hat.

3.2 Die Kneipe als kultureller und soziologischer Raum

Die vorliegende Arbeit behandelt amerikanische Fernsehserien und erforscht die Funktion der darin vorkommenden gastronomischen Einrichtungen wie beispielsweise Bars, Diners, Restaurants und ähnliches. Im englischsprachigen Raum wird für diese Einrichtungen der Begriff 'fictional bars' verwendet, doch sein deutsches Pendant fehlt. Daher wird sich im Folgenden eine Begriffsvielfalt bieten - die aber unter 'fictional bars' zusammengefasst werden kann.

In der deutschen Literatur wird hauptsächlich der Begriff der 'Kneipe' angeführt. Dieser Begriff wird nachfolgend auch vermehrt verwendet - aber er soll nur einen Platzhalter für die Vielfalt der gastronomischen Einrichtungen darstellen.

Doch bevor die Funktion der 'fictional bars' in Fernsehserien erforscht wird, soll an dieser Stelle der kulturelle und soziologische Aspekt von solchen Einrichtungen näher beleuchtet werden.

Seit der Verstädterung und der Aufteilung der Zeit in Arbeitszeit und Freizeit werden Orte aufgesucht, in denen wir unsere Zeit außerhalb der Arbeitszeit verbringen wollen. "Die Kneipe ist ein Ort der Freizeit"²³ stellen Franz Dröge und Thomas Krämer-Badoni in ihrem Werk DIE KNEIPE. ZUR SOZIOLOGIE EINER KULTURFORM fest. Sie hat eine Zwischenstellung zwischen der Wohnung und der Außenwelt und dehnt die

²² Vgl. Schroer, Soziologie, S.364

²³ Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.215

Vertrautheit der Wohnung in fremde Bereiche aus.²⁴ Es hat fast den Anschein, als ob sie ein erweitertes Wohnzimmer wäre, ein öffentliches aber dennoch privates. Ueli Gyr beschreibt die Atmosphäre der klassischen Kneipe folgendermaßen: "Geselligkeit, Tradition, idyllische Feierabendgemütlichkeit, Familiarität, Vertrautheit, Stammgastambiance und Kneipenpoesie stehen im Mittelpunkt."²⁵ Auch er ist der Meinung, dass eine familiäre Vertrautheit in der Kneipe vorherrscht und dass man sich "in einem Feld zwischen Vertrautheit und Fremdheit einerseits, zwischen Öffentlichkeit und Intimität andererseits"²⁶ bewegt.

Einen öffentlichen Raum wie eine Kneipe, mit den Eigenschaften **Vertrautheit und Intimität** zu belegen, verlangt nach einer Erklärung.

Anders als in anderen öffentlichen Räumen, erfährt der Kneipenbesucher ein kollektives Erlebnis, von dem er ein partizipierender Teil ist. Die Kneipe ist "einer der letzten Orte geworden, an dem kulturelle Artikulation des Alltagslebens noch kollektiv erfolgen, an denen der Alltag mit all seinen strukturellen Bestimmungen nicht nur erlebt, sondern der Tendenz nach auch gelebt wird."²⁷ Im Gegensatz zu den medienorientierten Freizeitbeschäftigungen wie beispielsweise Fernsehen oder Lesen, ist der Besucher einer Kneipe ein aktiver Teil des Geschehens. Er kann selbst steuern, wie groß sein Anteil an dem Kollektiv ist und was er dazu beiträgt. Er ist "immer gerade so allein, wie er will."²⁸ Durch die Auswahl des Sitzplatzes wird den anderen Gästen Auskunft darüber erteilt, welchen Bedürfnissen nachgegangen wird. Betritt der Gast das Lokal alleine und setzt sich an die Theke, signalisiert er mehr Kommunikationsbereitschaft, als wenn er sich alleine an einen Tisch setzt. Das gilt insbesondere dann, wenn ein männlicher Gast in weiblicher Begleitung die Kneipe betritt:

"Wer als Mann ein Lokal betritt, in dem es eine Theke gibt, wird sich, wenn er von einer Frau begleitet wird, aus Höflichkeit stets an einen der Tische und nicht an die Theke setzen. Denn durch diese Platzierung gibt er allen Anwesenden zu verstehen, daß er die an der Theke herrschende allgemeine Kommunikationsbereitschaft (zumindest im Hinblick auf seine Begleiterin) weder

²⁴ Vgl. Laermann, Kommunikation an der Theke, S.429

²⁵ Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.97

²⁶ Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.113

²⁷ Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.63

²⁸ Laermann, Kommunikation an der Theke, S.425

teilt, noch duldet. Er macht seine Absicht deutlich, sich auf ein binnenzentriertes Kommunikationsverhältnis mit ihr einzulassen und sich der in wechselnden Verhältnissen dezentriert verlaufenden Kommunikation am Tresen zu entziehen."²⁹

Mag es auch auf den ersten Blick den Anschein haben, dass der Kneipenbesuch hauptsächlich dazu dient, **Alkohol** zu konsumieren, so ist das nicht der wahre Grund. "Nicht allein das Trinken, sondern auch - oder gerade - das gesellige Miteinander und somit das Reden stehen im Mittelpunkt."³⁰

3.2.1 Hauptfunktionen der Kneipe

Dröge und Krämer sind der Frage nach den Hauptfunktionen der Kneipe nachgegangen. Diese drei Hauptfunktionen hat Ueli Gyr überarbeitet und konkretisiert sie wie folgt:

- "1. Kneipe als Ort für die Aufnahme und Stabilisierung eigener Sozialkontakte und Sozialbeziehungen;
2. Kneipe als Ort für freizeitliche Entspannung und Ablenkung;
3. Kneipe als Ort identifikativer und therapeutischer Gruppen- und Selbstorientierung"³¹

Zum ersten Punkt 'Stabilisierung eigener Sozialkontakte und Sozialbeziehungen' zählen die gemeinsamen Kneipenbesuche mit FreundInnen oder mit seinen KollegInnen nach Feierabend. Dabei ist es nicht zufällig, mit wem die Lokalität besucht wird, wie Eva Barlösius in ihren Untersuchungen zur Soziologie des Essens in ihrem gleichnamigen Werk erhoben hat. "Mit wem man essen geht, ist nicht willkürlich oder zufällig, sondern entspricht unseren heutigen Fähigkeiten, Möglichkeiten und Wünschen, **soziale Beziehungen** bewußt herzustellen."³² Der ursprüngliche Kern dieser sozialen Beziehungen war die **klassische Familie**, bestehend aus Mutter, Vater und einem oder zwei Kindern.

²⁹ Laermann, Kommunikation an der Theke, S.426

³⁰ De Diana / Kupitsch, Kommunikation in der Kneipe, S.195

³¹ Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.101

³² Barlösius, Soziologie des Essens, S.190

3.2.2 Essen

Durch das Teilen der Nahrung und die Beteiligung an der Mahlzeit, sind die einzelnen Individuen aber nicht nur Tischpartner, sondern bilden auch eine stabile Gemeinschaft, dessen Mitglied sie sind.³³ Es geht primär nicht mehr um die bloße Nahrungsaufnahme, sondern "die vergemeinschaftenden Qualitäten der sozialen Situation des Essens rücken in den Vordergrund".³⁴

Die gemeinsame Mahlzeit dient der Erzeugung von Gemeinschaft, die miteinander funktionieren und kommunizieren will.³⁵ Das spiegelt sich auch in der **Themenwahl** wieder, schließlich ist ein friedliches Miteinander ein wichtiges Ziel der Gemeinschaft. Das Thema sollte alle interessieren und keine Unstimmigkeiten hervorrufen, da daraus ein Streit folgern könnte, was im schlimmsten Fall eine Auflösung der Tischgemeinschaft zur Folge hätte. Im Idealfall verläuft ein **Tischgespräch** in drei Phasen: erzählen, räsonieren und scherzen.³⁶

Nach einem Gesprächseinstieg mit einem Austausch der aktuellen Neuigkeiten, wendet sich das Gespräch kontroverseren Themen zu, ehe die Gesellschaft zufrieden und gelöst den Tisch verlässt.³⁷

Doch nicht das Thema ist das Entscheidende für die Festigung der Gemeinschaft, sondern wie damit umgegangen wird. Es sind durchaus **Streitereien** möglich, die auch sehr wichtig für die Bildung und Stärkung der Gemeinschaft sind, da es die **Konfliktlösungskompetenz** der Gruppe ist, die zu einem kollektiven Gedächtnis voller Erinnerungen beiträgt. Dabei entsteht eine Erinnerungspraxis, die letztendlich zur Hauptfunktion des Tischgespräches führt: zur **Bildung eines kollektiven Gedächtnisses**, gefüllt mit Erinnerungen und Erzählungen.³⁸

Dies geschieht nicht nur beim intrafamiliären Tischgespräch, sondern auch in anderen stabilen Gruppen, die öfters gemeinsam essen, wie beispielsweise berufliche Kollegen oder gute Freunde. Eva Barlösius legt ihren Forschungsschwerpunkt auf die Soziologie

³³ Vgl. Barlösius, Soziologie des Essens, S.165

³⁴ Barlösius, Soziologie des Essens, S.171

³⁵ Vgl. Barlösius, Soziologie des Essens, S.185

³⁶ Vgl. Barlösius, Soziologie des Essens, S.178

³⁷ Vgl. Barlösius, Soziologie des Essens, S.178

³⁸ Vgl. Barlösius, Soziologie des Essens, S.185

des Essens kommt dabei zu folgendem Schluss: "Soziologisch kann man davon ausgehen, daß bei diesen Tischgemeinschaften ähnliche soziale Mechanismen wirken wie bei der traditional-familialen Tischgemeinschaft. So ist die vergemeinschaftende Wirkung und die kommunikative Bedeutung dieser Mahlzeiten hoch zu bewerten."³⁹

Auch bei diesen Tischpartnern gelten die obig genannten Phasen für ein erfolgreiches Tischgespräch. Findet es keinen positiven Ausklang so birgt das die Gefahr der abrupten Auflösung und die Gefährdung der Gemeinschaft, womöglich für immer, aber zumindest für eine längere Dauer.⁴⁰ Das ist einer der Unterschiede zur familiären Tischgemeinschaft. Ein weiterer findet sich darin, dass Kollegen und Freunde den Wunsch haben miteinander zu speisen, während sich die Familie ihre Tischpartner nicht aussuchen kann.⁴¹

Was jedoch die genannten Tischgemeinschaften gemein haben ist, dass sie einerseits dazu dienen eine Bindung aufzubauen und andererseits die Beziehung zwischen den Teilnehmern festigen möchten. Durch diese entstandene Bindung hebt sich die Tischgemeinschaft von anderen Personen ab und macht sie zu einer exklusiven Gemeinschaft. Sie schafft Distanz gegenüber Außenstehenden und es dürfen nur jene daran teilnehmen, "die als sozial ebenbürtig anerkannt werden und die die gleichen ideellen und/oder materiellen Interessen vertreten."⁴² Zu den der wichtigsten Aufgaben dieser Mahlzeit zählt, soziale Grenzen zu ziehen und eine Exklusivität zu schaffen.

3.2.3 Kommunikation

Eine der drei Hauptfunktionen der Kneipe (siehe Pkt.3.2.1) ist die Gruppen- und Selbstorientierung, welche über das Reden – dem eigentlichen Hauptmotivator des Kneipenbesuchs - erfolgt.

Von den Alltagssorgen bis zur Stammtischpolitik werden Themen im Zeitraffer behandelt. Die besprochenen Themen werden von den Gesprächsteilnehmern, aber auch durch die Geräuschkulisse der Kneipe, sowie kommenden und gehenden Gästen

³⁹ Barlösius, Soziologie des Essens, S.189

⁴⁰ Vgl. Barlösius, Soziologie des Essens, S.185

⁴¹ Vgl. Barlösius, Soziologie des Essens, S.190

⁴² Barlösius / von Braun, Essen und Gesellschaft, S.46

ständig unterbrochen, gewechselt und an anderer Stelle wieder neu aufgenommen und weitergesponnen. All das führt letztendlich zu langen thematischen Bögen und weckt bei Außenstehenden den Eindruck, dass Kneipenkommunikation sehr oberflächlich bleibt. Doch dieser Eindruck täuscht, schließlich handelt es sich dabei um eine einheitliche Gesprächsstruktur, die nicht gewohnt geradlinig ist.⁴³ Die Kneipenkommunikation unterliegt bestimmten Regeln, die über die Form und die Inhalte der Gespräche bestimmen. Es wird unterhaltsamen und unverbindlichen Themen der Vorzug gegeben und darauf geachtet, keine ernsthaften **Diskussionen oder gar Streitgespräche** aufkommen zu lassen. Nur das kann "das feine Gleichgewicht zwischen einer gewissen Distanz und einer unbestimmten Vertrautheit zwischen Kneipenbekanntschaften gewährleisten"⁴⁴.

Darin unterscheidet sich die Kneipenkommunikation vom traditionellen Tischgespräch: während die Tischgemeinschaft Streit zulässt, um durch die Konfliktlösungskompetenz der Gruppe die Gemeinschaft zu stärken, ist beim Kneipengespräch eine konstruktive Lösung des Streits selten das Ziel. Da beim Kneipengespräch die Personenkonstellation viel fragiler ist, würden die Gesprächspartner sich rasch entfremden und wieder ihre eigenen Wege gehen.

Je nach **Gesprächsgruppengröße** sind Unterschiede bei der **Themenwahl** zu verzeichnen. Die Durchschnittsgruppengröße liegt zwischen 2 und 8 Personen, wobei die Zweiergesprächsgruppen am Häufigsten zu beobachten sind. Dort sind die Themenbereiche intimer und befassen sich vorrangig mit dem persönlichen Befinden bzw. privater Probleme aus den Bereichen Krankheit, Arbeitsplatz, Familie, Partnerschaft und Alltag. Je größer die Gruppe ist, desto allgemeiner werden die Themen. So werden in großen Gruppen eher über Politik, Wetter, Katastrophen, Sport, Urlaub, Auto, Verkehr und Sexualität gesprochen, als in den Zweiergesprächen.⁴⁵

Kai De Diana und Alina Kupitsch legen ihren Untersuchungsschwerpunkt auf die **Kneipengespräche** und deren Inhalte. Dabei halten sie eine Reihe von **Gattungen** fest, die im Folgenden nach ihrer Häufigkeit aufgelistet sind: Erzählung, Klatsch, Sachliche Informationen, Belehrung, Witz, Diskussion. Wie schon obig beschrieben,

⁴³ Vgl. Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.215

⁴⁴ De Diana / Kupitsch, Kommunikation in der Kneipe, S.207

⁴⁵ Vgl. Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.114

werden Diskussionen möglichst vermieden und sind daher an letzter Stelle gereiht. Streitereien können die De Diana und Kupitsch in ihren Untersuchungen nicht beobachten. Das Ergebnis ihrer Untersuchung zeigt, dass das typische Kneipenpublikum bevorzugt erzählt und klatscht, doch heißt das nicht, dass Kneipengespräche ohne Bedeutung sind, sondern es ist so zu betrachten, dass das Publikum die Kneipe aufsucht, um sich zu **entspannen** und zu unterhalten.⁴⁶ In der Kneipe ist für tiefgehende Gespräche selten Raum, da es möglichst viel in kürzester Zeit zu erzählen gibt und viele Themen abzuarbeiten sind. All dies sind "Zeichen dafür, daß **Kneipengespräche** wesentlich von den Bedürfnissen nach Kontakten, nach einem Zugehörigkeitsgefühl zu einer Gruppe von anderen, nach Identitätssuche und -sicherung bestimmt werden."⁴⁷ Gerade die **Suche nach Geselligkeit, Gesprächen und Kontakten** ist ein wichtiges Motiv des regelmäßigen Kneipenbesuchs.⁴⁸

Anders verhält es sich aber, wenn der Kneipenbesucher sich nicht an einem Tisch aufhält, sondern beispielsweise alleine an der Theke. "Stellt oder setzt er sich an die Theke, so signalisiert er damit seine prinzipielle Kommunikationsbereitschaft"⁴⁹ hält Laermann in seinem Aufsatz KOMMUNIKATION AN DER THEKE fest. Es gelten in einer Kneipe andere Regeln und Normen als vor deren Türe. Bei gehobenen Bars beginnt der Besuch schon vor der Türe, durch den prüfenden Blick des Türstehers, der nur den von ihm auserlesenen Besucher den Eintritt gewährt. Dieses Eingangsritual trifft aber nicht auf die gewöhnliche Kneipe oder die durchschnittliche Bar zu. Dort hat diese Funktion der Barkeeper inne, indem er dafür sorgt, dass sich alle Gäste wohl fühlen und miteinander auskommen.

Innerhalb einer Bar gibt es eine Vielfalt von ungeschriebenen **Regeln und Rituale** ohne deren Befolgung dem Gast im schlimmsten Falle die Türe gewiesen wird. "Weigert er sich, zum Erhalt und Ausbau diese Strukturen durch sein Handeln beizutragen, bekommt er die gelbe Karte."⁵⁰

Menschen sind von klein auf daran gewöhnt, dass unterschiedliche Verhaltensformen an unterschiedlichen Orten erwartet werden und erforderlich sind. Schon beim

⁴⁶ Vlg. De Diana / Kupitsch, Kommunikation in der Kneipe, S.200

⁴⁷ De Diana / Kupitsch, Kommunikation in der Kneipe, S.208

⁴⁸ Vgl Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S. 109

⁴⁹ Laermann, Kommunikation an der Theke, S.421

⁵⁰ Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.83

erstmaligen Betreten einer Kneipe stellt sich dem unerfahrenen Gast die Frage, wo er sich platzieren möchte. Gehen wir nun davon aus, dass er in die Bar gekommen ist um Alkohol zu konsumieren, dann wird er sich wahrscheinlich gleich an die Theke setzen um beim Barkeeper zu bestellen. Mit dieser kleinen Aktion setzt der Gast bereits das erste Signal: er will reden. Es gilt ein Kommunikationscode, der für Außenstehende schwer zu durchschauen ist, da ein Teil der Kommunikation auch nonverbal abläuft. Die **Kommunikation funktioniert über Blicke, Mienen, Gesten** und andere Körpersignale, dazu kommen Handlungsakte, Umgangsstile und Sprechweisen, deren Kenntnis eine Vertrautheit mit der Situation voraussetzt.⁵¹ Schaut der neue Gast sich um, wird er vieles bemerken, was ihm anfänglich etwas fremd erscheint.

Um solchen Verständigungsproblemen auf den Grund zu gehen, liefert Erika Fischer-Lichte die passende Erklärung. Wie Zeichen mit Hilfe der notwendigen kulturellen oder historischen Informationen zu entschlüsseln sind, erklärt sie mit den Begriffen der **internen und externen Umkodierung**. Bei der internen Umkodierung handelt es sich um die Erzeugung von Bedeutung, für die kein externes kulturelles Wissen erforderlich ist. Die externe Umkodierung benötigt aber genau dieses spezifische kulturelle Wissen, um funktionieren und somit Bedeutung erzeugen zu können.⁵²

Hier kommen wir wieder auf den Gast in der Kneipe zurück, da auch bei den untenstehenden Beispielen ein spezifisches kulturelles Wissen unerlässlich ist, um eine Bedeutung zu generieren:

"Wie angedeutet, werden Bilder, Photographien, Zeichnungen, Gekritzel, Postkarten, Souvenirs, Scherzartikel, aufgehängte Sprüche und ausgewählte Gegenstände, wie z.B. markierte Gläser, Stammtischabzeichen und Blumen kommunikativ bedeutungsvoll. Insider erinnern sie an Jubiläen, Geburtstage, Geschenke oder Vereinsanlässe bzw an den Ausweis ihrer Kneipenzugehörigkeit, während sich Außenstehenden die jeweilige Sinnggebung verschließt."⁵³

Hat der Beobachter das notwendige kulturelle Wissen, kann er im Sinne der externen Umkodierung aus diesen Symbolen eine Bedeutung erzeugen. Wenn ihm dieses

⁵¹ Vgl. Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.98

⁵² Vgl. Fischer-Lichte, Semiotik des Theaters, S.102

⁵³ Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.105

Wissen fehlt und der unerfahrene Gast sich an der unvermeidbaren Thekenkommunikation aktiv beteiligt, so kann er beispielsweise den Sinn des derben Witzes seines Sitznachbars zwar auf der inhaltlichen Ebene erfassen, dessen Funktion kann er aber meist nicht nachvollziehen. Er versteht nicht, dass der - zumeist derb-maskuline - Kneipenwitz dem Imponiergehabe oder um Aggressionen zu dämpfen oder als Ablenkung dienen kann.⁵⁴

Nur durch die Kenntnis der herrschenden Konventionen, Riten und Regeln des Kneipenlebens kann der Gast seine Interaktion auch sinngemäß deuten und verstehen. Die Kneipenwelt ist komplizierter als es auf den ersten Blick den Anschein hat, ihre **Strukturen und Symbolzusammenhänge** anspruchsvoller. Mit der Betrachtung isolierter Bereiche und Objekte wird man dem Kneipenleben nicht gerecht.

Obwohl der Kommunikationscode für jede Kneipe und Bar seine Gültigkeit haben mag, hat der Stammgast doch bewusst für 'seine' Kneipe entschieden, da es keine zwei gibt, die sich gleichen. Der Gast ist einer der wichtigsten Faktoren der Kneipe: nur durch das Zusammenspiel aus der sozialen Realität der Gäste setzt sich das innere Milieu der Kneipe zusammen.

