



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Krankenhausserien – rette sich wer kann“

Eine wissenschaftliche Untersuchung zum Erfolgskonzept von Serien mit besonderem Fokus auf die Krankenhausserie „SCRUBS – die Anfänger“ und ihre Kombination von Schmerz, Verlust und Tod mit Identifikation und Reflexion und den Elementen Leichtigkeit und Komik im Krankenhausalltag.

verfasst von

Laura Angermann, Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin:

Univ.-Doz. Mag. Dr. Brigitte Dalinger

Vorwort

Wie man in den Fernsehprogrammen der letzten Jahrzehnte deutlich sehen konnte, war ein sehr starker Trend hin zu Arzt- und Krankenhausserien zu erkennen. Diese Serien waren, wie es eine Story im Krankenhaus beinah verlangt, stark gezeichnet von Dramatik, Schmerz, Tränen und dem Tod. Auch auf das Element der Liebe der schönen HauptdarstellerInnen und HeldInnen konnte selbstverständlich nicht verzichtet werden.

2001 erschien die von Bill Lawrence entwickelte Serie „SCRUBS – die Anfänger“ auf den Bildschirmen, die sich in dieser Hinsicht von den bisher gekannten „klassischen Krankenhausserien“ deutlich unterschied:

Denn in SCRUBS wurden auf faszinierende Weise die Dramatik und sehr berührende Momente gekonnt mit Humor und Komik verbunden. Wie dem Produzenten, Drehbuchautor und Regisseur Bill Lawrence diese außergewöhnliche Kombination gelungen ist, wird in dieser wissenschaftlichen – rein deskriptiven – Arbeit erforscht.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	Forschungsfragen.....	6
3	Theoretische Grundlagen (Begriffsdefinitionen)	6
3.1	(Fernseh-)Serien.....	6
3.2	Humor	7
3.3	Dramaturgie	7
3.4	Narration.....	7
4	Das Phänomen der (Krankenhaus-)Serien	7
4.1	Geschichte und Arten der Krankenhausserie	7
4.2	Dramaturgie von Serien.....	9
4.2.1	Thema.....	10
4.2.2	Dargestellte Welt.....	12
4.2.3	Figuren und ihre (Grund-)Konflikte	15
4.2.4	Genre	36
4.2.5	Struktur	58
4.2.6	Erzählweise	64
5	Humor, Komik und Witz	79
5.1	Beschreibung und Definition	79
5.2	Erzeugen von Komik	84
5.3	Komik und Witz in SCRUBS	85
6	SCRUBS – die Anfänger	85
6.1	Genre.....	85
6.2	Dramaturgie (Aufbau).....	86
6.2.1	Thema, Handlungen und Inhalt	87
6.2.2	Narration (Erzählung).....	88
6.2.3	Struktur	88
6.3	Persönlichkeit und Grundkonflikte der Hauptfiguren.....	89
6.3.1	Dr. John „J.D.“ Michael Dorian	89
6.3.2	Dr. Percival „Perry“ Cox.....	90
6.3.3	Dr. Elliot Reid.....	91
6.3.4	Dr. Christopher Duncan Turk.....	91
6.3.5	Carla Espinosa.....	92

6.3.6	Dr. Robert „Bob“ Kelso.....	92
6.3.7	Der Hausmeister	92
7	Analyse von SCRUBS – die Anfänger	93
7.1	Pilotfolge.....	93
7.2	Themen und Inhalte	95
7.3	„Komische“ Sequenzen	99
7.3.1	Verhalten und Eigenschaften einer Figur.....	99
7.3.2	Geplante Scherze, Sprüche und Kommentare	100
7.3.3	J.D.s Gedanken, Tagträume und Vorstellungen.....	101
7.3.4	Grobheiten von Dr. Cox	104
7.4	„Tragikomische“ oder „dramatisch-komische“ Sequenzen.....	105
7.4.1	Offenlegung von positiven und negativen Gefühlen	105
7.4.2	Drohungen und Handlungen in böser Absicht	107
7.4.3	Ertappt werden und Fehler aufdecken	108
7.4.4	Bestärkungen und „Weisheiten“ von Dr. Cox	110
7.5	„Dramatische“ Sequenzen.....	111
7.5.1	Ängste und Enttäuschungen.....	111
7.5.2	Todesfälle.....	112
7.6	Kombinierte Sequenzen	113
8	Conclusio	116
	Nachwort.....	117
	Quellenangaben.....	118
	Literatur	118
	Medien.....	119
	Internet	119

1 Einleitung

Zu Beginn der Forschungsarbeit werden die Geschichte und das Grundprinzip von Serien, mit einem besonderen Fokus auf die Krankenhausserie, erläutert. Danach wird die Thematik des Humors aufgegriffen und genauer definiert und analysiert.

Nachdem die Grundbausteine „Krankenhausserie“ und „Humor“ ausreichend geklärt sind, wird direkt in die Analyse der ersten Staffel der Serie „SCRUBS – die Anfänger“ übergegangen. Begonnen wird mit einer Einführung in den Inhalt und die Handlung der Serie, die Hauptcharaktere und die Nebencharaktere werden vorgestellt und ihre Beziehungen zu- und untereinander werden ebenfalls beschrieben. Danach wird noch die Dramaturgie, also der Aufbau und die Narration, die Erzählweise, untersucht.

Darauf folgt die Untersuchung ausgewählter Situationen, in denen die Komik „die Oberhand nimmt“ und mit Tragikomik und sogar Dramatik kombiniert wird. Da diese Serie durch mehrere Elemente den Humor, die Tragikomik und die Dramatik einfließen lässt, habe ich mich dafür entschieden, den Bereich einzugrenzen.

Jede Folge der ersten Staffel von SCRUBS wird von der Erzählung, einem inneren Monolog der Hauptfigur J.D. hindurch begleitet. Dieser ist von verschiedensten Gedanken geprägt und bunt durchgemischt, weshalb man hier sowohl Elemente findet, die zum Lachen bringen, als auch welche, die zum Mitfühlen oder sogar zum Mitleiden anregen.

Weiteres werden die Szenen untersucht, in denen, durch Tagträume und Vorstellungen der Hauptfigur, die ZuschauerInnen zum Lachen gebracht werden.

Es werden auch die Szenen analysiert, die den augenblicklichen negativen emotionalen Zustand einer Hauptfigur zeigen und diesem, durch den Einsatz eines nicht in die Situation passenden, lustigen Elements, die Schwere und Dramatik nehmen.

Da die Kombination, das Zusammentreffen komischer, tragikomischer und dramatischer Szenen, einen entscheidenden Einfluss auf die Leichtigkeit dieser Serie hat, die trotz berührender und sehr bewegender Momente, erhalten bleibt, wird der Einsatz dieser Technik auch genauer untersucht werden. Die tragikomischen und

dramatischen Szenen, die dafür von Belang sind, werden davor untersucht, um die Zusammenhänge der Komik, der Tragikomik und der Dramatik der Serie klar darzustellen.

Es werden aus einigen Folgen der ersten Staffel dieser Serie verschiedene Situationen, durch die die RezipientInnen zum Lachen, zum Schmunzeln, zum Mitfühlen oder auch Mitleiden gebracht werden, herausgenommen, in Kategorien unterteilt und analysiert.

Dadurch soll herausgefunden werden, welche Situationen und Szenen für „einen Lacher“ verwendet werden, wie dramatische Situationen durch komische Elemente gemildert werden können und was den hohen Grad der Empathie der ZuschauerInnen den Hauptfiguren gegenüber überhaupt ermöglicht.

2 Forschungsfragen

- Wie funktioniert das Phänomen der (Krankenhaus-) Serie und welche unterschiedlichen Genres gibt es?
- Wie funktioniert die Dramaturgie einer TV-Serie?
- Was ermöglicht den hohen Grad der Empathie der ZuschauerInnen den Hauptfiguren aus SCRUBS gegenüber?
- Wie ist es möglich in einer Krankenhausserie dramatische, tragikomische und komische Elemente zu kombinieren und auch die reflexive Komponente erfolgreich mit einzubeziehen?
- Auf welche unterschiedlichen Arten werden die RezipientInnen der Serie SCRUBS zum Lachen, zum Mitfühlen oder Mitleiden gebracht?

3 Theoretische Grundlagen (Begriffsdefinitionen)

3.1 (Fernseh-)Serien

Eine Fernsehserie ist eine filmische Produktion, mit einer Dauer von 20-50 Minuten, die in einem chronologischen Ablauf im Fernsehen gezeigt wird. Die Sendung findet entweder täglich (meist Montag bis Freitag) oder jede Woche am selben Tag statt.

Die Hauptfiguren, von deren Erlebnissen, Abenteuern und Entwicklungen erzählt wird, bleiben dieselben.

3.2 Humor

Humor bezeichnet die Fähigkeit, erlebte Situationen und Ereignisse nicht so ernst zu nehmen und diese zu belächeln oder darüber zu lachen. Humorvolle Menschen nehmen das Leben leichter und haben deshalb meist eine positivere Grundeinstellung. Humor kann man weder erlernen, noch trainieren: Man hat ihn, oder man hat ihn nicht.

3.3 Dramaturgie

Die Dramaturgie ist der grundlegende Aufbau einer Geschichte, die Anordnung der verschiedenen Elemente, die die Basis des Werkes bilden. Sie hat die Aufgabe, die Story für die RezipientInnen interessant zu machen und so bestimmte kognitive und emotionale Aktivitäten anzuregen. Dieser Aufbau von Wissen ermöglicht die Entstehung der Geschichte im Kopf der ZuschauerInnen. Die Dramaturgie und ihre Aufgaben werden im Kapitel 4.2 „Dramaturgie von Serien“ noch genauer erläutert.

3.4 Narration

Die Narration ist die Erzählung einer Geschichte, die durch die Verbindung von Situationen, Figuren und Handlungen entsteht. In einer Erzählung wird eine neue, selbst gestaltete und in sich geschlossene Welt geschaffen. Alle Elemente und Ereignisse, von denen erzählt wird, haben einen Sinn und damit einen Beitrag zur gesamten Story zu leisten.

4 Das Phänomen der (Krankenhaus-)Serien

4.1 Geschichte und Arten der Krankenhausserie

Von Krankenhausserien, die auch Medical oder Arztserie genannt werden, gibt es verschiedene Arten, die sich darin unterscheiden, dass ihr Fokus und dementsprechend auch die Zielgruppe eine andere ist. Doch der Punkt, an dem sich alle Serien treffen, ist das Setting: Jedes Medical spielt in einem Krankenhaus oder in einer Arztpraxis – der Ort, an dem sich ÄrztInnen, KrankenpflegerInnen und

PatientInnen begegnen.¹

Die Gefühlserwartungen, Grundkonflikte, Strukturen und Erzählweisen von Medicals werden noch im Kapitel 4.2.4.3. „Genre durch Setting“ genauer erläutert.

Die Arztserie hat seit ihrem Entstehen einen großen Wandel erlebt:

In den „klassischen“ Krankenhausserien wurden die ÄrztInnen als „Gott in Weiß“² präsentiert: Ein vertrauenswürdiger Mensch mit einer guten moralischen Einstellung, der die erkrankten Menschen rettet. Der/die ÄrztIn ist ein/e LebenslehrerIn, der/die durch die, für den/die PatientIn entscheidende Lebenserkenntnis für Harmonie und eine heile Welt sorgt.

Die modernen Medicals sehen demgegenüber ganz anders aus: Die ÄrztInnen werden nicht mehr als unfehlbare HeldInnen dargestellt, sondern als Menschen mit eigenen Fehlern und Problemen. Im Kampf um das Leben der PatientInnen müssen sie auch in ihrem Privatleben Kämpfe ausfechten, innere Konflikte lösen und Krisen überwinden. Kämpfe, die nicht immer ein Happy End haben. Der Fokus der modernen Medicals liegt auf der Persönlichkeit der Hauptfiguren und ihren zwischenmenschlichen Beziehungskonflikten. Die Krankheitsfälle der PatientInnen werden zur Spiegelung der Themen, die die ÄrztInnen zu dieser Zeit bewegen, eingesetzt.³

Dieser Ansatz ermöglicht es, ein wirklich realistisches Bild dieser „HeldInnen des Alltags“ zu zeigen. Es werden emotional, dramatisch, berührend – und doch realistisch – die Geschichten der Ereignisse und Erfahrungen der Hauptfiguren, die an einem gemeinsamen Ort ihren Höhepunkt finden, erzählt.

Die in einer Serie dargestellten Geschichten finden in mehreren Handlungssträngen sowohl in einer Episode (Entstehung und Ende finden in einer Folge statt) als auch handlungsübergreifend über einen längeren Zeitraum statt. Die Stories, die in einer Folge erzählt werden, sind meist Krankheitsfälle, Mordtaten oder Rechtsstreitigkeiten. Die Geschichten, die sich über mehrere Episoden einer Serie ziehen, sind meist Private Lines.⁴

¹ Eschke, Gunther; Bohne, Rudolf: Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2010, S. 120f.

² Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 120.

³ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 120.

⁴ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 144.

Serie/n	Gefühlserwartung	Grundkonflikt
Der Bergdoktor, die Schwarzwaldklinik...etc.	Drama, Patienten(melo-)drama	Rettungskonflikt, Liebeskonflikt, Familienkonflikt, Beziehungskonflikt
Doogie Howser	Dramedy	Coming-of-Age, Beziehungskonflikt
Emergency Room	Drama	Rettungskonflikt, Liebeskonflikt, Beziehungskonflikt
Dr. House	Drama, Dramedy	Krimi, Rätsel, Autoritätskonflikt, Liebeskonflikt, Beziehungskonflikt
Grey's Anatomy	Drama, Dramedy	Liebeskonflikt, Konkurrenzkampf, Selbstverwirklichungskonflikt (Coming-of-Age)
Scrubs	Comedy, Dramedy	Selbstverwirklichungskonflikt (Coming-of-Age), Liebeskonflikt, Beziehungskonflikt
Doctor's Diary	Comedy, Dramedy	Selbstverwirklichungskonflikt (Coming-of-Age), Liebeskonflikt

4.2 Dramaturgie von Serien

Seymour Chatman beschreibt in seinem Werk „Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film“ den Begriff der Dramaturgie sehr einfach als Form der kommunikativen Mitteilung. Denn die Dramaturgie ist die Art und Weise, wie Situationen, Akteure und Handlungen verknüpft werden, um in den Köpfen der ZuschauerInnen die Geschichte entstehen zu lassen⁵.

⁵ Vgl. Chatman, Seymour: Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film. Ithaka/London, 1990, S. 6ff. Zitiert nach: Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. 2., überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2008, S. 47.

Nach Lothar Mikos wird unter Dramaturgie „die Anordnung der Elemente einer Geschichte verstanden, um sie für Zuschauer interessant zu machen“⁶.

Auch Jens Eder und Dennis Eick sehen die Wichtigkeit der Dramaturgie sehr deutlich, denn Jens Eder beschreibt sie als „eine strukturelle Eigenschaft von Erzählungen“⁷ und Dennis Eick stellt fest, dass sie dem „Aufbau des Werkes“⁸ zugrunde liegt, also einen grundlegenden Baustein bildet.

Nach Thomas Elsaesser und Warren Buckland ist die Aufgabe der Dramaturgie, „die Kette von Ereignissen, in denen Personen handeln, so zu gestalten, dass bestimmte kognitive und emotionale Aktivitäten bei den Zuschauern angeregt werden. Es wird Wissen aufgebaut, und es werden Gefühle hervorgerufen“⁹.

Zu den „klassischen“ dramaturgischen Elementen gehören, nach Lorenz Hölscher, u.a. die Identifikationsfigur, der Begleiter, der Running Gag, die Botschaft und Anfang und Ende.¹⁰

4.2.1 Thema

„Wie bei jedem guten Film, so bleibt auch bei einer Serie dasjenige im Gedächtnis haften, was den Zuschauer emotional bewegt: das Thema.“¹¹

Eines der wahrscheinlich entscheidendsten und damit wichtigsten Elemente einer Fernsehserie ist das Thema, denn wie bereits erwähnt haben Gunther Eschke und Rudolf Bohne in ihrem Buch „Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien“ geschrieben, dass dasjenige im Gedächtnis der Zuschauer haften bleibt, was sie emotional berührt bzw. berührt hat. Bezüglich des aktiven Einbeziehens des Themas in die Arbeit weisen Gunther Eschke und Rudolf Bohne auch darauf hin, dass es häufig zu Konflikten aufgrund von zwei unterschiedlichen Zugängen gibt: Die eine Gruppe meint, dass das Thema „die Grundidee“, „der emotionale Kern“ und „das,

⁶ Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 129.

⁷ Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Hamburg, 1999, S. 10. Zitiert nach: Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 49.

⁸ Eick, Dennis: Drehbuchtheorien. Eine vergleichende Analyse. Konstanz, 2006, S. 37. Zitiert nach: Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 49.

⁹ Vgl. Elsaesser, Thomas; Buckland, Warren: Studying Contemporary American Film. London, 2002, S. 37. Zitiert nach: Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 49.

¹⁰ Vgl. Hölscher, Lorenz: Mit Dramaturgie arbeiten. „Klassische“ dramaturgische Elemente. Online im Internet: URL: <http://www.akademie.de/wissen/vortrag-halten-spannung-dramaturgie/dramaturgie-praesentation> [Stand 2014-03-11]

¹¹ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 23.

worum es geht“ ist. Die andere lehnt genau diesen Ansatz und die Diskussion über das Thema ab, weil sie zu abstrakt und theoretisch seien. Dennoch ist es, im Speziellen im Anfangsstadium der Entwicklung einer Fernsehserie, sehr wichtig, dass sich diejenigen, die die Serie produzieren – d.h. die AutorInnen, DramaturgInnen, Producer, ProduzentInnen und RedakteurInnen – immer darüber im Klaren sind, was das Thema ihrer Serie ist.¹² In jedem Fall verweisen Untersuchungen ganz klar auf eine Sache:

„Erfolgreiche – und gerade auch erzählerisch ambitionierte – Serien der jüngsten Zeit zeigen: Ein präzise benennbares Thema und der genaue und bewusste Umgang mit den dramatischen Konsequenzen machen eine serielle Erzählung handwerklich gelungen und gerade dadurch erfolgreich.“¹³

Das „dramatische Thema“ einer Serie setzt sich aus zwei grundlegenden Elementen zusammen, nämlich aus dem Bedürfnis der dramatischen Figur und dem universellen Wertegegensatz, der die Basis eines jeden starken Themas bildet. Dieses dramatische Thema der Serie ist immer an den Bedürfnissen der Hauptfiguren angelehnt bzw. geht aus ihnen hervor:

„Das Bedürfnis einer Figur ist der emotionale Mangel, den sie hat, und an den alle Zuschauer sofort anknüpfen können. (...) Dieser Mangel ist der emotionale Motor für die Geschichte. Die Zuschauer verfolgen die Figur, die versucht, ihr dramatisches Bedürfnis, das seinerseits auf menschlichen Grundbedürfnissen basiert, zu erfüllen.“¹⁴

Der Wertegegensatz, der jedem dramatischen Thema zugrunde liegt, ist immer präzise formuliert und führt zum Grundkonflikt der Figur. Der Hauptfigur wird die Erfüllung ihrer Bedürfnisse verweigert und trotzdem verfolgt sie ihr Ziel, geht ihren Weg durch die Story der Serie und überwindet die gestellten Hindernisse. Die Figur hat sich immer wieder zwischen zwei gegensätzlichen Werten bzw. Handlungsoptionen zu entscheiden. Durch den universellen Wertegegensatz, der ein jeder Serie zugrunde liegt, kann der Erfolg der Serie entscheidend beeinflusst werden, denn dieser wird am stärksten durch seine Extreme bestimmt. Wenn dieser

¹² Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 23.

¹³ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 24.

¹⁴ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 24f.

gut gewählt ist, können sehr viele Facetten dargestellt werden.

Obwohl der universelle Wertegegensatz die Basis eines jeden Themas bildet, ist das Thema sehr viel mehr als nur dieser. Es können „Unterthemen“ gebildet, der universelle Wertegegensatz ausdifferenziert und verschiedene Genres gemischt werden und dadurch können moderne und kreative neue Serien entstehen, die abwechslungsreich und vielschichtig erzählen. Denn beim seriellen Erzählen geht es, nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne, darum „einen relevanten Wertekonflikt, ein universelles Problem, das viele Menschen beschäftigt, dramatisch konsequent auf den Punkt zu bringen und in möglichst vielen Facetten zu zeigen“.¹⁵

Selbstverständlich bestimmen die Themen der Hauptfiguren das Thema der Serie, aber genauso bestimmt umgekehrt das Thema der Serie die Themen der Hauptfiguren. Der Begriff des „thematisch dichten Erzählens“ beschreibt, dass das Thema der Serie, bei allen Charakteren, in verschiedenen Erzählsträngen gezeigt und verarbeitet wird. Die Fähigkeit gut und „thematisch dicht“ erzählen zu können, macht eine gute Serie nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne aus, denn „In einer guten Serie wird außerdem jede Episode emotional durch ein eigenes Thema zusammengehalten, mit dem die Figuren konfrontiert werden und das sie in dieser Folge „abarbeiten“ müssen“.¹⁶

4.2.2 Dargestellte Welt

Jede Serie, die ausgestrahlt wird, stellt eine bestimmte Welt dar. Die ProduzentInnen der Serie legen diese Welt fest und bestimmen auch die Regeln, die möglichen Handlungsweisen und welche Figuren in dieser Serie Platz haben.¹⁷ Durch das Erzählen wird diese in sich geschlossene Welt geschaffen. Knut Hackett beschreibt dieses folgendermaßen:

„Erzählen bedeutet, einen eigenen, gestalteten (d.h. ästhetisch strukturierten) Kosmos zu schaffen, ein Geschehen durch Anfang und Ende als in sich geschlossenes zu begrenzen und zu strukturieren. Dass innerhalb der Fiktion beispielsweise alle Teile, alle Geschehnisse, alle Formen sich aufeinander beziehen, sich aus diesem Zusammenhang die Funktionalität des jeweils

¹⁵ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 26.

¹⁶ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 26.

¹⁷ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 32.

einzelnen Elements erklärt und damit auch einen Sinn erhält, ist eine der Grundvoraussetzungen jedes Erzählens.“¹⁸

Gunther Eschke und Rudolf Böhne sehen auch die Bedeutung der in der Pilotfolge dargestellten Welt insofern sehr wichtig, denn

„Diese Entscheidungen, die mit der Pilotfolge offenbar werden, können im Grundsatz nicht mehr revidiert werden, denn serielles Erzählen ist vor allem beständiges Erzählen. Die Zuschauer wollen zu den Figuren und ihrer Welt wie zu guten Freunden zurückkehren können.“¹⁹

Eine Serie bzw. die Welt der Serie muss gut geplant und definiert sein und darf nicht mehr verlassen werden. Dirk Blothner und Marc Conrad sehen den Erfolg vieler amerikanischer Serien auch darin, dass die Macher der Serie diese Welt sehr sorgfältig und gewissenhaft definiert und geplant haben.²⁰

Wie die Welt auch immer dargestellt ist, in welchem Land sie spielt und welche Faktoren die ZuschauerInnen anlocken, das Grundlegende und damit Wichtigste ist folgendes: Die Welt soll für den/die ZuschauerIn einladend sein. Für dieses Gefühl, des „sich eingeladen fühlen“, das der/die ZuschauerIn erfahren soll, gibt es zwei verschiedene Faktoren, die eine Rolle spielen:

- Die Wiedererkennbarkeit
- Der Eskapismus

Die ZuschauerInnen können in eine Welt eingeladen werden, die sie kennen und die ihnen vertraut erscheint, oder sie werden in eine ferne, ihnen unbekannte Traum- bzw. Sehnsuchtswelt eingeladen, um dem Alltag zu entfliehen.

Nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne nutzen erfolgreiche Serien beide Faktoren. Die ZuschauerInnen haben bei der Rezeption einer Serie sowohl das Gefühl in eine neue, ihnen unbekannte Welt zu entfliehen, fühlen sich aber in anderen Situationen mit den Hauptfiguren sehr verbunden. Diese beiden Faktoren werden in vier

¹⁸ Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. 4., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart: J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschl Verlag GmbH, 2007, S. 106.

¹⁹ Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 32.

²⁰ Vgl. Blothner, Dirk; Conrad, Marc: Invasion! TV-Weltmuster erobern den Fernsehmarkt. Bonn, 2008, S. 79-88. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 32.

dramaturgischen Kategorien eingesetzt, die meist in einem engen, wechselseitigen Zusammenhang stehen. Diese sind:

- Setting und Milieu
- Grundkonflikte der Figur
- Genre
- Erzählweise der Serie

Wenn das Setting und das Milieu dem Publikum vertraut sind und es sich vorstellen kann wie der Ort ist, an dem die Serie spielt, hat die Serie bereits eine einladende Wirkung auf die ZuschauerInnen. Das Setting ist aus dem eigenen Leben bekannt und es bedarf, auch für die Geschichten, die sich dort ereignen, deshalb keiner zusätzlichen Erklärung. Durch die Art und Weise, wie das Setting der Serie angelegt ist, ist es auch problemlos möglich eine neue Figur (manchmal nur für eine Folge) in der Serie auftreten (und auch wieder verschwinden) zu lassen und daraus dann weitere Geschichten hervorzubringen. Je höher die Ähnlichkeit der in der Serie dargestellten Welt mit der Welt der ZuschauerInnen ist, desto leichter fällt es, mit deren Erwartungen zu spielen.²¹

Gerade bei Erzählungen von vertrauten Welten haben die ZuschauerInnen besonders hohe Ansprüche. In jeder Episode findet ein Zurückkehren an dieselben Plätze statt, wodurch Fehler im Setting oder andere mangelnde Sorgfalt von den RezipientInnen noch schneller wahrgenommen werden. Diese Stimmigkeit muss vor allem in sozialen Milieus und beruflichen Welten vorhanden sein. Besonders die berufliche Welt ist für viele Serien ein entscheidender Faktor, denn damit lässt sich sehr gut das junge Publikum erreichen, für das die Berufssituation eine wichtige Rolle spielt und das sich beruflich noch durchsetzen muss. Gunther Eschke und Rudolf Böhne meinen deshalb, der Arbeitsplatz eigne „sich als Setting zudem hervorragend, Privates und Berufliches an einem Ort zu erzählen“²².

Wenn die Welt, die in der Serie dargestellt wird, den ZuschauerInnen nicht vertraut ist, wird es gleich schwieriger von den dortigen Geschehnissen zu erzählen, da von

²¹ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 33f.

²² Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 36.

Beginn an viel mehr Erklärungsbedarf besteht. Obwohl die „spontane Vertrautheit“ der ZuschauerInnen in diese Welt fehlt, spielt genau der damit einhergehende Faktor, nämlich die Neugier auf das Unbekannte, der „Blick hinter die Kulissen“ eine große Rolle. Da die ZuschauerInnen keinen vertrauten Bezug zu dieser Welt haben, gibt es Vorurteile und bestimmte Erwartungen. Deshalb können die ProduzentInnen mit dieser unbekannten Welt, den Vorurteilen, Mythen und der Neugierde der RezipientInnen spielen.²³

Nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne können die ZuschauerInnen auch durch ihre Sehnsucht nach der in der Serie dargestellten Welt eingeladen werden, die Serie zu rezipieren. Durch die Rezeption können sie ihrem eigenen Alltag entkommen und in die gezeigte Welt entfliehen. Die ZuschauerInnen kennen meistens die Welt der Schönen und Reichen, der kreativen Selbstentfaltung, der spektakulären Stunts und die idyllischen Landschaften nicht und deshalb genießen sie den Eskapismus in diese Welten.²⁴

4.2.3 Figuren und ihre (Grund-)Konflikte

„Die Figuren sind das Herz jeder Serie“²⁵ so einfach haben Gunther Eschke und Rudolf Böhne die Rolle von Figuren in ihrem Werk der Dramaturgie beschrieben. Die Figuren sind diejenigen, die im Gedächtnis der RezipientInnen hängen bleiben, diejenigen, zu denen die ZuschauerInnen durch die Rezeption eine Beziehung, eine Freundschaft, ein vertrautes Verhältnis aufbauen.

Nach Lothar Mikos muss grundsätzlich zwischen Charakteren und Figuren, die in fiktionalen Filmen und Fernsehserien auftreten, und AkteurInnen, die man vor allem als ModeratorIn oder ShowmasterIn kennt oder in dokumentarischen Film- und Fernsehsendungen vorkommen, unterschieden werden.²⁶

Knut Hickethier beschreibt Figuren und ihre Konstruktion für Filme und Fernsehsendungen folgendermaßen:

„Figuren sind von ihrer literarischen Herkunft her letztlich durch Textelemente erzeugte Vorstellungen, die in den Drehbüchern (...) durch bestimmte

²³ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 34.

²⁴ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 38.

²⁵ Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 42.

²⁶ Vgl. Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse, S. 51.

Textteile (Beschreibungen, Dialoge, Handlungen) vorformuliert sind, wobei diese Textelemente eine narrative Form haben. Diese Textkonstruktionen lassen sich als Rollen beschreiben, die in den audiovisuellen Medien durch reale Menschen (Darsteller, Schauspieler) verkörpert werden“²⁷

Die Analyse der Personen, Charaktere und Figuren diverser Medienprodukte spielt aus zwei Gründen eine besondere Rolle: Zum einen sind diese für die Dramaturgie und die narrative Struktur der Produktion ein wichtiger Handlungs- und Funktionsträger. Zum anderen hängt die Wahrnehmung der ZuschauerInnen von der auftretenden Person, von den Bedeutungen und Konzepten von „Selbst, Person und Identität“, die in der Gesellschaft und Lebenswelt der ZuschauerInnen kursieren, ab. Film- und Fernsehfiguren stehen also in einem nahen Zusammenhang mit den Identitäts- und Rollenkonzepten einer Gesellschaft. Deshalb können sich durch Film- und Fernsehproduktionen gewisse Identitäts- und Rollenbilder einer Gesellschaft manifestieren und auch verändern.²⁸

Für die Entwicklung und das darauffolgend gute Funktionieren einer Serienfigur, werden nach Gunther Eschke und Rudolf Bohne folgende drei Bereiche unterschieden:

- Dramatische Grundlagen der Serienfigur und ihr Verhältnis zu sich selbst
- Verhältnis der Figur zu den anderen Elementen der Serie
- Verhältnis der Figur zum Zuschauer: ihre emotionale Wirkung

Da die Figuren einer Serie keine Filmfiguren sind, die ihren Handlungsbogen an einem Abend bis zur Auflösung hin führen, sind Serienfiguren ausdauernder als Filmfiguren. Es können – rein quantitativ – in einer Serie sehr viel mehr Figuren erzählt werden. Man kann über die Folgen hinweg die bereits bestehenden Figuren immer weitererzählen und auch in einer Folge eine neue Figur beginnen lassen. Wichtig ist, dass der Grundkonflikt der Hauptfigur für möglichst lange Zeit bestehen bleibt und für Handlung und Unterhaltung sorgt. Dieser Grundkonflikt ist der Kern der Figur und sorgt für das Thema der Serie. In einer Serie „durchläuft“ eine Figur die einzelnen Episoden nicht nur, um die ihr gestellten Hürden zu bezwingen und

²⁷ Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse, S. 122.

²⁸ Vgl. Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse, S. 51.

Probleme zu lösen. Sondern durch die Art der Problemlösung wird in der Serie dramatisch ausgedrückt, wer die Figur und wie ihre Persönlichkeit ist.

Eine wichtige Rolle spielt auch das Verhältnis der Hauptfiguren untereinander. Am einfachsten ist die Darstellung der Beziehungen, wenn die Hauptfiguren in möglichst kontrast- und konfliktreichen Konstellationen zueinander aufgestellt sind. Denn erst durch das Verhalten in zwischenmenschlichen Beziehungen, das Verhalten anderen Figuren gegenüber, kann erkannt werden, wie die dargestellte Figur wirklich ist.

Deshalb ist es, im Speziellen bei der Entwicklung von Serienfiguren, wichtig einen genaueren Blick auf das soziale Verhalten im Beziehungsgeflecht zu werfen.

Trotzdem ist es entscheidend, dass die dargestellten „Figuren für das Zielpublikum funktionieren“. Denn erst, wenn die RezipientInnen mit den Hauptfiguren mitfühlen können, von der Serie emotional mitgenommen werden und es kaum mehr erwarten können, zu sehen, wie es in deren Leben weitergeht, ist die Serie richtig erfolgreich.²⁹

Das „Drama“ im Allgemeinen ist die „vorgestellte Handlung“ und deshalb wird jede dramatische Figur in erster Linie durch ihre Handlung charakterisiert und alle Planungen von Figurencharakterisierungen sind nur interessant, wenn sie zu Handlungen der Figur führen.³⁰

4.2.3.1 Das Verhältnis der (Haupt-)Figur zu sich selbst und ihre Grundkonflikte

Der dramatische Kern einer jeden Serie ist der Grundkonflikt der Hauptfigur. Durch das zielgerichtete Handeln, also das Verfolgen eines konkreten Zieles, wird jede Figur einer Serie zu einem dramatischen Charakter. Da sich der Figur auf dem Weg zu dem verfolgten Ziel im Handlungsbogen der Episoden verschiedene Hindernisse in den Weg stellen, kommt es zu Konflikten. Diese Konflikte sorgen dafür, dass die Story spannend bleibt und halten somit die Handlung am Laufen.

Als Grundkonflikt kann der Konflikt der Figur dann bezeichnet werden, wenn das Handlungsziel und die Handlungen der dargestellten Figur in jeder Episode entweder direkt oder auch indirekt davon beeinflusst werden. Eine Figur kann, wie jeder andere Mensch auch, verschiedene Ziele verfolgen und dementsprechend auch mehrere Konflikte haben. Jedoch der Grundkonflikt beeinflusst das Handeln der Hauptfigur in

²⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 42f.

