

---

# **MASTERARBEIT**

---

Frau  
**Jeannine Oertel**

**Komplexe Vielfalt statt  
beliebige Stereotypen:**

**Eine Analyse der Erfolgs-  
faktoren zeitgenössischer  
Serienfiguren**

**2018**

# **MASTERARBEIT**

---

## **Komplexe Vielfalt statt beliebige Stereotypen:**

## **Eine Analyse der Erfolgs- faktoren zeitgenössischer Serienfiguren**

Autorin:  
**Frau Jeannine Oertel**

Studiengang:  
**Information and Communication Science**

Seminargruppe:  
**IC13w1-M**

Erstprüfer:  
**Prof. Peter Gottschalk**

Zweitprüfer:  
**Laurent Filliung**

Einreichung:  
Mittweida, 17.07.2018

# **MASTER THESIS**

---

## **Complex Diversity Instead of Arbitrary Stereotypes: An Analysis of the Factors of Success of Contemporary Se- ries Characters**

author:

**Ms. Jeannine Oertel**

course of studies:

**Information and Communication Science**

seminar group:

**IC13w1-M**

first examiner:

**Prof. Peter Gottschalk**

second examiner:

**Laurent Filliung**

submission:

Mittweida, 17.07.2018

---

## **Bibliografische Angaben**

Oertel, Jeannine:

*„Komplexe Vielfalt statt beliebige Stereotypen: Eine Analyse der Erfolgsfaktoren zeitgenössischer Serienfiguren“*

99 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Masterarbeit, 2018

## **Abstract**

Die Arbeit gibt einen Überblick über die Konzeption, Wirkung und Besonderheiten von erfolgreichen Figuren in zeitgenössischen Serien. Dabei sind sowohl produktionsbezogene als auch rezeptionsbezogene Erfolgsfaktoren relevant. Zu den produktionsbezogenen Erfolgsfaktoren gehören Aspekte der Figurengestaltung, die richtige Verwendung von Figurenkonzepten, die Schaffung von Komplexität und Charaktertiefe sowie die Auswahl passender Schauspieler. Im Bereich der rezeptionsbezogenen Erfolgsfaktoren erwiesen sich die Themenfelder Akzeptanz ambivalenter Figurenkonzepte und aufgebrochener Stereotype, Bevorzugung komplexer Narrationen und Bezug zur Lebenswelt der Zuschauer als besonders wichtig. Schlussendlich ergaben sich bei der Analyse sieben feste Faktoren, die maßgeblich zum Erfolg zeitgenössischer Serienfiguren beitragen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>I</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>III</b>
<b>Tabellenverzeichnis .....</b>	<b>IV</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
<b>2 Wichtige Begriffe.....</b>	<b>3</b>
2.1 Serien .....	3
2.1.1 Definition: Was sind Serien? .....	3
2.1.2 Serienarten: Eine grobe Einteilung.....	8
2.1.3 Genres: Eine feinere Einteilung.....	11
2.2 Figuren: Eine kurze Erklärung .....	13
2.3 Charakterisierung von Erfolg .....	14
<b>3 Aktuelle Serien-Phänomene .....</b>	<b>19</b>
<b>4 Produktionsbezogene Erfolgsfaktoren.....</b>	<b>25</b>
4.1 Entwicklung erfolgreicher Figuren .....	25
4.1.1 Charakterpyramide nach Bond und Hughes.....	25
4.1.2 Dreidimensionalität nach Egri.....	28
4.1.3 Charakterdiamant nach Freeman.....	34
4.2 Figurenkonzepte .....	40
4.2.1 Stereotype .....	40
4.2.2 Archetypen.....	44
4.2.3 Ambivalente Figuren .....	51
4.3 Komplexität und Charaktertiefe .....	52
4.3.1 Figuren mit Konstanz .....	53
4.3.2 Figuren mit Flashbacks .....	54
4.3.3 Figuren mit Wandel .....	56
4.3.4 Figuren mit Mystery-Faktor .....	62
4.3.5 Figuren-Spielereien.....	65
4.4 Schauspieler .....	66
4.4.1 Verbindung von Schauspieler und Figur.....	66
4.4.2 Stars als Starhilfe des Serienmotors .....	70
<b>5 Rezeptionsbezogene Erfolgsfaktoren.....</b>	<b>74</b>
5.1 Akzeptanz ambivalenter Figurenkonzepte.....	74
5.2 Akzeptanz aufgebrochener Stereotype .....	80

---

5.3	Bevorzugung komplexer Narration .....	87
5.4	Bezug zur Lebenswelt der Zuschauer .....	91
<b>6</b>	<b>Fazit und Ausblick .....</b>	<b>96</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>V</b>
	<b>Audiovisuelle Medien.....</b>	<b>XV</b>
	<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>XX</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Beispielhafte Einordnung von Serien bezüglich ihrer Erzählstruktur .....	10
Abbildung 2: Anzahl der Streaming-Abonnenten von Netflix weltweit .....	20
Abbildung 3: Anzahl der Emmy-Nominierungen von Netflix und HBO .....	21
Abbildung 4: Ausgewählte Merchandising-Artikel zu Serienfiguren .....	23
Abbildung 5: Charakterpyramide von Bond und Hughes .....	26
Abbildung 6: Merle Dixon (The Walking Dead) – Mimik .....	30
Abbildung 7: Merle Dixon – Körpersprache .....	31
Abbildung 8: Das Zusammenspiel der Dreidimensionalität von Lajos Egri .....	33
Abbildung 9: Charakterdiamant von Walter Bishop .....	35
Abbildung 10: Charakterdiamant von Dr. Gregory House .....	36
Abbildung 11: Charakterdiamant von Daenerys Targaryen im Wandel .....	39
Abbildung 12: Stereotypische Bilder von Soldat, Arzt und Fußballfans .....	42
Abbildung 13: Beispiele für stereotypische Nebenfiguren .....	43
Abbildung 14: Beispiel für stereotypische Hauptfiguren .....	43
Abbildung 15: Stereotypische Mentoren aus Filmen .....	49
Abbildung 16: Yao Fei als Mentor von Oliver Queen .....	49
Abbildung 17: Walter Whites Erscheinungsbild im Wandel .....	57
Abbildung 18: Deanerys Targaryen bei der Brautschau von Khal Drogo .....	60
Abbildung 19: Deanerys Targaryen als Stammesfürstin (Staffel zwei) .....	60
Abbildung 20: Deanerys Targaryen aus den Flammen auferstanden .....	61
Abbildung 21: Deanerys Targaryen in Staffel drei. ....	61
Abbildung 22: Schauspielerswechsel von Daario Naharis .....	68
Abbildung 23: Dexter erinnert sein Opfer an dessen Taten. ....	78
Abbildung 24: Handlungsstrang zu der Serie Polizeibericht von Johnson .....	87
Abbildung 25: Handlungsstränge zu Die Sopranos (Folge 8) von Johnson .....	87
Abbildung 26: Zusammenspiel ausgewählter Figuren in der Serie Game of Thrones ..	89

---

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Anzahl der Google-Suchergebnisse zu ausgewählten Serien .....	23
Tabelle 2: User-Kommentare auf Youtube zu Jack Gleesons Rolle in Batman Begins	69
Tabelle 3: Beispiele für Hollywood-Stars in Serien .....	71
Tabelle 4: Beispiele für aufgebrochene Stereotypen in Serien .....	86

# 1 Einleitung

Als CNN auf seiner Website im Jahr 2013 eine Liste von Hollywood-Größen<sup>1</sup> veröffentlichte, die neuerdings Hauptrollen in Serien spielen, kamen sie auf stolze 26 Namen. Heute würde eine solche Bildergalerie noch viel größere Ausmaße annehmen, denn der Aufwärtstrend im Bereich der Serien hält bis heute unvermittelt an. Häufig fällt dabei der Begriff eines „goldenen Zeitalters“<sup>2</sup>: Sowohl im Fernsehen als auch bei Streaming-Dienstleistern gibt es ein so großes Angebot an hochwertigen seriellen Formaten, dass Zuschauer kaum genug Zeit haben, alle davon zu sehen. Dass an dem großen Thema Serien momentan kaum noch ein Weg vorbeiführt, stelle auch ich immer wieder im Alltag fest. Früh gehe ich aus dem Haus und sehe Werbeplakate für Serien, die neu im Free-TV ausgestrahlt werden. In Diskussionen mit Freunden geht es um *Game of Thrones*, *The Walking Dead* und Co. und Kommentare wie: „Hast du das schon gesehen?“ „Und die neue Serie ist auch gut.“ „Wenn dir dies gefällt, kann ich auch das empfehlen.“ Nachmittags am Briefkasten springt mir Carrie Mathison aus *Homeland* auf dem Cover einer Programmzeitschrift entgegen mit der Ankündigung: „Die siebte Staffel kommt bald!“ Abends schalte ich den Fernseher an, und auch hier sind Serien allgegenwärtig: Hier die Werbung für Sky-Ticket, um die neuesten Produktionen jederzeit genießen zu können, da lockt Netflix mit seinen aktuellen Eigenproduktionen. Ich befinde mich sozusagen im Schlaraffenland: Überall, wo ich hinschaue, locken leckere Serienbonbons. Denen kann ich mich oft nur schwer entziehen, was dazu führt, dass ich selbst unheimlich viele Serien gerne – und bisweilen ohne rechtzeitig ein Ende zu finden – anschau.

Doch warum sind zeitgenössische Serien so erfolgreich? Um darauf eine Antwort zu finden, müssen wir die Frage etwas umformulieren. Angelehnt an Hannibal Lecters Ratsschlag an Clarice Starling in *Das Schweigen der Lämmer*. „Oberste Prinzipien, Clarice. Simplifikation. Lesen Sie bei Marc Aurel nach. Bei jedem einzelnen Ding die Frage: Was ist es in sich selbst? Was ist seine Natur?“ Nun ja, der Kern von Serien besteht ganz klar darin, Geschichten zu erzählen. Und Geschichten bestehen aus den drei wesentlichen Elementen: Figuren, Ereignisse und Setting. Obwohl die drei Elemente in Wechselwirkung stehen, spielen die Figuren in meinen Augen dabei die wichtigste Rolle. Schließlich gibt es keine Handlung ohne Handelnde: „Die Figuren sind das Herz jeder Serie. Sie sind es, die den Zuschauern im Gedächtnis bleiben und sie sind es, die dazu führen, dass die Fans ihre Lieblingsserie einschalten oder sich die DVD's kaufen.“<sup>3</sup> Genau aus diesem Grund befasst sich meine Arbeit mit den Erfolgsfaktoren zeitgenössischer Serienfiguren. Um diese Faktoren zu identifizieren, erklären zu können und auf ein breites

---

<sup>1</sup> Hare (2013)

<sup>2</sup> Persaud (2016)

<sup>3</sup> Eschke & Bohne (2010, S. 42)

Fundament zu stellen, habe ich auf eine Vielzahl von Quellen zurückgegriffen. Dazu gehören die Meinungen, Erfahrungen und Aussagen von Serienproduzenten genauso wie Analysen von Medienwissenschaftlern, Kommentare von Rezipienten sowie Kritikern und natürlich meine eigene Expertise. Damit die Arbeit möglichst anschaulich und verständlich ist, habe ich natürlich auch zahlreiche Serien selbst angeschaut, um die Theorien und Aussagen der Experten anhand von praktischen Beispielen zu verdeutlichen. Denn die wichtigste Quelle für meine Arbeit sind natürlich die Serienfiguren selbst.

Die Arbeit gliedert sich grundlegend in vier große Teile: Beginnend mit einer Hinführung zum Thema der Arbeit erläutere ich relevante Grundbegriffe (Kapitel 2). Den Abschluss des ersten großen Teils bildet ein Überblick zu aktuellen Phänomenen (Kapitel 3) die zeigen, wie sich das Rezeptionsverhalten, die Serien und natürlich auch deren Figuren in der heutigen Zeit verändert haben. Im Folgenden setzt sich die Arbeit mit den verschiedenen Erfolgsfaktoren auseinander. Den zweiten großen Abschnitt bilden dabei zunächst produktionsbezogene Erfolgsfaktoren (Kapitel 4). Wie der Titel bereits verrät, handelt es sich dabei um Faktoren, die im Entstehungsprozess der Serienfigur eine Rolle spielen. Dabei thematisiere ich neben Richtlinien zur Konstruktion auch verschiedene Figurenkonzepte wie Stereotypen, Archetypen und Ambivalenz. Den Abschluss dieses zweiten Teils bildet ein Überblick zu den Arten der Komplexität einer Figur und Ausführungen dazu, welche Rolle der Schauspieler in diesem Zusammenhang spielt. Der dritte große Teil der Arbeit befasst sich mit rezeptionsbezogenen Erfolgsfaktoren (Kapitel 5). Hier stehen die Wünsche, Vorstellungen und Reaktionen der Zuschauer im Fokus. Aber auch die Wirkung von Serienfiguren auf einzelne Personen und die Gesellschaft wird in diesem Abschnitt beispielhaft betrachtet. Schlussendlich werden in einem Fazit und einem kurzen Ausblick (Kapitel 6) die Erkenntnisse der Arbeit zusammengefasst und Überlegungen für weitere Untersuchungen gegeben.

Bei dieser Vielzahl interessanter Inhalte stellt sich nun die Frage: Wozu das Ganze? Tatsächlich bietet das vorliegende Thema ein breites Spektrum an Relevanz. Zum einen natürlich für die Medienwissenschaft, um den aktuellen Trend der Serienfiguren aufzubereiten, nachzuvollziehen und erklären zu können. Aber auch für Serienproduzenten, Autoren und Medienmacher ist dieses Thema sehr interessant. In meinen Augen ist es für diese Praktiker sogar besonders wichtig, denn wie sich im Verlauf der Arbeit zeigen wird, haben Serienfiguren mitunter tiefgreifende Auswirkungen auf die Rezipienten. Darüber hinaus liefert diese Arbeit generell einen Beitrag zum Verständnis bzw. einen Ansatzpunkt für Diskussionen über kulturelle und gesellschaftliche Phänomene, die im Umfeld von Serien und ihren Figuren auftreten.

**Hinweise zur Lesbarkeit:** Ich verwende durchgehend das generische Maskulinum, wobei aber stets beide Geschlechter gemeint sind. Bei Medienprodukten gebe ich nur bei der ersten Nennung im Fließtext (ab Kapitel 2) die Jahreszahlen an.

## 2 Wichtige Begriffe

Bevor die Erfolgsfaktoren herausgearbeitet werden, erklärt Kapitel zwei die wichtigsten Grundbegriffe. Bei der Vielzahl an aktuellen Serien – und damit auch Figuren – sowie der teils sehr unterschiedlichen Verwendung von Begriffen ist dies notwendig, um Missverständnisse zu vermeiden und konkrete Aussagen treffen zu können. Daher befassen sich die nachfolgenden Abschnitte mit den Begriffen bzw. Konzepten Serie, Figur, und Erfolg in dem für diese Arbeit gültigen Verständnis.

### 2.1 Serien

Im Fokus dieser Arbeit stehen zeitgenössische Serienfiguren, so dass zur besseren Einordnung in den Gesamtkontext zunächst die Frage beantwortet werden muss: „Was sind nach heutigem Verständnis Serien?“ Auf den ersten Blick mag diese Frage trivial oder überflüssig erscheinen. Doch schon ein kurzer Blick in die Literatur zeigt, wie viele Forschungsansätze, Laiendiskussionen, Expertenmeinungen und Definitionen zu diesem scheinbar einfachen Begriff existieren. Wie der nachfolgende Abschnitt darstellt, reichen die Kriterien für Serialität von sehr weit (gleicher Sendeplatz, gleicher Sendungsaufbau) bis zu sehr eng (Notwendigkeit einer fortlaufenden Handlung, Fiktionalität). Im Folgenden wird der Begriff daher näher erörtert und in Bezug auf die Arbeit von weniger relevanten Definitionen abgegrenzt.

#### 2.1.1 Definition: Was sind Serien?

*„If you can quote the rules, then you can obey them.“<sup>4</sup>*

Einen ersten Ansatzpunkt bietet die Definition der Fernsehserie von Brück: *„Der Begriff Fernsehserie wird allgemein auf fiktionale Formate angewendet. Die Serie gilt als eine dem Fernsehen besonders angemessene Gattung, weil Serialität als ein Charakteristikum des Fernsehens insgesamt angesehen wird.“<sup>5</sup>* Das greift meiner Ansicht nach zu kurz, da der Begriff Fiktion generell bedeutet: *„etwas Vorgestelltes, Erdachtes“<sup>6</sup>*. Diese Einschränkung würde jedoch bedeuten, dass die erfolgreiche Serie *14 – Tagebücher des ersten Weltkrieges* (2014), die eindeutig nichtfiktionale Inhalte thematisiert, nach dieser Definition nicht als Serie zu bezeichnen wäre. Überdies gibt es momentan eine Vielzahl an weiteren seriellen Formaten, die sich an historischen Inhalten orientieren,

---

<sup>4</sup> Tony Soprano in *Die Sopranos*, Staffel 4, Folge 9

<sup>5</sup> Brück (2002, S. 88)

<sup>6</sup> Duden (2001, S. 312)

obgleich sie – beispielsweise aus dramaturgischen Gründen – keine vollständige historische Authentizität aufweisen (*Die Tudors*, 2007-2010; *Reign*, 2013-2017; *Die Borgias*, 2011-2013 etc.). Solche Sendungen haben damit sowohl fiktionale als auch faktuale Inhalte und gelten eindeutig als Serien.<sup>7</sup> Damit ist ein alleiniger Bezug auf die Art des Inhalts kein hinreichendes bzw. geeignetes Kriterium für eine Definition.<sup>8</sup> Des Weiteren beschränkt Brück ihre Definition aus dem Jahre 2002 auf das Medium Fernsehen. Das ist angesichts der damaligen Dominanz des Mediums verständlich, aber in meinen Augen aus heutiger Sicht unzureichend. Gegenwärtig gibt es viele Möglichkeiten, Serien zu rezipieren.<sup>9</sup> Eine Definition des Serienbegriffs sollte somit idealerweise losgelöst vom Medium sein und sich auf allgemeinere Merkmale konzentrieren.

Schon der genauere Blick auf diesen ersten Ansatz zeigt die Probleme, wenn es um die Definition des Begriffs Serie geht. Dies ist meiner Meinung nach zum einen der großen Anzahl und zum anderen der damit einhergehenden Vielseitigkeit an Formaten, Erzählstrukturen und Inhalten geschuldet. Um diese auf den ersten Blick unübersichtliche Menge zu ordnen, haben Weber und Junklewitz<sup>10</sup> auf Basis einer umfangreichen Recherche die Serien-Definitionen verschiedener Wissenschaftler analysiert, miteinander verglichen und die Ansätze kritisch betrachtet und diskutiert. Beim Zusammentragen der Informationen ergaben sich dabei folgende vier Hauptkriterien für eine Serie:

1. Mehrteiligkeit
2. regelmäßiges Ausstrahlen im Fernsehprogramm, periodisches oder kontinuierliches Erscheinen
3. wiederkehrende Figuren oder eine feste Personenkonstellation mit den zugehörigen sozialen Verflechtungen und Beziehungen der Serienfiguren
4. fortlaufende Handlungen, Fehlen von endgültiger Abgeschlossenheit sowie eventuelle Cliffhanger

---

<sup>7</sup> Dies lässt sich leicht durch die Kategorisierung der genannten Sendungen auf der IMDB.com-Website oder des deutschen Portals Fernsehserien.de feststellen.

<sup>8</sup> Rein aus Sicht der Produktion ist Fiktionalität als Merkmal jedoch nicht ganz von der Hand zu weisen, da es sich auch bei dokumentarischen Inhalte um etwas künstlich Erschaffenes handelt und eine absolute Objektivität – schon allein durch den Einsatz der Schauspieler und die Existenz eines Drehbuchs – nicht gegeben sein kann.

<sup>9</sup> Dazu gehören zum einen eine Vielzahl an Streaming-Diensten (Netflix, Amazon Prime, Youtube, Sky etc.), zum anderen aber natürlich auch DVD's oder Blue-Rays. Auch Fernsehsender orientieren sich an diesem neuen Trend und bieten Serien, die eigentlich speziell für das Fernsehen produziert werden (bspw. Telenovelas wie *Gute Zeiten, schlechte Zeiten*) zumindest temporär über On-Demand-Dienste als Stream auf ihren Websites an. Neben Fernsehgeräten sind auch Mobiltelefone, Handhelds und Computer als Wiedergabegeräte geeignet.

<sup>10</sup> Die vollständige Erörterung ist nachzulesen bei Weber und Junklewitz (2008, S. 13ff.).

Allerdings ist auch diese Liste nicht frei von Kritik: Bereits der zweite Punkt, der die Regelmäßigkeit beschreibt, ist in der heutigen Zeit der Streaming- und On-Demand-Dienste kein ausschlaggebendes Kriterium für die Definition einer Serie. So können viele der angebotenen Inhalte ausschließlich über Streaming-Dienste bezogen werden (beispielsweise deren Eigenproduktionen), und das zu jeder Zeit und zusätzlich auch unabhängig vom Ausgabegerät. Dieses Kriterium stammt zweifelsfrei aus der Ära des klassischen Fernsehens, als Sendeplätze bzw. -zeiten noch eine wichtige Rolle spielten, so dass Zuschauer ihre Tagesplanung entsprechend ausrichten mussten, um die Sendung nicht zu verpassen.<sup>11</sup> Zeitversetztes Ansehen war bestenfalls durch die Aufnahme per Videorekorder möglich, aber auch dafür diktierte der Sendeplatz natürlich die Verfügbarkeit. Das hat sich inzwischen geändert: Aktuelle Serien unterliegen nicht mehr unbedingt dem Kriterium einer regelmäßigen Ausstrahlung oder periodischen Erscheinungsweise. Vielmehr entscheidet in vielen Fällen der Zuschauer, wann er wie viel von einer Serie wie rezipiert. Allerdings muss an diesem Punkt noch hinzugefügt werden, dass es bei Neuerscheinungen selbst bei Streaming-Diensten durchaus zu einer wöchentlichen Veröffentlichung neuer Folgen<sup>12</sup> kommen kann und somit eine gewisse Art der Regelmäßigkeit gegeben ist. Diese stehen ab dem Zeitpunkt der Veröffentlichung aber beliebig zum Abruf bereit, so dass der Zuschauer im Unterschied zu definierten Fernsehsendeplätzen nicht an eine bestimmte Uhrzeit gebunden ist. Insgesamt spielt dieser Punkt bei dem großen Serienangebot meiner Meinung nach mittlerweile eine eher untergeordnete Rolle und ist nach meiner Einschätzung kein essenzielles, allgemeingültiges Merkmal von Serien.

Auch der dritte Punkt der Figurenbeständigkeit von Weber und Junklewitz bildet kein eindeutiges und immer zutreffendes Kriterium für die Definition zeitgenössischer Serien. So gibt es beispielsweise nicht in allen Serien wiederkehrende Figuren. Das Konzept der britischen Produktion *Black Mirror* (2011-heute) ist es, mit jeder Episode eine neue Geschichte mit neuen Figuren zu erzählen. Ähnlich handhabt es *American Horror Story* (2011-heute), wobei sich in diesem Fall jeweils eine Staffel einer Geschichte mit ihren entsprechenden Figuren widmet. Jede weitere Staffel zeigt eine vollkommen andere Geschichte, die sich thematisch sowie in Figuren, Schauplätzen und Ereignissen komplett von der vorherigen unterscheidet.<sup>13</sup> Zusammengefasst werden solche Serien unter dem

---

<sup>11</sup> Ich erinnere mich beispielsweise noch gut an die Erstausstrahlung von *Lost*, als in meinem Freundeskreis am Montagabend zwischen 20:15 und 21:15 Uhr praktisch alle immer die neueste Episode anschauten.

<sup>12</sup> Beispielsweise veröffentlichte Amazon Video auf seiner Streaming-Plattform bei der ersten Staffel von *Fear the Walking Dead* jede Woche eine neue Folge.

<sup>13</sup> Interessant ist hierbei jedoch, dass einige Schauspieler aus vorangegangenen Staffeln in neuen Staffeln in jeweils anderen Rollen mitspielen.

Oberbegriff der sogenannten Anthologie-Serie<sup>14</sup>. Diese Formate stellen eine abgeschlossene Narration in den Mittelpunkt. Dies kann bereits innerhalb einer Folge der Fall sein (wie bei *Outer Limits: 1995-2002*), aber auch erst am Ende einer Staffel (z.B. *True Detective: 2014-*). Anschließend ändert sich die Geschichte, die Figuren, die Handlungsorte etc., und eine neue Story wird erzählt. Somit fehlt die in der obigen Definition genannte serienumfassende Figurenbeständigkeit. Auch bei der Betrachtung aktueller Topserien wie *Game of Thrones (2011-)* oder *The Walking Dead (2010-)* fällt auf, dass wichtige Figuren nicht unbedingt Konstanz bieten und durchaus sterben können.

Auch Punkt vier „fortlaufende Handlung“ ist hinsichtlich des Kriteriums „Fehlen von endgültiger Abgeschlossenheit“ nur begrenzt für zeitgenössische Serien charakteristisch, denn gerade die großen Serien sind nicht auf unendlich viele Episoden ausgelegt, sondern steuern normalerweise auf ein definiertes Finale zu, in dem die Handlung ihren Abschluss findet. So wird beispielsweise das Epos *Game of Thrones* planmäßig mit Staffel acht sein Ende finden. Ein Beispiel für das oben genannte Kriterium ist wiederum die Serie *The Walking Dead*, bei der noch kein Ende in Sicht ist. Generell spielen bei der Frage nach der Abgeschlossenheit von Serien auch wirtschaftliche Aspekte eine Rolle: Sendungen, die hinter den Erwartungen zurückbleiben, werden unabhängig vom Stand der Handlung eingestellt. So setzte der Sender CBS die bei Fans beliebte Serie *Jericho – Der Anschlag (2006-2008)* nach der ersten Staffel ab, die mit einem dramatischen Cliffhanger endete. Das führte zu derart massiven Zuschauerprotesten<sup>15</sup>, dass der Sender schließlich noch sieben Folgen produzierte, um die Story abzuschließen.<sup>16</sup> Das Charakteristikum einer fortlaufenden Handlung ohne absehbares Ende ist demnach auch kein allgemeingültiges Merkmal von Serien, auch wenn es Fälle gibt, bei denen es zutrifft (z.B. Soap Operas wie *Gute Zeiten, schlecht Zeiten, 1992-*, *Lindenstraße, 1985-*).

Nach dieser kritischen Analyse wird deutlich, wie schwer es ist, das weite Feld der Serien in ein enges Definitionskorsett zu zwängen. Zu dieser Schlussfolgerung kamen auch Weber und Junklewitz, so dass sie sich mit ihrer eigenen, verbesserten Definition das Ziel setzten „hinreichend offen zu sein, um die Gesamtheit serieller Phänomene erfassen zu können“<sup>17</sup>. Die daraus entstandene finale Definition ist entsprechend sehr allgemein:

„Eine Serie besteht aus zwei oder mehr Teilen, die durch eine gemeinsame Idee, ein Thema oder ein Konzept zusammengehalten werden und in allen Medien vorkommen können.“<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup> Filmlexikon (anthology series, 2014)

<sup>15</sup> The Showbuzz (2007)

<sup>16</sup> Fernandez (2007)

<sup>17</sup> Weber & Junklewitz (2008, S. 18)

<sup>18</sup> Weber & Junklewitz (2008, S. 18)

Diese Definition entspricht bereits mehr dem momentanen Serien-Zeitgeist, allerdings ist sie für die vorliegende Arbeit zu weitläufig. Denn dieser Definition würden Nachrichtensendungen, Late-Night-Shows, Kinofilme und auch viele andere Medienformate entsprechen. Eine solche Vielzahl kann im Rahmen dieser Arbeit allerdings nicht hinreichend und in angemessenem Umfang betrachtet werden, weshalb ich mithilfe meiner folgenden Definition einen thematischen Fokus setze:

„Eine audiovisuelle Serie umfasst mehrere Episoden mit einer fortlaufenden Handlung und fiktiven Figuren, und sie wird nicht primär für das Kino produziert.“<sup>19</sup>

Zur Begründung und zum besseren Verständnis gehe ich nachfolgend kurz auf die wichtigsten Bestandteile der Definition ein:

**Mehrere Episoden:** Die betrachteten Sendungen müssen mehrere zusammenhängende Episoden umfassen, damit die Figuren überhaupt eine Entwicklung und Entfaltung durchlaufen können. Genauso soll der Zuschauer die Möglichkeit haben, die Figuren kennenzulernen und eine Beziehung zu ihnen aufzubauen. Eine festgesetzte Staffelmindestanzahl ist dafür nicht zwangsläufig nötig, da manche Serien auch nach einer oder wenigen Staffeln abgeschlossen sind (*Flash Forward*, 2009-2010), während andere eine scheinbar unbegrenzte Laufzeit haben (*The Walking Dead*).

**Fortlaufende Handlung:** Die Definition von Weber und Junkelwitz umfasst unter anderem ebenfalls Nachrichtensendungen, Late-Night Shows und andere Formate. Für diese Arbeit sind derartige Programme allerdings uninteressant, da sie keine fortlaufende Handlung bieten. Somit fällt der Typ der Anthologie-Serie heraus, der sich auf einen rein episodischen Erzählstil beschränkt. Meine Begründung dafür ist, dass Serienfiguren Raum und Zeit benötigen, um sich innerhalb der Geschichte entfalten und entwickeln zu können. In der Kürze einer Episode liegt das Hauptaugenmerk klar auf der Handlung und weniger auf vielschichtigen und tiefgründigen Figuren (siehe Kapitel 2.1.2).

**Fiktive Figuren:** Die Beschränkung auf fiktive Figuren ist an dieser Stelle sehr wichtig, denn für die Betrachtung innerhalb der Arbeit sollen nur komplett erdachte Figuren hinzugezogen werden. Reale Personen (beispielsweise in Doku-Soap-Serien wie *Rach*, *der Restauranttester*, 2005-2013) bzw. real anmutende Personen (etwa in der Reality-Soap-Serie *Berlin – Tag & Nacht*, 2011-) gehören zum Reality-TV, welches „mit dem Anspruch auftritt, Realitäten im Sinne der alltäglichen Lebenswelt anhand von Ereignissen darzustellen, die das Gewohnte der Alltagsroutine durchbrechen.“<sup>20</sup> Da fiktive Geschichten

---

<sup>19</sup> Bei der Definition wird ausschließlich von einem passiven Rezeptionserlebnis ausgegangen, ohne jegliche aktive Nutzerelemente, wie es beispielsweise bei einem Computerspiel der Fall wäre. Computerspielserien (z.B. *The Witcher 1-3*) werden in der Definition somit nicht beachtet.

<sup>20</sup> Grimm (2008)

keinen solchen Anspruch erheben, wäre eine Gleichbehandlung der Figuren aus meiner Sicht unangebracht. Historische Serienfiguren klammere ich ebenfalls aus, da hier schon die Frage nach dem Verhältnis zwischen faktualen Daten und fiktiven Anteilen kaum zu beantworten ist. Ob und inwiefern historische Personen in Serien oder Medien überhaupt authentisch dargestellt werden, ist eine eigene Fragestellung, die im Rahmen dieser Arbeit nicht beantwortet werden kann. Somit beschränke ich mich auf fiktive Figuren.

**Kino** – Diese Einschränkung wird immer wichtiger, da es auch im Kino häufig vorkommt, eine Geschichte über mehrere Folgen – oder in dem Fall Teile – zu erzählen. George Lucas hat mit seiner *Star Wars – Saga*<sup>21</sup> dafür wohl maßgeblich den Weg bereitet, der sogar jetzt 40 Jahre nach dem ersten Film mit den *Episoden VII – Das Erwachen der Macht* (2015) und *VIII -- Die letzten Jedi* (2017) sowie auch anderen Spin-Offs (*Rogue One: A Star Wars Story*, 2016; *Solo: A Star Wars Story*, 2018) erfolgreich weitergeführt wird. Auch die Filmreihen um *Harry Potter* und *Der Herr der Ringe*<sup>22</sup> entsprechen weitestgehend einem seriellen Aufbau im Sinne einer übergreifenden Narration mit einem konstanten Figurenensemble. Dennoch sind Filme meiner Meinung nach generell in sich abgeschlossener als Serien, werden in längeren Abständen veröffentlicht und bieten insgesamt weniger Zeit zum Erzählen. Dementsprechend liegt es nahe, dass es auch bedeutende Unterschiede zwischen Figuren in Filmen und Serien gibt.<sup>23</sup> Da eine entsprechende Diskussion vom Thema der Arbeit wegführen würde, möchte ich an dieser Stelle lediglich anmerken, dass ich mich der Aussage von Eschke und Bohne bezüglich der Unterschiedlichkeit zwischen Serien- und Filmfiguren anschließe.<sup>24</sup>

## 2.1.2 Serienarten: Eine grobe Einteilung

Wie bereits die Notwendigkeit einer Definition für den Begriff Serien gezeigt hat, existiert eine Vielzahl von Arten, die sich in Aufbau, Ausstrahlung und Umsetzung unterscheiden. An dieser Stelle alle zu benennen oder auch grundlegend zu erläutern, ist kaum möglich

---

<sup>21</sup> *Episode IV – Eine neue Hoffnung* erschien im Jahr 1977 und startete sehr ungewöhnlich und wie der Titel schon vermuten lässt mitten in der Geschichte. 1980 und 1983 erschienen die weiteren Teile mit den Titeln: *Episode V – Das Imperium schlägt zurück* und *Episode VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. Erst 1999 wurde schlussendlich der erste Teil der Geschichte in den Kinos ausgestrahlt mit dem Titel *Episode I – Die dunkle Bedrohung*. In den folgenden Jahren schlossen die Filme *Episode II – Angriff der Klonkrieger* (2002) und *Episode III – Die Rache der Sith* (2005) die Lücke zum chronologisch ersten Film aus den 70ern.

<sup>22</sup> Die drei Teile zu *Der Hobbit* spielen im gleichen Universum und sind somit ebenfalls als Teil der Serie zu betrachten, auch wenn sie nicht den gleichen Titel tragen.

<sup>23</sup> Eschke & Bohne (2010, S. 42)

<sup>24</sup> Auf die komplexe Konstellation, dass dieselbe Figur im transmedialen Storytelling sowohl in Serien als auch in Filmen vorkommt, sei hier lediglich hingewiesen. Dies stellt einen eigenen Untersuchungsbereich dar, der durch die Zunahme transmedialer Narrationen in den vergangenen Jahren Relevanz besitzt.

und im Zusammenhang mit dieser Arbeit nicht zielführend. Die vorangegangene Definition in Kapitel 2.1.1 hat daher eine vorab einschränkende Funktion, und im Folgenden soll noch einmal kurz auf eine für mein Thema inhaltlich relevante Unterteilung von Serienarten eingegangen werden, nämlich auf charakterzentrierte und narrationszentrierte Serien (im Englischen oft *character driven* vs. *plot driven* genannt<sup>25</sup>).<sup>26</sup> Wie die Bezeichnungen nahelegen, handelt es sich bei letzterem um das verbreitete und bekannte Serienformat, bei dem die Geschichte im Vordergrund steht. Typisch dafür ist die sogenannte episodiale bzw. vertikale<sup>27</sup> Erzählstruktur. Das heißt, dass die Haupthandlungsstränge typischerweise innerhalb einer Episode abgeschlossen sind.<sup>28</sup> Dazu zählen beispielsweise die bekannten Krimi- oder Arztserien *CSI: Den Tätern auf der Spur* (2000-2011), *Dr. House* (2004-2012) und *Cold Case – Kein Opfer ist je vergessen* (2003-2010), in denen pro Folge ein Fall gelöst wird. Haupthandlungsstränge, die sich über mehr als eine Folge erstrecken, bilden hier die Ausnahme.<sup>29</sup>

Längere Nebenhandlungen können sich aber durchaus über die Gesamtheit der Serie erstrecken und sich auf Haupt- und Nebenfiguren beziehen. Diese sogenannten *private lines*<sup>30</sup> bilden durch ihre horizontale, also fortlaufende Erzählstruktur ein Bindeglied zu charakterzentrierten Serien. Sie spielen in der vertikalen Erzählstruktur der jeweiligen Episode allerdings eine untergeordnete Rolle. Das heißt, dass diese nebensächlichen Handlungsstränge lediglich *nice-to-know*-Informationen vermitteln und Zuschauer bei episodischen Serien jederzeit „einsteigen“ können, weil jede Folge eine neue, abgeschlossene Haupthandlung bietet. Dies ist bei den horizontalen, charakterzentrierten Serien nicht möglich, da sich hier die wesentlichen Plotlines weit über eine Episode und sogar über Staffeln hinweg erstrecken können.<sup>31</sup> Hin und wieder kommt es selbstverständlich trotzdem vor, dass ein Subplot innerhalb einer Folge abgeschlossen wird. Allerdings ist das für diese Serienart eher untypisch: Handlungsbögen sind generell deutlich umfangreicher, und die Zuschauer fühlen sich durch andauernde Konflikte und Cliffhanger<sup>32</sup> häufig dazu angehalten, die Serie weiterzuverfolgen.

---

<sup>25</sup> Eschke & Bohne (2010, S. 136)

<sup>26</sup> Eder (2008, S. 17f.)

<sup>27</sup> Schütte (2011)

<sup>28</sup> Lexikon der Filmbegriffe (horizontales und vertikales Erzählen, 2016)

<sup>29</sup> Ein prominentes Beispiel ist die unter der Regie von Quentin Tarantino entstandene *CSI*-Doppelfolge „Grabesstille“ (Staffel 5, Folge 24 & 25).

<sup>30</sup> Eschke & Bohne (2010, S. 130)

<sup>31</sup> Lexikon der Filmbegriffe (horizontales und vertikales Erzählen, 2016)

<sup>32</sup> Dabei handelt es sich um ein „*Erzählverfahren, bei dem Narration an ihrer spannendsten Stelle unterbrochen wird, zumeist am Ende einer strukturellen Einheit (Finalcliff) wie einer Episode oder einer Staffel, um dann erst wieder in einer nächsten Folge aufgegriffen zu werden.*“ (Schleich & Nesselhauf, 2016, S. 243)

Figuren spielen dennoch für beide Serienarten eine wichtige Rolle, jedoch unterscheidet sich ihr Verhältnis zur Handlung. In einer charakterzentrierten Serie beeinflussen sie maßgeblich die Handlung und treiben sie voran. So löst Catelyn Stark, eine Fürstin aus dem Norden, in *Game of Thrones* durch die Gefangennahme von Tyrion Lannister, Adelssohn eines anderen Fürstentums, aktiv einen Konflikt zwischen den beteiligten Familien aus, der schließlich im Krieg mündet. In narrationszentrierten Serien reagieren die Figuren in der Regel auf Ereignisse, die unabhängig von ihnen passieren. So wird *Dr. House* etwa in jeder Folge mit ungewöhnlichen Krankheiten konfrontiert und sozusagen passiv in Geschehnisse verwickelt. Seine Aktionen beeinflussen damit natürlich auch gewissermaßen den Fortgang der Handlung, allerdings nicht in dem Ausmaß, wie es bei *Game of Thrones* und anderen charakterzentrierten Serien der Fall ist.

Auch wenn es diese Unterschiede zwischen charakter- und narrationszentrierten Erzählstrukturen gibt, handelt es sich nicht um eine Einteilung nach dem Prinzip Schwarz oder Weiß. Vielmehr bilden sie die Endpunkte eines Spektrums, in das Serien eingeordnet werden können (siehe Abb. 1), wobei die meisten irgendwo dazwischen liegen.



Abbildung 1: Beispielhafte Einordnung von Serien bezüglich ihrer Erzählstruktur<sup>33</sup>

Trotz dieser verschiedenen narrativen Ausrichtungen gibt es in beiden Serienarten besondere und auch komplexe Figuren. Das heißt, dass innerhalb dieser Arbeit nicht nur Figuren aus charakterzentrierten Serien (character driven) im Fokus stehen, sondern auch aus narrationszentrierten Serien (plot driven). Eine genauere Kategorisierung von Serientypen erfolgt durch Genres, auf die ich im folgenden Kapitel näher eingehe.

<sup>33</sup> Quelle: eigene Darstellung

### 2.1.3 Genres: Eine feinere Einteilung

„Yeah, but this is like some *Twilight Zone* level stuff.“<sup>34</sup>

Das Konzept der Genres soll helfen, das sonst schier unüberschaubare Serienangebot in verschiedene Kategorien einzuordnen.<sup>35</sup> Dabei gibt: „*Mit Genres sind bestimmte Erlebnisversprechen und implizite kommunikative Abmachungen verbunden [...]*“<sup>36</sup> Ein Ziel von Genreeinordnungen ist es also, dem Zuschauer oder auch Programmdirektor von Fernsehanstalten und Streaming-Diensten eine Vorabinformation darüber zu geben, was ihn bei der jeweiligen Serie erwartet. Denn das Genre hat üblicherweise Auswirkungen auf das Setting, die Struktur der Erzählung, auf universelle Grundkonflikte des Helden, die Art des Plots und nicht zuletzt auf das emotionale Erleben des Zuschauers.<sup>37</sup> Dementsprechend sind Genres auch für meine Arbeit relevant, da sie die Art und Gestaltung der Figuren wesentlich mitbestimmen. Auch wenn also die Kategorisierung von Sendungen in der Theorie durchaus sinnvoll und verständlich ist, gelten Genres als umstritten oder zumindest schwierig: Zum einen gibt es eine Vielzahl von Genres, die teilweise miteinander kombiniert werden und ineinander übergehen, was eine trennscharfe Einteilung erschwert.<sup>38</sup> Auch wenn grundlegende Genres wie Krimi, Sitcom, Fantasy etc. vielen bekannt und leicht zu unterscheiden sind, finden sich noch viele weitere, Tendenz steigend.<sup>39</sup> So gibt es beispielsweise sogenannte Hybride als Kombination vorhandener Genres<sup>40</sup> wie Dramey (Drama und Komödie) oder auch neuere Vertreter wie das Mystery-Genre (durch die prototypische Serie *Akte X; 1993-2002*). Letzteres vereint gleich mehrere Genres bzw. verwendet deren Elemente, so zum Beispiel die Detektivgeschichte, Thriller, Fantasy und manchmal sogar Horror.<sup>41</sup> Durch diese Vielzahl von Genres und Hybriden kommt es schnell zu Uneinigkeit über die korrekte Einteilung.

Zum anderen gibt es keinen allgemein anerkannten Katalog objektiver Kriterien für die Genrezuordnung. Meist erfolgt die Einteilung durch Film- und Fernsehschaffende eher nach Gefühl.<sup>42</sup> Hier kommt erschwerend hinzu, dass es beim Verständnis der verschiedenen Genrebezeichnungen auch unterschiedliche Auffassungen geben kann. So wird

---

<sup>34</sup> Cisco in *The Flash*, Staffel 1, Folge 14

<sup>35</sup> Creeber, Miller, & Tulloch (2008)

<sup>36</sup> Eder (2008, S. 225)

<sup>37</sup> Eschke & Bohne (2010, S. 90f.)

<sup>38</sup> Turner (2008)

<sup>39</sup> Eine gute Übersicht gängiger Genres findet sich beispielsweise bei Creeber, Miller, & Tulloch (2008).

<sup>40</sup> Waldkirch (2007, S. 18)

<sup>41</sup> ebd.