Die **relative Autonomie des inneren Milieus der Kneipe** ist also in der Konstitution notwendig vergegenständlichter Interaktionsstrukturen (Regeln, Riten, Normen) zu sehen, auf die gemeinsam Handelnde - die in den Handlungszusammenhang unterschiedliche soziale Realitäten einbringen - ihr Handeln als sinnvolles bezeichnen können.⁵⁵ **Das innere Milieu der Kneipe** ist geprägt von einer **sozialen Homogenität**, die "einen Sockel an gemeinsamer oder ähnlicher Lebenspraxis, der außerhalb der Kneipe begründet ist"⁵⁶ repräsentiert. Im Detail kommen die Gäste aus den unterschiedlichsten Gesellschaftsschichten und sozialen Gruppierungen, aber es werden nur jene Überschneidungen herausgearbeitet und kommunikativ zur Geltung gebracht, die der Gleichheit dienen - alles andere wird ignoriert.⁵⁷

Hier im **geschützten Raum der Kneipe** haben die Gäste die Tendenz "sich wechselseitig (wenn auch nur vorübergehend) anzuerkennen und sich gegenseitig

⁵⁴ Vgl. Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.105

⁵⁵ Vgl. Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.82

⁵⁶ Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.77

⁵⁷ Vgl. Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.216

(wenn auch nur in diesem Raum) für sozial gleichrangig zu halten“.⁵⁸ Dadurch ist "eine verhältnismäßig große soziale Differenzierung unter ihnen möglich"⁵⁹.

Der Aufenthalt in einer Kneipe oder Bar entbindet von den Verpflichtungen des Status und den Rollen außerhalb dieses Raumes.⁶⁰

"Zumindest an der Theke, wenn schon nicht draußen, kann jeder mitreden. Denn hier gilt er gleich viel wie jeder andere. Und wenn er mitreden kann (so muß er meinen). dann hat er auch was zu sagen. Eher ist sie ein Raum wechselseitiger Anerkennung, in dem ein jeder auch dann noch Gehör findet, wenn er nichts zu sagen und nirgendwo sonst was zu melden hat."⁶¹

Das hat zur Folge, dass die einzelnen **Biographien nicht immer der Wahrheit** entsprechen - das müssen sie auch gar nicht. Schließlich darf in der Kneipe mit den eigenen Erlebnissen, mit der Vergangenheit und der Gegenwart - wenn auch übertrieben und überzeichnet - **geprahlt** und angegeben werden. Das gehört zur Ich-Präsentation, wie sie innerhalb einer Kneipe üblich ist und geduldet - fast schon erwartet wird. Der Faktor Alkohol dient als zusätzlicher Verstärker. Auch dieses Kommunikationsverhalten bleibt unverbindlich, da keiner den anderen für sein Verhalten oder seine Äußerungen haftbar machen kann. Diese werden durch eine stillschweigend unterstellte und wechselseitige aufrechterhaltene Situationsdefinition als folgenlos betrachtet.⁶²

Es lässt sich festhalten, dass die verbale Kneipenkommunikation durch ihre **Unverbindlichkeit und Folgenlosigkeit** gekennzeichnet ist.

Genau diese Unverbindlichkeit weiß der Stammgast zu schätzen. Er ist in seiner Kneipe jederzeit willkommen und hat das Gefühl, in ein Wohnzimmer voller Freunde einzutreten. Egal ob er auf der Suche nach seiner eigenen Identität oder Orientierung ist, er ist ein Teil des Geschehens. Er ist einerseits dazugehörig, aber auch frei und Unabhängig andererseits.⁶³

⁵⁸ Laermann, Kommunikation an der Theke, S.423

⁵⁹ Laermann, Kommunikation an der Theke, S., S423

⁶⁰ Vgl. Laermann, Kommunikation an der Theke, S.423

⁶¹ Laermann, Kommunikation an der Theke, S.423

⁶² Laermann, Kommunikation an der Theke, S.421

⁶³ Vgl. Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.115

"Nichts von dem was die Gäste sagen oder tun, hat (das glauben sie zu wissen) Konsequenzen außerhalb der Kneipe oder Bar. An diesen Orten selbst führt es allenfalls dazu, daß eine Kommunikation abgebrochen wird, sobald sich bestimmte unerwünschte Folgen abzuzeichnen scheinen. Plötzlich und scheinbar unmotiviert auftretende Aggressionsausbrüche, die Tötlichkeiten nach sich ziehen, haben ihre Ursache in der Regel darin, daß die zunächst gemeinsam angenommene Folgenlosigkeit des beiderseitigen Verhaltens und der wechselseitigen Rede unvermittelt und einseitig aufgekündigt wurde."⁶⁴

Aber die **Folgenlosigkeit der Kneipenkommunikation** gilt natürlich nur so lange, bis die Normen der Kneipe missachtet werden. Eine Missachtung kann ihre Ursache im Unwissen über die Gepflogenheiten haben. Mit steigendem Alkoholspiegel steigen auch die häufig auftretenden Gesten der Vertraulichkeit und Zärtlichkeit zwischen den Menschen an der Theke. Im Normalfall - also außerhalb der Bar - würde man davon ausgehen können, dass solche Annäherungen ernst zu nehmen sind und eventuell den Beginn einer Liebschaft darstellen. Aber dieses Verhalten gehört zu den Gepflogenheiten einer Bar und stellt eine jederzeit von beiden Seiten unterbrechbare freundliche Kontaktaufnahme dar. Das im Vorhinein zu wissen verhindert, dass diese Gesten missdeutet oder missverstanden werden und der Gast sich in weiterer Folge lächerlich macht.⁶⁵

Tatsächlich "liegen Ansprechbarkeit, Gesprächsbereitschaft und Kontaktschwelle hier tiefer als anderswo, was mit den unverbindlich ausgetauschten Gesprächsinhalten und den folgenlosen Kneipenkontakten zusammengeht".⁶⁶ Dieses hohe Maß an **Unverbindlichkeit** wird nicht nur durch die von den Gästen **erwartete Folgenlosigkeit ihrer Beziehungen** konstruiert, sondern "geht vor allem auch darauf zurück, daß die Teilnehmer einer Interaktion am Tresen, im allgemeinen über keine gemeinsame Vorgeschichte verfügen."⁶⁷

Durch diese **fehlende Vorgeschichte** ist es möglich, eine Biographie zu präsentieren, die mitunter nicht unbedingt der Realität entsprechen muss. Die eigene Realität wird dekonstruiert, neu aufgebaut oder einfach anders interpretiert.⁶⁸ Das geschieht vor

⁶⁴ Laermann, Kommunikation an der Theke, S.421

⁶⁵ Vgl. Laermann, Kommunikation an der Theke, S.421

⁶⁶ Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.108

⁶⁷ Laermann, Kommunikation an der Theke, S.422

⁶⁸ Vgl. Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.78

allem deshalb, da diese Schummeleien einerseits folgenlos bleiben und andererseits der **Wunsch nach Anerkennung** vorherrscht. "Das Gefühl wechselseitiger Anerkennung und identikativer Orientierung scheint wichtiger als der Sozialstatus, doch wird solches in der Kneipe und an der Bar durch belanglose Gesprächsthemen und oberflächliche Beziehungen eingehandelt bzw. durch spielerische Inszenierungen und Prahlerei verdeckt."⁶⁹

Das Fehlen der gemeinsamen Vorgeschichte und die daraus resultierende Unverbindlichkeit und Folgenlosigkeit der Gespräche ist Grundlage dafür, dass die **Kneipe als ein schützender Raum** empfunden wird. Da Besucher, die aus den unterschiedlichsten sozialen Schichten entstammen, auf ihren Status verzichten, haben sie ein besonderes Bedürfnis nach Schutz und Geborgenheit. Der Besuch der Kneipe ist stets der Versuch, sich einerseits in einem Raum der vertrauten Fremde aufzuhalten, ohne Folgen fürchten zu müssen und andererseits sich trotz großteiliger Anonymität geborgen zu fühlen.⁷⁰

Dieses Zusammenspiel führt letztendlich dazu, dass eine Kneipe **Intimität und Vertrautheit**, wie von Gyr beschrieben, ausstrahlt. Doch auch ein Gefühl der Freiheit wird dem Kneipenbesucher vermittelt, welches er an anderen sozialen Orten nicht so leicht erfährt.⁷¹

Es lässt sich also festhalten, dass die Kneipe ein Ort der Freizeit ist, der Freiheit vermittelt, eine Vertrautheit ausstrahlt und auf deren Besuch keine Sanktionen folgen.

⁶⁹ Gyr, Kneipen als städtische Soziotope, S.108

⁷⁰ Vgl. Laermann, Kommunikation an der Theke, S.424, S429

⁷¹ Vgl. Laermann, Kommunikation an der Theke, S.422

3.3 Sonderfall: Die Kneipe als heterotopes Modell (nach Foucault)

Als Foucault seinen Begriff der Heterotopien begründet, hat er höchstwahrscheinlich nicht die Kneipe im Sinn.

Er spricht von "Gegenplazierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können"⁷² und definiert sie als "eine zugleich mythische und reale Bestreitung des Raumes, in dem wir leben."⁷³ Michel Foucault träumte von einer Wissenschaft die genau diese Räume, die Heterotopien die vollkommen anderen Räume, zum Gegenstand hat. Er nennt diese Wissenschaft Heterotopologie.⁷⁴

In jeder Kultur und in jeder Zivilisation gibt es solche Orte, "die sich allem anderen widersetzen und sie in gewisser Weise sogar auslöschen, ersetzen, neutralisieren oder reinigen sollen."⁷⁵ Heterotopien sind Gegenräume, lokalisierte Utopien wie zum Beispiel Friedhöfe, Irrenanstalten, Gefängnisse und Altersheime aber auch Kinos, Museen und Bibliotheken.⁷⁶

Es sind "gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können."⁷⁷

Eine Bar ist ein Ort, der geortet werden kann. Eine Bar hat eine Adresse und lässt sich auf einem Stadtplan oder mit einem Navigationsgerät leicht auffinden. Ist sie dennoch 'außerhalb aller Orte' bzw. lässt sich der Begriff der Heterotopie auf gastronomische Einrichtungen wie Bars und Kneipen anwenden?

Um dieser Frage nachzugehen, werden nachfolgend die **Zusammenhänge und Ähnlichkeiten zwischen den Heterotopien und Kneipen** näher erläutert.

⁷² Foucault, Michel, Andere Räume, S.39

⁷³ Foucault, Michel, Andere Räume, S.40

⁷⁴ Vgl. Foucault, Michel, Die Heterotopien, S.11

⁷⁵ Foucault, Michel, Die Heterotopien, S.10

⁷⁶ Vgl. Foucault, Michel, Die Heterotopien, S.10f

⁷⁷ Foucault, Michel, Andere Räume, S.39

Foucault nähert sich der Materie durch das Aufstellen einiger Grundsätze und grenzt gleichsam den Begriff der Heterotopie ein. Für Individuen, die sich in einer Krise der Gesellschaft befinden, definiert er die 'Krisenheterotopien'. Dabei handelt es sich um Orte, die sich in schwindender Zahl noch immer in unserer Gesellschaft befinden und einen Ort des Nirgendwo darstellen. Die eheliche Pflicht während der Hochzeitsreise und die damit einhergehende Defloration des Mädchens musste, bis Mitte des 20. Jahrhunderts, im Zug zum oder im Hotel der Hochzeitsreise stattfinden. Ein Ort ohne geographische Fixierung, ein Ort des Nirgendwo.⁷⁸

Krisenheterotopien werden zunehmend von den Abweichungsheterotopien abgelöst. Weicht ein Individuum von der Norm ab, so werden sie in psychiatrische Kliniken oder Einrichtungen, Altersheime oder Gefängnisse gesteckt.

Das Altersheim scheint auf den ersten Blick nicht in das Schema der Abweichungsheterotopie zu passen, bedenkt man jedoch, dass in der heutigen Gesellschaft das Alter ein abweichendes Verhalten ist, dann fallen Individuen allein schon deswegen in diese Kategorie der Heterotopie. Es lässt sich nicht verallgemeinern, ob eine Kneipe eine Abweichungsheterotopie darstellt. Üblicherweise finden sich in einer Kneipe einzelne Individuen, die durch das Raster der Gesellschaft gefallen sind und von der Norm abweichen. Interessant sind aber jene Kneipen, die als ihre Zielgruppe die Individuen ansprechen, die grundsätzlich von der Norm abweichen. Das wären beispielsweise Kneipen für Gothic-Anhänger, Homosexuelle oder mittlerweile auch für Raucher.

Heterotopien sind keine starren Gebilde, sondern befinden sich stets im Umbruch und Wandel: "im Laufe ihrer Geschichte kann jede Gesellschaft ohne weiteres bereits geschaffene Heterotopien wieder auflösen und zum Verschwinden bringen, oder neue Heterotopien schaffen."⁷⁹ Als bedeutendstes Beispiel nennt Foucault hier den Friedhof. War ein Friedhof einst Teil der Kirche, im Herzen der Stadt, so wurde er seit dem 19. Jahrhundert immer weiter an den Rand der Städte gelegt. Auch die Kneipe hatte im Laufe der Jahre eine Funktionswandlung erfahren.

⁷⁸ Vgl. Foucault, Michel, *Andere Räume*, S.40

⁷⁹ Foucault, Michel, *Die Heterotopien*, S.13

Sie wurde einst gegründet um beispielsweise als sozialverstärkendes Ritual zwischen politischen und kirchlichen Vertretern zu dienen. Heute ist die Kneipe ein Treffpunkt für Jung und Alt, egal aus welcher Gesellschaftsschicht.

Eine Besonderheit der Heterotopien ist es, dass sie **mehrere Räume innerhalb eines Ortes** vereinen, die sich gänzlich fremd sind. Foucault nennt hier das Beispiel des Kinos, welches ein großer rechteckiger Saal ist, "an dessen Ende man auf eine zweidimensionale Leinwand einen dreidimensionalen Raum projiziert."⁸⁰ Diese Besonderheit zeigt sich auch in Bars und Kneipen - weniger in Form von geometrischen Räumen - sondern in soziologischen Räumen. Die Kneipe ist ein Raum der Entspannung aber auch ein Raum der Versammlung. Die Kneipe ist ein Raum des Suchens: suche nach Ruhe, suche nach Ablenkung, suche nach Zerstreuung aber auch ein Ort des Findens.

Für manche ist die Kneipe ein Ort zum trauern - wenn beispielsweise nach einer gescheiterten Beziehung die Trauer an der Kneipentheke mit Hilfe von reichlich Alkohol durchlebt wird. Diese Trauernden können auf Feiernde treffen. Ein gemeinsames geschäftliches Projekt wird nach erfolgreichem Abschluss gebührend mit den Arbeitskollegen und anderen Gästen gefeiert. Der Erfolg und die Freude will mit anderen geteilt werden, mit den Vertrauten der Kneipe, ungeachtet welcher Herkunft diese sind. Dabei begegnen sich die Gegensätze erneut: die Kneipe ermöglicht ein Zusammentreffen von Personen, die außerhalb der Kneipe womöglich niemals miteinander gesprochen hätten.

Die Heterotopien lassen sich nicht nur räumlich beschreiben, sondern stehen auch oft in **Verbindung mit besonderen zeitlichen Umbrüchen**. Foucault sieht die Heterotopien sogar mit den Heterochronien verwandt. Der bereits genannte Friedhof ist ein Ort, an dem die Zeit nicht mehr fließt. Archive, Museen und Bibliotheken können als Heterotopie der Zeit bezeichnet werden, da in ihnen Dinge fast schon bis ins Unendliche gesammelt werden. Durch dieses Sammeln befinden sich diese Orte in einem Modus der Ewigkeit, umschlossen von Zeiten und Epochen.⁸¹

⁸⁰ Foucault, Michel, Die Heterotopien, S.14

⁸¹ Vgl. Foucault, Michel, Die Heterotopien, S.16

Auch Kneipen archivieren die Zeit und die Vergangenheit. Die Wände sind oftmals voller Erinnerungen: dort hängen Bilder und Autogrammkarten von ehemaligen prominenten Besuchern neben veralteten Postern, auf denen längst vergangene Konzerte und Veranstaltungen angekündigt werden.

Einen heterotopen Ort zu betreten wird dem Besucher nicht ganz so einfach gemacht wie einen anderen Alltagsraum zu betreten. Heterotopien besitzen stets ein **System der Öffnung und Abschließung**, welches sie von ihrer Umgebung isoliert. Eintritt verschaffen kann man sich, z.B. weil man es muss - man denke hier an die Gefängnisse - oder weil man vorher Eingangs- oder Reinigungsrituale absolviert hat.⁸² Eine Bar zu betreten scheint für jeden möglich ohne vorher ein Ritual absolvieren zu müssen, doch gibt es gewisse Selektionskriterien. Die "Eintrittskarte der Stammgäste, sind in erster Linie soziale Bedürfnisse nach Kontakt, zwischenmenschlicher Beziehung, Austausch und soziale Kompetenzen wie Reden, Regelbeherrschung, Normtoleranzen, Verfügen über den milieutypischen Witz, sind schließlich die diesen Kriterien vorausgesetzten Fähigkeiten zu einer flexiblen, überzeugten und überzeugenden Ich-Präsentation in der Öffentlichkeit."⁸³

Die Kneipe schafft ihre eigene kleine Welt innerhalb der Stadt. Sie ist für ihre Stammgäste ein **Ort der Vertrautheit und Geborgenheit**. Nüchtern betrachtet (im wahrsten Sinne des Wortes) ist die Kneipe eine Illusion, die nur funktioniert wenn alle die Regeln kennen und auch aktiv am Geschehen teilhaben. Hier begegnet die Kneipe wieder den Heterotopien, deren eigentliches Wesen es ist, anderer Räume in Frage zu stellen, indem sie eine Illusion schaffen.⁸⁴

Die Kneipe gaukelt dem Gast eine heile Welt voller Verständnis, Vertrauen und Freundschaft vor, doch ist er erst mal wieder auf der Straße, dann merkt er schnell, dass es nur zur **Illusion der Kneipe** gehört - aber dahinter keine Verpflichtungen stehen. Die Freunde die er im Inneren der Kneipe zu haben glaubt, würden ihn außerhalb vielleicht nicht einmal eines Blickes würdigen oder gar ein Gespräch mit ihm beginnen.

⁸² Vgl. Foucault, Michel, Die Heterotopien, S.18

⁸³ Dröge / Krämer-Badoni, Die Kneipe, S.68

⁸⁴ Vgl. Foucault, Michel, Die Heterotopien, S.19

"Es gibt Heterotopien die scheinbar für jeden offen stehen, doch kaum ist man drinnen, stellt man fest, dass es lediglich eine Illusion ist, der man aufgesessen ist."⁸⁵ Der Stammgast ist sich dessen bewusst, schließlich kennt er den Kommunikationscode.

All diese Faktoren tragen dazu bei, dass auch eine Kneipe eine Heterotopie sein kann. Dennoch handelt es sich bei der 'heterotopen Kneipe' um einen Sonderfall, der im Einzelfall betrachtet und bewertet werden muss.

4. Serienräume

Die Kneipe, der Raum in Fernsehserien, hat viele Dimensionen. Einerseits ist die Kneipe ein Raum – also ein Raum im Sinne eines Behältnisraumes wo sich Menschen treffen, andererseits ist sie auch ein relationaler Raum, da die Menschen innerhalb auch in Verbindung zu dem Raum stehen und der Raum zu ihnen.

Der Alltagssprachliche Ausdruck Raum trifft hier genauso zu wie der der 'fictional bar' – der fiktionalen Bar. Wir befinden hier uns an einem künstlichen, geschaffenen Raum – in einem **filmischen Raum**.

Nils Borstnar, Eckhard Pabst und Hans Jürgen Wulff erklären in ihrer EINFÜHRUNG IN DIE FILM- UND FERNSEHWISSENSCHAFT zur Illusion von Räumlichkeit folgendes: „Eine der grundlegenden Qualitäten des filmischen Bildes besteht darin, die Illusion von Räumlichkeit zu erzeugen.“⁸⁶ Die **Räumlichkeit des Filmbildes** konstituiert sich aus drei aufeinander aufbauenden räumlichen Qualitäten: den Bildraum, den architektonischen Raum und den filmischen Raum. Unter '**Bildraum**' verstehen Borstnar, Pabst und Wulff „die Menge der dargestellten Elemente, die abgeschlossen vom Bildäußeren besteht.“⁸⁷ **Der architektonische Raum** bezeichnet sämtliche sich im filmischen Bild befindlichen Strukturen, die als Ensemble räumlicher Verhältnisse erkannt werden. Größenunterschiede zwischen Objekten tragen zur Tiefenwirkung genauso bei wie zB. gerasterte Fußböden oder durch den Raum verlaufende Raumkanten. Diese räumliche Erscheinung kann zusätzlich durch ein Weitwinkelobjektiv der Kamera verstärkt werden, im Gegenteil zum Teleobjektiv,

⁸⁵ Foucault, Michel, Die Heterotopien, S.18

⁸⁶ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.104

⁸⁷ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.105

welches die räumliche Tiefe verflacht. Auch Schärfenunterschiede der einzelnen Bildebenen unterstützen die Erzeugung von filmischer Räumlichkeit.⁸⁸

Licht und Schatten sind ein weiteres wesentliches Raumindiz, die Dinge und Figuren plastisch erscheinen lassen. Um Räumlichkeit zu erzeugen benötigt das bewegte Bild der Fernsehserie die Bewegung. Dazu hält Borstnar fest: „Der eigentlich filmspezifische Raumeffekt resultiert aus der Bewegung wobei hier Bewegungen der Kamera von solchen der Objekte und Figuren zu unterscheiden sind.“⁸⁹

Das Zusammenspiel all dieser Raumindizien des architektonischen Raumes lassen beispielsweise ein Zimmer mit Wänden und Böden entstehen, in dem Möbel und Figuren räumlich in die Tiefe positioniert sind.

Die dritte Komponente, die Räumlichkeit ins Filmbild bringt, ist der **'filmische Raum'**. Dieser entsteht dadurch, „dass sich die architektonischen Räume einzelner Filmeinstellungen oder Einstellungsteile zu einem größeren, kontinuierlichen Raum ergänzen.“⁹⁰

Der filmische Raum ist nur eine virtuelle Konstruktion, die nie vollständig abgebildet ist, da er nur durch die filmischen Konstruktionen im Kopf des Zuschauers entsteht.⁹¹

Der Serienraum wirkt zwar rein architektonisch als Behältnis, aber durch das Beziehungsgeflecht zwischen den Figuren und den interpretierenden Zuschauern wird der Raum auch ein relationaler Beziehungsraum.

Filmische Gestaltungsmittel konstituieren Räumlichkeit, sie werden benötigt um einen diegetischen Raum⁹² zu schaffen. Die wichtigsten Gestaltungsmittel werden nun kurz vorgestellt.