³⁰ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 43.

jeder Episode. Der Grundkonflikt ist universell und stellt die Basis des Themas einer Figur. Das dramatische Thema der Figur sollte als Kern einen Grundkonflikt, der aus einem universellen Bedürfnis resultiert, enthalten und als ein Gegensatz von Werten formulierbar sein und dargestellt werden. Durch diesen Wertegegensatz soll die Figur in einer Entscheidungssituation vor Handlungsalternativen gestellt werden.³¹

Die meisten ZuseherInnen kennen den „Need“ – das dargestellte Bedürfnis – und haben sofort ein paar Assoziationen und Anknüpfungspunkte, weil ihnen dieser (meist emotionale) Mangel bekannt und vertraut ist. Durch diesen emotionalen Mangel fühlen wir uns der Hauptfigur näher, fühlen uns manchmal als Verbündete/r und manchmal sehen wir ihn/sie als FreundIn. Ein paar Beispiele für emotionale Bedürfnisse, mit denen häufig in Serien gearbeitet wird, sind Liebe, Geborgenheit, Anerkennung, (Selbst-) Vertrauen, Selbstverwirklichung, Erwachsen werden/sein und Gerechtigkeit. Erst dieses Bedürfnis, also der emotionale Mangel, setzt die Figur in Bewegung und ermöglicht eine dramatische Erzählung.³²

Die Unterscheidung von Ziel und Bedürfnis ist folgende: Das bewusst gesetzte Ziel ist konkret und wird ebenso bewusst verfolgt. Das Bedürfnis wird weder bewusst gewählt, noch bewusst verfolgt. Das gesetzte Ziel kann aber auch der falsche Weg sein, um das Bedürfnis zu befriedigen. In einer Serie wird meistens damit gearbeitet, dass am Ende einer Staffel nur Teilziele erreicht worden sind und deshalb der emotionale Mangel der Figur noch nicht ganz aufgehoben werden konnte.³³

Wie bereits erwähnt, werden die Hauptfiguren in den einzelnen Episoden vor Hindernisse gestellt und müssen verschiedene Konflikte austragen. Es werden drei Arten von Konflikten unterschieden:

- Der globale Konflikt
- Der lokale Konflikt
- Der innere Konflikt³⁴

³¹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 44ff.

³² Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 44f.

³³ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 45.

³⁴ Vgl. Vorhaus, John: Handwerk Humor. Frankfurt am Main, 2001, S. 46-55. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 46.

Der **globale Konflikt** ist der zwischen der betreffenden Figur und der Welt, die sie umgibt. Diese Welt kann z.B. die Arbeit, verschiedene Institutionen, übermenschliche Kräfte, die Menschen, die die Figur umgeben (mit ihren Werten und ihrem Verhalten)...etc. sein.

Der **lokale Konflikt** wird auch als „Antagonisten-Konflikt“ bezeichnet und beschreibt das Auftreten einer Person, die genau das Gegenteil von dem erreichen will, was die Hauptfigur will.

Der **innere Konflikt** beschreibt die Kämpfe, die die Hauptfigur mit sich selbst auszutragen hat. Ob diese von mangelndem Selbstbewusstsein, enttäuschem Vertrauen oder anderen Unsicherheiten herrühren, innere Konflikte sind dramatisch immer die reichhaltigsten. Auch wenn mit inneren Konflikten sehr gut gearbeitet und viel gemacht werden kann, gilt es aufzupassen: Denn „jeder innere Konflikt ist dramatisch nur so reizvoll und wirksam, wie die äußeren Handlungen, durch die er erzählt wird“.³⁵

Für die Serie ist es am zuträglichsten, wenn für die Konflikte der Figuren, und insbesondere der Hauptfigur, alle drei Konfliktarten verbunden werden. Denn erst durch die Kombination dieser kann der Stoff für viele Episoden sichergestellt werden. Sehr wichtig ist auch, dass die Figuren ihren Grundkonflikt, der ja eine entscheidende Rolle für das Fortlaufen der Story spielt, nicht einfach lösen, denn andernfalls würde der Charakter sofort sein gesamtes Potential einbüßen.³⁶

Der Wandel und die persönliche Veränderung der Hauptfigur sind ein wesentlicher Unterschied zwischen Film- und Seriendramaturgie im Bezug auf die Figuren. Im Film ist es zumeist so, dass der Hauptcharakter „innerlich wächst“ und so die Schwierigkeiten und Probleme, die im ersten Akt des Films entstanden sind, meistens bezwingen bzw. lösen kann. Im Gegensatz dazu sollen die Charaktere einer Serie möglichst lange so bleiben, wie sie sind und ihren Grundkonflikt beibehalten. Hierzu muss erwähnt werden, dass sich die Figuren einer lang laufenden, täglich oder wöchentlich ausgestrahlten Serie sehr wohl verändern bzw. „wachsen“ müssen, da ansonsten kein dynamischer Fortgang der Erzählung mehr möglich ist.

Die Fallhöhe für die Hauptfiguren, also „das, was auf dem Spiel steht“ ist eine ebenso

³⁵ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 46f.

³⁶ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 47.

grundlegende Voraussetzung der Dramaturgie und die Dramatik eines erfolgreichen Films bzw. einer langfristig gut laufenden Serie. Für die Hauptcharaktere muss, für den Fall, dass sie ihr Ziel nicht erreichen, etwas sehr Großes und für die Person möglichst Bedeutsames zu verlieren sein. Idealerweise ist das „zu verlierende Etwas“ universell und für die ZuschauerInnen nachvollziehbar, sodass sie sich gleich in die Emotionen des betroffenen Charakters einfühlen können.

Der tiefste Punkt für den Charakter im Verlauf der dramatischen Geschichte ist der dritte Aspekt einer wirkungsvollen Figur. Die Figur wird durch verschiedene Ereignisse an ihren „persönlichen Abgrund“ gebracht und kann dann durch ihre Handlungen zeigen, wer sie wirklich ist. Die erfolgreichen und dramatisch wirkungsvollsten Serienfiguren werden durchgehend in die Richtung gebracht, in die sie eigentlich am wenigsten wollen. Dort, wo die Charaktere in ihrem Wesen und ihrer Persönlichkeit am stärksten verletzt und getroffen werden können, ist der spannendste Punkt und dort ist auch das meiste Potential für ein reichhaltiges Drama zu finden.³⁷

Die drei Dimensionen der Persönlichkeit einer Figur:

Durch die soeben beschriebenen Elemente Thema/Grundkonflikt, Ziel/Bedürfnis, Wandel, Fallhöhe und Tiefpunkt der Hauptcharaktere sind die Grundlagen für dramatisch wirkungsvolles Handeln geschaffen worden. Es gibt dreierlei Dimensionen einer Figur, die in einer sehr nahen Verbindung zueinander stehen und dementsprechend auch eine starke wechselseitige Beziehung haben, aber aus Darstellungszwecken unterschieden werden müssen. Nach Linda Seger werden diese Dimensionen, die die Persönlichkeit einer Figur formen, folgendermaßen unterteilt:

- Physische Dimension
- Soziologische Dimension
- Psychologische Dimension³⁸

³⁷ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 48ff.

³⁸ Vgl. Seger, Linda: Von der Figur zum Charakter. Überzeugende Filmcharaktere schaffen. Berlin: Alexander Verlag, 1999, S. 63.

Die **physische Dimension** einer Figur (Geschlecht, Alter, Größe, Herkunft, Figur, körperlicher Zustand, körperliches Verhalten, Kleidung...) hat wichtige und grundlegende Einflüsse auf das äußerliche Wirken in der Serie, denn bereits eine kleine Veränderung in den Kennzeichen der Figur, kann das Erscheinen und Wirken dieser vollkommen neu gestalten.

Die **soziologische Dimension** (Schichtzugehörigkeit, Ausbildung, Beruf, Religion, Familienstand, Status und Stellung in der Gemeinschaft, soziales Umfeld, Hobbys...) bezieht sich auf alle Details der sozialen Geschichte und Gegenwart der dargestellten Figur. Ebenso betrifft diese Dimension die soziale Herkunft und die Rolle, die die Figur in der Gesellschaft spielt.

Die **psychologische Dimension** einer Figur (Ziele, Grundkonflikte, inneres Thema, Bedürfnisse, Temperament, Weltsicht, Werte und Haltungen, moralische Einstellungen, innere Vorgeschichte mit Vorgeschichtsverletzungen, Schwächen, intellektuelle Fähigkeiten, Abneigungen, Phobien, Vorlieben, Sexualleben...) spielt in ihrem Verhalten eine sehr große Rolle und kommt besonders in ihren Handlungen und Reaktionen auf Ereignisse zum Ausdruck.³⁹

Die Handlungsweisen einer Figur:

Nach der amerikanischen Dramaturgin Laurie Hutzler kann eine dramatische Figur auf dreierlei Arten auf eine Herausforderung reagieren. Die Psyche und Persönlichkeit der Figur ist bestimmend für ebendiese folgenden Handlungsmöglichkeiten:

- kämpfen
- fliehen
- sich unterwerfen

Von diesen drei verschiedenen Arten zu handeln abgesehen, ist, nach Laurie Hutzler, auch die zeitliche Dimension des Handelns sehr wichtig. Denn der Zeitpunkt der jeweiligen Reaktion auf ein Ereignis sagt ebenfalls einiges über die Persönlichkeit der Figur aus. Die zeitlichen Dimensionen der Handlung sind:

³⁹ Vgl. Eschke, Gunther; Bohne, Rudolf: Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2010, S. 51ff.

- spontanes Handeln
- langfristiges Handeln
- strategisches Handeln

Da die **spontane Handlung** die erste emotionale Reaktion der betroffenen Figur auf eine Situation bzw. eine Herausforderung ist, weist dieses Verhalten z.B. auf das Temperament, also die emotionale Grundverfassung der Figur hin.

Die **langfristigen Handlungen** werden, nach Laurie Hutzler, durch das Wertesystem und die Weltsicht der Figur bestimmt. In diesen grundlegenden Einstellungen und Ansichten liegen u.a. die Ansätze, die zu Konflikten der Figur führen können. Ebenso können durch diese Welt- und Lebensansicht die Ziele und Bedürfnisse der Figur beeinflusst oder bestimmt werden.

Das **strategische Handeln** wird durch das Bedürfnis der Figur geformt und bestimmt. Denn aufgrund ihres Bedürfnisses wird das übergeordnete und damit wichtigste Ziel verfolgt, was wiederum zu verschiedenen Handlungen und Ereignissen führt, die zu einem großen Teil die Spannung der Serie ausmachen. Einen starken Einfluss auf die Story hat der innere (Werte-)Konflikt der Figur, der sich durch einen Widerspruch zwischen dem spontanen, dem langfristigen und dem strategischen Handeln der Figur ausdrückt.⁴⁰

Gunther Eschke und Rudolf Bohne sehen, wie Laurie Hutzler, den Vorteil einer Figur, die von vielen innen Konflikten geprägt ist, für die Story der Serie sehr deutlich und beschreiben ihn folgendermaßen: „Je reichhaltiger und gleichzeitig klarer eine Figur hier mit inneren Konflikten bestückt ist, desto mehr Möglichkeiten für Handlungen und damit serielles Potential besitzt sie.“⁴¹

Die Backstory und die Frontstory einer Figur

Da die Einstellungen, gewisse Bedürfnisse und auch ein Teil der Eigenschaften eines jeden Menschen durch seine Vorgeschichte beeinflusst und mit geformt wurden, sollte auch jede dargestellte Figur eine Backstory haben. Obwohl die Backstory die Figur zu der Persönlichkeit gemacht hat, als die sie mit der Frontstory

⁴⁰ Vgl. Hutzler, Laurie: Character is action. Online im Internet: URL: www.etbscreenwriting.com/nine-character-types/character-is-action/ [Stand 2014-03-08] und Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S.53ff.

⁴¹ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 55.

vor die ZuschauerInnen tritt, spielen weniger die Ereignisse, die stattgefunden haben, eine große Rolle, sondern vielmehr die Art und Weise, wie die Figur auf die Ereignisse reagiert hat und was diese mit ihr gemacht haben. Die Backstory zeigt also eher eine innere Vorgeschichte der Figur.⁴²

Um „seine Figuren“ gut zu verstehen und die Persönlichkeiten, Eigenschaften, Einstellungen...etc. erfolgreich für die Serie nutzen zu können, sollten die Macher der Serie die vollständige innere Backstory der Figuren kennen. Denn wenn eine vollständige Backstory vorhanden ist, besteht die Möglichkeit noch unbekannte Teile der Vergangenheit der Person im Laufe der Serie aufzudecken und so auch dramatisch zu nutzen.⁴³

4.2.3.2 Das Verhältnis der Figur zu den anderen Elementen der Serie

Die bereits erwähnten vier Genre-Elemente (durch Gefühlserwartung, durch universellen Grundkonflikt, durch Setting, durch Struktur und Erzählweise) stehen in einem engen und wechselseitigen Abhängigkeitsverhältnis zu den Figuren der Serie. Gunther Eschke und Rudolf Böhne beschreiben diese nahe Verbindung folgendermaßen: „Das Genre drückt sich durch die Figuren ebenso aus wie die Figuren durch ihr Genre“⁴⁴.

Die Gefühlserwartung der ZuschauerInnen

Die emotionale Erwartung der ZuschauerInnen an das Genre der Serie steht in einer sehr nahen Verbindung zu den Figuren der Serie. Die Story einer Comedy-Serie ist leicht und fröhlich, deshalb erwartet der/die ZuschauerIn hauptsächlich komische Figuren. Dagegen werden durch den Schmerz und Verlust, die eine Dramaserie vorrangig ausmachen, komische Figuren weniger erwartet. Um eine komische Figur erfolgreich zu konstruieren, bedarf es eigentlich keines spezifischen Grundkonfliktes oder bestimmter Ziele oder Bedürfnisse. Die entscheidenden Unterschiede lassen sich am deutlichsten in den Bereichen der Mehrdimensionalität und Typisierung erkennen, denn die komischen Eigenschaften der Figur kommen am ehesten in der Zuspitzung dieser zum Ausdruck. Aufgrund dessen haben komische Figuren generell

⁴² Vgl. Seger: Von der Figur zum Charakter. S. 62ff.

⁴³ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 55.

⁴⁴ Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 63.

weniger Dimensionen als dramatische, sie sind deshalb auch eher typisiert und ihre Eigenschaften sind meist übertriebener dargestellt.⁴⁵

Nach John Vorhaus braucht jede komische Figur, um erfolgreich konstruiert zu werden, vier Eigenschaften:

- eine starke komische Perspektive
- Übertreibung
- Fehler
- Menschlichkeit

Er beschreibt die „starke komische Perspektive“, die jede komische Figur braucht, als eine ganz spezielle Weltsicht, die sich von der „normalen“ Weltsicht unterscheidet. Diese eigene Perspektive der Figur ist ihre eigene Wirklichkeit und steht in einem starken Kontrast zu der Wirklichkeit der anderen. Aus den Unterschieden dieser beiden Wirklichkeiten resultiert die Komik und lässt Dialoge, Handlungen und Situationen lustig erscheinen. Vorhaus sieht auch einen direkten Zusammenhang von dem Grade der Darstellung der Eigenschaften, die zu der komischen Perspektive führen und dem Maße der entstehenden Komik: „Je übertriebener alle Charaktereigenschaften ausgeprägt sind, die zur komischen Perspektive führen, desto größer ist der komische Kontrast und somit die entstehende Komik.“⁴⁶

Da die Fehler und Schwächen einer Figur die stärkste Wirkung haben, sollte – nach John Vorhaus – eine komische Figur gut mit den „sieben Todsünden“ (Zorn, Völlerei, Faulheit, Stolz, Neid, Habsucht, Begierde) ausgestattet sein. Durch die übertriebene Darstellung der Eigenschaften und Fehler der Figuren entsteht eine Distanz zwischen dem Zuschauer und der Figur, die zu einem gewissen Teil durch die Menschlichkeit der Figur wieder aufgehoben werden kann.⁴⁷

Die soeben beschriebene, wechselseitige Abhängigkeit von der Figur des gezeigten Genres und der dementsprechenden emotionalen Erwartung des Zuschauers gilt analog für alle anderen Genres. Da jedes Genre eigene Gefühlserwartungen mit sich

⁴⁵ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 63f.

⁴⁶ Vgl. Vorhaus: Handwerk Humor, S. 56-75. Zitiert nach Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 64.

⁴⁷ Vgl. Vorhaus: Handwerk Humor, S. 56-75. Zitiert nach Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 64.

bringt, wird es möglich, diese zu kombinieren und dadurch Kontraste entstehen zu lassen. Durch diese neuen Gegensätzlichkeiten wird die Vielschichtigkeit der Erzählung erweitert, wodurch neue Genres entstehen können.⁴⁸

Der universelle Grundkonflikt

Da der universelle Grundkonflikt einer Figur die Figur am intensivsten und deutlichsten prägt, ist hier der gegenseitige Einfluss von Figur und Genre sehr einfach zu erkennen. Mit dem Grundkonflikt wiederum in naher Verbindung steht dementsprechend die Entfaltung oder Begrenzung der Dimensionen der Persönlichkeit der Figur.⁴⁹

Das Setting

Das Setting einer Serie, also der Schauplatz der Handlung, ist – nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne – sehr bestimmend für die soziale Dimension einer Figur. Der Ort der Handlung der Serie steht in einem sehr nahen Zusammenhang mit Faktoren wie: den Berufen der Figuren, der Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Schicht, dem Verhältnis der Hauptfigur zu anderen Figuren der Serie, der Art der Bindung zu diesen Figuren...etc.⁵⁰

Linda Seger weist in ihrem Werk „Von der Figur zum Charakter“ darauf hin, dass der Ort der Handlung für die Figur in allen drei Dimensionen (physische, soziologische, psychologische Dimension) stark prägend ist und nicht unterschätzt werden soll. Denn dadurch ergibt sich die Möglichkeit, Geschichten der Figur, die sich nicht explizit erzählen lassen, implizit zu erzählen.⁵¹

Die Struktur und Erzählweise

Die verschiedenen Arten der Struktur einer Serie (Fallstruktur, Workplace-Struktur, Ensemblestruktur) bestimmen grundsätzlich den Erzählraum, der den Figuren und den Dimensionen, in denen sie agieren zugestanden wird. Je nach Stärke des horizontalen Handlungsbogens, haben die Figuren und ihre Dimensionen Raum für ihre Entwicklung und Wandlungen.

In einem Großteil der Serien wird mit der Erzählung des Grundkonflikts der

⁴⁸ Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 65.

⁴⁹ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 65.

⁵⁰ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 66.

⁵¹ Seger: Von der Figur zum Charakter, S. 23f.

Hauptfigur begonnen und erst nachdem dieser mehrmals wiederholt und so deutlich beschrieben wurde, werden die Konflikte der anderen Figur thematisiert. In den ersten Folgen einer Serie – in denen die Charaktere „vorgestellt“ und „kennengelernt“ werden – werden also nur die Faktoren und Eigenschaften der Figuren mit einbezogen, die für das Ziel der Erzählung wichtig sind. Sobald sich die wichtigsten Personen, Eigenschaften und Verhältnisse in den Köpfen der Zuschauer manifestiert haben, werden weitere Figuren und Dimensionen mit einbezogen. Dazu wird meistens die Perspektive der Hauptfigur verwendet, die aus ihrer Sicht die Welt der Serie erzählt und nachdem die Elemente ausreichend geordnet sind, kann stufenweise die Sicht der anderen Figuren erzählt werden.⁵²

In einer gut erzählten und emotional wirksamen Serie, sollte möglichst jede Szene der Figur „gehören“, die in der jeweiligen Szene im Mittelpunkt steht. Nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne heißt das, dass „die Perspektive dieser Figur vorherrscht und der Hauptkonflikt der Szene gleichzeitig der Konflikt dieser Figur ist.“⁵³ Wichtig ist auch, nach Eschke und Böhne, dass am Ende beantwortet sein muss, ob das in der Szene verfolgte Ziel erreicht werden konnte oder nicht.⁵⁴

4.2.3.3 Das Verhältnis der Hauptfigur zu den anderen Figuren der Serie

Fernsehserien erzählen – da der Mensch ein soziales Wesen ist – von Figuren, ihrem Leben, den Konstellationen mit den anderen Figuren und ihren sozialen Interaktionen untereinander.⁵⁵

Rudolf Zag beschreibt in einer Theorie, dass die ZuschauerInnen dann durch eine Geschichte auf einer tieferen zwischenmenschlichen Ebene berührt werden, wenn durch die Figuren universell menschliche Erwartungen erfüllt werden, die Rudolf Zag als „human factor“ zusammenfasst:

- Bedürfnis der Figuren nach Bindungen und Zugehörigkeit zum sozialen Umfeld
- Wichtigste-positive Werte: Kontakt, Bindung und Loyalität
- Wichtigste negative Werte: Anmaßung, Trennung, Täuschung und Illoyalität

⁵² Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 66f.

⁵³ Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 67.

⁵⁴ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 67.

⁵⁵ Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!,, S. 68.

- Ausgeglichenes Verhältnis der Interessen des Einzelnen und der Gruppe
- Erreichen eines Ausgleichs von Schuld (ungleiche Verteilung von Gütern)
- Verbesserung für mehrere Menschen ist wertvoller, als eine Verbesserung, die nur einer Person zuträglich ist⁵⁶

Nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne sollen diese „human factors“ auf das wechselseitige Verhältnis der Serienfiguren untereinander in folgenden Bereichen jeder Serie angewendet werden:

- Figurenkonstellation
 - Grundkonflikt/Thema und Haltung der Figur dazu
 - Art der sozialen Bindung
- Charakterisierung der Figur durch Rolle und Verhalten in der Figurenkonstellation
- Dramatische Gewichtung der Figur (Haupt-, Neben- oder Episodenfigur)⁵⁷

Figurenkonstellation

(Grundkonflikt/Thema und Haltung der Figur dazu und die Art der sozialen Bindung)

Die Figurenkonstellationen einer jeden Serie werden nach Eschke und Böhne durch den Grundkonflikt/das Thema bedingt. Die Figuren werden auf diese Art und Weise positioniert und orchestriert. Der Grundkonflikt der Serie beeinflusst ebenso das Genre und die Art der Bindungen der dargestellten Figuren untereinander als sozialen Verband. Durch diese beiden Faktoren wird das serielle Potenzial des Grundkonfliktes und der sozialen Bindungen der handelnden Personen untereinander zum Ausdruck gebracht.⁵⁸

Das Ensemble der Figuren wird bestimmt durch das Zusammenspiel von Genre, Art der Figurenbindung und die Art des Grundkonfliktes/des Themas der Serie. Da in jeder Art von Konstellation verschiedene Möglichkeiten von Konflikten liegen, hat

⁵⁶ Vgl. Zag, Roland: Der Publikumsvertrag. Emotionales Drehbuchschreiben mit „the human factor“. München, 2005, S. 16, 25f. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 68.

⁵⁷ Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 68f.

⁵⁸ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 69.

auch jede ein anderes serielles Potential. Für jeden Ensembledtypus gelten bestimmte Gesetzmäßigkeiten und Kräfte (die sich unterscheiden), die für den Zusammenhalt und die Trennungen der sozialen Verbindungen der Serie sorgen.⁵⁹

Klassische serielle Bindungen sind:

- Familie

Die Familie ist für die Eltern und die Kinder die erste, längste und auch intensivste Beziehung zu anderen Menschen. Dementsprechend stellt das Erwachsenwerden die Kunst dar, sich von den Eltern loszulösen und trotzdem die ewige Gebundenheit zu ihnen anzuerkennen. Die Grundkonflikte resultieren aus den Spannungen zwischen den Interessen der Familie und denen der einzelnen Familienmitglieder.⁶⁰

Im familiären Zusammenleben kann es auf sehr vielen Ebenen zu Reibungen kommen, deshalb zeigt sich die Familie als sehr starke und emotionale Quelle für verschiedene Arten von Konflikten. In einer Familienbeziehung gelten ungeschriebene „Gesetze“ (Recht aller Familienmitglieder auf Zugehörigkeit, Recht der Kinder auf Fürsorge und Schutz durch die Eltern, Recht der Eltern auf Achtung durch die Kinder). Die Figuren werden als Charakter-Archetypen dargestellt, ihnen werden also gewisse Eigenschaften zugeschrieben, und je nachdem wie sich die Figur in einem entstandenen Konflikte diesen „Regeln“ gegenüber verhält (loyal oder illoyal) wird die Figur charakterisiert. Da man sich die Familie, in die man hineingeboren wird, nicht aussuchen kann, kann man auch die emotionale Verbindung zu ihnen nicht einfach trennen – „daher haben Konflikte innerhalb eines Familien-Figurenensembles eine große, nach außen strebende und gleichzeitig nach innen ziehende Kraft und damit starkes serielles Potenzial“.⁶¹

- Freunde

Freundschaften kommen, nach Roland Zag, in der Entwicklung eines Kleinkindes eine ähnlich Bedeutung zu wie der Familie. Ein jeder Mensch braucht, abseits von Familie und Liebesbeziehungen, Wegbegleiter und Menschen seines Vertrauens. Er hat sein gesamtes Leben Bedürfnis nach

⁵⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 73f.

⁶⁰ Vgl. Zag: Der Publikumsvertrag, S. 42f. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 74.

⁶¹ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 74.

Freundschaft. Die Beziehung zwischen Freunden ist jedoch zerbrechlicher als eine familiäre Bindung und deshalb bedarf es an mehr Pflege und Aufmerksamkeit, um eine Freundschaft zu erhalten. Da in einer freundschaftlichen Verbindung gegenseitiges und ausgeglichenes „Geben und Nehmen“ und „füreinander Einstehen“ grundlegende Elemente sind, können durch Ungleichgewicht, Illoyalität und Verrat Konflikte entstehen und Freundschaften zerbrechen.⁶²

Durch die freundschaftlichen Beziehungen einer fiktionalen Figur lässt sich auch einiges auf ihre Persönlichkeit schließen. Dementsprechend kann eine Figur durch die Art, Anzahl und Intensität ihrer Freundschaften charakterisiert werden. Wenn die Freundschaftsbeziehung zweier sehr gegensätzlicher Figuren besonders intensiv ist, hat dieses Verhältnis hohes serielles Potential, da daraus viele Konflikte entstehen können.⁶³

- Liebespaar

Roland Zag beschreibt das Liebespaar in zweierlei Varianten: Die Liebenden, bevor sie zueinander gefunden haben und danach, nachdem sie miteinander geschlafen haben. Dementsprechend unterscheiden sich auch die Konfliktthemen dieses Enembletypus „davor“ und „danach“. Die Schwierigkeiten „davor“ entstehen aus dem Wunsch die begehrte Person zu bekommen und den Problemen, die sich in der Verfolgung des Ziels in den Weg stellen. Die Konflikte „danach“ sind die Verstrickungen, die Geschlechtsverkehr meistens mit sich zieht. Eine zentrale Rolle in der Beziehung des Liebespaars (sowohl „davor“ als auch „danach“) spielt das gegenseitige Geben und Nehmen. Denn ein Paar, das nichts auszutauschen und zu verhandeln hat, überzeugt nicht und beginnt dadurch schnell zu langweilen.⁶⁴

Eine jede Figur wird durch ihre Liebesbeziehungen und die Art und Weise, wie sie sich in diesen, aus welchen Motiven heraus, verhält, charakterisiert. Die

⁶² Vgl. Zag: Der Publikumsvertrag, S. 42f. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 75.

⁶³ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 75.

⁶⁴ Vgl. Zag: Der Publikumsvertrag, S. 42f. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 76.

Liebe einer fiktionalen Figur ist genauso wichtig wie für einen realen Menschen, denn „Ohne diese kommt keine empathische Serienfigur aus“.⁶⁵

- Team, Gruppe

Da eine Gruppe meist durch die Regeln gehalten wird, durch die sie geformt wurde, muss man, wenn man dieser Gruppe angehören möchte, die jeweiligen „Gesetze“ einhalten und sich in die vorgegebenen Rangordnungen eingliedern. Durch die Regeln (Einhalten oder Nicht-Einhalten) gibt es in einer Gruppe viele Möglichkeiten Konflikte zu entfachen. Der Umgang mit den Regeln der Gruppe, der Loyalität und der Eingliederung in die hierarchische Ordnung (und der daraus möglicherweise resultierende Streit) bilden in vielen Serien ein dramatisch wirkungsvolles Grundgerüst.⁶⁶

Eine Position nimmt eine Figur schon alleine durch die Zugehörigkeit zu der jeweiligen Gruppe ein. Genauer kann sie dann durch ihren Status oder vor allem durch ihr Verhalten (Loyalität, Verfolgung des gemeinsamen Ziels, anmaßendes Verhalten) in der Gruppe charakterisiert werden. Da in den meisten Serien nicht nur die Persönlichkeit einer Figur die Story formt und für das Genre der Serie entscheidend ist, spielen auch die (außergewöhnlichen) Fähigkeiten der Figuren eine große Rolle.⁶⁷

Rolle und Verhalten der Figur in der Konstellation

Das Verhalten einer Figur in einer bestimmten Konstellation – ihre soziale Rolle – ist auch ein wesentlicher Faktor, um sie in der Serie darzustellen und so zu charakterisieren. Eine ebenso entscheidende Rolle spielt die Gewichtung und Positionierung der Figur in der dramatischen Erzählung.⁶⁸

Der amerikanische Drehbuchlehrer Richard Walter weist mit dem von ihm geäußerten Satz „Character is attitude“ darauf hin, dass das notwendigste Charaktermerkmal einer Serienfigur in ihrer Haltung zum Grundkonflikt der Serie liegt. Nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne soll jede in der Serie dargestellte Figur – wie in einem Orchester – deutlich positioniert sein und besonders zum Grundkonflikt der Hauptfigur/en eine klare Haltung eingenommen haben, denn wenn

⁶⁵ Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 76.

⁶⁶ Vgl. Zag: Der Publikumsvertrag, S. 42f. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 77.

⁶⁷ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 77.

⁶⁸ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 69.

eine Figur keine konkrete Haltung zu den in der Serie behandelten Konflikten eingenommen hat, wird diese dramatisch schnell uninteressant, denn sie agiert ziellos. Wenn die Haltungen, die die Figuren anderen Figuren und ihren Grundkonflikten gegenüber eingenommen haben, geändert werden, gerät der gesamte soziale Verband in Bewegung und durch die Fortentwicklung der Konflikte entsteht eine dynamische Erzählweise. Die Figuren werden jeweils an ihrer empfindlichsten Stelle getroffen – ihrer Achillesferse – deshalb ist es wichtig, dass von Anfang an klar ersichtlich ist, wo die Schwachpunkte der Figuren liegen.⁶⁹

Jede Figur soll in der Serie, neben der Orchestrierung der Haltung zum Grundkonflikt der Hauptfigur, auch in den anderen drei Dimensionen (soziologische, physiologische und psychologische Dimension) möglichst kontrast- und konfliktreich erstellt sein. Da jede Figur selbst auch ihre eigenen Ziele verfolgt, können durch die Gegensätze der Figuren untereinander noch besser Konflikte (globale, lokale und innere Konflikte) entstehen.⁷⁰

Dramatische Gewichtung der Figur

Da es in jeder Serie mehrere Figuren gibt, die jeweils in einem anderen Verhältnis zueinander stehen, eine unterschiedliche Wichtigkeit haben und je nachdem, mehr oder weniger Einfluss auf die weitere Entwicklung der Story haben, werden diese in dreierlei „Gewichtungs-Kategorien“ unterteilt:

- **Hauptfigur**
Durch die Handlungen und Entscheidungen der Hauptfiguren wird die Story geformt und je nach Struktur der Serie lösen sie entweder den Konflikt der Episode (Fallstruktur) oder sie dominieren den horizontalen Erzählstrang (Workplace-Struktur oder Ensemblestruktur).
- **Nebenfigur**
Im Gegensatz zu den Hauptfiguren werden Nebenfiguren vor allem durch die Beziehung und das Verhältnis zu den Hauptfiguren definiert. Die Nebenfiguren führen Handlungen aus, die weder die Struktur einer Episode noch den fortlaufenden Erzählstrang bestimmen. Andererseits können sie in kleinen

⁶⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 69ff.

⁷⁰ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 72.

Handlungssträngen auch eigene Ziele verfolgen. Wenn Nebenfiguren in mehreren Episoden einer Staffel auf diese Weise agieren, werden sie als „durchgängige Nebenfiguren“ bezeichnet.

- **Episodenfigur/Komparsenfigur**

Als Episodenfiguren gelten die Figuren, die – wie der Name bereits sagt – nur in einer Folge vorkommen. In dieser Folge spielen die Episodenfiguren dann eine zentrale bzw. bedeutende Rolle.

Die Grenzen dieser drei Kategorien verschwimmen häufig, insbesondere bei neueren Serien, die eine komplexere Struktur aufweisen.

Durch die unterschiedliche Gewichtung der Figuren und dem jeweils damit verbundenen Erzählraum, können die Nebenfiguren nicht so ausführlich dargestellt werden wie die Hauptfiguren, wodurch von dem Großteil der Nebenfiguren nur wenige Seiten kennengelernt werden. Der entscheidende Punkt und dementsprechend der Ausgangspunkt für die Aufstellung einer jeden Figur (Haupt-, Neben- und Episodenfiguren) sollte, nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne, die Funktion oder Sichtweise bezüglich des Grundkonflikts der Hauptfigur sein.⁷¹

4.2.3.4 Das Verhältnis der Hauptfigur zu dem/der ZuschauerIn und ihre emotionale Wirkung

Ein bestimmender Faktor in der Entwicklung von Figuren ist, nach Howard Suber, die „Care-actor-ization“. Er beschreibt diese folgendermaßen: „Ultimately, the function of characterization is care-actor-ization; that is, getting the audience to care about the characters.“⁷² Um mit einer Serie Erfolg zu haben, muss es geschafft werden, dass die Zuschauer für die Figuren der Serie Faszination, Neugier und Empathie entwickeln. Karl Iglesias hat 2005 folgende drei Arten beschrieben, die ein emotionales Verhältnis von dem Zuschauer zu der Figur herstellen können und damit die Bindung des Zuschauers an die Serienfigur ermöglichen.⁷³

- **Empathie, Wiedererkennung, Verständnis**

Die Empathie beschreibt die Fähigkeit mit anderen Menschen mitzufühlen und

⁷¹ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 78ff.