<sup>42</sup> Eschke und Bohne (2010, S. 90)

beispielsweise das Science-Fiction-Genre häufig mit einem Weltraumsetting gleichgesetzt. Andere vertreten dagegen die Meinung, dass wissenschaftliche Inhalte und Zukunftstechnologien eher für das Science-Fiction-Genre sprechen.<sup>43</sup> Jeder Produzent audiovisueller Formate kann also unterschiedlicher Meinung sein, welchem Genre nun sein Werk zugehört. Dabei ist eine von möglichst vielen Rezipienten nachvollziehbare Einschätzung des Genres durchaus wichtig, da es eine bestimmte Erwartungshaltung beim Zuschauer erzeugt.<sup>44</sup> Wird diese nicht erfüllt, könnte es entweder zur Nicht-Beachtung (nach dem Motto: „Ich mag kein Drama!“) oder zu Enttäuschungen und dem damit verbundenen Misserfolg einer Serie kommen. Um ein möglichst breites Publikum zu erreichen, kommt es bei aktuellen Serien häufig zur Angabe mehrerer Genres. So entspricht eine moderne Serie oft nicht mehr nur einem Genre, beispielsweise Krimi, sondern weist typische Elemente mehrerer auf. Beispielsweise ist *Game of Thrones* generell im Fantasy-Genre anzusiedeln, bietet aber auch typische Bestandteile von Drama, Action und Abenteuer.<sup>45</sup> Diese Art der Vermischung wird als Genresynkretismus bezeichnet und ist ein Merkmal des „Quality Television“<sup>46</sup>. So „gelten [Serien] auch deswegen als ‚hochwertig‘, weil sie etablierte Genres zu einem neuen verschmelzen.“<sup>47</sup>

Bezogen auf Genres werden humoristische Formate (Sitcom, Comedy etc.) und die damit verbundenen komischen Figuren nicht mit betrachtet. Der Grund dafür ist, dass die Figuren und die damit verbundenen Handlungen und Ereignisse überzeichnet und zugespitzt inszeniert werden.<sup>48</sup> Dadurch ordnet sich die Figurengestaltung der intendierten humoristischen Wirkung unter und bedarf einer anderen Art der Auswertung. Beispielsweise besitzt „[...] die komische Figur in der Regel weniger Dimensionen als eine dramatische Figur und ist viel eher typisiert.“<sup>49</sup> Ebenso wird das Genre der Soap Opera im Rahmen der Arbeit nicht näher betrachtet, auch wenn es viele Figuren aufweist, die sich über einen langen Zeitraum entwickeln können. Nach meiner Erfahrung ist dieses Genre allerdings eher darauf ausgelegt, immer wieder sehr ähnliche Inhalte zu bieten. Das soll es dem Zuschauer ermöglichen, einfach in die meist durch Beziehungskonflikte zwischen den Figuren geprägte Handlung einzusteigen. Der Grund dafür ist, dass sie kein

---

<sup>43</sup> Schleich & Nesselhauf (2016, S. 85)

<sup>44</sup> Eder (2008, S. 225)

<sup>45</sup> IMDB (Game of Thrones, 2018)

<sup>46</sup> Erstmals tauchte der Begriff in den 1970er-Jahren auf (Schleich & Nesselhauf, 2016, S. 88). Er bezeichnet Serien, die hochwertig produziert wurden und damit qualitativ über dem Standard des sonstigen Fernsehprogramms lagen. Bis heute wird der Begriff ständig diskutiert und neu definiert. Autoren, die sich mit dieser Thematik beschäftigt haben und gute Einführungen bieten, sind beispielsweise Thompson (1997), Blanchet (2010) und McCabe (2007).

<sup>47</sup> Schleich & Nesselhauf (2016, S. 84)

<sup>48</sup> Eine detaillierte Typologie entsprechender Humor-Techniken liefern Buijzen & Valkenburg (2004).

<sup>49</sup> Eschke & Bohne (2010, S. 64)

definiertes Ende haben. Figuren kommen und gehen in der Geschichte, und die Narration ist scheinbar unendlich. Dementsprechend laufen sie sehr lange, beispielsweise *Lindenstraße* seit 1985 und *Gute Zeiten schlechte Zeiten* seit 1992. Es handelt sich um ein recht altes Format, welches sich über die Zeit in seinen Grundzügen kaum geändert hat. Die gleichförmigen und durch die dramaturgischen Vorgaben sehr eingeschränkten Figuren erfüllen damit nicht das Kriterium zeitgenössischer Serienfiguren, so dass sie in der Arbeit nicht berücksichtigt werden.

## 2.2 Figuren: Eine kurze Erklärung

Bei einer Figur handelt es sich um „[...] ein wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben – genauer: mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität“<sup>50</sup> In Anlehnung an die englische Bezeichnung „character“, wird auch im Deutschen häufig der Begriff „Charakter“ als Synonym verwendet. Dies kann allerdings zu Missverständnissen führen, da unter diesem Terminus ebenfalls „jener zentrale Teil der Persönlichkeit verstanden [wird], der das moralische Handeln betrifft“.<sup>51</sup> Innerhalb dieser Arbeit findet daher hauptsächlich die Bezeichnung Figur Anwendung, ausgenommen es handelt sich um persönliche Eigenschaften, die tatsächlich den Charakter einer Figur beschreiben.

In einer Geschichte oder einer Erzählung, in diesem speziellen Fall dem audiovisuellen Format der Serie, kommt Figuren eine zentrale Bedeutung zu. So sagt Sheldon: „*Characters drive the story. They create the conflicts.*“<sup>52</sup> Durch ihre Motivationen, Entscheidungen und Aktionen entstehen Konflikte und entwickeln sich Handlungsstränge: „*Der Begriff der Handlung impliziert den des handelnden Subjekts.*“<sup>53</sup> Figuren lassen den Rezipienten die Ereignisse miterleben und Emotionen wie Freude und Leid mitfühlen.<sup>54</sup> Dass starke Geschichten von interessanten Figuren leben, lässt sich in jedem Drama-Lehrbuch nachlesen.<sup>55</sup> Neben einer guten Charakterkonstruktion durch die Autoren sind bei der Konzeption einer interessanten Figur natürlich auch der Schauspieler, der die Rolle verkörpert, sowie der Produzent, der die Handelnden und die Story in Szene setzt,

---

<sup>50</sup> Eder (2008, S. 64)

<sup>51</sup> Eder (2008, S. 208)

<sup>52</sup> Sheldon, (2004, S. 62)

<sup>53</sup> Eder (2008, S. 17)

<sup>54</sup> Da im Rahmen dieser Arbeit eine werkseitige Analyse im Vordergrund steht, wird auf die spannende Frage nach Prozessen bei den Rezipienten weitgehend verzichtet. Einführende Informationen zu relevanten Themen bzw. Konzepten wie Parasoziale Interaktion, Transportation, Spannung und Excitation-Transfer finden sich beispielsweise bei Krämer, Schwan, Unz, & Suckfüll (2008)

<sup>55</sup> Egri, (2004)

von maßgeblicher Bedeutung.<sup>56</sup> Darauf werde ich in den Kapiteln vier und fünf noch ausführlich eingehen.

## 2.3 Charakterisierung von Erfolg

*„A smart man once said to me that speculation is a poor form of politics. Why don't you stick to what you know?“<sup>57</sup>*

Erfolgreiche Serienfiguren gehen normalerweise mit erfolgreichen Serien einher, weshalb ich mich an dieser Stelle der Frage nach der Ermittlung des Serienerfolgs widme. Dass sich eine Serie hoher Beliebtheit erfreut, sagt sich sehr leicht und schnell. Doch ab wann kann tatsächlich von Erfolg die Rede sein, und welche Art von Erfolg ist dann damit gemeint? Diese Fragen lassen sich nicht so einfach beantworten, da sich der Begriff „Erfolg“ beispielsweise auf wirtschaftliche, kulturelle oder gesellschaftliche Aspekte sowie Kritiken und Zuschauerzahlen beziehen kann. Ein erster, naheliegender Ansatz besteht darin, den allgemeinen Erfolg von Serien anhand der gewonnenen Preise festzumachen. Zu den wichtigsten und öffentlichkeitswirksamsten Auszeichnungen, die Serien gewinnen können, zählen die Golden Globes, bei denen seit 1957 neben Leinwandproduktionen auch Serienformate gekürt werden<sup>58</sup>. Ebenfalls ein hohes Prestige haben die sogenannten Primetime Emmy Awards (kurz: Emmys), die 1949 ausschließlich für Fernsehproduktionen ins Leben gerufen wurden<sup>59</sup> sowie die Screen Actors Guild Awards<sup>60</sup>, bei denen neben Filmen auch Serien Auszeichnungen erhalten. Neben diesen Preisen, die vor allem US-amerikanische Produktionen auszeichnen, gibt es auch bedeutende europäische bzw. nationale Preise: So zum Beispiel die Television Craft Awards der British Academy of Film and Television Arts (BAFTA)<sup>61</sup>, den Grimme-Preis<sup>62</sup> und den Deutschen Fernsehpreis<sup>63</sup> sowie die österreichische Romy.<sup>64</sup> Eine Auszeichnung mit einem oder mehreren dieser Preise ist eine große Ehre und spricht für eine erfolgreiche, qualitativ hochwertige und sehenswerte Serie.

---

<sup>56</sup> Mitell (2015, S. 119)

<sup>57</sup> Francis Underwood in *House of Cards*, Staffel 1, Folge 2

<sup>58</sup> <https://www.goldenglobes.com/history-golden-globes> (10.04.2018)

<sup>59</sup> Im Jahr 1951 wurde die erste Dramaserie mit dem Titel *Pulitzer Prize Playhouse* (1950-52) mit einen Emmy Award ausgezeichnet (Television Academy, 1951).

<sup>60</sup> Screen Actors Guild Awards (2018)

<sup>61</sup> BAFTA (2018)

<sup>62</sup> Grimme (2018)

<sup>63</sup> Der Deutsche Fernsehpreis (2018)

<sup>64</sup> Kurier (2018)

Neben den Auszeichnungen stehen natürlich auch hohe Einschaltquoten für den Erfolg einer Serie. Diese werden von der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) in 5.000 Haushalten repräsentativ für Deutschland ermittelt.<sup>65</sup> Diesbezüglich gibt es aber einige Schwierigkeiten: So werden beispielsweise nicht alle Serien, die sich momentan auf dem Markt befinden, im Free-TV ausgestrahlt, was für die tatsächliche Ermittlung von umfassenden, aussagekräftigen und letztendlich verlässlichen Quoten notwendig wäre. Außerdem kann über das ausschließliche Ermitteln von Einschaltquoten ebenfalls nicht festgestellt werden, wie viele Zuschauer (Familie, Freunde, das Schauen in Communitys, Bars oder auch Public Viewing) vor dem erfassten Gerät sitzen und zuschauen.<sup>66</sup> Das größte Problem ist allerdings, dass nur ermittelt werden kann, welches Programm gerade eingeschaltet ist und nicht, ob der Rezipient es tatsächlich bewusst verfolgt. „Auch der vor dem Fernseher Eingeschlafene werde als ‚voller Zuschauer‘ registriert.“<sup>67</sup> Des Weiteren kann mit den normalen Einschaltquoten die Nutzung von Pay-TV-Sendern, Video-on-Demand, Mediatheken und Streaming-Diensten nicht ermittelt werden, die einen Hauptbestandteil der zeitgenössischen Rezeptionskultur bilden.<sup>68</sup> Die großen Anbieter wie Amazon Video, Netflix, Sky etc. sind sehr verschlossen, was die Informationen über ihre Zuschauerzahlen angeht.<sup>69</sup>

Was die Plattformen allerdings häufig bieten, sind interne Einteilungen nach den beliebtesten, meistgesehenen, am besten bewerteten etc. Serien. Allerdings geben diese Angaben keinen Aufschluss darüber, wie viele Menschen (zahlenmäßig) geschaut haben. Für Streaming-Anbieter sind die klassischen Einschaltquoten aber ohnehin unwichtig, da hier anderen Fragen im Mittelpunkt stehen, zum Beispiel: „Wie viele Leute haben in den 28 Tagen nach der Erstaussstrahlung zugesehen? Wurde eine Sendung von vielen sofort nach Abschluss eines Abos geguckt? Welche Formate haben sie gleich danach gesehen und deshalb womöglich aufs Kündigen verzichtet? Und, rentiert sich das?“<sup>70</sup> Diese Daten liegen den Streaming-Diensten sehr wohl vor, wie zum Beispiel ein Bericht über 53 bemerkenswerte Individuen verrät, die laut Netflix an 18 Tagen in Folge den hauseigenen Weihnachtsfilm *A Christmas Prince (2017)* angeschaut haben.<sup>71</sup> Abgesehen von solchen ausgewählten Kuriositäten gibt es insgesamt aber keine Bereitschaft seitens der Streaming-Dienste, ihre kompletten Daten mit der Öffentlichkeit und damit auch der Konkurrenz zu teilen. Nur hin und wieder werden eher allgemeine Daten, etwa

---

<sup>65</sup> Seel (2004)

<sup>66</sup> Deutschlandfunk (2018)

<sup>67</sup> Deutschlandfunk (2018)

<sup>68</sup> Bishop (2018)

<sup>69</sup> Schmieder (2018)

<sup>70</sup> Schmieder (2018)

<sup>71</sup> Kühl (2017)

die „10 most binge-watched shows of 2017“ veröffentlicht.<sup>72</sup> Diese tragen allerdings kaum etwas zur objektiven Ermittlung des Erfolgs bei.

Zusätzlich sollte nicht außer Acht gelassen werden, dass ein gewisser Teil der Zuschauer seine Serien auf illegalem Wege bezieht, da dies nichts kostet, neue Serien schnell verfügbar sind und es ein vollständigeres Angebot an Staffeln gibt.<sup>73</sup> Diese Zahlen werden jährlich von der Webseite torrentfreak.de ermittelt und veröffentlicht.<sup>74</sup> Auch wenn sie zeigen, dass sich manche der Serien einer hohen Beliebtheit erfreuen, bin ich mir nicht sicher, ob in diesem Zusammenhang die Rede von Erfolg sein kann. Finanziell auf den ersten Blick jedenfalls nicht, denn illegale Streams oder Downloads werfen keinen direkten Gewinn ab.<sup>75</sup> Aber als Prestige bzw. Werbung ist eine hohe Zahl illegaler Downloads und Streams auf jeden Fall zu sehen. So sagt beispielsweise Jeff Bewkes, Geschäftsführer des HBO-Eigentümers Time Warner, über die Online-Piraterie von *Game of Thrones*: „If you go around the world, I think you're right, *Game of Thrones* is the most pirated show in the world. Well, you know, that's better than an Emmy.“<sup>76</sup>

Auch die Produktion mehrerer Staffeln oder sogar Spin-offs sprechen für den Erfolg einer Serie. So wurden beispielsweise aufgrund des herausragenden Erfolgs von *The Walking Dead* mehrere Spin-Offs produziert, um die Serie inhaltlich zu erweitern und damit das große Interesse der Fans zu bedienen. Thematisch nahe Spin-Offs bieten den Vorteil, dass ein Großteil der Produktionskosten gespart wird, da teure Ressourcen wie Kostüme und Requisiten wiederverwendet werden können. Ebenfalls gibt es ein geringeres Risiko bezüglich der Zuschauerakzeptanz, wenn bereits ein stabiles Grundkonzept mit einer entsprechenden Fangemeinde besteht und dieses einfach erweitert und ausgebaut werden kann. So wird im US-amerikanischen Fernsehen seit dem 16. Oktober 2011 und somit knapp ein Jahr nach der Erstveröffentlichung der Serie *The Walking Dead* die Talkshow: *Talking Dead* (2011-) ausgestrahlt.<sup>77</sup> In dieser einstündigen Sonntagsshow werden die Inhalte der jeweils vorangegangenen Episode näher betrachtet. Außerdem beantworten Schauspieler und Produzenten die Fragen und Kommentare der Zuschauer und tragen mit einem Wechselspiel aus Spaß und Ernst zu einem unterhaltsamen Programm bei.<sup>78</sup> Ein weiteres Spin-Off ist die Serie *Fear The Walking Dead* (2015-). Trotz des späteren Erscheinens beginnt ihre Handlung vor den Ereignissen und außerdem an

---

<sup>72</sup> Lynch (2017)

<sup>73</sup> Statista (2018)

<sup>74</sup> van der Sar (2017)

<sup>75</sup> Gerade bei den Nutzern, die auf illegale Angebote wegen der schnelleren Verfügbarkeit zurückgreifen, gibt es nach meiner Erfahrung eine Vielzahl von nachträglichen Käufern der BluRay- oder DVD-Boxen.

<sup>76</sup> Tassi (2018)

<sup>77</sup> IMDb (Talking Dead, 2018)

<sup>78</sup> AMC (2015)

einem vollkommen anderen Ort als die ursprüngliche Serie, weshalb sie eine transmediale Erweiterung<sup>79</sup> des *The Walking Dead*-Universums darstellt. Die Erstausstrahlung dieser Serie erfolgte in den USA am 23. August 2015<sup>80</sup> und in Deutschland bereits einen Tag später über die Internetplattform Amazon Video.<sup>81</sup> Dies ist insofern bemerkenswert, weil es die wachsende Bedeutung und Marktstellung von Streaming-Diensten erneut bestätigt: Statt auf eine Fernsehausstrahlung zu setzen, erfolgte eine sofortige internationale Verbreitung über Streaming bzw. Video-on-Demand.

Als ein weiteres Kriterium ist auch die serienbezogene Aktivität der Zuschauer im Internet und in den sozialen Medien ein aussagekräftiger Indikator für den Erfolg einer Serie. Ganze Communitys treffen sich in Foren, auf Facebook und bei Twitter, um sich über die neuesten Ereignisse innerhalb der Serie auszutauschen, Neuigkeiten zur Produktion der nächsten Staffel zu verfolgen oder einfach nur über die beliebteste Figur abzustimmen. Ein Blick auf die Follower-Zahlen bei Twitter, die Abonnentenzahlen bei Facebook und die Anzahl der Threads (Themen) in Foren gibt Aufschluss darüber, wie heiß diskutiert und damit beliebt eine Serie ist. Dennoch können nicht allein diese Informationen als ein objektives Merkmal für Erfolg gesehen werden, denn nicht alle Zuschauer halten sich nach ihrer Rezeption auch tatsächlich im Internet oder in sozialen Medien auf, um darüber zu diskutieren oder weitere Informationen zu recherchieren. Angesichts bekannter Nutzungsmuster<sup>82</sup> ist diesbezüglich beispielsweise von einer Verzerrung zugunsten der für die Zielgruppe der jungen Menschen konzipierten Serien auszugehen, da diese in sozialen Medien aktiver nutzen.

Nicht zuletzt bietet sich auch eine positive Bewertung der Serien durch Kritiker als Erfolgskriterium an. Allerdings bedeutet ein solches positives Urteil nicht zwangsläufig auch internationalen Erfolg für eine Serie, wie sich beispielsweise bei *The Wire* (2002-2008) zeigte: Sie wurde für ihre realistische, fast schon dokumentarisch anmutende Umsetzung gelobt und auch ausgezeichnet.<sup>83</sup> Allerdings feiert sie – vermutlich genau wegen dieser ungewöhnlich ruhigen Inszenierung des Kampfes der Polizei gegen Drogenhändler ohne spektakuläre Action – in anderen Ländern eher weniger Erfolge. In Deutschland schaffte sie es beispielsweise nicht einmal ins Free-TV.<sup>84</sup> Aus der Sicht eines Kritikers, der Hunderte von Serien gesehen hat, kann ich nachvollziehen, dass innovative Formate herausstechen und daher eine besondere Würdigung erfahren. Das heißt aber nicht,

---

<sup>79</sup> Für einen Überblick: siehe Jenkins (2008).

<sup>80</sup> In den USA stellte die Serie auf Anhieb einen Rekord auf als meistgesehene Season-Premiere im Kabelfernsehen mit 10,1 Millionen Zuschauern (Hibberd, 2015).

<sup>81</sup> IMDb (Fear the Walking Dead, 2018)

<sup>82</sup> Smith & Anderson (2018)

<sup>83</sup> Johnson (2003)

<sup>84</sup> Fernsehserien.de (2012)

dass diese besonderen Serien auch allen Zuschauern gefallen. Im Gegenteil sind Menschen bekanntermaßen Gewohnheitstiere, die radikalen Veränderungen eher skeptisch bis ablehnend gegenüberstehen. Demzufolge sind Lobeshymnen durch Kritiker ein mögliches, aber nicht in jedem Fall zutreffendes Erfolgskriterium.

Einen sehr genauen Überblick zum Erfolg von Serien (und auch anderen Unterhaltungsmedien wie Filmen, PC-Spielen, Musik) bieten die sogenannten Meta-Scores. Dabei werden die Meinungen namhafter Kritiker (Online und Print) in einem System zu einer Gesamtbewertung des jeweiligen Produkts zusammengefasst.<sup>85</sup> Um das zu realisieren, werden die individuellen Bewertungen in das System des Meta-Scores mit einer Skala von 0 bis 100 Punkten umgerechnet. Das heißt zum Beispiel, dass die Bewertung einer Serie mit 3,5 von 4 möglichen Sternen zu 88 von 100 Punkten und die Note B<sup>+</sup> in 83 von 100 Punkten umgewandelt wird.<sup>86</sup> Anschließend wird der Durchschnitt aller so vereinheitlichten Punkte ermittelt, der den sogenannte Meta-Score darstellt.<sup>87</sup> Darüber hinaus ermöglichen führende Meta-Score-Websites wie [metacritic.com](http://metacritic.com), dass auch User ihre Kommentare und Bewertungen zu den Produkten abgeben können. Es entsteht somit eine Gegenüberstellung von Kritikern und Usern, die dem Zuschauer bei der Wahl seines Mediums helfen sollen. Für die Frage nach dem Erfolg von Serien sind diese Angebote spannend, weil sie für jede Serie gleich zwei relevante Erfolgsfaktoren aufführen. Trotzdem fehlt auch hier die Berücksichtigung der anderen oben genannten Aspekte.

Dieses Kapitel hat verdeutlicht, dass Serienerfolg ein schwer greifbares Konzept ist, für das es nicht nur ein einziges Kriterium gibt. Für meine Betrachtungen habe ich daher Serien ausgewählt, die mindestens eines der beschriebenen Erfolgsmerkmale aufweisen. So hatte beispielsweise die Serie *Bad Banks* (2018) bei ihrer Ausstrahlung im Free-TV sehr gute Einschaltquoten, *Lost* (2004-2010) war bei den Fans sehr beliebt und gewann neben vielen anderen Preisen unter anderem im Jahr 2006 einen Golden Globe, und bei Serien wie *Breaking Bad* (2008-2013), *The Walking Dead* und *Game of Thrones* finden sich alle genannten Faktoren wieder.

#### Fazit

Es gibt viele Ansätze dafür, den Erfolg einer Serie zu bestimmen, aber eben kein einheitliches Konzept, das alle Erfolgsfacetten abdeckt. Sinnvolle Aussagen dazu sind nur möglich, wenn alle Aspekte von Erfolg in die Betrachtung einbezogen werden.

---

<sup>85</sup> Metacritic (How we create the Metascore Magic, 2018)

<sup>86</sup> ebd.

<sup>87</sup> Metacritic (Here's how we help you find stuff you'll love..., 2018)

### 3 Aktuelle Serien-Phänomene

*„It's an event — big or small, something that changes us, ideally it gives us hope, a new way of living and looking at the world.“<sup>88</sup>*

Mehr als 60 Jahre sind bereits vergangen, seit die vermeintlich erste Serie ins Fernsehen kam.<sup>89</sup> Welche Serie tatsächlich die erste auf dem Bildschirm war, lässt sich aus heutiger Sicht allerdings nicht mehr mit Sicherheit sagen. Zum einen spielt es eine Rolle, welche Nation im Fokus der Betrachtung steht, zum anderen war das Verständnis der damaligen Serien ein anderes, was es schwierig macht, die Serien überhaupt als solche zu definieren (siehe dazu auch Kapitel 2.1.1). Seit dieser Zeit hat sich viel getan, und derzeit schießen neue Serienformate wie Pilze aus dem Boden: Zwischen 2010-2019 kommt es nach jetzigem Stand zu 3.449 internationalen Serienneuerscheinungen (geplante Projekte einbezogen).<sup>90</sup> Zum Vergleich waren es in den Jahren 1980-1989 nur 289 produzierte internationale Serien.<sup>91</sup> An den hauptsächlichen Produktionsländern hat sich hingegen nicht viel geändert: Die meisten Serien von 2010-2019 werden nach wie vor noch von den USA produziert, (2117) gefolgt von – wenn auch mit großem Abstand – Großbritannien (447), Frankreich (204) und Deutschland (177).<sup>92</sup> Aber nicht nur die Anzahl der Produktionen ist gestiegen, sondern auch die Form der Aufbereitung. Während die einzelnen Folgen innerhalb einer Serie früher durch ihre episodiale Erzählstruktur (jede Folge besitzt eine in sich abgeschlossene Handlung) austauschbar waren, wird in zeitgenössischen Serien die bekannte „Fallstruktur“<sup>93</sup> immer mehr aufgebrochen.<sup>94</sup> Diese Veränderung auf narrativer Ebene ermöglicht mehr Tiefgang. Denn dadurch, dass mehr Zeit zum Erzählen der Geschichte zur Verfügung steht, kann sich die Handlung mehr entwickeln und verflechten. Dies bietet wiederum Raum für Verwendung komplexer, vielschichtiger Figuren.

Schütte nennt als einen Grund für diese Entwicklung das Aufkommen von Videokassetten und später DVD's. Der Zuschauer kann damit zu jeder Zeit selbst entscheiden, wann

---

<sup>88</sup> Meredith in *Grey's Anatomy*, Staffel 2, Folge 13

<sup>89</sup> Die Serie *Your Show Time* (USA, 1948) ist eine der ersten Serien mit narrativem Inhalt, die in den Vereinigten Staaten produziert und ausgestrahlt wurde. In Deutschland begann das Serienzeitalter erst in den 50er Jahren mit der Serie *Unsere Nachbarn heute abend: Familie Schölermann* (Deutschland, 1954).

<sup>90</sup> Filmstarts (Alle Serien - Nach Produktionsjahr sortiert, 2018)

<sup>91</sup> ebd.

<sup>92</sup> Filmstarts (Serien zwischen 2010-2019 - Nach Land sortiert, 2018)

<sup>93</sup> in Anlehnung an typische Kriminal- und Krankenhausserien

<sup>94</sup> Schütte (2011); siehe dazu auch Kapitel 2.1.2

er seine Serie schauen möchte,<sup>95</sup> ist dadurch also unabhängig von der zeitlich festen Ausstrahlung im Fernsehen. Es ist dadurch auch möglich, mehrere Folgen nacheinander zu sehen, was das Verständnis komplexer Handlungen erleichtert. Diesem Argument stimme ich zwar durchaus zu, allerdings gebe ich zu bedenken, dass vor allem Video-kassetten, aber auch DVD's, erst nach der kompletten Ausstrahlung einer Serie oder zumindest Staffel veröffentlicht wurden. Wer also einer aktuellen Serie folgen wollte, war nach wie vor an die vom Fernsehsender festgelegten Sendezeiten gebunden. Wie Mittell ausführlich diskutiert, gibt es weitere wichtige Gründe im Bereich von Technologie, Gesellschaft und Nutzerverhalten (siehe Kapitel 5.3) für diese Entwicklung in der Serienlandschaft.<sup>96</sup>

Einer der wichtigsten technologischen Gründe für das neue Zeitalter der Serien ist eindeutig das Aufkommen von Streaming-Diensten wie Netflix, Amazon Video, Hulu etc. Wie Abbildung 2 zeigt, hat allein der Anbieter Netflix innerhalb von sechs Jahren knapp 100 Millionen Abonnenten für sich gewinnen können.

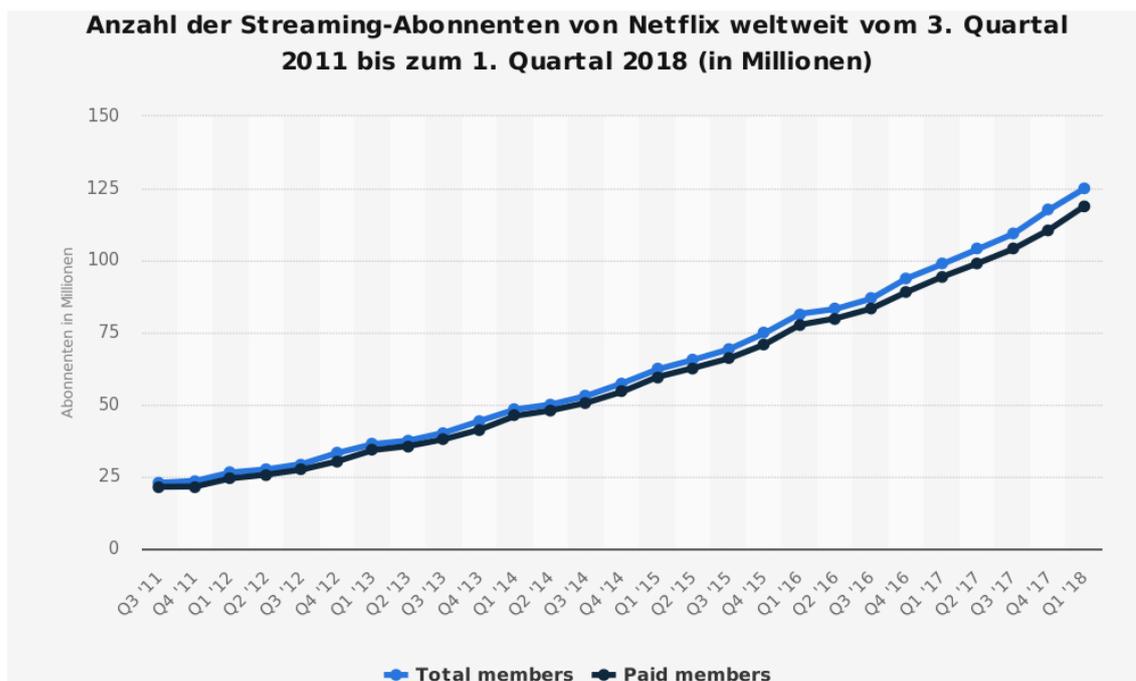


Abbildung 2: Anzahl der Streaming-Abonnenten von Netflix weltweit vom 4. Quartal 2011 bis zum 3. Quartal 2017<sup>97</sup>

Dabei lockt Netflix nicht nur mit eingekauften Produkten, sondern bietet mittlerweile auch hauseigene Film- und Serienproduktionen. Dass diese inzwischen eine sehr hohe Qualität erreicht haben, zeigt sich sowohl an der Anzahl der Emmy-Nominierungen (Abb. 3),

<sup>95</sup> Schütte (2011)

<sup>96</sup> Mittell (2006)

<sup>97</sup> Statista (2018)

als auch an den schlussendlich gewonnenen Trophäen: Bei den Emmy-Awards 2017 war Netflix mit 20 Siegen dem Primus HBO (29 Siege) knapp auf den Fersen und deutlich vor klassischen US-TV-Sendern wie ABC, Fox und CBS (7, 5 und 4 Emmys).<sup>98</sup> Auch die Eigenproduktionen von Amazon Video und Hulu feiern ähnlich große Erfolge und gewannen bei den Golden Globes 2018 die beiden wichtigsten Kategorien für Serien: *The Handmaid's Tale – Der Report der Magd* (2017) von Hulu siegte in der Kategorie „Best Series: Drama“ und Amazon Videos *The Marvelous Mrs. Maisel* (2017) in der Kategorie „Best Musical or Comedy“.<sup>99</sup> Im Jahr 2018 schafft es der Streaming-Dienst Netflix sogar erstmals, mit 122 Nominierungen bei den Emmy Awards den seit Jahren dominierenden Bezahl-Fernsehsender HBO (108 Nominierungen) abzuhängen.<sup>100</sup>

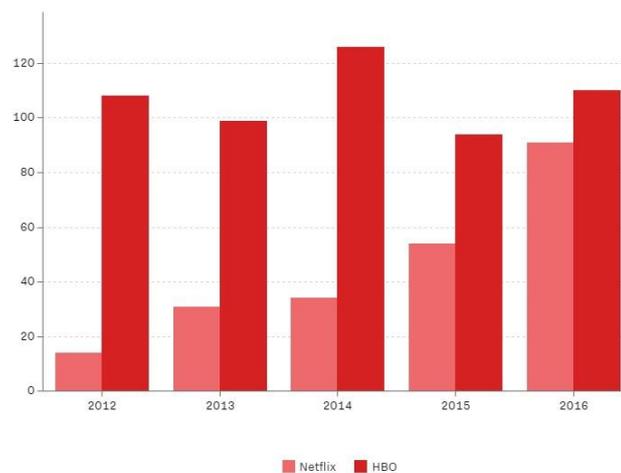


Abbildung 3: Anzahl der Emmy-Nominierungen von Netflix und HBO<sup>101</sup>

Auch in Deutschland gewinnen die Streamingdienst-Produktionen mehr an Bedeutung. Das zeigt sich beispielsweise bei dem gewonnen österreichischen Preis ROMY für die Serie *You are Wanted* (2017) und dem Grimme-Preis für die Serie *Dark* (2017-).

Streaming-Dienste bieten dem Zuschauer durch ihr von der Sendezeit unabhängiges Angebot also die Möglichkeit, Medien – es sind häufig nicht nur Serien, sondern auch Filme inbegriffen – zu jeder Tages- und Nachtzeit anzuschauen. In manchen Fällen ist Verschlingen wohl der passendere Begriff, denn manche Zuschauer nutzen die allgegenwärtige Verfügbarkeit<sup>102</sup> zum exzessiven Serienschauen. In diesem Zusammenhang

<sup>98</sup> Birnbaum (2017)

<sup>99</sup> Bishop (2018)

<sup>100</sup> Spiegel Online (2018)

<sup>101</sup> Statt (2017)

<sup>102</sup> Auch bei Streaming-Diensten werden manche Serien-Neuerscheinungen wöchentlich freigeschaltet.

ist die Rede vom sogenannten Binge-Watching, bei dem zumeist viele Folgen nacheinander oder sogar ganze Staffeln am Stück verschlungen werden.<sup>103</sup> Dieses aktuelle Phänomen gehört sicher nicht unbedingt zu den positiven Auswirkungen der Streaming-Dienste, doch eines steht fest: Durch qualitativ hochwertige Eigenproduktionen stellen sie auch inhaltlich eine zunehmende Konkurrenz zu Kino und dem klassischen Fernsehen dar: „*Audiences don't truly care about platforms. They care about stories and characters, about variety, and about getting the most value for the money they spend on entertainment.*“<sup>104</sup> Angesichts der zunehmenden Konkurrenz ist die Bindung der Zuschauer an ihre favorisierten Serien enorm wichtig für den anhaltenden Erfolg. Um dies zu realisieren, nutzen Medienproduzenten zunehmend transmediale Angebote, um bestehende Zuschauer mit ständigem Nachschub an Informationen, vor allem in Staffelpausen, bei Laune zu halten und ihnen ein tieferes Eintauchen in das narrative Universum zu ermöglichen. Die Serie *Game of Thrones* praktiziert genau das, unter anderem mit Hilfe von Büchern, die zusätzliches Material bieten. So erschienen beispielsweise drei Bücher mit Informationen zur Entstehung der Serie, ein Koch- und Backbuch mit Rezepten der Serie, sowie auch Bücher mit Landkarten, Sprachkursen der Fantasiesprache „Dothraki“, zusätzlichen Informationen zu den einzelnen Adelshäusern und noch vieles mehr.

Auch Social-Media-Kanäle dienen zunehmend der Zuschauerbindung. So geben beispielsweise die Produktionsfirmen oder auch Schauspieler Informationen zu aktuellen Dreharbeiten. Der Twitteraccount von *The Walking Dead* hat über sieben Millionen Follower.<sup>105</sup> Durch die darüber verbreiteten Informationshäppchen wird Spannung erzeugt und Neugier auf neuerscheinende Folgen und Staffeln geweckt. Gleiches gilt für die Facebook-Auftritte der Serien, wobei dort im Vergleich zu Twitter noch umfangreichere Informationen und Medien geboten werden. Der Mehrwert von Facebook liegt auf der Hand: Fans finden sich bereits hier in einer Community zusammen und können sich schnell und einfach austauschen. Aber auch außerhalb der offiziellen Social-Media-Auftritte gruppieren sich Fans in Communitys. Darin sammeln und diskutieren sie sämtliche Daten und Fakten zu ihren Lieblingsserien, was beispielsweise in umfangreichen Wikis<sup>106</sup> mündet. Das ist aber mehr als ein Hobby, denn gerade bei zeitgenössischen Serien mit komplexen Inhalten hilft der Austausch mit Gleichgesinnten<sup>107</sup> beim Verständnis (siehe Kapitel 5.3). Den Vorreiter für die Diskussion und den Austausch in der Online-Community bildet die Mystery-Serie *Lost*. In vielen verschiedenen Foren debattierten

---

<sup>103</sup> Filmlexikon (binge watching, 2014)

<sup>104</sup> Bishop (2018)

<sup>105</sup> AMC (2018)

<sup>106</sup> Lostpedia (2018)

<sup>107</sup> Eine zentrale Anlaufstelle ist beispielsweise [www.fanforum.com](http://www.fanforum.com).

Fans über Geschehnisse, Figuren sowie den Fortgang und die zahlreichen Geheimnisse der Serie. Die Vielzahl dieser Online-Aktivitäten zeigt sich in den in Tabelle 1 aufgeführten Google-Suchergebnissen zu Serien<sup>108</sup>.

Tabelle 1: Anzahl der Google-Suchergebnisse zu ausgewählten Serien

Serie	Google-Suchergebnisse
<b>Lost</b>	1.200.000.000
<b>Orange is the new Black</b>	916.000.000
<b>Breaking Bad</b>	399.000.000
<b>The Walking Dead</b>	351.000.000
<b>Game of Thrones</b>	194.000.000

Dass sich Serien und ihre Figuren angesichts ihres Erfolges nicht mehr hinter der Kinokonkurrenz verstecken müssen, zeigt sich auch durch die Vielzahl an Merchandising-Artikeln. So gibt es mittlerweile T-Shirts, Jacken und Tassen mit dem Gesicht der geliebten Figur oder auch mit bekannten Serienzitaten. Auch ganze Kostüme beliebter Figuren sind im Angebot, mit deren Hilfe der Zuschauer selbst in deren Rolle schlüpfen kann. Zusätzlich gibt es Miniaturen, nachgebildete Requisiten, Poster, sonstige Dekoration etc. (siehe Abb. 4). Serien spielen inzwischen also für Zuschauer eine so große Rolle, dass sie nicht nur, wie oben erwähnt, Zeit, sondern auch Geld dafür investieren.



Abbildung 4: Ausgewählte Merchandising-Artikel zu Serienfiguren<sup>109</sup>

<sup>108</sup> Bei der Suchanfrage wurde nur der Serienname mit dem englischen Zusatz „Series“ verwendet. Manche Informationen, die sich ausschließlich mit einzelnen Figuren befassen, sind hier nicht berücksichtigt und würden die Anzahl noch mehr steigern.

<sup>109</sup> Von links nach rechts: T-Shirt mit Tyrion Lannister (*Game of Thrones*) und seinem Leitspruch: „*That is what I do. I drink and I know things.*“; Kostüm von Daenerys Targaryen (*Game of Thrones*); Figur von Sherlock Holmes (*Sherlock*); Tasse von Walter White (*Breaking Bad*) alias Heisenberg mit dem Spruch: „*I am the one who knocks.*“

**Fazit**

Serien haben derzeit Hochkonjunktur, was sich nicht nur in der Anzahl, sondern auch der Qualität äußert. Bedingt durch technologische Entwicklungen hat sich die Erzählstruktur von episodisch zu fortlaufend gewandelt. Dies ermöglicht komplexe Narrationen, bei denen Figuren zunehmend im Mittelpunkt und im Interesse der Zuschauer stehen.

## 4 Produktionsbezogene Erfolgsfaktoren

Die produktionsbezogenen Erfolgsfaktoren beschreiben die Faktoren, die während der Konzeption und Gestaltung von Figuren eine Rolle spielen. Demnach befasst sich dieses Kapitel anfangs mit der Schaffung einer erfolgreichen Figur und thematisiert dann die Figurenkonzepte Stereotypen, Archetypen und Ambivalenz. Im Anschluss daran folgen die Faktoren zur Steigerung der Komplexität von Figuren. Schlussendlich wird betrachtet, ob und inwiefern der Schauspieler zum Erfolg seiner Figur beiträgt.

### 4.1 Entwicklung erfolgreicher Figuren

Das Erstellen von Figuren bildet in jedem narrativen Medium – sei es audiovisuell, gedruckt oder auch nur auditiv – die wohl größte Rolle. Wahrscheinlich existieren deshalb auch die verschiedensten Ansätze von zahlreichen Autoren und Wissenschaftlern und anderen Experten zu diesem Thema.<sup>110</sup> Bei der Fülle an Angeboten von Konzepten und Theorien gibt es allerdings kein absolutes Richtig oder Falsch, sondern lediglich unterschiedliche Herangehensweisen. Das Ziel ist jeweils dasselbe: Die Kreation von interessanten, glaubwürdigen Figuren. Die nachfolgenden Unterkapitel stellen einige der verbreitetsten Konzepte vor und erläutern deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

#### 4.1.1 Charakterpyramide nach Bond und Hughes

*„My name is Nicholas Brody and I'm a Sergeant in the United States Marine Corps. I have a wife, and two kids, who I love. By the time you watch this, you'll have read a lot of things about me, about what I've done, and so I wanted to explain myself, so that you'll know the truth.“<sup>111</sup>*

Ich habe lange überlegt, ob ich das Schema der Charakterpyramide von Bond und Hughes im Kapitel der Figurenerstellung aufführe, da es sich insgesamt um ein weniger relevantes Konstrukt handelt. Da es allerdings aus einem englischen Lehrbuch stammt und somit bewusst weitergegeben wird, damit es auch Anwendung findet, ist es in mei-

---

<sup>110</sup> Allein die Webseite [www.filmschreiben.de](http://www.filmschreiben.de) bietet eine Vielzahl an Beiträgen von verschiedensten Autoren zu Themen wie: „Figuren spannend gestalten: Innerer Konflikt und andere Hindernisse“, „Die Nebenfiguren – nicht so wichtig?“, „Die ersten Schritte der Figurenentwicklung“ etc. Der deutsche Drehbuchautor, Publizist und Dramaturg Oliver Schütte (<http://oliverschuette.de/de/>) bietet sogar Vorträge, ganze Seminare und Coachings zu seinen Theorien der Figurengenerierung.

<sup>111</sup> Brody in *Homeland*, Staffel 1, Folge 12

nen Augen wichtig, die Charakterpyramide in die Ausführungen meiner Arbeit einzubeziehen. Wie in Abbildung 5 zu sehen ist, teilt sie sich horizontal in vier hierarchisch geordnete Ebenen.



Abbildung 5: Charakterpyramide von Bond und Hughes<sup>112</sup>

Die unterste Stufe beschreibt etwas, dass in anderen Konzepten der Figurenkonstruktion (siehe 4.1.2 und 4.1.3) kaum vorzufinden ist, nämlich die allgemeinen Ziele und auch Motivationen der Figur.<sup>113</sup> Natürlich ist dies durchaus wichtig, da es einen ersten Überblick über die Intentionen der Figur gibt. Allerdings kann es sich dabei nur um einen anfänglichen Überblick bzw. eine Momentaufnahme handeln, denn die Ziele und die Motivationen ändern sich typischerweise im Laufe der Narration sehr schnell und mitunter sehr deutlich. Beispielsweise hatte Rick Grimes aus der Serie *The Walking Dead* zu Beginn der Serie das Ziel, ein guter Sheriff und fürsorglicher Familienvater zu sein.<sup>114</sup> In der Welt, in der er sich nach der Apokalypse wiederfindet, ist zumindest das Ziel, ein guter Sheriff zu sein, völlig unwichtig, da es in dieser Welt nur ums Überleben geht. Recht und Ordnung oder gar Gesetze spielen keine Rolle mehr. Seine Ansichten und Motivationen ändern sich daher schnell, was durch eine Szene, mit seinem Sohn sogar direkt verbildlicht wird: Darin übergibt er ihm seinen Sheriffhut, der symbolisch für die vergangene Gesellschaftsordnung steht und der für Rick jetzt nicht mehr wichtig ist.<sup>115</sup> Auch Walter Whites (*Breaking Bad*) grundlegendes Ziel ist es anfangs nicht, ins Drogengeschäft einzusteigen. Erst durch den Schicksalsschlag in Form seiner Krebserkrankung entsteht dieses Ziel aus der Motivation heraus, seine Familie nach seinem erwarteten Tod finanziell abzusichern. Diese Beispiele verdeutlichen, dass die Motivation und Ziele einer Figur nicht unbedingt zu ihrer generellen Grundausstattung gehören, da sie sich im Laufe der Handlung dynamisch verändern. Darüber hinaus bin ich auch der Meinung,

---

<sup>112</sup> Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Bond & Hughes (1994, S. 25)

<sup>113</sup> Bond & Hughes (1994, S. 25)

<sup>114</sup> *The Walking Dead*, Staffel 1, Folge 1

<sup>115</sup> *The Walking Dead*, Staffel 2, Folge 4

dass sich Ziele und Motivationen zum großen Teil aus den jeweiligen Charaktereigenschaften der Figuren ergeben und daher nicht wie in der Pyramide deren Basis bilden sollten. Wie ich im Folgenden der Arbeit noch zeigen werde, sind Eigenschaften etwas größtenteils Stabiles, während sich Motivationen und Ziele dynamisch anpassen.<sup>116</sup>

Die eben genannten Charaktereigenschaften werden auf der zweiten Stufe als „Basic Character Traits“ beschrieben. Laut Bond und Hughes können dabei positive Eigenschaften wie „*cheerful, generous, adventurous, smart, playful and determined*“<sup>117</sup> und negative Eigenschaften, etwa „*cunning, selfish, rude, grumpy and cruel*“<sup>118</sup>, auftreten. Eine Empfehlung, welche Anzahl von Eigenschaften für welchen Figurentyp (Sidekick, Protagonist oder Antagonist) angebracht ist, geben die Autoren jedoch nicht. Genau dies wäre aber eine hilfreiche sinnvolle Information, denn zu viele Eigenschaften würden den Charakter der Figur meiner Meinung nach überdimensionieren und ihn damit für den Zuschauer ungreifbar und unnachvollziehbar machen. Zu wenige Eigenschaften hingegen resultieren leicht in einer langweiligen, monotonen Figur. Konkrete Hinweise oder Richtlinien zur Auswahl und Kombination der Eigenschaften fehlen ebenfalls. Diesbezüglich sollte meiner Ansicht nach unbedingt darauf geachtet werden, dass die gegebenen Eigenschaften aufeinander abgestimmt sind (so würden die Eigenschaften *grumpy* und *cheerful* sich gegenseitig ausschließen), die Figur aber gleichzeitig nicht zu generisch wirkt. Eine bessere Lösung bietet der in Kapitel 4.1.3 vorgestellte Charakterdiamant von Freeman, der genauer auf die Eigenschaften von Figuren und deren Verteilung eingeht, weshalb ich hier auf eine tiefgründigere Diskussion zum Thema Auswahl, Anzahl und Kombination von Charaktereigenschaften verzichte.