⁸⁸ Vgl. Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.105

⁸⁹ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.105

⁹⁰ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.105

⁹¹ Vgl. Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.105

⁹² Dieser Begriff stammt von Rayd Khouloki und bezeichnet die „gesamte im Film dargestellte Welt mit allen sichtbaren und unsichtbaren Teilen.“ Khouloki, Rayd, Der filmische Raum, S.92.

4.1 Filmische Gestaltungsmittel

Filmische Gestaltungsmittel dienen nicht nur der Produktion der einzelnen Episode – sie erzeugen auch Wirkungen und lösen damit bestimmte Reaktionen beim Zuschauer aus. Durch die gestalterischen Mittel wird die Aufmerksamkeit der Zuschauer bewusst gesteuert und der Blick gelenkt. Ein anschauliches Beispiel liefert Lothar Mikos:

„Sie [die filmischen Gestaltungsmittel] können den Blick auf ein Detail im Hintergrund lenken, z.B. auf die Vase, mit der im nächsten Augenblick der Einbrecher niedergeschlagen wird; sie können auf der musikalischen Ebene zur Intensivierung des visuellen Eindrucks und der emotionalen Aktivitäten der Zuschauer beitragen, indem z.B. eine für den Helden bedrohliche Situation mit Hilfe der Musik forciert wird [...]“⁹³

Die filmischen Gestaltungsmittel haben eine wichtige Funktion bei der Erzeugung von Bedeutung innerhalb des diegetischen Raums wie auch im Kopf des Zuschauers. Jedes filmische Gestaltungsmittel wirkt mit den Fernsehtexten zusammen und trägt zur Ästhetik der Texte bei. Der Zuschauer wird bewusst auf den Text hingewiesen oder zu ihm auf Distanz gehalten. „In diesem Sinne regeln die Gestaltungsmittel die Intensität der Kommunikation zwischen Film- und Fernsehtexten und Publikum.“⁹⁴

Nachfolgend soll nur ein grober Überblick gegeben werden, da die filmischen Gestaltungsmittel im Rahmen dieser Arbeit erst beim analytischen Teil von Wichtigkeit sein werden.

4.1.1 Die Kamera

Die kleinste Einheit einer Fernsehserie ist **das einzelne Bild**, welches in Kombination vieler Einzelbilder die Illusion von Räumlichkeit für den Zuschauer kreiert.

Das Bild zeigt nur einen ausgewählten Bildausschnitt, **die Kadrierung**. Dieser Bildrahmen trennt das Sichtbare von dem Nicht-Sichtbaren und legt fest, was gezeigt werden soll. Kadrierungen werden bewusst eingesetzt, um dem Zuschauer Informationen zu verweigern oder neue Sichtweisen zu ermöglichen. Der Begriff **Kadrierung** leitet sich von **'Kader'** ab, der Begriff für das photographische Bild auf dem

⁹³ Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.191

⁹⁴ Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.192

Filmstreifen. Es ist die Kamera die dieses Bild erzeugt und dem Zuschauer davor positioniert. „Vor allem aber organisiert die Kamera den Bildraum und die Sicht auf ihn“. ⁹⁵ Dafür benötigt es Kombination an technischen Elementen wie beispielsweise der Einstellungsgröße, Einstellungsdauer und Einstellungsschärfe, der Kameraführung und der Perspektive, auf die im Folgenden überblicksmäßig eingegangen werden soll.

Unter der **Einstellungsgröße** versteht man die Nähe bzw. Distanz der Kamera zu dem abgebildeten Motiv. Je näher der Zuschauer am Geschehen ist, desto stärker ist er involviert und kann sich mit der Situation identifizieren.

Es werden zwischen acht Einstellungsgrößen unterschieden, deren Bezeichnungen sich nach der Größe des abgebildeten Motivs zur Bildgrenze richten.

Die weiteste Einstellung ist die **Super-Totale**, auch Panorama genannt. Sie wird verwendet, wenn dem Zuschauer die schier endlose Weite der Landschaft präsentiert werden soll, um einen großen Überblick zu schaffen.

Die nächst-schmälere Einstellung ist die **Totale**, im englischen als 'long shot' bezeichnet. Sie vermittelt dem Zuschauer den Handlungsraum in dem die Charaktere agieren. Nähere Information zum Handlungsort werden sichtbar und lösen beim Zuschauer eine Erwartungshaltung aus. ⁹⁶

In Fernsehserien finden sich solche Totalen meist als '**Establishing Shot**'. Dabei handelt es sich um eine räumliche Orientierungshilfe für den Zuschauer, damit ein Locationwechsel verständlich wird. ⁹⁷

Die Protagonisten sieht man in der nächsten Einstellung, der **Halbtotale**, von Kopf bis Fuß abgebildet. Sie befinden sich in ihrem Handlungsraum und sämtliche ihrer Bewegungen und Handlungen sind für den Zuschauer sichtbar. Näher dran ist die **amerikanische Einstellung**, die die Figur von Kopf bis zum Oberschenkel zeigt. Das rührt noch von den Zeiten in dem die Helden eines Westerns inklusive ihrer – an der Hüfte befindlichen – Pistole gezeigt wurden. Daher auch die Bezeichnung der amerikanischen Einstelllung. ⁹⁸

Ähnlich ist die **halbnahe Einstellung** bei der die Protagonisten von der Hüfte aufwärts gezeigt werden. Da sich die halbnahe und die amerikanische Einstellung nicht

⁹⁵ Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.194

⁹⁶ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.195

⁹⁷ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.196

⁹⁸ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.196

großartig voneinander unterscheiden, kommt es vor, dass zB nur von der amerikanischen Einstellung die Rede ist.⁹⁹

Näher an der Figur ist die **Naheinstellung**, die Mitte Oberkörper bis Kopf abbildet. In dieser Einstellung sind Mimik und Gestik der Figur gut sichtbar und auch wohin sie blickt kann der Zuschauer erkennen. Das führt zu einer gesteigerten Erwartungshaltung des Zuschauers, bis die Kamera das zu Sehende ins Blickfeld rückt. Emotional aufgeladen ist die nächst-nähere Einstellung: die **Großaufnahme**. Sie zeigt bei Personen hauptsächlich das Gesicht, eventuell noch die Schultern. Dabei erkennt der Zuschauer die mimischen Reaktionen und kann eine größere Nähe zum Geschehen entwickeln. Nicht nur Gesichter, sondern auch Gegenstände werden in Großaufnahme gefilmt um auf bestimmte Details hinzuweisen. Soll der Zuschauer noch näher ans Geschehen gebracht werden, gibt es noch die **Detailaufnahme**. Wie der Name schon verrät, wird dabei ein bestimmtes Detail in den Fokus genommen. Sieht man bei der Großaufnahme das Gesicht des Protagonisten, kann die Detailaufnahme beispielsweise nur die einzelne Träne zeigen, die sich im Augenwinkel bildet.¹⁰⁰

Je nach Einstellungsgröße ist der Zuschauer emotional näher am Geschehen dran. So stellt etwa Lothar Mikos fest:

„Die Einstellungsgrößen regeln die Nähe und Distanz der Zuschauer zu den Figuren und dem Geschehen. Ein Gesicht in Großaufnahme signalisiert Emotionalität. Freude, Trauer oder Betroffenheit sind im Gesichtsausdruck genau zu erkennen.“¹⁰¹

Nicht nur die Einstellungsgröße lädt die Situation emotional auf, auch die Einstellungsdauer trägt wesentlich dazu bei. So lässt sich bei Verfolgungsjagden eine kurze Einstellungsdauer beobachten, gefolgt von vielen Schnitten, was eine intensive Immersion des Zuschauers zur Folge hat. Der Puls steigt, die Atemfrequenz erhöht sich – der Zuschauer sieht vor lauter Action keine Details mehr – aber darum geht es bei Verfolgungsjagden in der Regel auch nicht.

Die Einstellungsgrößen brauchen die **Perspektiven**, um die Geschichte im Kopf des Zuschauers entstehen zu lassen. Die Perspektive beschreibt den Standpunkt der

⁹⁹ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.197

¹⁰⁰ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.198

¹⁰¹ Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.198

Kamera auf die abgebildeten Gegenstände bzw. Personen. Dabei kann die Kamera drei verschiedene Perspektiven horizontal oder auch vertikal einnehmen: die Übersicht, die Untersicht und die Normalsicht.¹⁰²

Bei der **Obersicht** sieht der Zuschauer von oben auf das Geschehen. Es bietet dem Zuschauer einen besseren Überblick über die Situation. Die extreme Form der Übersicht ist die **Vogelperspektive**, bei der Handlungsort von hoch oben gezeigt wird, um den Zuschauer ein Wissen über den Ort mitzugeben an dem die Handlung spielt. Anders verhält es sich wenn aus der Übersicht der Blick auf die Protagonisten fällt. Das kann unterschiedliche Bedeutungen haben, so kann er auf der narrativen Ebene bedeuten, dass die Figur auf die hinabgeblickt wird unterlegen ist und vom gegenüber dominiert wird. Aber der Blick aus der Übersicht kann auch körperliche Größenunterschiede hervorheben, etwa wenn sich ein Erwachsener mit einem Kind unterhält.¹⁰³

Das Gegenteil der Übersicht ist die **Untersicht**. Auch da gibt es ein Extrem: die **Froschperspektive**. Dabei kann die Kamera am Boden stehen und eine besonders starke Untersicht auf das Geschehen bieten. Dramaturgisch liegt die Bedeutung oftmals in der Unterlegenheit oder um die Mächtigkeit der betrachteten Person oder des Gegenstandes auszudrücken.¹⁰⁴ Der Blick des kleinen Mannes aus einer ländlichen Gegend auf die endlos in die Höhe ragenden Wolkenkratzer Manhattens wären beispielsweise in der Untersicht gefilmt, um den Zuschauer aufzuzeigen, wie klein sich der Mann in der Großstadt fühlt.

Die dritte Art der Perspektive, neben der Übersicht und der Untersicht, ist die **Normalsicht**. Dabei befindet sich die Kamera auf Augenhöhe und vermittelt dem Zuschauer den Eindruck, dass er nicht nur Beobachter ist, sondern auf Augenhöhe mit den Figuren steht. Diese Sicht wird bevorzugt eingesetzt, wenn sich zwei Personen im Dialog miteinander befinden.¹⁰⁵

Diese drei Perspektiven müssen mit der narrativsten aller Perspektiven ergänzt werden: mit dem **Point of View**. Dabei stellt das Kameraauge das Auge des Protagonisten dar und ermöglicht dem Zuschauer durch seine Augen auf das Geschehen zu blicken. Der filmische Blick der Kamera legt fest, mit wem sich der

¹⁰² Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.200

¹⁰³ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.200

¹⁰⁴ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.201

¹⁰⁵ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.201

Zuschauer identifiziert. „Ja nach Kameraeinstellung entsteht eine direkte Anteilnahme des Zuschauers mit einem Darsteller.“¹⁰⁶

Der Betrachter wird zu einem Teil der Handlung und ist größtmöglich integriert. Die Kamera übernimmt in Dialogen die Perspektive eines der Protagonisten, dabei steigt die Zuschaueridentifikation: „je näher die Blicklinie des Schauspielers in einer Grossaufnahme an der Kamera ist, das heisst, je mehr sich Blicklinie und Kameraachse annähern“¹⁰⁷. Der Effekt der Zuschaueridentifikation wird bewusst eingesetzt und als 'narrative' Lenkung bezeichnet. In der filmtheoretischen Literatur herrschen mehrere Definitionen des Begriffs 'point of view' aber es kann festgehalten werden, dass es stets bedeutet, dass die filmische Einstellung den Blick des Darstellers aufnimmt.¹⁰⁸

Ungeachtet ob die Kamera von oben, unten oder auf Augenhöhe das Geschehen erfasst, ist die **Kamerabewegung** ein weiteres narratives Mittel, das den Zuschauer emotional an das Geschehen bindet. Vier Bewegungsarten der Kamera können wie folgt unterschieden werden: Kamerafahrt, Hand- oder Wackelkamera, Zoom und Schwenk.¹⁰⁹

Um die Kamera mobil zu machen und eine Kamerafahrt zu ermöglichen, wird die Kamera auf einen Wagen gestellt, um am Geschehen entlang zu fahren, oder sie wird auf einem Auto montiert, um den Fahrer während der Fahrt zu zeigen bzw. eine Verfolgungsjagd zu filmen.

Die **Kamerafahrt** ist eng mit der Handlung verstrickt und unterstreicht, betont diese. Sie hebt die Gefühlswelt des Protagonisten hervor oder lässt Dynamiken entstehen. Der Zuschauer wird durch die Kamerafahrt emotional involviert und wechselt vom passiven Betrachter zum aktiven Erlebenden. Eine Kamerafahrt bei Verfolgungsjagden changiert zwischen den Bewegungen des Näherkommens und des Abstandgewinnens und baut so eine starke Dynamik auf, bei der der Zuschauer emotional hin- und hergerissen ist. Die Kamerafahrt kann auch Bedrohung verdeutlichen, wenn die

¹⁰⁶ Agotai, Architekturen in Zelluloid, S.130

¹⁰⁷ Agotai zitiert Katz 1998, Architekturen in Zelluloid, S.130

¹⁰⁸ Vgl. Agotai, Architekturen in Zelluloid, S.130

¹⁰⁹ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S. 202

Kamera bei der Verfolgungsfahrt beispielsweise zu nahe an Gegenstände kommt und diese am Zuschauer regelrecht vorbeifliegen, oder wenn die Kamerafahrt eine Person umkreist und ihr jegliche Fluchtmöglichkeit zu nehmen scheint.¹¹⁰

Doch nicht nur die Kamerafahrt kann Situationen emotional aufladen. Die Handkamera (auch Wackelkamera genannt) wird eingesetzt wenn es darum geht, mehr Authentizität zu vermitteln. Diese Kamera ist nicht fix installiert, sondern wird von den Kameraleuten getragen.¹¹¹

Ergänzend zur Kamerafahrt und zur Handkamera gilt es zu unterscheiden, wie sich die Kamera in Relation zu den filmenden Objekten oder Figuren bewegt. Fährt die Kamera auf einen Gegenstand oder eine Figur zu, handelt es sich um eine Ranfahrt, fährt sie davon weg, so ist es eine Rückfahrt. Seitliche Fahrten und parallele Fahrten ergänzen das Bewegungsspektrum der Kamera.¹¹²

Der **Schwenk** ist eine weitere Kamerabewegung bei dem die Kamera jedoch ihre Position beibehält. Sie kann sich dabei entweder horizontal oder vertikal bewegen und so dem Zuschauer einen Blick auf Dinge oder Geschehen lenken, die vorher außerhalb des sichtbaren Bildbereiches waren. Der Schwenk kann auch zur räumlichen Orientierung dienen, um den Handlungsort detailliert zu zeigen.¹¹³

Filmische Gestaltungsmittel können auch miteinander kombiniert werden. Wird von einem nahen Objekt auf ein weiter entferntes geschwenkt, dann wird auch die Einstellungsgröße mit verändert.

Eine weitere Form der Kamerabewegung stellt der Zoom dar, wobei sich die Kamera nur den Schein einer Bewegung erzeugt, selbst aber den gleichen Abstand zum gefilmten Objekt beibehält. Den Unterschied zwischen dem Zoom und einer Kamerafahrt erläutert Borstnar wie folgt:

„Der Zoom ermöglicht eine stufenlose Variation der Brennweite und damit des Bildausschnittes; kontinuierliche Übergänge, beispielsweise von Halbnah zu Groß, sind

¹¹⁰ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.203

¹¹¹ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.204

¹¹² Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.204

¹¹³ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.204

mit einem Zoom ungleich einfacher zu realisieren als mit einer Kamerafahrt, wenngleich die Verwendung eines Zooms andere Bildeindrücke erzeugt als eine 'vergleichbare' Fahrt.“¹¹⁴

Durch die Veränderung der Brennweite des Kameraobjektives werden Gegenstände bzw. Personen näher herangeholt oder weiter weg gerückt. Die Tiefe des Raumes wird dabei verringert oder vergrößert.¹¹⁵ Die Kamera zeigt was gesehen werden soll und das kann sie durch Schärfe betonen und hervorheben: soll der Fokus beispielsweise weg von den Personen im Vordergrund und hin zu einem bedeutsamen Gegenstand im Hintergrund gelenkt werden, dann wird der Gegenstand – der bis jetzt nur unscharf zu erkennen war – deutlich und scharf abgebildet, während die Personen im Vordergrund unscharf werden. Die Schärfenverlagerung steuert den Fokus des Zuschauers auf relevante Informationen.

All das was letztendlich im Bild zu sehen ist und wie es dort präsentiert wird um Bedeutung zu erzeugen, danach fragt die **Mise en Scène**. Sie wird auch als die innere Montage bezeichnet, da sie das Zusammenspiel der abzubildenden Objekte koordiniert um damit die Dramaturgie und Narration zu unterstützen. Die Mise en Scène betrifft den Raum vor der Kamera:

„Der Raum, dem die Kamera im Abbildungsvorgang gegenübersteht, wird durch Beleuchtung, durch Aufstellung und Anordnung der Objekte und Figuren, durch Koordination von Bewegungen gegliedert und in Form gebracht.“¹¹⁶

Ergänzend zu den 'in Szene gesetzten' Figuren und Gegenständen zählen auch die Kostüme, die Requisiten, die Ausstattung und die Beleuchtung.

Die Aufgabe der Mise en Scène ist es, das Bild bzw. den Inhalt des Bildes lesbar und somit verständlich zu machen. Es wird ein Vorwissen des Zuschauers vorausgesetzt und davon ausgegangen, dass er grafischen Informationen in inhaltliche Konzepte übersetzen kann.¹¹⁷

¹¹⁴ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.95

¹¹⁵ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.204

¹¹⁶ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.99

¹¹⁷ Vgl. Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.99

Räumlichkeit zu konstituieren gehört ebenfalls zu den Aufgaben der Mise en Scène:

„[...] kommt der Mise en Scène die Aufgabe zu, die Räumlichkeit der Objekte und ihr räumliches Verhältnis untereinander erfahrbar zu machen. Produktionsseitig ist die Mise en Scène also ein Prozess, der räumliche Phänomene in grafische Strukturen der Bildebene zu überführen hat mit den Zweck, den Bildbetrachter in die Lage zu versetzen, aus diesen grafischen Strukturen wieder die Fiktion eines Raumes rekonstruieren zu können.“¹¹⁸

Die einzelnen Bildebenen müssen vom Zuschauer unterschieden werden können. Insofern der Zuschauer über die erlernten perspektivischen Codes verfügt, kann er die unterschiedlichen Größenanordnungen als Indikator für die Entfernungen der Objekte interpretieren.

„Was im ebenen Filmbild prinzipiell nur als nebeneinander angeordnete Form erscheinen kann, muss vom Betrachter z.B. in Relationen des Vor- und Hintereinander oder des Über- und Untereinander gesetzt werden.“¹¹⁹

Die Mise en Scène reguliert die Dominanzverhältnisse der einzelnen Figuren und Objekten innerhalb des Bildes und legt Aufmerksamkeitszentren an. Diese Aufmerksamkeitszentren entstehen durch die Größenverhältnisse, die Positionierung der Objekte im Bildfeld sowie grafische Oberflächenstrukturen. Befinden sich Objekte am Bildrand oder weiter hinten im Bild werden sie weniger Aufmerksamkeit erhalten, als wenn sie in der Mitte des Bildes oder im Vordergrund stehen.¹²⁰

„In klassisch-traditionellen filmischen Erzählformen kommt der Mise en Scène ebenso wie der Montage die Aufgabe zu, die Kontinuität des filmischen Raumes zu unterstützen und davon abzulenken, dass die filmische Fiktion im Grunde an jedem Bildrand und mit jedem Schnitt unterbrochen wird.“¹²¹

¹¹⁸ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.100

¹¹⁹ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.100

¹²⁰ Vgl. Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.100

¹²¹ Borstnar, Nils, Wulff: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft, S.106

Das obig genannte Zitat erklärt die Wichtigkeit der Zusammenarbeit von Mise en Scène und Montage für den filmischen Raum. Im Anschluss werden daher die wesentlichen Möglichkeiten der Montage erläutert.

4.1.2 Schnitt und Montage

Die Kamera und all ihre technischen Elemente sind nur ein Teil bei der Entstehung einer Fernsehserie. Erst wenn die Kamera ihre Aufgabe erfüllt und Bilder aufgenommen hat, kommt der Schnitt dran. Der Schnitt und die Montage kombinieren die entstandenen Bilder der einzelnen Einstellungen und Szenen zu einem sinnvollen Ganzen.¹²²

Montage stellt narrative und ästhetische Strukturen her, indem sie die einzelnen Einstellungen zu Szenen verbindet. Je nachdem wie die Bilder zusammengestellt werden, können bestimmte Effekte erzeugt werden, da sich die Geschichte erst im Kopf der Zuschauer zu einem vollständigen Ganzen ausbildet. „Durch die Montage bekommen den Zuschauer den Eindruck eine kontinuierlichen Erzählung, in die sie mit Hilfe der Ästhetik eingebunden werden.“¹²³ Die Montage erweitert die gegebenen Wahrnehmungsmöglichkeiten indem sie Dinge und Ereignisse zusammenfügt, die außerhalb der Serien-Realität nicht zusammengefügt werden können. Zeit und Raum können überwunden und zusammengefügt werden, indem die Kamera den Zuschauer durch die unterschiedlichen Einstellungen und Perspektiven in verschiedene Beobachterpositionen bringt. Die Zuschauer nehmen die Abfolge von Szenen und Einstellungen als fortlaufende und kontinuierliche Handlung wahr.¹²⁴

Der Schnitt selbst wird durch die Montage fast unsichtbar, um den Fortlauf der Handlung nicht zu gefährden. Es werden vier verschiedene Schnittarten unterschieden: der harte Schnitt, die Auf- oder Abblende, die Überblendung und die Trickblende.¹²⁵

Der **harte Schnitt** reiht die Einstellungen einfach aneinander, wobei dennoch auf die Beziehung zwischen den Einstellungen geachtet wird, wie auch auf das

¹²² Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.213

¹²³ Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.215

¹²⁴ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.217

¹²⁵ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.218

Weiterbestehen der Kontinuität. Diese Art des Schnittes wird am häufigsten verwendet. Eine absichtliche Missachtung der Kontinuität stellt der Sonderfall des harten Schnitts, der **Jump Cut**, dar. Die dabei erzeugte Irritation soll die Wahrnehmung des Zuschauers herausfordern. Der Jump Cut wird gerne in Musikvideos eingesetzt, da es dort eher um die Erzeugung von Emotionen und Lebensgefühl geht, als um eine kontinuierliche Narration.¹²⁶

Um auszudrücken, dass sich die Handlung in einem anderen zeitlichen oder räumlichen Kontext bewegt, werden häufig die Aufblende und die Abblende verwendet. Bei der **Aufblende** wird die Einstellung immer heller – bei der **Abblende** immer dunkler. Die Aufblende kann verwendet werden, um Träume oder Erinnerungen der Figur anzudeuten, für sogenannte Rückblenden oder Flashbacks. „Die Rückblende hat dabei sowohl erklärende als auch dramatisierende und Spannungssteigernde Funktion.“¹²⁷

Die **Überblendung** lagert eine neue Einstellung auf die bereits bestehende Einstellung. Zu den Trickblenden zählt beispielsweise die Wischblende, die alte Einstellung mit der neuen Einstellung aus dem Bild schiebt. Das Bild wird üblicherweise von rechts nach links weggeschoben, da dies unserer Leserichtung entgegenkommt. Natürlich kann das Bild auch vertikal – also zB. von oben nach unten – aus dem Bild geschoben werden. Ist der Übergang von einer Einstellung zur nächsten durch eine Blende vollzogen, dann sind das bewusst eingesetzte optisch-visuelle Effekte, die der Zuschauer auch wahrnehmen soll.¹²⁸

Eine weitere Art der Montage stellt die **Parallelmontage** dar, bei der zwei oder mehrere Handlungsstränge, die räumlich und/oder zeitlich voneinander getrennt sind, miteinander in Beziehung gesetzt werden. Diese Montagetechnik wird sehr gerne bei Fernsehserien angewendet, da dort sehr oft zwischen Handlungsschauplätzen hin und her gewechselt wird. Parallelmontagen fördern die Spannungssteigerung.¹²⁹

Schnitt und Montage zielen darauf ab, die Narration bestmöglich zu unterstützen und dem Zuschauer emotional einzubinden. Je höher die **Schnittfrequenz** ist, desto größer

¹²⁶ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.220

¹²⁷ Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.220

¹²⁸ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.220

¹²⁹ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.228

die Dynamik und das führt wiederum zu einer größeren Anspannung des Zuschauers.¹³⁰ Letztendlich stehen Schnitt und Montage im Dienst der Erzählung und üben Kontrolle über den Plot aus und strukturieren damit die Rezeption durch den Zuschauer vor.¹³¹

Die Montage ordnet die Einzelbilder nicht nur in logische, sondern auch in grafische, zeitliche und räumliche Beziehungen.

Von einer **grafische Beziehung** spricht man, wenn zB. von einer Einstellung mit einer warmen Farbe auf eine Einstellung mit einer kalten Farbe gewechselt wird. Dieser Wechsel kann ausdrücken, dass je nach Einstellung unterschiedliche Stimmungen vorherrschen.¹³²

Zeitliche Beziehungen werden hergestellt, wenn von einer Zeitebene auf eine andere gewechselt wird. Es können auch zwei Einstellungen aneinandergeschnitten werden, zwischen denen Erzählzeit vergangen ist. Diese zeitlichen Lücken müssen von den Zuschauern mittels ihrer kognitiven Fähigkeiten gefüllt werden.¹³³

Räumliche Beziehungen zwischen den Einstellungen erschaffen den filmischen Raum. Der Zuschauer erhält einen räumlichen Eindruck des Handlungsschauplatzes, wenn die einzelnen Einstellungen so aneinander geschnitten werden, dass ein Raumeindruck entsteht.¹³⁴ Dem Zuschauer muss nicht alles gezeigt werden, da er die fehlenden optischen Informationen mit dem Wissen der Konventionen der Wahrnehmung von Räumen ergänzt. Dennoch benötigt der Zuschauer gerade bei spannungsgeladenen Szenen einen Überblick über den Handlungsort, damit sie sich orientieren und erraten können, wo in der Wohnung der potentielle Killer versteckt sein könnte. Diesen Überblick kann die Kamera beispielsweise durch Schwenks bieten.

¹³⁰ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.223

¹³¹ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.216

¹³² Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.222

¹³³ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.228

¹³⁴ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.225

4.1.3 Erzählstruktur

Eine Erzählung findet nicht statt, indem ein Filmset gebaut wird und die darin agierenden Schauspieler abgefilmt werden. Der konstruierte Raum ist eine räumliche Struktur, die aus mehreren Perspektiven gezeigt wird und braucht die Wahrnehmung durch den Betrachter, der das montierte Nacheinander lesen und verstehen kann.

Die einzelne Folge beginnt mit einer **Eröffnungseinstellung**, meist ein Establishing Shot, der dem Zuschauer eine Orientierung im diegetischen Raum ermöglicht, über Einstellungen bei denen die Kamera meist den Blickwinkel der einzelnen Figuren einnimmt und eine Dialogbeziehung aufbaut.¹³⁵

Die **Regeln der Kontinuität** müssen bei der klassischen Dramaturgie eingehalten werden. Dafür ist es besonders wichtig, dass die Illusion der Räumlichkeit aufrecht erhalten und nicht zerstört wird. Hängt ein Mikrophon ins Bild oder verändert sich ein Kleidungsdetail der Figuren von einer Einstellung zur nächsten, reißt das den Zuschauer aus der Illusion und er beginnt sich mit der Machart auseinander zu setzen, statt der Erzählung zu folgen. Ebenso darf keinesfalls die Sichtachse der Handlung übertreten werden. Ist die Kamera seitlich positioniert, blickt der Zuschauer von dieser Seite auf die Handlung bzw auf den eventuellen Dialogpartner. Wird das Geschehen nun von der anderen Position gezeigt, dann darf die Perspektive nicht über die Handlungsachse von 180° hinausgehen, sonst würde der Zuschauer die räumliche Orientierung verlieren.¹³⁶

Die Zuschauerorientierung ist ein wesentlicher Aspekt der Erzählung: das '**mental mapping**' geht davon aus, dass „die Erzählung eine Organisationsform für räumliche, zeitliche und kausale Zusammenhänge darstellt.“¹³⁷ Die Erzählung stellt eine Wahrnehmungsstruktur dar, die Informationen nicht nur verarbeitet sondern auch ergänzt.

¹³⁵ Vgl. Agotai, Doris: Architekturen in Zelluloid, S. 132

¹³⁶ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.226

¹³⁷ Agotai, Doris: Architekturen in Zelluloid, S.131

Auch die Raumwahrnehmung findet über das Geschichtenerzählen, und die darin entstehende Verknüpfung zu Räumen, statt:

„One of the most important ways we perceive our environment is by anticipation and telling ourselves ministories about that environment based on stories already told. Making narratives is a strategy for making our world of experiences and desires intelligible. It is a fundamental way of organizing data“¹³⁸

Doris Agotai erklärt, wie die Erzählstruktur die räumlichen Informationen ordnet, um sie mit dem gezeigten Raum in Verbindung zu bringen, wie folgt:

„Die Erzählstruktur ist nicht fiktional, sondern ordnet die räumlichen Informationen und macht sie für den Betrachter zugänglich. Die Datenverarbeitung verläuft nicht zufällig, sondern referiert auf erzählerische Muster oder Schemata. Diese greifen ihrerseits auf mentale Bilder des Erinnerungsvermögens zurück und werden mit dem gezeigten Raum in Verbindung gebracht. Das Gehirn speichert so genannte 'mental maps', die je nach Situation vervollständigt werden. Im Film wird durch die Montage ein Gesamtraum zu einer 'cognitive map' zusammengefügt, einen Raum, in den der Zuschauer mit jeder Einstellung schrittweise eingeführt wird und der die Orientierung jederzeit gewährleistet.“¹³⁹

Ist der Zuschauer nun räumlich orientiert, dann können Kamera und Schnitt die Erzählung unterstützen und deren Tempo beeinflussen. Werden Nah-, Groß- und Detailaufnahmen im raschen Wechsel aneinandergeschnitten, dann wird der Zuschauer stärker in das Geschehen hineingezogen. Die schnellen Einstellungswechsel führen dazu, dass der Betrachter mit seinen kognitiven und emotionalen Aktivitäten die unterschiedlichsten Bilder zu einem logischen Ganzen zusammenfügen muss, damit in ihren Köpfen eine Geschichte entstehen kann. Der Zuschauer muss mental aktiv sein, um die Orientierung zu behalten, nicht nur die räumliche sondern auch die narrative.

Narration und Dramaturgie folgen **genrespezifischen Mustern und Erwartungen** und ordnen die Elemente der Geschichte so an, dass sie für den Zuschauer interessant sind. Der Prozess der Erzählung soll den Zuschauer an den Bildschirm binden und zu

¹³⁸ Agotai, Doris: Architekturen in Zelluloid, S.131 zitiert Julian Hochberg (in Branigan 1992)

¹³⁹ Agotai, Doris: Architekturen in Zelluloid, S.131

kognitiven und emotionalen Aktivitäten anregen. Über den Erzählprozess wird nicht nur das Verstehen der Handlung, sondern auch das Erleben dieser gesteuert. Der Zuschauer muss mitarbeiten, er muss die Hinweise verstehen und deuten können, die ihm die Fernsehserie anbietet und er muss davon auch seine Theorien über den Verlauf der Handlung bilden und Schlüsse ziehen, wie die Geschichte ausgehen wird.¹⁴⁰ Dazu wendet der Zuschauer allgemeine Wissensschemata an und verarbeitet ergänzend die Informationen, die der Fernsehtext ihm bietet, um eine schlüssig erzählte Welt zu produzieren. Es lassen sich Schemata unterscheiden, die entweder die Eigenschaften der Figur in ihrer Rolle repräsentieren oder/und in ihrer sozialen Rolle – beispielsweise als Tochter oder Kundin.¹⁴¹

Dem Zuschauer werden innerhalb der Fernsehserien verschiedene **Affektstrukturen** angeboten: Spannungsstruktur, Neugierstruktur und die Überraschungsstruktur.¹⁴²

Je nachdem wie viel Information der Zuschauer über ein Ereignis hat, unterscheiden sich Spannung und Neugier. Überraschung entwickelt sich dann, wenn ein unerwartetes Ereignis eingetreten ist, mit dem der Zuschauer, trotz seinem angewendeten Wissensschemata, aufgrund des narrativen Verlaufs nicht rechnen konnte.¹⁴³

Diese Strukturen dienen dazu im Zuschauer Affekte und Regungen auszulösen, um ihn emotional größtmöglich ins Geschehen einzubinden.

Das Hervorrufen der Affekte ist ein wichtiges Mittel der Erzählstruktur.

Irmela Schneider erklärt den Einsatz der Affektstrukturen folgendermaßen: „Am Anfang steht eine Ereignisfolge, die einen der drei Affekte hervorruft, und am Ende steht eine Ereignisfolge, die diesen Affekt auflöst.“¹⁴⁴

Ulrich Brandt versteht unter dem auslösenden Ereignis den '**set-up**' und unter dem auflösenden Ereignis den '**wrap-up**'.¹⁴⁵

¹⁴⁰ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S132

¹⁴¹ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S.133

¹⁴² Vgl. Schneider, Vom Ereignis zur Performance. S.42

¹⁴³ Vgl. Schneider, Vom Ereignis zur Performance. S.43

¹⁴⁴ Schneider, Vom Ereignis zur Performance. S.43

¹⁴⁵ Vgl. Brandt, Ulrich. Schiess los!, S.55.

Der Zuschauer soll zwischen den Affekten hin und her gerissen sein – von Spannung zu Entspannung und wieder zurück zur Spannung – bis am Ende der Folge die Spannungen aufgelöst sind.

Die filmischen Informationen können nach unterschiedlichen Schemata verarbeitet werden. Dazu zählen beispielsweise **Kausalketten**, die eine häufige Grundlage der Fernsehserien-Narration darstellen. Sie sind dem Zuschauer geläufig, vor allem das **Ursache-Wirkungs-Prinzip**, er hat gelernt wie er daraus die weitere Handlung ableiten kann. Ein anderes Schemata ist das Story-Schemata, welches sich stereotypischen Strukturen bedient. Bei diesem Schemata handelt es sich um Muster und Motive, die nicht nur die kognitiven Fähigkeiten des Zuschauers ansprechen, sondern auch emotionale Aktivitäten auslösen. Emotionen werden durch dramaturgische Effekte ausgelöst, die während der Erzählzeit den Zuschauer mit einem Spiel aus Wissen und Emotionen für die Dauer der Fernsehserie binden.¹⁴⁶

Aber nur wenn sich der Zuschauer auf dieses Spiel einlässt, wird er die **Handlung aktiv miterleben**.

¹⁴⁶ Vgl. Mikos, Film - und Fernsehanalyse, S138

4.2 Die Serien-Kneipe

Fictional bars haben in Fernsehserien bestimmte Funktionen, die im Rahmen dieser Arbeit analytisch erhoben werden. Dennoch haben fictional bars als Handlungsschauplätze grundlegende Eigenschaften die für die meisten fictional bars eine Gültigkeit haben.

Eine nicht zu unterschätzende Funktion der fictional bars ist **die Wiederholung**. Die Wiederholung und die Fernsehserie steht in einem engen Verhältnis: die in sich abgeschlossene Folge der 'Series' ist bewusst so produziert worden, dass sie beliebig gesendet werden kann, ohne dabei wesentliche Faktoren der Handlung nicht zu kennen. Die Wiederholung der einzelnen Folge kann beliebig oft stattfinden.

Eine Serie verfolgt, je nach Genre, bestimmte **dramaturgische und narrative Muster**. Knut Hickethier bemerkt dazu: „In der Regel wird das Wiederholbare in die Dramaturgie des Ablaufs gesteckt, etwa im Konzept 'Anfangszustand – Störung des Zustandes durch etwas Unvorhergesehenes – Beseitigung der Störung – Wiederherstellung des Anfangszustandes'.“¹⁴⁷

Auch andere Strukturmerkmale der Wiederholung finden sich in der Wiederholung, das beginnt schon bei dem Sendeplatz der Serie: Tag und Uhrzeit der Ausstrahlung wiederholen sich. Kaum fängt die Serie an, ist der Zuschauer wieder mit der Wiederholung konfrontiert: „Schon der immergleiche Vorspann signalisiert, daß sich etwas wiederholt und zugleich variiert wird.“¹⁴⁸ **Der Vorspann** stimmt den Zuschauer emotional auf die Serie ein und löst bei ihm die Erwartungshaltung aus, dass die erwartete Störung eintritt und auch wieder beseitigt wird.

Wiederholung zieht sich durch die ganze Serie: die Grundstruktur des Plots wird genauso wiederholt, wie die Figuren und natürlich auch die Settings. Die Bedeutung der Wiederholung des Settings 'fictional bar' innerhalb der Fernsehserie steht hier im Zentrum des Interesses.

Die Protagonisten der Fernsehserie sind Stammgäste der fictional bars. Sie gehen innerhalb einer Staffel regelmäßig in die gleichen Bars oder Diners und sind oftmals mit

¹⁴⁷ Hickethier, The Same Procedure, S.58

¹⁴⁸ Hickethier, The Same Procedure, S.58

den Angestellten befreundet, aber welche Bedeutungen und Funktionen kann das haben? Diese Frage beantwortet Hickethier folgendermaßen: „In den Serien finden sich die schon bekannten Strukturmerkmale der Wiederholung wieder. Die Zuschauer wollen in der Serie die Wiederholung des Vertrauten, das ihnen vertraut ist, weil es sich wiederholt.“¹⁴⁹

Dabei ist es wichtig, dass auch immer was Neues dazu kommt, da erst dann die Gewissheit von Dauer und Kontinuität hergestellt ist: es kann sich einerseits vieles ändern, aber andererseits bleibt doch alles gleich.¹⁵⁰ Würde die Wiederholung völlig identisch sein, dann würde sie Langeweile auslösen. Daher ist es vielmehr eine Wiederholung der Ähnlichkeit, eine nicht-identische Wiederholung.¹⁵¹

„Gleichzeitig zieht sich aber auch beim Fernsehen durch die Wiederholung und Ähnlichkeiten hindurch die Veränderung.“¹⁵² Die Veränderung sorgt dafür, dass das Wiederholte nicht zu eintönig erscheint und den Zuschauer nicht langweilt, während die Wiederholung dafür sorgt, dass der Zuschauer nicht **schockiert** wird.¹⁵³

Bereits Sigmund Freud hat sich mit der Wiederholung und dem Thema der Reizspannung auseinandergesetzt. Er erklärt, dass der Seelenapparat nach Herabsetzung, Konstanthaltung und Aufhebung der inneren Reizspannung strebt und genau das wird durch die Wiederholung ermöglicht. Die Wiederholung versetzt den Zuschauer in den Zustand der Ruhe und des Gleichgewichtes und hält die Spannung niedrig.¹⁵⁴

„Das Lustprinzip scheint geradezu im Dienste der Todestrieb zu stehen; es wacht allerdings auch über die Reize von außen, die von beiderlei Triebarten als Gefahren eingeschätzt werden, aber ganz besonders über die Reizsteigerungen von innen her, die eine Erschwerung der Lebensaufgabe erzielen.“¹⁵⁵

¹⁴⁹ Hickethier, The Same Procedure, S.58

¹⁵⁰ Vgl. Hickethier, The Same Procedure,, S.58

¹⁵¹ Vgl. Schabacher, Serienzeit, S.24

¹⁵² Klippel / Winkler, Gesund ist was sich wiederholt, S.124

¹⁵³ Vgl. Klippel / Winkler, Gesund ist was sich wiederholt, S.124

¹⁵⁴ Vgl. Freud, Jenseits des Lustprinzips, S.264

¹⁵⁵ Freud, Jenseits des Lustprinzips, S.271

Klippel und Winkler erklären den positiven Aspekt der Wiederholung in Fernsehserien folgendermaßen:

„Die konstanten Settings federn Veränderungen ab und schaffen weiche Übergänge. Auf diese Weise wird der Eindruck der Gleichmäßigkeit verstärkt: würden die Wiederholungselemente nicht immer wieder überarbeitet, würde sie als statisch im negativen Sinn empfunden, als starr – so aber bekommen sie gleichsam die Qualität des Überzeitlichen. All dies hat nicht nur die Funktion, dem Zuschauer, die Behaglichkeit des Vertrauten zu übermitteln.“¹⁵⁶

Am Ende einer Serienepisode werden die offenen Handlungsstränge geschlossen, eventuell auch einige folgenübergreifende Stränge weitergeführt. In modernen Serien wird die Geschichte zweifach geschlossen: einerseits wird das Problem gelöst und andererseits wird die Harmonie zwischen den Protagonisten wieder hergestellt.

Ulrich Brandt verwendet dafür den Begriff '**emotionale Versicherung**' und versteht darunter, dass den Zuschauern die Unversehrtheit der Akteure und die Konstanz der Serie versichert werden soll. Gemeinsam lachende, glückliche Protagonisten, oft gezeigt in einer Gruppen-Frontalaufnahme, zeugen von der wiederhergestellten Harmonie. Damit soll der Zuschauer über die Bereitschaft der Protagonisten und der Serie Bescheid wissen, auch beim nächsten Mal wieder für ihn da zu sein.¹⁵⁷

Diese Versicherung kann vielerorts stattfinden und auch in vielen Formen, daher wird im analytischen Teil der Arbeit, bei der Frage nach der Funktion der fictional bar in Fernsehserien, die Möglichkeit der emotionalen Versicherung hinterfragt.

¹⁵⁶ Klippel / Winkler, *Gesund ist was sich wiederholt*, S.124f

¹⁵⁷ Vgl. Brandt, Ulrich. *Schiess los!*, S.72

5. Methodisches Design

Nach dem theoretischen Teil folgt nun der praktische Teil dieser Arbeit, mit den Analysen der Fernsehserien.

Die zentrale Fragestellung dieser Arbeit gilt den Funktionen der fictional bar in der amerikanischen Fernsehserie und in weiterer Folge stellt sich die Frage für wen diese Funktionen eine Bedeutung haben. Es wird auch der Frage nachgegangen, welche Handlungsinhalte in fictional bars präsentiert werden, da eine These dieser Arbeit lautet, dass Handlungsinhalte an Orte gekoppelt sein können bzw., dass in einer fictional bar bevorzugte Elemente präsentiert werden. Eine weitere These besagt, dass die Position der fictional bar am Ende der Episode der emotionalen Versicherung dienen kann.

Die vorliegende Arbeit wirft einen Blick in die fictional bars von Fernsehserien unterschiedlicher Genres. Die ausgewählten Episoden wurden unter bestimmten Kriterien ausgewählt. So galt für alle Episoden, dass die Protagonisten in der vorkommenden fictional bar Stammgäste sein müssen. Ein einmaliger Besuch in einer beliebigen fictional bar wurde nicht in die engere Auswahl genommen. An dieser Stelle muss vorausgeschickt werden, dass die Autorin ursprünglich von einer einzigen Serie ausgegangen ist, sich aber dann entschieden hat, Serien aus dem Bereich Medical Drama, Crime Drama und Sitcom auszuwählen um eine Vergleichbarkeit zu ermöglichen.

Für den Bereich Crime Drama hat sich die Autorin für die Serie BONES entschieden, aus der drei Sequenzen von drei unterschiedlichen Episoden untersucht werden. Im Bereich Medical Drama wird je eine Sequenz der Serien ER, GREYS ANATOMY und MERCY ausgewählt. Stellvertretend für den Bereich Sitcom werden die beiden Serien HOW I MET YOUR MOTHER und FRIENDS präsentiert. In diesem Fall werden nicht nur einzelne Sequenzen, sondern die gesamte Handlung untersucht, da es sich hier um den Sonderfall des verlorenen Stammplatzes in der fictional bar handelt.