⁷² Suber, Howard: The Power of Film. Studio City, 2006, S. 69. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 82.

⁷³ Vgl. Iglesias, Karl: Writing for Emotional Impact. Advanced Dramatic Techniques to Attract, Engage, and Fascinate the Reader from Beginning to End. Livermore. CA, 2005, S. 61ff. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 82.

gehört zu den wichtigsten menschlichen Eigenschaften. Bereits mit 1 ½ Jahren beginnt ein Kind, seine eigenen Gefühle mit den Gefühlen anderer zu vergleichen und diese auch einzuschätzen. Die Empathie wird immer wieder mit der Sympathie gleichgesetzt bzw. verwechselt. Hier ist aber eine Grenze zu ziehen, denn die Sympathie ist individuell und lässt sich – im Gegensatz zur Empathie – nicht generalisieren. Jeder Mensch kann nach seinen persönlichen und privaten Vorlieben entscheiden, wen oder was er als sympathisch empfindet.⁷⁴

Wenn wir die Gefühle, die mit verschiedenen Vorkommnissen im Leben unserer Mitmenschen (positive und negative Erlebnisse, Entscheidungen, Handlungen...etc.) verbunden sind, nachvollziehen können, nehmen wir daran unwillkürlich Anteil. Genau damit arbeitet eine gelungene dramatische Erzählung: Man versucht, indem man die RezipientInnen am gesamten Leben (Gedanken, Liebe, Familie, Probleme...etc.) der Hauptcharaktere teilhaben lässt, die (Mit-)Gefühle und die innere Anteilnahme der Zuschauer hervorzurufen. Es gibt zwei Bereiche, die das Mitfühlen mit einer Figur entstehen lassen, also Empathie erzeugen:

- Figuren, denen Leid zugefügt wird bzw. die vom sozialen Netz ausgeschlossen werden
- Figuren, die sich ihrer Bindungen im sozialen Netz gegenüber positiv verhalten und nach menschlichen Moralvorstellungen handeln

Die Entstehung von Empathie gründet vor allem in der universellen menschlichen Erfahrung des Leidens. Die drei bereits beschriebenen Arten von Konflikten (globaler, personaler und innerer Konflikt) kann in jeder Figur entweder selbst begründet sein oder ihr zugefügt werden.

Auch wenn sich die dargestellten Figuren im sozialen Netz, ihren Bindungen gegenüber positiv verhalten, also nach menschlichen Tugenden operieren, hat dies eine empathische Wirkung.⁷⁵

- Faszination, Interesse

Da die in Filmen, Serien, Theaterstücken...etc. dargestellten Figuren meist

⁷⁴ Vgl. Zag: Der Publikumsvertrag, S. 30f. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 82f.

⁷⁵ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 82f.

besondere Eigenschaften haben, wird dadurch an ihnen ein erhöhtes Interesse ausgelöst. Die RezipientInnen der Serie sind, sowohl von den inneren (positive und negative Wesenszüge) als auch den äußeren Eigenschaften der Figuren fasziniert. Menschen fasziniert meist das Einzigartige und Ungewöhnliche. Genau diese Eigenschaften, die die Hauptfiguren „anders“ machen, ermöglichen das „HeldIn-sein“, dass sich diese Figur von den anderen deutlich unterscheidet und führen zur Faszination der Zuschauer. Es werden auch immer wieder Figuren kreiert, die Eigenschaften haben, durch die es zu einer Ablehnung der RezipientInnen kommt. Jedoch werden diese negativen und dunklen Eigenschaften mit positiven und empathischen Eigenschaften kombiniert, wodurch es wiederum zu einer starken Faszination und Anziehung für die ZuschauerInnen kommt. Obwohl das Interesse an der Figur ein wichtiger Faktor in der Entwicklung einer Rolle ist, reicht die Faszination auf Dauer nicht aus. Denn Empathie ist essentiell, um mit einer dramatischen Erzählung erfolgreich zu sein. Die Herstellung der Balance von Eigenschaften und Handlungen, die Ablehnung und Mitgefühl hervorrufen, ist dafür entscheidend, ob eine Figur Erfolg hat oder nicht.⁷⁶

- Neugier, Geheimnis, Erwartung

Die Neugier und die Anwendung von Geheimnissen der Figuren in der Serie ist zwar der einfachste Mechanismus, um die Zuschauer zu fesseln, aber er ist nicht von Dauer. Die Geheimnisse und Rätsel können die Vergangenheit, die Gegenwart oder auch die Zukunft der Figuren betreffen. Dadurch entstehen in den RezipientInnen Erwartungen an die weiteren Handlungen der Figuren, der Wunsch zu erfahren, wie sich die Story weiterentwickelt und auch Fragen, nach deren Antwort sie verlangen. Auch wenn diese Technik, zu Beginn der Ausstrahlung einer Serie, Erfolg hat, verlangt der/die ZuschauerIn bald nach Antworten und einer Auflösung der Rätsel, da Neugier zeitlich begrenzt ist und ansonsten das Interesse an den Geheimnissen verloren geht.⁷⁷

Wie bereits erwähnt, reichen das Interesse an einer Figur und die davon ausgelöste Faszination nicht, die ZuschauerInnen dauerhaft an die Serie zu binden. Ebenso

⁷⁶ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 84ff.

⁷⁷ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 86f.

verhält es sich mit der, von Geheimnissen ausgelöst, Neugier. Sie ermöglicht es zwar, die RezipientInnen einen gewissen Zeitraum zu fesseln, trotzdem ist diese Methode nicht von Dauer. Zu Beginn einer Serie können diese beiden Techniken angewandt werden, um den/die ZuschauerIn kurzfristig zu halten, doch eine wirkliche Bindung der ZuschauerInnen an die Serie kann nur dann entstehen, wenn die Figuren möglichst schnell als empathische Charaktere etabliert werden.⁷⁸

Die vier Figuren-Archetypen wurden ebenfalls von Karl Iglesias formuliert und beschreiben, obwohl die Übergänge der Typen fließend sind, die allgemeine emotionale Wirkung der einzelnen Typen auf die RezipientInnen. Die vier Typen sind:

- (Super-)Held
- Durchschnittstyp
- Underdog
- Antiheld

Der **(Super-)Held** einer Serie ist den ZuschauerInnen überlegen, weshalb er meist mehr Bewunderung und Faszination bei den RezipientInnen auslöst als Empathie. Er ist eine handlungsstarke, selbstsichere, kaum zwiespältige oder zweifelnde Figur. Der Held ist, auch wenn es nicht nötig ist, meistens doch perfekt und repräsentiert das, was sich der/die ZuschauerIn wünscht und gerne sein möchte, aber höchstwahrscheinlich immer unerreichbar bleiben wird.

Da der **Durchschnittstyp** in etwa auf derselben Ebene steht wie der/die ZuschauerIn, fällt es am leichtesten, mit seiner Rolle Empathie herzustellen. Der/die RezipientIn findet sich in den Eigenschaften, Beziehungen, Konflikten, Zielen, Schwächen...etc. der Figur wieder. Um es zu ermöglichen, dass sich die RezipientInnen in diesem Charakter wiedererkennen, sollten die Persönlichkeit und das Leben dieser Figur möglichst komplex und vielschichtig sein.

Dem **Underdog** mangelt es deutlich an Selbstbewusstsein, er hat kaum Durchsetzungskraft und auch mit den Aspekten des Widerspruchs und des Konflikts hat er ständig zu kämpfen. Deshalb stellt sich bei dieser Figur in der Serie die Frage, ob der Underdog seine Ziele jemals erreichen wird. Bei den ZuschauerInnen werden

⁷⁸ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 86f.

dadurch zweierlei Dinge ausgelöst: Sowohl eine starke Empathie, als auch die Spannung, ob die Probleme gelöst und „der Kampf gewonnen“ wird.

Der **Antiheld** ist der Charaktertypus, der die größte Distanz zu den ZuschauerInnen hat. Er hat viele starke Schwächen, verhält sich in sozialen Beziehungen untreu und herablassend und ist moralisch in seiner gesamten Erscheinung fragwürdig. Wenn überhaupt ein gewisser Grad an Empathie von dem/der ZuschauerIn dieser Figur gegenüber entsteht, ist diese nicht durchgehend. Diese Figur kann jedoch bei dem/der ZuseherIn Neugier auslösen und eine faszinierende Wirkung haben.⁷⁹

4.2.4 Genre

Nach Knut Hickethier verweist das Genre auf die inhaltlich-strukturelle Bestimmung von Filmgruppen und stellt Wissen über Themen, Motive und Erzählmuster der Produktion.

„Das Genre bestimmt also einen historisch-pragmatischen Zusammenhang, in dem sich sowohl Produzenten als auch Rezipienten befinden. Es signalisiert eine bestimmte Erzählung und Erzählweise und stimuliert damit Erwartungen. Genres lassen sich als narrative Grundmuster beschreiben, auf die sich die einzelnen in den Filmen und Fernsehsendungen konkretisierten Geschichten beziehen lassen.“⁸⁰

Das Genre ist ein Bezeichnungssystem, um filmische Erzählungen kategorisieren zu können. Diese kurze Charakterisierung der Art des Films oder der Serie ist für die ZuschauerInnen eine Orientierungshilfe, durch die, der/die RezipientIn einen ersten Eindruck bekommt, was ihn/sie erwartet. Die Genrebegriffe sind jedoch keine exakten, wissenschaftlichen Termini, sondern reine Gebrauchsbegriffe. Die verschiedenen Genrebezeichnungen sind jedoch nicht stabil und zwingend, denn sie verändern sich, gehen vollständig verloren und entstehen neu. Die verschiedenen Genregattungen entstehen im Gebrauch, und ihre Grenzen sind verschwommen, widersprüchlich und unscharf.⁸¹ Ebenso kann es der Fall sein, dass eine Serie zwei oder mehr Genregattungen mit einbezieht bzw. vereint, wodurch auch keine klare Bezeichnung des Genres möglich ist.

⁷⁹ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 87ff.

⁸⁰ Hickethier: Film- und Fernsehanalyse, S. 203.

⁸¹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 90.

Joachim Friedmann und Stefan Wilke haben auf folgende vier Merkmale zur Kategorisierung von Filmgenres (die problemlos auf Serien übertragen werden können) hingewiesen:

- Gefühlserwartung der Zuschauer
- Universeller Grundkonflikt des Helden und Art des Plots
- Setting
- Struktur und Erzählweise⁸²

Die folgende Tabelle nach Eschke und Bohne zeigt, dass sich jedes Genre durch eines oder mehrere der Merkmale bestimmen lässt:

Genremerkmal	Genre	Emotion/Thema
Gefühlserwartung der Zuschauer	Dramaserie	Mitleiden
	Tragödie	Mitleiden
	Sitcom/Comedy-Serie	Lachen
	Dramedy	Mitleiden und Lachen
	Thriller-Serie	Angst
	Mystery- & Horrorserie	Angst
Universeller Grundkonflikt & Art des Plots	Telenovela	Liebeskonflikt/-plot, Selbstverwirklichungskonflikt, Reifungsplot
	Krimiserie	„Gerechtigkeit“, Ausgleich von Schuld, Rätselplot
	Kinder- & Jugendserie	Dem Alter angemessene Grundkonflikte
Setting	Familienserie	
	Medical	
	Anwalts- & Gerichtsserie	
	Science-Fiction-Serie	
	Fantasy-Serie	
Struktur- & Erzählweise	Daily Soap	

⁸² Vgl. Friedmann, Joachim; Wilke, Stefan: Elemente des Genre. Berlin: 2009 (unveröffentlicht). Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 91.

Die Unterteilung der Genremerkmale ermöglicht es auch, neue Kombinationen zu finden und auf diese Weise innovative Serienformate entstehen zu lassen.⁸³

4.2.4.1 Genre durch die Gefühlserwartung der ZuschauerInnen

Wenn die Gefühlserwartung der ZuseherInnen das Genre der Serie bestimmt, wird versucht, die RezipientInnen in jeder Szene mit dem jeweiligen Gefühl (Humor, Angst, (Mit-)Leid, ... etc.) zu konfrontieren. Die Gefühlserwartung ist dann so tonangebend, dass die anderen drei Merkmale in den Hintergrund treten und nur dabei unterstützen die erwarteten Gefühle zu erzeugen.⁸⁴

In folgenden Genres liegt der Fokus auf der Gefühlserwartung der RezipientInnen und die ZuschauerInnen werden, je nach Genre, mit Schmerz und Traurigkeit, Lachen und Humor oder Angst gefesselt:

- Dramaserie – Tragödie – Melodrama

Dagmar Benke sieht folgende Aspekte als die Grundlagen eines Dramas:

„Das Erleben von Furcht und Mitleid, das Auslösen von Empathie und Identifikation, das Sichhineinversetzen des Zuschauers in die handelnde Figur ist die grundsätzlichsste Anforderung an eine dramatische Erzählung.“⁸⁵

Die Merkmale einer **Dramaserie** sind eher allgemein formuliert, da – aus dem historischen Blickwinkel betrachtet – alle Genres ihren Ursprung im Drama haben. Ebenso stellt sich die Frage nach der Macht: Welche der beiden Kräfte, die gegeneinander im Kampf antreten, wird gewinnen? Die Machtfrage ist sowohl der Kern des Dramas als auch der aller anderen Genres.⁸⁶ Nach Martin Thau findet man die Grenze des Dramas dort, wo die Genres beginnen, die entweder die Welt erleichtern (Unterhaltungsgenres) oder sich über die Welt lustig machen (Comedy). Seiner Meinung nach bietet das Drama den ZuschauerInnen die Unberechenbarkeit der Welt, die Folgen und Kosten des Handelns und die Ungewissheit des Ausgangs.⁸⁷ Die Gefühlserwartung ist das

⁸³ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 92.

⁸⁴ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 93.

⁸⁵ Benke, Dagmar: Freistil. Dramaturgie für Fortgeschrittene und Experimentierfreudige. Bergisch Gladbach: 2002, S. 37. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 93.

⁸⁶ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 95.

⁸⁷ Thau, Martin: Genres Themen Töne. Sonderdruck der Drehbuchwerkstatt München. München: 2002, S. 68f. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 94.

Drama; die ZuseherInnen leiden mit der Figur mit, der Ausgang der Serie ist ungewiss und die Hauptfigur wird siegen, jedoch hat sie einen Preis (emotionaler, materieller oder physischer Natur) dafür zu zahlen.

Das Drama und die **Tragödie** teilen sich die „Eigenschaft“, dass bei beiden Genres der/die ZuschauerIn den Schmerz, die Trauer und das Leid an dem Schicksal der Hauptfiguren teilt. Jedoch der große und entscheidende Unterschied ist, dass im Drama die Hauptfigur den Kampf zwar gewinnen wird, aber – wie bereits erwähnt – das erreichte Ziel sie einen Preis kosten wird. In der Tragödie ist der Ausgang gewiss: Die Hauptfigur wird verlieren und wird es nicht schaffen, den bereits von Anfang an unlösbaren Konflikten ein Ende zu bereiten. Aufgrund des Fakts, dass in der Tragödie die Hauptfigur verliert oder sogar stirbt, erscheint die Vorstellung einer Tragödienserie etwas seltsam, jedoch wird in modernen Serien auch dieses Genre behandelt.

Der/die RezipientIn erwartet sich – sowohl bei Dramaserien als auch Tragödienserien – zu weinen und mit den Hauptfiguren mitzuleiden.

Das **Melodrama** gilt zwar nicht als eigenes Seriengenre, doch zählt es zu der Gefühlserwartung des Mitleidens und kann durchaus in einer Episode einer (Drama- oder Tragödien-)Serie eingesetzt werden. Vor allem im Genre Medical lässt sich das Melodrama häufig als Leidensweg eines/einer PatientIn finden. Damit ein Melodrama seine Wirkungskraft richtig entfalten kann, wird sowohl von den Figuren als auch den ZuschauerInnen erwartet, sich mit ihrem Gefühl vollkommen darauf einzulassen. Dieses Genre wird durch folgende Faktoren geprägt: Ohne jegliche Intention ein größeres Problem oder einen Konflikt zu lösen, wird die Hauptfigur von einem Schicksalsschlag getroffen. Dadurch kommt es zu entscheidenden Veränderungen in ihrem Leben und die Beschädigungen und zu bringenden Opfer lassen einen Wandel stattfinden, der die betroffene Figur zu einer vollkommen anderen Persönlichkeit werden lässt. Das Essentielle des Melodramas ist jedoch, dass die Hauptfigur auch wenn sie am Ende der Episode oder des Films sterben muss, emotional „bei sich“ ist und auf diese Art und Weise der Tod friedlich und das Ende „gut“ ist.⁸⁸

Nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne sind die Merkmale des Dramas – wie bereits erwähnt – eher allgemein zu formulieren:

⁸⁸ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 93-96.

- Gefühlserwartung: Drama (es wird mit den Hauptfiguren mitgelitten, der Ausgang ist ungewiss, der Sieger hat einen Preis zu zahlen)
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Es sind verschiedene möglich
- Setting: Es sind unterschiedliche möglich
- Struktur/Erzählweise: Es wird sowohl mit der Fallstruktur, der Workplace-Struktur als auch der Ensemble-Struktur gearbeitet und häufig findet ein horizontales Weitererzählen der dramatischen Handlung und der Figuren statt.⁸⁹

- Sitcom – Comedy-Serie

Die **Sitcom**, deren Namen sich aus der längeren Bezeichnung der „Situation comedy“ entwickelt hat, hat ihren Ursprung im Hörfunk der 30er und 40er Jahre der USA. Die Sitcom des Fernsehens wird meistens in einem Studio oder nur an einer geringen Anzahl von Sets (Wohnung, Arbeitsplatz...etc.) aufgezeichnet. In lustigen Szenen wird Gelächter, sogenannte „Laughtracks“, eingespielt, um dabei zu unterstützen die Komik zu erzeugen und durchgehend zu erhalten. Durch diese eingespielten „Laughtracks“ wird in der Sitcom eine Studioatmosphäre vermittelt, wodurch ihr die Natürlichkeit genommen wird.

Die **Comedy-Serie** unterscheidet sich vor allem bezüglich des Settings und der Erzählweise von der Sitcom. Durch folgende Faktoren ähnelt sie viel mehr der „normalen“ Serie und vermittelt einen viel „natürlicheren“ Eindruck: In der Comedy-Serie werden keine Laughtracks eingespielt und ebenso wird an verschiedensten Plätzen (Dreh „on Location“, Außenaufnahmen...etc.) gedreht.⁹⁰

Die von Eschke und Bohne beschriebenen Merkmale der Sitcom und der Comedy-Serien sind:

- Gefühlserwartung: Lachen (der glückliche Ausgang der Episode ist gewiss, durch die übertriebene Darstellung wird eine Situation als

⁸⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 95.

⁹⁰ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 98f.

komisch empfunden, durch Distanz zu der „verlachten“ Person kann über denjenigen/diejenige gelacht werden)

- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Es besteht die Möglichkeit der Arbeit mit unterschiedlichen Arten
- Setting: Sowohl privat als auch beruflich konzentriert man sich auf wenige Drehorte
- Struktur/Erzählweise:
 - ❖ Zumeist wird mit der Fallstruktur gearbeitet und mittlerweile sind auch horizontale Erzählstränge möglich
 - ❖ Durch die Zirkulation der Dramaturgie findet kein Wandel der Figuren statt
 - ❖ Die Handlung wird durch die Komik des Dialogs und die hohe Gagdichte vorangetrieben.
 - ❖ Die Dauer einer Episode beträgt zwischen 22 und 30 Minuten⁹¹
- **Dramedy**

Das Genre Dramedy hat im deutschsprachigen Raum zu Beginn dieses Jahrtausends Fuß gefasst. Die Bezeichnung setzt sich aus den beiden bereits beschriebenen Genres „Drama“ und „Comedy“ zusammen. Dieses Genre wird in einer „tragikomischen Tonalität“ erzählt: Es lassen sich sowohl die Komik als auch die Dramatik finden. Die ZuschauerInnen werden in Dramedy-Serien unerwartet mit ihren Emotionen zwischen dem Verlachen der Figuren und dem Mitleiden mit ihnen hin- und hergerissen.⁹²

Den Genre Dramedy werden von Gunther Eschke und Rudolf Böhne folgende Merkmale zugeordnet:

- Gefühlserwartung: Es wird sowohl Drama als auch Komik erwartet (der plötzliche und ständige Wechsel von dem Mitleiden mit und dem Verlachen der Figuren)

⁹¹ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 99.

⁹² Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 100f.

- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Es sind viele Arten möglich, jedoch werden meist Liebes- oder Selbstverwirklichungskonflikte eingesetzt
- Setting: Es besteht die Möglichkeit verschiedener Drehtorte, trotzdem werden meist die Bereiche der Arbeit (Krankenhaus, Gerichtssaal, Anwaltskanzlei...etc.) und zu Hause dargestellt
- Struktur/Erzählweise: Es wird hauptsächlich mit der Workplace- und der Ensemblestruktur gearbeitet. Es findet ein thematisch dichtes Erzählen statt und die Erzählweise ist dynamisch und hochemotional, wodurch versucht wird die ZuschauerInnen an die Hauptfiguren zu binden.⁹³

- Thriller(-Serie)

Die Thriller(-Serie) ist ein Spiel mit der Gefühlserwartung der Angst der ZuschauerInnen. Sie werden ständig zwischen der Angst um das Leben des/der HeldIn und der Hoffnung seines/ihrens Überlebens und seinem/ihrem Sieg hin- und hergerissen. Die ZuschauerInnen sind sich darüber im Klaren, woher die Bedrohung kommt und spüren ihre ständige Gegenwart, doch man weiß nicht, wann sie nun wirklich zuschlägt. Diese Unmittelbarkeit der permanenten Gefahr wird durch erzählerische und gestalterische Mittel immer wieder auf den Höhepunkt getrieben und dort ständig aufrechterhalten. Da in der Seriendramaturgie die Bedrohung des/der HeldIn weiter fortgeführt werden muss, muss diese auch immer wieder neu begründet werden. Dieses wird häufig durch Verschwörungstheorien erreicht, die erbaut und dann Schritt für Schritt wieder aufgelöst werden.

Der Thriller unterscheidet sich folgendermaßen vom Krimi: Der Krimi spielt sich – nicht nur für die Story, sondern auch für die ZuschauerInnen – deutlich mehr auf der rational-kognitiven Ebene ab. Der Thriller hingegen hat sich eindeutig mehr auf die Emotionen, die durch die entstandenen Rätsel hervorrufen werden, fokussiert.

Der Unterschied zu Mystery und Horror findet sich in der Möglichkeit der rationalen Erklärung, also der Realitätsnähe der dargestellten Bedrohung. Die

⁹³ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 101.

in einem Thriller bestehende Gefahr ist offensichtlich realistischer als die des Genres Mystery und der meisten Horrorproduktionen.⁹⁴

Von Ralf Kinder und Thomas Wieck werden die Merkmale des Thrillers folgendermaßen beschrieben:

„In jedem Thriller geht es um das gute alte Duell, um das Wer-gegen-Wen, um David gegen Goliath, um den guten Einzelnen gegen die vielen Bösen, um Macht und Besitz. Alle Mythen des kapitalistischen Konkurrenzkampfes werden hier (...) in Bewegung gesetzt. Das Grundschemata basiert auf der Isolation des Opfers, das (...) sein fremdbestimmtes Schicksal in die Hände nimmt und sich erstaunlicherweise zum Helden mausert.“⁹⁵

Die von Gunther Eschke und Rudolf Böhne beschriebenen Merkmale für das Genre des Thrillers sind:

- Gefühlserwartung: Aufgrund des Spiels mit den Emotionen der ZuschauerInnen, ob der/die HeldIn siegen oder verlieren wird, sind die wichtigsten Gefühle die Angst und die Aufregung („Die Stunde des Todes ist bekannt, aber ob sie eintritt, das ist ungewiss“⁹⁶).
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Es wird zumeist ein Rettungsplot/-konflikt beschrieben wobei an zweiter Stelle auch ein Krimi stehen kann
- Setting: Das Setting ist eine auf rationale und natürliche Weise erklärbare Welt
- Struktur/Erzählweise: Es wird mit der Fallstruktur und der Workplace-Struktur gearbeitet. Durch die Isolation des/der HeldIn, das emotionale Erzählen, verschiedene Stilmittel, Szenendramaturgie und Dialoge ist

⁹⁴ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 102f.

⁹⁵ Kinder, Ralf; Wieck, Thomas: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön. Die Macht des Filmgenres. Bergisch Gladbach: 2001, S. 167. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 102.

⁹⁶ Kinder, Wieck: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön, S. 167. Zitiert nach Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 102.

es möglich die Bedrohung aufrecht zu erhalten, zu steigern und zu variieren.⁹⁷

- Mystery(-Serie)

Im Mystery-Genre wird mit der Gefühlserwartung der Angst gearbeitet, die durch das Unbekannte, das Unheimliche, das Unmögliche (z.B. ein geheimnisvolles Monster) erzeugt wird. Diese erzeugte Angst verstärkt sich im Laufe der Erzählung zu Terror und Furcht, die wiederum den Überlebenswillen der Hauptfigur/en herausfordert. Obwohl in der Mysteryserie – im Vergleich zu der Horrorserie – deutlich mehr Platz für die Erzählung von Drama, in den zwischenmenschlichen Beziehungen der Hauptfigur/en ist, dominiert trotzdem die Gefühlserwartung der Angst und des Unbekannten. Ein sehr wichtiges Kriterium in diesem Genre sind die gestellten Rätsel und ungeklärten Fragen, mit deren Hilfe die Neugier der ZuschauerInnen angeregt wird und durch die horizontale Verlängerung erhalten bleibt, bis es zur Konfrontation mit der Bedrohung kommt. Die aktive Lösung des Rätsels ist jedoch nicht entscheidend, denn viel wichtiger ist die durch das Rätsel hervorgerufene Bedrohung. Das Mystery-Genre wird sehr stark durch die erzählerische Technik geprägt, die das Unheimliche und die Angst aus einem unklaren Schweben zwischen der Realität und dem Eingebildeten resultieren lässt. Im Gegensatz zum Horror-Genre arbeitet das Mystery-Genre hauptsächlich – wie bereits erwähnt – mit dem Unbekannten, Unheimlichen und Unmöglichem und kommt deshalb mit einem deutlich niedrigeren Body-Count (das laufende Sterben diverser Darsteller) als das Genre des Horrors aus.⁹⁸

Nach Eschke und Bohne zeichnet sich das Mystery-Genre durch folgende Merkmale aus:

- Gefühlserwartung: Durch das Unheimliche und Unbekannte (und die gestellten Rätsel, wodurch Neugier entsteht) ist die hauptsächliche Gefühlserwartung Angst, die in Furcht und Terror übergeht. Die Rolle des Dramas der zwischenmenschlichen Beziehungen spielt eine kleinere Rolle und bleibt deshalb an der zweiten Stelle.

⁹⁷ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 102.

⁹⁸ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 104f.

- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Dominierend ist der Rettungsplot/-konflikt, der von dem Krimi begleitet wird. Wichtiger sind jedoch die Bedrohung und das Geheimnis, als die Auflösung des Rätsels.
 - Setting: Es bestehen mehrere Möglichkeiten des Settings, wichtig ist jedoch das geheimnisvolle und rätselhafte Schweben zwischen dem Eingebildeten und dem Wirklichen.
 - Struktur/Erzählweise: Es kann sowohl mit Fall-, Workplace- und Ensemblestruktur gearbeitet werden. Durch die emotionale Erzählweise, die Stilmittel und Szenendramaturgie wird die permanente Präsenz des Unmöglichen und Unheimlichen in der realen Welt erzeugt und erhalten.⁹⁹
- Horror(-Serie)

Dass im Genre des Horrors die Angst als Gefühlserwartung eine viel stärkere Rolle spielt, als z.B. im Mystery-Genre, vermitteln auch Ralf Kinder und Thomas Wieck in ihrer Beschreibung des Horror-Genres sehr deutlich und unmissverständlich:

„Horrorfilme müssen (...) ständig Schrecksekunden und lähmende Furchtsequenzen, Szenen des totalen Ausgeliefertseins, der erbarmungswürdigen Hilflosigkeit zeigen. Hoffnungslosigkeit muss sich breitmachen, und dann, aber erst dann, darf der Überlebenstrieb triumphieren.“¹⁰⁰

Der Held ist die gesamte Inszenierung auf der Flucht vor einer (unbekannten, vergangenen oder zukünftigen) Macht, die in seine Welt eindringt. Um diese Bedrohung möglichst real wirken zu lassen, wird im Horror-Genre mit einem sehr hohen Body Count gearbeitet. Durch diese lustvolle Darstellung des

⁹⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 104f.

¹⁰⁰ Kinder, Wieck: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön, S. 160. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 105.

Mordes und des Todes sind sehr junge Zuschauer das „typische“ Publikum des Horror-Genres.¹⁰¹

Da Horrorfilme und Horrorserien meist in einem engen begrenzten Raum spielen und von außen eine Bedrohung eindringt, hat/haben die Hauptfigur/en so gut wie keine Chance zu entkommen. Das Ziel der gestalterischen und erzählerischen Mittel ist, die Androhung des Todes des/der Hauptfigur/en zu erzeugen, zu verstärken und zu variieren.¹⁰²

Die Merkmale des Horror-Genres werden von Eschke und Bohne folgendermaßen beschrieben:

- Gefühlserwartung: Es wird Horror erwartet, der deutlich extremer als „gewöhnliche“ Angst ist. Diese intensive Angst resultiert aus der leidenschaftlichen Darstellung des Todes und der hohen „Mordquote“.
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Rettungsplot/Rettungskonflikt
- Setting: Dargestellt wird meist in einem eng begrenzten Raum, wodurch die Möglichkeit zu entkommen so gut wie unmöglich wird.
- Struktur/Erzählweise: Das Horror-Genre wird meist in der Workplace- oder Ensemblestruktur erzählt. Es wird mit emotionalem Erzählen, Szenendramaturgie und Stilmitteln gearbeitet, um die Gefühle hervorzurufen, zu variieren und zu verstärken.¹⁰³

4.2.4.2 Genre durch den universellen Grundkonflikt und die Art des Plots

Das Genre einer Serie kann auch durch den universellen Grundkonflikt des/der HeldIn und des daraus folgenden Plots bestimmt werden. Die am häufigsten in Serien eingesetzten Grundkonflikte und Plots sind der Liebeskonflikt und der Krimi. Ein Grundkonflikt gilt dann als universell, wenn das ihm zugrunde liegende Bedürfnis ein universelles ist. Neben dem Liebeskonflikt und dem Krimi gibt es auch noch einige andere universelle Grundkonflikte. Diese sind z.B.:

Abenteuer erleben	→	Abenteuerkonflikt/-plot
Reifung, Erwachsenwerden	→	Coming-of-Age-Konflikt/-plot

¹⁰¹ Vgl. Suber: The Power of Film, S. 198f. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 105.

¹⁰² Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 105f.

¹⁰³ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 105ff.

Selbstverwirklichung	→	Selbstverwirklichungskonflikt/-plot
Überleben	→	Rettungskonflikt/-plot ¹⁰⁴

- Telenovela

Der universelle Grundkonflikt der Telenovela ist der Wunsch mit der geliebten Person zusammen zu sein. Auf dem Weg zu dem „glücklichen Ende“, muss die Hauptfigur diverse Hindernisse bezwingen, bevor sein/ihr Traum in Erfüllung geht. Die Telenovela hat dort ihr Ende gefunden, wo der Protagonist mit dem/der Traummann/-frau zusammenkommt. Obwohl die Telenovela strukturell eine hohe Ähnlichkeit mit der Daily Soap hat, unterscheidet sie sich durch die Dominanz der Hauptfigur und, dass durch das Zusammenkommen mit dem geliebten Menschen die Telenovela endet.

Viele andere Serien enthalten, wie bei der Telenovela im Zentrum stehend, als Merkmal einen Liebeskonflikt, der jedoch an zweiter Stelle rangiert und so das Genre nicht dominiert.¹⁰⁵

Folgende Merkmale zeichnen eine Telenovela aus:

- Gefühlserwartung: Drama, manchmal auch Dramedy
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Liebeskonflikt und ein häufig damit in Verbindung stehender Selbstverwirklichungskonflikt (Aschenputtel- & Schneewittchen-Motiv)
- Setting: Familie und verschiedene berufliche Settings
- Struktur/Erzählweise: Ensemblestruktur; Das Ende möglichst jeder Folge bleibt durch einen Cliffhanger offen. Nebenplots sind immer mit der Handlung der Hauptfigur verbunden. Die Erzählweise ist märchenhaft-überhöht mit starker Bindung zur Hauptfigur¹⁰⁶

- Krimiserie

Wie die englische Bezeichnung des Krimis „Whodunit“ bereits verrät, liegt der universelle Grundkonflikt in der Suche und dem Finden der Hauptfigur nach der Wahrheit. Aus diesem Grundkonflikt folgt der Rätselplot, da das Fehlen

¹⁰⁴ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 108f.

¹⁰⁵ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 109ff.

¹⁰⁶ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 110.

der Wahrheit das wesentliche Hindernis ist. Es besteht das Bedürfnis Schuld zu tilgen und den Täter zu bestrafen, um die gesellschaftliche Ordnung wiederherzustellen. Der Kern des Kriminalgenres ist die Lösung des Rätsels, dementsprechend findet die Wirkung hauptsächlich auf der Ebene der rationalen Logik auf die ZuschauerInnen statt, da ihre Erwartung die aufdeckende Arbeit und die finale Ergreifung des Täters ist.

In einer **Polizeiserie** ist die Hauptfigur staatlich beauftragt das Rätsel zu lösen, sucht stellvertretend für die Gesellschaft nach der Wahrheit und stellt die Ordnung wieder her.