Die dritte Stufe der Pyramide beschreibt die Gewohnheiten (Habits) der Figur. Gemeint sind allerdings nicht diejenigen, die jeder normale Mensch aufweist – beispielsweise das morgendliche Zähneputzen – sondern vielmehr diejenigen, die ausschließlich für die zu konstruierende Figur maßgeblich sind.<sup>119</sup> „*Here, habits mean things that the character does regularly that are unique to the character or slightly unusual/ entertaining.*“<sup>120</sup> Auch wenn das erste genannte Beispiel von Bond und Hughes – Ron Weasley aus den *Harry Potter*-Filmen kaut immer mit offenem Mund – durchaus sinnvoll erscheint, sind die weiteren genannten Gewohnheiten nicht speziell genug: So ist ein weiteres Beispiel, dass eine Figur Vegetarier oder Langschläfer ist. Diese Eigenschaften sind in meinen Augen weder einzigartig noch besonders. Im Gegenteil gibt es sehr viele Figuren, die diese

---

<sup>116</sup> siehe dazu die Kapitel 4.1.3 und 4.3.3

<sup>117</sup> Bond & Hughes (1994, S. 25)

<sup>118</sup> ebd.

<sup>119</sup> ebd.

<sup>120</sup> ebd.

Eigenschaften aufweisen. Darüber hinaus bieten die Stufen keine trennscharfe Abgrenzung zwischen Charaktereigenschaften und Gewohnheiten, da sich beispielsweise die Eigenschaft „Workaholic“ in beide Kategorien einordnen lässt.

Die Spitze der Pyramide bilden die sogenannten Quirks. Sie werden von Bond und Hughes als „icing on a cake“ bezeichnet, also eine Art Dekoration für die Figur. Gemeint sind damit bestimmte Macken, die lustig, aber auch einfach besonders sein können. Es muss sich nicht zwingend um etwas Sonderbares oder Extremes handeln. Ein Quirk kann auch etwas ganz Gewöhnliches sein wie „likes country music“<sup>121</sup>. Auch Freeman (siehe 4.1.3) beschreibt die Besonderheit der Quirks und sagt, dass sie nicht so entscheidend sind wie die Charaktereigenschaften einer Figur, sie diese aber bereichern und auf jeden Fall interessanter<sup>122</sup> machen. Es ist demnach auch nicht zwingend notwendig, einer Figur einen Quirk zu geben. Beispiele für Quirks von Serienfiguren sind das Ballspielen von Dr. House, wenn er in seinem Büro nachdenkt, die Vorliebe für Red Vines<sup>123</sup> von Walter Bishop (*Fringe*, 2008-2013) oder auch Abigail Sciutos‘ (*Navy CIS*, 2003-heute) Verlangen nach Caf Pow<sup>124</sup>.

Zusammengefasst gibt das Model der Charakterpyramide auf jeden Fall wichtige Ansätze für die Figurenkonstruktion, ist allerdings aus den beschriebenen Gründen in meinen Augen nicht vollends ausgereift. Es ist teils eher unzureichend und auch zu unspezifisch, um sich bei der Figurenkonstruktion darauf als einziges Hilfsmittel zu verlassen. Allerdings kann es gut als Ergänzung für die zwei folgenden Konzepte eingesetzt werden, angefangen mit der Dreidimensionalität nach Egri.

#### 4.1.2 Dreidimensionalität nach Egri

*„A person's true identity can often be difficult to discern, even to themselves, causing one to question their character, their calling, their very existence. For most, time gives clarity, but for others, these questions remained unanswered for an identity cannot be fully defined when it is a guarded secret.“*<sup>125</sup>

Der Journalist und Schriftsteller Lajos Egri widerspricht in seinem Buch *The Art of Dramatic Writing*<sup>126</sup> der klassischen Position von Aristoteles, dass Figuren im Vergleich zu

<sup>121</sup> Bond & Hughes (1994, S. 26)

<sup>122</sup> Freeman (2004, S. 57)

<sup>123</sup> Eine rote Lakritzstange aus Kalifornien.

<sup>124</sup> Ein fiktiver koffeinhaltiger Energiedrink.

<sup>125</sup> Emily Thorne in *Revenge*, Staffel 2, Folge 19

<sup>126</sup> Egri (2004), im Original: 1946

Handlung eine untergeordnete Rolle spielen.<sup>127</sup> Vielmehr seien es laut Egri gut gestaltete Figuren, welche die Handlung bestimmen und vorantreiben.<sup>128</sup> Wie aber lassen sie sich so gestalten, dass sie die Basis einer guten Geschichte sein können? Dafür müssen die Figuren drei entscheidende Dimension aufweisen: *Charakter-Physiologie*, *Charakter-Soziologie* und *Charakter-Psychologie*.<sup>129</sup> Innerhalb dieser drei Dimensionen wird die Figur mit Eigenschaften und Merkmalen versehen, die ihr Handeln, ihr Äußeres und damit auch ihre Wirkung bestimmen. So gehören zur Dimension der Physiologie typische äußerliche Merkmale wie Alter, Statur, Augen-, Haut- und Haarfarbe, aber auch Besonderheiten wie ein Muttermal oder andere körperliche Auffälligkeiten (Fehlen von Gliedmaßen, Blindheit, etc.). Die Dimension der Soziologie beschreibt das soziale Umfeld, in dem sich die Figur befindet bzw. dem sie entstammt: Wie und unter welchen Umständen ist sie aufgewachsen, wie gestaltet sich das familiäre Umfeld und der Freundeskreis? Ist es ein liebevoller Umgang oder spielen Hass und Neid eine Rolle? Auch die finanziellen Mittel müssen mit einbezogen werden. So wird sich eine Figur, die in eher ärmlichen Verhältnissen aufgewachsen ist, in vielen Punkten von einer Figur aus einer reichen Familie unterscheiden. Weitere relevante Eigenschaften in dieser Dimension sind Religion, Nationalität, politische Gesinnung etc. Die dritte Dimension, die Psychologie, ist teils das Produkt der zwei vorangegangenen. Sie beschreibt das Temperament – ist jemand cholerisch oder mehr in sich gekehrt –, welche sexuelle Orientierung die Figur hat, ihre Intelligenz, eventuelle Talente etc. Auch besondere Eigenschaften wie eventuelle Phobien, zwanghaftes Handeln oder Störungen infolge traumatischer Erlebnisse fallen in diese Kategorie

Wie bereits bei der psychologischen Dimension angedeutet, stehen die Dimensionen meist nicht für sich allein, sondern in einer Wechselwirkung miteinander. So entstammt das „blonde Püppchen“ Sharon in *Lost* einem reichen Elternhaus (Soziologie). Dementsprechend wirkt sie sehr gepflegt und trägt Designer-Kleidung (Physiologie) und verhält sich anderen Figuren gegenüber überheblich (Psychologie). Alle drei Dimensionen müssen bei der Figurenerstellung daher genau durchdacht und aufeinander abgestimmt werden, sonst wirken Figuren unglaubwürdig. Im schlimmsten Fall kommt es zu Fehlern und damit zu Verwirrungen beim Zuschauer, wenn beispielsweise eine Figur als von Geburt an blind beschrieben wird, aber plötzlich Farben benennen kann.

Viele weitere Autoren und auch andere Medienformate, zum Beispiel die Computerspielindustrie<sup>130</sup>, orientieren sich seither an dem Konzept der drei Dimensionen und nutzen

---

<sup>127</sup> Aristoteles (1982), im Original: ca. 335 v. Chr.

<sup>128</sup> Egri (2004, S. xviii-xx)

<sup>129</sup> Die weiteren Ausführungen in diesem Absatz beziehen sich auf Egri, (2004, S. 37 ff.) und werden zur besseren Lesbarkeit nicht einzeln zitiert.

<sup>130</sup> Sheldon (2004), Krawczyk & Novak (2006)

es für eigene Figurenkonstruktionen und/oder -analysen. Da das Prinzip der dreidimensionalen Figuren ein wichtiges Konzept für die Kreation erfolgreicher Serienfiguren darstellt, soll es anhand der Figurenanalyse des Merle Dixon aus der Serie *The Walking Dead* vertieft werden. Dieser wird in der zweiten Folge der ersten Staffel erstmals gezeigt. Gemeinsam mit seinem Bruder Daryl Dixon und einer kleinen Gruppe versteckt er sich in der postapokalyptischen Welt in einem Camp am Stadtrand von Atlanta und muss ständig ums Überleben kämpfen.

### Charakter-Physiologie

Merle Dixon ist ein Mann Anfang 50 mit grau-braunem, kurzem und sehr lichtem Haar. Seine blau-grauen Augen stechen stark hervor, und vor allem in Nahaufnahmen unterstützen sie seine häufig sehr ernste und aggressive Mimik. Er besitzt eine durchschnittliche Körpergröße, einen muskulösen Körperbau, und eine stark maskuline, eckige Gesichtsform. Zu Beginn hat er keine Makel oder Auffälligkeiten. Erst bei seinem Auftritt in der dritten Staffel als Handlanger des Gouverneurs<sup>131</sup> ist eine Veränderung festzustellen: Er besitzt nur noch eine Hand, da er sich die andere um zu überleben amputieren musste. Der Stumpf wird nun durch eine Metallkonstruktion ersetzt, die den Stummel verbirgt und mit einem Messer ausgestattet ist, was er im Nahkampf bestens einzusetzen weiß. Durch diese Prothese erhält seine gesamte Erscheinung einen noch beängstigenderen Touch. Insgesamt signalisiert sein Äußeres eine hohe Aggressivität sowie ein großes Gewaltpotenzial.

Der Gesichtsausdruck (siehe Abb. 6) des Merle Dixon ist zumeist sehr streng und bedrohlich. Selbst wenn er lächelt, wirkt dies durch die vielen Falten, die ihn alt und verbraucht erscheinen lassen, sowie auch durch den Drei-Tage-Bart eher hart, wenig vertrauenswürdig und fast schon hinterhältig.

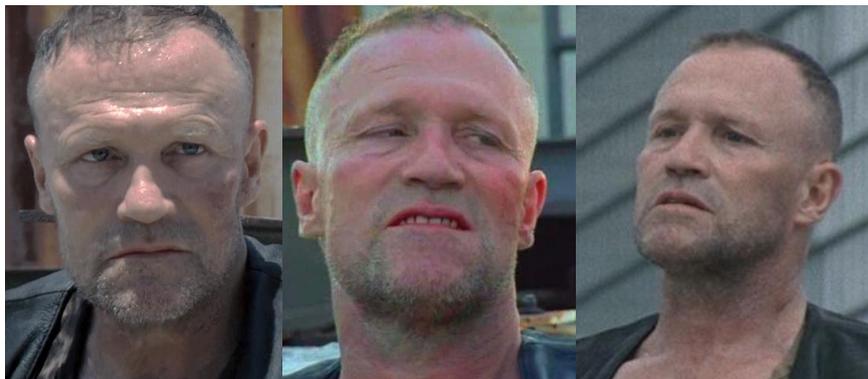


Abbildung 6: Merle Dixon (*The Walking Dead*) – Mimik<sup>132</sup>

<sup>131</sup> Er ist der diktatorische Anführer der Stadt Woodbury, eine Kolonie von Überlebenden.

<sup>132</sup> The Walking Dead Wiki: Merle Dixon (TV Series) Gallery, (2015)

Auch seine schwarze Lederweste mit freien Armen, die seinen muskulösen Körper offenlegt, wirkt streng und erweckt den Eindruck eines brutalen Motorrad-Gang-Mitglieds. In Abbildung 7 ist die erste Szene mit Merle Dixon zu sehen. Deutlich wird schon durch diese Einstellung in Form einer Halbtotale, dass es sich um eine Person handelt, die sich ihrer einschüchternden Wirkung durch Körperbau, Haltung und Gestik bewusst ist. Auch das gehobene Gewehr deutet an, wie bedrohlich dieser Charakter ist.



Abbildung 7: Merle Dixon – Körpersprache

### Charakter Soziologie

Wie bereits erwähnt ist Merle Dixon mit seinem Bruder Daryl Dixon seit der Apokalypse mit einer Gruppe von Überlebenden unterwegs. In seinem früheren Leben war er beim Militär, was seinen harschen Umgangston und auch sein Befolgen von Befehlen des Gouverneurs erklärt. Dass er nebenbei noch etwas Geld als Drogendealer dazu verdiente, zeigt seine kriminelle Energie. Nachdem Merle von seiner Atlanta-Gruppe getrennt wurde, verschwand er kurzzeitig und tauchte in der dritten Staffel als „Wachmann fürs Grobe“ der kleinen Stadt Woodbury wieder auf. Seine frühere Familie ist weitestgehend unbekannt. Nur, dass er ohne Mutter aufwuchs, aus einfachen Verhältnissen stammt und es zu häuslicher Gewalt durch den alkoholkranken Vater kam, wird durch seine Kommentare oder die seines Bruders Daryl an manchen Stellen angedeutet.

Im Verlauf der Serie wird Merle als Südstaaten-„Redneck“ inszeniert. Für ihn zählt ausschließlich sein eigenes Wohl. Gruppendenken oder wohlwollende soziale Handlungen gegenüber Dritten sind ihm fremd. In seiner Selbstdarstellung betont er häufig, dass nur sein Bruder für ihn wichtig ist. Allerdings wird dies durch sein Handeln nie deutlich. Über seine Bildung oder Schulabschlüsse ist nicht viel bekannt, aber seine Artikulation und

auch die Kommentare von Daryl Dixon lassen darauf schließen, dass er ein sehr rebellisches Kind gewesen sein muss. Aufgrund seiner Herkunft ist er geübt im Umgang mit Waffen und in Tätigkeiten wie Jagen und Spurenlesen. Seine Wortwahl lässt auf einen eher geringen Bildungsstand schließen. Das wird im folgenden Beispiel deutlich: Merle Dixon erscheint seinem Bruder hier als eine Halluzination. Daryl ist schwer verletzt und halb bewusstlos und dabei, seinen Überlebenswillen zu verlieren. Merle versucht, seinen Bruder dazu zu bewegen, aufzustehen und weiterzukämpfen.

**Merle:** *„Du bist eine Witzfigur, spielst Botenjunge für einen Haufen Schwuchteln, Nigger und Demokraten. Ein Freak für die. Redneck-Abschaum und nichts weiter.“*<sup>133</sup>

### Charakter Psychologie

Sein psychologisches Profil gestaltet sich in Anbetracht der vorangegangenen Beschreibungen wenig überraschend. Merle ist der Meinung, dass dunkelhäutige Menschen weniger Wert sind und sich keinesfalls mit weißen Menschen vermischen sollten. Er vertritt damit eine stark rassistische Einstellung, die in den Südstaaten wie Georgia gerade in den einfachen Schichten nach wie vor verbreitet ist.<sup>134</sup> Wie bereits erwähnt, gibt es für ihn keinerlei Gruppendenken, Mitgefühl sowie auch kein besonders stark ausgeprägtes prosoziales Verhalten – derlei „Gefühlsduselei“ legt er eher als Schwäche aus. Seine Einstellung gegenüber Frauen ist eine Mischung aus Verachtung und Chauvinismus. Dies zeigt sich beispielsweise in einem Gespräch mit Andrea aus der Gruppe der Überlebenden in der zweiten Folge der ersten Staffel. Er ist mit Handschellen gefesselt auf dem Dach des Kaufhauses und gibt seine Kommentare, während der Rest der Gruppe über die Flucht aus dem Gebäude diskutiert.

**Merle:** *„Die Straßen sollen ja auch absolut sicher sein. Ist es nicht so Tittenmäuschen? Hm? Hey Süße. Wie wär's wenn du mir die Dinger abmachst, wir verziehen uns, und schieben 'ne kleine Nummer?! Wär' sowieso die Letzte.“*

**Andrea:** *„Vorher sterbe ich.“*

**Merle:** *„Was soll man von dir Schlampe auch weiter erwarten?“*<sup>135</sup>

Er denkt ausschließlich an sich selbst und sein Überleben. Merle ist ein sehr aufbrausender Charakter, der sich schnell angegriffen fühlt und sich sowohl lautstark verbal als

<sup>133</sup> *The Walking Dead*, 2. Staffel, 5. Folge

<sup>134</sup> Georgia zählt zu den Top Ten der rassistischsten Staaten in den USA. (McClung, 2018)

<sup>135</sup> *The Walking Dead*, 1. Staffel, 2. Folge

auch physisch zumeist vollkommen übertrieben zu wehren weiß. Ob sein Denken eher dem eines Optimisten oder Pessimisten entspricht, ist nicht immer vollkommen ersichtlich. Insgesamt ist er ein pragmatischer Opportunist mit einem starken Überlebenswillen. In seinem Handeln ist er in jedem Fall stark extravertiert und versucht, auch innerhalb der Gruppe „den Ton anzugeben“. Allerdings kann er sich, wenn es seinem Überleben bzw. seinen Zwecken dient, auch unterordnen. Dies zeigt sich in der dritten Staffel, wo er den Gouverneur als seinen Anführer oder vielmehr Vorgesetzten akzeptiert und dessen Befehle ausführt. Dies ist wiederum ein gutes Beispiel für die Verknüpfung der soziologischen Dimension (Erfahrungen beim Militär) mit der psychologischen Dimension.

Die Figur Merle Dixon verkörpert insgesamt durch sein rebellisches Auftreten einen sehr widerspenstigen Charakter. Seine Kampflust und der provokante Umgang mit Waffen sprechen für einen stark gewalttätigen Menschen. Er ist ein Eigenbrötler, der es zu genießen scheint, Uneinigkeit innerhalb der Gruppe zu säen oder Streitigkeiten zu forcieren. Trotzdem zeigt er vor allem seinem Bruder gegenüber Loyalität und bisweilen positive Gefühle und ist damit nicht komplett negativ. In jedem Fall ist die Figur des Merle Dixon sehr gut ausgearbeitet und trotz abstoßender Charakteristika bei Fans beliebt.<sup>136</sup>

Zusammengefasst ist die Dreidimensionalität von Egri eine sehr gute Hilfestellung bei der Konstruktion von Figuren, wenn beachtet wird, dass alle drei Dimensionen ineinander übergreifen und sich gegenseitig bedingen und auch beeinflussen, wie in Abbildung 8 noch einmal dargestellt ist

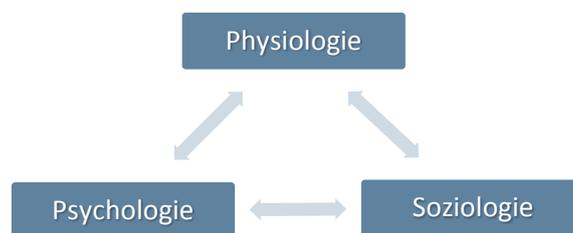


Abbildung 8: Das Zusammenspiel der Dreidimensionalität von Lajos Egri.<sup>137</sup>

*„If we understand that these three dimensions can provide the reason for every phase of human conduct, it will be easy for us to write about any character and trace his motivation to its source.“<sup>138</sup>*

Für noch mehr Tiefgang kann zusätzlich der Charakterdiamant von Freeman hinzugezogen werden, der im Folgenden näher beschrieben wird.

<sup>136</sup> Goldberg (2012)

<sup>137</sup> Quelle: eigene Darstellung

<sup>138</sup> Egri (2004, S. 36)

### 4.1.3 Charakterdiamant nach Freeman

„People underestimate the importance of detail to the overall impact.“<sup>139</sup>

Das Konzept des Charakterdiamanten von Freeman ist eine weitere Hilfestellung für die Entwicklung einer Figur. Es basiert auf den wenigen essenziellen Eigenschaften (*Traits*<sup>140</sup>) einer Figur, welche die Ecken seines Charakterdiamanten bilden. Diese sind maßgeblich das Handeln, Sprechen, Fühlen und Denken einer Figur.<sup>141</sup> Je nach Auswahl und Kombination der Eigenschaften entscheidet sich, ob die Figur eher gewöhnlich oder besonders wirkt. Doch Freeman warnt vor gewöhnlichen (Haupt-)Figuren, da sie vorhersehbar sind und dadurch schnell langweilig werden.<sup>142</sup> Wenn beispielsweise ein Wissenschaftler mit den Eigenschaften genial, zerstreut und weltfremd ausgestattet ist, so sind diese zwar sehr bezeichnend für den Typ „zerstreuter Professor“, allerdings auch schon häufig gesehen, abgenutzt und damit langweilig. Wenn die typischen Merkmale bestehen bleiben sollen ist es sinnvoll, mindestens ein weiteres, außergewöhnliches hinzuzufügen. So hat es beispielsweise die Serie *Fringe* mit der Figur des Walter Bishop getan. Dieser bekommt gleich zwei weitere Eigenschaften, nämlich kindlich naiv und geheimnisvoll (siehe Abb. 9). Walter Bishop ist ein Forscher, der sich mit dem Gebiet der Grenzwissenschaften<sup>143</sup> beschäftigt. In dieser Funktion versucht er auch, ein Heilmittel für seinen schwer erkrankten Sohn Peter zu finden, scheitert aber. Vor lauter Kummer entführt er den Peter aus einem Paralleluniversum, in dem das Kind noch lebt. Dieser Versuch ist zwar erfolgreich, doch alle Bemühungen, Peter Bishop nach seiner Genesung wieder in seine Welt zurückzubringen scheitern, und Walters Leben nimmt eine drastische Wendung: Nach einer schweren Explosion in seinem Labor, bei der seine frühere Assistentin stirbt, wird er wegen Menschenversuchen vor Gericht gestellt und in die Nervenheilanstalt St. Claire's eingeliefert. Währenddessen wählt seine Frau den Freitod, da sie mit der Schuld, ein Kind aus seiner gewohnten Welt gerissen zu haben, nicht leben kann. Walter ist komplett gebrochen, und auch wenn er weiterhin seine Genialität besitzt, haben die Geschehnisse starke Spuren hinterlassen. Als er aus St. Claire's entlassen wird, um sich der Fringe-Division<sup>144</sup> anzuschließen, hat er vieles aus seiner Vergangenheit vergessen oder verdrängt. Die momentane Welt überfordert ihn, und er zeigt häufig das Verhalten eines kleinen Kindes, so dass sein inzwischen

---

<sup>139</sup> Francis Underwood in *House of Cards*, Staffel 5, Folge 5

<sup>140</sup> Freeman (2004, S. 46)

<sup>141</sup> Freeman (2004, S. 46f.)

<sup>142</sup> Freeman spricht in diesem Zusammenhang von einem sogenannten Klischee-Charakter (2004, S. 47).

<sup>143</sup> In seinem Labor an der Harvard University erforscht Bishop neben der Kreuzung verschiedenster Spezies und Herstellung von chemischen Giften auch Hypnose, Telekinese und Teleportation.

<sup>144</sup> Die Fringe-Division ist eine Spezialabteilung des FBI und befasst sich mit der Aufklärung merkwürdiger Fälle. Walter Bishop hilft durch sein Wissen sehr häufig bei Auflösung dieser mysteriösen Vorkommnisse.

erwachsen gewordener Sohn Peter nun fast wie ein Vater auf ihn achten muss. Unterhaltsam ist die Figur des Walter Bishop vor allem, weil ihr kindlich-naives Verhalten (Freude über Süßigkeiten) oft direkt mit seiner Genialität (Erklärung biochemischer Hirnaktivitäten) kontrastiert wird.

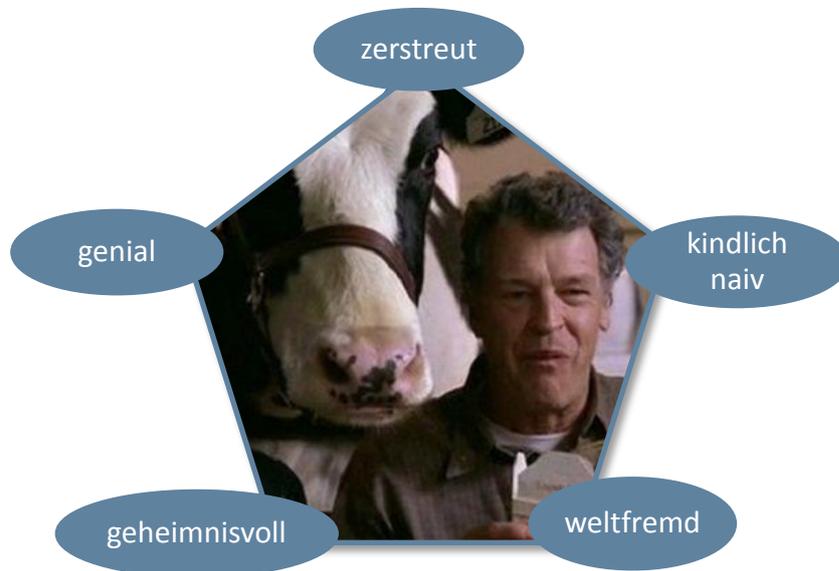


Abbildung 9: Charakterdiamant von Walter Bishop.<sup>145</sup>

Anhand dieses Beispiels wird deutlich, dass es sich nicht immer um die Form eines Diamanten, also einer Raute, handeln muss: Hier wurde aus einer Klischee-Figur mit drei Eigenschaften (verrückter Wissenschaftler) eine interessante Figur mit fünf Eigenschaften. Laut Freeman hat eine Figur typischerweise zwischen drei (einfache Figur) und fünf (komplexe Figur) Eigenschaften, allerdings sollte sie nicht mehr als fünf haben.<sup>146</sup>

Freemans Idee des Charakterdiamanten weist meiner Meinung nach eine gewisse Schnittmenge mit dem Konzept der dreidimensionalen Charaktere auf. Um dies zu demonstrieren, stelle ich als Basis der Erläuterung zunächst den Charakterdiamanten von Dr. House aus der gleichnamigen Serie vor. Anschließend gehe ich darauf ein, wie sich beide Ansätze verbinden lassen.

<sup>145</sup> Quelle: eigene Darstellung

<sup>146</sup> Freeman (2004, S. 48)

Die nachfolgende Abbildung 10 zeigt die wesentlichen Eigenschaften und Merkmale, die für das Denken, Fühlen und Handeln von Dr. Gregory House entscheidend sind: ego- manisch, chronische Schmerzen, intelligent, manipulativ und misanthropisch.<sup>147</sup>

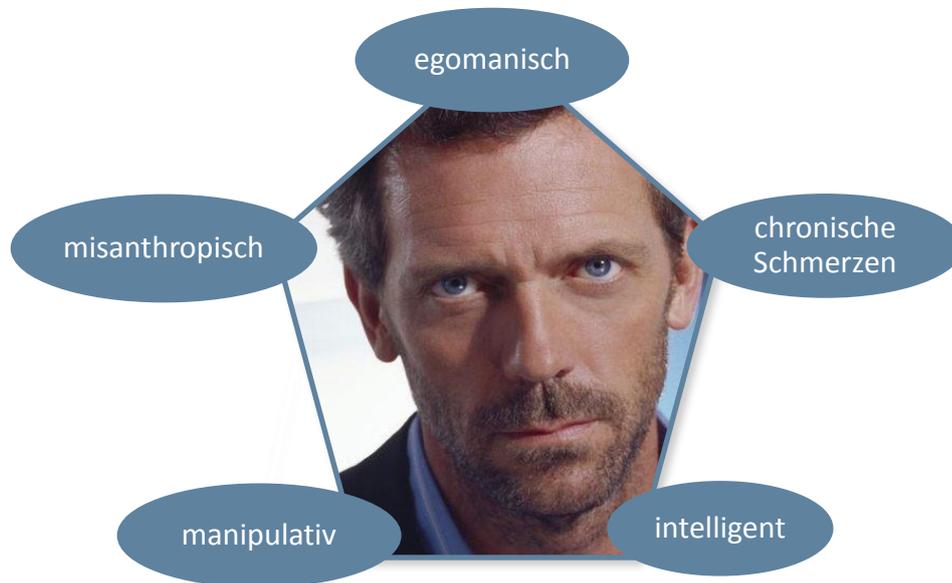


Abbildung 10: Charakterdiamant von Dr. Gregory House<sup>148</sup>

Durch eine Operation am Bein infolge einer falschen Diagnose<sup>149</sup> ist Dr. House auf das starke Schmerzmittel Vicodin angewiesen, das er regelmäßig einnimmt und auch kein Geheimnis daraus macht. Durch den ständigen Konsum ist er abhängig von dem Medikament geworden, was sich besonders zeigt, als er aufgrund polizeilicher Ermittlungen<sup>150</sup> in der dritten Staffel das Medikament radikal absetzen muss. Ab diesem Zeitpunkt baut er aufgrund der massiven Entzugserscheinungen zunehmend ab, bekommt Kreislaufprobleme und trifft Fehlentscheidungen, was sich negativ auf seine Patienten und sein Umfeld auswirkt. Nur durch die Falschaussage seiner Chefin Dr. Lisa Cuddy wird er freigesprochen, kann Vicodin wieder einnehmen und kehrt so zu alter diagnostischer Stärke zurück. Bisweilen greift er sogar zu noch drastischeren Mitteln (z.B. bricht er sich selbst Knochen in der Hand)<sup>151</sup>, um seine chronischen Schmerzen im Bein zu mindern.

<sup>147</sup> Die Auswahl der Eigenschaften basieren auf meiner Kenntnis der Serie sowie den Äußerungen der Showrunner im Bonusmaterial der DVD-Ausgabe (Staffel 1: *Wer ist Dr. House?*). Manche Autoren sprechen von soziopathisch anstatt von misanthropisch (Eschke & Bohne, 2010, S. 57), aber ich bleibe nach der doch sehr extremen Wirkung von Dr. House doch bei dem schärferen Adjektiv der Showrunner.

<sup>148</sup> Quelle: eigene Darstellung

<sup>149</sup> *Dr. House*, Staffel 1, Folge 21

<sup>150</sup> *Dr. House*, Staffel 3, Folge 6 bis 11

<sup>151</sup> *Dr. House*, Staffel 1, Folge 11

Mit Hilfe seiner Intelligenz und seines Teams schafft er es, selbst die schwersten Fälle zu lösen und findet nach einer Weile die passende Antwort (meist am Ende einer Folge). Als er ebenfalls in der dritten Staffel Strafdienst in der Ambulanz bekommt, sieht er sofort, was den Patienten fehlt oder welche Geheimnisse sie vor ihm zu verbergen versuchen. Gleiches gilt für die anfängliche Affäre zwischen Dr. Allison Cameron und Dr. Robert Chase<sup>152</sup>, beides Mitglieder seines Analyseteams, aus der sich später eine Romanze, eine Ehe und schlussendlich die Scheidung entwickelt. Die misanthropische Ader von Dr. Gregory House zeigt sich zu jeder Zeit, wenn er Patienten begegnet, aber auch seinem eigenen Team oder seiner Chefin gegenüber. So sagt er beispielsweise in der ersten Staffel zu den Eltern eines Patienten:

**Dr. House:** *„Was wär' Ihnen lieber - ein Arzt, der Ihnen die Hand hält, während Sie sterben, oder einer, der Sie ignoriert während Sie gesund werden? Ganz besonders ätzend wäre natürlich ein Arzt, der Sie ignoriert, während Sie sterben.“*<sup>153</sup>

Während der gesamten Serie gibt es nur wenige Situationen, in denen Dr. House empathische Momente hat. Die Patienten nerven ihn hauptsächlich, weshalb er sich zu einem Großteil auch von ihnen fernhält. Insgesamt sind ihm andere Menschen einfach zuwider. Für ihn steht immer er selbst an erster Stelle, selbst wenn er damit andere vor den Kopf stößt. Diese misanthropische Einstellung kommt wiederum seiner manipulativen Seite sehr gelegen, denn was sich Dr. House einmal in den Kopf gesetzt hat, das bekommt er auch – selbst, wenn er dafür Handlungen ausführt, die eher fragwürdig sind. Das demonstriert beispielhaft der folgende Dialog, indem er der Mutter eines Patienten ein Schreiben vorlegt, weil diese die weitere Behandlung ihres Sohnes untersagt hat. Sein Ziel ist es dabei ganz klar, die Mutter auf eine sehr unkonventionelle Art und Weise, dazu zu bringen, der Behandlung doch zuzustimmen.

**Dr. House:** *(liest vor) „Ich Margot Davis, wurde darüber informiert, welche Risiken aus meiner Verweigerung der zugerateten ärztlichen Versorgung eintreten.“*

**Mutter:** *Wer sind sie?*

**Dr. House:** *„Ich arbeite für diesen Verein.“ (liest vor) „Ich spreche das Princeton-Plainsboro Lehrhospital, das Personal, die Funktionsträger und Übrigen frei von jeder Haftung für gesundheitliche Schäden als Folge der Ablehnung. Ich bin ganz alleine schuld, wenn mein Sohn den Löffel abgibt.“*

---

<sup>152</sup> Dr. House, Staffel 2, Folge 7

<sup>153</sup> Dr. House, Staffel 1, Folge 3

**Mutter:** „Den...den Löffel?“

**Dr. House:** „Überspitzt ausgedrückt. So gibt's kein Missverständnis.“ (liest vor) „Mir ist bekannt, dass die behandelnden Ärzte meine Entscheidung für bescheuert halten...“

**Mutter:** „Wieso tun sie mir das an?“

**Dr. House:** (liest ohne die Mutter zu beachten weiter) „...und ich bin überzeugt, dass ich mehr weiß als sie, denn ich hatte einen Biologiekurs an der Highschool.“ (blickt zur Mutter) „Das nehme ich an, ja?“ (liest vor) „Außerdem habe ich gern die absolute Kontrolle über meinen Sohn und sein Leben, selbst wenn ich ihn dadurch töte.“ (hält ihr den Zettel hin) „Unterschreiben sie bitte hier. Einen Stift hab' ich dabei.“<sup>154</sup>

Wie im Abschnitt zu den Charakterdimensionen erklärt wurde, verfügt jede Figur über Merkmale, die sich den Dimensionen physiologisch, soziologisch und psychologisch zuordnen lassen. Dabei ist es erstmal unerheblich, wie diese Eigenschaften gewichtet sind, da sie offensichtlich in erster Linie die Figuren und ihr Wesen beschreiben. Der Charakterdiamant geht meiner Meinung nach einen Schritt weiter, da hier aus der Menge der Merkmale ganz klar die wichtigsten herausgearbeitet werden. Dabei wird auch deutlich, dass die wesentlichen Merkmale interessanter Figuren nicht aus allen Dimensionen stammen müssen. Im Falle von Dr. House spielt beispielsweise die soziale Dimension eine untergeordnete Rolle, obwohl man die entsprechenden Merkmale natürlich auflisten könnte. Aber diese sind nun mal nicht so entscheidend wie die physiologische (chronische Schmerzen) und die psychologische (egomanisch, misanthropisch, intelligent und manipulativ). Eine erfolgreiche Figur wie Dr. House hat dementsprechend also nicht unbedingt besondere oder spektakuläre Merkmale und Eigenschaften, sondern es ist vielmehr die Gewichtung und Kombination „normaler“ Merkmale, die für den Zuschauer interessant wirken: Ein Arzt mit dem oben aufgeführten Charakterdiamanten ist etwas Besonderes, wohingegen ein Serienmörder mit diesem Charakterdiamanten nach meiner Ansicht in die Kategorie der Klischee-Langweiler gehört.

Auch während eines Charakterwandels<sup>155</sup> ändern sich die grundlegenden Eigenschaften innerhalb des Diamanten bei Serienfiguren kaum bis gar nicht. So durchlebt Daenerys Targaryen in der Serie *Game of Thrones* von allen Hauptfiguren wohl den größten Wandel. Doch trotz der starken äußerlichen Einflüsse, die sich auf ihr Handeln und ihr Erscheinungsbild auswirken, bleiben ihre grundlegenden Kerneigenschaften prinzipiell

<sup>154</sup> *Dr. House*, Staffel 1, Folge 8

<sup>155</sup> Der Begriff Charakterwandel wird in Kapitel 4.3.3 näher beschrieben und anhand von Beispielen erläutert.

gleich. So ist Daenerys von Beginn bis zum momentanen Ende der siebten Staffel äußerlich sehr attraktiv und entstammt der ehemals königlichen Herrscherfamilie von Westeros. Trotz ihrer ansteigenden Macht durch ihre Drachen und eine große Armee bleibt sie relativ unsicher, da sie sich in dieser Welt voller Intrigen und Machtkämpfe nicht auskennt. Als Kind musste sie mit ihrem Bruder ins Exil fliehen und ist dort wohl behütet und von der Welt abgeschottet aufgewachsen.<sup>156</sup> Nun muss sie sich in dieser für sie fremden Welt erst zurechtfinden. Obwohl Daenerys diese Unsicherheit nach außen hin überspielt<sup>157</sup>, ist sie in Gesprächen mit ihren engsten Beratern klar zu erkennen.<sup>158</sup> Genau das ist der wichtige Punkt: Die Eigenschaft „unsicher“ ist nach wie vor da und bestimmt die Figur mit, aber dies äußert sich unterschiedlich. Nur die anfängliche Eigenschaft „abhängig“ hat sich im Laufe der Charakterentwicklung verändert, wie in Abbildung 11 zu sehen ist.

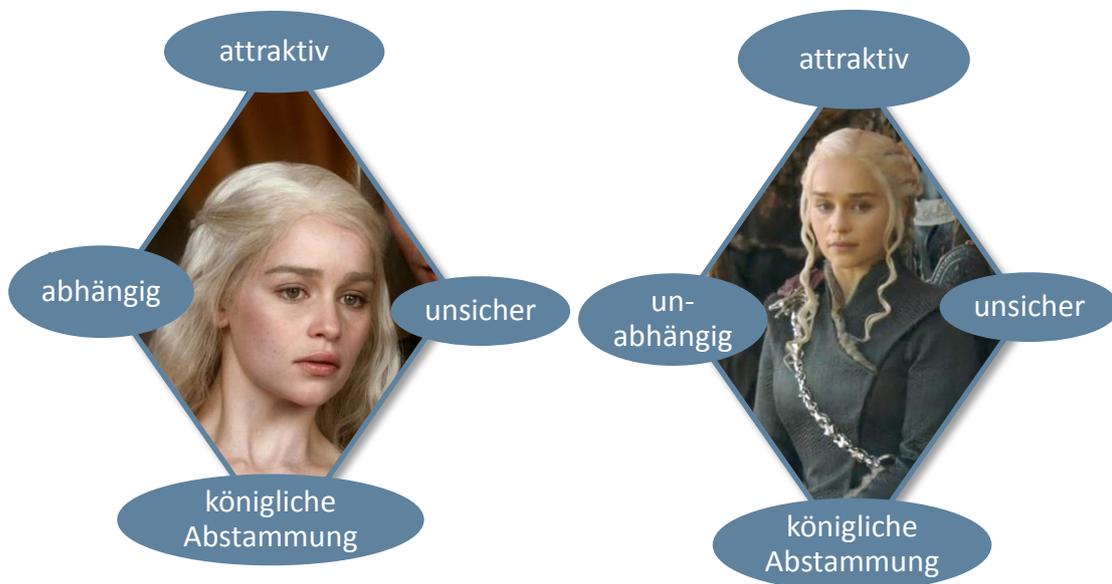


Abbildung 11: Charakterdiamant von Daenerys Targaryen im Wandel<sup>159</sup>

Zu Beginn der Serie wird sie als „Eigentum“ ihres älteren Bruders Viserys Targaryen dargestellt. Dieser verheiratet sie zwangsweise an Khal Drogo, einen mächtigen Kriegsherrn und Anführer eines Dothrakistammes<sup>160</sup>. Als Gegenleistung verlangt Viserys militärische Hilfe bei der Rückeroberung des Throns in Westeros.<sup>161</sup> Ihrem Bruder

<sup>156</sup> *Game of Thrones*, Staffel 1, Folge 1

<sup>157</sup> zum Beispiel im Treffen mit ihren Feinden (*Game of Thrones*, Staffel 7, Folge 7)

<sup>158</sup> *Game of Thrones*, Staffel 7, Folgen 2 und 3

<sup>159</sup> Quelle: eigene Darstellung

<sup>160</sup> Die Dothraki sind ein nomadisches Reitervolk auf den Kontinent Essos.

<sup>161</sup> *Game of Thrones*, Staffel 1, Folge 1

ausgeliefert, heiratet Daenerys Khal Drogo und wird somit zu seiner Königin. Nun ist sie allerdings von dessen Handlungen und Entscheidung abhängig, und das noch viel mehr, als ihr Bruder ermordet wird. Erst, als Khal Drogo – den sie nach einiger Zeit schätzen und lieben gelernt hat – auf tragische Weise stirbt, ist sie frei von allen vorherigen Zwängen und kann bzw. muss allein entscheiden, welchen Weg sie von nun an geht.<sup>162</sup>

Auch Freeman spricht ebenso wie Bond und Hughes (siehe oben) von Quirks als etwas Zusätzliches, was Individualität bietet aber nicht so wichtig ist wie eine der Eigenschaften innerhalb des Diamanten.<sup>163</sup> Freeman beschreibt es weiter als eine Eigenheit der Figur, die sie interessanter macht, wie beispielsweise das Hören von Jazzmusik.<sup>164</sup>

### Fazit

Der Charakterdiamant ist ein sehr gutes Mittel, um eine Figur grundlegend zu konzipieren und sie anschließend perfekt ihren Eigenschaften entsprechend in die Handlung einzubetten. Die Eckpunkte des Diamanten bieten dabei immer eine Orientierung, wie sich die Figur in einer bestimmten Situation verhält. Für beste Resultate kann sehr gut in Kombination mit der Dreidimensionalität von Egri verwendet werden.

## 4.2 Figurenkonzepte

Im Rahmen der Figurenkonstruktion orientieren sich Autoren zeitgenössischer Serien häufig an den festen und bekannten Konzepten Stereotype, Archetype und Ambivalenz. Welche Bedeutung sie im Allgemeinen und für die jeweilige Figur haben, wird in den folgenden drei Kapitel vorgestellt und begründet.

### 4.2.1 Stereotype

*„You’re a freak, but what? Do you wanna be normal? Do you wanna be just like everyone else?!“<sup>165</sup>*

Unter dem Begriff Stereotyp, der 1922 durch den Publizisten Walter Lippmann in seinem Buch *Public Opinion*<sup>166</sup> in die Sozialwissenschaft eingeführt wurde, versteht man heute *„eine verallgemeinernde Annahme über eine Gruppe von Menschen, die praktisch all*

---

<sup>162</sup> *Game of Thrones*, Staffel 1, Folge 10

<sup>163</sup> Freeman (2004, S. 57)

<sup>164</sup> Weitere Beispiele sind in dem Kapitel 4.1.1 zu finden.