Die ausgewählten Sequenzen werden zunächst in einer Kurzbeschreibung erläutert, bevor eine detaillierte Beschreibung erfolgt. Die detaillierte Beschreibung erfasst die Sequenz einerseits auf der textuellen Ebene, aber auch die technische Unterstützung und etwaige Zeichen, Körpersprache und Proxemik werden hervorgehoben.

Nach dieser Beschreibung folgt die Analyse der Sequenz unter der Fragestellung, welche Funktionen die Szene in der fictional bar hat und wie diese Funktionen durch Kameraarbeit, Zeichen etc. unterstützt werden.

Die so erhobenen Informationen werden in einem weiteren Vorgang Kategorien zugeordnet, um eine mögliche Lösung anzubieten, für wen diese Funktionen eine Bedeutung haben können und welche Bedeutungen das sein können.

Abschließend folgt der Schlussteil dieser Arbeit mit einem Resümee, in dem der theoretische Teil der Arbeit mit den Ergebnissen der Untersuchung verknüpft wird.

6. Analyse

In diesem Kapitel werden fictional-bar-Sequenzen aus den Fernsehgenres Crime Drama, Medical Drama und Sitcom vorgestellt und in weiterer Folge analysiert.

6.1 Fictional bars in Crime Dramas

Stellvertretend für das Genre Crime Drama liegt hier das Augenmerk auf den fictional bars der Serie BONES. Diese Serie wurde ausgewählt, weil es sich dabei um eine Lieblingsserie der Autorin handelt, die das auslösende Ereignis der vorliegenden Arbeit darstellt. Daher sind die nun angeführten Beispiele für das Genre Crime Drama ausschließlich aus der Fernsehserie Bones.

Es lässt sich generell beobachten, dass fictional bars in Crime Dramas eher selten dargestellt werden. Das ist ein Mitgrund, warum sich die Autorin für Bones entschieden hat, da bei dieser Serie sogar zwei fictional bars regelmäßig von den Protagonisten frequentiert werden.

Das Crime Drama BONES wird seit 2005 auf dem amerikanischen Sender FOX erstausgestrahlt. Bis heute gibt es acht Staffeln, weitere sind in Planung.

Im Mittelpunkt des Crime Dramas steht die forensische Anthropologin Dr. Temperance Brennan (Bones) und ihr Partner vom FBI, der Agent Seeley Booth. Brennan ist am staatlichen Jeffersonian Institute in Washington tätig und identifiziert menschliche Überreste anhand der Knochen. Daher auch der Spitzname 'Bones'. Bones und ihr Team der forensischen Abteilung des Jeffersonian werden aufgrund ihrer hohen Aufklärungsrate gerne vom FBI zu Aufklärung von mysteriösen Fällen hinzugezogen

Beispiel 1:

BONES: Staffel 2, Episode 3; 'The Boy in the Shroud'

In der zweiten Staffel von BONES wurden die beiden fictional bars *Royal Diner* und *Founding Fathers* eingeführt. Die hier vorgestellte Szene entstammt aus der dritten Folge der zweiten Staffel und stellt die Schlusszene dar. Der Sequenz gehen Differenzen zwischen der neuen Leitung der forensischen Abteilung des Jeffersonian Institute und dem bereits bestehendem Team voraus. Besonders große

Unstimmigkeiten herrschen zwischen Dr. Camille 'Cam' Saroyan und Dr. Temperance 'Bones' Brennan.

Kurzbeschreibung der Szene:

Cam isst zu Abend im *Royal Diner*, Bones sucht sie dort auf und findet mit ihr eine Lösung für ihre bestehenden Differenzen.

Beschreibung

Die Szene beginnt mit einer amerikanischen Einstellung von Bones und zeigt wie sie energisch durch die Türe des Diners eintritt. Es folgt eine Halbtotale-Einstellung von Cam im Diner. Der Zuschauer sieht wie sie alleine an einem Tisch am Fenster sitzt, gedankenverloren hinaus in die Dunkelheit blickt und einsam ihr Abendessen isst. Sie blickt auf und die Kamera fängt wieder Bones ein, die unbewegt im Eingangsbereich des Diners verharret. Sie bewegt sich auf die Kamera zu und geht zu Cams Tisch: „you were right about the pipe“ (40' 24"). Cam verschränkt die Arme, nickt und stellt fest: „you were right about the rose“ (40' 29"). Der Zuschauer sieht die stehende Bones aus einer leichten Untersicht, sie fragt Cam ob sie sich setzen darf. Die Kamera zeigt in der nächsten Einstellung die beiden Protagonistinnen, den Tisch und die beiden Sessel in einer halbtotalen Einstellung von außerhalb des Diners, eingerahmt in das Fenster vor dem die beiden sich befinden. Bones nimmt Platz während Cam sie bittet, sie vor den Pommes zu retten. Bones überhört dies und kommt gleich zur Sache: „we have a problem“ (40' 44") stellt sie fest, während die Kamera sich hinter Cam befindet und die ganze Szene distanziert erscheinen lässt. Im Schuss-Gegenschussprinzip lässt die Kamera den Zuschauer das Gespräch verfolgen. Auf die Frage von Cam, ob Bones eine Lösung für das Problem hat, sehen wir Bones in einem Close-Up. Sie blickt nach unten, fasst scheinbar Mut und stellt fest, dass es nicht ihre alleinige Schuld ist. Bones vertraut Cam an, dass sie ein 'Foster-Child', ein Kind das in Pflegefamilien untergebracht wurde, war. Während Bones weiterspricht sehen wir Cam, wie sie ihre Arme nicht mehr verschränkt, sondern betroffen unter dem Kinn faltet und Bones ihre ganze Aufmerksamkeit schenkt. Bones fährt fort, dass sie lernen muss, nicht immer alles kontrollieren zu wollen.

Im Laufe des Gespräches verhandeln die beiden ein System von Freikarten aus, mit denen sich Bones, die ein sehr eigenwilliger und selbstsicherer Charakter ist, über Cam hinwegsetzen kann. Nachdem sie die Abmachung mit einem Händeschütteln besiegeln, wird das Gespräch freundschaftlicher. Die Kamera zeigt nun Cam und

Bones wieder von einer Außenansicht durch das Fenster des Diners. Diesmal sind sich die beiden scheinbar räumlich näher. Bones kommt auf Cam's Angebot zurück und nimmt sich nun doch ein Pommes von Cam's Teller.

Die Kamera lässt die beiden Frauen nun ihr Gespräch alleine fortsetzen und zieht sich, mit einer Rückwärts-Kamerafahrt, diskret zurück, bis zu einer Totalen die in eine Schwarzblende übergeht.

Analyse:

In dieser Szene wird der Handlungsstrang des Streites zwischen Cam und Bones geschlossen. Der Zuschauer erlebt, wie die sonst sehr uneinsichtige Bones ihre Schuld eingesteht und den ersten Schritt auf Cam zugeht. Bones gewährt einen (seltenen) Einblick in ihre Kindheit und gesteht, dass sie ein Pflegekind war. Sie geht sogar einen Schritt weiter und betreibt eine Selbstreflexion: sie muss lernen nicht immer alles kontrollieren zu wollen.

Die ca 3-minütige Sequenz wird von trauriger, emotionaler Musik untermalt und auch die Kameraeinstellungen unterstützen die emotional schwierige Situation.



Abb.1 (40'46")



Abb.2 (41'23")

Bevor das Problem aus der Welt geschafft ist, herrscht eine Distanz zwischen Cam und Bones. Diese Distanz spiegelt sich in der Kameraeinstellung zu Beginn des Gesprächs (Abb.1) wider. Auch die Körpersprache symbolisiert die Distanz: Cam, deren ruhiges Abendessen unterbrochen wurde, hält die Arme vor dem Körper verschränkt und presst die Lippen aufeinander, während Bones mit ihr spricht. Nach der Entschuldigung von Bones und ihrem privaten Geständnis, dass sie eine schwere Kindheit hatte, ändert sich die Haltung von Cam. Sie hat nun eine offenere Körpersprache, die Hände locker unter dem Kinn gefaltet, der Kopf nachdenklich gesenkt (Abb.2). Die Kamera schließt die Distanz der beiden Protagonistinnen durch

eine nähere Einstellung. Auf semiotischer Ebene lassen sich neben der Körpersprache und der Kameraeinstellung auch noch eine weitere Symbolik festhalten: das Teilen der Nahrung. Gleich zu Beginn wurde Bones von Cam Essen angeboten, sie hat dies aber ignoriert. Der Streit zwischen den beiden musste erst geklärt werden, ehe Bones am Ende dann doch zu einem Pommes griff. Das Teilen der Nahrung ist etwas sehr urtümliches und signalisiert – vor allem in diesem Kontext – eine Zugehörigkeit, eine Gemeinsamkeit. Bones und Cam gingen in das Gespräch als Kontrahenten, beide sehr dominante Persönlichkeiten, die den anderen eher als Hindernis statt als Kollegen bzw. Vorgesetzten sahen. Nach der Aussprache und dem Eröffnen von privaten Details, sind die Fronten geklärt, eine Zusammenarbeit möglich und sie können sich auf Augenhöhe mit dem nötigen Respekt begegnen. Das Teilen der Nahrung zeigt, dass sie sich gegenseitig vertrauen und bereit sind, sich zukünftig gegenseitig zu unterstützen.

Die Positionierung der Szene am Ende der Folge liegt unter anderem daran, dass erst der Hauptstrang der Folge geschlossen werden musste, ehe ein weiterer Strang aufgelöst wird.

Ein weiterer Grund für die Position kann sein, dass dem Zuschauer vergewissert wird, dass alles wieder gut ist. Es ist sozusagen ein 'Happy End'. Dem Zuschauer wird angeboten, dass miteinander reden, Selbstreflexion und Kompromisse eingehen dazu dienen können, mit seinem Mitmenschen bzw. Arbeitskollegen Frieden zu schließen. Ergänzend dazu erhält der Zuschauer Einblicke in die Kindheit der Hauptfigur und kann daraus weitere Rückschlüsse ziehen. Eine solche Vertiefung der Figur ist in weiterer Folge auch für die gesamte Serie von Vorteil, da sie darauf wiederum aufbauen kann und innere Konflikte angeboten werden, die es zu Lösen gilt.

Beispiel 2:

BONES: Staffel 5, Episode 1; 'Harbingers in the Fountain'

Die folgende Szene ist die erste Folge der fünften Staffel. Sie setzt das Wissen voraus, dass der FBI-Agent Seeley Booth am Ende der vierten Staffel eine Gehirnoperation hatte und in Folge dessen einen Narkosetraum. In diesem Traum waren er und Bones verheiratet.

Der Zuschauer wartet seit der ersten Folge von BONES darauf, dass sich mehr als nur eine gute berufliche Partnerschaft und eine Freundschaft zwischen den beiden Hauptcharakteren Bones und Booth entwickelt. Die Spannung zwischen den beiden Charakteren fällt nicht nur den Zuschauern auf: auch die anderen Protagonisten bemerken das stetige Knistern und erhoffen einen glücklichen Ausgang der Situation.

Kurzbeschreibung:

Booth und Cam sitzen im *Founding Fathers*. Sie sprechen über seine erfolgreiche Gehirn-OP, deren Nachwirkungen und seine Liebe zu Bones.

Beschreibung:

Nach seinem ersten Arbeitstag seit der Gehirn-Operation sitzen Booth und Cam in der Stammbar *Founding Fathers*. Die erste Einstellung zeigt die beiden in einer Totalen an der Bar sitzend und Whiskey trinkend (Abb.3)



Abb.3 (10'43")

Cam interessiert sich für den Grund des Treffens – die Kamera zeigt nun Booth und Cam von der Seite in einer halbnahen Einstellung. Booth nennt keinen speziellen Grund, sondern wollte nur

etwas trinken gehen mit „...one of my closest and dearest friends who, you know, I can trust with certain things“ (10'44"). Diese Aussage alarmiert Cam und sie befürchtet, dass Booth nachhaltige Schäden der Gehirnoperation mit sich trägt und sie deswegen sprechen wollte. Er vergewissert ihr, dass es ihm gut geht, er hört auch keine Stimmen,

er habe lediglich vergessen, dass er eine Vorliebe für ausgefallenen Socken hat. Cam beruhigt ihn und stellt fest, dass das was ihn zu einem guten Polizisten macht, nicht von seinen Socken abhängt. Sie fragt ihn was er denn wirklich auf dem Gewissen hat. Booth seufzt tief, streicht sich mit der Hand über Lippen und Kinn und erzählt Cam, dass der Narkosetraum so real wirkte. Da waren nur er und Bones.

Cam unterbricht ihn und bemerkt mit einem leicht fragenden Unterton: „You’re in love with Dr. Brennan“ (11’30“). Er schaut sie irritiert an und lehnt sich ein wenig zurück, während Cam ihn verschmitzt anlächelt. Booth geht nicht näher darauf ein und erklärt Cam, dass er sich fragt, ob er der selbe Mann wie vor der Gehirn-OP ist. Daraufhin stellt Cam fest: „A sweet, kick-ass, FBI murder-solver with hard fists and a lion heart? Yeah, you’re still him“ (11’45“). Cam schlägt ihm vor auf sein Herz zu hören. Booth stimmt ihr zu und hat vor, Bones zu sagen was er fühlt. Cam warnt ihn, dass wenn er es nicht wirklich ernst meinen sollte, er es lieber lassen sollte, sonst würde Bones keinem mehr vertrauen können. Er denkt kurz nach und stimmt ihr dann zu. Darauf stoßen sie an und die Szene verschwindet mit einer Überblendung in der nächsten.

Analyse:

Diese Szene ist eine wichtige Schlüsselszene aller bisherigen Staffeln. Der Zuschauer wurde stets im Dunkeln über die Gefühle zwischen den beiden Hauptfiguren Bones und Booth gelassen und hat nun endlich die Gewissheit, dass Booth Bones liebt. Dieser Handlungsstrang ist der treibende Motor der Serie und durch diese Szene wird der Handlungsstrang nun wahrlich angeheizt.

Booth, der in den vergangenen Folgen stets darauf achtete, sein Privatleben und sein Berufsleben strikt voneinander zu trennen, vertraut seine Ängste und Emotionen Cam an. Bevor Seeley Booth zum FBI ging, war er ein Scharfschütze bei der US Army. Zwar hat er ein großes Talent was den Umgang mit Menschen und seine Menschenkenntnis betrifft aber er gehört doch eher zu der Art von Männern, die nicht unbedingt über ihre Gefühle sprechen. Durch den Gehirntumor wurde ihm nicht nur seine eigene Sterblichkeit bewusst, er hatte auch einen Narkosetraum, in dem sein Leben mit Bones als seiner Ehefrau perfekt schien. Seine Angst, nicht mehr der Mann zu sein, der er vor der Operation war, lassen den – sonst so selbstsicheren – Booth an sich zweifeln.

Am Ende der Szene scheint es klar zu sein, dass Booth den Mut fassen wird und seine Liebe nun endlich publik macht.

Die Sequenz dauert ca. 2,5 Minuten und befindet sich im ersten Drittel der Folge. Die Erwartungshaltung, dass es endlich zu einem offiziellen Geständnis der Liebe kommt, lässt den Zuschauer neugierig und gespannt die restliche Sendung verfolgen.

Die Szene findet in der gut besuchten Stammbar *Founding Fathers* statt, es herrscht ein reges Stimmengewirr und die angenehme Jazz-Musik lockert die Stimmung auf. Vielleicht aber trägt auch der Alkohol – sie trinken mehrere Runden Shots – zur lockeren Stimmung und gelösten Zunge seinen Anteil bei. Wer weiß, ob Booth sonst den Mut gefunden hätte, über seine Ängste und Gefühle zu sprechen.

Der Zuschauer erlebt in dieser Szene nicht den gewohnt stillen und harten Polizisten, sondern einen gefühlsbetonten Mann, der nicht in einem Gespräch von Mann zu Mann sein Herz ausschüttet, sondern dies bei einer Frau tut. Wobei der Charakter von Cam förderlich ist, schließlich gehört sie doch eher zum toughen und starken Typ Frau, bei der es sich leichter sprechen lässt, da sie nicht zur Emotionalisierung der Situation neigt. In dieser Sequenz wird dem Zuschauer eine private Seite der Figur angeboten, die untertags, während seinen Einsätzen und Ermittlungen, nicht gezeigt werden kann. Die räumliche Gegebenheit der Bar ermöglicht das Herauskommen aus der Rolle des Polizisten und das Zeigen von Privatheit und Emotionen.

3. Beispiel:

BONES: Staffel 5, Episode 17; 'The Death of the Queen Bee'

Die hier betrachtete Szene ist die 17. Folge der fünften Staffel der Serie BONES. Nach einem ereignisreichen Arbeitstag treffen sich die Kollegen der forensischen Abteilung und der FBI Agent Seeley Booth zu einem After-Work-Drink in der Bar *Founding Fathers*. Der gelöste Fall war vor allem für Bones eine Herausforderung, da der Schauplatz ihr ehemaliger Heimatort war und sie keine guten Erinnerungen an ihre Schulzeit hatte. Ihr damaliger einziger Freund war der schrullige und mysteriöse Hausmeister. Auf Anraten von Booth nimmt sie an dem anstehenden Klassentreffen teil und erhofft sich, dass sie diesmal nicht als 'Morticia' wahrgenommen wird, sondern als seriöse Wissenschaftlerin und erfolgreiche Autorin.

Kurzbeschreibung:

Das Team trifft sich nach der Arbeit im *Founding Fathers*. Dort hält Bones eine kurze Ansprache wie dankbar sie für ihre Freunde ist und, dass sie sehr glücklich ist.

Beschreibung:

Ein Establishing Shot zeigt aus einer leichten Obersicht die Bar *Founding Fathers*.



Abb.4 (41'02")

Im Zoom nähert sich die Kamera bis die nächste Einstellung die Kollegen Angela, Hodgins und Sweets in einer Halbnahen an der Bar zeigt. Während Sweets feststellt, dass auch nach zehn, fünfzehn Jahren

zwischenmenschliche Beziehungen im gleichen Umfeld genau dort wieder ansetzen wo sie aufgehört haben, schwenkt die Kamera nach links und gibt den Blick auf Booth und Bones frei, die ebenfalls an der Bar sitzen. Die Kamera schwenkt weiter und auch der Assistent Wendell und die Vorgesetzte Camille kommen ins Bild. Während Bones auf Sweets Feststellung antwortet, schwenkt die Kamera wieder langsam zurück, bis ein Schnitt Angela und Hodgins in einer Halbnahen bzw Nahen zeigt, die beiden wirken glücklich. Schnitt zu Cam die in einer Totalen ihre Meinung äußert, bis zu einer Halbnahen von Booth, Bones und Cam geschnitten wird. Die Situation wirkt sehr nahe – nicht nur räumlich nahe sondern auch emotional. Bones erzählt von ihrem Klassentreffen und wie sie versucht hat die Meinung der Anderen über sie zu ändern: „Well, I tried to change their perception of me by telling them how rich and successful I've become but they still didn't like me.“ (41'32") Die nächste Einstellung zeigt einen Close-Up von Sweets, während er verständnislos fragt, warum sie ihnen das gesagt hat. Daraufhin folgt ein Close-Up von Booth, der gesteht, dass er es war, der ihr diesen Rat gegeben hat. Während das Gespräch fortgesetzt wird, wechselt die Kameraeinstellung zwischen Schuss- Gegenschuss und Schwenk um die lebhafte Konversation bestmöglich einzufangen. Dabei wird darauf geachtet, dass die Charaktere stets im Close-Up gezeigt werden. Das ändert sich als Booth in einer Halbnahen gezeigt wird, als er zu Bones sagt: „Look, they didn't dislike you, Bones,

they just didn't understand you. That's a big difference.“ (42'01") Zu diesem Zeitpunkt ist die Kameraeinstellung so, dass Bones in der Mitte der Gruppe gezeigt wird, während Booth hinter ihr steht (ihr den Rücken stärkt).

Bones zeigt sich selbstsicher und meint, dass es ihr nichts ausgemacht habe, ganz im Gegenteil: das Klassentreffen war sehr lehrreich. Außerdem war es gut, dass sie daran teilgenommen hat – das hat ihr bewusst gemacht, wie viel Glück sie hat. Sie hebt ihr Glas und stellt fest: „This is what friendship is like: this table. I am very lucky.“ (42'15")



Abb.5 (42'25")

Das gemeinsame Anstoßen wird von glücklich lächelnden Gesichtern begleitet. Während die Musik in den Vordergrund rückt, sehen wir die Charaktere miteinander lachen.



Abb.6 (42'47")

Die schnelle Schnittfolge zeigt sie wahlweise in Close-Ups oder auch in der Gruppe, bis die letzte Einstellung die gesamte Gruppe zeigt, und in eine Schwarzblende übergeht.

Analyse:

Bones war in ihrer Jugend nicht beliebt, wurde von ihren Mitschülern mit dem Spitznamen 'Morticia' - Aufgrund ihrer Vorliebe für alles Tote und ihrem Aussehen - behaftet, hatte keine Freunde und selbst heute hat sie kaum welche. Nach anfänglichen Eingewöhnungsschwierigkeiten ist sie nicht nur ein wichtiges Mitglied des Teams, sondern der Mittelpunkt der Truppe.

Der Gefühlsausbruch ihrer Ansprache kommt unerwartet, da Bones eher eine Frau der kühlen Fakten und Zahlen ist und nicht der unwissenschaftlichen Emotionen. Der Charakter von Bones hat sich im Laufe der fünf Staffeln entwickelt – weg vom weltfremden, sachlichen Nerd und hin zu einer beliebten, leicht eigenwilligen aber liebenswerten Kollegin und Freundin.

Die enge Freundschaft die mittlerweile zwischen den Arbeitskollegen herrscht, zeigt sich in dieser Sequenz auch in der räumlichen Nähe. Die Kamera unterstützt diese Nähe und schafft den Eindruck der freundschaftlichen und vertrauten Verbundenheit. Die vielen lebhaften Schnitte und Schwenks der Szene spiegeln die lockere und gelöste Atmosphäre der Freunde wieder.

In der Einstellung, in der Booth mit seiner Aussage Bones aufzubauen und zu unterstützen versucht, wird Booth in einer Perspektive gezeigt, die den Anschein hat, als ob er hinter ihr stehen würde – ihr sozusagen den Rücken stärkt.

Vergleicht man die Positionierung der Figuren mit einer Einstellung zu Beginn der Szene, stellt man fest, dass Booth sich eigentlich neben Bones befindet und es nur die Kameraposition ist, die diesen Effekt hervorruft.



Abb.7 (41'14")



Abb.8 (42'02")

optische Veränderung der Proxemik

Die Positionierung der Figuren stellt auch im Falle der Figur Angela eine interessante Deutungsmöglichkeit dar: Angela hat sich in dieser Folge von Wendell getrennt, da sie eine Schwangerschaft vermutete und er auf diese Information nicht passend reagiert hat. Hodgins hingegen hat, obwohl er als Vater auszuschließen ist, sofort seine volle Unterstützung angeboten. Der Zuschauer hat schon seit geraumer Zeit ein gelegentliches Knistern zwischen Angela und Hodgins bemerkt und erwartet eine Beziehung der Beiden. Angela ist am Stehtisch auch räumlich dort positioniert, wo sie auch emotional steht: zwischen Wendell und Hodgins.

Die Erkenntnis von Bones, dass sie die wahre Freundschaft inmitten ihrer Kollegen gefunden hat und dass sie sehr viel Glück hat wird zunächst von Musik untermalt. Nach dem Anstoßen nimmt die Musik überhand – die Stimmen der Protagonisten werden ausgeblendet und der Text des Songs tritt in den Vordergrund. „The sun won't stop getting brighter; My feet are getting lighter; I am floatin' like a feather; It won't stop getting better, oh no, no; It won't stop getting better; No no no.“¹⁵⁸

Das Glück, dass Bones angesprochen hat und die Musik hervorhebt, wird durch Nahaufnahmen der lachenden Gesichter verstärkt. Alle Personen an diesem Tisch sind glücklich und haben sichtlich Spaß.

¹⁵⁸ Songtext aus Bones (S5E17), hier zitiert ab 42' 29".

Der Zuschauer hat eine erlebnisreiche Folge hinter sich, in der er die sonst so respektierte Hauptdarstellerin Bones als Außenseiterin erlebt, wie sie von ihren ehemaligen Mitschülern noch immer verachtet und nicht ernst genommen wurde.

Bones in der letzten Szene zu sehen, wie sie von ihren Freunden geliebt wird und wie diese ihre Gegenwart sichtlich genießen, ist für den Zuschauer die verdiente emotionale Entspannung. Unterstützt wird dies durch das Lachen der Protagonisten (Abb.6), was dem Zuschauer versichert, dass alles gut ist und Bones nach wie vor beliebt ist.

FAZIT ZU CRIME DRAMA

Anhand dieser drei Beispiele lässt sich keine allgemeingültige Aussage treffen, die sich auf alle fictional bars in Crime Dramas bezieht. Aber dennoch lässt es sich feststellen, welche Funktion die fictional bars in obig genannten Beispielen erfüllen.

Die Bar wird für die Protagonisten als ein Raum wahrgenommen, in dem sie sich sicher und geborgen fühlen. Unter dieser Voraussetzung ist es möglich, dass sie aus sich herausgehen und über Dinge sprechen, die in anderen Situationen und Räumlichkeiten unpassend wären. In diesem, fast schon intimen Ambiente, erfährt der Zuschauer Details über die Vergangenheit der Figuren. Er hört sie über ihre geheimsten Gefühle sprechen und erlebt wie die Figuren sich selbst reflektieren. Selbstzweifel kommen genauso zum Vorschein, wie die Erkenntnisse über das eigene Fehlverhalten und Verbesserungsvorschläge. Die Figur erlebt eine neue Dimension durch diese Hintergrundinformationen und der Zuschauer hat die Möglichkeit, durch diese Hintergrundinformationen neue Rückschlüsse in Bezug auf Handlungen oder den Umgang mit anderen Menschen zu ziehen. Hier in der Bar muss der Polizist kein Polizist sein, er kann einfach ein Mann sein, der seinen verdienten Feierabend mit Freunden genießt. Diese Freunde sind in dieser Situation auch keine Kollegen mehr, es tritt der Mensch in den Vordergrund. Die Figuren dürfen in der fictional bar aus ihrer beruflichen Rolle treten und ihre private Seite zeigen.

6.2 Fictional bars in Medical Dramas

Fictional bars sind in Medical Dramas nicht ungewöhnlich. Es hat den Anschein, als ob im medizinischen Berufsumfeld, etwa durch den hohen Stresspegel, der Bedarf an Zerstreuung in einer Bar besonders hoch ist. Im Folgenden erwarten den Leser Beispiele aus den Serien ER, MERCY und GREY'S ANATOMY.

Beispiel 1:

ER: Staffel 15, Episode 1; 'Life After Death'

ER ist ein US-amerikanisches Medical Drama, welches für NBC produziert wurde und in insgesamt 15 Staffeln in den Jahren 1994 bis 2009 erfolgreich erstausgestrahlt wurde. Bei ER steht das Ensemble im Mittelpunkt, auch wenn dieses im Laufe der Jahre wechselte. Der Haupthandlungsort ist die Notaufnahme (nach der die Serie auch benannt wurde) des County General Hospitals in Chicago. Nicht nur die Schicksale der Patienten stehen im Mittelpunkt, sondern auch die deren Ärzte und des Personals. Diese Serie ist Vorreiter auf dem Gebiet der medizinischen Genauigkeiten, des schnellen Tempos und vor allem der von ihr geschaffenen Montagetechnik:

„Um die Alkagshektik in einem Krankenhaus adäquat darstellen zu können, musste sich sogar die Form der Serien selbst verändern: So entwickelte Emergency Room die 'Vignetten-Technik', bei der mehrere kurze Parallelhandlungen in schneller Folge abwechseln oder einander überlagern, und auch Grey's Anatomy hat dieses Verfahren übernommen.“¹⁵⁹

Die folgende Szene ist die letzte Szene der ersten Folge der fünfzehnten Staffel. In dieser Folge erfährt der Zuschauer, dass ein Krankenwagen des County General Hospital explodiert ist. Anfänglich ist unklar, wer mit an Board war. Es stellt sich heraus, dass Dr. Greg Pratt mitgefahren ist und verletzt wurde. Anfänglich scheint es, als ob das Team um Dr. Pratt seinen Kollegen stabilisieren konnte und er sich wieder erholen wird. Doch plötzlich gibt es Komplikationen und Dr. Pratt verstirbt im Kreise seiner Kollegen, mit denen er acht lange Jahre zusammengearbeitet hat.

¹⁵⁹ Douglas, Pamela, TV-Serien. Schreiben fürs Fernsehen, S.33

Kurzbeschreibung:

Dr. Greg Pratt, selbst Arzt im County General Hospital, ist vor einer Woche in der Notaufnahme verstorben. Seine Kollegen halten eine Trauerfeier in seiner Stammkneipe *Ike Ryan's* ab um ihm gemeinsam zu bedenken.

Beschreibung:



Abb.9 (37'20'')

Eine Totale zeigt die Außenansicht des *Ike Ryan's*, in der die Trauerfeier für den verstorbenen Dr. Pratt stattfindet.

In der nächsten Einstellung sehen wir in einer Nahaufnahme den Rezeptionisten des

Krankenhauses Frank Martin. Er erzählt eine witzige Anekdote über Greg Pratt und bringt die anwesenden Kollegen¹⁶⁰ zum Lachen. In der nächsten Einstellung, einer Halbtotale, sieht der Zuschauer wie voll das *Ike Ryan's* ist, fast das komplette Kern-Team der Serie ist anwesend. Das Lachen wird unterbrochen durch Dr. Archie Morris, unter schnellen Kameraschnitten stellt er sein Getränk an der Bar ab, stellt sich in die Mitte der Gruppe und erklärt, dass er jetzt keine lange Rede halten wird, sondern fordert seine Kollegen auf, etwas zu erzählen. Mitten hinein platzen Dr. Simon Brenner und Krankenschwester Sam Taggart und stellen eine Gedenktafel mit dem Bild des Verstorbenen auf. Die nächste Einstellung zeigt in einer Halbtotale die ergriffenen Gesichter der Kollegen.

Dr. Archie Morris wird in einer Halbnahen gezeigt, wie er sich bemüht die Fassung wieder zu erlangen. Er fragt in die Runde wer gerne beginnen möchte, ein paar Worte über Dr. Pratt zu sagen. Es folgen einige Schnitte mit halbnaher bzw halbtotale Einstellung, die zeigen, dass keiner weiß wer den Anfang machen soll. Letzten Endes ergreift Neela das Wort und erzählt, dass er vor Jahren, als ihr Ehemann Michael gestorben ist, für sie da war und sie sehr unterstützt hat in der schwersten Zeit ihres

¹⁶⁰ Dr. Abby Lockhart, Dr. Archie Morris, Neela Rasgotra, Tony Gates, Sam Taggart, Simon Brenner, Chuny Marquez, Haleh Adams, Malik McGrath, Frank Martin, Paramedic Dumars, and Chaz Pratt.

Lebens. In einem Close-Up gesteht sie, dass sie glaubt sich nicht genug bei ihm bedankt zu haben.

Die Einstellungen wechseln zwischen Halbnahen und Halbtotalen zwischen den berührten Figuren. Chaz, der Halbbruder des Verstorbenen, wird ermutigt einige Worte zu sagen: „Before I met Greg, I was pretty clueless. He taught me that anything is possible. And he taught me not to be scared. It helped me to realize who I was. And the kind of person I wanted to be“ (38'41"), stellt er fest.

Als nächstes liest Abby ein Schreiben einer Transplantationsorganisation vor, indem aufgezählt wird, wer die Organe von Dr. Pratt erhalten hat. Insgesamt hat er durch seinen Tod drei anderen Menschen das Leben gerettet. Die Kamera schwenkt über die berührten Gesichter, bis sie bei Dr. Morris hängenbleibt, der berichtet: You know, sometimes, after a really gnarly shift, Greg would drag me over here, he'd buy me a beer, and we would, we would share an order of his all-time favorite: deep-fried mozzarella sticks.“ (39'38")

Zurück in einer Halbtotalen lädt Dr. Morris seine Kollegen zu Mozzarella Sticks im Andenken an Dr. Greg Pratt ein. In einer Halbnahen bzw Großaufnahme ermutigt er seine Kollegen die Mozzarella Sticks auf Greg zu heben, auf den geliebten Freund. Er blickt hinab auf das Foto von Greg, die Kamera schwenkt hinunter: „God, we miss you“. (40'19") Dr. Morris hebt seinen Mozzarella Stick: „To Greg“ (40'24"), seine Kollegen tun es ihm gleich und beißen herzhaft in ihre Sticks. Das heitert die Stimmung



Abb. 10 (40'54")

wieder auf. Die Freunde lachen und spaßen wieder miteinander. Mit dem Ansteigen der Lautstärke der Hintergrundmusik zoomt die Kamera an das emotional aufgeladene Foto von Dr. Pratt heran, verharrt kurz in einer Großaufnahme und blendet schwarz ab.

Analyse

Die Kollegen des County General Hospital haben tagtäglich mit dem Tod zu tun. Wie Dr. Archie Morris erklärt, gehen sie nach einem harten Arbeitstag gerne ins *Ike Ryan's* um etwas zu trinken und die Erlebnisse zu verarbeiten. Diesmal treffen sie sich dort, um den Tod eines beliebten Kollegen gemeinsam zu überwinden. Nach acht Jahren gemeinsamen Leben retten ist Greg nicht mehr nur ein Kollege, er ist ein enger Freund geworden. Diese enge Freundschaft zeigt sich einerseits in der Anzahl der Kollegen, die zur Feier erschienen sind, andererseits unterstützt die Kameraarbeit den Eindruck der Verbundenheit und Nähe. Dr. Pratt stand im Mittelpunkt des Teams, symbolisch dafür steht nun sein Gedenkbild im Mittelpunkt.

Die Hilfsbereitschaft des Verstorbenen wird in mehreren Beispielen thematisiert und sogar durch seinen Tod hat er anderen Menschen das Leben gerettet.

Greg hat nicht nur seinem Bruder gelehrt, dass man alles erreichen kann was man sich vornimmt, auch der Zuschauer kann diese Anregung annehmen und in seinem eigenen Leben umsetzen. Letztendlich hat Greg vielen Menschen geholfen, viele Menschen glücklich gemacht. Das gemeinsame Lachen der Kollegen löst die Spannung der traurigen Situation wieder auf und lässt eine positive Sicht auf die Dinge zu. Die Zeiten werden sich verändern, suggeriert der Text des Liedes im Hintergrund, aber gemeinsam kann man alles schaffen.

Eine letzte Einstellung zeigt die Großaufnahme von Gregs Bild und bietet dem Zuschauer die Möglichkeit, sich von Greg zu verabschieden.

The times they are changing.¹⁶¹

Beispiel 2:

MERCY: Staffel 1, Episode 1; 'Can we get that drink now'

Das US-amerikanische Medical Drama MERCY wurde für den Sender NBC produziert und auf diesem im September 2009 ausgestrahlt. MERCY handelt vom privaten und beruflichen Leben dreier Krankenschwestern am Mercy Hospital in New Jersey.

Veronica war im Irak als Krankenschwester im Einsatz. Der Irak hat seine deutlichen Spuren bei ihr hinterlassen. Als sie wieder zurück kommt und ihr Leben wieder

¹⁶¹ Textauszug des Soundtracks der beschriebenen Szene

aufnehmen will kämpft sie gegen ihr Irak-Trauma, ihre Ehe und ihre Vorgesetzten. Ihre alkoholkranken Eltern sind für Veronica kein Hindernis um nicht doch nach einem turbulenten Tag einen Ausklang in der Bar bei einem Drink zu finden. Die folgende Szene stammt aus der allerersten Folge der einzigen Staffel und trägt den bezeichnenden Namen 'Can we get that drink now'.

Kurzbeschreibung:

Die Krankenschwester Veronica geht nach der Arbeit mit ihren Kollegen in die Bar *Lucky 7*. Dort erfährt die neue Kollegin Chloe, dass Veronica im Irak war.

Beschreibung:



Abb.11 (9'50'')

Schnitt zu einer Totalen der Bar *Lucky 7*. In der nächsten Einstellung befindet sich die Kamera am Kopfende eines Shuffleboards. Veronica ist am Zug während ihre Arbeitskollegen Sonia, Chloe und Angel um sie herum stehen.

Während Veronica sich ärgert, dass sie wieder nicht getroffen hat, verweist Angel auf zwölf Uhr.

Veronica dreht sich um – nun befindet sich die Kamera vor ihr und zeigt sie in einer halbnahen Einstellung, mit dem Shuffle Board hinter ihr. Die nächste Einstellung offenbart in einer Halbtotale worauf Angel hingewiesen hat: den Barkeeper wie er hinter der Bar steht und seinen Gästen Getränke einschenkt. Zurück in der gleichen halbnahen Einstellung wie vorher, fragt Chloe, warum sie nicht einfach zu ihm hingehen und ihn ansprechen. Veronica erklärt, dass er ein Einhorn ist. Eine magische Kreatur. Angel ergänzt, dass der Barkeeper nur etwas zum anschauen ist – nicht zum ansprechen. Die vier werden von einem Telefonläuten aus ihrem Schwelgen gerissen – es ist Sonias Telefon. Der wohlhabende Anwalt mit dem Sonia bereits ein paar Mal ausgegangen ist versucht sie zu erreichen, aber sie hebt nicht ab. Auf Chloes Frage ob er nett ist meint Angel, dass sein Bankkonto nett ist. Chloe kann es nicht glauben, dass

das der Grund für Sonias Interesse sein soll, doch sie bestätigt, dass sie nicht mehr an finanziell mittellosen Männern interessiert ist. Während sich Sonia über ihre bisherigen Beziehungen auslässt, bemerkt Chloe: „I don't know how you guys do it. I mean, that was so sad today with Mr. Weintraub.“ (10'40") Veronica antwortet ihr in einem schroffen Ton, dass das nicht traurig ist. Sie geht zurück ans Shuffle Board und setzt ihr Spiel impulsiv fort. Chloe argumentiert, dass es sehr wohl traurig war, schließlich war Mr. Weintraub zum Zeitpunkt seines Todes völlig alleine. Veronica, die in einer Naheinstellung beim Shuffleboard spielen gezeigt wird, macht eine finstere Mine und klärt Chloe auf was wirklich traurig ist: Kinder mit schweren Verbrennungen oder irakische Kinder die ihre Arme wegen einer Handgranate verloren haben. Sie fährt mit Beispielen fort, während die Naheinstellung abwechselnd die wütende Veronica und die betroffene Chloe zeigt.

Ein 75-jähriger alter Mann mit Krebs, stellt Veronica fest, ist verglichen dazu eine Reise nach Club Med. Veronica hält diese Situation nicht länger aus, holt ihre Jacke und verlässt die Bar in einer Halbtotale, während ihr ihre Kollegen traurig nachblicken. Die nächste und letzte Einstellung dieser Sequenz zeigt wieder Chloe in einer Halbnahen, wie sie noch immer ergriffen zu Boden blickt und fragend feststellt: „She was in Iraq? Wow.“ (11'32")

Analyse:

Die Szene wird mit einer Totalen eröffnet, was eine Orientierung in Raum und Zeit ermöglicht: der Zuschauer kennt nun den Handlungsschauplatz der nächsten Szene und durch die herrschende Dunkelheit weiß er, dass es Abend sein muss. Scheinbar kommen die Krankenschwestern nach einem anstrengenden Arbeitstag im Krankenhaus in die Bar, um dort die nötige Erholung und Abwechslung zu finden. Chloe, die an diesem Tag ihren ersten Arbeitstag im Krankenhaus hat, ist die Neue und gehört noch nicht richtig dazu. Sie ist noch völlig geschockt von dem erlebten Tod von Mr. Weintraub und kann damit nicht umgehen. Chloe versteht nicht, wieso die anderen – die das Versterben miterlebt haben – gar nicht darüber sprechen und sich sogar über Banalitäten wie Männerprobleme unterhalten können. Chloe spricht das Thema an, in der Hoffnung die Situation gemeinsam zu bewältigen und Unterstützung in der Trauerarbeit von ihren neuen Kollegen zu erhalten. Doch stattdessen relativiert Veronica den Tod von Mr. Weintraub, indem sie ihr von viel schlimmeren menschlichen Schicksalen erzählt, die sie im Irak miterlebt hat. Auch Veronica wünscht sich eine

Trauer- bzw Traumabewältigung, aber als ihr klar wird, dass sie das nicht unter ihren Kollegen findet, verlässt sie die Bar.

Der Zuschauer erfährt in dieser Sequenz, wie traumatisiert der Charakter der Veronica durch ihren Irak-Aufenthalt wirklich ist. Nach außen wirkt sie stark und verkörpert die erfahrende Krankenschwester, die mit jeder Situation zurecht kommt – aber in Wahrheit kommt sie nicht über die Erlebnisse hinweg, was jede Alltagssituation im Krankenhaus trivial wirken lässt. Die Figur der Veronica ist zwar die Hauptfigur, dennoch geht es um das Gemeinsame, um das Team. Das spiegelt sich auch in der Kameraarbeit wieder. Nicht die einzelnen Gesichter in Großaufnahme werden gezeigt, sondern die Figuren als eine zusammengehörige Einheit. Ein verschworenes Team zwischen Krankenhausdschungel und Alltagsproblemen.

Beispiel 3:

GREY'S ANATOMY: Staffel 3, Episode 20; 'Time after Time'

Die Serie GREY'S ANATOMY ist eine amerikanische Serie der Kategorie Medical Drama des Senders ABC. Sie spielt im Seattle Grace Hospital in Seattle, Washington. Die Erstausstrahlung der ersten Folge fand im März 2005 statt, seitdem gibt es acht Staffeln, die neunte wird soeben in Amerika ausgestrahlt. Hauptfigur ist Meredith Grey, sie ist es auch nach der die Serie benannt wurde und die ihre Gedanken im Off spricht. Sie lebt und arbeitet inmitten eines Teams von fünf weiteren Assistenzärzten. Die Patientenschicksale stehen bei diesem Medical Drama fast weniger im Vordergrund als die einzelnen persönlichen Schicksale, Entwicklungen und Liebschaften der Assistenzärzte.

Die folgende Szene stammt aus der zwanzigsten Folge der dritten Staffel. Die Szene ist die letzte Szene dieser Folge. Ihr geht voraus, dass sich Dr. Richard Webber und seine Ehefrau nach Jahrzehnten getrennt haben, da er seinen Job ihr vorzieht und sie seine ständige Abwesenheit nicht länger ertragen konnte.

Kurzbeschreibung

Der in Trennung lebende Chefarzt Dr. Webber übt sich in *Joe's Bar* im flirten. Nach anfänglichen Schwierigkeiten bekommt er Unterstützung von seiner Kollegin Dr. Addison Montgomery.

Beschreibung

Die Kamera schwenkt langsam von links nach rechts durch die Bar und zeigt die lange Theke und die vielen Besucher, bis sie Dr. Webber zwischen Dr. Sloane und einer Dame in einer Halbnahen zeigt. Dr. Sloane erzählt der Dame, dass Dr. Webber nicht nur Chirurg ist, sondern sogar Chef der Chirurgie. Die Kameraposition zeigt in der nächsten Einstellung nun Dr. Webber und Dr. Sloane von hinten, in ihrer Mitte die junge Dame. Sie scheint sehr beeindruckt zu sein, von dem was Dr. Sloane über Dr. Webber berichtet. Die Perspektive wechselt wieder zurück, während Dr. Webber peinlich berührt ist und versucht die Angelegenheit herunterzuspielen. Dr. Sloane verabschiedet sich und lässt die beiden alleine an der Bar zurück. Dr. Webber blickt ihm irritiert hinterher. Die Kamera zoomt etwas näher an Dr. Webber und die junge Dame heran. Nun versucht Dr. Webber vorsichtigen Smalltalk und fragt ob die Dame öfters hier her kommt. Im Schuss – Gegenschuss wird diese Sequenz abgebildet: die junge Dame antwortet, dass sie manchmal auf dem Heimweg nach dem Biologie-Unterricht in die Bar kommt. Dr. Webber wird nun in einer Nahaufnahme gezeigt, wie er sich vor Schreck (über die offensichtliche Jugend seines Gegenübers) an seinem Getränk verschluckt und vor sich hin prustet.

Seine Kollegin Dr. Addison Montgomery hat das Gespräch mit angehört und tritt nun von hinten auf Dr. Webber zu und fragt, ob der Platz neben ihm besetzt ist. Dr. Webber dreht sich um, er wird noch immer in der Naheinstellung gezeigt und antwortet sichtlich erleichtert, dass der Platz nicht besetzt ist. Zurück in der Halbnahen verabschiedet sich Dr. Webber von der jungen Studentin und wendet sich in einer Naheinstellung Addison zu. Er erklärt ihr, dass es schon Jahre her ist, dass er Frauen angesprochen hat, schließlich war er viele Jahre verheiratet. Die beiden werden in einer Naheinstellung dargestellt, während Dr. Montgomery Dr. Webber anbietet, mit ihr zu üben. Dr. Webber ist überfordert – er weiß nicht wo er ansetzen sollte.

„Ask me to dance“ (41'50") schlägt Dr. Montgomery vor. Aber es gibt ja keine Tanzfläche entgegnet Dr. Webber. Für Dr. Montgomery stellt das kein Hindernis dar, dann können sie ja überall tanzen. Die Hintergrundmusik wird lauter während die beiden in einer Halbtotale gezeigt werden, wie sie ihre Getränke an der Bar abstellen, sich einige Schritte von der Bar entfernen und zu tanzen beginnen.

Währenddessen erklingt eine Frauenstimme aus dem Off: „So we have to remember: sometimes the most important history is the history we're making today.“ (42'02")



Abb. 12 (42'16")

Dr. Webber und Dr. Montgomery genießen lachend den gemeinsamen Tanz, während die Kamera langsam von ihnen wegzoomt und den Blick auf die anderen fröhlichen Gäste freigibt.

Analyse:

Dr. Mark Sloane will seinen Kollegen und Freund Dr. Webber bei der Frauensuche bestmöglich unterstützen bzw verkuppeln, aber das funktioniert nicht ganz so wie geplant. Letztendlich ist es Dr. Addison Montgomery, die Dr. Webber hilft, seine Scheu abzulegen und den ersten Schritt zu tun.

Dr. Webber ist zwar eigentlich der Vorgesetzte der beiden, aber innerhalb der Bar ist das irrelevant, dort ist er einfach ein guter Freund, der in seiner neuen Situation Unterstützung und Hilfe von Freunden gebrauchen kann.

Als Addison sich zu Webber setzt, um ihn aus seine unangenehmen Lage zu retten, zeigt die Kameraarbeit die Nähe zwischen den beiden: sie zoomt näher an die beiden heran und bleibt auch in der nahen Einstellung, solange die beiden nebeneinander an der Bar sitzen und miteinander reden. Im Gegensatz dazu, war die Distanz zwischen Dr. Webber und der jungen Frau größer, die Figuren wurden vor allem in der Halbnahen gezeigt.

Der Zuschauer erkennt die Vertrautheit zwischen den Kollegen und kann sich mit Dr. Webber mitfreuen, als er mit Dr. Montgomery glücklich durch die Bar tanzt.

Passend dazu bietet die Stimme aus dem Off dem Zuschauer an, seinen Fokus auf das Hier und Jetzt zu legen. Das Lachen schließt die Situation: wozu mit fremden Frauen Smalltalk führen, wenn man doch das Leben an der Seite seiner guten Freunde verbringen kann.

FAZIT ZU MEDICAL DRAMA

Medical Dramas leben von den vielen, raschen Ereignissen. Der Zuschauer befindet sich auf einer emotionalen Achterbahn - wie auch der Protagonist, der mit privaten Verstrickungen und medizinischen Notfällen jongliert. Kaum kommen die beiden zur Ruhe, war es doch nur die Ruhe vor dem Sturm. Ein wenig Erholung findet der Protagonist in dem vertrauten Ambiente der fictional bar. Und auch der Zuschauer kann endlich aufatmen, da er weiß, dass nun alles wieder gut ist und die Folge (in den meisten Fällen) dem Ende zugeht. Der Protagonist kann in der fictional bar gemeinsam mit seinen Kollegen, die mittlerweile zu seinen engen Freunden geworden sind, den Tag angenehm ausklingen lassen, er kann mit ihnen lachen aber er kann auch mit ihnen trauern. Trauern über verlorene Patienten oder verstorbene Kollegen. In der fictional bar ist man sich gegenseitig eine Stütze und eine Hilfe. Das Miteinander der Kollegen rückt hier in den Vordergrund. Die Grenzen verschwimmen – war es bis vor einer Stunde noch der Vorgesetzte, ist es nun ein Freund, ein Ehemann, der sich von seiner Frau getrennt hat und Unterstützung braucht.

Die Figuren zeigen ihre private Seite mit allen Stärken und Schwächen, weil die fictional bar der Ort ist, an dem dies keine Konsequenzen nach sich zieht.

6.3 Fictional bars in Sitcoms

Während in Crime Dramas und Medical Dramas der Hauptschauplatz im medizinischen Bereich angesiedelt ist, setzen Sitcoms fictional bars oftmals als ihren Hauptschauplatz ein.

Die aktuelle Serie 2 BROKE GIRLS beispielsweise handelt von zwei jungen Frauen, die ihren Lebensunterhalt als Kellnerinnen in einem Diner verdienen. Auch bei HOW I MET YOUR MOTHER verbringen die Protagonisten einen Großteil ihrer Zeit als Stammgäste in einer Bar. Nicht zu vergessen: die erfolgreiche Sitcom der 1980er und 1990er Jahre: CHEERS, benannt nach der Bostoner Bar in der sich die Handlungen zwischen dem Angestellten und Gästen abspielen. Eine weitere Serie der 90er ist FRIENDS, bei dem neben den Wohnungen der Figuren das Coffehouse *Central Perk* ein wesentlicher Handlungsschauplatz ist.

Sitcoms haben einen anderen Aufbau als die obig genannten Crime Dramas bzw Medical Dramas. Die fictional bar kann in Sitcoms sogar einen eigenen

Handlungsstrang in Anspruch nehmen oder auch die gesamte Handlung bestimmen. Statt wie bisher, nur eine Szene einer Folge auf die Funktion der fictional bar hin zu untersuchen, wird nachfolgend das Augenmerk auf den **Verlust des Stammplatzes** in der fictional bar gelegt.

Es folgen zwei Beispiele aus den Serien FRIENDS und HOW I MET YOUR MOTHER, bei denen der Stammpplatz der Protagonisten nicht zur Verfügung steht. Der Fokus liegt auf der Größe des Handlungsstranges und auf dem Umgang mit dieser unerwarteten Situation. Die Beschreibung der Handlung erfolgt rein deskriptiv, da es hier lediglich darum geht aufzuzeigen, wie groß die betrachteten Szenen mit der fictional bar als Handlungsschwerpunkt sind.

Ein unterstützendes Sequenzprotokoll zu den beiden Episoden von FRIENDS und HOW I MET YOUR MOTHER findet sich im Anhang dieser Arbeit.

Beispiel 1:

FRIENDS: Staffel 2, Episode 21; 'The One with the Bullies'

FRIENDS ist eine sehr erfolgreiche amerikanische Sitcom, deren 10 Staffeln von 1994–2004 auf dem Sender NBC erstausgestrahlt wurden. Im Mittelpunkt stehen die fünf besten Freunde Ross, Rachel, Monica, Chandler, Phoebe und Joey, die in New York leben und sich gemeinsam durch die Höhen und Tiefen des Alltags helfen.

Kurzbeschreibung

Chandler und Ross werden in ihrem Coffee Shop mit zwei Bullies (Tyrannen) konfrontiert. Monica versucht sich an der Börse um Geld zu verdienen und Phoebe begibt sich auf die Suche nach ihrem leiblichen Vater.

2. Sequenz

Ross und Chandler kommen nach einem Tennisspiel in ihr Stamm Café *Central Perk* und sinken erschöpft in 'ihre' Couch. Zwei Herren im Anzug kommen auf sie zu und erklären ihnen im harschen Ton, dass sie vorher dort gesessen sind. Ross und Chandler stehen auf und wollen nach einem kurzen Wortwechsel das Lokal verlassen. Plötzlich schnappt sich einer der Herren Chandlers Kappe und ist nicht bereit, diese wieder zurück zu geben.

5. Sequenz



Abb. 13 (7'53'')

Ross und Chandler sitzen im *Central Perk* auf der ausgebleichenen orangen Couch und unterhalten sich, als plötzlich die beiden Herrn im Anzug, der eine mit Chandlers Kappe auf dem Kopf, herein kommen. Sie beanspruchen die Couch für sich. Ross und Chandler bitten Gunther, den Barkeeper, um Hilfe. Gunther

weist die Herren darauf hin, dass Ross und Chandler als erster auf der Couch waren, die Herren entschuldigen sich. Sie wollen den Streit vor der Türe fortsetzen, kippen aber dann die Couch nach hinten und erklären, dass ein Streit vermeidbar ist, wenn Ross und Chandler nie wieder im *Central Perk* auftauchen.

8. Sequenz

Ross und Chandler sitzen in ihrer Wohnung und spielen eine Kaffeehaus-Situation nach. Sie reden sich ein, dass das viel besser ist als im Café, aber der Instantkaffee ist nicht nach ihrem Geschmack. Joey kommt ins Zimmer und schlägt vor nachher gemeinsam mit ihnen ins *Central Perk* zu gehen. Das lehnen die beiden ab, da sie nicht immer nur in Joey's Begleitung hingehen wollen.

11. Sequenz

Ross und Chandler haben all ihren Mut zusammen genommen und sitzen nun wieder auf dem orangen Sofa im *Central Perk*. Sie beeilen sich so schnell wie möglich ihren Kaffee zu trinken, springen auf und haben das Café verlassen, ohne die beiden Herren zu treffen.

12. Sequenz

Kaum kommen Ross und Chandler aus dem *Central Perk* laufen sie schon den beiden Herren in die Arme. Die machen sich für eine Schlägerei bereit und legen ihre Uhren ab, Ross und Chandler machen es ihnen gleich. Plötzlich stehen zwei Passanten den Schmuck und die vier laufen ihnen hinterher.

13. Sequenz

Die vier kommen nach der Schlägerei ins *Central Perk* und verstehen sich nun sehr gut. Nachdem sie sich gemeinsam auf die Couch gesetzt haben, fragt Ross einen der beiden anderen, ob nun alles zwischen ihnen in Ordnung ist. Das ist es, aber dennoch bekommt Chandler seine Kappe nicht wieder. Daraufhin springt Chandler auf, schnappt dem Mann die Kappe vom Kopf, versucht aus dem Lokal zu türmen und stürzt dabei hinter die Couch, wo er liegen bleibt.

Beispiel 2:

HOW I MET YOUR MOTHER: Staffel 4, Episode 10; 'The Fight'

Die Sitcom HOW I MET YOUR MOTHER wird für 2005 auf CBS erstausgestrahlt. Derzeit gibt es acht Staffeln, weitere sind in Planung.

Die zentrale Fragestellung der Serienhandlung lautet, wie Ted Mosby seine zukünftige Frau kennenlernt. Diese Geschichte erzählt Ted seinen Kindern unter endlosen Rückblenden und Zeitsprüngen. Dabei geht es nicht nur um Ted alleine, sondern auch um seine vier Freunde Marshall, Lilly, Barney und Robin.

Kurzbeschreibung

Ted und Barney wollen um ihren besetzten Stamm-Sitzplatz im *MacLaren's* kämpfen. Der Barkeeper unterstützt sie.

5. Sequenz

Der Barkeeper Ted stellt fest, dass die Gruppe nicht an ihrem Tisch sitzt.

7. Sequenz

Die Gruppe sitzt in ihrer Stammbar dem *MacLaren's*, aber nicht an ihrem gewohnten Platz. Der Barkeeper Doug sieht das und will es für sie regeln.

Er schmeißt die drei Männer, die die Stammnische besetzt haben, zur Hintertüre raus. Dann kommt er zum Tisch der Gruppe zurück und meint, dass Ted, Barney und Marshall ihn vor der Türe bei der Schlägerei mit den Männern helfen sollen.

8. Sequenz

Doug läuft schon mal voraus. Während die Gruppe noch diskutiert, ob sie das wirklich machen wollen.

11. Sequenz

Ted und Barney entscheiden sich, dass sie für ihren Platz kämpfen werden.

12. Sequenz

Ted und Barney stürzen durch den Hinterausgang der Bar ins Freie und sehen, dass Doug bereits alle drei Männer alleine zu Boden geschlagen hat. Doch er scheint es selber nicht zu wissen und glaubt, dass auch Barney und Ted am Kampf beteiligt waren.

Nachdem Doug wieder in die Bar gegangen, schlagen sich Ted und Barney gegenseitig, um glaubhaft auszusehen.

13. Sequenz

Als Ted und Barney wieder in die Bar kommen, werden sie von allen Gästen wie Helden gefeiert.

17. Sequenz

Ted und Barney stehen an der Bar und flirten mit zwei Frauen, die sich beeindruckt von den Taten zeigen. Plötzlich stellen sie fest, dass die Stammnische von zwei Männern besetzt ist. Sie wollen wieder um ihren Platz kämpfen, stellen aber fest, dass Doug an diesem Tag frei hat und zeigen sich freundlich. Die beiden Männer sind allerdings keine Gäste sondern Boten und stellen Ted und Barney Klagen wegen der Schlägerei zu.

18. Sequenz

Sie berichten Marshall, dass sie nicht in die Schlägerei verwickelt waren und hoffen, dass er als Anwalt ihnen aus der Misere helfen kann.

19. Sequenz

In der Stammnische sitzend erzählt Marshall, dass er mit den Männern gesprochen hat und sie die Klage fallen lassen und stattdessen Doug verklagen werden.

22. Sequenz

Die Gruppe ist mit Doug nach draußen gegangen und erklären ihm, dass sie es wirklich nicht waren. Doug provoziert Ted, worauf dieser Doug schlägt. Doug lässt sich das nicht gefallen und schlägt zurück.

Marshall hat daraufhin Ted verteidigt und Doug bewusstlos geschlagen.

25. Sequenz

Letzten Endes vertragen sich alle wieder und sitzen glücklich am Tisch ihrer Stammnische im *MacLaren's* und werden sogar von Doug bedient



Abb. 14 (19'57")

Analyse

Diese beiden Serien wurden ausgewählt um darzustellen, wie der Handlungsort fictional bar als Handlungsstrang eingesetzt werden kann.

Beide Sitcoms verbringen viel Zeit in den jeweiligen fictional bars. In *HOW I MET YOUR MOTHER* sitzt Ted mit seinen Freunden im *MacLaren's* und erzählt dort, wie er seine zukünftige Frau getroffen hat. Sie sitzen nicht irgendwo im Lokal, sondern immer am selben Stamplatz: in ihrer Sitznische.

Auch bei *FRIENDS* stellt das Coffeehouse *Central Perk* einen Haupthandlungsort dar. Es vergeht keine Folge in der sich die Freunde nicht dort treffen. Egal wann, irgendwer ist immer dort. Und wenn nicht, dann gibt es doch noch immer Gunther, den Barkeeper, als Gesprächspartner. Genauso wie bei *HOW I MET YOUR MOTHER* gibt es bei *FRIENDS* einen Stamplatz innerhalb des *Central Perk*: die orange Couch.

In beiden ausführlich beschriebenen Fallbeispielen geht es um den Verlust dieses Stamplatzes. Bereits die Titel der einzelnen Folgen kündigen die zu erwartenden

Probleme an: The one with the bullies (FRIENDS) und The Fight (HOW I MET YOUR MOTHER). Die Erwartungshaltungen werden hoch gehalten.

Der Verlust stellt bei FRIENDS nur einen von drei Handlungssträngen¹⁶² dar doch bei HOW I MET YOUR MOTHER wird der Verlust des Stammplatzes die zentrale Handlung. Ein zweiter, kleiner Handlungsstrang¹⁶³ setzt sich das Ziel zu erklären, warum Schlägereien keine Lösung sein können. Letztendlich werden in beiden Fällen das Problem des verlorenen Stammplatzes durch Gewalt gelöst. Bei FRIENDS entstehen durch Gewalt Verbündete, bei HOW I MET YOUR MOTHER endet die Gewalt mit einer Anklage.

Interessant ist, dass bei FRIENDS der Barkeeper um Hilfe gebeten wird, doch er kann nicht viel ausrichten und bei HOW I MET YOUR MOTHER der Barkeeper derjenige ist, der von sich aus – aus Loyalität seiner Stammgäste gegenüber – die Verteidigung des Stammplatzes als selbstverständlich ansieht.

Letzten Endes gibt es in beiden Folgen ein Happy End:

das Sitzmöbel wurde zurück erobert. Doch es geht nicht nur um ein Möbelstück, sondern darum wofür es steht: Freundschaft, Geborgenheit und Sicherheit.

¹⁶² Weitere Handlungsstränge dieser Folge sind die Suche nach Phoebe's Vater und Monicas Versuche Geld zu verdienen.

¹⁶³ Lilly und ihre streitenden Kindergartenkinder

7. Auswertung & Interpretation

Im analytischen Teil dieser Arbeit wurden Funktionen von fictional bars in Fernsehserien anhand einiger Beispiele aufgezeigt. Nun werden diese Funktionen näher betrachtet und möglichen Kategorien zugewiesen.

Welche Funktionen haben fictional bars für die Protagonisten?

Die fictional bars befinden sich zumeist am Ende einer Episode bzw am Ende eines Arbeitstages der Figur. Vor allem bei emotional belastenden Berufen wie beispielsweise Arzt, Krankenschwester oder Polizist werden die Figuren gezeigt, wie sie nach einem anstrengenden Arbeitstag in der fictional bar Erholung suchen. Sie stellt eine Belohnung für die Protagonisten dar. Dort werden Freundschaften gepflegt und private Gespräche geführt, die im Arbeitsalltag zu kurz kommen. In der fictional bar werden erfolgreich abgeschlossene Fälle mit den Kollegen gefeiert oder Traumatas gemeinsam verarbeitet. Hier darf die private Seite gezeigt werden, ohne Verschönerung und Konsequenzen.

Welche Funktionen haben fictional bars für die Fernsehserie?

Der Einsatz von fictional bars kann als set-up eine Erwartungshaltung auslösen oder als wrap-up fungieren, um eine Handlung zu schließen. In einem Set-Up kann die Fernsehserie neue Informationen über den Protagonisten preisgeben. Der Charakter kann dadurch vertieft werden oder durch seine Weiterentwicklung eine Vielschichtigkeit annehmen, auf der wieder neue Storys bergründet werden können. Die fictional bar kann aber auch die Funktion des Halteplatzes einnehmen: die Serie SUPERNATURAL ist im Roadmovie-Stil aufgebaut. Dort ist das Roadhouse der einzige Platz an dem sich die Protagonisten mit ihren Freunden bzw Gleichgesinnten treffen können. Genau diese Funktion des Halteplatzes war es auch, warum Eric Kripke (der Autor und Regisseur der Serie) das Roadhouse aus der Serie genommen hat. Eine Road-Serie darf seiner Meinung nach keinen Halteplatz haben.¹⁶⁴

Auf ein Beispiel für eine weitere Funktion der fictional bar im Fernsehseriengener Sitcoms, wurde in dieser Arbeit im Detail eingegangen:

die Funktion der fictional bar als Inhalt einer ganzen Episode (HOW I MET YOUR MOTHER) oder als Handlungsstrang (FRIENDS).

¹⁶⁴ Vgl. <http://eclipsemagazine.com/hollywood-insider/5633>, abgerufen am 3.9.2012.

Welche Funktionen haben fictional bars für die Narration bzw. den Zuschauer?

Eine Fernsehserie ist nach gewissen Mustern gestrickt, die u.a. dazu dienen, dass der Zuschauer das Interesse nicht verliert. Kommt eine fictional bar in einer Serie regelmäßig zum Einsatz, dann kann der Zuschauer erahnen was dort passieren wird. Bei HOW I MET YOUR MOTHER treffen sich die Freunde im *MacLarens* um, mittels Rück- und Vorblenden, letztendlich zu erfahren, wer Teds Frau ist. Bei FRIENDS geht es um den Austausch von Neuigkeiten und Informationen die die Handlung vorantreiben.

Durch die Wiederholung des Handlungsschauplatzes 'fictional bar' wird einerseits bei dem Zuschauer eine Erwartungshaltung ausgelöst, andererseits ist es etwas Vertrautes und damit etwas emotional Beruhigendes. Findet sich die Sequenz der fictional bar am Ende der Folgen, dann dient das der emotionalen Versicherung: durch das gemeinsame Lachen der Figuren, wird dem Zuschauer versprochen, dass alles wieder in Ordnung ist, etwaige Streitigkeiten beigelegt sind und die Protagonisten sich freuen, den Zuschauer bei der nächsten Folge wiederzusehen.

Erfährt der Zuschauer Details aus der Vergangenheit des Protagonisten, kann er daraus Rückschlüsse ziehen und erhält eine Erklärung für das Verhalten der Figur. Die fictional bar ermöglicht dem Zuschauer einen Blick hinter die berufliche Rolle zu werfen und kann die private Seite der Figur kennenlernen.

Mitunter werden dem Zuschauer auch Lösungen oder Anregungen angeboten, die er bei Bedarf in sein Leben übernehmen kann. Steht die fictional bar am Ende der Folge, dann ist auch ein Resümee durch die Protagonisten möglich, um endgültig alle Unklarheiten aus der Welt zu schaffen und die offenen Fäden zu schließen.