Obwohl der/die ProtagonistIn einer **Detektivserie** ebenfalls auf der Suche nach der Wahrheit ist, offene Fragen aufdeckt und Rätsel löst, hat diese/r jedoch keine offizielle Legitimation.

In **Procedurals** wird von einem oder einem Team von ErmittlerInnen ein Fall aufgeklärt, doch es wird nicht nur der/die TäterIn gefunden, sondern auch die Methoden und Wege des Verbrechens und die Entschlüsselung des Rätsels werden erzählerisch dargestellt. Dieses „Howdunit“ macht den USP (Unique Selling Proposition) aus und Procedurals zu etwas Besonderem.¹⁰⁷

Da es bei der Suche nach der Wahrheit zu keinem emotionalen Kampf zwischen Pro- und Antagonisten kommt und sich der Fokus des Krimis hauptsächlich an die Ratio der ZuschauerInnen wendet, geht der Aspekt der Gefühle eher unter, weshalb in vielen Krimis erzählerische Techniken angewandt werden, um ihn emotionaler zu machen:

- Emotionalisierung: Grundkonflikt

Durch die „Verkleinerung des Rätsels um die Tat“, indem z.B. dem/der ZuschauerIn im Vorhinein der/die TäterIn bei der Tat gezeigt wird, liegt die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen nicht mehr auf der Frage „Wer hat den Mord begangen?“ sondern auf dem emotionalen Duell der beiden ihnen bekannten Kräfte. Je früher der/die RezipientIn erfährt, wer die Tat begangen hat, desto schneller findet eine Verschiebung in die Richtung statt, in der die Spannung von dem Drama erzeugt wird.

¹⁰⁷ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 111.

- Emotionalisierung: Hauptfigur
Obwohl bei dieser Technik ebenfalls das Rätsel um die Tat im Vordergrund steht, wird es von den/der ErmittlerInnen nicht nur aus der „beruflichen Verpflichtung“ gelöst. Der/die ProtagonistIn hat zur Auflösung auch persönliche Gründe: z.B. eine emotionale Beziehung zu dem Opfer, Betroffene stehen ihm/ihr nahe...etc. Diese persönliche Verbindung lässt die Kriminalgeschichte und die Lösung des Rätsels zu einem Duell zwischen der protagonistischen und der antagonistischen Kraft werden, wodurch die Story emotional aufgeladen wird.
- Emotionalisierung: TäterIn bzw. Verdächtige
Aufgrund der Neugier der ZuschauerInnen ist es möglich, über die Grenzen der Rätsellösung hinauszugehen und durch das Drama oder die Komödie des/der TäterIn das Interesse der RezipientInnen zu wecken. Mit dem Genauigkeitsgrad der Erzählung des/der TäterIn, der Mitschuldigen oder der unschuldig Verdächtigten steigen auch die Möglichkeiten von Interesse, Faszination und auch der Empathie der ZuschauerInnen.
- Emotionalisierung: Opfer
Bei Anwendung dieser Technik wird das Drama des Opfers und seines Umfeldes genauer dargestellt. Durch die tiefergehende Erzählung der Umstände des Todes, der Vorgeschichte und des Leiden des Opfers vor dem Mord und des Leiden der Verwandten und Nahestehenden nach der Tat, wird bei jedem Menschen – da der Tod eine universale Erfahrung ist und sich jeder mit dieser Thematik auseinandersetzen muss – ein Mitgefühl mit dem Opfer ausgelöst.¹⁰⁸

Die Genremerkmale des Krimis sind nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne folgende:

- Gefühlserwartung: Drama, Dramedy, Comedy-Serie und Sitcom
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Rätselplot und Krimiplot, das Suchen und Finden der Wahrheit

¹⁰⁸ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 112ff.

- Setting: Alle Settings sind möglich
- Struktur/Erzählweise: Fall- oder Workplace-Struktur¹⁰⁹
- Kinderserie – Jugendserie
Die **Kinderserie** unterscheidet sich von dem Genre für Erwachsene durch den Ausschluss bestimmter Gefühlserwartungen und Grundkonflikte. Von dem Ausschluss betroffen sind z.B. Konflikte in der Liebe und Elemente der Angst.¹¹⁰

Nach Beate Völcker sollten Kinder immer die Chance haben, am Konflikt und dem Handeln der Hauptfigur zu wachsen und zu reifen, weshalb sie diese nie völlig scheitern sehen sollten. In dramaturgischer Hinsicht unterscheiden sich Kinderserien grundsätzlich nicht von Filmen und Serien für Erwachsene.¹¹¹

Die Kinderserie zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

- Gefühlserwartung: in der Regel das Drama
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Dem Alter angemessen: Coming-of-Age, Abenteuer, auch Krimis sind möglich
- Setting: Familie ist ein wichtiges Setting, ansonsten sind verschiedene möglich
- Struktur/Erzählweise: Animation wird häufig eingesetzt; fast immer Fallstruktur, bei älteren Zielgruppen besteht Möglichkeit horizontaler Erzählstränge¹¹²

Besonders im Bereich der **Jugendserien** und Daily Soaps zeigt sich der Wunsch von Kindern und Jugendlichen sich weiterzuentwickeln und „erwachsen zu werden“. Die Neugier ist für diese Fortentwicklung eine starke, treibende Kraft. Jugendliche sind weniger bereit sich mit Jüngeren zu identifizieren und wählen deshalb eher ältere und erwachsenere Hauptfiguren als ihre Vorbilder. Aufgrund der Pubertät spielt der Wandel des Interesses

¹⁰⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 112.

¹¹⁰ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 115.

¹¹¹ Vgl. Völcker, Beate: Kinderfilm. Stoff- und Projektentwicklung. Konstanz: 2005, S. 41ff. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 115.

¹¹² Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 115.

besonders im Alter zwischen 12 und 14 Jahren eine große Rolle.

Der Wunsch „endlich erwachsen zu werden“ fällt auch in der Veränderung von Grundkonflikten, Setting, Struktur und Erzählweise auf.¹¹³

Die Jugendserie zeichnet sich folgendermaßen aus:

- Gefühlserwartung: bleibt in der Regel das Drama
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Weiterhin Plot des Coming-of-Age, doch der Liebeskonflikt nimmt an Bedeutung zu
- Setting: Familie und zu Hause sind weiterhin wichtig, aber Schule nimmt zu
- Struktur/Erzählweise: Horizontale Erzählstruktur, Struktur und Erzählweise werden komplexer¹¹⁴

4.2.4.3 Genre durch Setting

Das Setting, durch das die folgenden Genres ihre Bezeichnung bekommen haben, kann sowohl ein räumlich verstandener Ort, eine Zeit oder eine bestimmte Figurenkonstellation sein. Durch das jeweilige Setting werden von den ZuschauerInnen meist sekundäre Merkmale einer bestimmten Art (Gefühlserwartungen, Grundkonflikte, Strukturen und Erzählweisen) verbunden.¹¹⁵

- Familienserie

Auch nach Roland Zag ist die Familie, unabhängig davon wie intakt sie ist, die erste und für lange Zeit intensivste Bindung im Leben eines Menschen. Jede Familie hat seiner Meinung nach drei Regeln einzuhalten:

„Die ungeschriebenen Gesetze im Familienverband lauten:

- Jedes Familienmitglied hat das gleiche Recht auf Zugehörigkeit,
- Kinder haben ein Recht auf Fürsorge und Schutz durch die Eltern,
- Eltern haben ein Recht auf angemessene Achtung durch die Kinder.“¹¹⁶

¹¹³ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 116.

¹¹⁴ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 116f.

¹¹⁵ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 117f.

¹¹⁶ Zag: Der Publikumsvertrag, S. 43. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 118.

Dieser Genrebegriff bezeichnet Serien, in deren Mittelpunkt eine Figurenkonstellation steht, die als „Familie“ verstanden werden kann. Es ist nicht entscheidend, ob diese „Familie“ wirklich (bluts-)verwandt ist. In Familienserien treten auch häufig Tiere als „Familienmitglieder“, also durchgehende Figuren auf. Tiere sind in ihrem Bindungsverhalten eindeutig und, wie auch Kinder, ein Garant für Empathie. In das Genre der Familienserie fallen klassische Familien (über mehrere Generationen), Patchworkfamilien, Nachbarn/Freunde, die teilweise miteinander verwandt sind oder Freunde/Personengruppen, die sich in einer „Ersatzfamilie“ zusammengefunden haben.

Die aus der familiären Bindung entstehenden Grundkonflikte sind der Coming-of-Age-Konflikt, der Selbstverwirklichungskonflikt, der Außenseiterkonflikt und der Liebeskonflikt. Meist handeln die Konflikte von dem Gegensatz der Loslösung von der Familie und der Loyalität ihr gegenüber. Der hinter den Familienserien und ihren Konflikten stehende, universelle menschliche Wunsch ist der nach intakten Beziehungen in der eigenen Familie.

Da die Familienserie sehr häufig mit anderen Settings kombiniert wird, ist dann das Familiensetting bzw. das Genre der Familie – je nachdem welcher Raum vermehrt zur Erzählung genutzt wird – entweder Haupt- oder Subgenre.¹¹⁷

Die Merkmale der Familienserie sind:

- Gefühlserwartung: Drama, Dramedy, Comedy-Serie und Sitcom
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Hauptsächlich Coming-of-Age-Konflikt, Selbstverwirklichungskonflikt, Außenseiterkonflikt und Liebeskonflikt
- Setting: (Ersatz-)Familie, zu Hause und vielfache Mischung mit anderen Settings

¹¹⁷ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 118f.

- Struktur/Erzählweise: Workplace-Struktur oder Ensemblestruktur; das übergeordnete Genre ermöglicht auch Fallstruktur; Möglichkeit unterschiedlicher Erzählweisen¹¹⁸
- Medical

Medicals, die auch als Arztserie oder Krankenhausserie bekannt sind, finden ihre Bezeichnung durch das Setting: Sie spielen in einem Krankenhaus oder einer Arztpraxis. Ebenso sind die Hauptcharaktere ÄrztInnen und KrankenpflegerInnen, die am „Ort des Geschehens“ (Krankenhaus, Arztpraxis) mit den PatientInnen zusammentreffen. Durch die Thematisierung des Privatlebens spielt die Serie auch an anderen Orten außerhalb der Klinik, jedoch finden sich die ÄrztInnen, KrankenpflegerInnen und PatientInnen alle wieder im Krankenhaus zusammen.

In einer Folge der „klassischen“ Krankenhaus- oder Arztserie wird die Gefühlserwartung der ZuseherInnen durch das Drama des/der leidenden PatientIn bestimmt. Die Erzählung läuft in einer Fallstruktur, sie hat zwar auch horizontale Erzählstränge, welche aber eher schwach ausgeprägt sind.

In modernen Medicals (seit Emergency Room) hat sich der Fokus verschoben: Die ÄrztInnen und KrankenpflegerInnen werden nicht mehr als „die Lebensretter und Helden“, sondern als menschliche Wesen, mit Schwächen, Unsicherheiten und Fehlern gezeigt. Die PatientInnen und ihr Leid werden nur noch dazu verwendet, um das jeweilige Problem der Hauptfigur/en zu spiegeln oder zuzuspitzen. Das jeweilige Setting wird dazu genutzt, die Beziehungen und Dramen der Figuren darzustellen.¹¹⁹

Ein Medical zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

 - Gefühlserwartung: Drama, Dramedy, Sitcom, Comedy-Serie des Krankenhauspersonals
(Patienten(-melo-)dram, - Dramedy, -Sitcom, -Comedy-Serie als wesentliche bis nur noch rudimentäre Gefühlserwartung)

¹¹⁸ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 119.

¹¹⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 120.

- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Liebeskonflikt, Selbstverwirklichungskonflikt, Außenseiterkonflikt, Krimi, Coming-of-Age, Rettungskonflikt
- Setting: Krankenhaus oder Arztpraxis
- Struktur/Erzählweise: Fallstruktur, Workplace-Struktur und Ensemblestruktur; verschiedene Erzählweisen sind möglich¹²⁰
- **Anwaltsserie – Gerichtsserie**

Das Setting der Anwalts- oder Gerichtsserie hat diesem Genre ihre Bezeichnung gegeben, denn diese Serien spielen entweder in einer Anwaltskanzlei oder an einem Gericht. Die Hauptcharaktere sind dementsprechend auch RichterInnen, StaatsanwältInnen und RechtsanwältInnen. In den meisten Anwalts- oder Gerichtsserien handelt es sich um den Kampf der Hauptfiguren für ihre/n KlientIn. Erzählt wird von den Ermittlungen vor und von der dramatischen Auseinandersetzung vor Gericht, wo dann auch die Wahrheit des Sachverhaltes ans Licht kommt. Die aus diesem Genre wohl bekannteste Serie der letzten Jahre ist immer noch „Ally McBeal“, die durch skurrile Fälle, das starke Einbeziehen des Privatlebens, im Speziellen des Liebeslebens und der Emotionen der Anwältin Ally McBeal und ihrer KollegInnen aus dem klassischen Bild der Anwaltsserie hinaus rutscht.¹²¹

Eine Anwalts- oder Gerichtsserie wird durch folgende Merkmale charakterisiert:

- Gefühlserwartung: Drama, Damedy
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Es kann mit verschiedenen Grundkonflikten/Plots gearbeitet werden
- Setting: Anwaltskanzlei, Staatsanwaltschaft, Gericht

¹²⁰ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 120f.

¹²¹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 121f.

- Struktur/Erzählweise: Fallstruktur, Workplace-Struktur; Horizontal können private Erzählstränge weitererzählt werden; Möglichkeit verschiedener Erzählweisen besteht, Fantasy-Elemente möglich¹²²

- Science-Fiction-Serie

Das Genre der Science-Fiction-Serie zeichnet sich durch den zeitlichen und den räumlichen Ort aus: Die Zukunft und der unendliche (Welt-)Raum.

Die meisten Science-Fiction-Serien (von denen viele streng genommen Science Fantasy Serie genannt werden müssten, da nicht von Fakten unserer natürlichen Welt ausgegangen wird) spielen „an einer Grenze“, an der die Hauptfigur/en und „die Bösen“ aufeinandertreffen.¹²³

Diese Merkmale beschreiben die Science-Fiction-Serie:

- Gefühlserwartung: Drama, Tragödie
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Einsatz unterschiedlicher Grundkonflikte/Plots ist möglich
- Setting: in der Zukunft; im endlosen Raum, „an einer Grenze“
- Struktur/Erzählweise: Fallstruktur, Workplace-Struktur, Ensemblestruktur; verschiedene Erzählweisen sind möglich¹²⁴

- Fantasy-Serie

In diesem Genre passiert meist ein Transfer einer oder mehrerer Figuren von einer historischen Epoche in eine andere, wo diese/n Figur/en in der ihr/ihnen unbekannten Welt, in der das Unheimliche und das Wunderbare beheimatet sind, zu einer unbekannten Zeit unbekannte Wesen begegnen.¹²⁵

Im Gegensatz zu „fantastischen Tagträumen“ in anderen Serien-Genres haben diese „Anderwelt“ und die dort stattfindenden Ereignisse einen Einfluss auf den Handlungsverlauf.

In neueren Fantasy-Serien entdeckt der/die HeldIn der Serie im Laufe

¹²² Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 121.

¹²³ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 122.

¹²⁴ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 122.

¹²⁵ Vgl. Kinder, Wieck: Zum Schreien komisch, zum Heulen schön, S. 165f. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 123.

seines/ihres alltäglichen Lebens in der uns bekannten Welt seine/ihre Superkräfte, entwickelt sich aus dieser Welt heraus und wagt so den Übergang in die „Anderwelt“.¹²⁶

Die Fantasy-Serie lässt sich durch folgende Merkmale charakterisieren:

- Gefühlserwartung: Drama, Dramedy, Sitcom, Comedy-Serie
- Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Möglichkeit verschiedener besteht, meist in Kombination mit (Konflikten/Plots) der Jugendserie
- Setting: Fantasy-Welt
- Struktur/Erzählweise: Fallstruktur, Workplace-Struktur, Ensemblestruktur; Erzählung der Fantasy-Welt durch entsprechende erzählerisch-gestalterische Mittel¹²⁷

Andere Serien-Genres, die ihre Bezeichnung durch das Setting, in dem sie spielen, erhalten haben, wären z.B.:

Besondere Landschaften, Gegenden	→	Heimatserie
Schule	→	Schulserie
Politik	→	Politikserie
Historische Epochen und Orte	→	Historienserie
Krieg	→	Kriegsserie
Im wilden Westen	→	Westernserie ¹²⁸

4.2.4.4 Genre durch Struktur und Erzählweise

Das Genre einer Serie kann auch durch die Struktur und Erzählweise der Serie bestimmt werden. Durch die entscheidende Rolle dieser beiden Merkmale treten die anderen Faktoren, die das Genre einer Serie formen, in den Hintergrund. Ebenso können die Struktur und die Erzählweise einen entscheidenden Einfluss auf die anderen Merkmale haben.

- Daily Soap

Obwohl sich die Daily Soap und die Telenovela in vielen Bereichen ähneln,

¹²⁶ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 123.

¹²⁷ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 123f.

¹²⁸ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 124.

unterscheiden sie sich durch zweierlei sehr entscheidende Merkmale:

Die Daily Soap hat einen fortlaufenden Handlungsstrang, sie ist also auf Endlosigkeit ausgelegt und es gibt keine einzelne Hauptfigur, von der die Story ausgeht, die im Zentrum der Aufmerksamkeit steht. Die Endlosigkeit der Daily Soap kann durch die Ensemblestruktur mit einem dementsprechend großen Ensemble, das sich im Laufe der Zeit auch verändern kann, problemlos erreicht werden. Um die einzelnen Geschichten der verschiedenen Figuren, die auch miteinander verflochten sind, zu erzählen, werden zopfdramaturgisch in der Dreistrangdramaturgie drei oder mehr Handlungsstränge parallel erzählt.

Aufgrund der geplanten Endlosigkeit der Daily Soap muss die Produktion möglichst kostengünstig erfolgen, was wiederum einen Einfluss auf weitere Merkmale der Daily Soap hat. Um diese kostengünstige Produktion zu ermöglichen, wird – obwohl auch manchmal Außendrehes stattfinden – der Großteil in festen Studio-Sets gedreht.¹²⁹

Die Daily Soap zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

- Gefühlserwartung: Drama, Ausrichtung zur Dramedy möglich
 - Universeller Grundkonflikt/Art des Plots: Häufig Liebeskonflikte, verschiedene sind möglich
 - Setting: Anzahl der Sets ist begrenzt (Familie, verschiedene berufliche Orte, Schule)
 - Struktur/Erzählweise: Tägliche Ausstrahlung, auf Endlosigkeit ausgerichtete Handlung, Ensemblestruktur, Zopfdramaturgie, unterschiedliche Erzählweisen sind möglich¹³⁰
- Weekly
- Die Bezeichnung der Weekly kommt aus dem Produktionsbereich und ist kein eigenes Genre, da sich die Weekly von den anderen Merkmalen her nicht ausreichend von anderen Serien unterscheidet. Die Bezeichnung resultiert aus dem Produktionszeitraum und dem Ausstrahlungsrhythmus, da für die

¹²⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 126f.

¹³⁰ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 126.

Produktion einer ganzen Folge eine Woche benötigt wird und jede Woche eine Folge der Weekly gesendet wird.¹³¹

Andere Serien, die ihre Genre-Bezeichnung durch ihre Struktur und Erzählweise erhalten haben, sind z.B.:

Fixer Anteil spektakulärer Action-Szenen	→	Action-Serie
Fingierte Dokumentation	→	Mockumentaryserie
Animierte Serie	→	Animationsserie ¹³²

4.2.5 Struktur

Da der Mensch ein Grundbedürfnis nach Überblick, Orientierung und Kontrolle hat, bedarf es auch in Spielfilmen und Serien einer Struktur, um die Geschichte und das Leben der Figuren glaubhaft und dadurch emotional wirksam zu machen. Robert McKee beschreibt die filmtechnische Struktur folgendermaßen:

„Struktur ist eine Auswahl an Ereignissen aus den Lebensgeschichten der Figuren, die zu einer strategischen Sequenz zusammengefügt werden, um spezifische Emotionen auszulösen und eine bestimmte Lebenssicht zum Ausdruck zu bringen.“¹³³

Je länger die Dauer einer Produktion ist, umso vielschichtiger und ineinandergreifender ist ihre Struktur, denn die Struktur einer auf den ersten Blick einfach gebauten Serie ist um einiges komplexer als die Struktur der meisten Spielfilme. Die Kunst daran ist das – von Robert McKee beschriebene – für die jeweilige Produktion erforderliche Zusammenfügen der „strategischen Sequenz“. Die Persönlichkeiten der Hauptfiguren neuerer Serien sind – im Gegensatz zu denen der älteren Serien – vielschichtiger, komplexer und auch ihre privaten Probleme werden immer häufiger in die Handlung der Serie miteinbezogen.¹³⁴

Die Struktur einer Serie wird in die **Grundstruktur** (Struktur der gesamten Serie – der generelle Aufbau) und die **Episodenstruktur** (Aufbau einer einzelnen Folge der Serie) unterteilt.

¹³¹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 127f.

¹³² Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 128.

¹³³ McKee, Robert: Story – Die Prinzipien des Drehbuchschreibens. Berlin: 2004, S. 42. Zitiert nach Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 129.

¹³⁴ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 129.

Es gibt dreierlei Arten des Handlungsverlaufes einer Serie:

Die Serien mit **abgeschlossenen Episoden** erzählen in jeder Folge eine neue Geschichte, in manchen Serien auch eine andere ebenso gleichwertige. Die Hauptfiguren, die sich auch in ihrer Persönlichkeit gar nicht (oder nur sehr wenig) verändern, sind in jeder Folge dieselben – das Ensemble ist überschaubar. Ebenso bleiben die zwischenmenschlichen Beziehungen der Charaktere im Wesentlichen unverändert.

Trotz der abgeschlossenen „Haupthandlung“ der soeben beschriebenen Serienart wird sehr häufig mit Hilfe des **horizontalen Handlungs bogens** in die nächste Folge übergeleitet. Dieses Einsetzen des horizontalen Handlungs bogens ist eine Mischform der abgeschlossenen und der fortlaufenden Handlung. Trotz Abschluss der Hauptstory der Episode (A-Strang), wird die Handlung der gleichberechtigten parallellaufenden Geschichten durch Konflikte in der „Private Line“ (ArbeitskollegInnen, Privatleben) aufrechterhalten.

In Serien mit **fortlaufender Handlung** werden über einen längeren Zeitraum mehrere – vollkommen unterschiedliche – Geschichten mit einer großen Anzahl an ProtagonistInnen erzählt. Die Hauptfiguren machen (meist über einen langen Zeitraum) eine langsame und gedehnte, aber durchaus spürbare Entwicklung durch. Es gibt auch Mehrteiler, die auch fortlaufend erzählt werden und in denen die Figuren eine erkennbare Entwicklung durchmachen, jedoch sind diese nach wenigen Folgen wieder abgeschlossen. Der Klassiker für Serien mit fortlaufender Handlung ist das Ende einer Folge mit einem Cliffhanger: Durch die Erhöhung der Spannung und einen kurzen inhaltlichen Verweis auf die nächste Folge wollen die ZuschauerInnen dann unbedingt wissen, wie die Story weitergeht.¹³⁵

Folgende drei Dramaturgie-Arten können die Episodenstruktur formen:

Sowohl in Serien mit abgeschlossener Handlung als auch in Fortsetzungsserien wird die **Dreistrangdramaturgie** gerne eingesetzt. Wie der Name schon beschreibt, wird jede Folge in drei Strängen erzählt, wodurch die Übersichtlichkeit für den Zuschauer erhalten bleibt. Die Gewichtung der verschiedenen Stränge (A-, B-, und C-Strang) sind jedoch in Serien mit abgeschlossener Handlung anders als die der Daily Soaps. In Soaps ist die Gewichtung auf alle drei Stränge relativ gleichmäßig aufgeteilt. Die Verteilung in Serien mit abgeschlossener Handlung ist meist folgendermaßen: Der A-

¹³⁵ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 130f.

Strang erzählt die Haupthandlung, für die horizontale Nebenhandlung ist der B-Strang zuständig und der C-Strang sorgt für die in wenigen Szenen dargestellten Subplots, die besonders in dramatisch gefärbten Serien, eine komische Auflockerung (Comic Relief) der Geschehnisse ermöglichen.

Es gibt auch Serien, die für die Erzählung ihrer Story vier oder noch **mehr Stränge** bedürfen. Die Krankenhausserie Emergency Room geht hier ins Extrem, da für ihre Erzählung zehn oder mehr Stränge benötigt werden.

Wenn in Serien die **Zopfdramaturgie** angewandt wird, wechselt der dominante Strang je nach Entwicklungsstand der Story. Die Dominanz des betroffenen Stranges kann sich auch über einige Episoden ziehen, während die anderen Stränge parallel dazu erzählt werden.¹³⁶

Mit der Akt-Struktur zu einer spannenden Serie:

Für das Verständnis einer Akt-Struktur bedarf es vorerst einer Definition des Aktes. Robert McKee beschreibt einen Akt folgendermaßen:

„Ein Akt ist eine Folge von Sequenzen, die in einer Höhepunktszene gipfelt, die einen bedeutenden Umschwung verursacht und in ihrer Auswirkung stärker ist als jede vorangehende Sequenz oder Szene.“¹³⁷

Die klassische Drei-Akt-Struktur von Spielfilmen, die sich aus Exposition, Konfrontation und Auflösung zusammensetzt, wurde nur teilweise von Serien übernommen. Mittlerweise gibt es auch Serien, die über die Vier-Akt-Struktur hinausreichen und mit bis zu sieben Akten arbeiten. Der Akt wird als eine Handlungseinheit beschrieben, deren Spannung durch einen bedeutenden Umschwung – den sogenannten Actbreak, der auch als Miniatur-Cliffhanger eingesetzt werden kann – über die darauf folgenden Szenen erhalten bleibt.

Folgende Kriterien werden von Robert McKee als die grundsätzlichen der Akteinteilung beschrieben:

- Inhaltlich sinnvolle Kombination von Sequenzen einer Handlungseinheit
- Emotionale Höhepunkte am Ende des Aktes

¹³⁶ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 131f.

¹³⁷ McKee: Story – Die Prinzipien des Drehbuchschreibens, S. 51. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 133.

- Bedeutender Umschwung in der Episodenhaupthandlung¹³⁸

4.2.5.1 Grundstruktur von Serien

Die Entwicklung der Struktur einer Serie mit fortlaufender Handlung ist deutlich schwieriger als die von Serien mit abgeschlossener Handlung. Noch schwieriger ist es, die Struktur von Mischformen entstehen zu lassen. Deshalb bedarf es sorgfältiger Überlegungen, welche Grundstruktur gewählt wird.

- Fallstruktur

Der typische Einstieg für eine nach der Fallstruktur aufgebauten Serie ist ein Teaser (Anreißer, Anstoß dranzubleiben; engl. „to tease“ = necken, reizen), der gleich viele Fragen aufwirft. Auf diese Art werden die ZuschauerInnen sofort an die ausgestrahlte Folge gefesselt. Im Laufe der Episode entfaltet sich der Fall und findet im Auflösen des Rätsels und Fassen des/der TäterIn sein Ende.

Trotz Auflösung des Falles ermöglicht die Story des B-Stranges den Serien mit horizontalem Handlungsbogen in die kommende Folge überzuleiten.

Obwohl der horizontale Handlungsbogen die Story weiterlaufen lässt, ist dieser nicht so fesselnd wie bei anderen Serien, denn die ZuschauerInnen fühlen sich nicht genötigt, sich die darauf folgende Episode anzusehen.

Weiters ist es für den/die RezipientIn problemlos möglich, nach verpassten Folgen in die Handlung wieder einzusteigen.

Typische Merkmale der Fallstruktur sind:

- Eine oder mehrere Hauptgeschichte/n, die in jeder Episode abgeschlossen werden
- Entwicklungen der Hauptfiguren sind entweder nicht vorhanden oder kaum erkennbar
- Der wesentliche Konflikt der Episode tritt von außen an die Hauptfiguren heran¹³⁹

¹³⁸ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 132f.

¹³⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 138-141.

- Workplace-Struktur

Die Serien, deren Aufbau der der Workplace-Struktur ist, zeichnen sich durch die Gleichberechtigung der Erzählzeit aus. Die Dauer der Erzählung des „Falles“ ist dieselbe wie die Erzählzeit von Konflikten mit den KollegInnen oder des Privatlebens. Die Story wird durch die verschiedenen Erzählungen (Teamkonflikte, Liebesbeziehungen, andere Private Lines...), mit unterschiedlicher Dauer, zu einer aus mehreren Strängen zusammengesetzten Dramaturgie. Durch den Einsatz eines Stranges ohne Abschluss oder eines Cliffhangers wird auch in der Workplace-Struktur die Spannung erhalten und die ZuschauerInnen werden in den Bann der Serie gezogen.

Die Workplace-Struktur hat folgende Merkmale:

- Folgenübergreifende Haupthandlung um die Grundkonflikte der Hauptfigur/en zwischen Anforderungen der Arbeitsstelle und den privaten Bedürfnissen
- Stetige Entwicklung der Hauptfigur/en, die in direkter Verbindung mit dem „Grundkonflikt“ am Arbeitsplatz steht
- Mindestens ein Fall, der auch in der jeweiligen Folge abgeschlossen wird, wird von außen herangezogen und fordert den Charakter der Hauptfigur/en, bekommt aber keine eigene Perspektive¹⁴⁰

- Ensemble-Struktur

Die Bezeichnung der Ensemble-Struktur ist durch die immens großen Figurenensembles entstanden. In Serien dieser Art werden die thematisierten Konflikte nicht von außen an die Figuren herangezogen, sondern sie liegen direkt im Ensemble. Klassische Serien der Ensemble-Struktur sind Soaps und Telenovelas, die beide eine fortlaufende Handlung und sehr weiträumig angelegte Handlungsbögen haben.

Da es verschiedene Serien mit Ensemble-Struktur gibt, die sich aber in der Grundstruktur, den Handlungssträngen und der Führung der Charaktere

¹⁴⁰ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 141-145.

unterscheiden, werden sie in Soaps, Telenovelas und die erweiterte Ensemblestruktur unterteilt.

Soaps sind eine Art Endlosserie mit einer ständig fortlaufenden Handlung, die meistens täglich gesendet wird. Die große Anzahl der dramaturgisch gleichberechtigten Charaktere machen über einen langen Zeitraum hinweg eine Entwicklung durch, die sich jedoch schleichend vollzieht. Obwohl die Story einer Soap nicht wirklich realistisch ist, wird fiktiv von dem „Leben, wie es ist“, erzählt. Der laufende Plot wird in einer Folge meist in drei oder vier Strängen in der Art der Zopfdramaturgie vorangetrieben und endet mit einem Cliffhanger.

In der **Telenovela** liegt die volle Konzentration, im Gegensatz zur Soap, auf einer einzelnen, meist weiblichen Hauptfigur. Ebenso hat die Story einer Telenovela einen Anfang und ein klar definiertes Ende (das erreichte Ziel oder der erfüllte Traum der Hauptfigur). Für den Erfolg einer Telenovela ist die hohe Empathie der RezipientInnen für die Hauptfigur, denn wenn ihre Freuden und Leiden für die ZuschauerInnen emotional nachvollziehbar – „spürbar“ – sind, entsteht eine Art Sogwirkung, weil man unbedingt wissen will, ob sie ihre Ziele erreicht und sich ihre Wünsche verwirklichen. Durch den Fokus auf eine Person ändert sich auch die Struktur der Serie, denn die Story um die Hauptfigur dominiert stark und die Entwicklungen und Geschichten der Nebenfiguren werden mit der Haupthandlung verknüpft und um sie herum erzählt.

Sowohl die Soap als auch die Telenovela sind strukturell relativ einfach aufgebaut. Die **erweiterte Ensemblestruktur** ist im Vergleich dazu um einiges komplexer: Die Beziehungskonflikte erinnern strukturell an die Soap: Es findet eine langsame, aber spürbare Entwicklung der Charaktere statt, es bilden sich verschiedene gleichberechtigte Handlungsstränge (die in der Anzahl aber vollkommen unterschiedlich sind), die im Rahmen der Zopfdramaturgie erzählt werden. Jedoch durch die Erweiterungen des Formates (ein großes Rätsel/großer Auftrag, Rückblenden, Flashforwards, Mystische Ebene...) zeigen sich auch Strukturmerkmale wie der heterogene Bau und die nichtlineare Erzählung, wodurch die ZuschauerInnen zu einem großen Teil auf der kognitiven Ebene erreicht werden.

Klassische Merkmale der Ensemble-Struktur sind:

- Haupthandlung ist folgenübergreifend mit weiten Handlungsbögen und wird meist in der Zopfdramaturgie erzählt
- Langsame, aber stetige Entwicklung der Hauptfiguren
- Zahlreiche Beziehungskonflikte, die innerhalb des Ensembles stattfinden¹⁴¹

4.2.6 Erzählweise

4.2.6.1 Emotionales Erzählen

Damit eine Serie wirklich Erfolg hat, muss es geschafft werden, das Publikum emotional zu berühren und zu involvieren. Die Begegnung des Publikums mit Filmen und Serien findet, nach Roland Zag, auf drei Ebenen statt:

Die erste Ebene, die der **rationalen Logik**, sorgt für die Befriedigung der rational-kognitiven Bedürfnisse der ZuschauerInnen. Es werden die Fragen beantwortet, die logisch, plausibel und für jeden in derselben Art und Weise nachvollziehbar sind. Fragen nach den grundsätzlichen Regeln, nach Abläufen von Handlungen oder ob die Beziehungen der dargestellten Figuren untereinander glaubwürdig und realistisch sind.