<sup>165</sup> Jonathan Byers in *Stranger Things*, Staffel 2, Folge 1

<sup>166</sup> Lippmann (1922)

*ihren Mitgliedern, unabhängig von tatsächlichen Unterschieden zwischen ihnen, bestimmte Eigenschaften zuschreibt.*<sup>167</sup> Während frühere sozialwissenschaftliche Forschungen dem Begriff generell etwas Negatives anlasteten<sup>168</sup>, gilt er heute als neutral<sup>169</sup>, da es sich bei den verallgemeinernden Annahmen um eine normale Reaktion des menschlichen Gehirns handelt. In Anbetracht der Informationsflut in unserer Umgebung nimmt das Gehirn häufig solche „Abkürzungen“, indem es mit schablonenhaften Kategorien arbeitet, statt jeden Menschen individuell zu analysieren.<sup>170</sup> Abzugrenzen sind Stereotype vom inhaltlich verwandten Begriff des Vorurteils, da es sich hier um eine wertende (also im Gegensatz zum Stereotyp nicht-neutrale) Einstellung gegenüber einer Gruppe bzw. deren Mitgliedern handelt.<sup>171</sup> Obwohl Vorurteile generell auch positiv sein können (z.B. asiatische Schüler sind sehr gut), sind sie nach meiner Erfahrung häufig negativ (z.B. Frauen sind schlechte Autofahrer, Radsportler dopen, Übergewichtige essen zu viel etc.).

Stereotype beziehen sich auf verschiedene Merkmale von Personen und können dementsprechend kategorisiert werden. Beispielsweise lassen sich unterscheiden:

- Geschlechterstereotype<sup>172</sup>
- ethnische Stereotype<sup>173</sup>
- Altersstereotype<sup>174</sup>
- Berufsstereotype<sup>175</sup>
- Körperstereotype (z.B. übergewichtige Personen<sup>176</sup>)
- sozio-kulturelle Stereotype (z.B. Metal-Fans<sup>177</sup>, Computerspieler<sup>178</sup>)
- sexuelle Stereotype (z.B. Homosexuelle<sup>179</sup>)
- religiöse Stereotype<sup>180</sup>

---

<sup>167</sup> Aronson, Wilson & Akert, (2008, S. 425)

<sup>168</sup> Beispielsweise in der bekannten Studie über nationale Stereotypen von Katz und Braly (1933).

<sup>169</sup> Kidd (2016, S. 26)

<sup>170</sup> Aronson, Wilson, & Akert (2008, S. 425)

<sup>171</sup> Spears & Tausch (2014, S. 509)

<sup>172</sup> Eckes (2008)

<sup>173</sup> Lebedko (2014)

<sup>174</sup> Mayer (2009)

<sup>175</sup> Kaler, Levy & Schall (1989)

<sup>176</sup> Carels, et al. (2013)

<sup>177</sup> Fekete (kein Datum)

<sup>178</sup> Frank (2015)

<sup>179</sup> McLaughlin & Rodriguez (2017)

<sup>180</sup> Harper (2007)

- soziale Stereotype<sup>181</sup>
- familiäre Stereotype<sup>182</sup>

Stereotype sind im Rahmen dieser Arbeit relevant, weil Zuschauer – in Medien im Allgemeinen und in Serien im Besonderen – mit zahlreichen Figuren konfrontiert werden. Bei der Einschätzung dieser medialen Figuren laufen im Gehirn die gleichen Prozesse ab wie bei der Beurteilung von realen Personen, die wir im Alltag treffen<sup>183</sup>, so dass dabei eine automatische Zuordnung in Kategorien oder eben Stereotype erfolgt. Als Basis dafür dient die visuelle Wahrnehmung, also das, was wir von einer Person als ersten Eindruck sehen. Auffällige Hinweisreize gleicht das Gehirn mit unserem Vorwissen ab und nimmt eine entsprechend schnelle Einordnung vor.<sup>184</sup> Beispielsweise kann wohl jeder Erwachsene die in Abbildung 12 dargestellten Personen auf den ersten Blick problemlos als Soldat, Arzt und Fußballfan identifizieren. Dabei spielt natürlich auch der Kontext bzw. die Umgebung eine Rolle, in der wir eine Person bzw. Figur antreffen: Ein uniformierter, bewaffneter Mann passt als Soldat sehr gut in eine Kaserne, würde aber auf einem Kindergeburtstag sicher unsere Aufmerksamkeit erregen, so dass wir von einer automatischen zu einer aktiven Verarbeitung, also einem bewussten Nachdenken über Person und Situation, wechseln würden.



Abbildung 12: Stereotypische Bilder von Soldat, Arzt und Fußballfans<sup>185</sup>

Diese universellen Mechanismen bei der Verarbeitung durch den Zuschauer machen sich die Produzenten audiovisueller Medien gezielt zunutze: „Stereotype über Gruppen von Personen werden bei der Aufbereitung und Darbietung medialer Informationen bewusst verwendet, um die Rezeption zu erleichtern.“<sup>186</sup> Da die Zuschauer nur begrenzte Kapazitäten für die Verarbeitung der präsentierten Inhalte haben<sup>187</sup>, darf nicht jede Serienfigur eine komplexe Hintergrundstory haben. Vor allem funktionale Figuren (siehe Kapitel 5.2), die in der Handlung nur eine kurze und untergeordnete Rolle spielen, weisen oft eine stereotypische Gestaltung auf und erlauben es damit dem Zuschauer, sich auf

<sup>181</sup> Locksley, Hepburn, & Ortiz (1982)

<sup>182</sup> Ganong, Coleman, & Mapes (1990)

<sup>183</sup> Hoffner & Cantor (1991)

<sup>184</sup> Aronson, Wilson, & Akert (2008)

<sup>185</sup> Quelle: Pexels.com (Stock Photos)

<sup>186</sup> Hannover, Mauch, & Leffelsend (2004, S. 178)

<sup>187</sup> Lang (2000)

die wesentlichen Aspekte der Story und Hauptfiguren zu konzentrieren. Abbildung 13 zeigt einige Beispiele für solche funktionalen Nebenfiguren:



Abbildung 13: Beispiele für stereotypische Nebenfiguren: der Vater eines Patienten (*Dr. House*), ein Junkie (*Breaking Bad*) oder ein generischer Gefängniswärter (*Prison Break*).<sup>188</sup>

Solange diese Figuren den Erwartungen der Zuschauer entsprechen, werden sie wie oben beschrieben automatisch verarbeitet und akzeptiert. Fallen die Figuren in irgendeiner Form auf (z.B. weil sie anders aussehen oder sich anders verhalten als erwartet oder sie sich in einer Umgebung befinden, in die sie offensichtlich nicht gehören)<sup>189</sup>, dann versucht der Zuschauer aktiv, eine Erklärung dafür zu finden. Je nachdem, wann die relevanten Informationen zur Erklärung solcher Auffälligkeiten geliefert werden, entstehen beim Zuschauer Neugier, Überraschung oder Spannung.<sup>190</sup>

Aber nicht nur für Nebenfiguren bedienten sich Serienmacher in der Vergangenheit oft bei Stereotypen, sondern sie finden sich auch häufig in der Riege der Hauptfiguren. Egal ob Polizist (z.B. Kojak in *Einsatz in Manhattan*; 1973-1978), Anwalt (z.B. *Matlock*; 1986-1995), Gerichtsmediziner (z.B. *Quincy*; 1976-1983) oder Rettungsschwimmer (Mitch in *Baywatch*; 1989-2001):



Abbildung 14: Beispiel für stereotypische Hauptfiguren (von links: *Kojak*, *Matlock*, *Quincy*, *Mitch*)<sup>191</sup>

<sup>188</sup> Quelle: Eigene Screenshots aus den genannten Serien.

<sup>189</sup> MacArthur & Ginsberg (1981)

<sup>190</sup> Brewer & Lichtenstein (1982)

<sup>191</sup> Quellen von links nach rechts: *Kojak* (<https://travsd.wordpress.com/2018/01/21/of-telly-savalas-and-kojak/>), *Matlock* (<https://ifyourelife.me/2017/04/08/episode-58-all-shows-lead-to-matlock/>), *Quincy*

Die meisten dieser Protagonisten sind typische, geradlinige Vertreter ihrer Zunft, die allenfalls kleine sympathische Auffälligkeiten zeigen wie das regelmäßige Lutschen von Lollis bei Kojak (siehe Abb. 14, links). Wie ich in Kapitel 4.1.3 gezeigt habe, resultieren die Stereotypen aus einer fast identischen Gestaltung der Charakterdiamanten, so dass sie in den wesentlichen Eigenschaften, Vorstellungen und Verhaltensweisen übereinstimmen. Es handelt sich also kurz gesagt um die „Guten“, was wiederum seinerzeit auch der Erwartung der damaligen Zuschauer entsprach. Warum und wie sich die Hauptfiguren-Stereotype geändert haben und wie heutige Zuschauer (New Viewer) damit umgehen, thematisiere ich noch ausführlich im Verlauf der Arbeit.

### Fazit

Im Alltag und in Medien treffen wir auf zahlreiche Personen bzw. Figuren, die wir auf Basis des ersten Eindrucks in Kategorien bzw. Stereotype einordnen. Medienproduzenten nutzen Stereotypen, um den Zuschauern die Verarbeitung von Story und Figuren zu erleichtern. Typischerweise finden sich Stereotype in klassischen Serien bei Haupt- und Nebenfiguren.

## 4.2.2 Archetypen

*„Every kid dreams about being a superhero. Having powers, saving people. But no kid thinks about what it's like to be a hero and not saving people. Truth is, not much else changes. You still hurt, you still love, you still wish and hope and fear things, and you still need people to help you with all of it. In some ways, that's the best part.“<sup>192</sup>*

Geschichten werden schon seit Jahrtausenden in verschiedensten Formen und Arten erzählt und dadurch weitergegeben. Trotz vieler kultureller Unterschiede konnten Narrationsforscher unabhängig voneinander nachweisen, dass vermeintlich verschiedene Figuren tatsächlich häufig nur Varianten von immer wieder auftauchenden Charaktertypen sind. So fand beispielsweise der russische Folklorist Vladimir Propp bei seiner Analyse von über 100 russischen Volksmärchen heraus, dass nicht nur bestimmte dramaturgische Elemente in allen Märchen gleichermaßen auftauchen.<sup>193</sup> Vielmehr sind diesen sogenannten narrativen Einheiten auch immer wieder die gleichen acht übergeordneten

---

<http://www.faz.net/aktuell/wissen/medizin-ernaehrung/gerichtsmedizin-der-forensiker-ist-immer-der-gute-1250784.html>), Mitch(<https://www.filmfutter.com/news/baywatch-david-hasselhoff/>)

<sup>192</sup> Barry in *The Flash*, Staffel 1, Folge 2

<sup>193</sup> Propp, (1968) Original: 1928

Figuren-Typen zugeordnet und erfüllen spezifische Funktionen innerhalb der Geschichte, z.B. Helfer, falscher Held, Bösewicht.<sup>194</sup> Diese Systematik bei Story und Figuren zeigte sich aber nicht nur in russischen Märchen, sondern auch Joseph Campbells Analyse von Sagen, Mythen und Geschichten aus der ganzen Welt.<sup>195</sup> Sein Werk<sup>196</sup> gilt als sehr einflussreich, inspirierte es doch beispielsweise George Lucas zur *Star Wars*-Saga<sup>197</sup>, deren Charaktere, wie Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi und Darth Vader, Weltruhm erlangten. Der Story-Experte und Hollywood-Consultant Christopher Vogler entwickelte die Ideen von Campbell weiter und bezeichnet die Grundtypen von Figuren als Archetypen.<sup>198</sup> Er verwendet diesen Begriff im Sinne des Schweizer Psychoanalytikers Carl Gustav Jung, welcher darin universelle geistige Strukturen der Menschen sieht, in der sich bestimmte Facetten der menschlichen Psyche und vor allem des Unbewussten manifestieren.<sup>199</sup> Übersetzt bedeutet der Begriff Archetyp so viel wie Urform, etwas Unumstößliches, was nicht beeinflusst werden kann und eine fundamentale Bedeutung hat, beispielsweise Geburt, Mutterschaft, Trennung und Tod.<sup>200</sup> Die Existenz solcher offenbar universellen Themen und Figuren sei laut Jung die Ursache dafür, dass sich die Sagen, Mythen und Geschichten unterschiedlichster menschlicher Zivilisationen in Bezug auf Inhalt und Figuren stark ähneln.<sup>201</sup> Vogler vereint die Ideen Campbells sowie Jungs psychoanalytische Theorie der Archetypen und identifizierte auf dieser Basis folgende acht Archetypen als die grundlegenden im Bereich narrativer Figuren: „Hero“, „Mentor“, „Threshold Guardian“, „Herald“, „Shapeshifter“, „Shadow“, „Ally“, „Trickster“.<sup>202</sup> Ihre Unterscheidung nimmt Vogler danach vor, welche Funktion der jeweilige Archetyp innerhalb der Handlung einnimmt. Dabei verkörpert eine Figur nicht zwangsweise immer nur einen Archetyp: Ein und dieselbe Figur kann, je nach Situation, durchaus mehrere Archetypen in sich vereinen oder den Archetyp im Laufe der Narration wechseln.<sup>203</sup> Eine interessante Analyse dazu findet sich am Beispiel einiger wichtiger Figuren aus *Game of Thrones* bei Devlin.<sup>204</sup> Ebenso handelt es sich bei einem Archetyp nicht zwangsläufig

---

<sup>194</sup> Sheldon, (2004, S. 37)

<sup>195</sup> Campbell, (1999) Original: 1949

<sup>196</sup> Darin beschreibt Campbell den sogenannten Heldenreise-Storybogen inklusive typischer Figuren, der sich in zahlreichen Geschichten wiederfindet (Campbell, 1999).

<sup>197</sup> Ausführlich erklärt in der TV-Sendung *American Masters*, die 1993 im US-Fernsehen ausgestrahlt wurde (IMDb.com – George Lucas: Heroes, Myth and Magic, (1993)).

<sup>198</sup> Vogler, (2007)

<sup>199</sup> Jung, (2001)

<sup>200</sup> Online-Lexikon für Psychologie und Pädagogik (2018)

<sup>201</sup> Beispielsweise das Fabelwesen des Drachens, das sich in zahlreichen unterschiedlichen Kulturen unabhängig voneinander entwickelt hat.

<sup>202</sup> Vogler, (2007, S. 26); Aufgrund der uneinheitlichen deutschen Übersetzungen und der nachfolgenden Erklärungen verwende ich die englischen Bezeichnungen.

<sup>203</sup> Vogler (2007, S. 24)

<sup>204</sup> Devlin (2017)

um eine Person. Auch Ereignisse (z.B. Wetter, Naturkatastrophen) oder andere Wesen (Tiere, Aliens, Geister) können gewisse Archetypen verkörpern.<sup>205</sup> Zusammenfassend ergeben sich folgende Funktionen für die acht Archetypen nach Vogler.<sup>206</sup>

**Hero**<sup>207</sup>: Der Held ist die Figur in einer Geschichte, die die Handlung einleitet. Der Zuschauer sieht die Ereignisse aus seiner Perspektive. Er ist keinesfalls als eine Figur zu verstehen, die in jeder Situation das richtige tut oder immer zur rechten Zeit am richtigen Ort ist, sondern einfach als zentraler Protagonist.

**Mentor**<sup>208</sup>: Der Mentor bildet den Wegbegleiter des Helden, wobei seine Aufgabe ist, den Held auf dem bevorstehenden Weg zu unterstützen und zu motivieren. Häufig bietet er ihm zur Bewältigung seiner Aufgaben etwas an.

**Threshold Guardian**<sup>209</sup>: Der Threshold Guardian suggeriert eine Art Prüfung. Er testet, ob der Held bereit ist, seinen Weg weiterzugehen. Durch ihn kann sich der Held weiterentwickeln, aber auch an seiner gestellten Aufgabe (vorerst) scheitern.

**Herald**<sup>210</sup>: Der Herald ist jemand, der eine wichtige Information verkündet, beispielsweise eine neue Herausforderung oder eine neue Entwicklung, die eine Reaktion der Hauptfigur erfordert. Das kann sowohl etwas Positives als auch etwas Negatives sein.

**Shapeshifter**<sup>211</sup>: Der Shapeshifter ist ein Archetyp, dem man besser nicht zu viel Vertrauen entgegenbringen sollte. Steht er in einem Moment noch auf Seiten des Helden, so kann er sich im nächsten schon als Spion entpuppen. Seine Aufgabe ist es, den Helden und seine Handlungen in Frage zu stellen und für Verwirrung zu sorgen.

**Shadow**<sup>212</sup>: Der Shadow zeigt die negativen Aspekte des Helden – seine Unsicherheit, Zweifel, Schuldgefühle und Ängste. Er kann sich in der Funktion des Antagonisten oder als Anhänger der antagonistischen Fraktion äußern, aber auch als ein Verbündeter.

**Ally**<sup>213</sup>: Wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich bei dem Ally um einen Verbündeten des Helden. Er kämpft an seiner Seite, hört ihm zu und unterstützt ihn nach

---

<sup>205</sup> Kellermann (2015)

<sup>206</sup> Vogler (2007, S. 29-79)

<sup>207</sup> Vogler (2007, S. 29-37)

<sup>208</sup> Vogler (2007, S. 39-47)

<sup>209</sup> Vogler (2007, S. 49-52)

<sup>210</sup> Vogler (2007, S. 55-57)

<sup>211</sup> Vogler (2007, S. 59-63)

<sup>212</sup> Vogler (2007, S. 65-68)

<sup>213</sup> Vogler (2007, S. 71-75)

besten Kräften. Natürlich muss es nicht immer nur einen Ally geben, auch eine Gruppe von mehreren Begleitern ist nicht ungewöhnlich. Ebenso müssen sie nicht durch ein menschliches Wesen verkörpert werden. Ein Hund oder Vogel kann ebenfalls ein guter Kamerad auf der Heldenreise sein.

**Trickster**<sup>214</sup>: Der Trickster ist die komische Figur in Voglers Archetypensammlung. Durch seinen Humor bringt er den Helden wieder auf den Boden der Tatsachen zurück und führt ihm seine Fehler vor Augen. Er zügelt die Selbstüberschätzung der anderen Figuren.

Zusammengefasst entsprechen die Archetypen von Vogler den wichtigsten Rollen, die eine Geschichte instinktiv bzw. erfahrungsgemäß aufweisen sollte: So muss es einen Ausgangspunkt geben (Hero), der einen Weg beschreitet und den Rezipienten auf seiner Reise mitnimmt. Weiterhin muss es einen Grund für den Aufbruch geben (Herald) und Hindernisse, die bezwungen werden müssen (Threshold Guardian). Dabei helfen dem Helden seine Verbündeten (Mentor bzw. Allies), um letztendlich das Böse (Shadow) zu besiegen. Dies stellt einen sehr allgemeinen Story-Verlauf dar, von dem es zahlreiche Variationen und Spielarten gibt. Genauso müssen nicht immer alle von Voglers acht Archetypen vertreten sein: Je nach Geschichte sind manche Rollen besonders wichtig und andere wiederum gar nicht. Wenn ein Autor das Konzept der Archetypen beherrscht, so kann er sie meiner Meinung nach gezielt einsetzen und mit der Erwartungshaltung der Zuschauer spielen. So wird beispielsweise im Laufe der Handlung von *Designated Survivor* (2016-2018) der Schein erweckt, dass es sich bei Stabschef Aaron Shore um einen Verräter (Shapeshifter) handelt, der in das Bombenattentat auf das Capitol und damit auf den Präsidenten und das Kabinett verwickelt ist. Einige Folgen später zeigt sich allerdings seine Unschuld, und er wird letztendlich sogar zum Nationalen Sicherheitsberater (Ally) ernannt. Das Spiel mit Archetypen und den damit verknüpften Rollenerwartungen ist also ein beliebtes Stilmittel, um für Überraschung und Spannung zu sorgen.

Angesichts der großen Mengen an Geschichten in allen Medien überrascht es nicht, dass manche Autoren die grobe Einteilung in acht grundlegende Archetypen verfeinert und erweitert haben. So präsentiert die Schriftstellerin Tami Cowden beispielsweise acht Subtypen weiblicher Heldenfiguren („Boss“, „Seductress“, „Spunky Kid“, „Free Spirit“, „Waif“, „Librarian“, „Crusader“, „Nurturer“)<sup>215</sup>. Dagegen orientiert sich Woodruff bei der Zuordnung von Archetypen zu den Figuren der Serie *The Walking Dead* an den zwölf Archetypen, die Jung ursprünglich aus psychoanalytischer Sicht vorgeschlagen hatte

---

<sup>214</sup> Vogler (2007, S. 77-80)

<sup>215</sup> Cowden (2011)

(„Hero“, „Rebel“, „Explorer“, „Ruler“, „Magician“, „Lover“, „Jester“, „Creator“, „Orphan“, „Sage“, „Innocent“, „Caregiver“).<sup>216</sup> Schließlich unterscheidet die Schriftstellerin Caroline Myss sogar satte 70 Archetypen, zu denen sie auch jeweils konkrete Beispiele aus Literatur, Film und Fernsehen sowie Mythen und Religion nennt.<sup>217</sup> Obwohl sich die drei in diesem Absatz zitierten Autoren alle auf die gleiche Definition von Jung beziehen, kommen sie zu sehr unterschiedlichen Schlussfolgerungen warum, welche und wie viele Archetypen es gibt.<sup>218</sup> Wichtiger als diese Unterschiede ist aber in meinen Augen die gemeinsame Position zum Kernwesen von Archetypen, die Eder treffend zusammenfasst:

*„Als Archetypen werden in der Drehbuchliteratur unter Berufung auf Jungs Archetypentheorie oft Figuren bezeichnet, die bestimmte Funktionen für die Handlung [...] erfüllen.“<sup>219</sup>*

### Abgrenzung zu Stereotypen

Nach dem vorangegangenen theoretischen Teil könnte der Eindruck entstehen, dass es sich bei Archetypen und Stereotypen um ähnliche Konstrukte handelt. Allerdings ist genau das Gegenteil der Fall: Die allgemeinste und gleichzeitig offensichtlichste Unterscheidung zwischen den beiden ist, dass Archetypen in vielen Kulturen gleich sind, während Stereotypen eher kulturell spezifisch sind.<sup>220</sup> Eder beschreibt das wie folgt: *„Stereotype Figuren entsprechen übergeneralisierenden, ideologischen Vorstellungen über Mitglieder sozialer Gruppen. Die Eigenschaftskonstellationen archetypischer Figuren sind transhistorisch und transkulturell verbreitet.“<sup>221</sup>* Wie bereits erwähnt gibt es also in verschiedenen Kulturen innerhalb der Geschichten immer einen Helden, einen Bösewicht bzw. ein Monster (Shadow) oder auch einen Mentor. Diese identischen Archetypen unterscheiden sich kulturell in ihren konkreten Ausprägungen, die dann wiederum stereotypisch sein können. Ein kurzer Blick in die englische Mythen- und Sagenwelt zeigt den Mentor beispielsweise häufig als einen alten weißbärtigen Mann mit spitzem Hut und magischen Kräften.<sup>222</sup> An diesem Vorbild orientierten sich viele Autoren und auch die Filmindustrie: So gehören der Zauberer Gandalf (*Der Herr der Ringe*), der Schulleiter Dumbledore (*Harry Potter*) und der Jedi-Meister Obi-Wan Kenobi (*Star Wars*) zu den

<sup>216</sup> Woodruff (2018)

<sup>217</sup> Myss (2018)

<sup>218</sup> Dass es sich bei der Einordnung in Archetypen nicht um ein rein theoretisches Konstrukt für Autoren handelt, zeigt sich beispielsweise auch in dem fanbasierten Wiki zu der Serie *Lost* zum Thema Archetypen. Hier hat ein Nutzer sich die Mühe gemacht, alle Charaktere in die von Vogler kategorisierten Archetypen einzuordnen und zu diskutieren. (Wikia, 2015)

<sup>219</sup> Eder (2008, S. 378)

<sup>220</sup> Kidd (2016, S. 26)

<sup>221</sup> Eder (2008, S. 398)

<sup>222</sup> z.B. Merlin in der Artussage

bekanntesten Mentoren. Ihre Figurengestaltung ist bezüglich der drei Dimensionen nach Egri und des Charakterdiamanten von Freeman fast austauschbar: Der allgemeine Mentor-Archetyp ist also hier mit einer konkreten Figur besetzt, die aber in dieser oder ähnlicher Form so häufig vorkommt, dass sie stereotypisch ist (Abb. 15).



Abbildung 15: Stereotypische Mentoren aus Filmen<sup>223</sup>

Aber es geht auch anders: Eine sehr unstereotypische Darstellung des Mentors bietet die Serie *Arrow* (2012-). Der Bogenschütze Yao Fei ist der erste Freund, dem die gestrandete Hauptfigur Oliver Queen auf der Insel Lian Yu begegnet (siehe Abb.16).



Abbildung 16: Yao Fei als Mentor von Oliver Queen<sup>224</sup>

Yao Fei unterrichtet Oliver in Kampfkunst und zeigt ihm, wie er auf der Insel überleben kann. Das macht ihn eindeutig zu seinem Mentor. Allerdings ist er weder sehr alt, noch besitzt er weiße/graue Haare, viel Geduld oder große Güte. Genau das unterscheidet ihn von der stereotypischen Umsetzung eines Mentors.

<sup>223</sup> Quellen von links nach rechts: Gandalf: <http://de.lotr.wikia.com/wiki/Gandalf>, Dumbledore (Durch den vorzeitigen Tod des Hauptdarstellers gab es einen Schauspielerwechsel. Aus diesem Grund sind es zwei Abbildungen): [https://www.reddit.com/r/harrypotter/comments/7n5dom/the\\_first\\_dumbledore\\_will\\_always\\_be\\_the\\_real/](https://www.reddit.com/r/harrypotter/comments/7n5dom/the_first_dumbledore_will_always_be_the_real/), Obi-Wan Kenobi: [http://jedipedia.wikia.com/wiki/Obi-Wan\\_Kenobi](http://jedipedia.wikia.com/wiki/Obi-Wan_Kenobi)

<sup>224</sup> Bildquelle: [http://arrow.wikia.com/wiki/File:Yao\\_Fei\\_teaches\\_Oliver.png](http://arrow.wikia.com/wiki/File:Yao_Fei_teaches_Oliver.png) (zuletzt besucht: 26.6.2018)

Eschke und Bohne beschreiben Archetypen allgemein als eine „Maske“, die für eine gewisse Zeit von einem Charakter übernommen wird, um die Geschichte voranzubringen.<sup>225</sup> Ich würde es, wie oben dargestellt, eher als eine Rolle oder auch Funktion innerhalb der Geschichte beschreiben. Diese kommt, je nach Verlauf der Geschichte, einer anderen Figur zu. Der Archetyp, also die narrative Funktion der Figur, kann sich über die Handlung hinweg ändern (z.B. von Herald zu Ally). Das genaue Erscheinungsbild des Archetyps ist im Gegensatz zu einem sozialen Stereotyp nicht festgelegt: Ist es eine Frau, ein Mann, ein Kind? Ist sie/er arm oder reich? Was genau verkörpert sie/er? Dabei besetzen Autoren die Archetypen manchmal stereotypisch, um gewohnte Strukturen aufrecht zu erhalten und das Publikum nicht zu überfordern. Nicht jeder Zuschauer mag eine Serie oder einen Film zu mit vielen Überraschungen. Manchmal muss es eben auch der einfache Westernfilm sein, in dem der Sheriff in seiner kleinen Stadt in einem Schaukelstuhl vor dem Gefängnis sitzt. Mit einer lässigen Haltung, den Hut leicht ins Gesicht gezogen und auf einem Grashalm kauend wartet er, bis eine junge Frau ihn zu Hilfe ruft oder ein Gauner auf dem Pferd mit gezogenem Revolver die Bank ausrauben will. Bitomsky merkt dazu treffend an: „Ein Stereotyp ist wie Fastfood. Manchmal hat man Lust drauf und kauft es sich, aber an ein wirklich gut gekochtes Essen kommt es eben nicht heran.“<sup>226</sup> Damit hat sie wohl recht.

### Fazit

Archetypen sollten keinesfalls mit Stereotypen verwechselt werden. Eine stereotypisch gestaltete Figur kann zwar die Aufgabe eines Archetyps übernehmen, allerdings ist das eben nicht besonders innovativ. Archetypen können und sollten bewusst innerhalb der Narration eingesetzt werden, aber auch Stereotype haben in bestimmten Fällen ihre Daseinsberechtigung.

---

<sup>225</sup> Eschke & Bohne (2010, S. 58)

<sup>226</sup> Bitomsky (2015)

### 4.2.3 Ambivalente Figuren

*„I'm not a psychopath, Anderson. I'm a high-functioning sociopath. Do your research.“<sup>227</sup>*

Vorab möchte ich anmerken, dass ambivalente Figuren keinesfalls eine Erfindung des 21. Jahrhunderts sind. So gibt es sie beispielsweise bereits bei Shakespeare<sup>228</sup> und in der Bibel<sup>229</sup>. Trotzdem fällt der Begriff der Ambivalenz<sup>230</sup> in Verbindung mit Figuren zeitgenössischer Serien immer häufiger. Während klassische Serien dem Zuschauer typischerweise eindeutig gute und böse Figuren bieten,<sup>231</sup> zeigt sich in aktuellen Serien ein differenzierteres Bild, nämlich dass diesbezüglich oft keine eindeutige Aussage möglich ist.<sup>232</sup> Da sich der Begriff der Ambivalenz besonders auf die moralische Beurteilung der Handlungen bezieht, sprechen manche Autoren auch von „moralisch komplexen“ Figuren.<sup>233</sup> Damit ist nicht gemeint, dass die Figuren ausschließlich moralisch verwerfliche Entscheidungen treffen. Vielmehr zeichnen sich moralisch ambivalente Figuren durch eine vielschichtige und widersprüchliche Charakterisierung aus, wie Rothemunds Beispiel von Tony Soprano aus *Die Sopranos* (1999-2007) verdeutlicht:

*„Tony Soprano (James Gandolfini) führt seinen Mafia-Clan mit strenger, aber sympathischer Hand und oszilliert ständig zwischen der Rolle als Familienvater, Geschäftsmann mit Burnout-Syndrom und Auftragsmörder.“<sup>234</sup>*

Er ist damit kein typischer Antagonist, der ausschließlich böse Eigenschaften hat, sondern wird meiner Ansicht nach durch die Rolle als fürsorglicher Familienvater und seine nachvollziehbaren Probleme (Burnout) menschlicher. Tony Soprano ist nicht perfekt, sondern hat wie jeder Mensch Makel, Probleme und Sorgen.

Ähnliches gilt für den Protagonisten Dexter Morgan aus der Serie *Dexter* (2006-2013), der einen extremen Widerspruch in sich vereint. Zum einen arbeitet er als forensischer Spezialist für Blutspurenanalyse bei der Polizei von Miami, und zum anderen agiert er als brutaler Serienmörder. Noch mehr verkompliziert wird diese ohnehin schon schwierige Konstellation durch seine sozialen Rollen als Bruder, Vater, (Ehe)Partner und

---

<sup>227</sup> Sherlock Holmes in *Sherlock*, Staffel 1, Folge 1

<sup>228</sup> Carr & Davis (2007)

<sup>229</sup> Ashley (1988)

<sup>230</sup> Bedeutung: widersprüchlich, zwiespältig (Duden, 2001, S. 56)

<sup>231</sup> Gerbner (1995)

<sup>232</sup> Daalmans, Hijmans, & Wester (2013)

<sup>233</sup> Raney & Janicke (2013, S. 154)

<sup>234</sup> Rothemund (2012, S. 86f.)

Freund.<sup>235</sup> Damit zeigt sich auf der einen Seite wieder ein sehr positives Verhalten der Figur, indem Dexter zum Beispiel die Kinder seiner Partnerin beschützt, seine Schwester Debra unterstützt und durch seinen Beruf jede Menge Verbrecher überführt. Auf der anderen Seite wird der Zuschauer Zeuge, wie Dexter seine Opfer auf bestialische Weise zerstückelt. Warum die Figur Dexter oder der oben erwähnte Tony Soprano trotzdem so beliebt sind, erkläre ich in Kapitel 5.1. Wenn es sich wie in diesen beiden Fällen um die Hauptfiguren der Serie handelt wird der Terminus Antiheld (anti-hero) häufig als ein Synonym verwendet.<sup>236</sup>

Die Ambivalenz entsteht bereits bei der Konstruktion einer Figur und ihrer Eigenschaften. So zeigt sich bereits in dem Charakterdiamanten von Dr. House (Abb. 12), dass seine Misanthropie einen Pfeiler seines gesamten Charakters ausmacht und sein Handeln bestimmt. Diese steht allerdings im absoluten Gegensatz zu seinem Beruf als Arzt, was bereits einen Teilaspekt der Ambivalenz des Dr. House ausmacht.<sup>237</sup> Auch bei Dexter Morgan manifestiert sich die Ambivalenz bereits in der Figurenkonstruktion: Da er als Kleinkind miterleben musste, wie seine Mutter mit einer Kettensäge ermordet wurde, erlitt er ein Trauma (psychologische Dimension nach Egri). Er wuchs bei seinem Adoptivvater Harry auf, der als Polizist Dexters dunkle Neigungen erkannte und ihm als Mentor beigebracht hat, sie kontrolliert auszuleben (soziologische Dimension nach Egri). Damit zeigt sich, dass die Ambivalenz einer Figur keinesfalls willkürlich durch die Handlung hervorgerufen wird, sondern fest mit der Rolle verbunden ist.

In meinen Augen ist der Trend der Ambivalenz eng mit dem Aufbruch stereotypischer Figuren verbunden<sup>238</sup>. Das liegt darin begründet, dass Stereotypen relativ starr sind und bestimmte Erwartungen an sie geknüpft werden. Durch die ambivalente Gestaltung, also die innovative Kombination von Charaktereigenschaften und daraus resultierenden Handlungen, wird die Starrheit der Stereotypen gebrochen, weil der Zuschauer einen neuen Typ von Figur erlebt, der nicht in gängige Schubladen passt.

### 4.3 Komplexität und Charaktertiefe

Es gibt durchaus mehrere Möglichkeiten, wie Figuren in Serien inszeniert werden können. Basierend auf meinen Erfahrungen gibt es folgende sechs wichtige Arten: Figuren

---

<sup>235</sup> Rothmund (2012, S. 86)

<sup>236</sup> So zum Beispiel in dem Buch von Vaage (2011).

<sup>237</sup> Eine ausführliche Beschreibung seines Charakters liefert Kapitel 4.1.3.

<sup>238</sup> siehe dazu Kapitel 5.2

mit Konstanz, Figuren mit Flashbacks, Figuren mit Fortgang, Figuren mit Wandel, Figuren mit „Mystery-Faktor“ und Figuren-Spielereien. Im Folgenden werden diese anhand von Beispielen näher erklärt.

### 4.3.1 Figuren mit Konstanz

„Boy, you got me confused with a man who repeats himself.“<sup>239</sup>

An erster Stelle sei erwähnt, dass eine komplexe Figur nicht immer durch einen großen Wandel gekennzeichnet ist. Sie kann innerhalb einer Serie auch recht konstant und dennoch komplex sein. Gerade innerhalb einer stark verzweigten Geschichte<sup>240</sup> mit vielen mehrdimensionalen Figuren bietet die Konstanz eine Orientierung für den Zuschauer und auch eine gewisse Sicherheit. Denn zu viele Informationen und Strukturen können den Zuschauer schnell verwirren und auch verunsichern.<sup>241</sup> Des Weiteren gibt es ebenfalls noch viele Serien, die gar keine Veränderung und Entwicklung forcieren möchten, sondern an ihrer episodischen und immer gleichbleibenden Erzählstruktur festhalten. Wenn überhaupt, dann gibt es in derartigen Serien nur geringfügige Änderungen, die vom normalen Stream abweichen.<sup>242</sup> Wie bereits in ausführlich erklärt, setzen diese Serien ihren Fokus stärker auf die Handlung.

Figuren mit Konstanz sammeln durch die Geschehnisse innerhalb der Serie zwar auch mehr und mehr Erfahrungen, allerdings passen sie sich in ihrem Handeln kaum dem Erlebten an. Wenn überhaupt, erfolgt nur in einem geringen Maß eine Veränderung der Figur. Besonders geeignet dafür sind beispielsweise Nebenfiguren wie der archetypische Ally.<sup>243</sup> Er begleitet den Helden auf seinem Weg, erlebt dessen Reise mit und ist gleichzeitig der konstante Pol der Geschichte. So steht Dr. James Wilson seinem Freund Dr. House in der gleichnamigen Serie in jeder Lebenslage zur Seite, ohne dass sich seine eigene Figur dadurch großartig verändert. Auch das Team um Agent Beckett aus der Serie *Castle* (2009-2016), zeigt in Form der Polizisten Javier Esposito und Kevin Ryan zwei konstante Figuren des Typs Ally. Zusammengefasst gibt es wohl in jeder Geschichte konstante Figuren, die sie bereichern, jedoch nicht überfüllen. Anders, als die in den folgenden Unterpunkten beschriebenen Figuren, treiben sie nicht die Handlung voran und sorgen auch nur äußerst selten für Überraschungen.

---

<sup>239</sup> Omar Little in *The Wire*, Staffel 4, Folge 4

<sup>240</sup> Wie es beispielsweise in *Game of Thrones* und *Westworld* der Fall ist.

<sup>241</sup> siehe dazu Kapitel 5.2

<sup>242</sup> Zum Beispiel Serien wie *Navy CIS*, *Castle* oder auch *Dr. House*.

<sup>243</sup> siehe Kapitel 4.2.2

### 4.3.2 Figuren mit Flashbacks

„I can see everything. All that is, all that was, all that ever could be.“<sup>244</sup>

An erster Stelle steht ein sehr beliebtes und häufig genutztes Stilmittel unter Serienmachern – der Flashback oder griech.: Analepse<sup>245</sup>. Der Zuschauer wird in eine bereits bestehende Handlung „hineingeworfen“ und erfährt durch Rückblicke die Hintergründe der Figuren kennen. Eine Grundprämisse ist dafür natürlich, dass die Figur so interessant konzipiert wurde, dass der Zuschauer auch wissen möchte, was sich in ihrer Vergangenheit verbirgt. So startet die Serie *Designated Survivor* beispielsweise mit einem unauffälligen Mann, der im grauen Pulli und mit einer klobigen Brille auf der Nase an einem großen Tisch die Ansprache des US-Präsidenten verfolgt. Als die Fernsehübertragung unterbrochen wird, geht er zum Fenster und sieht, dass das gesamte Kapitol von einer dichten Rauchwolke umgeben und nur noch halb zu sehen ist. Schnell wird er von einigen Männern in schwarzen Anzügen abgeholt und weggebracht. Angekommen im Weißen Haus wird er zum neuen Präsidenten vereidigt. Der Zuschauer weiß weder, wer er ist, noch was genau geschehen ist. An dieser Stelle kommt der erste Flashback. Dieser zeigt den gleichen Tag, aber einige Stunden zuvor: Es wird klar, dass es sich bei dem Mann namens Thomas Adam „Tom“ Kirkman um den Minister für Wohnungsbau handelt, der am gleichen Tag, nur einige Stunden zuvor, vom Präsidenten seines Amtes enthoben wurde. Wieder in der aktuellen Zeit angekommen wird weiterhin erklärt, dass es ein Attentat auf das Kapitol gegeben hat und nahezu die gesamte Regierung tot ist. Er ist der *Designated Survivor* (ein Überlebender für den Fall, dass Präsident, Vize-Präsident und andere hochrangige US-Regierungsmitglieder gleichzeitig ums Leben kommen), was ihn nun zum neuen Präsidenten macht. Der eingefügte Flashback ist in diesem Zusammenhang durchaus wichtig, da er in Frage stellt, ob Kirkman durch seine vorherige Kündigung, auch wenn sie noch nicht in Kraft getreten ist, überhaupt Präsident sein darf. Genau diese Frage wurde daher auch in Folge 3 und 12, Staffel 1 ausgiebig diskutiert. Flashbacks werden in dieser Serie sehr gezielt und sparsam eingesetzt. Ein Beispiel, dass hingegen in großem Stil mit Flashbacks arbeitet, ist die Serie *Lost*<sup>246</sup>. Auch hier sind sie für den Story-Verlauf essenziell, denn sie geben wichtige Hintergrundinformationen zu den einzelnen Figuren. Während beispielsweise Jack Shephard als der geborene Anführer in der Pilotfolge eingeführt wird, der alle Probleme lösen kann, zeigt

---

<sup>244</sup> Rose Tyler in *Dr. Who*, Staffel 1, Folge 13

<sup>245</sup> Eine Analepse ist „ein im Nachhinein erzählter Rückblick auf vergangene Ereignisse.“ (2016, S. 242)

<sup>246</sup> Die Serie baute ihr Konzept mehrerer Zeitlinien sogar noch weiter aus, so dass zusätzlich Flash Forwards, also Vorausschauen, in die Erzählung mit einbezogen werden. Diese haben allerdings hauptsächlich den Sinn, die Narration weiter auszubauen und nur wenig Auswirkung auf die Komplexität der Figuren.

sich in den Rückblicken, dass er das eigentlich gar nicht ist. So steht er beispielsweise immer wieder im Konflikt mit seinem dominanten Vater<sup>247</sup> und hat auch private Probleme: Er lebt mit seiner Frau in Scheidung<sup>248</sup>, da sie sich aufgrund seiner Eigenschaft als Workaholic von ihm vernachlässigt fühlt. Auf den Zuschauer wirkt Jack Shephard auf den ersten Blick als ein fast schon stereotypischer Held<sup>249</sup>, doch dieses Heldenbild bröckelt zunehmend durch die eingeschobenen Flashbacks, die eine viel komplexere Figur zeichnen.<sup>250</sup> Auch zusätzliche Informationen, die durchaus wichtig für die weitere Handlung sein können, werden in *Lost* mit Hilfe der Flashbacks gegeben. So erfährt der Zuschauer, dass die Koreanerin Sun durchaus die englische Sprache versteht und nicht, wie bisher vorgetäuscht, nur Koreanisch spricht.<sup>251</sup> Der Zuschauer erfährt durch die Flashbacks innerhalb der Serie Essenzielles über die Motivation, die Erlebnisse und Gründe für das Verhalten der einzelnen Figuren.

Eine Serie, die das Prinzip des Flashbacks absolut verinnerlicht und in meinen Augen perfektioniert hat, ist *Arrow*. Der hauptsächliche Plot handelt von dem verzogenen Millionärssohn Oliver Queen aus Starling City. Bei der Ausfahrt mit einer Yacht sind er, sein Vater und einige andere aufgrund eines Sturms gekentert und ums Leben gekommen. Dies denken zumindest seine Angehörigen. Als er nach fünf Jahren plötzlich von ein paar Fischern bei der Insel Lian Yu (Mandarin für Fegefeuer) gefunden wird, zeigt sich, dass er der einzige Überlebende des Unglücks ist und sich in den letzten Jahren allein in der Wildnis durchgeschlagen hat. Für seine Familie ist er noch immer der gleiche junge Mann, auch wenn er durch seine Erlebnisse auf der Insel traumatisiert zu sein scheint.<sup>252</sup> Während er dieses Bild für die Gesellschaft aufrecht erhält, zieht er nachts heimlich als Arrow, ein Held mit Pfeil und Bogen und einer grünen Kluft, umher und versucht, den letzten Wunsch seines Vaters zu erfüllen, nämlich seine Heimatstadt von Verbrechern zu befreien. Die Flashbacks sind perfekt inszeniert und zeigen dem Zuschauer, was Oliver Queen auf der Insel alles erlebt und auch gelernt hat. Dem Zuschauer wird somit schnell klar, dass er längst nicht mehr der verzogene, egoistische Bengel ist, sondern gelernt hat, sich um andere zu sorgen und für das zu kämpfen, was er liebt. Die erste Folge beginnt mit einem Rückblick, der zeigt, wie Oliver auf der Insel

---

<sup>247</sup> Jack Shephard wird zum einen in der ersten Staffel Folge fünf als Kind von seinem Vater gemäßregelt, weil er einem Freund geholfen hat, der verprügelt wurde. Sein Vater meinte daraufhin er solle sich nicht einmischen, denn er ist nicht der Held der er denkt zu sein. Zum anderen wird Shephard als Chirurg von einer Schwester gerufen, um seinen betrunkenen Vater von einer heiklen OP abzulösen. (Staffel 1, Folge 5)

<sup>248</sup> Von seiner Eifersucht vereinnahmt verfolgt Jack Shephard seine Frau Sarah, um herauszufinden wer der neue Mann an ihrer Seite ist. (*Lost*, Staffel 3, Folge 1)

<sup>249</sup> Eine tiefergehende Ausführung dazu findet sich in dem Kapitel 5.2

<sup>250</sup> Ziegenhagen (2009, S. 40)

<sup>251</sup> *Lost*, Staffel 1, Folge 6

<sup>252</sup> Er trägt viele Narben, scheut körperliche Nähe und schläft kurz nach seiner Rückkehr auf dem Boden.

versucht, ein Fischerboot auf sich aufmerksam zu machen. Es gibt eine Explosion am Strand, und die Szene wechselt in die Gegenwart, in der er bereits in Starling City bei seiner Familie angekommen ist. Im Verlauf der ersten fünf Staffeln wird immer wieder in die Vergangenheit geblendet, wobei die Geschichte nun chronologisch mit dem Moment, als er auf der Insel landete startet. Mein Urteil zur perfektionierten Verwendung von Flashbacks bezieht sich darauf, dass die beiden Zeitlinien jeweils synergetisch zusammenwirken: Olivers Fähigkeiten, Verhältnisse zu Figuren oder teils außergewöhnliches Wissen in der Gegenwart basieren stets auf Geschehnissen in der Vergangenheit. Das Ende der fünften Staffel (Folge 23) bildete vorerst den Abschluss der Serie und vervollständigt die Szene der allerersten Folge: Durch die Explosion am Strand wird das Fischerboot auf Oliver aufmerksam, er wird von der Insel gerettet und ruft zuerst seine Mutter an. Die Geschichte der Flashbacks und der gegenwärtigen Erzählung bildet somit einen abgeschlossenen Kreislauf, der sozusagen zwei Figuren darstellt: Zum einen den stereotypischen, verwöhnten, Millionärssohn und zum anderen der Rächer in grün, der um einiges mehr an Charaktertiefe bietet.