Je nach Genre lassen sich Schwerpunkte ausmachen:

bei Crime Dramas wird ein erfolgreicher Abschluss gefeiert, bei Medical Dramas gilt der Besuch der fictional bar um einem harten Arbeitstag einen angenehmen Ausklang zu verschaffen. Zwar wurde bei dieser Arbeit beim Genre Sitcoms nur auf einen Sonderfall eingegangen, dennoch lässt sich beobachten, dass die Protagonisten sich wesentlich öfter in fictional bars aufhalten und das scheinbar ohne einem besonderen Grund. Sitcoms müssen gesondert betrachtet werden und können hier nicht direkt in die Ergebnisse einfließen, sondern nur unter den Aspekt der Gesamthandlung.

8. Resümee

Es wurden im theoretischen Teil dieser Arbeit viele Themen der Bereiche Räume, Kneipen, Serienräume etc angesprochen. Hier an dieser Stelle werden nun die Ergebnisse der Analyse mit den obig genannten Themenbereichen zusammengeführt.

Einen Anfang stellt hier das Thema der Kneipe dar. Unter Punkt 3.2.1 werden die Hauptfunktionen der Kneipe, nach Ueli Gyr, erläutert. Zusammengefasst stellt die Kneipe einen Ort dar, an dem soziale Kontakte aufgenommen werden können und zwischenmenschliche Beziehungen gesponnen und verstärkt werden. Weiters wurde genannt, dass sich die Besucher der Kneipe dort in ihrer Freizeit entspannen können und Ablenkung finden. Der letzte Punkt der Kneipenhauptfunktionen hält fest, dass die Kneipe zur Identifikation dient und ein Ort der therapeutischen Gruppen- und Selbstorientierung darstellt.

Diese Funktionen der Kneipe beziehen sich auf eine traditionelle Kneipe, außerhalb der fiktionalen Welt der Fernsehserien, daher stellt sich die Frage, ob diese Funktionen auch im diegetischen Raum der Fernsehserie zutreffen.

Die Antwort ist klar: ja, diese Funktionen werden auch fictional bars zugeschrieben. Alle drei Hauptfunktionen der Kneipe dienen den Protagonisten: sie sind es, die nach einem anstrengenden Arbeitstag in der Kneipe Entspannung suchen, die dort ihre Freunde bzw Kollegen treffen und Freundschaften, außerhalb der beruflichen Rolle, pflegen. Sie, die Protagonisten, brauchen diesen Ort um – vorzugsweise in der Gruppe – Supervision zu betreiben und gemeinsam die Hürden des beruflichen oder privaten Alltags zu nehmen.

Hier kann die notwendige Trauerarbeit um einen geliebten Kollegen (Beispiel: ER) stattfinden und gemeinsam in die Zukunft geblickt werden.

Es ist anzunehmen, dass all diese Funktionen der fictional bars an anderen Orten des täglichen Lebens nicht den nötigen Raum und die richtige Atmosphäre finden, um zum Vorschein zu kommen.

Weitere Eigenschaften die Kneipen zugesprochen werden, sind beispielsweise die Vertrautheit und Intimität. Die Kneipe wird in der Literatur als schützender Raum dargestellt, in dem sich die Besucher wohlfühlen, fast schon wie im eigenen privaten Wohnzimmer. Kommunikation in der Kneipe erhebt den Anspruch auf Folgenlosigkeit und Unverbindlichkeit. An dieser Stelle sei auf das Beispiel aus der Serie Bones verwiesen, indem der Polizist Booth seine Liebe zu Bones, der Vorgesetzten von

Bones, gesteht. Dieses Gespräch findet in der fictional bar *Founding Fathers* statt und das aus gutem Grund, wie nachfolgend erläutert wird: einerseits darf der Faktor Alkohol nicht unterschätzt werden, es spricht sich leichter über private Themen mit alkoholischer Unterstützung. Der Protagonist Booth ist kein Mann der emotionalen Worte aber das vertraute Ambiente und der geschützte Raum der Bar fördert das intime Gespräch. Neben dem Wohlfühlen des Protagonisten, ist der Hauptgrund warum dieses Gespräch in einer fictional bar stattfindet, das Vertrauen auf die Folgenlosigkeit der Gespräche.

Der Zuschauer zweifelt nicht daran, dass Cam (die Vorgesetzte) das Gespräch für sich behält, dennoch hofft er, dass das Gespräch Folgen hat – also, dass Booth auch Bones seine Liebe zu ihr gesteht. Aber das passiert nicht. Muss es ja auch nicht: was in der Bar besprochen wird, bleibt in der Bar.

Auch das Gespräch zwischen Cam und Bones, in der die beiden eine Lösung für die bestehenden Differenzen suchen, findet in einer fictional bar – im *Royal Diner* – statt. Die Wahl des Gesprächsortes fictional bar bietet einen Vorteil: hier wird Streit vermieden. Vielleicht wäre das Gespräch an einem anderen Ort eskaliert, doch im Royal Diner sind beide Gesprächspartnerinnen um eine Lösung bemüht und finden diese letztendlich auch. Deutlich ist bei dieser Sequenz die Bedeutung der Körpersprache bei der Protagonistin Cam zu erkennen. Erst das Desinteresse, das Zumachen durch die verschränkten Arme, dann folgt die geänderte Armhaltung, die Interesse signalisiert und der Gesprächspartnerin Mut macht weiter zu sprechen.

Nicht nur dass ein Streit abgewendet werden konnte, es hat auch eine Weiterentwicklung der zwischenmenschlichen Beziehung durch das Teilen der Nahrung stattgefunden: „Die kollektiv geteilte Nahrung - diese 'naturalistische' Basis - verwandelt die Tischpartner in einen sozialen Körper, in eine Gemeinschaft, in eine stabile Gruppe“.¹⁶⁵

¹⁶⁵ Barlösius, Soziologie des Essens, S.165

In Kneipen gelten Riten, Regeln und interne Kommunikationscodes. Wer sich nicht daran hält, hat mit Konsequenzen zu rechnen. Das wird auch in den fictional bars vorausgesetzt: in der vorgestellten Folge der Serie FRIENDS werden Chandler und Ross von zwei Herren im Anzug sehr schroff darauf hingewiesen, dass der gewohnte Stammpplatz schon besetzt ist. Das wäre ja nicht das Problem, die Situation droht erst dann zu eskalieren, als Chandler die Art und Weise, wie diese Forderung gesagt wurde, anspricht: „Okay. There is one more way to say it.“ (Friends, S2E21, 2'24") Chandler bezieht sich dabei auf die üblichen Gepflogenheiten die im Central Perk gelten. In diesem Fall haben sich die beiden Herren nicht an den geltenden Kommunikationscode gehalten und sind somit auf Widerstand gestoßen. Der Barkeeper, dessen Anweisungen Folge zu leisten ist, schließlich muss er für Ruhe und Ordnung sorgen, wird zwar zur Unterstützung gerufen – aber auch er wird von den Herren nicht ernst genommen. Letzen Endes wird die Situation mittels Gewalt aufgelöst. Anhand dieses Beispiels wird deutlich, dass auch in der fictional bar das Missachten der Riten, Regeln und interne Kommunikationscodes negative Folgen nach sich zieht.¹⁶⁶

Das Wichtigste für eine erfolgreiche Fernsehserie sind deren Zuschauer. Nur der befriedigte Zuschauer wird auch beim nächsten Mal seinen Fernseher einschalten und die Serie verfolgen. Der Zuschauer hat Bedürfnisse, die im Zuge der Narration geweckt werden. Das Schaffen dieser Bedürfnisse, das Verursachen von Emotionen und Affekten und letztendlich das Involvieren des Zuschauers – all das vermag die Kunst des Erzählens. Mit Hilfe von Kameraarbeit, Schnitt und Montage entwickelt sich die Geschichte im Kopf des Zuschauers und löst Erwartungen in ihm aus. Eine dieser Erwartungen ist das Hoffen auf einen glücklichen Ausgang der Geschichte. Die Sehnsucht nach einem Happy End. Ist das Kernproblem der Folge gelöst, alle emotionalen Turbulenzen überstanden, dann hilft die 'emotionale Versicherung' den Spannungszustand wieder aufzulösen.

Wenn die Protagonisten am Ende der Folge die fictional bar besuchen, zeigen sie durch ihre Freude und ihr Lachen, dass alles wieder gut ist, die Harmonie ist wiederhergestellt. Bis zur nächsten Woche - wo nicht nur die Protagonisten und die Serie den Zuschauer erwarten, sondern auch neue Ereignisse und Herausforderungen.

¹⁶⁶ Vergleichbar ist an dieser Stelle auch das genannte Beispiel von HOW I MET YOUR MOTHER.

9. Anhang**Sequenzprotokoll**

Serie	Staffel / Episode	Titel
Friends	2 / 21	The one with the bullies

Nr	Ab Min	Beschreibung in Stichworten
1	00:01	Die Freunde sitzen in der Frauen -WG und essen
	01:37	Titelsequenz
2	02:23	Ross und Chandler werden von 2 Anzugstypen von ihrem Stammpplatz im Central Perk vertrieben, einer nimmt Chandler die Kappe weg
3	04:05	Joey und Rachel sitzen in der Frauen WG, Monica kommt herein, kurz darauf treffen auch Ross und Chandler ein
4	06:10	Rachel und Joey fahren mit Phoebe im Taxi, Phoebe steigt aus und wird von einem Hund attackiert
5	07:51	Chandler und Ross sitzen im Central Perk auf ihrer Couch. Kurz darauf betreten die beiden Anzugtypen das Central Perk und wollen sie erneut vom Platz vertreiben. Ross bittet Gunther (Kellner) um Hilfe.
6	10:17	Joey, Rachel und Phoebe sitzen immer noch im Taxi vor dem Haus von Phoebe's vermeintlichen Vater
7	11:40	Monica, Rachel und Joey befinden sich in der Frauen WG beim Frühstück, Phoebe kommt dazu
8	14:19	Ross und Chandler sind in der Männer WG, sie versuchen die Konfrontation im Central Perk zu meiden, Joey kommt dazu
9	16.02	Monica und Rachel sind in der Frauen WG, Monica bittet Rachel um Geld
10	16.48	Phoebe bringt den Hund zurück zum Haus ihres Vaters, eine Frau öffnet die Tür und nimmt den verletzten Hund entgegen. Plötzlich kommt Phoebe's vermeintlicher Stiefbruder hinzu
11	19:46	Chandler und Ross sitzen auf ihrem Stammpplatz im Central Perk, sie machen lediglich einen Schluck vom Kaffee und flüchten raus, um nicht auf die beiden Typen zu treffen
12	20:23	Chandler und Ross treffen beim Verlassen des Central Perk erneut auf die beiden Anzugträger, beinahe kommt es zum Kampf, alle Vier werden jedoch beklaut und beginnen die Verfolgung
13	22:00	Die Vier betreten gemeinsam das Central Perk und nehmen auf dem begehrten Stammssofa Platz, Chandler holt sich seine Kappe zurück
14	22:50	Die Gruppe besucht und beobachten Monica an ihrem neuen, miesen Arbeitsplatz

Sequenzprotokoll

Serie	Staffel / Episode	Titel
How I met your Mother	4 / 10	The Fight

Nr	Ab Min	Beschreibung in Stichworten
1	00:01	Boxer beim Kämpfen
2	00:08	Kinder beim Kämpfen (Lillys Kindergartengruppe)
3	00:22	Barney und Ted betreten nach einem Kampf das MacLaren's
4	00:32	Ted findet Abschiedsbrief auf seinem Bett
5	00:36	Die Kellnerin bringt Getränke und bemitleidet Ted, Kellner Doug fragt warum sie nicht auf ihrem Stammpplatz sitzen
6	01:44	Beschreibung wer Doug ist (immer sehr loyal gegenüber der Gruppe)
7	03:26	Doug geht zum Stammtisch der Gruppe und haut die Anzugstypen vor die Tür
	03:50	Titelsequenz
8	04:02	Die Gruppe wägt Pro und Contra einer Schlägerei ab (Doug will, dass die Jungs ihn unterstützen)
9	05:49	Teds Schlägereien und Kämpfe in seinem bisherigen Leben
10	06:14	Marshall's Blödeleien mit seinen Brüdern
11	06:48	Ted und Barney gehen vor die Tür zum Kampf
12	07:39	Doug hat bereits alles geklärt, Ted und Barney kommen zu spät
13	09:03	Ted und Barney betreten nach dem scheinbaren Kampf erneut das MacLaren's
14	09:22	Die Gruppe bekommt für die Unterstützung freie Drinks von Doug, bis auf Marshall
15	10:44	Marshall und Lilly reden im Bett über das Geschehen im MacLaren's
16	11:30	Kinder machen sich über Marshall lustig (Lillys Kindergartengruppe)
17	12:14	Ted und Barney erhalten Gerichtsbeschlüsse von dem auf ihrem Stammpplatz sitzenden Herren (MacLaren's)
18	13:53	Ted und Barney zeigen Marshall die Gerichtsbeschlüsse
19	16:17	Marshall berichtet den Beiden, dass nur mehr Doug beschuldigt wird
20	17:11	Ted und Doug prügeln sich vor dem MacLaren's
21	18:46	Ted sagt den Kinder, dass Kämpfen schlecht ist (Lillys Kindergartengruppe)
22	19:11	Ted und Doug liegen auf dem Boden vor dem MacLaren's
23	19:31	Marshall und seine Brüder kämpfen brutal
24	19:47	Robin findet Marshall auf Grund seiner Erzählungen sexy
25	19:53	Doug bringt den Freunden ihre Getränke
26	20:10	Lilly, Marshall und Familie an Thanksgiving (3-5 Jahr später)

9.1 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1	<i>BONES</i> , S02E03, 40'46"
Abb.2	<i>BONES</i> , S02E03, 41'23"
Abb.3	<i>BONES</i> , S05E01, 10'43"
Abb.4	<i>BONES</i> , S05E17, 41'02"
Abb.5	<i>BONES</i> , S05E17, 42'25"
Abb.6	<i>BONES</i> , S05E17, 42'47"
Abb.7	<i>BONES</i> , S05E17, 41'14"
Abb.8	<i>BONES</i> , S02E03, 42'02"
Abb.9	<i>ER</i> , S15E01, 37'20"
Abb.10	<i>ER</i> , S15E01, 40'54"
Abb.11	<i>MERCY</i> , S01E01, 09'50"
Abb.12	<i>GREY'S ANATOMY</i> , S03E20, 42'16"
Abb.13	<i>FRIENDS</i> , S02E21, 07'53"
Abb.14	<i>HOW I MET YOUR MOTHER</i> , S04E10, 19'57"

9.2 Filmografie

BONES, Regie: Hart Hanson et al., FOX, USA 2005ff.

ER, Regie: John Wells et al., NBC, USA 1994 – 2009

FRIENDS, Regie: Garry Halvorson et al., NBC, USA 1994-2004.

GREY'S ANATOMY, Regie: Shonda Rhimes et al., ABC, USA 2005ff.

HOW I MET YOUR MOTHER, Regie: Carter Bays et al., CBS, USA 2005ff.

MERCY, Regie: Gail Berman et al., NBC, USA 2009-2010.

9.3 Bibliographie

- Adelmann, Ralf, Hesse, Jahn. *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft*. Theorie – Geschichte – Analyse. Konstanz: UVK 2001.
- Agotai, Doris. *Architekturen in Zelluloid*. Der filmische Blick auf den Raum. Bielefeld: transcript Verlag, 2007
- Barlösius, Eva, Christina von Braun. *Essen und Gesellschaft*. Die Politik der Ernährung. Innsbruck/Wien München: Studienverlag ____.
- Barlösius, Eva, *Soziologie des Essens*. Eine sozial- und kulturwissenschaftliche Einführung in die Ernährungsforschung. München: Juventa Verlag 1999.
- Borstnar, Nils, Eckhard Pabst und Hans Jürgen Wulff. *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgemeinschaft mbH, 2002
- Brandt, Ulrich. „Schiess los! Erzählmuster amerikanischer Fernsehserien.“ Schneider, Irmela (Hg.). *Serien-Welten*. Strukturen US-amerikanischer Serien aus vier Jahrzehnten. Opladen: 1995. S. 52-73.
- Cassirer, Ernst. „Mythischer, ästhetischer und theoretischer Raum.“ In Dünne, Jörg & Günzel Stephan (Hg): *Raumtheorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006. S.485-500.
- De Diana, Kai-Peter, Kupitsch Alina. „Schweigen ist Silber, Reden ist Gold. Kommunikation in der Kneipe“. Gudrun Schwibbe (Hg.). *Kneipenkultur*. Untersuchungen rund um die Theke, Münster: Waxmann Verlag 1998. S.195-S.210.
- Douglas, Pamela. *TV-Serien*. Schreiben fürs Fernsehen. Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2008.
- Dröge, Franz & Krämer-Badoni Thomas, *Die Kneipe*. Zur Soziologie einer Kulturform. Frankfurt am Main: 1987.
- Dünne, Jörg & Günzel Stephan (Hg). *Raumtheorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006.
- Eschke, Gunther, Böhne, Rudolf. *Bleiben Sie dran*. Dramaturgie in TV-Serien. Konstanz: UVK Verlag 2010.
- Faulstich, Werner. *Grundkurs Fernsehanalyse*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008.

Fischer-Lichte, Erika. *Semiotik des Theaters – Eine Einführung*. Das System der theatralischen Zeichen, Band 1. Tübingen 1983.

Foucault, Michel. „Andere Räume“. (1967). Barck, Karlheinz u.a. (Hg.). *Aisthesis*. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig: Reclam. S. 34-46.

Foucault, Michel. *Die Heterotopien*. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2005.

Freud, Sigmund. „Jenseits des Lustprinzips.“ Alexander Mitscherlich et al. (Hg.). *Psychologie des Unbewussten*. Frankfurt/M., S. 217-252.

Günzel, Stephan (Hg.). *Raumwissenschaften*. Frankfurt: Suhrkamp Verlag 2009.

Gyr, Ueli. *Kneipen als städtische Soziotope*. Zur Bedeutung und Erforschung von Kneipenkulturen. In: österreichische Zeitschrift für Volkskunde. XLV/94:2. 1991. S.97-116

Hickethier, Knut. „Methodische Probleme der Fernsehanalyse.“ Hickethier, Knut (Hg.). *Aspekte der Fernsehanalyse: Methoden und Modelle*. Münster: UT Verlag 1994. S. 16-28.

Hickethier, Knut: „The Same Procedure. Die Wiederholung als Medienprinzip der Moderne.“ Felix, Jürgen et al. (Hg.). *Die Wiederholung*. Festschrift für Thomas Koebner zum 60. Geburtstag. Marburg: Schüren 2001, S. 41-62.

Khouloki, Rayd, *Der filmische Raum*. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung. Berlin: Bertz + Fischer 2007.

Klippel, Heike, Hartmut Winkler. „Gesund ist was sich wiederholt. Zur Rolle der Redundanz im Fernsehen.“ In Hickethier, Knut (Hg.): *Methodische Probleme der Fernsehanalyse: Methoden und Modelle*. Münster: Literaturverlag 1994. S.121-136

Laermann, Klaus. *Kommunikation an der Theke*. Über einige Interaktionsformen in Kneipen und Bars. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft 20. (1978). S.420-430

Löw, Martina. *Raumsoziologie*. Frankfurt am Main 2001.

Mikos, Lothar. *Film- und Fernsehanalyse*. 2. Auflage, Konstanz 2008

Nöth, Winfried. *Handbuch der Semiotik*. 2. Auflage. Stuttgart 2000.

Rohmer, Eric. „Film, eine Kunst der Raumorganisation (1948).“ In Dünne, Jörg & Günzel Stephan (Hg): *Raumtheorie*. FaM: Suhrkamp 2006. S.515-528.

Schabacher, Gabriele „Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien.“ Meteling, Arno et al. (Hg.). *Previously on... Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München: Wilhelm Fink, 2010. S. 19-40.

Schneider, Irmela. „Vom Ereignis zur Performance. Zur Erzählstruktur und Erlebnisfunktion von Serien.“ Schneider, Irmela (Hrsg.). *Serien-Welten. Strukturen US-amerikanischer Serien aus vier Jahrzehnten*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1995, S. 42-51.

Schroer, Markus. „Soziologie.“ Stephan Günzel (Hg.). *Raumwissenschaften*. Frankfurt: Suhrkamp Verlag 2009. S.354-369.

Schwibbe, Gudrun, „Forschungsfeld: Kneipenkultur“. Gudrun Schwibbe (Hg.), *Kneipenkultur*. Untersuchungen rund um die Theke, Münster: Waxmann Verlag 1998. S. 1- 10.

Ziegler, Frank M. "Gläser spülen ist zu laut: Warum es in den Serienkneipen so leise zugehen muß". *Süddeutsche Zeitung*. (15. Juli 1996)

9.4 Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit legt ihren Untersuchungsschwerpunkt auf ganz bestimmte Handlungsschauplätze in US-amerikanischen Fernsehserien: den fictional bars. Da der Begriff der 'fictional bar' im deutschsprachigen Raum kaum verwendet wird, folgt eine Erklärung und Definition im theoretischen Teil dieser Arbeit.

Die Kernfrage dieser Arbeit richtet sich nach den möglichen Funktionen von fictional bars in amerikanischen Fernsehserien.

Zunächst findet eine theoretische Auseinandersetzung mit den Themen 'Raum', 'Kneipen' und 'Serienräumen' statt, ehe im weiteren Verlauf dieser Arbeit Serien aus den Bereichen Crime Drama, Medical Drama und Sitcom auf die Funktionen der fictional bars hin untersucht werden.

Es soll einerseits erhoben werden, welche Funktionen fictional bars haben, andererseits soll aufgezeigt werden, für wen diese Funktionen relevant sein können. Dabei wird auch ein Augenmerk darauf gelegt, ob und wie fictional bars in amerikanischen Fernsehserien die Narration und Dramaturgie unterstützen.

9.5 Lebenslauf

Sabine Baumgartner

Persönliche Daten:

19.08.1977, Wien
SabineBaumgartner@gmx.at

Ausbildung:

Seit 2009	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft
2007 – 2009	Eventmanagement-Lehrgang (ARGE Bildungsmanagement)
2004 – 2006	Lehrgang für Veranstaltungsmanagement (Werkstätte Kunstberufe – Wirtschaftskammer Wien)
1990 – 1996	AHS Anton-Kriegergasse, Wien 23

Sprachkenntnisse:

Deutsch, Englisch, Französisch