Auf der Ebene der **sinnlichen Erregung** werden über Bild und Ton die Basis-Emotionen der RezipientInnen angeregt. Die in der Produktion angewandten Filmtechniken (Kamera, Licht, Sound, Schnitt...) sorgen für die Tonalität und Atmosphäre des Films und in Kombination mit den dargestellten Themen (Liebe, Romantik, Action, Gewalt...) werden bei den ZuschauerInnen (meist die erwünschten und erwarteten) Emotionen ausgelöst.

Die Grundlage der **sozial bedingten Emotion** findet man im Bindungsverhalten des Menschen. Die innere Anteilnahme, das „Mit-Gefühl“ entsteht umso leichter, je näher und intensiver die Bindung zu der betroffenen Person ist. Deshalb ist es für den Erfolg einer Serie sehr wichtig, dass sich der/die ZuschauerIn der Hauptfigur verbunden fühlt und dadurch ihre Emotionen gut nachvollziehen kann. Da die Entstehung dieser emotionalen Verbundenheit eine gewisse Zeit beansprucht,

¹⁴¹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 145-152.

unterstreicht Roland Zag, wie wichtig es ist, dieser Entwicklung die benötigte Zeit zu geben.¹⁴²

Die Techniken für emotionale Erzählung werden in drei Kategorien unterteilt:

- Plotkonstruktion und Szenenfolge

Durch den Einsatz von **Aktivierenden Fragen** weckt man bei den RezipientInnen eine starke Emotion: die Neugierde. Die ZuschauerInnen sollen sich immer fragen: „Was passiert als nächstes?“.

- Zentrale Frage (ganze Serie betreffend)
- Frage für jede Folge
- Frage für jeden Akt
- Frage für jede Sequenz
- Frage für jede Szene

Da auf die großen Fragen von Serien die Antwort meist nicht so schnell gegeben wird, wird das Ziel der ProduzentInnen erreicht: Der/die ZuschauerIn bleibt dran.

Durch das Einsetzen der drei Punkte **Ahnung – Erwartung – Überraschung** wird ebenfalls dafür gesorgt, dass die emotionale Spannung der ZuschauerInnen entsteht und erhalten bleibt. Durch die Darstellung einer Situation, die den RezipientInnen bekannt ist, wird es ermöglicht, dass diese die kommenden Aktionen und Reaktionen erraten und dadurch einen gewissen Fortgang der Handlung erwarten. Wenn diese Erwartungen immer erfüllt werden, ist das Risiko sehr hoch, dass die Spannung abflacht. Durch unerwartete Veränderungen in der Handlung, – Überraschungen – wird diese Entwicklung verhindert.

Um die Lösung eines Rätsels glaubwürdig zu vermitteln, ist es wichtig, die kleinen Informationen, die zur Lösung führen, rechtzeitig darzustellen. Diese Technik wird als **Pflanzen und Ernten – Planting and Payoff** bezeichnet.

¹⁴² Zag: Der Publikumsvertrag, S. 18ff. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 154f.

Wenn den ZuschauerInnen die Lösung plötzlich, ohne jegliche Vorinformation präsentiert wird, kommen sie sich hintergangen vor und sind enttäuscht.

Das Prinzip der Technik von **Verkennen und Erkennen** ist die negative Überraschung. Der/die ZuschauerIn erkennt, dass er/sie sich in der Einschätzung einer Figur getäuscht hat. Um diese Technik erfolgreich anzuwenden, bedarf es einer gut geplanten und durchdachten Konstruktion der Handlung bzw. Szenenfolge. Das Planting, das dieser Technik vorausgeht, muss gut und gewissenhaft durchgeführt werden, um die ZuschauerInnen erfolgreich auf die falsche Fährte zu locken. Eine Sache, die auch bedacht werden muss: Die Emotionen der Figur sind andere als die der RezipientInnen.

Die **Suspense (Dramatische Ironie)** bedeutet die Gespanntheit der ZuschauerInnen, die sich über einen längeren Zeitraum (weit gefasster Spannungsbogen) ziehen kann. Die ZuseherInnen haben einen Erkenntnisvorsprung, wodurch ihre Emotionen in die gewünschte Richtung gelenkt werden. Indem die ZuschauerInnen über die Auflösung im Ungewissen gehalten werden, kann der Suspense-Zustand auch sehr lange aufrechterhalten bleiben. Die **Surprise** beschreibt die Überraschung, ein für den/die RezipientIn völlig unerwartetes Ereignis.

Die Unterscheidung von Suspense und Surprise liegt vor allem in der emotionalen Wirkung der ZuschauerInnen: Die Wirkung von Surprise findet ausschließlich auf der Ebene der sinnlichen Erregung statt. Der Wissensvorsprung in der Suspense-Situation ist allein über semantische Zusammenhänge der Handlung vermittelbar. Deshalb findet nicht nur sinnliche Erregung statt: Sondern mittels der entstandenen Empathie werden die ZuschauerInnen auf der menschlichen Ebene (Ebene der sozial bedingten Emotion) emotional berührt.

Durch den Einsatz von **Unmittelbarkeit** kann ohne jegliche narrative Vorbereitung, die z.B. für Suspense nötig wäre, unmittelbar Spannung erzeugt werden. Die plotbedingte, sofortige Handlung des/der ProtagonistIn stellt eine Art Schockmoment dar, weshalb die Unmittelbarkeit der sinnlichen Erregung zugeordnet wird.

Retardierende Momente ermöglichen es, durch das Eintreten des Gegenteils des Erwarteten den Handlungsverlauf zu verzögern. Dieses retardierende Moment bewirkt bei den ZuschauerInnen eine kurze Entspannung, damit die darauf folgende dramatische Zuspitzung als umso spannender erfahren wird. Die Retardierung gibt es auch als spannungsgeladene Retardierung. Darunter versteht man das Hinauszögern des Happy Ends.

Das **Comic Relief** versetzt, ähnlich dem retardierenden Moment, die RezipientInnen kurzzeitig in einen Zustand der Entspannung. Diese Technik macht natürlich nur dann Sinn, wenn das Umfeld zum größten Teil ernsthaft und dramatisch ist.¹⁴³

- Figurenzeichnung

Figuren sind das Herz einer Produktion, deshalb muss man, um die emotionale Dynamik am Laufen zu halten, die ZuschauerInnen auch über die Darstellung und Zeichnung der Figuren bewegen. Der entscheidende Punkt ist die Emotionen und Handlungen der Figuren zu vermitteln und die RezipientInnen diese wirklich spüren zu lassen, denn davon zu erzählen reicht nicht aus, damit die ZuschauerInnen „dranbleiben“. Für die Vermittlung dieser Gefühle ist es sehr wichtig, dass zwischen den Emotionen der Figuren und den Emotionen der ZuschauerInnen differenziert wird, da sie vollkommen gegensätzlich sein können.

Um dem/der ZuschauerIn eine (Haupt-)Figur ausreichend vorzustellen, reicht es nicht aus, sie durch das Bild laufen und zwei Sätze sagen zu lassen. Es bedarf einer **Figurenexposition durch dominante Charakterzüge und prägnante Grundkonflikte**. Dadurch wird es ermöglicht, dass die Figur den RezipientInnen vorgestellt wird und diese die Figuren im besten Fall gleich verinnerlichen. Durch die Charakterzüge und Grundkonflikte wird es geschafft, dass jede/r ZuschauerIn eine Lieblingsfigur hat und bereit ist, mit dieser emotional mitzugehen.

Um für die fortlaufende **Dynamisierung** der emotionalen Anteilnahme der ZuschauerInnen zu sorgen, ist es das Beste, den (Haupt-)Figuren **kurzzeitig bedeutsame Handlungsziele** zu setzen. Logischerweise sollten diese

¹⁴³ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 156-162.

Handlungsziele mit den Sehnsüchten, Wünschen und „großen Zielen“ der Figuren übereinstimmen. Das Auf und Ab der dargestellten Beziehungen ist sehr wichtig für die Wirkung und (Weiter-)Entwicklung der Charaktere. Dadurch kann die sozial bedingte Anteilnahme der ZuschauerInnen sowohl kurz- als auch langfristig gesichert werden.

Konflikte zwischen zwei oder mehr Figuren finden ihren Ursprung in **Missverständnissen und Irrtümern**. Aus dem falschen Eindruck von einer Person oder dem inkorrekten Hintergrund einer Handlung resultiert meist Fehlverhalten. Missverständnisse und Irrtümer bieten eine gute Grundlage für Szenen bzw. Sequenzen mit Suspense oder um die ZuschauerInnen durch aktivierende Fragen emotional anzuregen. Sie haben sogar das Potenzial einen längeren wendungsreichen Plot zu tragen.

Auch wenn die **Pläne und Intrigen** einer Figur noch nicht offenliegen, wird dargestellt, welche Motivationen und Ziele dahinterstehen. Ein Plan, der geschmiedet wird, um dem/der HeldIn zu schaden wird Intrige genannt. Durch Pläne und Intrigen wird die Handlung vorangetrieben und die RezipientInnen werden auf der Ebene der sozial bedingten Emotion aktiviert. Pläne und Intrigen werden insbesondere in Soaps und Telenovelas (horizontal organisierte Serien) eingesetzt, da sie über einen längeren Zeitraum hinweg die Spannung erhalten können. Wenn geschmiedete Pläne und Intrigen noch nicht offenliegen, wird die Neugier der ZuschauerInnen geweckt und sie werden zur Spekulation eingeladen.

Nach Gunther Eschke und Rudolf Böhne bauen viele Serien, als zentrales emotionales Moment, auf **Trennung, Wiedervereinigung oder eine latente erotische Anziehung** zwischen den ProtagonistInnen.¹⁴⁴ In diesem Zusammenhang spricht Roland Zag von der Mischung aus Wunschverweigerung und Wunscherfüllung.¹⁴⁵ Das große Rätsel um die Liebesbeziehung zieht sich durch den gesamten horizontalen Handlungsablauf der Serie und die Anziehung bzw. die Liebeskonflikte sind in so gut wie jeder Folge für die RezipientInnen spürbar. Durch immer

¹⁴⁴ Vgl. Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 162-165.

¹⁴⁵ Vgl. Zag: Der Publikumsvertrag, S. 18ff. Zitiert nach: Eschke, Böhne: Bleiben Sie dran!, S. 165.

wiederkehrende Sequenzen wird die Spannung der Hauptfrage – ob die Hauptfiguren letztendlich in einer glücklichen Beziehung zueinanderfinden – aufrechterhalten.

Die grundlegenden Eigenschaften des Menschen, **Hoffnung und Angst**, sind sehr erfolgversprechende Techniken in der Figurenzeichnung, um die Dynamik der Handlung einer Serie anzutreiben und zu erhalten. Durch die Hoffnung der (Haupt-)Figur, hat sie die Motivation ihre Ziele zu erreichen, jedoch durch ihre Ängste hat sie auch immer wieder innere Hemmschwellen (zu überwinden), da sie diese auf ihrem Weg nicht weiterkommen lassen. Durch die fortlaufende Präsenz von Hoffnungen und Ängsten und ihre ständiges Auf und Ab wird der Plot auf verschiedenen Ebenen der sozial bedingten Emotion dynamisiert. Ebenso kann eine Szene oder Sequenz einen emotionalen Antrieb erhalten, wenn die ProtagonistInnen unmittelbar mit ihren Ängsten konfrontiert werden.¹⁴⁶

- Erzählzeit und Erzählperspektive

Plausibel zeitliche Abläufe sind für die Glaubwürdigkeit einer Serienhandlung grundlegend. Die Erzählzeit und die als real empfundene Zeit müssen für die ZuschauerInnen auf der rational-logischen Ebene in einem nachvollziehbaren Verhältnis zueinander stehen. Die Dauer einer Handlung sollte sich nicht maßgeblich von der „realen Zeit“ unterscheiden. Sobald die Handlungsdauer deutlich länger oder kürzer ist, als sie der/die ZuschauerIn kennt, wird die Story als weniger glaubwürdig empfunden. Durch parallel laufende Handlungen, zwischen denen gesprungen wird und sich so die Plausibilität der zeitlichen Abläufe erhalten lässt, kann dieses Problem vermieden werden.

Die **gegenseitige Bedingtheit von Erzählzeit und Struktur** spielt in Serien auch eine wichtige Rolle. Die Erzählzeit sollte mit dem Empfinden der realen zeitlichen Abläufe und den Anforderungen der alltäglichen Konflikte übereinstimmen. Trotzdem ist bezüglich der Entwicklung der Figuren zwischen Fallstruktur-Serien und Workplace-Serien sowie Ensemblestruktur-Serien zu unterscheiden. Serien mit Fallstruktur sind zeitlich begrenzt, sie bilden eine

¹⁴⁶ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 165f.

klare, überschaubare Einheit mit einem definierten Ende der Erzählzeit. Der Großteil der Workplace-Serien und Serien mit Ensemble-Struktur sind mit dem Ende der gezeigten Folge nicht beendet, sondern laufen weiter. Aufgrund dessen muss darauf geachtet werden, dass die Entwicklungsschritte der Charaktere nicht zu schnell von statten gehen. Ebenso bedarf es einer Zündung, die die Figur zu der betreffenden Entwicklung anregt.

In dem Ansatz des **elliptischen Erzählens**, der einen sehr starken Einfluss auf die Dynamisierung der Handlung haben kann, wird einfach ein Stück der „realen Zeit“ herausgeschnitten, ohne die Glaubwürdigkeit des Plots zu gefährden. Besonders in Serien, in denen parallel drei oder mehr Handlungsstränge laufen, wird die elliptische Erzählung durch Auslassen von nicht so wichtigen Handlungen häufig angewendet. Die dadurch entstandenen Lücken regen die ZuschauerInnen an, auf der Ebene der rationalen Logik aktivierende Fragen an den Plot und seine Figuren zu stellen.¹⁴⁷

Drei Grundformen der Erzählperspektive nach Franz Karl Stanzel

- Der auktoriale/allwissende Erzähler
Der/die auktoriale ErzählerIn ist der/die VermittlerIn der Geschichte. Er/sie sieht die ganze Situation von außen, steht über allem und ist allwissend. Er/sie weiß grundsätzlich mehr als die Figuren und kennt ihre Gedanken und Gefühlswelt. Dadurch besteht die Möglichkeit Zusammenhänge von vergangenen und zukünftigen Ereignissen herzustellen. Ebenso können Ereignisse verschiedener Figuren erzählt, kommentiert und bewertet werden.
- Der personale Erzähler
Der/die personale ErzählerIn erzählt, indem er/sie sich in eine bestimmte Figur, die Teil der Handlung ist, hineinversetzt und aus ihrer Sichtweise berichtet. Es wird zwar hauptsächlich aus der Innenperspektive der sogenannten Reflektorfigur erzählt, trotzdem sind Figur und ErzählerIn nicht ident. Da die Geschehnisse nur aus der Sicht der Reflektorfigur erzählt werden und auch nur von seinen/ihren Gedanken und Gefühlen berichtet wird, haben die RezipientInnen einen

¹⁴⁷ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 167ff.

eingeschränkten Einblick in die Gefühls- und Gedankenwelt der anderen dargestellten Figuren.

- Der Ich-Erzähler

In der Erzählperspektive des/der Ich-ErzählerIn sind der/die ErzählerIn und die dargestellte Figur dieselbe Persönlichkeit und dementsprechend beide in der Handlung vertreten. Der/die Ich-ErzählerIn muss nicht immer eine Hauptfigur sein, er/sie kann auch eine Nebenrolle oder die Rolle eines/einer BeobachterIn haben. In der Perspektive des Ich-Erzählers ist das erzählende Ich häufig reifer und erfahrener als das erlebende Ich. In der Erzählweise des Ich-Erzählers ist es typisch, die subjektiven Sichtweisen, Meinungen, Gefühle...etc. des/der Erzählenden mitzuteilen und darzustellen. In diesen offen dargelegten Gefühlen und Problemen erkennen sich die ZuschauerInnen oft wieder, wodurch Identitätsgefühle geweckt werden und Gefühle der Verbundenheit mit dem/der ErzählerIn entstehen.¹⁴⁸

4.2.6.2 Stil und Stilmittel

Der Stil einer Serie hat einen sehr starken Einfluss auf die Emotionen der ZuschauerInnen. Deshalb bedarf es bereits in der Entwicklungs- und Planungsphase einer Festlegung des Stils und der stützenden Mittel. Durch die gefällte Entscheidung muss folglich das Format der Serie in jeder Episode beibehalten werden. Der Stil einer Serie kann auch ihren Erfolg maßgeblich beeinflussen, denn wenn dieser außergewöhnlich ist, kann sich die Serie als Riesenerfolg oder totaler Flop erweisen.¹⁴⁹

Tonalität:

Nach Phil Parker ist die Tonalität das wichtigste Charakteristikum des Stils. Er unterscheidet hierbei drei grundlegende Arten:

- Dramatisch

Eine Serie ist dann dramatisch, wenn die grundlegende Tonalität eine

¹⁴⁸ Vgl. Stanzel, Franz Karl: Die typischen Erzählsituationen im Roman. Wien/Stuttgart, 1955. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 170f.

¹⁴⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 173.

ernsthafte ist. Die erwarteten Gefühle sind Angst und Mitleiden und man hofft auf die Erlösung und Befreiung des/der HeldIn.

- Komisch

Eine komische Serie basiert auf Heiterkeit und Leichtigkeit. Die ZuschauerInnen erfahren die Gefühlserwartung des Lachens in einem Spannungsfeld von Distanz zu dem/der HeldIn und Empathie ihm/ihr gegenüber. Bei der Rezeption einer komischen Serie hat man von Beginn an die Gewissheit eines guten Endes und der Erlösung des/der HeldIn.

- Tragikomisch (Dramedy)

Die tragikomische Serie setzt sich – wie es die Bezeichnung vermuten lässt – aus der dramatischen und der komischen Tonalität zusammen. Man findet hier ein ausgeglichenes Verhältnis von ernsthaften und heiteren Elementen. Die RezipientInnen erwarten sich die Gefühle des Mitleidens, des Verlachens und der Hoffnung der Erlösung des/der HeldIn von den kurz- oder längerfristig erfahrenen Konflikten.¹⁵⁰

Wie bereits erwähnt, sollte in der Entwicklungs- und Planungsphase einer Serie bereits klar sein, welchen Stil diese haben wird. Um diesen auch erfolgreich umzusetzen, müssen folgende erzählerische (und gestalterische Stilmittel) beachtet werden.

Arten von Stilmitteln:

- Erzählerische Stilmittel

Die erzählerischen Stilmittel werden gleich zu Beginn der Phase der Drehbuchentwicklung festgelegt. Sie bilden die Basis der Serie. Zu ihnen gehören die grundlegende Tonalität, die Charakterisierung der Figuren, die Erzählperspektive, die Struktur und die Dialoge.

Durch das **Setting** der Serie, also die Welt und Umgebung der Figuren, können die ZuschauerInnen bereits einen bestimmten Stil erwarten. Meist werden die Erwartungen erfüllt, da die Serie dadurch stimmiger wirkt und so

¹⁵⁰ Vgl. Parker, Phil: Die Kreative Matrix. Kunst und Handwerk des Drehbuchschreibens. Konstanz: 2005, S. 66f.
Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 174.

erfolgversprechender ist. Jedoch kann auch das Gegenteil, ein Stilbruch (z.B. eine Parodie), eine Serie sehr erfolgreich machen.

Auch die **Figurenzeichnung** eines Charakters kann auf den Stil der Serie einen entscheidenden Einfluss haben. Ebenso formend ist die Tiefe der Zeichnung der HeldInnen, die sich in den letzten Jahrzehnten durch eine erhöhte Vielschichtigkeit deutlich verändert hat. In Serien mit Ensemble-Struktur prägen auch Aufbau und Ausrichtung der Figuren den Stil der Serie maßgeblich.

Die **Erzählperspektive** ist ein Stilmittel, das unbedingt mit den anderen eingesetzten Stilmitteln, insbesondere der Wahl und Zeichnung der Hauptfigur/en, harmonisieren sollte. Durch die immense Wirkung auf die Emotionen der ZuschauerInnen ist es wichtig, dass die wesentlichen Kameraeinstellungen der Erzählperspektive entsprechen und sich über ihre Auswirkungen im Klaren sind.

Der Ausdruck „bigger than life“ beschreibt die übertriebene Darstellung – die **Überzeichnung** – des Geschehens in der Serie, um komische Effekte zu erzielen. Die verschiedenen Genres gehen mit diesem Stilmittel auf unterschiedliche Art um und setzen es ebenso mehr oder weniger stark an anderen Stellen ein.

Satirische/parodistische Serien	Entlarven vermeintlicher Wahrheiten und Zusammenhänge auf komische Weise
Moderne Dramedys	Gezielte Überzeichnung, damit der Kontrast der komischen und ernsthaft-emotionalen Szenen nebeneinander wirkungsvoller wird
Sitcoms und slapstickhafte Sketch-Comedys	Maßlose Überzeichnung durch Darstellung extremer Charaktere
Realistische und naturalistische Serien	Vollkommenes Verzicht auf Überzeichnungen

Der **Dialog** ist ein maßgebliches Stilmittel einer Serie. Die Art eines Dialoges formt den Stil und dementsprechend verändert sich das Genre der Serie.

Ebenfalls ist die verbale Ausdrucksweise ein zentrales Element in der Charakterisierung der Figuren. Die Dialoge in Sitcoms und Dramedys sind meist leicht und wortwitzig im Gegensatz zu Dramaserien, in denen die Dialoge hauptsächlich darauf ausgerichtet sind, Emotionen und Konflikte zu vermitteln.¹⁵¹

- Gestalterische Stilmittel

Sobald die erzählerischen Stilmittel im Großen und Ganzen festgelegt wurden, werden in einem engeren Kreis die gestalterischen Mittel beschlossen. Zu ihnen zählen die Bildgestaltung, die Inszenierung und Schauspielerführung, die Kamera-Einstellungen, Schnitt, Ton und Musik.

Die Veränderung von **Rhythmus und Montage** hat sich durch die ansteigende Medienkompetenz verändert – die Schnittfrequenz ist deutlich angestiegen. Dadurch ist es möglich, durch die Montage die für die Serie stimmige Dynamik entstehen zu lassen. Es bedarf eines Rhythmuswechsels in der Frequenz des Schnittes, um den Wechsel von spannungsgeladenen zu entspannten Szenen deutlich zu machen.

Die beiden Stilmittel **Farbe und Sound** sind stark prägend für die Tonalität einer Serie. Durch intensive, satte Farben bekommt eine Serie die Stimmung eines Traumes, womit die Sehnsucht der ZuschauerInnen geweckt werden soll. Im Gegensatz dazu schafft es eine Serie durch farbentsättigte Bilder einen deutlich höheren Realitätsgrad zu vermitteln. Mit Sound und Musik kann man in einer Serie problemlos verschiedenste Emotionen entstehen lassen, diese zur Spitze treiben und wieder abflauen oder explosionsartig zusammenbrechen lassen.

Effekte sind oft das Mittel, das den besonderen Stil einer Serie prägt und diese dadurch einzigartig macht. Durch neue und ungewöhnliche Effekte wurde oft ein großer Erfolg erzielt. Ihre Bandbreite ist sehr hoch und manchmal wurde es übertrieben und endete in einer Überladung an Effekten. Oft eingesetzt Effekte sind:

¹⁵¹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 174-177.

- Flashback und Flashforward
Achsensprünge in die Vergangenheit oder Zukunft
- Voice-Over (Erzähl- und Gedankenstimme)
Kommentierung der Handlung und Verbalisierung innerer Vorgänge
- Introspektiven
bildliche Darstellung innerer Vorgänge (Träume, Phantasien, Cartoons)
- Split Screen
Parallel laufende Handlungsstränge auf einem geteilten Bildschirm
- Sprechen in die Kamera
Durch direktes Ansprechen der ZuschauerInnen wird Illusion durchbrochen
- Animierter Close-up
simuliert Fahrt in/durch ein krankes Organ oder Körperteil,
Hervorhebung eines besonderen Indizes am Tatort¹⁵²

4.2.6.3 Szenendramaturgie

Unter dem Begriff der Szene versteht Phil Parker ein

„Ereignis, das an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit stattfindet. Wenn wir also zwar am selben Ort bleiben, die Einstellung aber ein paar Stunden später stattfindet, handelt es sich um eine neue Szene. Entsprechend gilt dies, wenn die Zeit gleich bleibt, sich aber der Raum im Haus ändert. Lediglich für Montagesequenzen gilt dieses Grundmuster nicht“.¹⁵³

Von einer Sequenz wird gesprochen, wenn mehrere Szenen dramaturgisch sinnhaft miteinander verbunden werden. Nach Phil Parker besteht eine Sequenz

„aus einer Reihe von Szenen, die durch ihre dramatische Funktion, Aktive Fragen sowie Thema, Handlung, Ort, Figuren oder Zeit miteinander verbunden sind“.¹⁵⁴

¹⁵² Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 177ff.

¹⁵³ Parker: Die Kreative Matrix, S. 174. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 179f.

¹⁵⁴ Parker: Die Kreative Matrix, S. 186. Zitiert nach: Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 180.

Definition und Funktion einer Szene:

Jede Szene eines Films oder einer Serie hat eine für die gesamte Erzählung wichtige Funktion zu erfüllen. Sie ist eine ganz kurze Story, die die ZuschauerInnen kognitiv und emotional bewegen soll. Sobald es zu einer Aneinanderreihung mehrerer Szenen zu einer Sequenz kommt, muss darauf geachtet werden, dass sowohl die Szenen in der Sequenz zusammenpassen aber auch die Sequenz in das gesamte Gefüge der Serienstruktur.

Eine Szene kann verschiedene dramaturgische Aufgaben haben:

- Einführung des Genres
Vermittlung des Genres der Serie an die ZuschauerInnen
- Einführung des Stils der Erzählung
Ermöglicht den ZuschauerInnen bereits zu Beginn, die Bandbreite der zu erwartenden Emotionen einzuschätzen
- Präsentation des Themas
Thematik der Erzählung wird veranschaulicht
- Vorstellung von Handlungsort und Handlungszeit
Den ZuschauerInnen wird ein Bild von Ort und Zeit der dargestellten Situation vermittelt
- Überleitungsfunktion
Veranschaulichung von der verstrichenen Zeit zwischen zwei Ereignissen
- Vermitteln, dass Zeit vergangen ist
Im Prinzip wie die Präsentation des Ortes durch einen Establishing Shot, in diesem Fall wird darauf hingewiesen, dass Zeit vergangen ist
- Voranbringen einer Geschichte
Auslösen oder Beantworten einer aktiven Frage
- Präsentation der Exposition
Vermittlung notwendiger Informationen an ZuschauerInnen, um die Bedeutung von vergangenen oder zukünftigen Ereignissen zu verstehen

- Vermittlung von Humor
Dünnere Handlungsverläufe sind möglich, wenn die komischen Aktionen ausreichend lustig sind (betrifft die wichtigen Szenen in visuell komischen Erzählungen)
- Entwicklung einer Figur
Szene ermöglicht Entwicklungen (von Aspekten) des Charakters einer Figur
- Pause in der Handlung – retardierendes Moment
Abflauen lassen von intensiven Gefühlen durch Anhalten der Zeit nach wichtigen Szenen mit hoher emotionaler Anteilnahme. Danach kann nächster Aspekt der Situation aufgegriffen und weiterbearbeitet werden¹⁵⁵

Techniken der Gestaltung einer emotionalen Szene:

Auch wenn es mehrere Techniken zur emotionalen Szenengestaltung gibt, ist es essentiell, sich auf das Wesentliche einer Szene zu konzentrieren und dieses zu zeigen, anstatt es nur zu beschreiben. Das mehrfache Einsetzen kleiner Elemente und der rhythmische Übergang zwischen den Szenen sind grundlegend dafür, um Emotionen bei den ZuschauerInnen auszulösen. Durch die motivische Überladung einer Szene, wozu es bei Kürzung eines Drehbuches kommen kann, wird die Entstehung klarer Emotionen verhindert.¹⁵⁶

Dramaturgische Spielarten, um die RezipientInnen zu berühren und Emotionen auszulösen, sind u.a.:

- Nicht alle Informationen preisgeben
Den Abschnitt der Story nicht fertigerzählen bzw. auflösen. Durch Lücken oder einen fehlenden Abschluss hält man, durch die offenen Fragen, die Spannung aufrecht und kann damit die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen binden.
- Running Gags
Sind eine häufige Wiederholung eines – meist einfachen – komischen Effekts durch eine Handlung, einen Dialog oder einen Gegenstand.

¹⁵⁵ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 180f.

¹⁵⁶ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 185.

- **Foreshadowing**
Ein Element der Szene weist auf den voraussichtlichen Werdegang der Handlung hin.
- **Erfüllte oder enttäuschte Hoffnungen**
Ein Teilerfolg oder ein Rückschlag, den eine Figur bei dem Versuch, ihre Wünsche zu erfüllen, erfährt.
- **Charakterzüge**
Das Kennenlernen einer anderen Facette der Persönlichkeit einer Figur im Zuge einer Aktion oder Reaktion dieser.
- **Irritationen und Schockmomente**
Irritation ist eine überraschende Wendung in einer Szene, die die Handlung in eine unerwartete Richtung lenkt. Schockmomente sind plötzliche, überraschende Ereignisse, die auch sehr intensiv sind und weder die Figur, noch die RezipientInnen unberührt lassen.
- **Rückblenden**
Offenlegung von vergangenen Ereignissen oder Hintergründen, bei denen auf den dramatischen bzw. emotionalen Gehalt zu achten ist.
- **Widerstände**
Szenen, in denen den Figuren kleinere Probleme, Komplikationen und Hürden auferlegt werden, die diese zu bewältigen haben.
- **Rätsel und Geheimnisse**
Mehrere angebotene Möglichkeiten, wie sich die Handlung weiterentwickeln könnte.¹⁵⁷

¹⁵⁷ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 181-185.

5 Humor, Komik und Witz

5.1 Beschreibung und Definition

„Humor ist, wenn man trotzdem lacht“¹⁵⁸ Otto Julius Bierbaum

Ein jeder hat schon einmal diesen klassischen Spruch aus dem Volksmund gesagt oder zu hören bekommen: „Ach, nimm's mit Humor“. Er weist darauf hin, dass man die derzeitige Situation oder ein bestimmtes Ereignis, das vor kurzem stattgefunden hat, nicht so ernst nehmen und stattdessen eher belächeln oder sogar darüber lachen soll.

Peter L. Berger beschreibt in seinem Werk „Erlösendes Lachen“ den Humor als grundlegendes Element für die menschliche Kultur: „Humor – das heißt: die Fähigkeit, etwas als komisch wahrzunehmen – ist universell; es hat keine menschliche Kultur ohne diesen Faktor gegeben. Man kann diesen Zug mit Sicherheit als notwendigen Bestandteil des menschlichen Wesens betrachten.“¹⁵⁹

Nach dem DUDEN Fremdwörterbuch ist Humor:

„1. [...] Fähigkeit eines Menschen über bestimmte Dinge zu lachen. 2. sprachliche, künstlerische o.ä. Äußerung einer von Humor [...] bestimmten Geisteshaltung“¹⁶⁰

Das DUDEN Herkunftswörterbuch beschreibt Humor als:

„Gabe eines Menschen, die Unzulänglichkeit der Welt und der Menschen, den Schwierigkeiten und Mißgeschicken des Alltags mit heiterer Gelassenheit zu begegnen. [...] In England entstand im 17./18.Jh. unter dem Namen humour [...] eine besondere Stilgattung, deren Hauptanliegen die Darstellung der verspielten Heiterkeit war, die von komischen Situationen ausging.“¹⁶¹

Humor wird – wie noch genauer erläutert wird – als Veranlagung des Menschen beschrieben. Diese Fähigkeit ist bei den einen ausgeprägter und bei den anderen

¹⁵⁸ Bierbaum, Otto Julius: Die Yankeedoodle-Fahrt und andere Reisegeschichten. 9. Auflage. München: Georg Müller, 1911.

¹⁵⁹ Berger, Peter L.: Erlösendes Lachen: das Komische in der menschlichen Erfahrung. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co., 1998, S. X (Vorwort, S.10).

¹⁶⁰ O. A.: „Humor“, in: Dr. Wermke, Matthias; Dr. Kunkel-Razum, Kathrin; Dr. Scholze-Stubenrecht, Werner (Hrsg.): DUDEN. Das Fremdwörterbuch. 9., aktualisierte Auflage. Mannheim, Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, 2007, S. 420.

¹⁶¹ O. A.: „Humor“, in: Drosdowski, Günther (Hrsg.): DUDEN. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. 2., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Mannheim, Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, 1989, S. 294.

weniger. Nach Tanja Dalkowski und Helen Weißenbach ist nach Ludwig Börne der Humor auch „keine Gabe des Geistes. Er ist einen [sic!] Gabe des Herzens.“¹⁶²

Humor kann für zweierlei Handlungen in der menschlichen Psyche eingesetzt werden: die Verdrängung und die Verarbeitung von Erlebnissen, Ereignissen und Erfahrungen.

Die **Verdrängung** dient der Abwehr von Ärger, Schmerz und Mitleid und erspart auf diese Art und Weise den Aufwand der dafür benötigten Gefühle. Die Emotionen werden verdrängt, wodurch es zu einer Entschärfung der gesamten Situation kommt. Die Hindernisse, die Lust und Freude blockieren, werden aus dem Weg geräumt, wodurch das Lachen „absichtlich“ hervorgerufen wird.

Die **Verarbeitung** ist mit Sicherheit die „gesündere“ der beiden Techniken. Das Lachen wirkt als Ventil der überschüssigen Emotionen, die durch die jeweilige unangenehme Situation entstanden sind, wodurch diese kompensiert und so aufgearbeitet werden können. Dadurch entwickelt sich ein Gefühl von Gemeinschaft und der Abbau der Frustration wird angeregt und ermöglicht so die Entstehung von Hoffnung auf ein gutes Ende.