Flashbacks sind darüber hinaus ein gutes Stilmittel, um eine Figur nicht bereits zu Beginn ausgedehnt erklären zu müssen, was bei zeitgenössischen Serien mit großen Figurenensembles schnell langweilig werden kann. Vielmehr erlebt der Zuschauer durch die Rückblicke nach und nach, wie es zu der gegenwärtigen Situation gekommen ist. Dabei erfährt er direkt selbst die Erlebnisse der Figur und kann sie somit besser nachvollziehen. Meiner Meinung nach bieten sie dem Zuschauer die Möglichkeit, sich in die Figur hineinzusetzen und ebenso alles nachzuempfinden, was sie erlebt hat. Das stärkt meiner Ansicht nach das Verständnis gegenüber den Handlungen der Figur, da es in gewisser Weise den typischen Kennenlernprozess neuer Personen im echten Leben nahekommmt: Selten erfahren wir schon beim Kennenlernen alles über einen neuen sozialen Kontakt. Vielmehr ist es ein längerer Prozess, in dem wir häppchenweise Informationen bekommen, beispielsweise durch den viel zitierten „Schwank aus der Jugend“ und anderen denkwürdige Anekdoten und Berichten aus dem bisherigen Leben. Flashbacks sind verständlich, nachvollziehbar und in unser Bild von Figuren integrierbar.

### 4.3.3 Figuren mit Wandel

*„It's one of the great tragedies of life – something always changes.“<sup>253</sup>*

Ein weiteres Stilmittel, das zur Komplexität einer Figur beiträgt, ist ihre Entwicklung oder auch ihr Wandel innerhalb einer Geschichte. An dieser Stelle gibt es in der Fachwelt

---

<sup>253</sup> Dr. Gregory House in *Dr. House*, Staffel 1, Folge 22

ausgiebige Diskussionen darüber, ob und wie sich eine Figur oder ihr Charakter tatsächlich verändern. So sagt Pearson beispielsweise:

*“In television, it’s more accurate to talk about character accumulation and depth than it is to talk about character development.”<sup>254</sup>*

Im Grunde stimme ich dieser Aussage durchaus zu, denn wie bereits in dem Kapitel der Figurenkonstruktion (4.1) dargestellt, ändern sich nur sehr selten die grundlegenden Eigenschaften einer Figur. Allerdings bin ich trotzdem der Meinung, dass bei einer sowohl sehr starken optischen Veränderung als auch bei einer Gesinnungsänderung, wie es beispielsweise bei *Breaking Bad* der Fall ist, durchaus von einem Wandel der Figur gesprochen werden kann. Dass die Figur komplex oder tiefgründig ist, wie Pearson es sagt, ist in meinen Augen kein Widerspruch dazu. Es gibt viele Möglichkeiten wie eine Figur sich tatsächlich verändern kann, und nicht immer ist das Endergebnis ein ruhmreicher Held. Das eben angesprochene Beispiel von Walter White zeigt beispielsweise eine genau entgegengesetzte Veränderung: Der harmlose Familienvater wird zum rücksichtslosen Drogenbaron. Um seine Krebsbehandlung finanzieren zu können und Rücklagen für seine Familie zu bilden, stürzt sich der Chemielehrer ins Drogengeschäft. Sein Wandel ist dabei nicht nur an seinem äußeren Erscheinungsbild erkennbar (siehe Abb. 17), sondern ebenfalls durch die Entwicklung seines Verhaltens und der geführten Dialoge innerhalb der Serie.



Abbildung 17: Walter Whites Erscheinungsbild im Wandel<sup>255</sup>

<sup>254</sup> Pearson (2007, S. 56)

<sup>255</sup> Quelle: <https://www.birdzihaber.com/2016/01/breaking-bad-karakterlerin-degisimi/> (zuletzt besucht: 27.06.2018)

Abbildung 17 zeigt sowohl die äußerliche Veränderung durch seine Erkrankung (ausgefallene Haare) als auch, wie sich sein Gesichtsausdruck im Lauf der Serie verändert hat. Im ersten Bild (oben links) schaut er sehr unterwürfig und betroffen, die Mundwinkel sind nach unten gezogen und er wirkt, wie ein Häufchen Elend. Im Verlauf der Bildfolge, wird sein Gesichtsausdruck deutlich selbstsicherer und sogar angsteinflößend (siehe Bild unten links).

In den Dialogen wird klar, was für ein Mensch Walter White zu Beginn der Serie. Oder zumindest, für wen ihn seine Familienangehörigen gehalten haben. Sein Sohn Walter Jr. alias Flynn hat für die Behandlung seines Vaters eine Spendenseite im Internet ins Leben gerufen. Durch den großen Erfolg dieser Seite, wurde er von einem Fernseheteam dazu und zu dem Verhältnis zu seinem Vater interviewt:

**Interviewerin:** „Nach allem was du und andere über ihn geschrieben haben, muss dein Vater ja ein toller Mann sein.“

**Walter Jr.:** (lacht) „Ja. Ist er. Er ist der Beste.“

**Interviewerin:** „Und du willst ihn nicht verlieren? Nicht war Walter?“

**Walter Jr.:** „Keiner von uns, denn wir lieben ihn.“

**Interviewerin:** Er ist ein guter Mensch?!“

**Walter Jr.:** „Auf jeden Fall, da können sie jeden fragen. Er ist ein toller Vater, ein toller Lehrer, er kennt sich hervorragend in Chemie aus, er hat Geduld mit einem, er ist immer für einen da, er ist einfach anständig und er tut immer genau das Richtige und das bringt er auch mir bei.“

**Interviewerin:** „Würdest du sagen er ist ein Held für dich?“

**Walter Jr.:** (lacht) „Ja! Ja klar total. Mein Dad ist mein Held.“<sup>256</sup>

Als Walters Frau Skyler einige Zeit später erkennt, worin ihr Mann verwickelt ist, erklärt Walter seine Absichten wie folgt: „Ich habe etwas Furchtbares gemacht, aber ich habe es für einen guten Zweck getan. Nämlich für uns.“<sup>257</sup> Am Ende der Serie räumt er allerdings ein, dass sein Handeln, geprägt von Mord, Betrug und Bestechung, nicht so selbstlos war, wie er es sich anfangs immer selbst vorgemacht hat. In einem letzten Gespräch mit Skyler sagt er daher:

<sup>256</sup> *Breaking Bad*, Staffel 2, Folge 13

<sup>257</sup> *Breaking Bad*, Staffel 3, Folge 3

**Walter:** „All das, was ich getan habe und das musst du verstehen...“

**Skyler:** (unterbricht ihn) „Wenn ich mir auch nur noch ein einziges Mal wieder anhören muss, dass du das alles für unsere Familie getan hast...“

**Walter:** „Ich hab's für mich getan. Mir hat's gefallen. Ich war darin sehr gut. Und ich habe dabei wirklich gelebt.“<sup>258</sup>

Auch sein Sohn möchte, aufgrund der Entwicklung seines Vaters sowie einiger Ereignisse nichts mehr mit ihm zu tun haben. So heldenhaft er ihn zu Beginn beschrieb, so groß ist nun sein Hass ihm gegenüber. Als Walter seinen Sohn anruft, um ihm sein Geld zukommen zu lassen, reagiert sein Sohn sehr verachtend.

**Finn:** „Du Arschloch. Warum bist du überhaupt noch am Leben? Warum bist du nicht schon längst tot? Also los, stirb!“<sup>259</sup>

In diesem Fall dreht sich die gesamte Serie um den Hauptcharakter und dessen Wandel zu einer kriminellen, verabscheuungswürdigen Person. Aber es gibt auch andere Serien, in denen Figuren beispielsweise nur ein Teil der großen Narration sind und nicht nur eine, sondern mehrere Akteure die Story vorantreiben und tragen. Außerdem sind nicht alle Figuren immer vom Schicksal so getroffen und fallen auf „die dunkle Seite“, wie es in *Breaking Bad* der Fall ist.

Eine Art des Charakterwandels, der sich durchaus positiv auf die Figur auswirkt, ist der von Daenerys Targaryen aus der Serie *Game of Thrones*. Sie zeigt im Vergleich zu dem zuvor genannten Beispiel den typischen Aufstieg einer Heldin. Zu Beginn der Serie ist sie ein kleines, unschuldiges Mädchen, welches mit ihrem Bruder im Exil lebt. Die Geschwister sind die letzten Überlebenden ihres Adelshauses. Durch seine Machtgier getrieben und ohne auf die Bedürfnisse seiner kleinen Schwester zu achten, verkauft ihr Bruder sie an den Stammesfürsten eines Reitervolkes namens Khal Drogo. Daenerys ergibt sich unterwürfig und ohne große Widerworte ihrem Schicksal. Dargestellt wird die Figur in pastellfarbenen Kleidern und offenem, leicht gewellten Haar. Ihre Redeanteile sind sehr gering, ihre Mimik und Gestik eher unterwürfig und kleinlaut. Sie zeigt häufig den gleichen unschuldigen Gesichtsausdruck. Die Kameraperspektive von leicht oben unterstützt ebenso die visuell unterwürfige Ausstrahlung (siehe Abb. 18).

<sup>258</sup> *Breaking Bad*, Staffel 5, Folge 16

<sup>259</sup> *Breaking Bad*, Staffel 5, Folge 15



Abbildung 18: Daenerys Targaryen bei der Brautschau von Khal Drogo (Staffel eins)<sup>260</sup>

Nach der Hochzeit mit Khal Drogo und einigen Startschwierigkeiten wird Daenerys zunehmend selbstbewusster. Ihre Kleidung hat sich der ihres neuen Volkes angepasst und die Haare sind teils geflochten und teils wild zusammengebunden (siehe Abb.19). Ermutigt durch ihren Mann und glücklich in ihrer neuen Rolle als Stammesfürstin, spricht sie zu ihrem Volk und erteilt sogar Befehle. Ihr Gesichtsausdruck sowie Mimik und Gestik sind deutlich selbstbewusster, und auch ihre Redeanteile sind gestiegen.



Abbildung 19: Daenerys Targaryen als Stammesfürstin (Staffel zwei)<sup>261</sup>

Kurz darauf erliegt ihr Mann seinen schweren Verletzungen, die er im Kampf davongetragen hat, und sie scheint erneut alles zu verlieren: Ein Großteil ihres Volkes verrät sie nach dem Tod des Anführers und lässt sie mitten im Nirgendwo zurück. Um ihrem Mann die letzte Ehre zu erweisen, steigt sie mit ihren Dracheneiern (einem ihrer Hochzeitsgeschenke) in den brennenden Scheiterhaufen ihres Mannes. Doch sie überlebt nicht nur auf wundersame Weise, sondern hat fortan auch noch drei kleine Drachen, die durch die Hitze geschlüpft sind (siehe Abb.20). Der Rest ihres Volkes bewundert sie dafür, dass sie das Feuer überlebt hat, und folgt ihr auf ihrem weiteren Weg.

---

<sup>260</sup> Quelle: eigene Screenshots

<sup>261</sup> Quelle: eigene Screenshots



Abbildung 20: Daenerys Targaryen aus den Flammen auferstanden (Ende der zweiten Staffel)<sup>262</sup>

Der nächste Schritt führt Daenerys in die Stadt Astapor, wo sie sich eine Armee kaufen will, um ihren rechtmäßigen Platz in der Welt zurückzuerobern. Durch gewiefte Tricks und mithilfe ihrer Drachen schafft sie es, die hiesigen Sklavenhändler auszumanövrieren, alle Sklaven zu befreien und ihre Unterdrücker auszuschalten. Sie spricht zu ihren neuen Soldaten wie eine gütige Königin und meint, dass alle die, ihr folgen, frei sein werden. Mit dieser Aussage gewinnt sie die Treue der Armee für sich, ganz ohne Gewalt oder Drohungen anwenden zu müssen. Die Bilder in Abbildung 21 demonstrieren sehr gut, wie sich auch die visuelle Inszenierung der Figur verändert hat. Zum einen der überzeugte Gesichtsausdruck mit ihrer neuen Armee bzw. dem Feuer ihrer Drachen im Hintergrund, zum anderen die Kameraperspektive von leicht unten, die sie erhaben und mächtig erscheinen lässt. Aber auch ihre Handlungen, Sprechakte und das Verhalten gegenüber anderen Figuren haben sich spürbar geändert und strahlen Selbstbewusstsein und Kompetenz aus. Ihr Redeanteil hat sich ebenfalls deutlich erhöht, was ein Blick auf ihre Screentime verdeutlicht: Im Vergleich mit dem restlichen Cast steht sie auf Platz drei mit insgesamt 221,3 Minuten in 49 Folgen bis einschließlich Staffel sechs<sup>263</sup>.



Abbildung 21: Daenerys Targaryen in Staffel drei: Die Befreiung ihrer Armee (links) und in Front des Feuers ihrer eigenen Drachen (rechts).<sup>264</sup>

<sup>262</sup> Quelle: eigene Screenshots

<sup>263</sup> Payne (2017)

<sup>264</sup> Quelle: eigene Screenshots

Deanery Targaryen hat sich somit nicht nur von einem schüchternen Mädchen, das herumkommandiert wurde und passiv sein Schicksal akzeptieren musste, zu einer aktiven, selbstbewussten Herrscherin entwickelt, sondern auch von einer Nebenfigur zu einer Hauptfigur.

Die Entwicklung einer Figur und der eventuell damit einhergehende Charakterwandel sind allerdings nicht bei jeder Serie eine Option. Auch wenn bei *Breaking Bad* – wo das Hauptaugenmerk auf einer Figur liegt, nämlich Walter White – dieses Stilmittel durchaus sehr gut angenommen wurde, ist es bei einer Serie wie *Dr. House* nicht vorstellbar. Die Serie wird durch das Handeln und die verschrobene Art des Dr. House getragen. Würde sich der Hauptcharakter ändern, wäre die Serie sozusagen vorbei.<sup>265</sup> Genau dies geschieht am Ende der finalen Staffel, in der sich Dr. House für seinen besten Freund Dr. James Wilson ändert. Dieser leidet an Krebs im Endstadium, seine Lebenszeit ist also begrenzt. Dr. House gibt sein eigenes Leben auf, indem er seinen Tod vortäuscht, und steht seinem einzigen und besten Freund zur Seite. Sein bisheriges Leben und seine medizinische Karriere sind damit beendet.<sup>266</sup>

#### Fazit

Der Wandel von Figuren kann durchaus sinnvoll sein, um die Story voranzutreiben und Spannung zu erzeugen. Allerdings sollte der Wandel überlegt, für Zuschauer nachvollziehbar und von Dauer (kein ständiger Wechsel hin und her) sein. Eine Serie, die stark auf den Charaktereigenschaften einer Figur beruht, sollte keinen Wandel der selbigen in Betracht ziehen, da dies das Publikum abschrecken kann.

#### 4.3.4 Figuren mit Mystery-Faktor

*„I guess we all have things we try to hide. But they can't stay hidden forever.“<sup>267</sup>*

Eine komplexe bzw. interessante Figur entsteht nicht nur durch die Verwendung der zuvor genannten Mittel. Sie kann sich ebenso in Form einer undurchsichtigen Figur mit wenigen Hintergrundinformationen und unergründlichen Intentionen äußern. Die genaue Konstruktion der Figur (entscheidende Dimensionen bzw. Teile des Charakterdiamanten) bleibt dem Zuschauer lange Zeit verborgen: Mehrdeutige oder fehlende Informationen erzeugen das Gefühl, dass die Figur eine andere Rolle spielt, als es im ersten

---

<sup>265</sup> Eschke & Bohne (2010, S. 48)

<sup>266</sup> Als Kontrast zeigt eine kurze Filmsequenz, wie jedes seiner ehemaligen Teammitglieder seinen eigenen Weg gegangen ist und sich positiv weiterentwickelt hat (*Dr. House*, Staffel 8, Folge 21).

<sup>267</sup> Hannah Baker in *Tote Mädchen Lügen nicht*, Staffel 2, Folge 2

Moment erscheint. Dieses Gestaltungsmittel bezeichne ich als Mystery-Faktor, denn all diese Figuren haben etwas Geheimnisvolles an sich. Damit legen sie falsche Fährten, ermöglichen komplexe Story-Entwicklungen und sorgen insgesamt für Spannung. Die folgenden praktischen Beispiele sollen dieses Phänomen verdeutlichen.

Eine Vielzahl von Figuren mit Mystery-Faktor findet sich in der Serie *Bad Banks*. Dies ist sicher auch ein Stück weit dem Setting geschuldet, da sich angesichts des starken Konkurrenzkampfs in der Finanzwelt keiner in die Karten schauen lassen möchte. Jeder versucht, durch geheime Informationen Vorteile zu erlangen. Andere Figuren werden als Spielball benutzt, um eigene Interessen durchzusetzen – am besten natürlich so, dass es keiner mitbekommt. Genau das tut Christelle Leblanc, die Investmentchefin der Crédit International Financial Group in Luxemburg. Als die Hauptfigur Jana Liekam als Investmentbankerin bei genau dieser Bank die Kündigung erhält, bietet ihr Leblanc Hilfe an. Sie verschafft ihr eine neue Anstellung bei der Deutschen Global Invest und meint, sie könne auch in Zukunft jederzeit bei Problemen zu ihr kommen. Für den Zuschauer scheint dies im ersten Moment eine Art Geste aus mütterlicher Nächstenliebe zu sein, auch wenn sie bereits andeutet, dass Liekam ihr sicher in naher Zukunft auch helfen könne. Trotzdem erscheint sie zunächst als eine Verbündete. Doch schnell wird klar, dass Leblanc eine eigene Agenda verfolgt. So beginnt sie damit, Liekam zu erpressen, um an wichtige Informationen über die deutsche Konkurrenzbank zu kommen. Sie droht ihr sogar, wenn sie sich weigere, ihr die Informationen zu beschaffen:

**Leblanc:** „In einer Woche lieferst du mir die ersten Informationen über die Bilanz. Und wenn du noch einmal meine Gutmütigkeit ausnutzt, dann sag ich dich ab. Ich Sorge dafür, dass du in der gesamten Branche nie mehr einen Job bekommst. Ich halte immer mein Wort, und du solltest lernen, das auch zu tun.“<sup>268</sup>

Leblanc verlangt von Liekam, ihren Chef auszuspionieren und nach Informationen zu suchen, die ihrem neuen Arbeitgeber schaden könnten. Liekam weigert sich allerdings zuerst, da dies gegen ihre Grundsätze verstößt. Die feindselige Einstellung von Leblanc relativiert sich wieder etwas, als sie Liekam nach einem Nervenzusammenbruch in einem Hotelflur findet und in einem Hotelzimmer gesundpflegt.<sup>269</sup> Der Zuschauer wird durch dieses wechselhafte Verhalten im Ungewissen darüber gelassen, auf welcher Seite Leblanc nun agiert und ob sie Liekam tatsächlich unterstützen möchte oder doch nur aus eigenen Interessen handelt.<sup>270</sup> Ein weiteres Beispiel aus *Bad Banks* ist Adam

---

<sup>268</sup> *Bad Banks*, Staffel 1, Folge 2

<sup>269</sup> *Bad Banks*, Staffel 1, Folge 2 & 3

<sup>270</sup> Erst in Folge 4 konfrontiert Liekam Leblanc mit ihrer wahren Intention, die sie inzwischen aber auch selbst durchschaut hat.

Pohl. Er zeigt sich zu Beginn als ein engagierter, aber ruhiger Mitarbeiter, der im Privatleben ein glücklicher Familienvater zu sein scheint. Allerdings sorgen häufige Verletzungen, die er nicht erklären will, für Verwunderung. Liekam fragt dazu ihre Kollegin Thao:

**Liekam:** „Und, wie ist Adam so?“

**Thao:** „Irgendwas stimmt nicht mit dem.“ [...] „Und ich glaub‘, seine Frau schlägt ihn.“

**Liekam:** „Was?“

**Thao:** „Der hat ständig Wunden, überall.“<sup>271</sup>

Es stellt sich heraus, dass er ebenfalls Geheimnisse hat, die er gern verbergen möchte. Später in der Serie wird Adam von einem Freund erpresst, der Bilder von ihm und einer anderen Frau beim Sex besitzt. Diese versucht er, vor seiner Frau und Familie zu verbergen. Seine ständigen Wunden zieht er sich bei einem nächtlichen Fight Club zu.<sup>272</sup>

Auch in anderen Serien finden sich regelmäßig Figuren mit Mystery-Faktor. So zum Beispiel die Beobachter (eng.: observers) in der Serie *Fringe*. Diese glatzköpfigen Männer tauchen wie aus dem Nichts immer zu historischen Momenten auf, beobachten diese stumm und machen sich Notizen mit unbekanntem Schriftzeichen.<sup>273</sup> Keiner weiß, wo sie eigentlich herkommen und was ihre Ziele sind. Auch bei der Figur John Locke aus *Lost* ist sehr lange unklar, was für ein Mensch er eigentlich ist. Er wirkt sehr geheimnisvoll und undurchschaubar. Erst durch die Flashbacks wird sowohl deutlich, was ihm alles widerfahren ist als auch seine genauen Beweggründe und warum er ist, wie er ist. Die oben genannten Flashbacks (Kapitel 4.3.2) sind also auch ein gutes Mittel, wenn es letztendlich um die Auflösung der Geheimnisse geht.

Insgesamt handelt es sich bei Figuren mit Mystery-Faktor um diejenigen, deren Gesinnung, Motivation und Ziele über einen längeren Zeitraum nicht feststellbar sind. Auch der Charakterdiamant ist nicht vollends nachvollziehbar, und häufig fehlt mindestens eine der Dimensionen von Egri. Bei Leblanc wird zum Beispiel die psychologische Dimension kaum offenbart. Im Falle der Beobachter sind es sogar zwei Dimensionen, die bewusst verdeckt gehalten werden (soziologische und psychologische). Bei Bösewicht Sylar aus der Serie *Heroes* (2006-2010) ist über einen längeren Zeitraum der ersten Staffel praktisch nichts zu den Charakterdimensionen bekannt. Die Zuschauer kennen mehr oder weniger nur seinen Namen. Und trotzdem handelt es sich um eine Hauptfigur in der Geschichte. Diese Ungewissheit über die Figuren kann sich durch den Fortgang der Geschichte ändern, und der Zuschauer kann immer mehr Informationen erlangen,

<sup>271</sup> *Bad Banks*, Staffel 1, Folge 3

<sup>272</sup> *Bad Banks*, Staffel 1, Folge 5

<sup>273</sup> *Fringe*, Staffel 1, Folge 4

die er schlussendlich zu einer Art Figurenpuzzle zusammensetzt. Dies ist allerdings nicht immer der Fall: So ist die Figur des Jacob aus *Lost* bis zum Schluss ein Mysterium. Er altert nicht, kann die Zukunft vorhersehen und taucht hin und wieder einfach aus dem Nichts auf. Doch woher stammt er eigentlich? Warum hat er diese besonderen Fähigkeiten? Und welche Ziele verfolgt er? Bleiben diese Fragen am Ende einer Serie offen, dann ist das für Zuschauer sehr unbefriedigend.<sup>274</sup> Den Extremfall dafür, dass nicht alle Mysterien geklärt werden, zeigt die bereits erwähnte Serie *Dr. Who* (1963-): Eigentlich sollte nach mehr als 50 Jahren, die diese Serie existiert, alles über die Hauptfigur bekannt sein. Fakt ist aber: Wir wissen nicht einmal seinen richtigen Namen.

#### Fazit

Die Anwendung des Mystery-Faktors sorgt für Spannung, denn der Zuschauer möchte wissen auf welcher Seite die jeweilige Figur nun steht, wie der Bösewicht aussieht und in welche Intrigen eine andere Figur tatsächlich verwickelt ist. Das hält den Zuschauer nicht nur dazu an, immer weiter zu schauen, sondern auch zusätzliche Informationen zu suchen oder sich mit anderen Fans darüber auszutauschen (siehe Kapitel 5.3).

### 4.3.5 Figuren-Spielereien

*„I'm a fairly open-minded guy, but there are things happening here that I can't even begin to explain and I'm not going anywhere until I can.“<sup>275</sup>*

Der letzte Faktor Spielereien beschreibt Figuren, deren Konzeption in keine der vorherigen Untergliederungspunkte einzuordnen ist. Und trotzdem ist ihre Struktur besonders und sollte daher kurz angesprochen werden. So zum Beispiel die Existenz von Multiversen: Ein und derselbe Schauspieler verkörpert in diesem Zusammenhang meist zwei oder mehrere Variationen der gleichen Figur. In der Serie *Fringe* kommt es in diesem Zusammenhang auch kurzzeitig zu Verwirrungen darüber, welche Figur aus welcher Welt kommt und für den Zuschauer „die richtige ist“. Auch bei *Star Trek: Discovery* (2017-) eröffnet der zufällige Sprung in ein Paralleluniversum einen Blick auf ein vollkommen anderes Figurenkonzept. Bei der Serie *Heroes* befinden sich sogar ohne die Existenz einer parallelen Dimension bereits zwei Figuren in einer Person: Niki Sanders wird in ihrem eigenen Körper zeitweise vom Geist ihrer verstorbenen Schwester unterdrückt, die ohne Nikis Willen Morde begeht. Das letzte Beispiel in diesem Zusammenhang findet sich in *Westworld* (2016-). Diese Serie spielt in einem Vergnügungspark, der mit künstlichen Intelligenzen ausgestattet ist. Durch einen Fehler in der Programmierung

---

<sup>274</sup> Borcholte, Lischka, Pilarczyk, & Stöcker (2010)

<sup>275</sup> Peter Bishop in *Fringe*, Staffel 1, Folge 4

wird aus der unschuldigen Farmerstochter Dolores Abernathy, die immer nur das Schöne in der Welt sieht, eine mordlustige Revolverheldin. Alles in allem werden Experimente auch sehr gern vom Zuschauer angenommen, wenn sie logisch hergeleitet sind.

#### Fazit

Figuren-Spielereien gibt es vergleichsweise selten, da sie sehr gut in das narrative Universum bzw. glaubwürdig in die Handlung eingebaut werden müssen. Richtig eingesetzt tragen sie zur Komplexität von Figuren bei oder steigern den oben genannten Mystery-Faktor.

## 4.4 Schauspieler

Wie bereits erwähnt bilden die Schauspieler neben der Konzeption einen wichtigen Grundpfeiler in der Erschaffung und Umsetzung einer neuen Serienfigur. Wie sich der Schauspieler genau auf seine Figur auswirkt und welche Rolle bereits bekannte Schauspieler in diesem Zusammenhang spielen, wird in den folgenden zwei Kapiteln näher erläutert.

### 4.4.1 Verbindung von Schauspieler und Figur

*„Nice moves there, Clint Eastwood. You the new Sheriff come riding in to clean up the town?“<sup>276</sup>*

Wie bereits erwähnt spielt bei der Visualisierung einer Figur ihr Schauspieler eine wichtige Rolle: Er sollte gut gewählt sein, damit die Eigenheiten, das Auftreten und die Wirkung der Figur perfekt in Szene gesetzt werden und für den Zuschauer glaubwürdig erscheinen.<sup>277</sup> Jeder Darsteller gibt einer Figur durch seine Persönlichkeit und individuelle Performance eine ganz eigene Färbung, die nur schwer durch einen Kollegen ersetzt werden kann. Er ist somit eng mit seiner Rolle verbunden und macht sie besonders und einzigartig. Genau diese Individualität ist es, welche die Produzenten bei Besetzungsproblemen, beispielsweise durch Jobwechsel, Schwangerschaft, Krankheit, schlechter Publicity oder im schlimmsten Fall sogar den Tod des Schauspielers, vor große Herausforderungen stellt.<sup>278</sup> Es müssen Fragen beantwortet werden wie: „Soll die Figur durch den Serientod endgültig die Serie verlassen oder doch nur auf eine lange Reise gehen?“ Um beispielsweise die erste Schwangerschaft der Schauspielerin Jessica Capshaw (Arizona Robbins in *Grey's Anatomy*; 2005-) in der Serie nicht thematisieren zu müssen,

---

<sup>276</sup> Glenn Rhee in *The Walking Dead*, Staffel 1, Folge 2

<sup>277</sup> Mittell (2015, S. 119)

<sup>278</sup> Mittell (2015, S. 119-120)

wurde ihre Figur kurzerhand für einige Folgen nach Afrika geschickt.<sup>279</sup> So blieb der Babybauch verborgen und sie konnte anschließend wieder ganz normal in die Serie einsteigen. Als hingegen Holly Marie Combs (Piper Halliwell in *Charmed – Zauberhafte Hexen*; 1998–2006) den Produzenten mitteilte, dass sie ein Kind erwartet, wurde ihre Schwangerschaft in den Verlauf der Geschichte einbezogen.<sup>280</sup> Doch auch der Tod der Serienfigur ist eine Möglichkeit der Serienschreiber: Als Schauspieler Adewale Akin-uoeye-Agbaje, der in der Serie *Lost* die Hauptrolle des Mr. Eko verkörperte, nach dem Tod seiner Eltern zurück in seine Heimatstadt London wollte, bat er die Produzenten um die Auflösung seines Vertrages.<sup>281</sup> Die Autoren entsprachen diesem Wunsch<sup>282</sup> und schrieben die Figur stilvoll aus der Serie, indem Mr. Eko auf spektakuläre Weise ein Opfer des mysteriösen Rauchmonsters wurde.<sup>283</sup> Eine drohende schlechte Publicity wird von den Produzenten und Autoren ebenfalls mit dem Herausschreiben der entsprechenden Figur geahndet. So ließ die Figur des Preston Burke (gespielt von Isaiah Washington) in *Grey's Anatomy* seine Verlobte Dr. Cristina Yang vor dem Altar stehen, verließ die Stadt und damit auch die Serie. Der Grund dafür waren mehrfach homophobe Äußerungen gegenüber seinem Schauspielkollegen Theodore R. Knight.<sup>284</sup> Aber auch eine neue Lebenssituation des Schauspielers kann ihn dazu veranlassen, die Serie vorzeitig, zeitweise oder auch für immer zu verlassen. Nach der Wahl Barack Obamas zum US-Präsidenten erhielt Kal Penn ein Stellenangebot in dessen Regierung.<sup>285</sup> Penn verkörperte in der Serie *Dr. House* die Figur des Dr. Lawrence Kutner, einem Arzt im Kernteam von Dr. House. Um sich voll und ganz seinem neuen Job widmen zu können, setzte Penn als Schauspieler vorerst aus, und seine Figur Kutner begeht in Folge 20 der fünften Staffel völlig überraschend und ohne befriedigende Erklärung innerhalb der Serienhandlung Selbstmord.<sup>286</sup>

Es kann also viele Gründe dafür geben, dass ein Schauspieler eine Serie verlässt, und nur in den seltensten Fällen bleibt seine Figur erhalten und wird durch einen anderen Schauspieler ersetzt. Denn eine Neubesetzung für bereits bekannte Figuren sorgt bei den Zuschauern häufig für Verwirrung: „*Since most primetime dramas aim for a degree of naturalism and consistency in representing their storyworlds, recasting a character usually comes across as too artificial, as well as downplaying what the original actor's*

---

<sup>279</sup> www.glamour.de (2015)

<sup>280</sup> Ingham (2017)

<sup>281</sup> Krannich (2009)

<sup>282</sup> Ausiello (2006)

<sup>283</sup> *Lost*, Staffel 3, Folge 5

<sup>284</sup> Rice (2007)

<sup>285</sup> Duke (2009)

<sup>286</sup> Sepinwall (2009)

*performance may have contributed to the character's identity.*<sup>287</sup> So schrieb beispielsweise die Userin Meldis zu dem Wechsel des Schauspielers von Daario Naharis in *Game of Thrones*: „Wuhuu, hab die neue Folge nur zur Hälfte gesehen und hab mich schon gewundert wer er ist und warum man den alten nicht gesehen hat. (Also bei aller Liebe, seinen Charakternamen hab ich mir echt nicht merken können. Dafür gibts da zu viele mit irren Namen!) [...]“<sup>288</sup> Die Rolle wurde ohne erkennbare Notwendigkeit oder Begründung der Produzenten mit dem Schauspieler Michiel Huisman neu besetzt. Der Nachteil ist allerdings, dass sich beide Schauspieler nicht im Ansatz ähneln, was verständlicherweise zu Verwirrungen führt (siehe Abb.23).



Abbildung 22: Schauspielerswechsel von Daario Naharis von Ed Skrein (links) zu Michiel Huisman.

Der User \*frenzy\_punk<3: Passion of Arts äußerte sich zu dem Wechsel wie folgt: „Toll ... und ich bin immer der Depp, der sich dann nicht auskennt. Jetzt sind mir das ja so schon zu viele Charaktere, aber wenn die dann ständig noch ihr Gesicht ändern, wie soll ich da noch durchsteigen?“<sup>289</sup> Der einzige Vorteil mag in diesem Fall sein, dass die Figur vor dem Schauspielerswechsel nur kleinere Auftritte hatte und erst mit dem neuen Darsteller eine wichtigere Rolle übernahm. Die Bindung des Zuschauers war somit noch nicht so stark, was die Akzeptanz eines neuen Daario Naharis meiner Ansicht nach vereinfachte. Der Einsatz eines neuen Schauspielers in einer bereits bekannten Rolle, im Speziellen in einer Hauptrolle, war bisher nur selten von Erfolg gekrönt. Die einzige Serie, die den Wechsel des Hauptdarstellers sogar in den Verlauf der Geschichte einbezogen hat ist *Dr. Who*: Immer, wenn die Figur lebensgefährlich verletzt wird und eigentlich sterben müsste, regeneriert sich der geheimnisvolle Doktor. Dieser Prozess geht mit einer Änderung des Äußeren, der Persönlichkeit, teilweise Gedächtnisverlust und neuerdings – wie sich in der aktuellen Staffel zeigt – sogar mit der Änderung des Geschlechts einher. Genau das ist jeweils der Moment, in dem ein neuer Schauspieler die Rolle besetzt. Die Serie besteht dank dieser narrativen Feinheit bereits seit mehr als

<sup>287</sup> Mittell (2015, S. 120)

<sup>288</sup> Meldis (2014)

<sup>289</sup> \*frenzy\_punk<3: Passion of Arts (2017)

50 Jahren mit 13 verschiedenen Darstellern für die Hauptfigur. Aktuell spielt Jodie Whittaker den ersten weiblichen Dr. Who.

Auch wenn in diesem Beispiel ein Schauspielerwechsel ausnahmsweise funktioniert, muss es in der Regel das Ziel einer erfolgreichen Serie sein, dass Schauspieler und Rolle perfekt passen und dauerhaft miteinander verschmelzen. Das mag nicht immer hundertprozentig funktionieren, aber am Beispiel von Jack Gleeson und seiner Figur des Joffrey Baratheon in *Game of Thrones* war die Verkörperung der Rolle perfekt. So schrieb der Autor der Romanvorlage, George R.R. Martin, nach dem ersten Auftritt eine Nachricht an Jack Gleeson: „*Congratulations on your marvelous performance, everybody hates you.*“<sup>290</sup> Innerhalb der Serie verkörpert er das absolut Böse in Gestalt eines verzogenen, kleinen Prinzen, der sich arrogant und respektlos verhält und sich alles nimmt, was er will. Durch den Tod seines Vaters wird er als Teenager zum König gekrönt und nutzt seine Macht, um Andere zu erniedrigen, zu quälen und zu töten. Die starke Verbindung des Schauspielers mit der Rolle des gehassten Unsympathen äußert sich auf bemerkenswerte Weise: Unter einem Youtube-Video, das eine Szene aus dem Film *Batman Begins* (2005) zeigt, finden sich Kommentare zur Figur des Joffrey.<sup>291</sup> Nur, dass diese Figur in dem Film gar keine Rolle spielt. Vielmehr wird der Schauspieler, der darin als Kind eine kleine Rolle hatte, in vielen User-Kommentaren mit der Rolle des Joffrey gleichgesetzt:

Tabelle 2: User-Kommentare auf Youtube zu Jack Gleesons Rolle in dem Film *Batman Begins*

User	Kommentar
<b>Chester Copperpot</b> vor 2 Jahren	If Batman really cared about people, he would have killed Joffrey when he had the chance.
<b>colormered13</b> vor 2 Jahren	AWE BABY JOFFREY LOOKS SO CUTE AND INNOCENT.
<b>Paul Weaver</b> vor 4 Jahren	Batman should've let them kill that boy that time. Boromir would be alive and well. And would rule Westeros :)
<b>Chris Morrow</b> vor 4 Jahren	Batman shoulda killed him then and there

<sup>290</sup> Dibyayan\_Chakravorty (2016)

<sup>291</sup> MRH3LO (2012)

Diese starke Bindung Gleesons zu seiner Rolle ist für die Serie *Game of Thrones* natürlich durchaus vorteilhaft, doch wird es für den Schauspieler zukünftig wahrscheinlich schwierig werden, eine vollkommen andere Rolle zu verkörpern, beispielsweise die eines liebevollen Familienvaters. Die Zuschauer werden ihm eine solche Rolle erfahrungsgemäß nur schwer glauben.<sup>292</sup> Ein Schauspieler, der diesen schwierigen Sprung erfolgreich geschafft hat, ist Bryan Cranston. Er spielt in der Comedyserie *Malcolm mittendrin* (2000-2006) einen liebevollen, etwas kindischen und tollpatschigen Familienvater. Auch in seiner nächsten großen Rolle des Walter White in *Breaking Bad* verkörpert er zu Beginn den fürsorglichen Familienvater, was in meinen Augen als ein genialer Schachzug der Produzenten zu werten ist. Im Fortgang der Serie entwickelt er sich bekanntermaßen zum abgebrühten Drogenbaron (siehe ausführlich Kapitel 4.3.3). Angesichts seines harmlosen Images aus *Malcolm mittendrin* wirkt diese Transformation umso heftiger: Er lässt das Bild des unschuldigen Familienvaters zurück und durchlebt die Ankündigung des Serientitels: *Breaking Bad*. Wie Gleeson und auch Cranston haben mehrere Schauspieler sich bereits ein gewisses Image erarbeitet. So auch der Brite Sean Bean. Dass er nun auch in seiner Rolle des Eddard Stark in *Game of Thrones* einen heroischen Tod findet, ist selbst für viele, die die Buchvorlage nicht kannten nur wenig überraschend und schon fast ironisch. Doch dazu mehr im folgenden Abschnitt.

#### 4.4.2 Stars als Starhilfe des Serienmotors

„Es gab nur zwei Schauspieler, die wir unbedingt brauchten, damit die Serie so funktionierte, wie wir es uns vorstellten. Sean Bean war einer davon.“<sup>293</sup>

Bei Sean Bean handelt es sich um einen Schauspieler, der bereits in vielen Filmen mitwirkte<sup>294</sup> und dafür bereits einige Auszeichnungen erhielt.<sup>295</sup> Er verkörperte in *Game of Thrones* die Figur des Eddard Stark, dem Lord der nördlichen Region des Königreichs. Durch tragische Umstände findet er bereits am Ende der ersten Staffel den Tod. Viele Fans, die die Serie hauptsächlich wegen Sean Bean angeschaut haben, protestierten heftig gegen den Tod der Figur und drohten sogar damit, die Serie nicht mehr weiter zu verfolgen.<sup>296</sup> Schließlich war der bekannte Star zentraler Bestandteil des Marketings und

---

<sup>292</sup> Dieses Phänomen gibt es natürlich nicht nur bei Serienschauspielern, sondern ist auch bei Kinodarstellern mit starker Rollenbindung bekannt (z.B. Daniel Radcliffe als Harry Potter).

<sup>293</sup> Cogman (2015, S. 48)

<sup>294</sup> Einige filmische Beispiele sind: *James Bond 007 – Goldeneye* (1995), *Der Herr der Ringe – Die Gefährten* (2001), *Equilibrium* (2002) etc.

<sup>295</sup> Laut IMDb hat er bereits 16 Preise gewonnen und war weiterhin für 11 nominiert. (siehe IMDb -Sean Bean, 2018)

<sup>296</sup> Hibberd (2011)

das Aushängeschild<sup>297</sup> für die anfangs unbekannte Fantasy-Serie. Andere Zuschauer zeigten sich darüber wenig überrascht und fast schon amüsiert: „*Honestly, I was pretty much expecting it. Mainly because they picked Sean Bean to play the part.*“<sup>298</sup> Das spielt auf das „ewige Schicksal“ des Schauspielers an: Bisher kam Sean Bean in nahezu jeder Rolle mal mehr und mal weniger heroisch ums Leben.<sup>299</sup> Trotzdem ging der Plan auf, die Aufmerksamkeit der Rezipienten für die Serie durch den bekannten Schauspieler zu wecken. Denn angesichts der Entwicklung der Zuschauerzahlen zeigt sich, dass eventuelle Aussteiger infolge des Serientods von Sean Bean bzw. seiner Figur Eddard Stark durch zahlreiche neue Fans kompensiert wurden.<sup>300</sup> Die Taktik, bekannte Schauspieler zu verpflichten, um die Chance auf einen erfolgreichen Serienstart zu erhöhen, ist inzwischen weit verbreitet. Tabelle 3 zeigt einige Beispiele aus den vergangenen Jahren.

Tabelle 3: Beispiele für Hollywood-Stars in Serien

Serie	Schauspieler
<b>Boardwalk Empire</b>	Steve Buscemi
<b>Damages</b>	Glenn Close
<b>Extant</b>	Halle Berry
<b>Hannibal</b>	Mads Mikkelsen, Laurence Fishburne
<b>Star Trek: Discovery</b>	Jason Isaacs, Michelle Yeoh
<b>Stranger Things</b>	Winona Ryder
<b>The Newsroom</b>	Jeff Daniels
<b>True Detective</b>	Woody Harrelson, Matthew McConaughey
<b>Westworld</b>	Anthony Hopkins

Da stellt sich natürlich schnell die Frage nach dem Warum. Der wohl naheliegendste Grund ist in meinen Augen, dass bei der Vielzahl an Serien, die momentan auf den Markt strömen, die eigene Produktion irgendwie hervorstechen soll. Ein bekannter Hollywood-

<sup>297</sup> McNamara (2011)

<sup>298</sup> BatVader (2013)

<sup>299</sup> Auf Youtube ist eine Zusammenfassung der Tode Sean Beans in seinen verschiedenen Rollen zu sehen (Sundries, (2016)).

<sup>300</sup> TV Series Finale (2012)

Star kann dabei für den Anfang sicher eine gute Wahl sein, zumal ein vertrautes Gesicht den Zuschauer beim Durchstöbern der mannigfaltigen Angebote sicher eher zum „Reinschauen“ anregt. Ein weiterer Grund liegt sicher auch in der zu erwartenden schauspielerischen Leistung, die ein zuverlässiger und bereits dekoriertes Darsteller mit sich bringt. Und natürlich sind Serien gerade angesagt. Bezogen auf ihre Qualität fasst der zweifache Oscar-Preisträger und Hollywood-Veteran Dustin Hoffman die aktuelle Situation wie folgt zusammen: „*I think right now television is the best that it's ever been and I think that it's the worst that film has ever been – in the 50 years that I've been doing it, it's the worst.*“<sup>301</sup> Auch viele andere Schauspieler geben die hohe Qualität der Serienproduktionen mit interessanten Geschichten und Rollen als Grund dafür an, sich verstärkt diesem Format zu widmen, da hier die Figuren durch die längere Erzählzeit nuancierter und vielschichtiger dargestellt werden können.<sup>302</sup> Nicht zuletzt sind Serien auch aus wirtschaftlicher Sicht für die Schauspieler interessant, da sie bei gutem Verlauf natürlich über eine längere Zeit einen sicheren Job bieten – vorausgesetzt, es ereilt sie nicht das gleiche Schicksal wie Sean Bean.