Humor fördert auch eine positive Grundeinstellung und das soziale Verhalten im Leben. Durch Humor gibt man sich selbst und auch anderen gegenüber seine eigenen Schwächen zu. Man gesteht sich Missgeschicke, Peinlichkeiten und Fehler ein und man gesteht sie sich zu, kann diese dadurch gelassener sehen und leichter mit ihnen positiv umgehen. Ebenso entsteht ein Gemeinschaftsgefühl, da man nicht ausgelacht wird, sondern miteinander lacht. Die humorvolle Art des Umgangs mit dem Leben hat keine Logik, sie ist ungewohnt und überrascht, da unklar ist, wie die Situation endet. Durch eine humorvolle Lebenseinstellung schafft man es, sich mit dem Leben auseinanderzusetzen und zu genießen ohne die Gefahr zum Zyniker zu werden.

Humor hat etwas Tröstendes, er ist nicht verletzend und gibt Hoffnung. Jemand, der Humor hat, kann auch über sich selbst lachen. Der Witz hingegen ist eine Waffe. Es wird über jemanden gelacht, welches oft mit Bloßstellen und Lästern verbunden ist.

¹⁶² Dalkowski, Tanja; Weißenbach, Helen: Humor als Strategie der Entwaffnung. Online im Internet: URL: www.peter-matussek.de/Leh/S_36_Material/S_36_M_12/12_Humor.pdf [Stand 2014-01-15], S. 4.

Witze sind meist klischeebehaftet und es bedarf Anderer, die mit einem gemeinsam darüber lachen.¹⁶³

Dr. Uwe Spörl ist Lektor für neuere deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Bremen und beschreibt die drei Begriffe Komik, Witz und Humor folgendermaßen:

- **Komik** ist die Erregung von Lachen. Eine komische Geschichte (z.B. ein Witz), eine komische Situation oder eine komische Figur löst Lachen aus. Durch das „auf die Spitze treiben“ (die Pointe) werden Erwartungen, Normen oder gewohnte Proportionen und Verbindungen durchbrochen. Dieses Durchbrechen, die Auflösung führt dazu, dass das Publikum die angesammelte Spannung durch Lachen ausdrückt und damit loslässt.
- Wie auch im Zitat von Otto Julius Bierbaum erkennbar ist, wird unter dem **Humor** eine distanzierte Haltung gegenüber einem dargestellten Gegenstand oder Thema verstanden. Jemand, der Humor hat, hat die Fähigkeit über etwas zu lachen.
- Den **Witz** beschreibt Dr. Spörl als eine Gattung, in der kurz und prägnant Komik erzeugt wird. Im Witz erkennt man die Verfahrensweise der Komik und auch den Humor des Urhebers. Im Höhepunkt der kurzen (meist mündlichen) Erzählung – der Pointe – werden die aufgebauten Erwartungen auf einen Schlag durchbrochen. Diese vollständige Auflösung eröffnet neuartige Perspektiven auf den thematisierten Gegenstand, wodurch die ZuhörerInnen zum Lachen gebracht werden.

Eine weit verbreitete Ansicht zum Unterschied von Komik und Humor ist ihre Intensität. Die Komik geht in die Richtung des Verlachens eines Gegenstandes – einer Person (figuren- bzw. personenbezogene Komik) oder einer Sache (sprachliche Komik oder Situationskomik) – wogegen der Humor diesen Gegenstand eher belächelt.¹⁶⁴

¹⁶³ Vgl. Dalkowski, Weißenbach: Humor als Strategie der Entwaffnung, S. 14.

¹⁶⁴ Vgl. Dr. Spörl, Uwe: Basislexikon. Literaturwissenschaftliche Terminologie. Online im Internet: URL: www.fernuni-hagen.de/EUROL/termini/welcome.html?page=/EUROL/termini/6320.htm [Stand 2014-01-12]

Nach dem DUDEN Fremdwörterbuch ist Komik:

„[...] die einer Situation od. Handlung innewohnende od. davon ausgehende erheiternde, belustigende Wirkung“¹⁶⁵

Das DUDEN Herkunftswörterbuch beschreibt Komik als:

„die Kunst, das Komische darzustellen“. Sie ist die „zum Lachen reizende Wirkung“¹⁶⁶

Um komische Momente oder Situationen zu begreifen, reicht das narrative Wissen der ZuschauerInnen nicht aus, da es auch eines generellen Weltwissens bedarf. Lothar Mikos beschreibt, dass Komik zwar in den textuellen Strukturen angelegt ist, aber in den Köpfen der ZuschauerInnen vollendet werden muss.¹⁶⁷

Nach Dr. Spörl beziehen sich die Verfahren zur Entstehung komischer Wirkungen und der Entfaltung des humoristischen Temperaments darauf, zwei Elemente – Erwartungen oder Wirklichkeiten – einander kontrastierend gegenüberzustellen: die Realität und das Ideal, das Dargestellte und die Norm, Schein und Sein, Aufwand und Ergebnis, Anspruch und Wirklichkeit...etc.¹⁶⁸

Der Ursprung des Wortes „Witz“ liegt im Germanischen und bedeutete Denkkraft, Klugheit, Urteilsvermögen und gesunder Menschenverstand. Der englische Philosoph John Locke war für die heutige Bedeutung des Witzes richtungsweisend. Für ihn lag Witz in der schnellen Zusammenfügung verschiedener Ideen, mit denen man, durch das Finden einer überraschenden Übereinstimmung, in seiner Phantasie erfreuliche Bilder und angenehme Vorstellungen schaffen kann.¹⁶⁹ Ebenso hat der Popularphilosoph Christian Wolff den Witz als eine Gabe gesehen, die diese erfreulichen Bilder und angenehmen Vorstellungen erst ermöglicht, da

„zu diesem Glück eben auch die Entdeckungs- oder Erfindungskunst gehört. Nicht jeder hat diese besondere Gabe, und einige besitzen „von Natur mehr Witz, als andere durch viele Bemühungen nicht erreichen können“. Denn man

¹⁶⁵ O. A.: „Komik“, in: Wermke u.a (Hrsg.): DUDEN. Das Fremdwörterbuch, S. 540.

¹⁶⁶ O. A.: „Komik“, in: Drosdowski (Hrsg.): DUDEN. Das Herkunftswörterbuch, S. 364.

¹⁶⁷ Vgl. Mikos: Film- und Fernsehanalyse, S. 147.

¹⁶⁸ Vgl. Spörl: Basislexikon.

¹⁶⁹ Vgl. Geier, Manfred: Worüber kluge Menschen lachen. Kleine Philosophie des Humors. 1. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH, 2006, S. 193f.

muss sich dazu von den manifesten Gegebenheiten lösen, um Ähnlichkeiten zwischen unterschiedlichen Dingen sehen zu können“¹⁷⁰.

Auch Dr. Uwe Spörl beschreibt, dass besonders im 18. Jahrhundert „Witz“ das „geistige Vermögen, unerwartete und insofern überraschende Ähnlichkeiten erkennen zu können“¹⁷¹ meinte.

Nach Manfred Geier sah Immanuel Kant den Witz als eine natürliche Fähigkeit, die besonderen und ungewöhnlichen Ähnlichkeiten verschiedener Dinge zu erkennen, jedoch ohne die methodische Strenge. Genau aus diesem Grund ist dieses Vermögen angenehm, beliebt und aufmunternd. Der Witz war für ihn mehr ein Spiel, das zwar zum Nachdenken anregt, aber durchaus Vergnügen bereitet.¹⁷²

Die Bedeutung und Herkunft des Witzes beschreibt das DUDEN Herkunftswörterbuch folgendermaßen:

Der Begriff „Witz“ kommt aus dem Schwedischen „und bedeutet ursprünglich ‚Wissen‘, woraus sich die Bedeutung ‚Verstand, Klugheit, Schlaueit‘ entwickelte.“¹⁷³ Durch den Einfluss des Französischen und des Englischen entstand das Verständnis von „Witz“ als „Esprit, Gabe des geistreichen Formulierens“. Seit dem 18. Jhdt. hat der Witz die Bedeutung „Spott, Scherz; scherzhafte Äußerung“.¹⁷⁴

Emil Kraepelin beschrieb den Witz als „die willkürliche Verbindung oder Verknüpfung zweier miteinander in irgendeiner Weise kontrastierender Vorstellungen, zumeist durch das Hilfsmittel der sprachlichen Assoziation“¹⁷⁵. Im Kapitel 5.2 „Erzeugen von Komik“ wird noch genauer auf den Einsatz kontrastierender Mittel eingegangen.

Für Sigmund Freud war der Witz ein soziales Phänomen und er beschrieb den Witz als „die geselligste Möglichkeit, im Lachen eine gemeinsame Lust zu empfinden“¹⁷⁶. Der Witz hat nämlich auch einen erfreulichen Rückwirkungseffekt, denn das Lachen als Äußerung des eigenen psychischen Zustandes ist stark ansteckend. Das Komische in einem Witz entsteht durch die Auflösung in nichts d.h. die in der Story

¹⁷⁰ Geier: Worüber kluge Menschen lachen, S. 194.

¹⁷¹ Spörl: Basislexikon.

¹⁷² Vgl. Geier: Worüber kluge Menschen lachen, S. 194f.

¹⁷³ O. A.: „Witz“, in: Drosdowski (Hrsg.): DUDEN. Das Herkunftswörterbuch, S. 816f.

¹⁷⁴ O. A.: „Witz“, in: Drosdowski (Hrsg.): DUDEN. Das Herkunftswörterbuch, S. 816f.

¹⁷⁵ Freud, Sigmund: Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten. Der Humor. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, 2010, S. 28.

¹⁷⁶ Geier: Worüber kluge Menschen lachen, S. 200f.

aufgebaute Spannung, das entstandene Rätsel wird auf einen Schlag (mit der Pointe) vollständig aufgelöst.¹⁷⁷

Für einen Witz bedarf es dreier Bestandteile (Personen oder Dinge):

Den/die ErzählerIn, das, worüber wir lachen (Handeln oder Wort einer/mehrerer Person/en oder eine Sache) und der/die Lachende/n.

Im Gegensatz zum Witz braucht das Komische nur zweierlei Bestandteile:

Der/die Lachende und der Person (oder Sache) über die gelacht wird.¹⁷⁸

5.2 Erzeugen von Komik

Die **Distanz** ist grundlegend dafür, dass eine Situation als komisch wahrgenommen und empfunden wird. Es ist etwas dann lustig, wenn es jemandem anderen widerfährt, man selbst also nicht die verlachte Figur ist. Obwohl Serien, die der komischen Linie folgen, zwar auch die Empathie der ZuschauerInnen der Hauptfigur gegenüber entstehen lassen wollen, ist die Distanz in diesem Fall wichtiger als die Nähe und Verbindung. Denn nur wenn der Abstand zu dem/der Verlassenen größer ist, werden die RezipientInnen zum Lachen gebracht.

Der **Kontrast zweier Wirklichkeiten** lässt eine Situation komisch werden. Durch diesen Kontrast von komischer Wirklichkeit und realer Wirklichkeit entsteht Spannung. Diese entstandenen Spannungen sind für die ZuschauerInnen schwer auszuhalten, wodurch es zu einem automatischen „Entladungsvorgang“ kommt: Sie lachen.

Die **Übertreibung** ist die handwerkliche Technik, die am häufigsten eingesetzt wird, um den Kontrast zweier Wirklichkeiten herzustellen. Durch die Vereinfachung kann auch, auf unkomplizierte Art und Weise, komisches Erzählen ermöglicht werden. Andere Techniken sind Typisierung und Überzeichnung der Figuren und ihrer Konflikte.

Ebenso wichtig für eine komische Darstellung ist ein **glückliches Ende**. Der/die Verlassene ist am Ende entweder der/die SiegerIn oder hat zumindest seinen/ihren Ausgangszustand wieder erlangt, ohne große Verluste erleiden zu müssen.¹⁷⁹

¹⁷⁷ Vgl. Geier: Worüber kluge Menschen lachen, S. 204ff.

¹⁷⁸ Vgl. Geier: Worüber kluge Menschen lachen, S. 201f.

¹⁷⁹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 96ff.

5.3 Komik und Witz in SCRUBS

In der Krankenhausserie SCRUBS werden verschiedene Techniken zur Erzeugung von Komik verwendet. Obwohl auch andere Figuren der Serie hierfür eingesetzt werden, geht der größte Teil des Witzes und der komischen Aspekte auf die Hauptfigur, Dr. John „J.D.“ Dorian, zurück.

Durch mehrere Teile seiner Persönlichkeit ermöglicht es J.D. durch sein Verhalten, die ZuschauerInnen zum Lachen zu bringen:

Ob durch seine skurrilen Tagträume und Vorstellungen, die „emotionalen Zwischenschnitte“ oder seine, manchmal sehr ungewöhnlichen und dadurch lustigen Gedanken. Ebenso sind es seine Monologe, die durch kontrastierende Wirklichkeiten oder einen unauffälligen, sarkastischen Scherz zwischendrin, die Szenen komisch werden lassen. J.D.s Mimik und Gestik, die oft übertrieben sind, bringt die RezipientInnen ebenso zum Lachen, wie seine Witze, die bei seinem Gegenüber oft nicht ankommen und genau deshalb bei den ZuschauerInnen ein sowohl komisches als auch empathisches Gefühl auslösen können.

Sowohl Mimik, Gestik und direkte Witze als auch kontrastierende Wirklichkeiten werden auch bei den anderen Figuren eingesetzt. Selbstverständlich hat ebenso jede Figur ihre typischen Eigenschaften, wodurch jede/r Einzelne eine eigene „komische Persönlichkeit“ hat.

6 SCRUBS – die Anfänger

6.1 Genre

Wie bereits im Kapitel 4.2.4 „Genre“ erwähnt, können durch die Kombination von zwei (oder mehreren) Genres innovative und originelle neue Serienformate entstehen. Nach Eschke und Bohne „ist die Serie SCRUBS eine Kombination des Genres Sitcom mit dem des Medicals – einem Genre, das bisher stark durch die Gefühlserwartungen Melodrama und Drama geprägt war“¹⁸⁰.

Das Genre dieser Krankenhausserie formt sich jedoch nicht bloß aus dem Medical (Genre durch Setting) und der Sitcom bzw. Comedy-Serie (Genre durch Gefühlserwartung der Zuschauer). Denn da sich auch immer wieder nachdenkliche,

¹⁸⁰ Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 92.

traurige und sehr berührende Szenen finden lassen, hat „SCRUBS – die Anfänger“ auch Elemente des bereits beschriebenen Genres „Dramedy“. Diese Bezeichnung meint Film- und Fernsehformate, die sowohl die dramatische Tiefe eines Dramas als auch die Komik einer Comedy-Sendung enthalten.¹⁸¹

Da einige verschiedene Genres in dieser ungewöhnlichen Krankenhausserie zusammenkommen, ist eine klare Definition von SCRUBS nicht wirklich möglich.

6.2 Dramaturgie (Aufbau)

Die Serie „SCRUBS – die Anfänger“ ist die Geschichte einer Gruppe junger Ärzte, die frisch von der Uni kommen und als Assistenzärzte am „Sacred Heart Hospital“ mit verschiedensten Schwierigkeiten des Krankenhausalltags und diversen anderen Problemen konfrontiert werden.

Alle Hauptcharaktere dieser Serie, in deren Privatleben die ZuschauerInnen auch immer Einblick erhalten, haben selbstverständlich ihre eigenen Probleme, die dramaturgisch auch eine wichtige Rolle spielen. Jedoch das wahrscheinlich wichtigste dramaturgische Element ist das Problem der Hauptcharaktere im Berufsalltag: das Wechselspiel von „Allwissender Heiler“ und unsicherer emotionaler Mensch.

Durch diese beiden Rollen in einer Person ist auch die Abgrenzung von dem Beruf als ÄrztInnen oder KrankenpflegerInnen ein wichtiges dramaturgisches Element und ermöglicht erst dann die Erfüllung der privaten Bedürfnisse, die diese Figuren haben.

Alle Figuren der Serie SCRUBS, von denen jeder auch ungewöhnliche Eigenschaften oder Verhaltensweisen hat, sind sehr menschliche Charaktere. Da sie alle ihre Schwächen und Stärken haben, erkennen sich die RezipientInnen in bestimmten Eigenschaften oder Verhaltensweise wieder, wodurch eine Identifikation mit den Hauptfiguren leichter fällt.

Bei J.D., der Hauptfigur, wird das Problem des Wechsels von „absolutem Hero“ zu „totalem Loser“ und umgekehrt, als sein universeller Grundkonflikt thematisiert. Diese deutliche Darstellung seiner Selbstzweifel, Schwächen und Ängste lässt ihn menschlich und damit den ZuschauerInnen gleichwertig wirken, wodurch die schnelle Entstehung eines empathischen Empfindens ihm gegenüber möglich ist.

¹⁸¹ Vgl. Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 65.

6.2.1 Thema, Handlungen und Inhalt

Bereits im Vorspann, der mit 12 Sekunden relativ kurz gehalten ist, lässt sich anhand der dargestellten Szene und des Titelliedes erahnen, worum es in der Serie geht.

Man sieht die Hauptfiguren (J.D., Dr. Cox, Dr. Kelso, Turk, Carla und Elliot) abwechselnd, mit einem Clipboard in der Hand, in Richtung eines Krankenbettes gehen, dort ein Röntgenbild mit dem Aufdruck des Logos der Serie in die Hand nehmen und dieses an die Wand hängen. Das Lied, das im Hintergrund läuft, ist der Refrain des Songs „Superman“ von Lazlo Bane. Der zu hörende Text ist folgender:

„I can't do this all on my own, cause I know, I'm no superman“

übersetzt lautet der Text:

„Ich kann das nicht alles alleine machen/schaffen, ich weiß, ich bin kein Supermann“

Aus den Bildern und dem Textausschnitt dieser kurzen Szene kann gefolgert werden, dass es sich um eine Ärzteserie handelt, in der junge Ärzte – Anfänger, die noch „nicht alles alleine machen können“ im Mittelpunkt der Erzählung stehen. Ebenso lässt sich vermuten, dass die Information „das nicht alleine machen/schaffen“ zu können, sich nicht nur auf die medizinische Arbeit in der Klinik, sondern auch auf die Unsicherheiten im Privatleben bezieht.

Der universelle Grundkonflikt der Hauptfigur/en bildet die Basis des Hauptthemas, das in der Serie behandelt wird. J.D., der voller Unsicherheiten und Ängste in den Krankenhausalltag einsteigt, wünscht sich einfach ein guter Arzt zu werden und so für seine PatientInnen und Mitmenschen Gutes zu tun. Er will moralisch gut handeln, Rückgrat beweisen und mit einem guten Gefühl hinter seinen Entscheidungen stehen können. Auf dem Weg zu seinem Ziel muss er aber immer wieder Rückschläge einstecken, schmerzvolle Verluste erleiden und sich schwierigen Problemen stellen.

Jede Folge hat ein Hauptthema, das primär durch die Einlieferung eines/einer oder mehrerer neuen PatientInnen bestimmt wird. Dieses Thema steht mit dem Verhalten oder einer persönlichen Frage der Hauptcharaktere in Verbindung und ist eigentlich auch immer für die am Ende gewonnenen Erkenntnisse entscheidend.

6.2.2 Narration (Erzählung)

Die Serie SCRUBS wird von der Hauptfigur Dr. John „J.D.“ Dorian erzählt. Er steht als Ich-Erzähler im Mittelpunkt und berichtet die stattfindenden Ereignisse aus seiner eigenen Perspektive. Sowohl im Teaser vor dem Intro einer Folge, als auch in der von J.D. erzählten Einleitung, wird auf die in dieser Episode wiederkehrenden Elemente und das behandelte Thema hingewiesen. Jede Folge wird von J.D.s Erzählung und Gedanken begleitet und endet auch mit einer Zusammenfassung mit einer wichtigen Erkenntnis, die ebenfalls von J.D. erzählt wird.

Von der ersten Folge an, in der der/die ZuschauerIn direkt angesprochen wird, erzählt J.D. klar und ehrlich von seiner Persönlichkeit, seinem Befinden und den Dingen, die ihm auf dem Herzen lasten. Er erzählt aus seiner Vergangenheit, seinen Erfahrungen, lustigen Erlebnissen und schmerzhaften Verletzungen. Durch diese Ehrlichkeit lernen die RezipientInnen J.D. als Mensch kennen. Sie sehen dadurch mehr in ihm als den lustigen, tollpatschigen und sehr talentierten Mediziner, nämlich auch seine schwachen, unsicheren und verletzlichen Seiten.

Durch J.D.s „laute Gedanken“ in Kombination mit seinen skurrilen Vorstellungen und Tagträumen, wird eine völlig neutrale Situation komisch. Ebenso kann eine dramatische Situation durch komische Elemente (Gedanken, Vorstellungen, Kommentare) zu einer tragikomischen oder sogar komischen umgekehrt werden.

6.2.3 Struktur

Der Aufbau der Serie SCRUBS ist der der Workplace-Struktur. In jeder Episode treten PatientInnen (Episodenfiguren) in die Handlung ein, die den weiteren Handlungsverlauf beeinflussen oder bestimmen. Diese Fälle werden in jeder Folge wieder aufgelöst und verschaffen dadurch wieder Platz für die PatientInnen, die in der darauffolgenden Episode in die Handlung eintreten werden.

Neben den Krankheitsfällen finden in der Haupthandlung, sowohl im Berufsalltag als auch in den Privatleben der Hauptfiguren, Ereignisse und Konflikte statt, welche sich jedoch über mehrere Episoden ziehen. In diesen folgenübergreifenden Handlungen werden die Grundkonflikte thematisiert, die meistens aus der Kombination der Anforderungen der Arbeitsstelle und den privaten Bedürfnissen entstehen.

6.3 Persönlichkeit und Grundkonflikte der Hauptfiguren

„Eine Dramey-Figur benötigt dramatische Tiefe ebenso wie eine Zuspitzung eines Teils ihrer Weltsicht in Richtung komische Perspektive.“¹⁸²

6.3.1 Dr. John „J.D.“ Michael Dorian

Dr. John Dorian wird in der Serie von seinen FreundInnen und den meisten KollegInnen J.D. genannt. J.D. ist die Hauptperson und der Erzähler der Serie. Die im „Sacred Heart Hospital“ stattfindenden Ereignisse werden – abgesehen von wenigen Ausnahmen – aus seiner Perspektive erzählt.

J.D. kommt frisch von der Uni und ist ein begeisterter, manchmal etwas tollpatschiger, junger Arzt, der zu einem gewissen Grad einen unbeholfenen und unsicheren Eindruck vermittelt. J.D. ist ein Tagträumer, der die Welt meist „durch die rosarote Brille“ sieht. Dadurch trifft es ihn umso heftiger, wenn er mit dramatischen Ereignissen der Realität konfrontiert wird. In seinen Beruf bringt J.D. sehr viel Leidenschaft und Begeisterung mit, wodurch er bei der Behandlung mancher Patienten oft zu viel Gefühl zulässt und sich nur noch schwer abgrenzen kann.

Sein Mentor ist **Dr. Perry Cox**, dem er ständig versucht zu imponieren und so ein bisschen Anerkennung von ihm zu bekommen, da Dr. Cox für ihn nicht nur ein „Lehrmeister“ sondern auch eine Vaterfigur ist.

J.D. wohnt mit seinem besten Freund **Turk** zusammen. Die beiden sind seit dem College unzertrennlich und es verbindet sie ein sehr nahes und intensives Verhältnis, wodurch ihre Freundschaft manchmal einen etwas ungewöhnlichen Eindruck vermittelt. Wenn die beiden zusammen sind, verhalten sie sich wie pubertierende Jungs, fordern sich gegenseitig durch unterschiedlichste Aufgaben heraus und spielen einander und ihren Mitmenschen gerne Streiche.

Zwischen seiner Kollegin und guten Freundin **Elliot Reid** kommt es immer wieder zu erotisch-prickelnden Situationen. Obwohl die beiden nicht wirklich voneinander lassen können, dauert es jedoch einige Staffeln, bis sich daraus – nach einigen Fehlversuchen – eine wirklich ernsthafte Beziehung entwickelt.

Carla, die Freundin von Turk, ist Krankenschwester im „Sacred Heart Hospital“, hat sich bereits an J.D.s erstem Tag seiner angenommen und stellt für ihn zu einem gewissen Grad eine mütterliche und beschützende Rolle dar.

¹⁸² Eschke, Bohne: Bleiben Sie dran!, S. 65.

Durch den **Hausmeister** wird J.D. sein Krankenhausalltag schwergemacht. Durch einen unglücklichen Zufall an J.D.s erstem Tag macht der Hausmeister fast nichts mehr anderes, als ihn zu beobachten und zu terrorisieren.¹⁸³

6.3.2 Dr. Percival „Perry“ Cox

Dr. Perry Cox ist ein sehr fähiger und engagierter Stationsarzt im „Sacred Heart Hospital“. Da Courage eine seiner stärksten Eigenschaften ist, bleibt er seinen Prinzipien immer treu, beweist Rückgrat und ist auch jederzeit bereit sich aufzulehnen und für Gerechtigkeit zu kämpfen.

Seine Persönlichkeit ist jedoch etwas paradox: Sein Verhalten zieht sich von verbittert über sarkastisch und zynisch bis hin zu narzisstisch.

Dr. Cox, der **J.D.s** Mentor und großes Vorbild ist, hat große Schwierigkeiten damit, andere – auch wenn er es eigentlich so empfindet – zu loben oder ihnen seine Liebe und seinen Respekt zu zeigen. Dies bekommt auch J.D. zu spüren: Dr. Cox spricht seinen Schützling nur mit Frauennamen an und erklärt ihm ständig, wie wenig Interesse er an seinen Problemen hat.

Mit dem Chefarzt **Dr. Bob Kelso**, den Dr. Cox „Bobbo“ nennt, steht er ständig in Konflikt. Dr. Kelso verbietet ihm oft, aufgrund nicht ausreichender Versicherung, Therapien oder Operationen für Patienten, die Dr. Cox dann trotzdem durchführt. Da sich der verschlossene Dr. Cox mit Carla, **Turks** Freundin, gut versteht und sich nur ihr gegenüber öffnen kann, denkt er in sie verliebt zu sein. Deshalb haben Turk und er zu Beginn ein konkurrierendes Verhältnis zueinander. Der Grund der entstehenden Diskussionen kommt also eigentlich von ganz woanders, als man glauben möchte. Im Laufe der Zeit zeigt sich, dass Dr. Cox gar nicht in Carla verliebt ist, wodurch sich diese Konkurrenzbeziehung auflöst und Dr. Cox und Turk „Freunde“ werden.

Die Schwester **Carla** ist die Einzige der MitarbeiterInnen, die Dr. Cox mit ihrem richtigen Namen anspricht und vor der er Respekt zeigt. Sie lässt sich von seinem Zynismus und seinen wütenden Ausbrüche nicht beeindrucken und ist deshalb eine der wenigen, die es schafft zu ihm durchzudringen. Er glaubt auch eine Zeit lang in Carla verliebt zu sein, was sich jedoch als Einbildung seinerseits herausstellt.¹⁸⁴

¹⁸³ Brandt, Melanie; Wolff, Melanie: Charakterbeschreibungen. Online im Internet: URL: <http://www.myfanbase.de/scrubs/charakterbeschreibungen> [Stand 2014-03-02]

¹⁸⁴ Brandt, Wolff: Charakterbeschreibungen.

6.3.3 Dr. Elliot Reid

Dr. Elliot Reid kommt ebenfalls frisch von der Uni und ist eine Kollegin von J.D., an der er von Anfang an Gefallen gefunden hat. Elliot hat viele Neurosen, redet durchgehend und tritt von einem Fettnäpfchen in das nächste. Sie ist zwar eine sehr gute Ärztin, jedoch nicht sonderlich gefühlvoll und verhält sich deshalb ihren PatientInnen gegenüber sehr kalt und mechanisch. Anfangs sieht sie in jedem/jeder ihrer KollegInnen eine/n KonkurrentIn, weshalb es einige Zeit braucht, bis sie sich öffnet und ihre sensible und verletzbare Seite zeigt.

J.D. wird innerhalb kurzer Zeit ein sehr guter Freund von Elliot, was den erotisch-prickelnden Situationen, die zwischen ihnen immer wieder entstehen, aber keinen Abbruch tut. Nach ihrer ersten gemeinsamen Nacht starten die beiden den ersten Versuch einer gemeinsamen Beziehung, der aber – wie auch einige andere, die noch darauf folgen – leider fehlschlägt.

Carla wird, nach einigen anfänglichen Schwierigkeiten, Elliots beste Freundin. Carlas starkes Selbstbewusstsein ermutigt auch Elliot, ihre Selbstsicherheit zu stärken und gegen ihre sie bevormundenden Eltern aufzubegehren.¹⁸⁵

6.3.4 Dr. Christopher Duncan Turk

Dr. Christopher Turk ist auch Assistenzarzt am „Sacred Heart Hospital“, allerdings in der Chirurgie und wird von seinen FreundInnen und den meisten KollegInnen Turk genannt. Turk ist dunkelhäutig, ein tief gläubiger Christ und ein leidenschaftlicher Basketballspieler.

J.D. ist Turks Wohnungskollege und bester Freund. Ihr dritter Wohnungskollege ist – abgesehen von Turks Freundin Carla – Rowdy, ein ausgestopfter Hund. Die Intensität von Turks und J.D.s Freundschaft wirkt manchmal etwas ungewöhnlich. Wenn die beiden zusammen sind, führen sie sich auf wie pubertierende Jungs und spielen sowohl ihren Mitmenschen als auch sich gegenseitig Streiche.

Bereits am ersten Tag im „Sacred Heart Hospital“ verliebt sich Turk in die Schwester **Carla**, jedoch bedarf es einiges an Mühe, bis sie sich auf ihn einlässt und daraus eine lange, liebevolle Beziehung entsteht.

Turk hat, obwohl er ein friedliebender Mensch ist, keine Angst vor Konflikten. Durch

¹⁸⁵ Brandt, Wolff: Charakterbeschreibungen.

einen Streit um einen Sitzplatz auf einer Bank, stellt er sich auch furchtlos dem Chefarzt **Dr. Kelso**.¹⁸⁶

6.3.5 Carla Espinosa

Carla Espinosa ist Schwester im „Sacred Heart Hospital“. Sie ist eine selbstbewusste, schlagfertige junge Frau, die keine Angst davor hat, jemandem anderen die Stirn zu bieten. Sie kommt aus der dominikanischen Republik und ist sehr stolz auf ihre Herkunft. Carla ist sehr fürsorglich, mischt sich ungefragt in Dinge anderer ein und teilt ihr Meinung dazu auch sehr direkt mit.

Carla hat eigentlich mit jedem der MitarbeiterInnen im Krankenhaus ein gutes bzw. friedliches Verhältnis, da sie entweder eine Freundschaft verbindet oder man sich, manchmal auch erst durch einen Streit, gegenseitig respektiert.¹⁸⁷

6.3.6 Dr. Robert „Bob“ Kelso

Dr. Bob Kelso ist der Chefarzt des „Sacred Heart Hospital“. Er ist nicht sonderlich beliebt bei dem Personal des Krankenhauses, denn er hat weder an den PatientInnen, noch an den MitarbeiterInnen Interesse. Er stellt das finanzielle Wohl des Krankenhauses über die Gesundung der Erkrankten. Sein Desinteresse an den MitarbeiterInnen lässt Dr. Kelso besonders die Assistenzärzte, die frisch von der Uni kommen, spüren. Dr. Cox, der mit Dr. Kelso ständig in Konflikt steht, bezeichnet ihn als den Teufel höchstpersönlich.¹⁸⁸

6.3.7 Der Hausmeister

Der Hausmeister, dessen richtiger Name unbekannt ist, treibt sich den ganzen Tag im „Sacred Heart Hospital“ herum, ohne wirklich zu arbeiten und macht stattdessen J.D. seinen Krankenhausalltag schwer. Die spezielle Beziehung der beiden entstand durch einen unglücklichen Zufall an J.D.s erstem Arbeitstag, seitdem macht der Hausmeister fast nichts mehr anderes, als ihn zu beobachten und zu terrorisieren.¹⁸⁹

¹⁸⁶ Brandt, Wolff: Charakterbeschreibungen.

¹⁸⁷ Brandt, Wolff: Charakterbeschreibungen.

¹⁸⁸ Brandt, Wolff: Charakterbeschreibungen.

¹⁸⁹ Brandt, Wolff: Charakterbeschreibungen.

7 Analyse von SCRUBS – die Anfänger

7.1 Pilotfolge

In der Pilotfolge von SCRUBS wird in die Geschichte der Serie eingeführt. Der größte Teil der Elemente, die für den weiteren Verlauf eine wichtige Rolle spielen, werden präsentiert und die Hauptcharaktere vorgestellt. Aufgrund dessen unterscheidet sich die erste Folge in Aufbau und Ablauf von den darauf folgenden Episoden:

Die Pilotfolge beginnt damit, dass sich J.D. am Morgen seinen ersten Tages als Assistenzarzt den/die ZuschauerIn direkt anspricht und sogleich auch einige seiner Schwächen auf den Tisch legt: den tollpatschigen Kasperl, den Ängstlichen und den blauäugigen Optimisten. In der Klinik stellt er seinen besten Freund Turk vor, der der „Coole“ der beiden ist und J.D. immer Tipps gibt, wie man sich verhält, um lässig und entspannt zu wirken. Im Orientierungskurs wird der Chefarzt Dr. Kelso vorgestellt, der sich als „Schutzengel“ der neuen Assistenzärzte verkauft. Von Elliot, die man kurz darauf kennenlernt, bekommt man sofort den Eindruck einer eigennützigen Konkurrenzkämpferin. Als Carla vorgestellt wird, ist auch ihre Beziehung zu J.D. klar – sie wird ihm helfen und ihn beschützen. Der Auftritt und die Vorstellung von Dr. Cox verweisen sogleich auf seinen direkte und zynische Art und vermitteln den Eindruck, dass er „kein Interesse an seinen Mitmenschen“ hat. Die ungewöhnliche Reaktion des Hausmeisters auf ein Missverständnis von ihm und J.D. lässt schlussfolgern, dass er eine kritische und eigenwillige Persönlichkeit ist.

Die Handlungen der Pilotfolge sind neben den ersten Erfahrungen im Krankenhausalltag die Verhältnisse der MitarbeiterInnen untereinander und das große Thema der Verantwortung.

Die ersten Erfahrungen beginnen bei Tätigkeiten, die bald zur Routine werden, wie Zugänge oder Katheter legen bis hin zur ersten Begegnung mit dem Tod. Die ersten und damit wichtigsten Beziehungen, die in der Pilotfolge präsentiert oder erst definiert werden, sind:

J.D. und Turk:

Die beiden haben sich auf dem College kennengelernt und sind seitdem beste Freunde. An ihrem ersten Tag als Assistenzärzte behauptet Turk vor der medizinischen Praxis keine Angst zu haben und sagt J.D. auch das geplante Zusammenziehen ab. Gegen Ende gesteht sich Turk seine Schwächen ein und

erzählt J.D. von seinen Ängsten. Schlussendlich ziehen die beiden doch in eine gemeinsame Wohnung.

J.D. und Elliot:

J.D. hat von Anfang an Gefallen an Elliot gefunden und sie haben sich auch schon verabredet. Da Elliot in einigen Situationen sehr egoistisch handelt und ihn auch mehrmals auflaufen lässt, steht ihr gemeinsames Date kurz davor zu „platzen“. Gegen Ende bereut sie ihr Verhalten, tut J.D. einen großen Gefallen und entschuldigt sich dann auch bei ihm.

J.D. und Carla:

Bei Carlas erster Begegnung mit J.D. beschließt sie, sich um „Bambi“, wie sie ihn nennt, zu „kümmern“ und die beiden werden schnell gute Freunde

J.D. und Dr. Cox:

Dr. Cox ist ab der ersten Begegnung durch seinen Zynismus sehr grob zu J.D. und vermittelt ihm seine Ablehnung. Nach einem sarkastischen Kommentar von J.D. sagt Dr. Cox zu ihm, dass J.D. hinausfliegen wird, wenn herauskommt, dass die Schwestern seine Arbeit machen. Gegen Ende bestärkt Dr. Cox J.D. unter Zeitdruck zu einem medizinischen Eingriff, den er auch schafft und so seine ersten Ängste überwindet. Er wird von Dr. Cox „gelobt“ und bekommt beinahe von ihm einen freundschaftlichen Schulterklopper.

J.D. und Dr. Kelso:

Zu Beginn sieht J.D. in Dr. Kelso seinen Schutzengel und glaubt ihm, dass für ihn das Wohl der Patienten das wichtigste ist. Als J.D. gegen Ende einen schlecht versicherten Patienten behandeln will, befiehlt ihm Dr. Kelso den Patienten trotzdem hinauszuerwerfen. Durch diese Handlung zeigt sich zum ersten Mal Dr. Kelsos Bösartigkeit.

J.D. und der Hausmeister:

Ein Missverständnis bei der ersten Begegnung von J.D. und dem Hausmeister prägt das ganze zukünftige Verhältnis der beiden. Durch dieses verhängnisvolle Ereignis macht es sich der Hausmeister zur Aufgabe J.D. den ganzen Tag lang zu beobachten und zu quälen.

Dr. Cox und Dr. Kelso:

Dr. Cox sagt in einem Gespräch zu J.D.: „Dr. Kelso ist zweifellos das bösartigste

Wesen auf diesem Planeten und höchstwahrscheinlich ist der Mann sogar der Satan persönlich¹⁹⁰. Durch diese Aussage wird sogleich ersichtlich, was Dr. Cox von Dr. Kelso hält und welches Verhältnis die beiden zueinander haben.

Turk und Carla:

Zu Beginn zeigt sich schon, dass Turk an Carla Gefallen findet. Im Ruheraum bringt sie ihn dazu sich auszuziehen, freut sich über das, was sie zu sehen bekommt, und lässt ihn dann eiskalt stehen.

Elliot und Carla:

Obwohl die beiden eigentlich gleicher Meinung sind, entsteht in einem Dialog zwischen ihnen ein Konflikt, indem Elliot zu Carla sagt: „Du machst es bestimmt nicht besser, wenn du hier mit Tangas herumläufst und es im Ruheraum treibst!“¹⁹¹.

7.2 Themen und Inhalte

In jeder Folge von SCRUBS werden Themen bearbeitet, die für jeden Menschen in seinem Leben wichtig sind. Da jedoch in den ersten acht Episoden die grundlegendsten Schwierigkeiten und daraus resultierenden Erkenntnisse thematisiert werden, werden nur diese hier detaillierter aufgeschlüsselt.

Folge 1:

Unsicherheit, Verantwortung, sich seinen Ängsten stellen

In dieser Folge hat J.D. seinen ersten Tag. Durch die mangelnde bzw. nicht vorhandene Praxiserfahrung ist er bei den meisten Aufgaben noch unsicher. Einige Zeit lässt er die Schwestern seine Arbeit machen und versteckt sich, sobald er verantwortungsvoll handeln müsste. In seinem ersten Nachtdienst macht er seine erste Erfahrung mit dem Tod. Bei einem Notfall muss er einen operativen Eingriff durchführen, wird dabei von Dr. Cox bestärkt und bringt so den Mut auf, sich seinen Ängsten zu stellen und einem Patienten das Leben zu retten.

Ebenso erfährt J.D., wie oft der erste Eindruck, den man von einem Menschen bekommt, täuschen kann. Dass Dr. Kelso, der sich als „Schutzengel“ verkauft, eigentlich teuflisch ist und nur Interesse am Wohl der Klinik hat und Dr. Cox, der sich

¹⁹⁰ SCRUBS – die Anfänger. Die komplette erste Staffel. Regie u. Drehbuch: Lawrence, Bill. USA: Doozer, Touchstone Television, 2001. Fassung: DVD, Buena Vista Home Entertainment Austria, 2005, Episode 1, TC: 00:07:24-00:07:29.

¹⁹¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:14:44-00:07:48.

als grob und böse darstellt, der „Gute“ ist und ihm die PatientInnen wirklich am Herzen liegen.¹⁹²

Folge 2:

Akzeptieren, dass man niemanden bekehren kann, respektvoller Umgang miteinander

J.D. hat in dieser Folge einen jungen Mann mit Verdacht auf Krebs als Patient, der extrem starker Raucher ist. Er versucht ihn zu überzeugen mit dem Rauchen aufzuhören und glaubt auch, es wirklich geschafft zu haben. Kurz nach dem Gespräch trifft er ihn wieder mit einer Zigarette in der Hand an, worauf Dr.Cox ihm erklärt, dass sie Ärzte sind und die Krankheiten der Patienten behandeln, aber niemanden „vor sich selbst bewahren“¹⁹³ können.

Elliot hat Carla bei Dr. Kelso verpetzt, bekommt es aber nicht hin, sich zu entschuldigen. Nachdem Elliot von Dr. Kelso gelobt wird, aber ehrlich antwortet, dass dieses Lob Carla gebührt und sich Carla ihres eigenen arroganten Handelns bewusst wird, entschuldigt sie sich bei Elliot und die beiden schließen Frieden.¹⁹⁴

Folge 3:

Respekt, gegenseitige Wertschätzung, Freundschaft

In dieser Folge kommt es fast zu einem Kuss zwischen Elliot und J.D.. Zwei Tage später bietet sich wieder eine Chance, jedoch möchte Elliot, da es ihr nicht gut geht, sich einfach nur unterhalten. Er nimmt diesen Wunsch ohne zu zögern an und stellt dadurch ihre gemeinsame Freundschaft über eine sexuelle Beziehung.

Der schlechte Zustand eines Patienten nach einer OP weckt den Verdacht, dass der durchführende Chirurg, in diesem Fall Turk, einen Fehler gemacht haben könnte, weshalb J.D. ihn darüber informieren möchte. Turk nimmt sich aber keine Minute für ihn Zeit, was J.D. wütend macht, weil die beiden sowieso fast keine Zeit mehr miteinander verbringen. Als der Anwalt der Klinik J.D. fragt, ob er irgendetwas von einem Fehler weiß, verneint er die Frage aufgrund seines Vertrauens in Turks Fähigkeiten. Gegen Ende stellt sich heraus, dass J.D. den Fehler gemacht und Turk ihn entdeckt hat.

¹⁹² SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, 22 Min. 26 Sek.

¹⁹³ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:18:30-00:18:34.

¹⁹⁴ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, 21 Min. 19 Sek.

Bei einer Visite nennt Dr. Kelso Elliot „Mäuschen“, worauf sie sich herabgesetzt fühlt. Sie beschließt, sich das nicht gefallen zu lassen und stellt ihn zur Rede. Obwohl sie schlussendlich von Dr. Kelso trotzdem wieder Mäuschen genannt wird, hat sie einiges über ihre Prioritäten und diese zu setzen gelernt.¹⁹⁵

Folge 4:

Auseinandersetzung mit dem Tod, aus jedem Erlebnis etwas mitnehmen/lernen, verantwortungsvoll Entscheidungen fällen, das Leben genießen

In dieser Episode werden von Elliot, Turk und J.D. drei PatientInnen behandelt. Die Statistik sagt, dass einer der Drei noch in der Klinik sterben wird. In diesem Fall sterben leider alle drei. Turk, der sich mit seinem jungen Patienten anfreundet, lernt daraus, dass es wichtig ist, den Menschen hinter „dem Operierten“ zu sehen. Elliot lernt verantwortungsvoll schwierige Entscheidungen zu treffen und dahinter zu stehen. J.D.s Patientin – eine 74-jährige Frau – lehnt die geplante Behandlung ab und entschließt sich, sterben zu wollen. J.D. kann mit dieser Entscheidung nicht umgehen und schreibt eine Liste von Dingen, die „jeder von uns wenigstens einmal im Leben gemacht haben sollte“¹⁹⁶. Sie bejaht alle der Punkte und stellt die Gegenfrage, was er davon gemacht habe. Durch diesen Fall, der J.D. seine Angst vor dem Tod genommen hat, lernt J.D. sich mehr Zeit für sich zu nehmen und sein Leben mehr zu genießen.¹⁹⁷

Folge 5

Ehrlichkeit, Rückgrat, Charakterstärke („ein Guter sein“)

J.D. wird in dieser Folge von Dr. Kelso zu einer Runde Golf eingeladen und nimmt diese auch an. Dr. Cox, der kurz darauf erneut mitteilt, wie sehr er Bob Kelso und seine geldfixierte Oberflächlichkeit verachtet, erscheint ebenfalls bei dem Golfspiel. Dort zeigt sich, dass sowohl Dr. Kelso als auch Dr. Cox, J.D. von ihrer Arbeitsweise überzeugen wollen. Um herauszufinden, „auf welcher Seite“ J.D. steht, informiert ihn Dr. Cox darüber, dass er einen von Kelso abgelehnten Eingriff, trotzdem durchführen wird und J.D.s Hilfe braucht. J.D. sagt ihm seine Unterstützung zu, womit sich zeigt, dass er „auf der guten Seite“ steht.

¹⁹⁵ SCRUBS – die Anfänger. Episode 3, 21 Min. 18 Sek.

¹⁹⁶ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:16:03-00:16:08.

¹⁹⁷ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, 21 Min. 19 Sek.

Turk möchte Carla einen schönen Kugelschreiber kaufen, hat aber nicht die Zeit dazu. Er findet zufällig einen in der „Arschkiste“¹⁹⁸ und macht den Fehler, ihr das Geschenk zu überreichen. Er will es zurücknehmen, doch leider hat sie es schon ausgepackt und möchte ihn „zum Dank“ in erotischer Unterwäsche verführen. Er sagt ihr dann die Wahrheit, worauf sie zuerst wütend wird, dadurch aber dann erkennt, dass Turk die Aufrichtigkeit in ihrer Beziehung wichtiger ist als Sex.¹⁹⁹

Folge 6

Ehrlichkeit, zu seinen Gefühlen, Schwächen & Ängsten stehen

In dieser Episode ist ein Patient von Elliot Psychiater, der aufgrund einer Kieferverletzung die gesamte Folge lang nicht reden kann. Elliot verspürt sogleich den Drang mit ihm zu reden und ihr Herz auszuschütten, was ihr sehr gut tut. Erst nachdem Turk ihr erzählt, dass er selbst einige Jahre in Therapie war, entscheidet sie sich dafür, bei Dr. Greenberg eine Therapie zu beginnen.

J.D. bekommt den Auftrag, sich persönlich um das Wohlbefinden einer wichtigen Patientin zu kümmern. Die attraktive und erfolgreiche Karrierefrau nimmt sich, was sie will, wodurch J.D. bei ihr im Krankenhausbett landet. Kurz darauf stellt sich heraus, dass es sich um die Ex-Frau von Dr. Cox handelt, mit der er gerade geschlafen hat. Die Frage von Dr. Cox, am Ende der Folge, ob die beiden etwas miteinander hatten, verneint J.D. jedoch.²⁰⁰

Folge 7

Unwichtig der Beste zu sein, Überleben

Nick Murdoch ist ein neuer Assistenzarzt, von dem sich J.D. in seiner Rolle als „der King“²⁰¹ bedroht fühlt. Alle bewundern Nick, weil er seine Mitmenschen sehr nett und rücksichtsvoll behandelt, einen guten Umgang mit den PatientInnen hat und ein kompetenter Arzt ist. Irgendwann akzeptiert J.D., dass Nick einfach ein besserer Mediziner als er ist. Auf der Suche nach Nick finden ihn Elliot und J.D. im Umkleideraum, völlig verzweifelt über die Tatsache, dass er einen 7-jährigen Jungen nicht vor dem Tod bewahren kann. Dadurch erkennt J.D., dass es vollkommen unwichtig ist, der oder die Beste zu sein. Man soll einfach versuchen im eigenen

¹⁹⁸ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:10:02-00:10:05.

¹⁹⁹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, 21 Min. 18 Sek.

²⁰⁰ SCRUBS – die Anfänger. Episode 6, 21 Min. 19 Sek.

²⁰¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 7, TC: 00:00:26-00:00:28.

Leben positive Kleinigkeiten zu finden, die einem Kraft geben um miteinander den Stress und die Schwierigkeiten des Alltags zu überstehen.²⁰²

Folge 8

Wahrnehmung, Selbstreflexion

In dieser Folge muss Dr. Cox eine Beurteilung von J.D.s Leistungen verfassen. Er teilt ihm mit, dass er keine Zeit hat und sich J.D. deshalb selbst beurteilen soll.

Letztendlich stellt sich heraus, dass Dr. Cox nur wollte, dass J.D. einmal wirklich über sich selbst nachdenkt, sich seine Stärken und Schwächen ansieht und den aktuellen Stand seiner beruflichen und persönlichen Entwicklung reflektiert.

Ebenso wird die persönliche Wahrnehmung, die oft vollkommen täuschen kann, thematisiert. Elliot glaubt keinen „Platz“ zu haben, wo sie hingehört, obwohl sie diesen im „Sacred Heart“ bereits gefunden hat. Turk denkt, dass er nur aufgrund seiner Hautfarbe als Vorbild verkauft wird, in Wahrheit aber aufgrund seiner persönlichen und beruflichen Stärken schon lange für viele eines ist.²⁰³

7.3 „Komische“ Sequenzen

In der Serie SCRUBS wird eine große Anzahl verschiedener Arten und Techniken eingesetzt, um eine Szene für die ZuschauerInnen komisch wirken zu lassen. Einige dieser Techniken ähneln sich in ihrer Ausdrucksweise und überschneiden sich in gewissen Punkten, da sie denselben Ursprung bzw. dieselbe Grundlage haben. Aufgrund dessen werden in den folgenden Kategorien die Techniken, die einen hohen Grad an Ähnlichkeit haben, unter einem Punkt zusammengezogen.

7.3.1 Verhalten und Eigenschaften einer Figur

Die Eigenschaften einer Figur werden in SCRUBS, um die Figur kennenzulernen, in einer kurzen Szene präsentiert. Besonders die „ungewöhnlichen“ Eigenschaften lassen die Komik dieser und der darauffolgenden Szenen entstehen.

Als Ted, der nervöse und unsichere Anwalt des Krankenhauses, den ZuschauerInnen vorgestellt wird, steht er schwitzend vor einer Gruppe AssistenzärztInnen und teilt ihnen mit, dass die Klinik nicht verklagt werden möchte.

²⁰² SCRUBS – die Anfänger. Episode 7, 20 Min. 50 Sek.

²⁰³ SCRUBS – die Anfänger. Episode 8, 21 Min.

Er sagt auch, dass man den PatientInnen gegenüber, einen Fehler niemals zugeben soll, außer wenn sie tot sind, dann kann man ihnen alles sagen...²⁰⁴

An seinem ersten Tag, soll sich J.D. bei Carla melden, die mit KollegInnen gerade eine/n PatientIn verlegt. Sie weist ihn darauf hin, sie niemals anzusehen, wenn gerade PatientInnen verlegt werden. J.D. sieht sie immer noch an und fragt sie wieso, worauf er sich den Kopf an einer Lampe anschlägt und stürzt.²⁰⁵

Turk, der sich gut mit einem jungen Patienten von ihm versteht, spielt mit ihm auf dem Gang der Klinik Bowling. Der Assistenzarzt schiebt seinen Rollstuhl an und der Junge wirft am Ende der Fahrt erfolgreich alle „Pins“ um.²⁰⁶

Nachdem Turk von Dr. Kelso zurechtgewiesen wird, dieses zu unterlassen, teilt er dies seinem Patienten mit und sagt auch, dass die Klinik keine Spielhalle sei. Gleich darauf wirft er eine Spritze auf ein medizinisches Plakat, die erfolgreich in der „Medulla oblongata“ stecken bleibt und sagt, dass er dafür mindestens 50 Punkte bekommt.²⁰⁷

Elliot hat einen Patienten, der aufgrund eines Verkehrsunfalls nicht sprechen kann. Erst nachdem sie ihm ihre erste Frage stellt, bemerkt sie wieder, dass er ja nicht sprechen kann. Daraufhin sagt sie, dass sie es so nervt, wenn ZahnärztInnen Fragen stellen, während man das Werkzeug im Mund hat. Worauf sie noch anhängt: „Finden Sie das nicht auch?“. Nachdem sie wiederum erkannt hat, dass er ihr nicht antworten kann, sieht sie im Krankenblatt, dass er ein Doktorat hat und fragt ihn – wiederum ohne zu bedenken, dass er nicht antworten kann – in welchem Bereich er Doktor ist.²⁰⁸

7.3.2 Geplante Scherze, Sprüche und Kommentare

Als Elliot, bei der ersten Begegnung mit Turk und J.D. ihren Namen nennt, macht Turk die „klassische Bewegung“ von dem Außerirdischen E.T. und wiederholt, auch nach E.T.s typischer Sprechweise: „Elliot“.²⁰⁹

²⁰⁴ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:01:20-00:02:10.

²⁰⁵ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:04:15-00:04:25.

²⁰⁶ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:08:49-00:09:13.

²⁰⁷ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:14:51-00:15:01.

²⁰⁸ SCRUBS – die Anfänger. Episode 6, TC: 00:02:55-00:03:10.

²⁰⁹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:02:44-00:02:46.

Bei einem gemeinsamen Gespräch von Elliot mit Turk und J.D. bei ihnen zu Hause greift Elliot ziemlich daneben und macht einen Scherz über die Zeugen Jehovas. Da Turks Mutter aber eine Zeugin Jehovas ist, verschwindet er genervt in sein Zimmer. Darauf sagt J.D. sarkastisch zu ihr, dass Turk übrigens auch schwarz ist und sie vielleicht darüber einmal lachen sollte.²¹⁰

Turk überlegt, was er seiner Freundin Carla Schönes schenken könnte und schlägt eine Packung Pralinen vor, worauf Elliot antwortet: „Mhm, mit feiner Klischeefüllung?“²¹¹

Turk möchte Carla eine gemeinsame Nacht bei ihm zu Hause schmackhaft machen und erzählt ihr, dass sie „das gesamte Programm“ bekommen würde: mit Musik, Tanz und Gesang. Worauf sie ihn fragt, was er von „Mrs. Jones“ halten würde und er ihr entgegnet: „Keine Ahnung, wie sieht die denn aus?“²¹²

Carla nimmt Elliot zu einem Treffen mit einer Freundin mit und Elliot, die sehr spießig angezogen ist, erkundigt sich, ob ihr Outfit „hip genug“ sei. Darauf entgegnet Carla sarkastisch: „Seit wann sind Khakihosen und eine gestreifte Bluse nicht hip?“²¹³

Todd, der immer sehr anzügliche Witze macht, antwortet auf eine Frage, wie es im OP läuft, dass es hammermäßig ist, er aber in seinem Schlafzimmer die echten Operationen durchzieht.²¹⁴

In einer anderen Szene antwortet J.D. auf Todds Frage, wie es ihm gehe, nur mit einer „wackelnden Hand“, um Worte zu vermeiden, aus denen Todd einen anzüglichen Witz machen könnte. Auf dieses „Hände-wackeln“ reagiert Todd mit dem Kommentar: „Genauso hat mein Auto gestern Abend gewackelt, als ich diese Braut da drin hatte“.²¹⁵

7.3.3 J.D.s Gedanken, Tagträume und Vorstellungen

Die Technik, die ZuschauerInnen, mit der Darstellung irrealer Szenen zum Lachen zu bringen, wird in folgende 3 Kategorien unterteilt:

- J.D.s Gedanken

²¹⁰ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:03:38-00:03:57.

²¹¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:07:31-00:07:35.

²¹² SCRUBS – die Anfänger. Episode 6, TC: 00:03:58-00:04:16.

²¹³ SCRUBS – die Anfänger. Episode 8, TC: 00:05:30-00:05:40.

²¹⁴ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:05:35-00:05:40.

²¹⁵ SCRUBS – die Anfänger. Episode 10, TC: 00:09:01-00:09:10.

- J.D.s Tagträume
- J.D.s Vorstellungen

J.D.s **Gedanken** sind die kürzesten Szenen, die – im Vergleich zu den Tagträumen und Vorstellungen – deutlich realistischer sind und zu dem aktuellen Zeitpunkt der Erzählung stattfinden.

Nachdem Elliot und J.D. einander gerade kennengelernt haben, gehen sie miteinander über die Stufen in ein anderes Stockwerk. Sie geht in schnellem Tempo ein paar Schritte vor ihm und während sie von beruflichem Erfolg und Konkurrenzkampf spricht, sagt sie zu ihm: „Ich weiß, was du jetzt denkst“. J.D. antwortet in seinen Gedanken mit „Du hast einen verdammt geilen Hintern!“ und sagt zu ihr: „Nein, weißt du nicht!“.²¹⁶

Turk, Todd und J.D. sitzen in der Kantine und Turk behauptet, nicht an Carla interessiert zu sein. Darauf meint Todd, dass „der Todd-man“ Carla seine Liebe zeigen sollte, worauf Turk – in J.D.s Gedanken – ihm seinen Nacken bricht und Todd mit seinem Gesicht ins Essen fällt.²¹⁷

Als eine Patientin von J.D. ungefragt das Krankenhaus verlässt und zur Geburtstagsfeier ihrer Enkelin in den Park geht, möchte J.D. sie von dort abholen und in die Klinik zurückbringen. Die Kleine „muss zuerst noch die Kerzen ausblasen“, kann sich aber nicht entscheiden, was sie sich wünscht. Deshalb drückt J.D. – in seinen Gedanken – ihr Gesicht mehrmals hintereinander in die Cremetorte.²¹⁸

J.D.s **Tagträume** sind sehr stark mit den zu dem jeweiligen Zeitpunkt bestehenden Gefühlen verbunden und finden statt, während er Themen, die in seinem Leben gerade eine Rolle spielen, reflektiert. Der Bezug zur Realität und die Länge der Szenen variieren.

J.D. denkt darüber nach, dass sich Elliot in der Klinik nicht sehr willkommen und unwohl fühlt. Er setzt die Klinik mit der High School gleich: Elliot hat geflochtene Zöpfe, trägt einen Headgear, eine unattraktive Brille und ein Outfit der „High School Marching Band“. Carla und ihre Kolleginnen sind Cheerleaderinnen und Turk und

²¹⁶ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:03:06-00:03:12.

²¹⁷ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:06:00-00:06:11.

²¹⁸ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:09:30-00:09:42.

seine Freunde Football-Spieler. Elliot geht sehr ungeschickt den Hauptweg der Kantine entlang, stürzt und alle anderen „Schüler der High School“ lachen sie aus.²¹⁹

Als J.D. von Dr. Cox wieder einmal zusammengestaucht wird, fragt ihn sein Mentor, was „zum Teufel“ er von ihm wolle. Daraufhin sieht man in J.D.s Tagtraum einen Ausschnitt aus einem Home-Video, in dem er in einem gestreiften Shirt und rotem Käppi – als der Sohn, mit Dr. Cox in einem karierten Hemd und einer Brille – als sein Vater gemeinsam Football spielen.²²⁰

Sowohl Turk als auch J.D. fühlen sich durch bestimmte Ereignisse in der Klinik ganz alleine und in ihrer Rolle vollkommen unsicher. Während J.D. diesen Gedanken reflektiert, sieht man Turk und ihn als Obdachlose, die sich in der Nacht zufällig in einem Hinterhof begegnen, Turk die Gesellschaft aber ablehnt.²²¹

J.D.s **Vorstellungen** sind meist actionreich und unreal. Sie haben zwar einen klaren Bezug zu dem aktuellen Thema und dem Zeitpunkt der Erzählung, sind aber zum größten Teil unrealistisch: Die Handlungen sind sehr kreativ und übertrieben, die AkteurInnen seiner Vorstellung sind oft verkleidet und auch die Räumlichkeiten sind häufig erfunden.

Wie bereits in dem Abschnitt von „J.D.s Gedanken“ beschrieben, gehen Elliot und J.D., kurz nachdem sie sich kennengelernt haben, die Stiegen hinauf und Elliot legt – aufgrund ihres Ehrgeizes – ein schnelles Tempo vor. Auf J.D.s Frage, ob dies ein Wettrennen sein, antwortet sie mit „Ja“ und beginnt zu laufen. Damit beginnt seine Vorstellung in Slow Motion: Er trägt ein Sportler-Outfit, ist vollkommen verschwitzt, schüttet sich am Weg einen Becher Kaffee ins Gesicht und durchläuft kurz darauf das Zielband.²²²

J.D. denkt über den ewigen Kampf von Dr. Cox gegen Dr. Kelso nach:

Das Gute gegen das Böse, das Recht gegen das Unrecht – die dunkle Seite gegen das Licht. Bei diesem Gedanken, werden alle Anwesenden zu Figuren aus STAR WARS – Krieg der Sterne:

Dr. Cox als Obi-Wan Kenobi und Dr. Kelso als Darth Vader. Im Hintergrund stehen

²¹⁹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:14:26-00:14:40.

²²⁰ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:04:49-00:05:21.

²²¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 7, TC: 00:10:39-00:10:49.

²²² SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:03:26-00:03:50.

J.D. als Luke Skywalker, Turk als Han Solo, Elliot und Carla als Prinzessin Leia und der Hausmeister als Chewbacca.²²³

Dr. Cox hat sich zwischen Nick und J.D. zu entscheiden, wer von beiden einen Aufsatz über die Hämolyse schreiben darf. In J.D.s Vorstellung sind Nick und er Hunde bei einer Hundeschau. Sie werden von Dr. Cox genau inspiziert und bekommen danach ein Hundekeks von ihm.²²⁴

7.3.4 Grobheiten von Dr. Cox

J.D. erwähnt zum ersten Mal Dr. Cox gegenüber einen Ratschlag, den er von Dr. Kelso bekommen hat. Darauf entgegnet Dr. Cox, dass er es möglichst vorsichtig formulieren werde, damit es nicht nach Übertreibung klingt: „Dr. Kelso ist zweifellos das bösartigste Wesen auf diesem Planeten und höchstwahrscheinlich ist der Mann sogar der Satan persönlich“.²²⁵

Bevor J.D.s erster Nachtdienst beginnt, sucht er nochmal Dr. Cox auf, der gleich erkennt, warum er zu ihm gekommen ist. Sein Ratschlag für den Nachtdienst beginnt mit den Worten, dass J.D. im schlimmsten Fall jemanden umbringen wird. Dr. Cox empfiehlt ihm, einfach die Schwestern alles machen zu lassen, wozu er noch zu feige ist und wenn er wirklich einen schlimmen Fall bekommt, soll er sich einfach wieder im Schrank verstecken.²²⁶

Dr. Cox ärgert sich sehr über einen Kommentar von J.D., worauf er sich symbolisch seine Hände abputzt und ihm dabei erklärt, dass er sich gerade von J.D.s Schmutz befreit und sich ab jetzt nie wieder im selben Raum aufhalten wird wie er.²²⁷

Dr. Cox muss eine Beurteilung von J.D.s Leistungen verfassen, übergibt ihm desinteressiert das Formular und sagt, dass er dafür überhaupt keine Zeit habe und J.D. die Beurteilung selbst schreiben solle. J.D. sieht, dass nicht einmal sein Name eingetragen wurde, worauf Dr. Cox antwortet „Ich glaube es ist John oder

²²³ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:19:37-00:20:10.

²²⁴ SCRUBS – die Anfänger. Episode 7, TC: 00:05:59-00:06:29.

²²⁵ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:07:16-00:07:30.

²²⁶ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:14:03-00:14:27.

²²⁷ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:05:22-00:05:56.

Jimmy...ach Gott, irgendwas mit J“. Und wenn er Schwierigkeiten haben sollte, soll er einfach die Schwestern um Hilfe bitten.²²⁸

7.4 „Tragikomische“ oder „dramatisch-komische“ Sequenzen

Das Ziel einer tragikomischen bzw. dramatisch-komischen Szene ist es, die Empathie der ZuschauerInnen zu erlangen. Man wünscht sich, dass sich die RezipientInnen in die Hauptfigur einfühlen und sich mit ihr identifizieren können. Deshalb sind, besonders die tragikomischen Situationen, so gewählt, dass sie „aus dem Leben gegriffen“ scheinen und dadurch jedem Menschen vertraut sind.

7.4.1 Offenlegung von positiven und negativen Gefühlen

In dieser Kategorie wird zwischen den Gedanken von J.D. und den klar ausgesprochenen Worten von J.D. und seinen KollegInnen unterschieden. Diese klaren Worte werden wiederum in positive und negative Gefühle getrennt.

Die **Gedanken von J.D.** finden sowohl in der aktuellen Situation als auch in der Reflexion über die Themen, die ihn zu dem jeweiligen Zeitpunkt beschäftigen, statt.

J.D. muss seinen ersten Zugang legen, er bestärkt sich zwar in seinen Gedanken mit den Worten „Na los, du hast es schon bei Leichen gemacht, der Typ hier lebt, na und...bohr das Ding rein, bohr es rein, na los!“ schafft es aber leider nicht.²²⁹

Bei der darauffolgenden Visite bekommt J.D. Lob für einen gelegten Blasenkatheter. Er gesteht in seinen Gedanken, dass er diesen Katheter von einer Schwester hat machen lassen, da er noch immer Angst davor hat, die Leute zu berühren.²³⁰

Als sich J.D. fragt, ob Turk dasselbe durchmacht wie er und auch diese Ängste und Startschwierigkeiten hat, kommt Turk auf ihn zu und sagt voller Überzeugung von sich selbst, dass er „echt der Schärfste“ ist.²³¹

Turk schlägt J.D. vor, nicht mehr zusammenzuziehen und ab jetzt getrennt zu wohnen. J.D. sagt in seinen Gedanken zu sich selbst „Sag ihm, dass er spinnt, dass du ihn brauchst!“ und antwortet ihm „Ja, ich bin ganz deiner Meinung“.²³²

²²⁸ SCRUBS – die Anfänger. Episode 8, TC: 00:04:00-00:04:25.

²²⁹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:04:26-00:04:45.

²³⁰ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:05:36-00:05:44.

²³¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:08:30-00:08:35.

²³² SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:11:27-00:11:38.

Im Falle eines Notfalls, wird nach allen ÄrztInnen gerufen und wer als Erste/r im Zimmer ist, sagt an, was getan wird. J.D. läuft zu seinem ersten Notfall, plötzlich realisiert er die damit verbundene Verantwortung, macht eine Bremsung und versteckt sich im Schrank.²³³

Zu den **positiven direkten Worten** gehört u.a. das Mitteilen von Liebe, von Begeisterung oder von den eigenen positiven Erfahrungen.

An seinem ersten Tag behauptet Turk überhaupt keine Angst zu haben. Vor seinem Feierabend kommt er nochmal zu J.D. und sagt ihm, dass er gelogen habe und in Wahrheit auch „tierisch Schiss“ habe. Bevor er geht, dreht sich Turk dann nochmal um und sagt ihm „Ich liebe dich“.²³⁴

Ein Patient von Elliot, Dr. Greenberg, ist Psychiater und sie beginnt, ihm vollsten Vertrauens ihr Herz auszuschütten. Obwohl sie merkt, dass es ihr sehr gut tut, behauptet sie, dass sie nicht zum Psychiater gehe, sondern nur ihr Patient „zufällig“ einer sei. Erst nachdem Turk ihr erzählt, dass er auch einmal eine Therapie gemacht habe, kann sie sich dem öffnen und beginnt bei Dr. Greenberg eine Therapie.²³⁵

Dr. Cox, der über seine Ex-Frau Jordan nie ein gutes Wort verloren hat, sieht sich an einem Abend alte Fotos von ihnen beiden an. J.D. kommt ins Zimmer herein, Cox blickt nochmal lächelnd auf die Fotos, sieht ihn dann an und sagt liebevoll „sie hat mich nie gelangweilt“.²³⁶

Elliot erzählt J.D., während sie gemeinsam den Gang entlang gehen, dass sie gestern im Bus von ihrem Sitznachbarn „angesabbert“ worden sei. Als sie ihrem neuen Kollegen Nick begegnen, fragt sie J.D., was sie von Nick hält, worauf sie antwortet, dass sie sich von ihm „gerne vollsabbern lassen“ würde.²³⁷

Die **negativen klaren Worte** sind z.B. die eigenen Ängste, Schwächen oder Dinge, die im eigenen Leben eine Belastung darstellen.

Turk behauptet, an seinem ersten Tag als Assistenzarzt, überhaupt keine Angst zu haben und „echt der Schärfste“ zu sein. Vor seinem Feierabend kommt Turk dann

²³³ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:12:01-00:12:15.

²³⁴ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:17:52-00:18:25.

²³⁵ SCRUBS – die Anfänger. Episode 6, TC: 00:16:57-00:17:20.

²³⁶ SCRUBS – die Anfänger. Episode 6, TC: 00:19:38-00:20:21.

²³⁷ SCRUBS – die Anfänger. Episode 7, TC: 00:03:32-00:03:48.

nochmal zu J.D., und sagt ihm, dass er ihn angelogen habe und in Wahrheit auch „tierisch Schiss“ habe.²³⁸

Elliot, die zu Beginn einen eigennützigen und selbstgerechten Eindruck vermittelt, hat in der ersten Zeit am „Sacred Heart“ große Schwierigkeiten damit Kontakte zu knüpfen. Dieses belastet sie sehr und sie sagt zu Turk: „Es macht mich krank, dass mich alle ignorieren, es ist als ob es ansteckend wäre...“.²³⁹

Da J.D. und sein bester Freund Turk den Großteil ihrer Zeit in der Klinik verbringen, und Turk sich in seiner wenigen Freizeit mit Carla trifft, haben Turk und J.D. nur sehr wenig Zeit miteinander. J.D. fehlt sein Freund sehr und möchte ihm dieses auch mitteilen. Zuvor sagt er sich noch in seinen Gedanken, dass er sich jetzt dabei „nicht wie ein Mädchen ausdrücken“ soll und sagt dann zu ihm: „Du fehlst mir so sehr, dass es manchmal wehtut“.²⁴⁰

J.D., der Angst vor dem Tod hat, freundet sich mit einer 74-jährigen Patientin von ihm an. Als sie die geplante Behandlung ablehnt und sagt, dass sie sterben möchte, ist er vollkommen überfordert. Während er noch ein paar Dinge am Computer kontrolliert, fragt sie ihn, ob alles in Ordnung sei, worauf er ehrlich antwortet: „Ich habe Angst“. Sie nimmt ihn in den Arm und streicht ihm über seinen Rücken, während sie ihm leise bestärkende Worte zuflüstert.²⁴¹

7.4.2 Drohungen und Handlungen in böser Absicht

Sowohl die Drohungen als auch die Handlungen in böser Absicht, die J.D. erfahren muss, kommen zum größten Teil vom Hausmeister.

J.D. steht an der Eingangstüre und wartet auf Turk, während der Hausmeister die Türe repariert. J.D. versucht ein bisschen zu plaudern und schlägt vor, dass vielleicht ein Penny drinnensteckt, worauf ihn der Hausmeister verdächtigt, einen hineingesteckt zu haben und droht ihm an „dran zu sein“, wenn er einen Penny drinnen findet.²⁴²

Ein paar Stunden später treffen sie einander am Gang. Der Hausmeister hält einen

²³⁸ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:17:52-00:18:13.

²³⁹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:15:26-00:15:33.

²⁴⁰ SCRUBS – die Anfänger. Episode 3, TC: 00:18:11-00:18:17.

²⁴¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:18:16-00:18:45.

²⁴² SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:09:52-00:10:16.

Penny zwischen den Fingern, schaut J.D. mit funkelnden Augen an und flüstert „I’m watching you...“²⁴³

Der Hausmeister steht mit einem „gefährlich aussehenden Kerl“ in der Empfangshalle. Als J.D. mit Turk vorbeigeht, deutet der Hausmeister auf J.D. und murmelt dem Anderen zu: „Der da“.²⁴⁴

Während J.D. gerade Dr. Kelsos Meinung zu einer Patientin einholt, steht der Hausmeister ein paar Meter daneben auf dem Gang und droht ihm lautlos „I’m going to kill you!“²⁴⁵

J.D. ist sehr gestresst auf der Suche nach Turk und fragt, kurz vor der Türe zum Dach, den Hausmeister, ob er ihn gesehen habe. Er antwortet in böser Absicht, dass Turk gerade hinaus aufs Dach gegangen sei. Nachdem J.D. hinausgegangen ist, fällt die Türe ins Schloss und er ist ausgesperrt. Obwohl der Hausmeister seine Schreie und Schläge an die Türe hört, reagiert er nicht.²⁴⁶

J.D. rutscht aufgrund des nassen Bodens aus. Der Hausmeister kommt zu ihm und reicht ihm die Hand, um das Aufstehen zu erleichtern. J.D. ergreift sie und der Hausmeister lässt ihn absichtlich wieder fallen.²⁴⁷

7.4.3 Ertappt werden und Fehler aufdecken

Diese beiden Techniken, um eine Szene tragikomisch zu gestalten, beziehen sich auf das eigene, falsche Verhalten, bei dem man ertappt wird und das eine unangenehme Situation entstehen lässt oder einen Fehler, den man selbst gemacht hat, der aufgedeckt wird.

Die Kategorie „**Ertappt werden**“ beschreibt – wie die Beschreibung schon sagt – das, von einem/r KollegIn oder Vorgesetzten bei fehlerhaftem Verhalten, „auf frischer Tat ertappt“ zu werden, wodurch eine peinliche Situation entsteht.

Als am ersten Tag der AssistenzärztInnen der erste Notfall passiert, beschließt J.D., sich in einem Schrank zu verstecken. Als er den Schrank betritt, trifft er dort Elliot an, der diese Situation genauso unangenehm ist wie ihm. Als Dr. Cox einige Sekunden

²⁴³ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:18:31-00:18:36.

²⁴⁴ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:06:28-00:06:30.

²⁴⁵ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:06:26-00:06:40.

²⁴⁶ SCRUBS – die Anfänger. Episode 3, TC: 00:10:30-00:11:06.

²⁴⁷ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:20:43-00:20:52.

später die Türe öffnet, um etwas zu holen, würden die beiden am liebsten im Boden versinken.²⁴⁸

J.D. nimmt die Einladung von Dr. Kelso, mit ihm und Dr. Steadman Golf spielen zu gehen, an.²⁴⁹

Dr. Cox sagt ein paar Minuten später – in einem anderen Zusammenhang – dass er Dr. Robert Kelso und jeden, der irgendetwas mit ihm zu tun hat, hasst.²⁵⁰

Tags darauf als sich Dr. Kelso, Dr. Steadman und J.D. bereits auf dem Golfplatz getroffen haben, kommt der vierte Mann in einem Golfcart herangefahren: Dr. Cox.²⁵¹

Elliot hat sich selbst zu einem Treffen von Carla und einer Freundin eingeladen. Durch einen „Anruf von Carlas Mutter“ wird das Treffen abgesagt. Elliot ist alleine etwas trinken gegangen und als sie gehen möchte, trifft sie beim Ausgang Carla und ihre Freundin hereinkommen.²⁵²

In der Kategorie „**Fehler aufdecken**“ decken andere eine eigene falsche Handlung auf. Die Situation, die daraus entsteht, ist von der Beziehung der teilhabenden Figuren untereinander abhängig.

An J.D.s erstem Tag sucht er das Gespräch mit Dr. Cox, der ihm gleich den Kopf wäscht und dann noch einen sehr direkten Ratschlag gibt. Er weist J.D. darauf hin, dass, sobald die Chefetage mitbekommt, dass er die Schwestern seinen Job machen lässt, er schneller hinausfliegt als er „Milzbrand“ sagen kann.²⁵³

J.D. ist die ganze Episode lang auf der Suche nach Turk, weil er denkt, dass Turk bei einer OP einen Fehler gemacht hat. Gegen Ende stellt sich heraus, dass J.D. den Fehler gemacht hat. Turk hat diesen entdeckt und ihm damit „den Arsch gerettet“.²⁵⁴

Nach einer heldenhaften Rettungsaktion von J.D. und Turk verwendet Dr. Kelso im Speziellen Turks dunkle Hautfarbe für Marketingzwecke der Klinik. Turk sagt zu ihm, dass ihm die Plakate sehr unangenehm seien, worauf ihm Dr. Kelso entgegnet, dass ihm das völlig egal sei. Ted, der eigentlich sehr schüchtern und unsicher ist, weist ihn

²⁴⁸ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:12:10-00:12:48.

²⁴⁹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:06:55-00:07:00.

²⁵⁰ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:09:22-00:09:31.

²⁵¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:10:41-00:10:49.

²⁵² SCRUBS – die Anfänger. Episode 8, TC: 00:08:17-00:08:32.

²⁵³ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:07:39-00:08:19.

²⁵⁴ SCRUBS – die Anfänger. Episode 3, TC: 00:17:35-00:18:09.

mutig darauf hin, dass er aus rechtlicher Sicht aber angreifbar sei und sagt ihm mit klaren Worten: „Die Verhandlung wäre so schnell vorbei, dass ich Ihnen raten würde Geld fürs Taxi einzustecken, da Dr. Turk voraussichtlich mit Ihrem BMW nach Hause fahren wird“.²⁵⁵

7.4.4 Bestärkungen und „Weisheiten“ von Dr. Cox

Die erste, mit Sicherheit direkteste und auch entscheidendste Bestärkung, erfährt J.D. von Dr. Cox an seinem ersten Tag als Assistenzarzt. J.D. hat Angst davor, die PatientInnen zu berühren oder zu verletzen. Ein Unfallpatient wird eingeliefert, bei dem ein operativer Eingriff nötig ist. Da J.D. der Mut fehlt „richtig anzupacken“, schaut Dr. Cox J.D. direkt in die Augen und sagt zu ihm: „Du schaffst das!“.²⁵⁶

J.D. möchte einen starken Raucher davon überzeugen, mit dem Rauchen aufzuhören. Leider scheitert sein Plan. Als er Dr. Cox zu einem Gespräch aufsucht, sagt dieser zu ihm, dass man niemanden von sich selbst retten kann und sie als Ärzte nur die Krankheiten ihrer Patienten behandeln.²⁵⁷

Eine Patientin von J.D. lehnt eine Dialyse, die ihr Leben noch um ein paar Jahre verlängern würde, ab. Da J.D. dies nicht begreifen kann, spricht er mit Dr. Cox darüber. Dieser sagt, dass das Problem J.D.s Angst vor dem Tod sei und, dass die Arbeit eines Arztes nur das Hinauszögern des Todes ist.²⁵⁸

Dr. Cox muss eine Beurteilung von J.D.s Leistungen schreiben, gibt ihm jedoch den Fragebogen und sagt zu ihm, dass er es selbst machen soll. J.D. ärgert sich darüber, weshalb er ihm einige Zeit später den Fragebogen zurückgibt und sagt, dass er die Beurteilung zu schreiben habe. Als Dr. Cox ihm seine Leistungsbeurteilung gibt, teilt er ihm sehr ausdrucksstark mit, dass er ihm die Möglichkeit zur eigenen Beantwortung des Fragebogens gegeben hat, damit J.D. einmal wirklich über sich selbst nachdenkt und für sich selbst erkennt, wo seine Stärken und Schwächen liegen.²⁵⁹

²⁵⁵ SCRUBS – die Anfänger. Episode 8, TC: 00:15:01-00:15:53.

²⁵⁶ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:20:17-00:20:23.

²⁵⁷ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:18:29-00:18:55.

²⁵⁸ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:14:17-00:14:32.

²⁵⁹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 8, TC: 00:17:12-00:18:09.

7.5 „Dramatische“ Sequenzen

In einer dramatischen Szene werden schmerzhafte Erlebnisse und Teile der beschwerlichen Wege, die zu gehen sind, gezeigt. Dramatische Szenen sind besonders wirkungsvoll, wenn das dargestellte Geschehen von den ZuschauerInnen ebenfalls erlebt wurde, denn dann können sie sich noch besser in die Figur hineinversetzen, wodurch die Empathie steigt.

7.5.1 Ängste und Enttäuschungen

Dr. Kelso, der sich als Schutzengel der AssistenzärztInnen vorgestellt hat, putzt J.D. gehörig hinunter, teilt ihm mit, dass J.D. für ihn „ein gesichtsloser Niemand“ sei, er PatientInnen, die nicht versichert sind vor die Türe setzen soll und er eine Autopsie durchzuführen habe, wenn jemand stirbt. So begreift J.D., dass Dr. Kelso doch nicht der „Schutzengel“ ist, als den er sich präsentiert hat.²⁶⁰

Turk realisiert, dass man mit dem kleinsten Fehler bei einer OP eine/n PatientIn umbringen kann und bekommt Angst. Bei seiner nächsten OP wird er nervös und behauptet einen Krampf in der Hand zu haben, worauf ein Kollege übernimmt.²⁶¹

J.D. beobachtet Dr. Kelso, als er eine Patientin mit den freundlichen Worten „kümmern wir uns doch erstmal um Ihre Gesundheit“ aufnimmt. Gleich darauf sagt er zu Dr. Steadman, dass er ihre Finanzen überprüfen soll und falls die Versicherung nicht ausreicht, soll „das alte Klappergestell“ wieder ins Altersheim geschickt werden.²⁶²

Ein Patient von J.D. ist ein starker Raucher mit Atemnot. Er erzählt Dr. Cox begeistert, dass er es geschafft hat seinen Patienten zu überzeugen, und dieser nun aufgehört hat zu rauchen. Dr. Cox ist, während J.D. ihm dies erzählt am Weg aufs Dach und öffnet die Tür. Direkt neben der Tür steht J.D.s Patient und raucht eine Zigarette.²⁶³

Elliot hat sich selbst zu einem Treffen von Carla und einer Freundin eingeladen. Carla sagt das Treffen kurzfristig wegen „Probleme mit ihrer Mutter“ ab. Elliot geht

²⁶⁰ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:19:29-00:20:00.

²⁶¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 7, TC: 00:07:45-00:08:00.

²⁶² SCRUBS – die Anfänger. Episode 5, TC: 00:16:41-00:17:04.

²⁶³ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:10:50-00:10:57.

noch alleine etwas trinken. Als sie im Weg nach draußen ist, trifft sie Carla und ihre Freundin, die gerade das Lokal betreten.²⁶⁴

7.5.2 Todesfälle

In J.D.s erstem Nachtdienst braucht ihn eine Schwester in Mr. Burskis Zimmer. Als er dieses betritt, sagt sie, dass es vorüber sei, ihm aber niemand mehr hätte helfen können. Als er neben ihm steht denkt er sich, dass Mr. Burski eigentlich wie immer aussieht, aber doch völlig anders. Es ist J.D.s erster Todesfall und er ist sehr betroffen, da er den Menschen doch eigentlich nur helfen will.²⁶⁵

An einem Tag werden drei PatientInnen eingeliefert: eine 74-jährige Frau, eine spanisch sprechende Frau und ein junger Mann.

Die Ärztin von Mrs. Guerrero, der spanisch sprechenden Patientin, ist Elliot. Sie hat noch große Schwierigkeiten damit, selbstbewusst Entscheidungen zu fällen und die Verantwortung für diese zu übernehmen. Obwohl sie den Mut aufbringt und sich auch für die richtige Behandlung entscheidet, verstirbt ihre Patientin.

Der Arzt des jungen Mannes, der wegen einer harmlosen Leistenbruchoperation eingeliefert wurde, ist Turk. Da die Chirurgen meistens keine Beziehung zu den Operierten haben, hat Turk auch noch nie einen Patienten kennengelernt, doch mit David freundet er sich an. Bei der Operation wird zufällig ein Krebsgeschwür gefunden, das bei einer zweiten OP entfernt werden soll. Leider verstirbt David dabei. Als Turk und Davids Vater miteinander reden, sagt sein Vater, dass er sehr froh darüber ist, dass David einen Freund bei sich hatte.

J.D.s Patientin ist die 74-jährige Mrs. Tanner. Die beiden verstehen sich sehr gut und es entsteht eine Art „Großmutter-Enkel-Beziehung“. Dass Mrs. Tanner die einzige mögliche Behandlung ablehnt und sagt, dass sie sterben möchte, ist für J.D. unbegreiflich, da er Angst vor dem Tod hat. Mrs. Tanner fragt ihn, als er noch etwas am Computer kontrolliert, ob alles in Ordnung sei, worauf er ehrlich antwortet: „Ich habe Angst“. Sie nimmt ihn in den Arme, streicht ihm beruhigend über den Rücken und sagt ihm leise bestärkende Worte. In dieser Nacht schläft Mrs. Tanner, während J.D. neben ihrem Bett sitzt, friedlich sein.²⁶⁶

²⁶⁴ SCRUBS – die Anfänger. Episode 8, TC: 00:08:17-00:08:32.

²⁶⁵ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1; TC: 00:17:08-00:17:46.

²⁶⁶ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:18:16-00:19:55.

7.6 Kombinierte Sequenzen

In einem großen Teil der Sequenzen von SCRUBS werden Kombinationen aus zwei oder sogar allen drei Arten von Sequenzen gebildet. Diese Kombination ermöglicht es in tragikomischen und sogar dramatischen Fällen die ZuschauerInnen auf eine leichte und nicht belastende Art und Weise zu berühren oder sogar zum Schmunzeln oder Lachen zu bringen.

Arten „komischer“ Szenen

- 7.3.1 Verhalten und Eigenschaften einer Figur
- 7.3.2 Geplante Scherze, Sprüche und Kommentare
- 7.3.3 J.D.s Gedanken, Tagträume und Vorstellungen
- 7.3.4 Grobheiten von Dr. Cox

Arten „tragikomischer“ Szenen

- 7.4.1 Offenlegung von positiven und negativen Gefühlen
- 7.4.2 Drohungen und Handlungen in böser Absicht
- 7.4.3 Ertapt werden und Fehler aufdecken
- 7.4.4 Bestärkungen und „Weisheiten“ von Dr. Cox

Arten „dramatischer“ Szenen

- 7.5.1 Ängste und Enttäuschungen
- 7.5.2 Todesfälle

Dieser Ausschnitt kombiniert die Techniken der Punkte 7.3.3, 7.4.1 und 7.5.1:

J.D. fragt Dr. Kelso, ob er die Genehmigung der Familie für die Autopsie eines verstorbenen Patienten, dessen Tod ihn sehr belastet, diesmal auslassen könnte. Daraufhin putzt Dr. Kelso ihn zusammen, sagt zu ihm, dass er nur ein geschichtsloser Niemand für ihn sei, er nichtversicherte Patienten vor die Türe zu setzen hat und morgen in der Früh die Genehmigung haben soll. Andernfalls fliege er aus der Klinik hinaus. Bei diesem Monolog ist Dr. Kelso in J.D.s Vorstellung von Flammen umgeben und hat auch selbst Flammen in den Augen, was J.D. ziemlich einschüchtert.²⁶⁷

Diese Szene ist eine Kombination der Techniken der Punkte 7.3.1, 7.3.2 und 7.4.1:

J.D. kommt mit einem Elektrolarynx – einer elektronischen Sprechhilfe – zu seinem Patienten, der ein sehr starker Raucher ist, um ihm zu zeigen, wie seine Stimme nach einer Kehlkopfoperation klingen würde. Der Patient scheint zuerst etwas

²⁶⁷ SCRUBS – die Anfänger. Episode 1, TC: 00:19:04-00:20:00.

verstört zu sein, nimmt dann das Gerät und macht sich damit einen Spaß, indem er Geräusche wie ein Roboter macht. J.D., der ihm die Sprechhilfe sofort wieder wegnimmt, lacht trotzdem kurz und macht ebenfalls Roboter-Geräusche. Danach wird er wieder ernst und versucht, ihm die dramatische Lage seiner Gesundheit zu erklären.²⁶⁸

Diese Szene kombiniert die Techniken der Punkte 7.3.3, 7.4.1 und 7.5.1:

J.D. freundet sich mit der 74-jährigen Mrs. Tanner an und als sie die Behandlung durch eine Dialyse ablehnt, teilt sie ihm mit, dass sie sterben möchte. Zuerst sitzt er mit offenem Mund da, bis – in seiner Vorstellung – ein Haufen Ziegelsteine auf ihn herunterfallen. Aufgrund seiner Angst vor dem Tod versucht er danach, ihr diese Entscheidung auszureden. Er sagt, dass sie mit der Dialyse „noch 80, 90 Jahre weiterleben“ könne und auf ihre Antwort, dass wir alle sterben müssen, entgegnet er: „Nein, müssen wir nicht“.²⁶⁹

Hier werden die Techniken der Punkte 7.3.1 und 7.4.1 kombiniert:

Elliot schüttet Turk ihr Herz aus und sagt zu ihm, dass sie es krank mache, von allen ignoriert zu werden. Erst danach wird gezeigt, dass Turk eigentlich zwei Meter hinter ihr geht. Sie wendet sich kurz zu ihm, worauf er zu ihr sagt „Dreh dich nicht um, wenn du mit mir redest“.²⁷⁰

Dieser Ausschnitt ist eine Kombination der Techniken der Punkte 7.3.3 und 7.4.1:

Da J.D. und Turk sehr viel in der Arbeit zu tun haben und Turk seine wenige Freizeit mit Carla verbringt, haben die beiden sehr wenig Zeit miteinander. J.D. fehlt sein bester Freund sehr, weshalb er während einer Untersuchung plötzlich Turk als seinen Patienten vor sich sieht. Er beginnt ihm zu sagen, wie es ihm geht, als er realisiert, dass es gar nicht sein Freund ist, der vor ihm im Bett liegt. Als er sich umdreht und Turk an seiner Seite sieht, spricht er weiter über seine Gefühle. Auf einmal erkennt er auch hier, dass es in Wahrheit eine Schwester ist, die neben ihm steht.²⁷¹

In dieser Szene werden die Techniken der Punkte 7.3.4 und 7.4.4 kombiniert:

Durch J.D.s Sorge um einen Patienten erklärt ihm Dr. Cox sehr direkt, dass sie als

²⁶⁸ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:08:59-00:09:41.

²⁶⁹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 4, TC: 00:11:42-00:12:31.

²⁷⁰ SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:15:26-00:15:33.

²⁷¹ SCRUBS – die Anfänger. Episode 3, TC: 00:07:28-00:07:51.

Ärzte niemanden bekehren, sondern nur die Krankheiten der PatientInnen behandeln können. Da J.D. davon ziemlich bedrückt ist, streckt ihm Dr. Cox seine Arme entgegen und sagt, dass sie sich jetzt umarmen. Nach kurzem Zweifel nähert sich J.D. ihm, worauf sich Dr. Cox umdreht und grob zu ihm sagt: „Ach los, verzieh dich!“.²⁷²

²⁷² SCRUBS – die Anfänger. Episode 2, TC: 00:18:30-00:19:03.
115/123

8 Conclusio

Da die Charaktere der Serie SCRUBS von Anfang an mit ihren schwachen und verletzbaren Seiten präsentiert werden, sieht man den Mensch in ihnen. Sie werden nicht als „Götter in Weiß“ wahrgenommen, sondern als „Helden des Alltags“, die auch selbst, in ihrem eigenen Leben, Probleme haben. Sie haben Konflikte zu lösen, sich Ängsten zu stellen und Krisen zu durchstehen. Durch diese Menschlichkeit können sich die ZuschauerInnen mit den Figuren identifizieren und sich so in Eigenschaften, Verhaltensweisen oder Problemen wiedererkennen. Diese Gleichwertigkeit ermöglicht den hohen Grad an Empathie, der bei dieser Serie vorhanden ist.

Im Laufe der Zeit werden die verschiedenen Persönlichkeiten immer besser kennengelernt. Dadurch, dass J.D. der Erzähler ist und den RezipientInnen ab der ersten Sekunde seine Seele wie ein offenes Buch zu lesen gibt, wird ihm der höchste Grad an empathischer Empfindung entgegengebracht.

Für die „besten“ komischen Sequenzen aus SCRUBS ist eine klare Präsentation der ungewöhnlichen und besonderen Eigenschaften der Hauptcharaktere nötig. Die ZuschauerInnen müssen sie wirklich kennen:

In einigen Teilen von J.D.s außergewöhnlicher Persönlichkeit – ob seine Verträumtheit, seine „feminine“ Seite oder seine Tollpatschigkeit – wird sich ein großer Teil der ZuschauerInnen nicht wirklich wiedererkennen. So kommt es, dass in Situationen, in denen diese besonderen Eigenschaften ins Licht gerückt werden, die entstandene Verbindung und Nähe zu J.D. ein Stück zurückweicht und so Distanz entsteht. Durch diese Distanz wird dann Komik, für die ein gewisser Abstand nötig ist, ermöglicht. Wenn die Empathie J.D. gegenüber zum selben Grad vorhanden ist wie die entstandene Distanz, wird über die komische Szene eher geschmunzelt als wirklich gelacht. Da J.D.s FreundInnen und KollegInnen ebenfalls ungewöhnliche Eigenschaften und Verhaltensweisen haben, wird bei ihnen diese Technik auch angewendet.

Um in einer „kombinierten Sequenz“ zwei oder sogar alle drei möglichen Arten einer Szene (komisch, tragikomisch und dramatisch) zu verbinden und den RezipientInnen erfolgreich zu vermitteln, sollten die auftretenden Figuren und ihre Persönlichkeit den ZuschauerInnen bereits zu einem gewissen Grad vertraut sein. Eine Technik, die

einen großen Teil der Kombinationsszenen ermöglicht, ist J.D.s Vorstellungskraft. Durch seine Tagträume und Vorstellungen kann eine tragikomische oder sogar dramatische Szene berührend bleiben, aber trotzdem komisch werden.

In J.D.s Schlussworten, wird der Grundkonflikt erneut aufgegriffen und die damit verbundenen Schwächen und Fehler, die gemacht wurden, werden nochmals angeschaut. Aus dieser Selbstreflexion und den Problemen und Schwierigkeiten des bearbeiteten Themas resultieren Erkenntnisse, die sowohl traurig machen können als auch positiv stimmen – in jedem Fall berühren sie das Publikum.

Nachwort

Durch die ungewöhnlichen Techniken, mit denen bei „SCRUBS – die Anfänger“ gearbeitet wird, hat sich diese Serie einen besonderen Namen gemacht.

Diese Serie berührt auf allen Ebenen: Ob man sich vor Lachen nicht mehr halten kann, man sich selbst und seine eigenen Probleme wiedererkennt oder ob die dramatischen Sequenzen zu Tränen rühren.

Durch diese geniale Kombination von Komik, Tragikomik und Dramatik, ist Bill Lawrence ein Streich gelungen, der in die Geschichte der Serien eingehen wird.

Quellenangaben

Literatur

Berger, Peter L.: Erlösendes Lachen: das Komische in der menschlichen Erfahrung. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co., 1998.

Bierbaum, Otto Julius: Die Yankeedoodle-Fahrt und andere Reisegeschichten. 9. Auflage. München: Georg Müller, 1911.

Drosdowski, Günther (Hrsg.): DUDEN. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. 2., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Mannheim, Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, 1989.

Eschke, Gunther; Bohne, Rudolf: Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2010.

Freud, Sigmund: Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten. Der Humor. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, 2010.

Geier, Manfred: Worüber kluge Menschen lachen. Kleine Philosophie des Humors. 1. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH, 2006.

Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. 4., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart: J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschl Verlag GmbH, 2007.

Dr. Wermke, Matthias; Dr. Kunkel-Razum, Kathrin; Dr. Scholze-Stubenrecht, Werner (Hrsg.): DUDEN. Das Fremdwörterbuch. 9., aktualisierte Auflage. Mannheim, Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, 2007.

Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. 2., überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2008.

Segar, Linda: Von der Figur zum Charakter. Überzeugende Filmcharaktere erschaffen. Berlin: Alexander Verlag, 1999.

Medien

SCRUBS – die Anfänger. Die komplette erste Staffel. Regie u. Drehbuch: Lawrence, Bill. USA: Doozer, Touchstone Television, 2001. Fassung: DVD, Buena Vista Home Entertainment Austria, 2005, 477 Min.

Internet

Brandt, Melanie; Wolff, Melanie: Charakterbeschreibungen. Online im Internet: URL: <http://www.myfanbase.de/scrubs/charakterbeschreibungen> [Stand 2014-03-02]

Dr. Spörl, Uwe: Basislexikon. Literaturwissenschaftliche Terminologie. Online im Internet: URL:

www.fernuni-hagen.de/EUROL/termini/welcome.html?page=/EUROL/termini/6320.htm [Stand 2014-01-12]

Dalkowski, Tanja; Weißenbach, Helen: Humor als Strategie der Entwaffnung. Online im Internet: URL:

www.peter-matussek.de/Leh/S_36_Material/S_36_M_12/12_Humor.pdf [Stand 2014-01-15]

Hölscher, Lorenz: Mit Dramaturgie arbeiten. „Klassische“ dramaturgische Elemente. Online im Internet: URL:

<http://www.akademie.de/wissen/vortrag-halten-spannung-dramaturgie/dramaturgie-praesentation> [Stand 2014-03-11]

Hutzler, Laurie: Character is action. Online im Internet: URL:

www.etbscreenwriting.com/nine-character-types/character-is-action/ [Stand 2014-03-08]

Abstract

In der wissenschaftlichen Abschlussarbeit „Krankenhausserien – rette sich wer kann“ wird das Phänomen der Serien mit einem besonderen Fokus auf der Krankenhausserie „SCRUBS – die Anfänger“ untersucht.

Im ersten Teil der Forschungsarbeit wird auf das grundlegende Konzept und die Dramaturgie von Serien eingegangen. Jedes der grundlegenden Elemente (Genre, Setting, Grundkonflikt/e der Hauptfigur/en, Struktur und Erzählweise) wird genau dargelegt.

Nachdem die Dramaturgie einer Serie ausreichend geklärt ist, werden die Begriffe Humor, Komik und Witz definiert und erklärt. Ebenso wird kurz darauf eingegangen, wie Komik erfolgreich erzeugt werden kann.

Vor der Analyse wird noch auf das Genre und die Dramaturgie (Thema, Erzählung und Struktur) von „SCRUBS – die Anfänger“ eingegangen und die Hauptfiguren werden vorgestellt.

Die Analyse von „SCRUBS – die Anfänger“ beginnt mit einer Zusammenfassung der Pilotfolge, in der die wichtigsten Beziehungen der Figuren untereinander erzählt werden. Im darauffolgenden Kapitel wird auf die Hauptthemen der Episoden 2-8, „klassische Grundkonflikte“ die jedes Mal mit einer Erkenntnis enden, eingegangen. Danach werden „komische“, „tragikomische“ und „dramatische“ Sequenzen, ihre verschiedenen Arten und dazu jeweils einige Beispiele dargestellt. Schlussendlich werden einige Sequenzen analysiert, die zwei oder sogar alle drei Arten (komisch, tragikomisch, dramatisch) kombinieren und damit „SCRUBS – die Anfänger“ zu einer außergewöhnlichen und besonderen Serie machen.

Abstract

The diploma thesis „Krankenhausserien – rette sich wer kann“ investigates the phenomenon of TV serials. The focus of this thesis is on the medical „SCRUBS“.

The first part explains the television series concept and its dramatic composition: the basic essentials genre, setting, main characters' conflicts, structure and narrative style.

Afterwards the terminology „Humor“ (humour), „Komik“ (comicality) and „Witz“ (joke) are going to be clarified. Moreover, a short explanation how to generate comicality is given.

Before a detailed analysis of „SCRUBS“, the dramatic compositions (theme, structure and narrative style) are explained and the main characters are represented.

The analysis starts with a pilot episodes recap and shows the formations of the main characters' interpersonal relations. The central theme of the following episodes (episode 2-8) are „life's basic conflicts“ which always ends with an insight. Afterwards comic, tragicomic and dramatic sequences, the different types and a few examples are shown. Finally, a few sequences are represented, in which two or even three types (comic, tragicomic, dramatic) were combined.

Persönliche Angaben

Vorname **Laura**

Nachname **Angermann, Bakk.phil.**

Staatsbürgerschaft **Österreich**



Ausbildung

Seit Oktober 2005

Studium an der Hauptuniversität Wien:
Publizistik und Kommunikationswissenschaft (2013
erfolgreich abgeschlossen)
Theater-, Film- und Medienwissenschaft

2000 - 2005

Bundesoberstufenrealgymnasium, 5630 Bad Hofgastein,
Salzburg

1999 - 2000

Hauptschule, 9821 Obervellach, Kärnten

1995 - 1999

Bundesrealgymnasium, Auf der Schmelz, 1150 Wien

1991 - 1995

Volksschule, Pfeilgasse, 1080 Wien

Praktika und berufliche Erfahrung

Juli 2012 – Sept. 2013 Thalia, Wien
Kassierkraft

Mai 2011 – Juni 2011 Radio Arabella, Wien
Praktikantin

August 2010 – Juli 2012 Gürtelbräu, Wien
Kellnerin

April 2010 – Juli 2010 KRONEHIT, Wien
Praktikantin

Praktika und berufliche Erfahrung

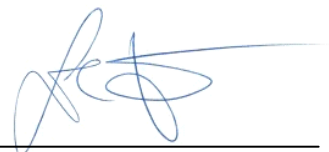
Juli 2009 – August 2009	Café – Restaurant Sportcafé, Mallnitz Kellnerin
Juli 2008 – Sept. 2008	Lokaal Zeven, Tilburg/Holland Kellnerin
März 2007 – Juni 2007	Rechtsanwalt Dr. Kurt Janek Assistentin
April 2006 – Okt. 2006	Weberknecht, Wien Kellnerin
Juli 2005 – Sept. 2005	Café – Restaurant Sportcafé, Mallnitz Kellnerin
Juli 2004 – Sept. 2004	Fam. Pessy, Vlaardingen/Holland Au-Pair

Sprachkenntnisse

Deutsch
Englisch
Holländisch
Französisch

Aktivitäten und Interessen

Sprechen/Sprechtechniken
Sprachen
Literatur
Fotografie
Reisen
Schwimmen



Laura Angermann