Der zweite Schauspieler, den *Game of Thrones*-Schöpfer Weiss in seiner Aussage am Anfang dieses Kapitels meint, ist der ebenfalls bekannte Peter Dinklage.<sup>303</sup> Im Unterschied zu seinem Schauspielkollegen Sean Bean ist seine Figur des Tyrion Lannister als einer der wichtigsten Protagonisten von der ersten bis zur aktuell ausgestrahlten Staffel sieben vertreten. Er steht an erster Stelle bei der gesamten Screentime (ca. 293 Minuten in 54 Episoden bis einschließlich zur sechsten Staffeln).<sup>304</sup> Sein Image als beliebter Schauspieler und sicher auch die Vorliebe der Fans für seine Figur wird somit in vollen Zügen ausgenutzt.

Auch bei der Serie *Lost* wurde mit Dominic Monaghan ein dem Publikum bereits bekannter Schauspieler eingesetzt. Er verkörperte in der *Herr der Ringe – Trilogie* den schelmischen Hobbit Meriadoc „Merry“ Brandybuck. Es ist kaum mehr nachvollziehbar, ob Zuschauer gerade seinetwegen die Serie schauten, doch es ist festzustellen, dass einige Zuschauer mit dem Tod von seiner Figur Charlie aus *Lost* nicht einverstanden waren. So schrieben einige User: „*Ich und GG finden das der Tod vom Charly total unnötig war [...]*“<sup>305</sup>, „*Ich bin ja total fertig das Charlie tod ist [...]*“<sup>306</sup> Da er allerdings bis einschließlich Staffel drei eine der Hauptrollen spielte, ist es schwer zu sagen, ob die Aussagen der

---

<sup>301</sup> Aftab (2015)

<sup>302</sup> Persaud (2016)

<sup>303</sup> Peter Dinklage hat vor seiner Rolle in *Game of Thrones* in über 40 Filmen und Serien bereits mitgespielt und ebenfalls viele Preise und auch Nominierungen erlangt (IMDb: Peter Dinklage, 2018).

<sup>304</sup> Payne (2017)

<sup>305</sup> GlobalPlaygirl (2008)

<sup>306</sup> Petra-1979 (2008)

Fans tatsächlich seiner Prominenz geschuldet sind oder doch eher der emotionalen Bindung, die Zuschauer im Laufe der Serie zu der Figur aufgebaut haben.

Bekannte Schauspieler als Erfolgsfaktor einzusetzen birgt bei jedwedem Fehlverhalten allerdings auch Gefahren, da sie immer im Fokus der Öffentlichkeit stehen. So beschloss beispielsweise der Streaming-Dienst Netflix, das Finale der Erfolgsserie *House of Cards* (2013-) in Staffel sechs ohne den bisherigen Hauptdarsteller Kevin Spacey zu planen.<sup>307</sup> Dieser war im Jahr 2017 durch Beschuldigungen des Missbrauchs in Verruf geraten, und die Auswirkungen auf das Image der Serie und den Anbieter Netflix wären entsprechend negativ. Um der Serie einen würdigen Abschluss zu geben, verpflichtete Netflix für die abschließende Staffel mit Diane Lane (*The Glass House* (2001), *Das Lächeln der Sterne* (2008), *Man of Steel* (2013)) und Greg Kinnear (*Green Zone* (2010), *Mit dir an meiner Seite* (2010)) wiederum zwei renommierte Schauspieler.<sup>308</sup>

### Fazit

Das hohe Niveau zeitgenössischer Serien führt dazu, dass immer mehr bekannte Stars darin Rollen übernehmen. Ihr Einsatz verspricht Qualität und lockt Zuschauer mit vertrauten Gesichtern. Trotzdem muss das Gesamtkonzept der Serie stimmen, denn bekannte Schauspieler allein reichen nicht aus, um erfolgreich zu sein. Negative Schlagzeilen der Darsteller können zudem auf das Serienimage abfärben.

---

<sup>307</sup> Lückenrath (2017)

<sup>308</sup> Nöthling (2018)

## 5 Rezeptionsbezogene Erfolgsfaktoren

Während sich das vorherige Kapitel auf die Erfolgsfaktoren im Entstehungsprozess und bei der Umsetzung von Serienfiguren konzentriert hat, thematisiert dieses aus Sicht der Rezipienten den Umgang mit und die Reaktionen auf zeitgenössische Serienfiguren.

### 5.1 Akzeptanz ambivalenter Figurenkonzepte

*„Schreckliche Menschen haben sympathische Züge, und liebenswerte Menschen haben widerliche Eigenschaften.“<sup>309</sup> „There’s a lot, psychologically, about how people relate to these characters, [...], that I don’t completely understand.“<sup>310</sup>*

In Kapitel 4.2.3 habe ich das Konzept der ambivalenten Figuren vorgestellt. Dieses ist besonders interessant, weil es bekannten Befunden zur Vorliebe der Rezipienten bezüglich fiktionaler Figuren widerspricht. Gemäß der „Affektiven Dispositionen-Theorie“ bewerten Zuschauer die Handlungen und Motive der Figuren nach eigenen moralischen Grundsätzen.<sup>311</sup> Den Figuren, die sie selbst als moralisch gut empfinden, bringen sie demnach Zuneigung und Empathie entgegen (positive Disposition), während sie gegenüber den in ihren Augen unmoralischen Figuren eine negative Disposition aufbauen. Dementsprechend erhoffen sich die Rezipienten für positive Figuren im Laufe der Geschichte einen guten Ausgang. Negative Figuren sollen in den Augen der Zuschauer nach dieser Theorie bestraft werden und scheitern. Wenn diese Erwartungen erfüllt werden, fühlt sich der Zuschauer unterhalten. Ist dies hingegen nicht der Fall, ruft die Geschichte negative Empfindungen hervor.<sup>312</sup> Ein typisches Beispiel zur Verdeutlichung dieser Annahmen ist ein Krimi, bei dem der Zuschauer mit dem Ermittler mitfiebert, damit er den Verbrecher findet und überführt. Wenn die bösen Gangster ungestraft davonkommen, wird die Hoffnung der Zuschauer auf ein gutes Ende nicht erfüllt und sie reagieren entsprechend enttäuscht.

Diese Theorie vermag es also, die typische Reaktion der Zuschauer auf moralische („gute“) und unmoralische („böse“) Figuren zu erklären.<sup>313</sup> An ambivalenten Figuren scheitert diese Theorie jedoch offenbar, weil der Rezipient angesichts der moralischen Grauzone, in der die Figuren agieren, kein eindeutiges Urteil fällen kann. Logisch wäre

---

<sup>309</sup> Zitat aus einem Interview mit David Benioff (Schöpfer von *Game of Thrones*) in Cogman (2015, S. 7).

<sup>310</sup> Zitat aus einem Interview mit Vince Gilligan (Showrunner von *Breaking Bad*) und Tannenbaum (rol-lingstone) (2013)

<sup>311</sup> Zillmann & Cantor (1976)

<sup>312</sup> Zillmann (1996)

<sup>313</sup> Dies zeigten unter anderem die Untersuchungsergebnisse von Raney (2002)

es der Theorie zufolge, wenn Zuschauer weder positive noch negative Dispositionen aufbauen, sondern eine neutrale oder gleichgültige Einstellung zeigen. Wissenschaftliche Studien über das Verhalten von Fans ambivalenter Figuren haben aber gezeigt, dass sie genauso oder teilweise noch mehr gemocht werden als traditionelle Figuren.<sup>314</sup> Für dieses interessante Phänomen gibt es mehrere Erklärungsansätze, die ich in den nächsten Absätzen vorstelle.

Ein erster Vorschlag dazu stammt von Raney, der die oben vorgestellte Theorie der affektiven Dispositionen erweiterte. Er argumentiert dabei, dass Zuschauer den Figuren bereits infolge eines ersten Eindrucks Zuneigung oder Ablehnung gegenüber empfinden, also noch bevor wir auf Basis ihre Handlungen ein moralisches Urteil fällen können.<sup>315</sup> Er verweist dabei auf Befunde aus der Psychologie, nach denen Menschen generell versuchen, kognitive Anstrengungen zu vermeiden und sehr schnell Urteile fällen.<sup>316</sup> Dem stimme ich zu, da Menschen meiner Erfahrung nach fremde Personen schnell nach Kriterien wie attraktiv-unattraktiv, ähnlich-unähnlich, normal-unnormal oder gefährlich-ungefährlich einordnen. Auf dieser Basis entsteht der viel zitierte erste Eindruck, der beispielsweise in der Regel bei einer attraktiven Figur zu einer positiven Disposition führt. Darüber hinaus greift bei der schnellen Einordnung von Medienfiguren laut Raney noch ein weiterer kognitiver Mechanismus: die Orientierung an und die Verfügbarkeit von sogenannten narrativen Schemata.<sup>317</sup> Dabei handelt es sich um eine Erwartungshaltung gegenüber typischen Story-Verläufen, filmischen Figuren, Genres, Dramaturgie etc., die sich im Laufe des Lebens durch das Anschauen von Filmen und Lesen von Geschichten gebildet hat.<sup>318</sup> Wenn Zuschauer also entsprechende filmische Reize sehen, aktiviert das Gedächtnis automatisch die bekannten Schemata, sodass bestimmte Erwartungen über die Figuren und den Fortgang der Story entstehen.<sup>319</sup> Wenn die Story beispielsweise einen Kampf zwischen Drogenermittlern vs. Drogendealern als zentrales Thema etabliert, teilt der Zuschauer den Konfliktparteien durch sein aktiviertes Vorwissen automatisch in gute (Ermittler) und böse (Dealer) ein. Dass diese automatische Zuordnung meist ohne Hinterfragen erfolgt, begründet Raney damit, dass es in den meisten Geschichten einen gegensätzlichen Konflikt gibt, z.B. gut – böse, richtig – falsch, Freude – Trauer, seinen Werten treu bleiben – seine Werte verraten oder Risiko – Sicherheit.<sup>320</sup>

---

<sup>314</sup> z.B. Raney, Schmid, Niemann, & Ellensohn (2009), Konijn & Hoorn (2005), Krakowiak (2015)

<sup>315</sup> Raney (2004, S. 352f.)

<sup>316</sup> ebd. (S. 353)

<sup>317</sup> Raney (2004, S. 353f.)

<sup>318</sup> Kintsch (1977); Dementsprechend gibt es Unterschiede zwischen den Menschen bezüglich dieses Vorwissens – je nachdem, wie sie ihr Medienkonsum bisher geprägt hat.

<sup>319</sup> Raney (2004, S. 354)

<sup>320</sup> ebd.

Die Zuschauer erwarten aufgrund ihrer Erfahrung auch, dass sich die Figuren entsprechend der Einordnung verhalten: Der Drogenfahnder sollte also Gutes tun, und der Drogendealer Böses. So weit, so nachvollziehbar. Auch bei aktuellen Serien gibt es Beispiele für dieses vertraute Muster.<sup>321</sup> Spannend wird es im Gegensatz dazu aber im Bereich der ambivalenten Figuren, wenn also vermeintlich gute Menschen oder Bösewichte nach der ersten Eindrucksbildung Handlungen zeigen, die eine entgegengesetzte moralische Bewertung nach sich ziehen. Wie reagieren Zuschauer, wenn etwa die attraktive Polizistin, gegenüber der sie positive Dispositionen aufgebaut haben, etwas Böses tut? Laut Raney versuchen wir, unseren ersten (in diesem Beispiel positiven) Eindruck beizubehalten, um damit einen Zustand der sogenannten kognitiven Dissonanz zu vermeiden.<sup>322</sup> Dabei handelt es sich um einen als unangenehm empfundenen Gefühlszustand innerer Anspannung. Er entsteht zum Beispiel infolge von Gedanken oder Wahrnehmungen, die nicht miteinander vereinbar sind und eine Auflösung erfordern.<sup>323</sup> Da sich Rezipienten narrativen Medien typischerweise aus Unterhaltungszwecken (also einem positiven Erlebnis) zuwenden, ist dieses Argument in meinen Augen schlüssig.

Der Mechanismus des Moral Disengagement<sup>324</sup> erklärt dabei sehr gut, wie ein positiver Eindruck trotz negativer Handlungen aufrechterhalten werden kann. Die „moral disengagement theory“ wurde wesentlich durch den Kanadier Albert Bandura geprägt und untersucht, der als einer der einflussreichsten Psychologen der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gilt.<sup>325</sup> Seine Theorie beschreibt eine Reihe von Mechanismen, die Menschen benutzen, um ein normalerweise als moralisch schlecht zu beurteilendes Verhalten zu relativieren bzw. zu verharmlosen:

*„The disengagement may center on redefining harmful conduct as honorable by moral justification, exonerating social comparison, and sanitizing language. It may focus on agency of action so that perpetrators can minimize their role in causing harm by diffusion and displacement of responsibility. It may involve minimizing or distorting the harm that flows from detrimental action; and the disengagement may include dehumanizing and blaming victims of the maltreatment.“<sup>326</sup>*

---

<sup>321</sup> *CSI Miami, Castle, Rizzoli and Isles* etc.

<sup>322</sup> Raney (S. 358)

<sup>323</sup> Festinger (1957)

<sup>324</sup> Da es sich um einen Fachbegriff handelt, für den es keine gängige Übersetzung gibt, wird in der Arbeit der englische Terminus verwendet.

<sup>325</sup> Bandura ist nach Skinner, Freud und Piaget der am vierthäufigsten zitierte Psychologe überhaupt (Haggbloom, 2002).

<sup>326</sup> Bandura (2002, S. 102)

Obwohl Bandura mit seiner Theorie ursprünglich das Verhalten realer Personen erklärte, lässt sich das Prinzip laut Raney auch auf mediale Figuren übertragen.<sup>327</sup> Um also positive Dispositionen aufrecht zu erhalten, verharmlosen die Zuschauer moralisch verwerfliches Verhalten mit denselben Mechanismen des Moral Disengagement, die sie auch in der Realität zur Rechtfertigung eigener Verfehlungen benutzen.

Am Beispiel der Figur des Dexter Morgan aus der Serie *Dexter* möchte ich das Prinzip des Moral Disengagements praktisch erklären und zeigen, welche Mechanismen der Protagonist bedient, damit der Zuschauer seine positive Einstellung zu der Figur Dexter beibehält. Nach meiner Beobachtung verwendet Dexter eine Mischung aus den Mechanismen „moralische Rechtfertigung“, „vorteilsverschaffender Vergleich“, „Entmenschlichung“ und „das Opfer beschuldigen“.<sup>328</sup> Die moralische Rechtfertigung besteht größtenteils darin, dass Dexter nur Personen als Opfer auswählt, die nachweislich schlimme Straftaten (Mord, Vergewaltigung, Kindesmissbrauch etc.) begangenen haben, aber nicht von der Justiz dafür bestraft wurden. Dies ist Teil des moralischen Kodex, den Dexters Adoptivvater (der Polizist Harry Morgan) ihm antrainiert hat.

**Harry:** „Das Töten muss einem höheren Zweck dienen sonst ist es nur Mord.“<sup>329</sup>

Des Weiteren vergleicht Dexter seine Taten zu seinem Vorteil mit denen des Opfers (sowohl den bereits geschehenen als auch den potenziell folgenden) in der Form, als das sein Mord weniger schlimm ist, als die Menge an schweren Taten des Verbrechers.

**Harry:** „Halte sie auf! Ja?“

**Dexter:** „Wie meinst du das aufhalten?“

**Harry:** „Es ist soweit. Bevor sie noch anderen Schaden zufügt.“<sup>330</sup>

Das verdeutlicht er sowohl dem Zuschauer durch seine direkte Ansprache in Form von inneren Monologen (er erklärt sowohl die Gründe für sein Handeln als auch was genau er in verschiedenen Situationen fühlt) als auch den Opfern, denen er ihre Verbrechen kurz vor ihrem Ableben noch einmal bildlich vor Augen führt (Abb. 24).

<sup>327</sup> Raney (2004, S. 360)

<sup>328</sup> Die englischen Originalbezeichnungen sind: „moral justification“, „advantagous comparision“, „dehumanization“ und „attribution of blame“ (Bandura, 2002); die deutschen Übersetzungen entstammen Müller (2010).

<sup>329</sup> *Dexter*, Staffel 1, Folge 3

<sup>330</sup> *Dexter*, Staffel 1, Folge 3



Abbildung 23: Dexter erinnert sein Opfer an dessen Taten.<sup>331</sup>

Gerade ein mathematischer Vergleich (z.B. drei Morde des Übeltäters vs. ein Mord von Dexter) erschließt sich dem Zuschauer sehr leicht und bietet eine „gute“ Rechtfertigung. Aufgrund der begangenen Verbrechen betrachtet Dexter seine Opfer als Bestien, denen er die Behandlung als Mensch abspricht. Zum Tötungsritual gehört das Zerlegen in einzelne Stücke, das an eine Schlachtung erinnert und die Komponente der Entmenschlichung unterstreicht. Schließlich greift auch der Mechanismus der Opferbeschuldigung, da Dexter jeweils klarstellt, dass jeder Einzelne, der auf seinem Tisch landet, sein Schicksal selbst verschuldet hat. Interessant ist bei Dexter aus meiner Sicht, dass der Protagonist seine Gedanken und Handlungen oft artikuliert und so den Zuschauer direkt einbezieht und konkrete Angebote für Moral Disengagement gibt.

Beim Moral Disengagement spielt außerdem eine Rolle, dass wir die Motive menschlicher Handlungen meist stärker gewichten als die Konsequenzen. Personen bewerteten dieselben Delikte als besser, wenn sie aus positiven Motiven (z.B. Märtyrertum, Kooperation) begangen wurden als aus negativen Motiven (Aggression, Sadismus).<sup>332</sup> In einer entsprechenden Untersuchung von Krakowiak und Tsay-Vogel zu ambivalenten Figuren in Kurzgeschichten zeigte sich, dass Figuren mit einer positiven Motivation (z.B. anderen Menschen helfen) eine deutlich bessere Bewertung erhielten als Personen mit einer negativen Motivation (Egoismus).<sup>333</sup> Gleichzeitig verwendeten die Probanden bei den Figuren mit positiven Motivationen verstärkt die Mechanismen des Moral Disengagement zur Rechtfertigung der Taten, was bei Figuren mit negativen Motivationen nicht der Fall war.<sup>334</sup> Trotz all dieser Beispiele merkt Raney richtigerweise an, dass auch Moral Disengagement seine Grenzen hat.<sup>335</sup> Wenn die Diskrepanz zwischen dem ersten Eindruck

---

<sup>331</sup> Quelle: *Dexter*, Staffel 3, Folge 2

<sup>332</sup> Collins, Berndt, & Hess (1974)

<sup>333</sup> Krakowiak & Tsay-Vogel (2013)

<sup>334</sup> ebd.

<sup>335</sup> Raney (2004, S. 361)

der Figur und ihrer Entwicklung bzw. Darstellung zu groß wird, können Zuschauer durchaus ihr ursprüngliches Bild revidieren. Die Entwicklung von Walter White in *Breaking Bad* von „*Mr. Chips to Scarface*“<sup>336</sup> ist ein Beispiel, bei dem ich meine Bewertung geändert habe: Nachdem ich anfangs die Motive und Taten verstehen, nachvollziehen und rechtfertigen konnte, fiel es mir spätestens ab dem Moment schwer für Walter Whites Verhalten Verständnis aufzubringen, als er Jesses Freundin ohne einzugreifen beim Sterben zugesehen hat.<sup>337</sup> Die Aussagen von Serien-Erfinder Vince Gilligan zum Konzept der Serie sprechen dafür, dass es für ihn interessant zu sehen ist, wann die Zuschauer ihre Einstellung zu Walter White ändern:

*"We want to make Walt White a truly bad guy. He's going from being a protagonist to an antagonist. We want to make people question who they're pulling for, and why."*<sup>338</sup>

Schließlich liefert die Serie bzw. Walter White selbst mit dem berühmt gewordenen Satz: „*I did it for me. I liked it, and I was good at it.*“<sup>339</sup> den Beweis dafür, dass alle moralischen Rechtfertigungen für sein Verhalten unangebracht waren: Er hat auf seiner Transformation zum Bösewicht sämtliche moralischen Standards, Normen und Werte über Bord geworfen und es genossen. Dementsprechend fällt auch das Urteil der Kritiker so aus, dass kein Mensch einem Gewissen Walter White am Ende von *Breaking Bad* auch nur die geringste Sympathie entgegenbringen sollte.<sup>340</sup>

Ein weiterer Erklärungsansatz dafür, dass Zuschauer ambivalenten Figuren gegenüber positive Gefühle haben können, ist meiner Meinung nach Empathie. Sie ist definiert als die „*Fähigkeit zu kognitiven Verstehen und affektivem Nachempfinden der vermuteten Emotionen eines anderen Lebewesens.*“<sup>341</sup> Wenn wir andere Menschen dabei beobachten, wie sie negative Zustände, z.B. Verzweiflung, Schmerzen oder Trauer erleben, dann empfinden wir diese Zustände infolge von Empathie nach und haben typischerweise Mitleid, was wiederum zu Sympathie führt.<sup>342</sup> Dieser Mechanismus gilt als angeboren, universell und weitgehend automatisiert<sup>343</sup>, so dass der Zuschauer als Konsequenz auch für ambivalente Figuren immer wieder Sympathie empfindet, wenn diese – wie es in aktuellen Serien häufig der Fall ist – in negativen Momenten von ihrer menschlichen Seite gezeigt werden. Filmische Stilmittel wie traurige Musik und Close-Ups können

---

<sup>336</sup> MacInnes (2012)

<sup>337</sup> *Breaking Bad*, Staffel 2, Folge 12

<sup>338</sup> Vince Gilligan zitiert in: Bowles (2011)

<sup>339</sup> *Breaking Bad* Staffel 5, Folge 16

<sup>340</sup> Goodman (2011)

<sup>341</sup> Altmann (2018)

<sup>342</sup> Singer & Klimecki (2014)

<sup>343</sup> Roth-Hanania, Davidov, & Zahn-Waxler (2011)

diese Emotionalität noch verstärken. Darüber hinaus kann Empathie bzw. das daraus entstehende Mitleid bei ambivalenten Figuren auch als mildernder Umstand für Fehlverhalten oder unmoralische Handlungen dienen. Ganz besonders, wenn sie ihr Schicksal nicht selbst verschuldet haben: So ruft etwa Dr. House Empathie hervor, da er selbst ein Opfer durch seine chronischen Schmerzen im Bein ist.<sup>344</sup> Auch Dexter Morgan erhält einen Bonus durch den Zuschauer, da seine Mordlust nicht auf niederen Beweggründen basiert, sondern auf einem Kindheitstrauma. Und auch bei Walter White dominiert aufgrund seiner Krebserkrankung zuerst das Mitgefühl. Zusammenfassend ist Empathie ein emotionaler Mechanismus für die Akzeptanz ambivalenter Figuren, während Moral Disengagement auf der kognitiven Ebene ansetzt.

### Fazit

Ambivalente Figuren agieren in moralischen Grauzonen und verlangen von den Zuschauern immer wieder die Entscheidung, ob sie deren Handlungen befürworten oder ablehnen. Moral Disengagement und Empathie ermöglichen es dabei generell, dass nicht nur moralisch guten Figuren Sympathie entgegengebracht wird.

## 5.2 Akzeptanz aufgebrochener Stereotype

*“Good cop and bad cop have left for the day. I’m a different kind of cop.”<sup>345</sup>*

Wie im Titel der Arbeit bereits erwähnt wurde, zeichnen sich Hauptfiguren zeitgenössischer Serien nicht mehr durch gängige und häufig verwendete Stereotype aus. Trotzdem finden diese nach wie vor Anwendung. Doch wie genau sieht das in der Praxis aus? Für mich zeigen sich nach der Sichtung zahlreicher aktueller Serien vor allem zwei Muster in der Verwendung von Stereotypen bei Hauptfiguren: Einerseits werden zu Beginn der Narration scheinbar stereotypische Figuren eingeführt, die sich dann aber durch ihre Handlungen bzw. weitere Informationen als komplexe Figuren entpuppen. Andererseits werden klassische Rollenmuster von vornherein mit interessanten Facetten versehen, so dass sie an Komplexität gewinnen und Stereotype hinter sich lassen. Im Verlauf dieses Kapitels stelle ich beide Muster anhand von Beispielen genauer vor.

Zuvor möchte ich allerdings festhalten, dass sich natürlich nicht alle Figuren in zeitgenössischen Serien als hoch komplex erweisen. Das ist auch gar nicht notwendig oder empfehlenswert, denn neben den wichtigen Hauptfiguren gibt es auch eine Reihe von

---

<sup>344</sup> Schütte (2011, 10:00 min)

<sup>345</sup> Vic Mckey in *The Shield*, Staffel 1, Folge 1

„funktionalen Figuren“<sup>346</sup>. „Funktionale Typen sind Figuren, die typisiert angelegt sind, um bestimmte dramaturgische Aufgaben besser erfüllen zu können.“<sup>347</sup> So spielen sie innerhalb der Narration nur eine sehr eingeschränkte bzw. einfache Rolle und müssen vom Zuschauer entsprechend schnell und sicher identifiziert werden. Beispiele dafür sind der Rocker mit Tätowierungen und Lederkluft, der Streifenpolizist auf der Straße, die junge Mutter, die den Kinderwagen durch den Park schiebt oder der Hip-Hopper, der im Hinterhof Basketball spielt. Zuschauer sehen diese stereotypischen Figuren und können sie ohne großen kognitiven Aufwand automatisch einordnen.<sup>348</sup> Das ist insofern wichtig, als dass Menschen nur eine begrenzte Kapazität zum verarbeiten medialer Inhalte haben<sup>349</sup>, und diese schon durch die komplexen Hauptfiguren beansprucht wird. Gerade in stark verzweigten Narrationen erleichtern funktionale Nebenfiguren die Orientierung und das Verständnis. Zu viele Informationen würden den Zuschauer gemäß der Theorie von Lang<sup>350</sup> verwirren und überfordern. Eine typische Folge davon ist, dass der Zuschauer der Handlung nicht mehr folgen kann und sein Rezeptionsvergnügen so weit sinkt, dass er die Serie schlimmstenfalls nicht mehr weiterschaut.<sup>351</sup>

Doch nun zum ersten Muster, bei dem Stereotypen bewusst eingesetzt werden, um sie aufzubrechen und die Figur damit komplexer erscheinen lassen. Das erste Muster zeigt sich in der Form, dass in manchen Serien mit der Erwartungshaltung der Zuschauer gespielt wird. Konkret heißt das, dass sich die Hauptfiguren auf den ersten Blick einem klassischen Stereotyp zuordnen lassen<sup>352</sup>. So wurde es beispielsweise in großem Stil in der Serie *Lost* betrieben. Nahezu alle Hauptfiguren sind zu Beginn der Serie zunächst mit stereotypischen Merkmalen versehen: So verkörpert Kate Austen die junge, attraktive Schönheit. John Locke wird als geheimnisvoller Alleingänger mit ungewöhnlichen Überlebensfähigkeiten vorgestellt. Sayid Jarrah entspricht durch sein Aussehen dem Stereotyp des arabischen Terroristen. Aber bei all diesen Figuren trägt der erste Schein, und die Stereotype werden nach und nach aufgebrochen. So zeigt sich in Flashbacks<sup>353</sup>, dass die schöne Kate Austen in Wahrheit eine wegen Mordes und Bankraubs gesuchte

---

<sup>346</sup> Eder (2008, S. 378)

<sup>347</sup> Eder (2008, S. 398)

<sup>348</sup> Auch Eder weist darauf hin, dass mitunter ein visueller Eindruck zur Einordnung der Figur genügt: „Sogar in zeitlichen Medien wie dem Film werden manche Nebenfiguren ohne eigene Handlungen charakterisiert, etwa durch eine Physiognomie, die auf ihren Charakter schließen lässt“ (Eder, 2008, S. 16).

<sup>349</sup> Lang (2000)

<sup>350</sup> ebd.

<sup>351</sup> Das unterhaltende Eintauchen in narrative Inhalte wird häufig als Transportation (Green, Brock, & Kaufman, 2004) oder auch Narrative Engagement (Busselle & Bilandzic, 2009) bezeichnet. Neben einer Überforderung durch zu hohe Komplexität können auch andere werkseitige Mängel zum Abbruch der Rezeption führen, z.B. Inkonsistenzen in der Handlung, schlechte schauspielerische Leistung oder technische Mängel.

<sup>352</sup> *Lost*, Staffel 1, Folge 1-2

<sup>353</sup> siehe Kapitel 4.3.2

Verbrecherin ist. Der stark, unabhängig, selbstsicher und mysteriös wirkende John Locke fristete in der Vergangenheit ein trauriges Dasein als kleiner Angestellter, der von seinem Chef gemobbt wurde und infolge der fiesen Machenschaften seines Vaters an den Rollstuhl gefesselt war. Sayid Jarrah entspricht im Gegensatz zu den zuvor genannten Beispielen zumindest etwas länger dem angenommenen Stereotyp, da er tatsächlich eine düstere Vorgeschichte als Folterknecht der irakischen Armee hat. Allerdings zeigt sich im weiteren Verlauf seiner Vorgeschichte, dass er sich aus Liebe zu einer Gefangenen von den Machenschaften des Saddam-Regimes losgesagt hat, um mit ihr zusammen zu sein. Dementsprechend erfüllt auch er nicht den erwarteten Stereotyp eines terroristischen Bösewichts.

Ein weiteres Beispiel bietet die Serie *Stranger Things* (2016-). Hier vermittelt eine der Hauptfiguren ebenfalls ein stereotypisches Bild, nämlich das eines traumatisierten und hilflosen Mädchens.<sup>354</sup> Auch hier täuscht der erste Eindruck, da sie über außergewöhnliche Kräfte wie Telekinese und Astralprojektion verfügt, mit denen sie ihren Freunden mehrfach in aussichtslosen Situationen hilft. Auch wenn ihr tatsächlich schlimme Dinge widerfahren sind, ist sie alles andere als der Stereotyp des schwachen, hilflosen Opfers.

Aber warum wird diese Art der anfänglichen Stereotypisierung denn nun verwendet? Bei der Serie *Lost* kann sicher davon ausgegangen werden, dass durch die Vielzahl der Figuren zu besonderen Maßnahmen gegriffen werden musste. Wenn jede dieser Figuren bereits zu Beginn in ihrer Komplexität dargeboten wird, würde das den Zuschauer mit großer Wahrscheinlichkeit überfordern. Daher wird der Einfachheit halber mit Stereotypen gearbeitet, die nur eine kurze Einführung benötigen. Erst nach und nach werden die Figuren dann im Fortgang der Narration näher vorgestellt, was sie tiefgründiger und komplexer werden lässt. Dieses Prinzip ist sehr leicht mit der Realität gleichzusetzen: Man stelle sich vor, der erste Arbeitstag bricht an, und ein Sammelsurium an Kollegen wird einem vorgestellt. Zu Beginn merkt man sich vielleicht die hübsche Blondine aus dem Nebenbüro oder den hilfsbereiten Kollegen mit der auffälligen Krawatte zwei Zimmer weiter. Dazu kommen vielleicht drei bis vier der wichtigsten Namen, aber dann ist die kognitive Leistung auch schon erschöpft. Unbewusst werden die Kollegen wie in einer Schublade verpackt, um sie im ersten Moment einordnen zu können. Erst peu à peu, über die folgenden Tage und Wochen, wenn die Situation und die Kollegen zur Gewohnheit geworden sind, lernt man sie besser kennen. Sie werden unbewusst aus ihren „Schubladen“ wieder herausgeholt, um sie mit weiteren Eigenschaften zu versehen. Nach einem ähnlichen Prinzip arbeitet die Serie *Lost*.

---

<sup>354</sup> *Stranger Things*, Staffel 1, Folge 1. Die Figur heißt in der deutschen Version in Ermangelung eines bekannten Namens und in Anlehnung an ihre Tätowierung (eine 011 am Handgelenk) „Elfie“.

Ein zweiter Grund könnte in meinen Augen natürlich das Überraschungsmoment sein. Der Zuschauer rechnet erstmal nicht damit, dass sich die Figur ändert und geht bei jedem Stereotyp mit dem damit verbundenen Auftreten und Verhalten aus. Die Überraschungsmomente, wenn Stereotype aufgebrochen werden, binden den Zuschauer auf eine spezielle Art und Weise an die Serie, da er gern wissen möchte, was die Figur noch zu bieten hat oder ob es vielleicht noch weitere Figuren gibt, die im ersten Moment stereotypisch eingeleitet werden, um sich dann doch überraschend ganz anders zu verhalten. Die Serie wird damit außerdem unvorhersehbar, was wiederum die Spannung deutlich erhöht. Immer mit der Frage im Hinterkopf: „Was könnte als nächstes passieren?“ verfolgt der Zuschauer neugierig die Narration und wird dazu angeregt, die Vorgänge in der Serie zu reflektieren und sich darüber mit anderen Rezipienten auszutauschen (siehe auch Kapitel 5.3).

Das zweite bereits erwähnte Muster befasst sich mit der Neuinterpretation bereits bekannter klassischer Rollenmuster bzw. Stereotype. Ein Mann mit einem weißen Kittel, ein Stethoskop um den Hals und immer ein paar aufbauenden Worten auf den Lippen – so oder so ähnlich stellt sich ein normaler Mensch wohl einen typischen Arzt in einem Krankenhaus vor. Genau das sind jedoch die Eigenschaften, die Dr. Gregory House aus der Serie *Dr. House* gerade nicht besitzt. Zu allererst zeigt er keines der gewöhnlichen äußerlichen Merkmale eines Arztes, beispielsweise den eben genannten weißen Kittel, das Stethoskop oder sonstige Krankenhausbekleidung (bspw. grüne oder blaue OP- oder Stationskleidung). Das ist der Tatsache geschuldet, dass er nur selten direkt am Patienten zugange ist, sondern lieber auf Basis der Symptome mit seinem Analyseteam über außergewöhnliche Diagnosen philosophiert. Denn Dr. House behandelt keine gewöhnlichen, sondern nur besondere Fälle, bei denen andere Ärzte nicht mehr weiterwissen. Auch die Nähe zum Patienten, ermutigende Worte, Empathie oder Nächstenliebe gehören nicht zu seinem Portfolio, was seine Figur oder im Speziellen seinen Charakter ausmacht.<sup>355</sup> Die Figur des Dr. House ist durch Arroganz, Selbstverliebtheit, Egoismus und sehr viel Zynismus zu Ungunsten anderer geprägt.<sup>356</sup> Dies zeigt sich ganz deutlich in vielen seiner Aussagen:

**Dr. House:** „Nein, ich bin Arzt geworden um Krankheiten zu behandeln, das Behandeln von Patienten gehört zu den nervigen Seiten des Ärzte-Daseins.“<sup>357</sup>

**Dr. House:** „Wow, bist du hässlich. Aber du hast Glück, wärst du kein Mensch, sondern ein Tier, dann hätte deine Mutter dich nach der Geburt aufgefressen.“<sup>358</sup>

---

<sup>355</sup> siehe der Charakterdiamant von *Dr. House* in Kapitel 4.1.3

<sup>356</sup> Schütte (2011, 9:26 min)

<sup>357</sup> *Dr. House*, Staffel 1, Folge 1

<sup>358</sup> *Dr. House*, Staffel 4, Folge 7

Doch nicht nur sein Erscheinungsbild und seine Artikulation weichen von einem gewohnten stereotypischen Arzt ab. Ebenso ist seine Art der Analyse von medizinischen Fällen ungewöhnlich, gleicht sie doch eher dem detektivischen Vorgehen eines Sherlock Holmes<sup>359</sup>. Dadurch löst er selbst die schwierigsten, scheinbar unlösbaren Fälle und wird daher, trotz seiner Macken, für seine Fähigkeiten sehr geschätzt und bewundert.<sup>360</sup> Alles in allem ist Dr. House durch seine Andersartigkeit besonders und interessant. Warum er trotz seiner vielen negativen Eigenschaften so gut beim Publikum ankommt, wurde bereits in Kapitel 5.1 diskutiert.

Die Figur Arya Stark in *Game of Thrones* erfüllt ebenfalls nicht die anfänglichen stereotypischen Erwartungen: Sie wird als junges, adeliges Mädchen (zehn Jahre) vorgestellt, die wohlbehütet bei ihrer Familie aufwächst. Im mittelalterlichen Setting der Serie erwartet der Zuschauer typischerweise, dass ein Mädchen wie Arya sich auf ihre zukünftige Rolle als Frau an der Seite eines Edelmannes vorbereitet. In diesem Zusammenhang sollte sie sich beispielsweise für schöne Kleider, Stickerei und romantische Geschichten von Rittern und Prinzessinnen interessieren. Genau das wird ihr auch von ihrer älteren Schwester Sansa vorgelebt. Doch mit diesem „Mädchenkram“ kann Arya so gar nichts anfangen, wie gleich in der ersten Folge der ersten Staffel deutlich wird: Sichtlich genervt vom Stickunterricht mit den anderen Mädchen, schleicht sie sich auf den Burghof, wo ihre Brüder Bogenschießen üben. Dort zeigt sie, dass sie eine ausgezeichnete Schützin ist, indem sie im Gegensatz zu ihrem Bruder Bran, genau ins Schwarze trifft.<sup>361</sup> Arya findet Gefallen an all jenen Beschäftigungen, die den Jungen bzw. Männern vorbehalten sind (Raufen, Schwertkampf, Reiten etc.). Obwohl sie für dieses Verhalten häufig gerügt wird, unterstützt zunächst ihr Stiefbruder John Snow ihre Interessen, indem er ihr ein extra für sie geschmiedetes Schwert (namens „Nadel“) schenkt.

**John Snow:** *"Die besten Schwerter haben alle Namen."*

**Arya Stark:** *"Sansa soll bloß ihre Nähnadeln behalten. Ich habe jetzt meine eigene Nadel."*<sup>362</sup>

---

<sup>359</sup> Die Parallelen zur Figur des Sherlock Holmes sind vom Serien-Erfinder gewollt (Bonusmaterial der DVD-Ausgabe, Staffel 1: Wer ist Dr. House?) und betreffen weitere Merkmale: Beide konsumieren eine Droge (Vicodin bzw. Kokain), beide bearbeiten nur außergewöhnliche Fälle, und beide haben eine Kontrastfigur an ihrer Seite, die gleichzeitig der einzige Freund ist (Dr. Wilson bzw. Dr. Watson) (Otto, 2010, S. 244f.). Darüber hinaus spielen beide ein Instrument (Klavier bzw. Violine).

<sup>360</sup> Schütte (2011, 9:51 min)

<sup>361</sup> *Game of Thrones*, Staffel 1, Folge 1

<sup>362</sup> *Game of Thrones*, Staffel 1, Folge 2

Arya spielt in diesem Dialog direkt auf den gebrochenen Stereotyp des kleinen adeligen Mädchens an. Dagegen weist sie ihr Vater Eddard Stark nach der Entdeckung des Schwerts genau wieder auf ihre vermeintliche Rolle als Adelstochter hin:

**Eddard Stark:** *"Kleine Ladys spielen nicht mit Schwertern!"*

**Arya Stark:** *"Ich hab´ nicht gespielt. Und ich möchte keine Lady sein!"<sup>363</sup>*

Schließlich sieht auch Aryas Vater ein, dass er seine jüngste Tochter lieber fördern sollte statt ihr das Kämpfen zu verbieten. Er organisiert für sie offiziell „Tanzstunden“<sup>364</sup>, in denen sie aber tatsächlich Fechtunterricht bekommt. Das Kämpfen spielt im weiteren Verlauf der Serie bei Arya immer eine wichtige Rolle. So wird sie später sogar, auf ihren eigenen Wunsch hin, zu einer tödlichen Attentäterin ausgebildet. Durch ihre kindliche Erscheinung wird der Kontrast zu ihren Fähigkeiten als Assassine besonders stark hervorgehoben – dadurch ist sie also weder eine stereotypische Adelstochter, noch eine stereotypische Killerin, sondern vielmehr ein interessanter, komplexer Mix aus beidem.

Im Bezug auf die beiden Konzepte aus den Kapitel 4.1.2 und 4.1.3 (Dreidimensionalität und Charakterdiamant), ist eine Gegenüberstellung der beiden Schwestern Arya und Sansa Stark ebenfalls sehr interessant. So haben beide Mädchen im ersten Moment ähnliche Voraussetzungen in der physiologischen und soziologischen Dimension: Sie entstammen einer adeligen Familie, sind beides attraktive Mädchen und am gleichen Ort unter identischen Bedingungen aufgewachsen. Allerdings bilden die Merkmale des adeligen Elternhauses und des attraktiven Aussehens nur bei Sansa zwei Ecken des Charakterdiamanten. Für Arya spielen diese Merkmale keine Rolle und sind für ihr Denken, Handeln und Fühlen kaum relevant. Für sie sind vielmehr Gerechtigkeit, Mut sowie kämpferisches Geschick maßgebliche Eckpunkte des Charakterdiamanten. Kleinere Unterschiede in einer Dimension (hier: Psychologie) und eine unterschiedliche Gewichtung der Merkmale reichen somit bereits aus, um interessante, nicht stereotypische Variationen von Figuren zu realisieren.

Die Serien *Prison Break* (2005-2009) und *Orange Is the New Black* (2013-) brechen die zwei verbreiteten Stereotype über Gefängnisinsassen auf. Im Normalfall gibt es auf der einen Seite den eindeutig bösen Verbrecher, der auf jeden Fall ins Gefängnis gehört. Auf der anderen Seite steht der zu Unrecht verurteilte Gefangene. Dagegen dreht sich in *Orange Is the New Black* zu Beginn alles um die blonde, freundliche Piper Chapman.

---

<sup>363</sup> *Game of Thrones*, Staffel 1, Folge 3

<sup>364</sup> *Game of Thrones*, Staffel 1, Folge 3

Weil sie vor einigen Jahren mit einem Geldkoffer (Drogengeld einer Freundin) zur falschen Zeit am falschen Ort war, wurde sie zu einem Jahr Gefängnis verurteilt. Im Unterschied zum klassischen Bild einer Gefangennahme fährt sie mit ihrem Verlobten freiwillig zum Gefängnis, um ihre Haft anzutreten. Schnell wird jedoch klar, dass sie nicht ganz so unschuldig und harmlos ist, wie es zu Beginn den Anschein hatte. In Flashbacks zu den Hintergrundgeschichten der Insassen sowie dem dargestellten Verhalten in der Gegenwart wird dem Zuschauer offenbart, dass weder auf sie, noch auf ihre (ausschließlich) weiblichen Mithäftlinge, das Stereotyp eines fiesen Bösewichts oder gewalttätigen Psychopathen passt. Ein ähnliches Aufbrechen der Gefangenen-Stereotype vollzieht die Serie *Prison Break*. Sie beginnt damit, dass ein junger Mann namens Michael Scofield, einen Banküberfall inszeniert, um ins Gefängnis zu kommen. Er tut dies allerdings aus gutem Grund, denn dort sitzt sein unschuldig zum Tode verurteilter Bruder Lincoln Burrows ein, dem er bei der Flucht helfen will. Daher hat er sich lange Zeit vor seiner Gefangennahme einen Fluchtplan ausgedacht, der nun versteckt in vielen Tätowierungen seinen Körper ziert. Genau wie die oben erwähnte Piper Chapman entspricht er keinem der üblichen Stereotype für Gefangene, auch wenn Scofield durch seine Kurzhaarfrisur und die Tätowierungen zumindest in der physiologischen Dimension unter den „echten“ Insassen nicht auffällt. Die folgende Tabelle 4 zeigt weitere Beispiele in denen Stereotype eingesetzt wurden, nur um sie dann auf verschiedenste Art aufzubrechen.

Tabelle 4: Beispiele für aufgebrochene Stereotypen in Serien

Serie	Erklärung
<b>Hannibal</b>	Ein Psychologe, der bei polizeilichen Ermittlungen hilft, allerdings dabei selbst ein Serienmörder ist.
<b>Dexter</b>	Ähnlich wie Hannibal hilft er als Analyst von Blutspritzern bei den Ermittlungen und ist allerdings selbst ein Serienmörder.
<b>Westworld (2.Staffel)</b>	Dolores wird in der ersten Staffel als die hilflose und unschuldige Farmerstochter mit blondem, lockigem Haar eingeführt und spielt in der zweiten Staffel die absolut unsterotypische Rolle eines mordlustigen Revolverhelden.
<b>Revenge</b>	Emily Thorne alias Amanda Clarke spielt die reiche und harmlose Blondine, doch in Wahrheit verfolgt die intelligente Strategin einen ausgeklügelten Racheplan.

### Fazit

Stereotypen spielen in zeitgenössischen Serien bei der Konzeption von Nebenfiguren nach wie vor eine tragende Rolle. Dagegen hat sich bei Hauptfiguren die Art der Anwendung von Stereotypen geändert: Sie werden auf verschiedenste Weise gebrochen oder neu interpretiert.

### 5.3 Bevorzugung komplexer Narration

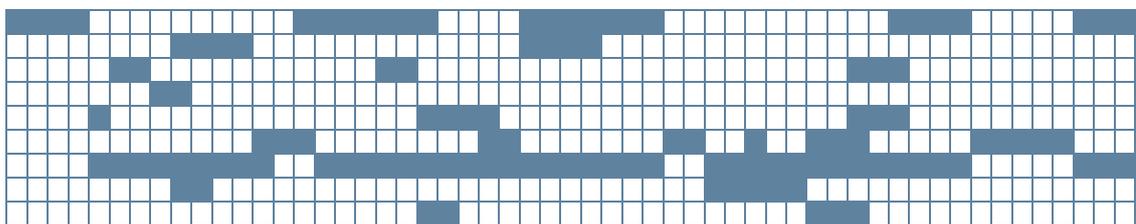
„Das Verknüpfen verschiedener Handlungsstränge (*multiple threading* oder *multithreading*) ist das wichtigste Strukturelement moderner Fernsehserien [...]“<sup>365</sup>

Eine Veränderung im Sinne der Komplexität aktueller Serien zeigt sich, wie in Kapitel 3 angedeutet, ebenfalls in den Handlungsstrukturen. Während sich beispielweise in einer früheren Kriminalserie (*Polizeibericht*, 1951-1959) die Story auf einen einzigen Handlungsstrang pro Folge beschränkt hat (siehe Abb. 25), weisen aktuelle Serien eine Vielzahl von Handlungssträngen innerhalb einer Folge auf. Diese sind teilweise miteinander verbunden, gehen ineinander über oder laufen nebeneinander her (siehe Abb. 26). Mehrere solcher paralleler Handlungsverläufe, meist über Episoden oder gar Staffel hinweg, gelten als ein Markenzeichen komplexer Narration in zeitgenössischen Serien.<sup>366</sup> Das heißt aber nicht, dass alle modernen Serien ein solches narratives Geflecht aufweisen: Betrachtet man die Gesamtheit aller Serien, so gibt es immer noch mehr traditionelle Formate als komplexe Formen, auch wenn diese zunehmen.<sup>367</sup>

Abbildung 24: Handlungsstrang zu der Serie *Polizeibericht* (jede Episode) von Johnson<sup>368</sup>



Abbildung 25: Handlungsstränge zu *Die Sopranos* (Folge 8) von Johnson<sup>369</sup>



Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass es bereits Anfang der 1980er mit der Serie *Polizeirevier Hill Street* (1981-1987) einen ersten Versuch gab, mehrere Handlungsstränge in einer Serie zu etablieren.<sup>370</sup> „Tatsächlich beschwerten sich nach der ersten Testvorführung des Pilotfilms von *Polizeirevier Hill Street* die Zuschauer, die *Sendung sei viel zu kompliziert*.“<sup>371</sup> Sie waren damals also noch nicht bereit für das, was heute zur Normalität geworden ist. Dieser Wandel erfolgte dann auch nicht spontan, sondern ganz allmählich: Bedeutende Serien der 1990er, zum Beispiel *Akte X*, *Buffy* –

<sup>365</sup> Johnson (2006, S. 77)

<sup>366</sup> Mittell (2006, S. 32)

<sup>367</sup> Mittell (2006, S. 29)

<sup>368</sup> Johnson (2006, S. 78)

<sup>369</sup> Johnson (2006, S. 80); Jede Zeile entspricht einem Handlungsstrang.

<sup>370</sup> Johnson (2006, S. 82)

<sup>371</sup> ebd.

*Im Bann der Dämonen* (1997-2003) und *Angel – Jäger der Finsternis* (1999-2004), legten mit einer Kombination aus episodischem und seriellem Erzählen den Grundstein für die Gewöhnung an die heute bekannte und akzeptierte komplexe Narrationsstruktur.<sup>372</sup> Dabei gilt vor allem *Akte X* als Wegbereiter, wo sich abgeschlossene „Monster of the Week“-Episoden mit serienübergreifenden Mythologie-Episoden<sup>373</sup> abwechselten.<sup>374</sup> Heute sind mehrere Handlungsstränge in der Serienkonzeption üblich, und sie werden von Johnson als „Multithreading“ bezeichnet.<sup>375</sup> Allerdings reicht die bloße Existenz mehrerer Handlungsstränge nicht aus, um eine funktionierende komplexe Narration zu schaffen, die vom Publikum auch angenommen wird: „*Complexity [...] works [...] by altering the relationship between multiple plotlines, creating interweaving stories that often collide and coincide.*“<sup>376</sup> Um es also einfach zu sagen: Johnsons viele Fäden müssen laut Mittel auch miteinander verwoben werden.

### Figuren

Die eben gezeigte Anhäufung von verschiedenen Handlungssträngen, die teils ineinander übergehen oder auch miteinander verstrickt sind, gehen häufig mit einer Vielzahl von wichtigen Figuren einher. Es gibt nicht mehr nur eine Hauptfigur, sondern eher eine Vielzahl von Akteuren, die miteinander verbunden sind, sich gegenüberstehen, sich gegenseitig beeinflussen und die Handlung vorantreiben. So besteht beispielsweise der Main Cast der ersten Staffel von *Lost* aus 14 Hauptfiguren, die allesamt wesentlich zum Handlungsverlauf beitragen. Gleiches gilt für die 12 Hauptfiguren der ersten Staffel der Serie *Heroes*. In *Orange Is the New Black* trifft der Zuschauer gar auf über 20 Hauptfiguren.<sup>377</sup> Selbst bei Serien wie *Dr. House* oder *Castle*, wo der personenbezogene Titel nahelegt, dass es sich nur um eine Hauptfigur handelt, zeigt sich, dass die scheinbaren Nebenfiguren ebenfalls starke Rollen mit eigenen Handlungssträngen besitzen und somit de facto ebenfalls in gewisser Weise Hauptfiguren sind. Im Extremfall verschiebt sich sogar das Mengenverhältnis: Laut der deutschen Wikipedia-Website zur Serie *Designated Survivor* agieren dort mehr Hauptfiguren als Nebenfiguren.<sup>378</sup>

Aber nicht allein die bloße Menge an Figuren und deren Handlungssträngen erhöht die Komplexität, sondern auch das Spiel mit Identitäten. So gibt es in der Serie *Fringe* durch

---

<sup>372</sup> Mittell (2006, S. 33)

<sup>373</sup> Diese Episoden beziehen sich auf die übergeordnete, fortlaufende Handlung der Serie über eine Verschwörung und Außerirdische.

<sup>374</sup> Sconce (2004)

<sup>375</sup> Johnson (2006, S. 77)

<sup>376</sup> Mittell (2006, S. 34)

<sup>377</sup> Jurgensen (2015)

<sup>378</sup> Wikipedia (2018)

ein Paralleluniversum zwei Versionen von den meisten Figuren, die sich allerdings im Handeln und auch im Erscheinungsbild unterscheiden. Die Serienmacher von *Orphan Black* (2013-) haben das Ganze auf die Spitze getrieben: „On *Orphan Black*, finishing its third season on BBC America this month, lead actress *Tatiana Maslany* plays six different characters, all clones, in a sci-fi conspiracy story.“<sup>379</sup> Wenn gerade keine Paralleluniversen, Zeitverschiebungen oder Klone in der Serie Platz finden, sollte trotzdem die Handlung aller Figuren aufeinander abgestimmt werden. Es muss ein Zusammenhang bestehen, also ein ähnliches Geflecht, wie es bereits bei der Narration dargestellt wurde. Ein Beispiel gibt der Sender HBO zu seiner Serie *Game of Thrones*: Abbildung 27 zeigt ausgewählte Hauptfiguren und ihre jeweiligen Verbindungen zueinander.

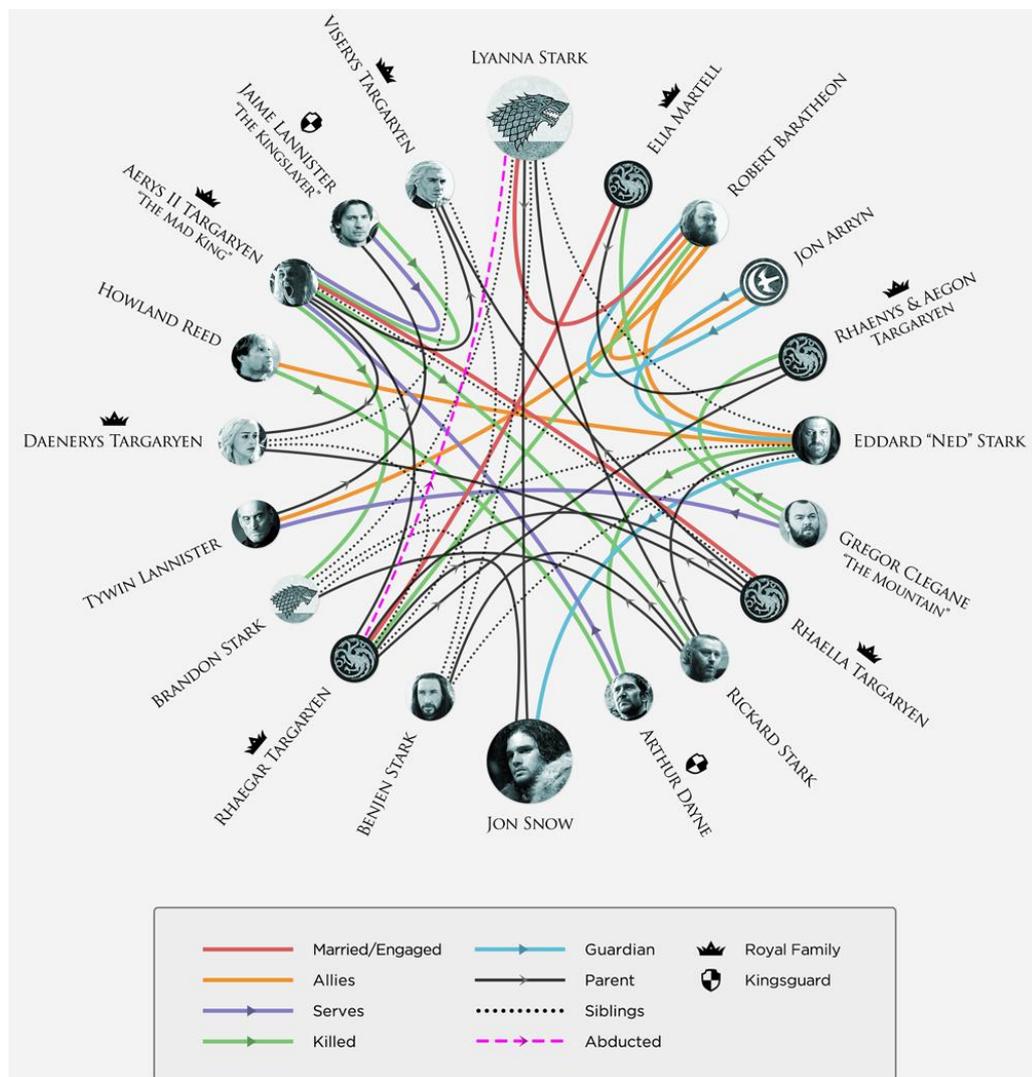


Abbildung 26: Zusammenspiel ausgewählter Figuren in der Serie *Game of Thrones*<sup>380</sup>

<sup>379</sup> Jurgensen (2015)

<sup>380</sup> Quelle: HBO (<http://www.makinggameofthrones.com/production-diary/got-connections-ned-promise-tower-of-joy-infographic>)

### Warum wird Komplexität akzeptiert und wie gehen die Zuschauer damit um?

Nachdem ich oben die wesentlichen inhaltlichen Faktoren zur narrativen Komplexität zeitgenössischer Serien erläutert habe, stellt sich die Frage, wie der Zuschauer damit umgeht bzw. warum diese Art von Serien derzeit so angesagt ist. Mittell verweist diesbezüglich auf generelle Veränderungen: „*A number of key transformations in the media industries, technologies, and audience behaviors coincide with the rise of narrative complexity.*“<sup>381</sup> Ich konzentriere mich an dieser Stelle auf das Zuschauerverhalten<sup>382</sup>, auch wenn dieses natürlich stark von der technologischen Entwicklung beeinflusst ist. Generell erfordern Serien mit komplexer Narration einen aktiven und aufmerksamen Zuschauer, um die komplizierten Inhalte und Stilmittel auch wirklich zu verstehen.<sup>383</sup> Aktiv heißt nicht nur, dass der Zuschauer selbstbestimmt seine Serien und das Rezeptionserlebnis (Ort, Zeit, Medium) auswählt, sondern typischerweise auch darüberhinausgehende Maßnahmen ergreift. Dazu gehören meiner Erfahrung nach beispielsweise die Informationssuche (z.B. Internet-Foren, Facebook-Gruppen, Twitter-Nachrichten der Serien-Beteiligten etc.), um die komplexen Inhalte in der Community auszuwerten, zu interpretieren und besser verstehen zu können. Dies kann sowohl während der Rezeption (Stichwort: Second Screen) als auch im Anschluss oder sogar vorher geschehen. Letzteres ist laut Netflix besonders dann der Fall, wenn nach einer längeren Pause eine neue Staffel beginnt und die Zuschauer die bisherigen Ereignisse auffrischen wollen.<sup>384</sup> Dabei helfen innerhalb der Staffeln ebenfalls die typischen „Previously on ...“-Zusammenfassungen, wobei darauf neuerdings bei Serien, die zum Binge-Watching konzipiert werden (z.B. *Orange Is the New Black*), verzichtet wird. Jurgensen erklärt dies wie folgt: „*In today’s TV culture, however, it’s likely that new viewers will come to a show having done their homework.*“<sup>385</sup> Diese sogenannten New Viewer handeln also weitgehend selbstbestimmt und betrachten eine Serie und ihre Episoden nur als Startpunkt für eine engagierte Interaktion mit der Community und den angebotenen Inhalten, die über die eigentliche Rezeption hinaus gehen.<sup>386</sup> Außerdem verlangen sie eben nicht gleich die für episodiale Serien typischen Auflösungen der Handlungsstränge, sondern sind bereit, sich in Erwartung einer späteren Auflösung für eine gewisse Zeit verwirren zu lassen: „*Narratively complex programs invite temporary disorientation and confusion, allowing*

---

<sup>381</sup> Mittell (2006, S. 30)

<sup>382</sup> Die Ausführungen zur Medienindustrie und dem technologischen Wandel sind ausführlich bei Mittell (2006) nachzulesen.

<sup>383</sup> Mittell (2006, S. 32)

<sup>384</sup> Jurgensen (2015)

<sup>385</sup> Jurgensen (2015)

<sup>386</sup> Innocenti & Pescatore (2014, S. 10)

viewers to build up their comprehension skill through long-term viewing and active engagement.“<sup>387</sup> Das Rezeptionsvergnügen entsteht also durch das aktive Mitverfolgen der Story sowie das Verständnis für komplexe Charaktere und Handlungen.

### Fazit

Narrative Komplexität entsteht in zeitgenössischen Serien vor allem durch die Verwendung von zahlreichen miteinander verknüpften Handlungssträngen und Figuren. Das Verständnis dieser komplexen Inhalte erfolgt seitens der New Viewer aktiv, selbstbestimmt, interaktiv und unter Verwendung zusätzlicher Informationen.

## 5.4 Bezug zur Lebenswelt der Zuschauer

„If you think this has a happy ending, you haven't been paying attention.“<sup>388</sup>

Figuren zeitgenössischer Serien kommen durch ihre alles andere als heldenhafte Konstruktion echten Menschen und ihren Problemen immer näher. Nahezu jede Figur hat Makel. Die CIA-Agentin Carrie Mathison (*Homeland*, 2011-) ist durch ihre bipolare Störung auf Medikamente angewiesen, ja sogar abhängig von ihnen. Ähnliches gilt für die Investmentbankerin Jana Liekam (*Bad Banks*), die unter einer Angststörung leidet, welche sich in Panikattacken äußert. Charlie Pace (*Lost*) ist drogensüchtig, und Kriminalkommissar Gereon Rath (*Babylon Berlin*, 2017-) leidet unter einem Kriegstrauma, das sich in Zitterattacken sowie im Extremfall durch Inkontinenz äußert. Diese Eigenschaften machen die Figuren unvollkommen und damit realistischer, denn kein Mensch ist fehlerfrei und jeder hat Probleme in seinem Leben. Genau das ist auch, was der Zuschauer tatsächlich möchte: „*We want stories about real people.*“<sup>389</sup> Dem Zuschauer fällt es leichter, sich mit einer Figur zu identifizieren, die nachvollziehbare Fehler hat.<sup>390</sup> Solche Figuren haben Ecken und Kanten und treffen in manchen Situationen nicht immer die richtigen Entscheidungen. Dadurch wird die sogenannte parasoziale Beziehung<sup>391</sup> zwischen Zuschauer und Figuren beziehungsweise die Identifikation<sup>392</sup> der Zuschauer mit den Figuren verstärkt.

---

<sup>387</sup> Mittell (2006, S. 37)

<sup>388</sup> Ramsay Bolton in *Game of Thrones*, Staffel 3, Folge 6

<sup>389</sup> Vogler (2007, S. 31)

<sup>390</sup> Schütte (2011, 13:30)

<sup>391</sup> Schramm (2008)

<sup>392</sup> Cohen (2008)

Gerade eine starke Identifikation birgt aber auch ihre Gefahren. So sorgte beispielsweise die Serie *Tote Mädchen lügen nicht* (2017-) international für große Aufregung: Die Serie zeigt eine junge Frau, die sich auf dem College durch Mobbing, Missbrauch und Vergewaltigung seitens ihrer Mitschüler in den Selbstmord getrieben fühlt. Bevor sie sich in einem letzten Schritt die Handgelenke mit einer Rasierklinge in der Badewanne aufschneidet, nimmt sie sieben Audiokassetten auf und erzählt, was ihr alles widerfahren ist und welchen Personen sie die Schuld an ihrer Entscheidung gibt. Auf jeder Seite der Kassetten findet sich somit ein Verantwortlicher für ihren Freitod. In einer Zeit, in der verwerfliche Handlungen wie Mord und Drogenmissbrauch nicht mehr nur dem Antagonisten vorbestimmt sind<sup>393</sup>, sollten schwierige Themen wie Suizid in meinen Augen mit Vorsicht behandelt und bedacht werden, welche Konsequenzen sie mit sich bringen können. Im Fall von *Tote Mädchen lügen nicht* waren die potenziellen Auswirkungen für einige Länder offenbar zu viel: So wurde in Neuseeland aufgrund der Serie eine neue Altersbeschränkung namens RP 18 eingeführt. Diese besagt, dass Zuschauer unter 18 Jahren die Serie nur im Beisein eines Erwachsenen sehen dürfen.<sup>394</sup> In Australien warnte die Jugendschutzorganisation Headspace vor der Serie und ihren Auswirkungen auf junge Menschen.<sup>395</sup> In den USA verschickten einige Schulbehörden Briefe an die Eltern mit Informationen zur Selbstmordthematik der Serie.<sup>396</sup>

Dass es sich bei den oben genannten Maßnahmen nicht um unbegründete Angstmacherei handelt, zeigt sich in dem bekannten „Werther-Effekt“. Im Jahr 1974 wurde dieser Begriff vom amerikanischen Soziologen David Phillips eingeführt.<sup>397</sup> In seinen Arbeiten interessierte er sich für die Auswirkung von Selbstmorden prominenter Personen auf die Zahl der Nachahmer, wobei er tatsächlich einen Zusammenhang feststellte.<sup>398</sup> Der Werther-Effekt bezeichnet somit die Annahme, „*dass ein kausaler Zusammenhang [...] zwischen Suiziden, über die in den Medien ausführlich berichtet wurde, und einer Erhöhung der Suizidrate in der Bevölkerung besteht.*“<sup>399</sup> Zurückzuführen ist der Begriff auf Goethes Werk *Die Leiden des jungen Werther* (1774). Nach dem Erscheinen des Werkes herrschte laut Berichten eine „*regelrechte Suizid-Epidemie unter jungen Menschen [...], was angeblich sogar die Behörden zu entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen veranlasste.*“<sup>400</sup>

---

<sup>393</sup> siehe auch Kapitel 4.2.3 und 5.1

<sup>394</sup> BBC (2017)

<sup>395</sup> headspace (2017)

<sup>396</sup> Howard (2017)

<sup>397</sup> Phillips (1974)

<sup>398</sup> Lexikon der Filmbegriffe (Werther-Effekt, 2011)

<sup>399</sup> Stangl (2018)

<sup>400</sup> Lexikon der Filmbegriffe (Werther-Effekt, 2011)

Ein weiteres Beispiel für den Werther-Effekt ist die 1980 vom ZDF produzierte sechsteilige deutsche Fernseh-Serie *Tod eines Schülers* (1981): Die Handlung zeigt den Abiturienten Claus Wagner, der sich das Leben nimmt, indem er vor einen Zug springt. In weiteren Folgen wird aus verschiedenen Blickwinkeln erklärt, wie es dazu kam. Nach der Ausstrahlung stieg die Selbstmordrate von Schülern im Alter von 15 bis 19 Jahren um 175%. Trotz Warnungen von Fachleuten wurde die Serie anderthalb Jahre später wiederholt. Dabei zeigte sich eine ähnliche Reaktion, auch wenn die Rate etwas weniger stark stieg, aber trotzdem noch beängstigend hoch war (115%).<sup>401</sup>

Auch bei der Serie *Tote Mädchen lügen nicht* entstand ein solcher Trend, wie sich in einer Studie von Wissenschaftlern zeigte, die ihre Untersuchungsergebnisse in einem Journal bei JAMA Internal Medicine veröffentlicht haben.<sup>402</sup> Untersuchungsbestandteil waren die Google-Suchanfragen vor und nach der Ausstrahlung der Serie im März 2017. In den Suchanfragen zum Thema Selbstmord allgemein gab es somit einen Anstieg um 19%. Die Suche nach dem Satz „how to commit suicide“ stieg um 26% und die Suche nach dem Satz „commit suicide“ stieg um 18%.<sup>403</sup> Medien berichteten darüber hinaus auch schon von Einzelfällen, bei denen sich Teenager nach Aussagen der Hinterbliebenen aufgrund der Serie das Leben nahmen.<sup>404</sup> Systematische Untersuchungen zu einer Kausalität gibt es zwar noch nicht, aber die Anstiege der Internet-Suchen sowie die bekannt gewordenen Selbstmordfälle sind meiner Meinung nach besorgniserregend.

Doch wie kommt es zum Werther-Effekt? Ein Grund dafür kann eine sehr starke Identifikation mit einer bestimmten Figur sein, in der Medienpsychologie auch Identification genannt. Dabei handelt es sich um einen: *„imaginative process that is evoked as a response to characters presented in mediated texts, whereby audiences feel as if they are part of the world depicted by the mediated text [...] When identifying with characters, audience members experience the events described by the plot not as external viewers, but rather from the perspective of the character with which they identify, and as if they were part of the story.“*<sup>405</sup> Der Zuschauer leidet sehr stark mit, wenn die Identifikationsfigur Probleme hat und findet eventuell sogar eigene Probleme in der Figur wieder. Vor allem Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene orientieren sich am Verhalten und damit auch dem Umgang mit Problemen bei ihren favorisierten Medienfiguren.<sup>406</sup> Eben deshalb ist es so gefährlich, derartige Inhalte, wie sie in *Tote Mädchen lügen nicht* thematisiert werden, ohne ausreichende Reflektion zu behandeln. In meinen Augen lautet

---

<sup>401</sup> Faust (kein Datum)

<sup>402</sup> Ayers, Althouse, Leas, Dredze, & Allem (2017)

<sup>403</sup> Rosenblatt (2017)

<sup>404</sup> z.B. Grigley (2018), Kindelan & Ghebremedhin (2017)

<sup>405</sup> Cohen (2008)

<sup>406</sup> Comstock (1993)

die in der Serie vermittelte Botschaft: „Wenn du nicht mehr weiterweißt, dann bring dich um, denn dann bekommst du die Aufmerksamkeit, die du wolltest, und andere sind auch noch daran schuld.“ Das wird zu Recht kritisiert (siehe oben). Ich bin auch nicht der Meinung, die durchaus relevante Thematik zu verheimlichen. Allerdings sollte die Verarbeitung besser durchdacht sein und beispielsweise Lösungsansätze und alternative Handlungsoptionen bieten. Der Hinweis auf Hilfsangebote für Menschen mit Suizidgeanken und anderen Problemen, der sowohl am Anfang als auch am Ende der einzelnen Episoden gezeigt wird, reicht hier in meinen Augen nicht aus, denn die Narration wirkt deutlich stärker als so ein kurz eingeblendeter Hinweis (zumal die Netflix-App das Überspringen von Vor- und Abspann erlaubt).

Ein weiterer Fall, in dem die Handlungen des Protagonisten die Zuschauer nachweislich negativ beeinflusst haben, ist die Thriller-Serie *24* (2001-2010). Das gesamte Konzept der Serie basiert auf Echtzeit: In einer Staffel (jeweils 24 Folgen) wird somit ein gesamter Tag von 24 Stunden dargestellt. Dabei verwenden die Serienmacher häufig das Stilmittel des Splitscreens, um parallele Ereignisse zu zeigen. Inhaltlich handelt *24* von den Einsätzen des Agenten Jack Bauer, der unter enormen Zeitdruck versucht, terroristische Bedrohungen zu verhindern. Dies tut er, wenn es die Situation erfordert, auch mit zweifelhaften bis illegalen Methoden, die durchaus kontrovers diskutiert wurden.<sup>407</sup> So inszeniert er beispielsweise in einer Live-Übertragung die Hinrichtung des Sohns eines Verdächtigen<sup>408</sup> und schießt bei einer anderen Gelegenheit der unschuldigen Frau eines Übeltäters ins Bein<sup>409</sup>, um an die benötigten Informationen zu kommen. Neben dieser psychischen Folter setzt Jack Bauer auch physische Foltermethoden ein, indem er beispielsweise schmerzauslösende Injektionen<sup>410</sup> oder Stromstöße<sup>411</sup> einsetzt und auch schon mal einen Finger abschneidet<sup>412</sup>. Mit diesen Methoden hatte der sehr patriotisch inszenierte Serienheld meist Erfolg und konnte die Bedrohungen für Land und Leute in letzter Minute abwenden, was ihm praktisch eine moralische Rechtfertigung für seine Taten gibt. Wissenschaftler konnte nachweisen, dass Filme, die Folter als eine erfolgreiche Methode zur Informationsbeschaffung zeigen, die Akzeptanz dafür erhöhen.<sup>413</sup> So ist es bei einer Vielzahl von US-Soldaten geschehen, die infolge der Serie eine positive Einstellung zu Folter und anderen zweifelhaften Methoden zeigten.<sup>414</sup> Diese alarmierende Feststellung hatte zur Folge, „*dass eine ungewöhnliche Allianz aus US-*

---

<sup>407</sup> Downing (2007)

<sup>408</sup> *24*, Staffel 2, Folge 12

<sup>409</sup> *24*, Staffel 5, Folge 11

<sup>410</sup> *24*, Staffel 6, Folge 7

<sup>411</sup> *24*, Staffel 4, Folge 11

<sup>412</sup> *24*, Staffel 6, Folge 12

<sup>413</sup> Kearns & Young (2017)

<sup>414</sup> Buncombe (2007)

*Generälen, Verhörspezialisten und Menschenrechtlern den Produzenten bekniete, die Drehbücher zu entschärfen.*<sup>415</sup> Aber die Serie 24 hatte nicht nur negative Einflüsse. So gilt sie als ein wichtiger Grundstein für die erfolgreiche Präsidentschaftskampagne von Barack Obama, da sie infolge der sehr positiven Darstellung des Präsidenten David Palmer<sup>416</sup> die Akzeptanz für einen afro-amerikanischen Präsidenten förderte. Dieses Phänomen wird daher als Palmer-Effekt bezeichnet.<sup>417</sup>

Auch der schon mehrfach erwähnte Dr. House bzw. seine individuelle Art, schwierige Diagnosen zu finden, hat Spuren bei Medizinern hinterlassen. So beschloss Prof. Dr. Schäfer der Universität Marburg, einige Folgen der Serie als Inspiration für seinen Unterricht zu benutzen und erhielt für sein besonderes Lehrkonzept 2010 den „Ars legendi-Preis“<sup>418</sup>. Der Mediziner, der inzwischen häufig als „deutscher Dr. House“<sup>419</sup> bezeichnet wird, löste unter anderem den Fall einer Kobalt-Vergiftung, weil er sich zufällig an eine Folge aus Dr. House erinnerte.<sup>420</sup> Die von Dr. House praktizierte Fokussierung auf die Krankheiten und das individuelle Umfeld der Patienten stellt laut Medizin-Experten eine zukunftssträchtige Verbesserung dar, da die bekannten Standard-Fragen der Ärzte wie „Rauchen Sie?“ oder „Treiben Sie regelmäßig Sport?“ für diagnostische Zwecke nicht ausreichend sind.<sup>421</sup>

Anhand dieser Beispiele wird deutlich, dass erfolgreiche Serienfiguren sehr starke Auswirkungen auf Menschen oder sogar die Gesellschaft haben können. Dementsprechend müssen sich Serienproduzenten bei der Konzeption der Figuren, ihrer Handlungen und ihrem Umgang mit Problemen Gedanken über mögliche Auswirkungen machen. Dieser Verantwortung gehen sie – wie oben gezeigt – nicht in allen Fällen nach.

#### Fazit

Die Identifikation mit bzw. Orientierung an Serienfiguren führt dazu, dass deren Gedanken, Motive und Verhalten auch Einfluss auf die reale Welt nehmen können. Dabei kann es sowohl zu negativen als auch positiven Effekten kommen, so dass die Produzenten eine große Verantwortung bei der Ausgestaltung von Figuren und Handlungen tragen.

---

<sup>415</sup> Mascolo (2007)

<sup>416</sup> 24, Staffel 1-3

<sup>417</sup> Bryant (2008)

<sup>418</sup> Eine Auszeichnung für herausragende und innovative Leistungen in Lehre, Prüfung, Beratung und Betreuung an Medizinischen Fakultäten. (Philipps-Universität Marburg, 2010)

<sup>419</sup> Walter (2013)

<sup>420</sup> Dahms, Sharkova, Heitland, Pankuweit, & Schäfer (2014)

<sup>421</sup> Karroum (2017)

## 6 Fazit und Ausblick

*„That went better than I expected.“<sup>422</sup>*

Hier sind sie also, die Erfolgsfaktoren zeitgenössischer Serienfiguren. Mein nächster Schritt besteht jetzt darin, die Rechte meiner Arbeit für eine Million Dollar an die Serienmacher zu übertragen und mich zur Ruhe zu setzen. Na gut, so einfach ist es dann wohl doch nicht, denn wie ich feststellen musste, gibt es ja nicht das eine Idealrezept nach dem Motto: Man nehme a und ein bisschen von b, mische es mit c, würze es mit einer Prise d, und alles zusammen ergibt dann das perfekte Ergebnis. Einige Einflüsse auf den Erfolg entziehen sich der Kontrolle der Serienproduzenten, so dass mitunter auch eine Portion Glück vonnöten ist, den richtigen Nerv der Gesellschaft zu treffen. Sollten Autoren und Serienmacher also den Kopf in den Sand stecken und einfach nach Bauchgefühl entscheiden, wie sie Figuren gestalten und entwickeln? Dazu sage ich ganz klar: Nein! Die von mir erarbeiteten Erfolgsfaktoren bilden die Grundpfeiler für ein gutes Figurenkonzept. Wenn diese als Orientierung dienen, können die darauf basierenden Figuren schon mal gar nicht schlecht sein. Dabei gelten die nachfolgend noch einmal zusammengefassten Erfolgsfaktoren – wie in der Arbeit betont – nicht für funktionale Nebenfiguren, die auch in zeitgenössischen Serien stereotypisch sein dürfen. Mir geht es allen voran um die komplexen Protagonisten, die folgende Erfolgsfaktoren aufweisen:

1. **Komplexität:** Der wohl wichtigste Merksatz lautet: „Don't be simple!“ Erfolgreiche Serien zeichnen sich durch ein stark vernetztes und damit komplexes Figurenensemble aus. Doch nicht nur das, auch die Figuren an sich sind alles andere als einfach konzipiert, schnell zu durchdringen oder mit vorhersehbarrem Verhalten ausgestattet. Sie sind mehrdimensional gestaltet und mit Merkmalen versehen, die auch der Nachbar nebenan haben könnte. Grundlegend sind sie mit ihren Makeln und Fehlern weit davon entfernt, perfekt zu sein.
2. **Shades of Gray:** Gut oder böse? Richtig oder falsch? Das sind dogmatische Konzepte, die längst überholt sind. Ambivalenz heißt das neue Stichwort: Eine Einteilung in einen guten Helden und den fiesen Bösewicht gibt es in heutigen Serien kaum noch. Die Figuren verfolgen einfach nur ihre eigenen Interessen, wenn auch mit teils fragwürdigen, aber für den Zuschauer nachvollziehbaren Mitteln. Die Figuren bewegen sich oft im Graubereich zwischen den beiden Extremen Gut und Böse.

---

<sup>422</sup> Noah in *Heroes*, Staffel 1, Folge 19

3. **Gut gespielt ist halb gewonnen:** Der Anspruch an die glaubwürdige Verkörperung einer Serienfigur ist sehr hoch: Die längere Laufzeit geht oft mit vielschichtigen Figurenkonzepten einher, die nicht nur ein tiefes Rollenverständnis, sondern auch ein nuanciertes, gewissenhaftes und engagiertes Schauspiel erfordern. Die Wahl eines passenden Schauspielers und seine Leistungen tragen daher maßgeblich zum Erfolg von Serienfiguren bei. Sie hauchen ihrer Figur erst Leben ein, so dass Zuschauer ihre Handlungen nachvollziehen und sich im besten Fall sogar mit ihr identifizieren können.
4. **Eine Story zum Austoben:** Komplexe Figuren entfalten ihre ganze Wirkung natürlich nur auf einer adäquaten narrativen Spielwiese. Ein Netz aus ineinander verwobenen Handlungssträngen bietet da die beste Grundlage, unterstützt von Erzähltechniken wie Flashbacks und Parallelmontagen. Die Story muss aber auch inhaltlich und dramaturgisch auf die komplexen Figuren abgestimmt sein. Denn egal, ob bei kleinen Konflikte oder großen moralischen Dilemmata: Ohne eine enge Verknüpfung mit der Story sind Figuren austauschbar.
5. **Kalkuliertes Risiko:** Angesichts der Masse an Serien müssen Produzenten bereit sein, Neuland zu betreten. Innovative Figurenkonzepte, Themen und Genres, die bisher in dieser Form noch nicht zu sehen waren, haben für Zuschauer einen großen Reiz. Dennoch darf die Experimentierfreudigkeit nicht zu groß sein, denn allzu Befremdliches stößt leicht auf Ablehnung. Neues muss also auch irgendwo vertraut sein, damit es funktioniert.
6. **Realistische Fiktionen:** Eine Figur muss für den Zuschauer greifbar sein, das heißt, er muss ihre Handlungen gut nachvollziehen können. Dabei hilft das Ansprechen aktueller Themen, die Zuschauer und Gesellschaft betreffen. Allerdings ist an dieser Stelle auch Vorsicht geboten, denn eine hohe Identifikation mit bzw. Orientierung an den Figuren kann sich auf die Lebenswelt der Zuschauer auswirken. Dies ist bei negativen Resultaten problematisch und muss daher unbedingt von den Serienmachern beachtet werden.
7. **Service für die Fans:** Der Erfolg zeitgenössischer Serien steht und fällt mit einer treuen Fangemeinde. Radikale Veränderungen und Serientode sollte somit gut durchdacht sein, um Zuschauer nicht zu verprellen. Darüber hinaus verlangt die Community stetig nach neuen Inhalten, da sonst die Gefahr besteht, dass sie sich Konkurrenzsendungen zuwendet. Dafür werden nicht nur zunehmende soziale Medien genutzt, sondern auch Spin-Offs, Merchandising, Conventions etc.

Ein schlauer Mann hat einmal gesagt: „[T]he power to observe, to penetrate, and to reproduce character can neither be acquired nor regulated by theoretical recommendations.“<sup>423</sup> Meine Arbeit hat jedoch gezeigt, dass die Berücksichtigung bestimmter Faktoren behilflich ist, eine erfolgreiche Figuren zu erschaffen. Das darüber hinaus erforderliche Maß an Fantasy, Kreativität und Einfallsreichtum müssen die Autoren selber mitbringen.

### Weitere Forschungsansätze

Die vorliegende Arbeit bietet natürlich nur einen vergleichsweise kurzen Überblick über ein weitreichendes und spannendes Feld. Weitere Forschungsansätze in diesem Zusammenhang könnte daher in einer näheren Betrachtung der Wirkung von Figuren liegen, wobei sicher mehr auf positive Aspekte geschaut werden kann. Auch wenn negative Effekte natürlich schnell erkannt und vermieden werden sollten. Außerdem sind Gender-Fragen selbstverständlich immer wieder und in jedem Zusammenhang aktuell. So könnte beispielsweise die weibliche und männliche Darstellung innerhalb einer Serie verglichen werden und wie sie sich im Laufe der Zeit verändert hat. Auch wenn US-amerikanische Serien in der Masse der Produktionen weit vor allen anderen Ländern liegen, wäre ein internationaler Vergleich durchaus interessant. Vor allem zwischen Ländern, die ein anderes Rollenverständnis haben oder unterschiedliche moralische Maßstäbe. Nicht zuletzt ist natürlich auch ein Blick in Richtung des „großen Bruders“ durchaus interessant: Während sich Serien inhaltlich und formal lange Zeit an Filmen orientiert haben, ist es heute womöglich umgekehrt. Finden ambivalente Figuren vielleicht auch bald ihren Weg in die Kinos? Ist eine serientypische, komplexe Narrationsstruktur in einem zweistündigen Kinofilm überhaupt möglich? Das sind sehr interessante Fragen, die durchaus weitere Arbeiten füllen können.

### Selbstreflektion

Ich habe selten ein so spannendes Thema bearbeitet, was mich gleichzeitig immer wieder vor so schwere Fragen und Probleme gestellt hat. So hatte ich zu Beginn meiner Arbeit nicht damit gerechnet, dass eine scheinbar so einfache Frage wie: „Was ist Erfolg?“ mich vor so große Schwierigkeiten stellt. Auch die Masse des Serienangebotes hat es mir anfangs schwer gemacht, eine Auswahl zu treffen, die aussagekräftig genug ist, um Erkenntnisse daraus zu abzuleiten. Dabei standen mir an mancher Stelle auch meine subjektiven Vorlieben etwas im Weg, die ich für den erfolgreichen Abschluss dieser Arbeit immer wieder beiseiteschieben musste, um möglichst allgemeingültige, objektive Aussagen treffen zu können. Alles in allem bietet dieses Thema so viel interessanten Input, dass ich endlos hätte weiterschreiben können. Aber ich bin der Meinung, dass die

---

<sup>423</sup> Sheldon, (2004, S. 37)

---

Konzentration auf die wirklich wichtigen Punkte im Zusammenhang mit dem Titel: „Komplexe Vielfalt statt beliebige Stereotypen: Eine Analyse der Erfolgsfaktoren zeitgenössischer Serienfiguren“ durchaus gut gelungen ist.

Für mich selbst war die Erarbeitung dieses Themas eine große Bereicherung, da mir nicht klar war, wie viel tatsächlich hinter der Konzeption einer Figur steckt. Außerdem haben mich die Auswirkungen einer erfolgreichen Serie sehr überrascht und mir gezeigt, dass es längst nicht mehr um das einfache Motto geht: „Ich lasse mich mal berieseln.“

## Literaturverzeichnis

- \*frenzy\_punk<3: Passion of Arts . (Juli 2017). *Game of Thrones - Schon wieder wurde ein Schauspieler ersetzt*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von <https://www.moviepilot.de>: <https://www.moviepilot.de/news/game-of-thrones-schon-wieder-wurde-ein-schauspieler-ersetzt-193263>
- Aftab, K. (2015). *Dustin Hoffman interview: The Graduate talks decline of cinema, difficulties finding work and wanting to be a jazz pianist*. Abgerufen am 10. Juli 2018 von The Independent: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/dustin-hoffman-interview-the-graduate-talks-decline-of-cinema-difficulties-finding-work-and-wanting-10363780.html>
- Altmann, T. (2018). *Empathie*. Abgerufen am 4. Juli 2018 von Dorsch Lexikon der Psychologie: <https://m.portal.hogrefe.com/dorsch/empathie>
- AMC. (2015). *Talking Dead*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von American Movie Classics: <http://www.amc.com/shows/talking-dead/exclusives/about>
- AMC. (2018). *The walking Dead*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von Twitter: [https://twitter.com/walkingdead\\_amc?lang=de](https://twitter.com/walkingdead_amc?lang=de)
- Aristoteles. (1982). *Poetik*. Düsseldorf: Artemis und Winkler.
- Aronson, E., Wilson, T. D., & Akert, R. M. (2008). *Sozialpsychologie (6., aktualisierte Auflage)*. München: Pearson Studium.
- Ashley, K. (1988). Interrogating biblical deception and trickster theories: Narratives of patriarchy and possibility. *Semeia*, S. 103-116.
- Ausiello, M. (2006). *Exclusive: Lost Execs React to Latest Death!* Abgerufen am 8. Juli 2018 von TV Guide: <http://www.tvguide.com/news/exclusive-lost-execs-8315/>
- Ayers, J. W., Althouse, B. M., Leas, E. C., Dredze, M., & Allem, J.-P. (2017). *Internet Searches for Suicide Following the Release of 13 Reasons Why*. Abgerufen am 04. Juli 2018 von jamanetwork.com: <https://jamanetwork.com/journals/jamainternalmedicine/article-abstract/2646773>
- BAFTA. (2018). *British Academy Television Craft Awards*. Abgerufen am 8. Juli 2018 von BAFTA: <http://www.bafta.org/television/craft-awards>
- Bandura, A. (2002). Selective Moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Personality and Social Psychology*, S. 101-119.
- BatVader. (2013). *How many people were outraged when Ned Stark...(spoilers)*. Abgerufen am 10. Juli 2018 von The Escapist Portal: <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/18.405538-How-many-people-were-outraged-when-Ned-Stark-spoilers>
- BBC. (2017). *New Zealand teens can only watch Netflix show 13 Reasons Why with their parents*. Abgerufen am 03. Juli 2018 von <http://www.bbc.co.uk>: <http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/39732715/new-zealand-teens-can-only-watch-netflix-show-13-reasons-why-with-their-parents>
- Birnbaum, D. (2017). *Emmys: Wins by Network and Program*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von Variety: <https://variety.com/2017/tv/news/emmys-2017-wins-program-network-hbo-netflix-saturday-night-live-1202562280/>
- Bishop, B. (2018). *Streaming services dominating entertainment awards has become the unremarkable new normal*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von The Verge: <https://www.theverge.com/2018/1/9/16866718/golden-globes-2018-streaming-services-amazon-netflix-hulu>
- Bitomsky, F. (2015). *Stereotyp oder Archetyp?* Abgerufen am 16. Juli 2018 von liber-laetitia: <https://liber-laetitia.de/blog/stereotyp-oder-archetyp/>
- Blanchet, R., Köhler, K., Smid, T., & Julia, Z. (Hrsg.). (2010). *Serielle Formen: Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren Verlag.
- Bond, T., & Hughes, C. (1994). *O-level English Critical Guide*. Singapore : Themis.

- Borcholte, A., Lischka, K., Pilarczyk, H., & Stöcker, C. (2010). *Welche Rätsel wurden wie gelöst?* Abgerufen am 13. Juli 2018 von Spiegel Online: <http://www.spiegel.de/kultur/tv/ende-der-letzten-lost-staffel-welche-raetsel-wurden-wie-geloest-a-696571.html>
- Bowles, S. (2011). *'Breaking Bad' shows man at his worst in Season 4.* Abgerufen am 2. Juni 2018 von USA Today: [https://www.webcitation.org/60TswtrpQ?url=http://www.usatoday.com/life/television/news/2011-07-12-breaking-bad-season-4\\_n.htm](https://www.webcitation.org/60TswtrpQ?url=http://www.usatoday.com/life/television/news/2011-07-12-breaking-bad-season-4_n.htm)
- Brewer, W. F., & Lichtenstein, E. H. (1982). Stories are to entertain: A structural-affect theory of stories. *Journal of Pragmatics*, S. 473-486.
- Brück, I. (2002). Fernsehserie. In unter Mitarbeit von Suanne Pütz, & H. Schanze (Hrsg.), *Lexikon Medientheorie und Medienwissenschaft - Ansätze – Personen – Grundbegriffe* (S. 88-89). Stuttgart: J.B. Metzler.
- Buijzen, M., & Valkenburg, P. M. (2004). Developing a Typology of Humor in Audiovisual Media. *Media Psychology*, S. 147-167.
- Buncombe, A. (2007). *US military tells Jack Bauer: Cut out the torture scenes ... or else!* Abgerufen am 04. Juli 2018 von Independent: <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/us-military-tells-jack-bauer-cut-out-the-torture-scenes-or-else-436143.html>
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychologie*, S. 321-347.
- Byant, N. (2008). *Ten quick lessons from the US election.* Abgerufen am 8. Juli 2018 von BBC: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/americas/7717578.stm>
- Campbell, J. (1999). *Der Heros in tausend Gestalten.* Frankfurt a. M.: Insel Verlag.
- Carels, R. A., Hinman, N. G., Burmeister, J. M., Hoffmann, D. M., Ashrafioun, L., & Koball, A. M. (2013). Stereotypical images and implicit weight bias in overweight/obese people. *Eating and Weight Disorders - Studies on Anorexia, Bulimia and Obesity*, S. 441-445.
- Carr, D., & Davis, R. (2007). The lure of evil: Exploring moral formation on the darkside of literature and the arts. *Journal of Philosophy of Education*, S. 95-112.
- Cogman, B. (2015). *Game of Thrones - Hinter den Kulissen.* Stuttgart: Panini.
- Cohen, J. (2008). *Identification.* Abgerufen am 04. Juli 2018 von [onlinelibrary.wiley.com](http://onlinelibrary.wiley.com): <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781405186407.wbieci002>
- Collins, W. A., Berndt, T. J., & Hess, V. L. (1974). Observational learning of motives and consequences for television aggression: A developmental study. *Child Development*, S. 799-802.
- Comstock, G. (1993). The medium and the society: The role of television in American life. In G. L. Berry, & J. K. Asamen, *Children and television: Images in a changing sociocultural world* (S. 114-131). Newbury Park: Sage.
- Cowden, T. (2011). *The Eight Heroine Archetypes.* Abgerufen am 25. Juni 2018 von TamiCowden: <http://www.tamicowden.com/heroines.htm>
- Creeber, G., Miller, T., & Tulloch, J. (2008). *The Television Genre Book (2nd Edition).* London: British Film Institute.
- Daalmans, S., Hijmans, E., & Wester, F. (2013). The Good, the Bad and the Ambivalent? Exploring the moral nature of fiction characters over time. *Annual Conference of the Association for Education in Journalism and Mass Communication.* Washington D.C.
- Dahms, K., Sharkova, Y., Heitland, P., Pankuweit, S., & Schäfer, J. R. (2014). Cobalt intoxication diagnosed with the help of Dr House. *The Lancet*.
- Der Deutsche Fernsehpreis. (2018). *Der Deutsche Fernsehpreis 2018.* Abgerufen am 09. Juli 2018 von Der Deutsche Fernsehpreis: <http://www.deutscher-fernsehpreis.de/>

- Deutschlandfunk. (2018). *Heißt Einschalten auch Zugucken?* Abgerufen am 09. Juli 2018 von Deutschlandfunk: [https://www.deutschlandfunk.de/tv-quoten-heisst-einschalten-auch-zugucken.2907.de.html?dram:article\\_id=408414](https://www.deutschlandfunk.de/tv-quoten-heisst-einschalten-auch-zugucken.2907.de.html?dram:article_id=408414)
- Devlin, K. (2017). *Ice and Fire in the Soul: Archetypes in Game of Thrones*. Abgerufen am 2018 von Art Heals Wounds: <https://arthealswounds.wordpress.com/2017/07/17/ice-and-fire-in-the-soul-archetypes-in-game-of-thrones/>
- Dibyayan\_Chakravorty. (2016). *Top 35 Trivia Items from "Game of Thrones"*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von IMDb: <https://www.imdb.com/list/ls063049105/mediaviewer/rm807197184>
- Downing, J. (2007). Terrorism, Torture And Television: "24" in its Context. *Democratic Communiqué*, S. 62-82.
- Duden . (2001). *Duden - Das Fremdwörterbuch (7., neu bearbeitete und erweiterte Auflage)*. Mannheim: Dudenverlag.
- Duke, A. (2009). *'House' actor explains shocking decision*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von <https://edition.cnn.com/>: <http://edition.cnn.com/2009/SHOWBIZ/TV/04/07/penn.white.house/index.html>
- Eckes, T. (2008). Geschlechterstereotype: Von Rollen, Identitäten und Vorurteilen. In R. Becker, & B. Kortendiek, *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung (2., erweiterte und aktualisierte Auflage)* (S. 171-182). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Eder, J. (2008). *Die Figur im Film - Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Egri, L. (2004). *The Art of Dramatic Writing*. New York, NY: Touchstone.
- Eschke, G., & Bohne, R. (2010). *Bleiben Sie dran! - Dramaturgie von TV-Serien*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Faust, V. (kein Datum). *SELBSTMORD ALS NACHAHMUNGSTAT - Der „Werther-Effekt“ als medien-induzierte Selbsttötung*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von Psychoziale Gesundheit: [http://www.psychoziale-gesundheit.net/pdf/werther\\_faust.pdf](http://www.psychoziale-gesundheit.net/pdf/werther_faust.pdf)
- Fekete, H. (kein Datum). *Genre-Stolz und Vorurteil: Der Metal-Head, ein wandelndes Klischee?* Abgerufen am 31. Mai 2018 von ZeitJung: <https://www.zeitjung.de/musikgeschmack-metal-vorurteile-und-stereotype-faktencheck/>
- Fernandez, M. E. (2007). *Resurrection: The fans save "Jericho"*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von Los Angeles Time: [http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2007/06/its\\_official\\_th.html](http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2007/06/its_official_th.html)
- Fernsehserien.de. (2012). *The Wire*. Abgerufen am 11. Juli 2018 von Fernsehserien.de: <https://www.fernsehserien.de/the-wire>
- Festinger, L. (1957). *A theory of cognitive dissonance*. Stanford: Stanford University Press.
- Filmstarts. (2018). *Alle Serien - Nach Produktionsjahr sortiert*. Abgerufen am 30. Juni 2018 von [www.filmstarts.de](http://www.filmstarts.de): <http://www.filmstarts.de/serien-archiv/>
- Filmstarts. (2018). *Serien zwischen 2010-2019 - Nach Land sortiert*. Abgerufen am 30. Juni 2018 von Filmstarts: <http://www.filmstarts.de/serien-archiv/jahrzehnt-2010/>
- Frank, B. L. (2015). *Hollywood Needs to Stop Stereotyping Gamers*. Abgerufen am 31. Mai 2018 von Wired: <https://www.wired.com/2015/08/geeks-guide-gamer-stories/>
- Freeman, D. (2004). *Creating emotion in games*. USA: New Riders Publishing.
- Ganong, L. H., Coleman, M., & Mapes, D. (1990). A Meta-Analytic Review of Family Structure Stereotypes. *Journal of Marriage and Family*, S. 287-297.
- Gerbner, G. (1995). Casting and Fate: Women and Minorities on Television Drama, Game Shows, and News. In E. Hollander, C. van der Linden, & P. Rutten, *Communication, Culture, Community* (S. 125-137). Houton: Bohn Stafleu Van Loghum.

- GlobalPlaygirl. (2008). *Lost das war ein Ende!!* Abgerufen am 16. Juli 2018 von [www.parents.a: http://www.parents.at/forum/archive/index.php/t-407592.html](http://www.parents.a: http://www.parents.at/forum/archive/index.php/t-407592.html)
- Goldberg, L. (2012). *'The Walking Dead's' Merle Returns -- But is He Friend or Foe?* Abgerufen am 15. Juli 2018 von The Hollywood Reporter: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/walking-dead-season-3-merle-337146>
- Goodman, T. (2011). *'Breaking Bad': Dark Side of the Dream.* Abgerufen am 4. Juni 2018 von The Hollywood Reporter: <https://www.hollywoodreporter.com/review/breaking-bad-dark-side-dream-210786>
- Green, M., Brock, T., & Kaufman, G. (2004). Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation into narrative worlds. *Communication Theory*, S. 311-327.
- Grigley, A. (2018). *Family of teen who committed '13 Reasons Why' copycat suicide urges Netflix to cancel show.* Abgerufen am 6. Juli 2018 von ABC: <http://abc3340.com/news/local/family-of-teen-who-committed-13-reasons-why-copycat-suicide-wants-netflix-to-cancel-show>
- Grimm, J. (2008). Reality-TV und Alltagsorientierung: Die Faszination von Lebenshilfeformaten. *Tagung: Erziehungsprobleme und Esskultur. Reality-/Coaching-TV und die Suche nach Orientierung.* Berlin.
- Grimme. (2018). *Grimme Preis.* Abgerufen am 9. Juli 2018 von Grimme: <http://www.grimme-preis.de/>
- Haggbloom, S. J. (2002). The 100 most eminent psychologists of the 20th century. *Review of General Psychology*, S. 139-152.
- Hannover, B., Mauch, M., & Leffelsend, S. (2004). Sozialpsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer, & G. Bente, *Lehrbuch der Medienpsychologie* (S. 175-197). Göttingen: Hogrefe.
- Hare, B. (2013). *Big stars, small screen: Movie actors flock to TV.* Abgerufen am 16. Juli 2018 von CNN Entertainment: <https://edition.cnn.com/2013/10/15/showbiz/tv/movie-actors-flock-to-tv/index.html>
- Harper, M. (2007). The Stereotyping of Nonreligious People by Religious Students: Contents and Subtypes. *Journal for the Scientific Study of Religion*, S. 539-552.
- headspace. (2017). *headspace: dangerous content in 13 Reasons Why.* Abgerufen am 03. Juli 2018 von [www.headspace.org.au](http://www.headspace.org.au): <https://www.headspace.org.au/news/dangerous-content-in-13-reasons-why/>
- Hibberd, J. (2011). *HBO defends Game of Thrones.* Abgerufen am 19. Februar 2018 von <http://www.ew.com>: <http://www.ew.com/article/2011/06/13/game-of-thrones-reaction/>
- Hibberd, J. (2015). *'Fear the Walking Dead' premiere ratings make cable history.* Abgerufen am 11. Juli 2018 von Entertainment Weekly: <http://www.ew.com/article/2015/08/24/fear-walking-dead-ratings/>
- Hoffner, C., & Cantor, J. (1991). Perceiving and Responding to Mass Media Characters. In J. Bryant, & D. Zillmann, *Responding to the Screen. Reception and Reaction Processes* (S. 63-101). Mahwah: Erlbaum.
- Howard, J. (2017). *Why teen mental health experts are focused on '13 Reasons Why'.* Abgerufen am 03. Juli 2018 von edition cnn: <https://edition.cnn.com/2017/04/25/health/13-reasons-why-teen-suicide-debate-explainer/>
- IMDb. (1993). *George Lucas: Heroes, Myth and Magic.* Abgerufen am 16. Juli 2018 von [IMDb.com](http://www.imdb.com): <http://www.imdb.com/title/tt0268328/>
- IMDb. (2018). *Fear the Walking Dead.* Abgerufen am 16. Juli 2018 von International Movie Database: [http://www.imdb.com/title/tt3743822/episodes?season=1&ref\\_=tt\\_eps\\_sn\\_1](http://www.imdb.com/title/tt3743822/episodes?season=1&ref_=tt_eps_sn_1)

- IMDb. (2018). *Game of Thrones*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von Internet Movie Database: [https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=nv_sr_1)
- IMDb. (2018). *Peter Dinklage*. Abgerufen am 19. Juni 2018 von [www.imdb.com](https://www.imdb.com/name/nm0227759/): <https://www.imdb.com/name/nm0227759/>
- IMDb. (2018). *Sean Bean*. Abgerufen am 19. Juni 2018 von [www.imdb.com](https://www.imdb.com/name/nm0000293/awards?ref_=nm_awd): [https://www.imdb.com/name/nm0000293/awards?ref\\_=nm\\_awd](https://www.imdb.com/name/nm0000293/awards?ref_=nm_awd)
- IMDb. (2018). *Talking Dead*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von International Movie Database: [http://www.imdb.com/title/tt2089467/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt2089467/?ref_=fn_al_tt_1)
- Ingham, A. (2017). *5 Times Real Life Pregnancies Have Been Written Into TV Shows*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von <https://hiddenremote.com>: <https://hiddenremote.com/2016/08/27/5-times-real-life-pregnancies-written-tv-shows/>
- Innocenti, V., & Pescatore, G. (2014). Changing Series: Narrative Models and the Role of the Viewer in Contemporary Television Seriality. *Between*, S. 1-15.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture - Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Johnson, S. (2003). *Why HBO's 'The Wire' is the best show on TV*. Abgerufen am 12. Juli 2018 von Chicago Tribune: [http://articles.chicagotribune.com/2003-06-01/news/0306010314\\_1\\_baltimore-police-reporter-drug-bad-show](http://articles.chicagotribune.com/2003-06-01/news/0306010314_1_baltimore-police-reporter-drug-bad-show)
- Johnson, S. (2006). *Neue Intelligenz-Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Jung, C. G. (2001). *Archetypen*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Jurgensen, J. (2015). *How Many TV Series Can Your Brain Take?* Abgerufen am 16. Juli 2018 von [www.wsj.com](https://www.wsj.com): <https://www.wsj.com/articles/how-many-tv-series-can-your-brain-take-1434044239>
- Kaler, S. R., Levy, D. A., & Schall, M. (1989). Stereotypes of professional roles. *Journal of Nursing Scholarship*, S. 85-89.
- Karroum, S. B. (2017). *Why "House, M.D." Predicts the Future*. Abgerufen am 8. Juli 2018 von In-Training.org: <http://in-training.org/house-md-show-predicts-future-13770>
- Katz, D., & Braly, K. W. (1933). Racial stereotypes of one hundred college students. *Journal of Abnormal Psychology*, 28, S. 280-290.
- Kearns, E. M., & Young, J. K. (2017). "If Torture Is Wrong, What About 24?" Torture and the Hollywood Effect. *Crime & Delinquency*.
- Kellermann, R. (2015). *Die Heldenreise – Teil 4: Die Archetypen*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von [www.filmschreiben.de](https://filmschreiben.de): <https://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-4/>
- Kidd, M. A. (2016). Archetypes, stereotypes and media representation in a multi-cultural society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, S. 25-28.
- Kindelan, K., & Ghebremedhin, S. (2017). *2 California families claim '13 Reasons Why' triggered teens' suicides*. Abgerufen am 6. Juli 2018 von ABC: <https://abcnews.go.com/US/california-families-claim-13-reasons-triggered-teens-suicides/story?id=48323640>
- Kintsch, W. (1977). On comprehending stories. In P. Carpenter, & M. Just, *Cognitive processes in comprehension* (S. 33-62). Hillsdale: Erlbaum.
- Konijn, E. A., & Hoorn, J. E. (2005). Some like it bad. *Media Psychology*, S. 107-144.
- Krakowiak, K. M. (2015). Some Like It Morally Ambiguous. *Western Journal of Communication*, S. 472-491.
- Krakowiak, K. M., & Tsay-Vogel, M. (2013). What Makes Characters' Bad Behaviors Acceptable? The Effects of Character Motivation and Outcome on Perceptions, Character Liking, and Moral Disengagement. *Mass Communication & Society*, S. 179-199.
- Krämer, N., Schwan, S., & Unz, D. (2008). *Medienpsychologie-Schlüsselbegriffe und Konzepte*. (M. Suckfüll, Hrsg.) Stuttgart: Kohlhammer.

- Krannich, B. M. (2009). *Lost: Ausgestiegener Hauptdarsteller möchte gerne zurückkehren*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von [www.serienjunkies.de](http://www.serienjunkies.de): <https://www.serienjunkies.de/news/lost-ausgestiegener-22335.html>
- Krawczyk, M., & Novak, J. (2006). *Game Development Essentials-Game Story & Character Development*. New York: Thomson Delmar Learning.
- Kühl, E. (2017). *Netflix guckt dir zu*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von Zeit: <https://www.zeit.de/digital/internet/2017-12/streaming-netflix-nutzerdaten-auswertung-sehgewohnheiten>
- Kurier. (2018). *Romy*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von Kurier: <https://kurier.at/romy>
- Lang, A. (2000). The Limited Capacity Model of Mediated Message Processing. *Journal of Communication*, S. 46-70.
- Lebedko, M. G. (2014). Interaction of Ethnic Stereotypes and Shared Identity in Intercultural Communication. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, (S. 179-183).
- Lexikon der Filmbegriffe. (18. Juli 2011). *Werther-Effekt*. Abgerufen am 29. Juni 2018 von Filmlexikon Uni Kiel: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5282>
- Lexikon der Filmbegriffe. (2014). *anthology series*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von <http://filmlexikon.uni-kiel.de>: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8460>
- Lexikon der Filmbegriffe. (2014). *binge watching*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von <http://filmlexikon.uni-kiel.de>: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8498>
- Lexikon der Filmbegriffe. (2016). *horizontales und vertikales Erzählen*. Abgerufen am 02. Juli 2018 von [filmlexikon.uni-kiel.de](http://filmlexikon.uni-kiel.de): <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8946>
- Lippmann, W. (1922). *Public Opinion*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Locksley, A., Hepburn, C., & Ortiz, V. (1982). Social stereotypes and judgments of individuals: An instance of the base-rate fallacy. *Journal of Experimental Social Psychology*, S. 23-42.
- Lostpedia. (2018). *Lostpedia*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von Wikia: <http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Hauptseite>
- Lückenrath, T. (2017). *Netflix beendet "House of Cards" nach Staffel 6*. Abgerufen am 10. Juli 2018 von DWDL: [https://www.dwdl.de/nachrichten/64096/nach\\_staffel\\_6\\_netflix\\_beendet\\_house\\_of\\_cards/](https://www.dwdl.de/nachrichten/64096/nach_staffel_6_netflix_beendet_house_of_cards/)
- Lynch, J. (2017). *Netflix shared its 10 most binge-watched shows of 2017*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von Business Insider Deutschland: <https://www.businessinsider.de/most-binge-watched-netflix-shows-of-2017-list-2017-12?op=1>
- MacArthur, L. Z., & Ginsberg, E. (1981). Causal Attribution to Salient Stimuli: An Investigation of Visual Fixation Mediators. *Personality and Social Psychology Bulletin*, S. 547-553.
- MacInnes, P. (2012). *Breaking Bad creator Vince Gilligan: the man who turned Walter White from Mr Chips into Scarface*. Abgerufen am 05. Juli 2018 von [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com): <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2012/may/19/vince-gilligan-breaking-bad>
- Mascolo, G. (2007). *US-Militärs fordern Folterverbot für Jack Bauer*. Abgerufen am 04. Juli 2018 von Spiegel Online: <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/thriller-serie-24-us-militaers-fordern-folterverbot-fuer-jack-bauer-a-468354.html>
- Mayer, A.-K. (2009). Vermittelte Altersbilder und individuelle Altersstereotype. In B. Schorb, A. Hartung, & W. Reißmann, *Medien und höheres Lebensalter: Theorie - Forschung - Praxis* (S. 114-129). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- McCabe, J., & Akass, K. (2007). *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London: I.B.Tauris.
- Mcclung, S. (2018). *Most Racist States In the U.S.* Abgerufen am 13. Juli 2018 von The Top Tens: <https://www.thetoptens.com/most-racists-states-us/>
- McLaughlin, B., & Rodriguez, N. S. (2017). Identifying With a Stereotype: The Divergent Effects of Exposure to Homosexual Television Characters. *Journal of Homosexuality*, S. 1196-1213.
- McNamara, T. (2011). *Swords, sex and struggles*. Abgerufen am 10. Juli 2018 von Los Angeles Times: <http://articles.latimes.com/2011/apr/15/entertainment/la-et-game-of-thrones-review-20110415>
- Meldis. (2014). *Game of Thrones: Wer ist der neue Daario Naharis?* Abgerufen am 16. Juli 2018 von <https://www.serienjunkies.de>: <https://www.serienjunkies.de/news/game-thrones-daario-naharis-59044.html>
- metacritic. (2018). *Here's how we help you find stuff you'll love...* Abgerufen am 12. Juli 2018 von metacritic: <http://www.metacritic.com/about-metacritic>
- metacritic. (2018). *How we create the Metascore Magic*. Abgerufen am 12. Juli 2018 von metacritic: <http://www.metacritic.com/about-metascores>
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, S. 29-40.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU Press.
- MRH3LO. (2012). *Joffrey in Batman Begins!!* Abgerufen am 16. Juli 2018 von [www.youtube.com](http://www.youtube.com): <https://www.youtube.com/watch?v=xZ9alqk4Aaw>
- Müller, F. (2010). *Untersuchung der Wirkungszusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum, Moral Disengagement und Aggression*. Zürich: Universität Zürich.
- Myss, C. (2018). *Appendix: A Gallery of Archetypes*. Abgerufen am 25. Juni 2018 von Myss.com: <https://www.myss.com/free-resources/sacred-contracts-and-your-archetypes/appendix-a-gallery-of-archetypes/>
- Nöthling, T. (2018). «House of Cards»: Warum die Finalstaffel auch ohne Kevin Spacey gelingen wird. Abgerufen am 19. Februar 2018 von <http://www.quotenmeter.de>: <http://www.quotenmeter.de/n/99113/house-of-cards-warum-die-finalstaffel-auch-ohne-kevin-spacey-gelingen-wird>
- Online-Lexikon für Psychologie und Pädagogik. (2018). *Archetypen*. Abgerufen am 25. Juni 2018 von Online-Lexikon für Psychologie und Pädagogik: <http://lexikon.stangl.eu/151/archetypen/>
- Otto, I. (2010). Countdown der Krankheit: House M.D. und die Blicke in den Körper. In A. Meteling, I. Otto, & G. Schabacher, "Previously on ... ": *Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien* (S. 243-258). München: Wilhelm Fink.
- Payne, K. (2017). *Data of Thrones Part I: Screen Time, Episodes, and Death in Game of Thrones*. Abgerufen am 19. Februar 2018 von [www.looker.com](http://www.looker.com): [https://looker.com/blog/data-of-thrones-part-i?utm\\_campaign=7014400000yWU6](https://looker.com/blog/data-of-thrones-part-i?utm_campaign=7014400000yWU6)
- Pearson, R. (2007). Anatomising Gilbert Grisson: The Structure and Function of the Televisual Character. In M. Allen, *Reading CSI: Crime TV Under the Microscope* (S. 39–56). London: I.B. Tauris.
- Persaud, C. (2016). *Why Hollywood A-listers are flocking to TV and ruling the small screen*. Abgerufen am 10. Juli 2018 von Digital Trends: <https://www.digitaltrends.com/movies/hollywood-a-list-actors-who-moved-to-television/>
- Petra-1979. (2008). *Lost das war ein Ende!!* Abgerufen am 16. Juli 2018 von [www.parents.at](http://www.parents.at): <http://www.parents.at/forum/archive/index.php/t-407592.html>
- Philipps-Universität Marburg. (2010). *Neues Lehrkonzept: Mit TV-Serie „Dr. House“ zu höchster deutscher Auszeichnung für exzellente Lehre in der Medizin*.

- Abgerufen am 08. Juli 2018 von [www.uni-marburg.de](http://www.uni-marburg.de): <https://www.uni-marburg.de/aktuelles/news/2010a/arslegendi>
- Phillips, P. D. (1974). The Influence of Suggestion on Suicide. Substantive and Theoretical Implications of the Werther Effect. *American Sociological Review*, S. 340-354.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale (2nd Edition)*. Austin: University of Texas Press.
- Raney, A. A. (2002). Moral judgement as predictor of enjoyment. In J. Bryant, D. Roskos-Ewoldson, & J. Cantor, *Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann* (S. 61-84). Mahwah: Erlbaum.
- Raney, A. A. (2004). Expanding Disposition Theory: Reconsidering Character Liking, Moral Evaluations, and Enjoyment. *Communication Theory*, S. 348-369.
- Raney, A. A., & Janicke, S. H. (2013). How We Enjoy and Why We Seek Out Morally Complex Characters in Media Entertainment. In R. C. Tamborini, *Media and the Moral Mind* (S. 152-169). New York: Routledge.
- Raney, A. A., Schmid, H., Niemann, J., & Ellensohn, M. (2009). Testing Affective Disposition Theory: A Comparison of the Enjoyment of Hero and Antihero Narratives. *Annual Conference of the International Communication Association*. Chicago.
- Rice, L. (2007). "Grey's" lets Isaiah Washington go. Abgerufen am 16. Juli 2018 von <http://ew.com>: <http://ew.com/article/2007/06/11/greys-lets-isaiah-washington-go/>
- Rosenblatt, K. (2017). *Suicide Searches Increased After Release of '13 Reasons Why'*. Abgerufen am 04. Juli 2018 von [nbcnews.com](http://nbcnews.com): <https://www.nbcnews.com/health/health-news/suicide-searches-increased-after-release-13-reasons-why-n788161>
- Rothmund, K. (2012). *Komplexe Welten: Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*. Berlin: Bertz und Fischer.
- Roth-Hanania, R., Davidov, M., & Zahn-Waxler, C. (2011). Empathy development from 8 to 16 months: Early signs of concern for others. *Infant Behavior and Development*, S. 447-458.
- Schleich, M., & Nesselhauf, J. (2016). *Fernsehserien - Geschichte, Theorie, Narration*. Tübingen: utb.
- Schmieder, J. (2018). *Einschaltquoten waren gestern*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von *Süddeutsche Zeitung*: <http://www.sueddeutsche.de/medien/streaming-bleib-doch-noch-ein-bisschen-1.4041987>
- Schramm, H. (2008). Parasoziale Interaktion. In N. C. Krämer, S. Schwan, D. Unz, & M. Suckfüll, *Medienpsychologie - Schlüsselbegriffe und Konzepte* (S. 253-257). Stuttgart: Kohlhammer.
- Schütte, O. (2011). Ambivalente Figuren in US-Serien - Gespräch Frank Zeller mit Oliver Schütte. (F. Zeller, Interviewer) Von <https://drehbuchautoren.de/podcast/2011-08-09/ambivalente-figuren-in-us-serien-abgerufen>
- Sconce, J. (2004). What if? Charting Television's New Textural Boundaries. In L. Spigel, & J. Olsson, *Television after TV: Essays on a Medium in Transition* (S. 93-112). Durham: Duke University Press.
- Screen Actors Guild Award. (2018). *Awards*. Abgerufen am 8. Juli 2018 von *Screen Actors Guild Awards*: <https://www.sagawards.org/awards/nominees-and-recipients/24th-annual-screen-actors-guild-awards>
- Seel, S. (2004). *Frag' die Experten: Ermittlung der Einschaltquoten*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von *Quotenmeter*: <http://www.quotenmeter.de/n/5285/frag-die-experten-ermittlung-der-einschaltquoten>
- Sepinwall, A. (2009). *House, "Simple Explanation": A shocking episode*. Abgerufen am 8. Juli 2018 von *The Star Ledger*: [https://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2009/04/house\\_simple\\_explanati\\_on\\_a\\_sho.html](https://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2009/04/house_simple_explanati_on_a_sho.html)

- Sheldon, L. (2004). *Character Development and Storytelling for Games*. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Sheldon, L. (2004). *Character Development and Storytelling-For Games*. Boston: Thomson Course Technology .
- Singer, T., & Klimecki, O. M. (2014). Empathy and compassion. *Current Biology*, S. R875-R878.
- Smith, A., & Anderson, M. (2018). *Social Media Use in 2018*. Abgerufen am 11. Juli 2018 von Pew Research Center: <http://www.pewinternet.org/2018/03/01/social-media-use-in-2018/>
- Spears, R., & Tausch, N. (2014). Vorurteile und Intergruppenbeziehungen. In K. Jonas, W. Stroewe, & M. Hewstone, *Sozialpsychologie (6., vollständig überarbeitete Auflage)* (S. 507-564). Heidelberg: Springer.
- Spiegel Online. (2018). *22 Nominierungen für "Game of Thrones"*. Abgerufen am 14. Juli 2018 von Spiegel Online: <http://www.spiegel.de/kultur/tv/emmy-nominierungen-2018-game-of-thrones-in-22-kategorien-nominiert-a-1218117.html>
- Stangl, W. (2018). *Werther-Effekt*. Abgerufen am 29. Juni 2018 von Online Lexikon für Psychologie und Pädagogik: <http://lexikon.stangl.eu/10101/werther-effekt/>
- Statista. (2018). *Anzahl der Streaming-Abonnenten von Netflix weltweit vom 3. Quartal 2011 bis zum 4. Quartal 2017 (in Millionen)*. Abgerufen am 09. April 2018 von [www.Statista.de](http://www.Statista.de): <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/196642/umfrage/abonnenten-von-netflix-quartalszahlen/>
- Statista. (2018). *Aus welchen Gründen nutzen Sie illegale Portale, um Serien zu schauen?* Abgerufen am 10. Juli 2018 von Statista: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/580393/umfrage/nutzungsgruende-von-illegalen-portalen-zum-konsum-von-fernsehserien-in-deutschland/>
- Statt, N. (2017). *Netflix is rapidly taking over the Emmys*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von The Verge: <https://www.theverge.com/2017/7/13/15966802/netflix-hbo-emmy-awards-nominations-streaming-vs-cable>
- Sundries. (2016). *Sean Bean Death Scene Compilation 1986-2016*. Abgerufen am 19. Juni 2018 von Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=LnzK5qAaNLk>
- Tannenbaum, R. (2013). *Vince Gilligan: 'Walt Is Not Darth Vader'*. Abgerufen am 02. Juli 2018 von rollingstone: <https://www.rollingstone.com/tv/news/vince-gilligan-walt-is-not-darth-vader-20130925>
- Tassi, P. (2018). *'Game of Thrones' Sets Piracy World Record, But Does HBO Care?* Abgerufen am 09. Juli 2018 von Forbes: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/04/15/game-of-thrones-sets-piracy-world-record-but-does-hbo-care/#b825c2641964>
- Television Academy. (1951). *Pulitzer Prize Playhouse*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von Emmys: <https://www.emmys.com/shows/pulitzer-prize-playhouse>
- Television Academy. (2018). *Television Academy Downloads*. Abgerufen am 09. Juli 2018 von Emmys: <https://www.emmys.com/downloads>
- The Showbuzz. (2007). *"Jericho" Fans Go Nuts*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von The Showbuzz: <https://web.archive.org/web/20070622145039/http://www.showbuzz.cbsnews.com/stories/2007/05/25/tv/main2851525.shtml>
- The Walking Dead Wiki. (2015). *Merle Dixon (TV Series) Gallery*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von The Walking Dead Wiki: [http://walkingdead.wikia.com/wiki/Merle\\_Dixon\\_%28TV\\_Series%29\\_Gallery](http://walkingdead.wikia.com/wiki/Merle_Dixon_%28TV_Series%29_Gallery)
- Thompson, R. (1997). *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. New York: Syracuse University Press.
- Turner, G. (2008). Genre, Hybridity and Mutation. In H. a. Genre, *The Television Genre Book (2nd Edition)* (S. 8). London: British Film Institute.

- TV Series Finale. (2012). *Game of Thrones: Season Two Ratings*. Abgerufen am 10. Juli 2018 von TV Series Finale: <https://tvseriesfinale.com/tv-show/game-of-thrones-season-two-ratings-22729/>
- Vaage, M. B. (2011). Our Man Omar - Waru die Figur Omar Little aus THE WIRE so beliebt ist. In R. Blanchet, K. Köhler, T. Smid, & J. Zutavern (Hrsg.), *Serielle Formen - Von den frühen Film-Seriels zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien* (S. 211-227). Marburg: Schüren.
- Van der Sar, E. (2017). *'Game of Thrones' Most Torrented TV-Show of 2017*. Abgerufen am 10. Juli 2018 von torrentfreak: <https://torrentfreak.com/game-of-thrones-most-torrented-tv-show-of-2017-171226/>
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey-Mythic Structure For Writers Third Edition*. Studi City, CA: Michael Wiese Productions.
- Waldkirch, N. (2007). *Der Trend zum Mystery-Genre in neuen Romanen und Filmadaptionen - Dan Brown, Arturo Pérez-Reverte und Wolfgang Hohlbein*. Marburg: Tectum.
- Walter, S. (2013). „Deutscher Dr. House“ heilt unerkannte Krankheiten. Abgerufen am 8. Juli 2018 von Welt.de: <https://www.welt.de/vermishtes/article118808425/Deutscher-Dr-House-heilt-unerkannte-Krankheiten.html>
- Weber, T., & Junklewitz, C. (2008). Das Gesetz der Serie - Ansätze zur Definition und Analyse. *MEDIENwissenschaft*, 1/2008, S. 12-31.
- Wikia. (2015). *Archetypen*. Abgerufen am 16. Juli 2018 von Wikia-Lostpedia: <http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Archetypen>
- Wikipedia. (2018). *Designated Survivor (Fernsehserie) - Hauptbesetzung*. Abgerufen am 05. Juli 2018 von de.wikipedia.org: [https://de.wikipedia.org/wiki/Designated\\_Survivor\\_\(Fernsehserie\)#Hauptbesetzung](https://de.wikipedia.org/wiki/Designated_Survivor_(Fernsehserie)#Hauptbesetzung)
- Woodruff, T. (2018). *Jungian Character Archetypes in The Walking Dead*. Abgerufen am 26. Juni 2018 von ReelRunDown: <https://reelrundown.com/tv/Jungian-Character-Archetypes-in-The-Walking-Dead>
- www.glamour.de. (2015). *Schwangere Serienstars - Bitte keinen Bauch!* Abgerufen am 16. Juli 2018 von <https://www.glamour.de>: <https://www.glamour.de/stars/tv-serien/schwangere-serienstars-bitte-keinen-bauch>
- Ziegenhagen, S. (2009). *Zuschauer-Engagement - Die neue Währung der Fernsehindustrie am Beispiel der Serie Lost*. Konstanz: UVK.
- Zillmann, D. (1996). The psychology of suspense in dramatic exposition. In P. Vorderer, H. J. Wulff, & M. Friedrichsen, *Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (S. 199-231). Mahwah: Erlbaum.
- Zillmann, D., & Cantor, J. (1976). A disposition theory of humor and mirth. In A. J. Chapman, & H. C. Foot, *Humor and laughter. Theory, research and applications* (S. 93-115). London: Wiley & Sons.

## Audiovisuelle Medien

ABRAMS, J. J. (Director). (2015). *Star Wars: Das Erwachen der Macht* [Movie]. USA: Lucasfilm

ABRAMS, J. J., KURTZMAN, A., ORCI, R. (Creators). (2008-2013). *Fringe* [Television Series]. USA: Fox.

ABRAMS, J.J., LIEBER, J. & LINDELOF, D. (Creators). (2004-2010). *Lost* [Television Series]. USA: ABC.

ASHER, J. (Writer). (2017-). *Tote Mädchen lügen nicht* [Web Television Series]. USA: Netflix

BELLISARIO, D. P. & MCGILL, D. (Creators). (2003-). *Navy CIS* [Television Series]. USA: CBS.

BENIOFF, D., WEISS, D.B. (Creators). (2011-). *Game of Thrones* [Television Series]. USA: HBO.

BERK, M., SCHWARTZ, D., BONANN, G. J. (Creators). (1989-2001). *Baywatch – Die Rettungsschwimmer von Malibu* [Television Series]. USA: NBC.

BERLANTI, G., GUGGENHEIM, M. & KREISBERG, A. (Developers). (2012-). *Arrow* [Television Series]. USA: The CW

BERLANTI, G., KREISBERG, A. & JOHNS, G. (Developers). (2014-). *The Flash* [Television Series]. USA: The CW

BLINN, W. (Creator). (1975-1979). *Starsky & Hutch* [Television Series]. USA: ABC.

BLUMENBERG, L. (Creator). (2018-). *Bad Banks* [Television Series]. GER: ARTE.

BO ODAR, B. & FRIESE, J. (Creators). (2017-). *Dark* [Web Television Series]. GER: Netflix

BOOMER, L. (Creator). (2000-2006). *Malcolm mittendrin* [Television Series]. USA: Fox.

BRAGA, B. & GOYER, D. S. (Creators). (2009-2010). *FlashForward* [Television Series]. USA: ABC

BROOKER, C. (Creator). (2011-). *Black Mirror* [Television Series]. UK: Channel 4

- BURGE, C. M. (Creator). (1998-2006). *Charmed-Zauberhafte Hexen* [Television Series]. USA: The WB.
- CARTER, C. (Creator). (1993-2002). *Akte X – Die unheimlichen Fälle des FBI* [Television Series]. USA: FOX
- CHASE, D. (Creator). (1999-2007). *Die Sopranos* [Television Series]. USA: HBO
- CHBOSKY, S., SCHAER, J. & STEINBERG, J. E. (Creators). (2006-2008). *Jericho – Der Anschlag* [Television Series]. USA: CBS
- DARABONT, F. (Creator). (2010-). *The Walking Dead* [Television Series]. USA: AMC.
- DENSHAM, P., LEWIS, R. B. & WATSON, J. (Creators). (1995-2002). *Outer Limits – Die unbekannt Dimension* [Television Series]. USA: FX
- DONIGER, W. (Writer). (1949). *Your Show Time* [Television Series]. USA: NBC
- DUFFER, M. & DUFFER, R. (Creators). (2016-). *Stranger Things* [Web Television Series]. USA: Netflix.
- EDWARDS, G. (Director). (2016). *Rogue One: A Star Wars Story* [Movie]. USA: Lucasfilm
- FULLER, B. & KURTZMAN, A. (Creators). (2017-). *Star Trek: Discovery* [Television Series]. USA: CBS
- GATISS, M. & MOFFAT, S. (Creators). (2010-). *Sherlock* [Television Series]. UK: BBC One
- GEISSENDÖRFER, H. W. (Creator). (1985-). *Lindenstraße* [Television Series]. GER: ARD
- GERRITSEN, T. (Creator). (2010-2016). *Rizzoli & Isles* [Television Series]. USA: TNT.
- GILLIGAN, V. (Creator). (2008-2013). *Breaking Bad* [Television Series]. USA: AMC.
- GUGGENHEIM, D. (Creator). (2016-2018). *Designated Survivor* [Television Series]. USA: ABC
- HACKFORT, H., KONRAD, B., KROPF, R. (Creators). (2017-). *You are wanted* [Web Television Series]. GER: Amazon Video
- HARGROVE, D. (Creator). (1986-1995). *Matlock* [Television Series]. USA: NBC.

- HELLER, B. (Creator). (2008-2015). *The Mentalist* [Television Series]. USA: CBS.
- HIRST, M. (Creator). (2007-2010). *Die Tudors* [Television Series]. UK, CAN, IRE, USA: BBC Two
- HOWARD, R. (Director). (2018). *Solo: A Star Wars Story* [Movie]. USA: Lucasfilm
- JOHNSON, R. (Director). (2017). *Star Wars: Die letzten Jedi* [Movie]. USA: Lucasfilm
- JORDAN, N. (Creator). (2011-2013). *Die Borgias* [Television Series]. CAN, HUN, IRE: Bravo! & Showtime
- KERSHNER, I. (Director). (1980). *Star Wars: Episode V – Das Imperium schlägt zurück* [Movie]. USA: Lucasfilm
- KOHAN, J. (Creator). (2013-). *Orange is the new Black* [Web Television Series]. USA: Netflix.
- KRING, T. (Creator). (2006-2010). *Heroes* [Television Series]. USA: NBC.
- LARSON, G. A. & SHAW, L. (Creators). (1976-1983). *Quincy* [Television Series]. USA: NBC.
- LINDSAY, J. (Creator). (2006-2013). *Dexter* [Television Series]. USA: Showtime.
- LORD, S., HARDWICK, C., HARTZELL, C. & SMITH, C. (Producers). (2011-). *Talking Dead* [Television Series]. USA: AMC
- LUCAS, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung* [Movie]. USA: Lucasfilm
- LUCAS, G. (Director). (1999). *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung* [Movie]. USA: Lucasfilm
- LUCAS, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger* [Movie]. USA: Lucasfilm
- LUCAS, G. (Director). (2005). *Star Wars: Episode III – Die Rache der Sith* [Movie]. USA: Lucasfilm
- MANN, A. (Creator). (1973-1978). *Kojak – Einsatz in Manhattan* [Television Series]. USA: CBS.

MANSON, G. & FAWCETT, J. (Creators). (2013-) *Orphan Black* [Television Series]. CAN: Space & BBC America

MARLOWE, A. W. (Creator). (2009-2016). *Castle* [Television Series]. USA: ABC.

MARQUAND, R. (Director). (1983). *Star Wars: Episode VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter* [Movie]. USA: Lucasfilm

MCCARTHY, L. & SENGUPTA, S. (Creators). (2013-2017). *Die Tudors* [Television Series]. USA: The CW

MILLER, B. (Creator). (2017-). *The Handmaid's Tale: Der Report der Magd* [Web Television Series]. USA: Hulu

MURPHY, R. & FALCHUK, B. (Creators). (2011-). *American Horror Story* [Television Series]. USA: FX

NEWMAN, S., WEBBER, C. E. & WILSON, D. (Creators). (1963-). *Doctor Who* [Television Series]. UK: BBC One

NOLAN, C. (Director). (2005). *Batman Begins* [Movie]. USA, UK: Legendary Pictures

NOLAN, J. & JOY, L. (Creators). (2016-). *Westworld* [Television Series]. USA: HBO

PETER, J., WINTERBERG, Y., VAN DER DUIN, M., BAMPFIELD, A., FALK, S., HUBER, F. (Writers). (2014). *14-Tagebücher des ersten Weltkriegs* [Television Series]. GER, FRA, CAN: ARTE, ARD, NDR, SWR, WDR, ORF, NTR, VPRO, BBC, S4C, SVT, RAI

PIZZOLATTO, N. (Creator). (2014-). *True Detective* [Television Series]. USA: HBO

RAFF, G. (Author). (2011-). *Homeland* [Television Series]. USA: Showtime

RHIMES, S. (Creator). (2005-). *Grey's Anatomy* [Television Series]. USA: ABC.

RYAN, S. (Creator). (2002-2008). *The Shield – Gesetz der Gewalt* [Television Series]. USA: FX

SCHEURING, P. (Creator). (2005-2009, 2017-). *Prison Break* [Television Series]. USA: Fox.

SHERMAN-PALLADINO, A. (Creator). (2017-). *The Marvelous Mrs. Maisel* [Web Television Series]. USA: Amazon Video.

- SHORE, D. (Creator). (2004-2012). *Dr. House* [Television Series]. USA: Fox.
- SIMON, D. (Creator). (2002-2008). *The Wire* [Television Series]. USA: HBO
- STIEHM, M. (Creator). (2003-2010). *Cold Case – Kein Opfer ist je vergessen* [Television Series]. USA: CBS
- STROMBERGER, R. (Creator). (1981). *Tod eines Schülers* [Television Series]. GER: ZDF
- SURNOW, J. & COCHRAN, R. (Creators). (2001-2010). *24* [Television Series]. USA: Fox.
- TYKWER, T., VON BORRIES, A. & HANDLOEGTEN, H. (Creators). (2007-). *Babylon Berlin* [Television Series]. GER: Sky 1, Sky Atlantic, Netflix
- UME UNIQUE MEDIA ENTERTAINMENT (Producer). (2005-2013). *Rach, der Restauranttester* [Television Series]. GER: RTL
- VALENTE, V. (Producer). (2011-). *Berlin – Tag & Nacht* [Television Series]. GER: RTL II
- VON HOLLANDER, W., BECKER, R., BECKER, A. (Writers). (1954-1960). *Familie Schölermann* [Television Series]. GER: ARD.
- WATSON, R. (Creator). (1992-). *Gute Zeiten, schlechte Zeiten* [Television Series]. GER: RTL
- WHEDON, J. (Creator). (1997-2003). *Buffy – Im Bann der Dämonen* [Television Series]. USA: The WB
- WHEDON, J. & GREENWALT, D. (Creators). (2007-2011). *Angel – Jäger der Finsternis* [Television Series]. USA: The WB
- WILLIMON, B., (Creator). (2013-). *House of Cards* [Web Television Series]. USA: Netflix.
- ZUIKER, A. E. (Creator). (2000-2011). *CSI-Den Tätern auf der Spur* [Television Series]. USA: CBS.
- ZUIKER, A. E., DONAHUE, A. & MENDELSON, C. (Creators). (2002-2012). *CSI: Miami* [Television Series]. USA: CBS

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname