

FRANK KELLETER (HG.)

Populäre Serialität:

Narration – Evolution – Distinktion

Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert

[transcript]

Gedruckt mit Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2012 transcript Verlag, Bielefeld

Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus, Bielefeld, nach einem Entwurf von Christian Jabkowski (www.christianjabkowski.com)

Korrektur: Adele Gerdes, Bielefeld

Satz: Katharina Lang, Bielefeld

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

ISBN 978-3-8376-2141-9

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter: info@transcript-verlag.de

Die Dynamik serieller Überbietung

Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality-TV

ANDREAS JAHN-SUDMANN UND FRANK KELLETER

ÜBERLEGUNGEN ZU EINER THEORIE SERIELLER ÜBERBIETUNG

In einer noch zu schreibenden Geschichte serieller Erzählformen werden die späten 1990er Jahre vielleicht einmal als Umbruchphase erscheinen: als eine Zeit, in der kommerzielle Fortsetzungsgeschichten höchste kulturelle Anerkennung erfuhren. Sowohl in den USA als auch in Europa entstand ein vielleicht nicht gänzlich neuer, wohl aber neu einflussreicher Diskurs über Serien, insbesondere Fernsehserien, der bevorzugt mit Begriffen wie »Komplexität« und »Qualität« arbeitete.¹ Den Anlass boten ambitionierte Produktionen wie *Oz* (HBO, 1997-2003) und *The Sopranos* (HBO, 1999-2007), die, so war wiederholt zu lesen, das Medium Fernsehen mit unerwartet intelligenten Erzählformen revolutionierten. Auch das aktuelle wissenschaftliche Interesse an Serien, sichtbar in immer neuen Konferenzen und Sammelbänden zum Thema, verdankt sich in weiten Teilen der öffentlichen Neubewertung amerikanischer TV-Programme zur Jahrtausendwende. Im Feuilleton hat sich das Lob von Fernsehserien seither zu einem eigenen Genre entwickelt; die hieran anschließende Forschung vergleicht eine Produktion wie *The Wire* (HBO, 2002-2008) be-

1 | Zur narrativen Komplexität neuer Fernsehserien vgl. Mittell 2006 (deutsche Fassung im vorliegenden Band); gute deutschsprachige Einführungen finden sich in Blanchet et al. 2011. Zu früheren Konzepten von Quality-TV siehe Feuer et al. 1984, Newcomb 1985, Thompson 1996. Die Fernsehwissenschaft hat natürlich schon lange vor der Jahrtausendwende auf den Wert des Mediums hingewiesen und diverse »golden ages« der TV-Geschichte ausgemacht. Der aktuelle Quality-TV-Diskurs schließt an solche Interessen an, ist aber weit mehr als nur ein Ereignis in den Media Studies. Die hohe Zahl von Thematisierungen auf unterschiedlichen Feldern kultureller Produktion verweist auf einen »Diskurs« im umfänglichen Sinn des Wortes. Besagter Diskurs soll im Folgenden auf seine Struktur, Praktiken und Effekte, nicht auf das Zutreffen oder Nicht-Zutreffen seiner Qualitätsbegriffe untersucht werden.

vorzugt mit dem Gesellschaftsroman des 19. Jahrhunderts. Das serielle Fernsehen befindet sich neuerdings also in illustrierter Gesellschaft; als weitere Referenzgrößen werden klassische Kinofilme, Opern und sogar Sonette genannt. TV-Unterhaltung scheint endlich zu den Medien bildungsbürgerlicher Kunst aufzuschließen.²

Bei den meisten dieser Vergleiche handelt es sich um heikle Analogieschlüsse, kulturgeschichtlich könnten sie aber kaum aufschlussreicher sein, setzen sie die selbst diagnostizierte Verschiebung der Grenzen zwischen Populär- und Bildungskultur doch gleichsam in die Tat um.³ Nicht nur zeitdiagnostisch jedoch lohnt sich der Blick auf das amerikanische Quality-TV der Jahrtausendwende. Die Untersuchung dieses Materials trägt in unvermuteter Weise auch zur theoretischen Debatte um das Verhältnis von serieller Redundanz und serieller Variation bei. Die Beziehung von Wiederholung und Erneuerung ist bekanntlich ein Kernproblem jeder Theorie seriellen Erzählens. Je länger eine Serie das tut, was sie ihrem Wesen nach tut – nämlich: wiederkehren –, desto stärker limitiert sie die eigenen Fortsetzungsmöglichkeiten. Eine Erzählung auszuweiten oder zu verlängern, heißt immer auch, das Risiko narrativer Selbstabnutzung zu erhöhen. Bei langer Laufzeit wird es für Serien deshalb zunehmend dringlich, die gegenläufigen Strukturmerkmale von Wiedererkennbarkeit und Erneuerung auszubalancieren. Umberto Eco sieht hierin ein Grundproblem allen seriellen Erzählens: dass Serien einerseits von Schematisierung und Verlässlichkeit leben, andererseits konstant unter Variationsdruck stehen.⁴

Wie also können serielle Standardisierungen einen Prozess ästhetischer Innovation in Gang setzen? Diese Frage stellt sich nicht nur für populäre Serien, sondern für kommerzielle Kultur insgesamt – man denke an die Programmentwicklung des Fernsehens mit seiner Logik von Imitation und Differenz oder an die Rolle von »play-enhancing constraints« in massenproduzierter Kunst.⁵ Serien jedoch stehen in besonderer Weise vor dieser Herausforderung. Möchte

2 | Zur Vorreiterrolle des Feuilletondiskurses über »prime-time novels« für medienwissenschaftliche Betrachtungen in den USA vgl. Kelleter 2012. Zum Vergleich von Serien des amerikanischen Kabelfernsehens mit Sonetten (aufgrund der gegenüber Network-Serien geringeren Anzahl und geänderten Funktion von Episoden innerhalb einer Staffel) siehe O'Sullivan 2010. Natürlich betreffen derartige Aufwertungen nicht die gesamte Fernsehunterhaltung, sondern immer nur herausgehobene Teile.

3 | Die »longue durée« derartiger Befunde reicht für die amerikanische Populärkultur mindestens bis Seldes 1924 zurück; im späten 20. Jahrhundert nehmen sie so stark zu, dass man mittlerweile von einem kulturwissenschaftlichen Topos sprechen kann.

4 | Vgl. Eco 1985.

5 | Zur Programmgeschichte des amerikanischen Fernsehens siehe Mittell 2010a. Eine Fallstudie zur Rolle spielförderlicher Beschränkungen in der Populärkultur findet sich in Kelleter/Stein 2009.

eine Fortsetzungsgeschichte erfolgreich weiterlaufen (wie es in ihrer ökonomischen Natur liegt), so ist sie permanent mit der Aufgabe konfrontiert, als Marke wiedererkennbar zu bleiben und doch vom eigenen Muster abzuweichen. Die Herausforderung besteht aus einem Paradox: Reproduktion als Innovation zu betreiben.

Der Blick auf amerikanische Serien seit den 1990er Jahren zeigt, dass dieses Problem nicht allein auf der narrativen oder formalen Ordnung von Fortsetzungsgeschichten eine Rolle spielt. Möchte man verstehen, wie sich Invarianz und Variabilität in Serien zueinander verhalten, sollte man auch die *rekursive Dynamik* serieller Erzählungen berücksichtigen, also ihren Hang zur (mediale) Selbstbeobachtung oder abstrakter gesprochen: das eigendynamische Moment ihrer Evolution, ermöglicht durch ein konstant mitlaufendes Reflektieren auf die Bedingungen und Möglichkeiten der eigenen Fortsetzbarkeit. Am amerikanischen Fernsehen der 1990er und 2000er Jahre lässt sich ablesen, dass solche rekursiven Momente nicht nur auf der Ebene einzelner Serientexte wirken, sondern auf der Ebene des Gesamtformats »kommerzielle Serie« eine entwicklungsgeschichtliche Rolle spielen.

Dabei ist die Betonung des kommerziellen Charakters populärer Serien wichtig; dies nicht, um eine deutsche Kritik der Kulturindustrie fortzuschreiben, und sicherlich nicht, um zu unterstellen, amerikanische Fernsehtexte operierten unter idealen Marktbedingungen, sondern um daran zu erinnern, dass populäre Serien vor allem als Konkurrenzformate funktionieren. Entsprechend sollten sie theoretisiert werden, unter Rücksichtnahme auf die Besonderheiten ihres Wettbewerbs. Was nämlich serielle Konkurrenz in der Populärkultur von anderen Formen konkurrierender Textualität, etwa auf dem Feld kanonischer Kunstproduktion, unterscheidet, ist die Tatsache, dass eine kommerzielle Serie nicht nur mit anderen kommerziellen Serien konkurriert, sondern immer auch mit sich selbst. Eben weil sie ein unabgeschlossener, stets weiterzuführender Erzähltext ist und zugleich eine wiedererkennbare Ware bleiben muss, vergleicht sich eine lang laufende Serie zwangsläufig mit früheren Ausformungen ihrer selbst.

Es gibt demnach einen intraseriellen und einen interseriellen Wettbewerb: die Selbst- und Fremdkonkurrenz von Serien. In beiden Fällen ist *Überbietung* eine der erfolgreichsten Strategien, Standardisierung in kompetitive Erneuerung zu überführen. Erzähltechnisch kann das heißen, dass man dieselbe Geschichte noch einmal, aber in gesteigerter (und somit potenziell neuer) Form präsentiert, etwa mit *mehr* Figuren oder sichtbar *höheren* Produktionskosten oder *spektakuläreren* Spezialeffekten. Solche Steigerungen ermöglichen, dasselbe Produkt noch einmal, aber als Novum zu verkaufen, unterschieden von anderen, unterschieden aber auch von sich selbst. Als Überbietung soll im Folgenden somit die wiederholte Intensivierung erfolgreich etablierter Distinktionsmerkmale im inter- und intraseriellen Wettbewerb bezeichnet werden.

Weil es sich dabei um ein so eingängiges Verfahren handelt, ist Überbietung fast zu einer Klischeeformel für Populärkultur schlechthin geworden. »Schneller, größer, teurer«: das sind sprichwörtliche Etiketten für eine Ästhetik, die Innovation vor allem als Pseudo-Innovation, d.h. als wettbewerbsorientierte Steigerung zu kennen scheint. Auffällig ist aber, dass die Steigerungsdynamik von »schneller, größer, teurer« zugleich die historische Selbstbeobachtung serieller Formate unterstützt. Anders ausgedrückt: Was zunächst und wesentlich über quantitative Operationen funktioniert, kulminiert zuletzt in metaserieller Intelligenz. Gerade aufgrund der paradoxen Anforderung, innovativ zu reproduzieren, können kommerzielle Serien gar nicht umhin, über ihre eigene Genese nachzudenken, mit Blick auf andere Wettbewerbsteilnehmer wie auch mit Blick auf die übergreifende Geschichte populärer Serienformate insgesamt. Wer mit einer gelungenen Genre-Kombination überzeugen möchte (und Hybridisierung ist eine andere wichtige Strategie innovativer Reproduktion), indem z.B. die Konventionen des Highschool-Dramas mit Vampir-Sagas in überraschende Verbindung gesetzt werden, der muss sich recht gut in populärkulturellen Erzählrepertoires und ihren Rezeptionsbedingungen auskennen. Das Resultat ist ein Prozess populärkultureller Selbsthistorisierung, der sich in den letzten Jahrzehnten erheblich beschleunigt und differenziert hat, nicht zuletzt dank der produktiven Aktivitäten digital vernetzter Publika und Nutzer.⁶

Populärkulturelle Serien und vor allem Fernsehserien wissen mittlerweile so gut über die eigene Geschichte Bescheid, dass sie ein beeindruckendes Repertoire an Strategien entwickelt haben, um Schema und Variation mit Blick auf andere Wettbewerbsteilnehmer auszubalancieren. Das metaserielle Selbstbewusstsein, das hieraus hervorgeht, lässt sich durchaus nicht nur bei prestigeträchtigen Produktionen wie *The Sopranos* oder *Deadwood* (HBO, 2004-2006) finden – und es kann auch keinen klar unterschiedenen Akteursgruppen zugeordnet werden (z.B. kulturindustriellen Produzenten *versus* alltäglichen Nutzern). Stattdessen hat es seinen Sitz in den Handlungsweisen fortgesetzten Erzählens selbst – oder mit anderer Terminologie gesprochen: im Akteur-Netzwerk populärer Serialität.⁷

Das amerikanische Fernsehen der 1990er und 2000er Jahre ist für eine Untersuchung der rekursiven Eigendynamik seriellen Erzählens besonders interessant und geeignet, weil das Label »Quality-TV« selbst einen historischen Überbietungsanspruch formuliert. Das Konzept Qualitätsfernsehen weist ge-

6 | Die Erklärungskraft des Gedankens der »Nutzung« scheint für populärkulturelle Phänomene freilich in dem Maße begrenzt, in dem er dem Selbstverständnis bildungskultureller Handlungskontexte (mit ihren relativ stabilen Unterscheidungen von Autor/Leser-Rollen) verpflichtet bleibt. Vgl. den Beitrag von Kelleter/Stein im vorliegenden Band.

7 | Vgl. Latour 2005. Zur Brauchbarkeit der Akteur-Netzwerk-Theorie für eine Analyse populärer Serialität vgl. Kelleter 2012 und den Beitrag von Engell im vorliegenden Band.

wissermaßen über das Feld kommerzieller Populärkultur hinaus, um die bildungskulturellen und Avantgarde-Potenziale des Mediums offensiv zu mobilisieren. Die wahrscheinlich markanteste Formel für diesen medienhistorischen Innovationsanspruch ist das Motto, mit dem der Pay-TV-Kanal HBO zwischen 1996 und 2009 für sich warb: »It's not TV. It's HBO.« Ein Marketingslogan – und doch hat er die Agenda und vielfach den Ton öffentlicher und wissenschaftlicher Beschreibungen der neuen Serien wesentlich mitbestimmt. Fragt man nämlich, was eigentlich adressiert wird, wenn von der »Qualität« des Qualitätsfernsehens die Rede ist, so zeigt sich: *size matters*. Die in Forschung und Feuilleton angebotenen Beschreibungen des angeblich neuen Phänomens lassen sich erstaunlich oft ins Muster wettbewerbsorientierter Steigerungen einpassen. Eine entsprechend wichtige Rolle spielen Metaphern der Expansivität und Größe (Serien als »vast narratives«) bei der akademischen Aufarbeitung von Programmen wie *The Wire* oder *Lost* (ABC, 2004-2010).⁸ Die Multiplizierung von Handlungssträngen, deren zunehmende Verwicklung oder das Spannen immer weiterer Handlungsbögen (»arcs«): Es sind regelmäßig solche Steigerungen vorgängiger Niveaus, die als Ausweis für die erhöhte Komplexität und mithin Qualität dieser Texte *im Vergleich zu* früheren Staffeln oder Serien dienen.

Der kompetitive Vergleich zwischen Serien ist ein rhetorischer Grundbaustein des gegenwärtigen Quality-TV-Diskurses. Immer wieder zeigen sich die identifizierten Qualitäten als Effekte einer impliziten oder expliziten Mehrung: *The Sopranos* setzt Gewalt noch detaillierter in Szene als *Oz*, *The Wire* hat noch mehr Schimpfworte als *The Sopranos*, *Nip/Tuck* (FX, 2003-2010) ist noch transgressiver als *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005), wobei der numerische Zuwachs an nackten oder toten Körpern gerne in Qualitätsmarkierungen wie »Realismus« oder sogar »höherer Realismus« übersetzt wird. Gleichzeitig hat derselbe Diskurs uns beigebracht, über Fernsehserien als singuläre Kunstwerke zu sprechen.⁹ Angesichts dieser Spannung lohnt es sich, die gegenwärtige Quality-TV-Rhetorik als einen Komplex von Beschreibungen, Wahrnehmungen und Effekten zu betrachten, der letztlich die gesamte Tektonik kultureller Legitimität betrifft. Dabei steht nicht nur die Legitimität von Texten auf dem Spiel, sondern auch die der fachwissenschaftlichen Disziplinen, die mit der Beschreibung und Analyse dieser Texte beschäftigt sind.

Hierzu zwei Bemerkungen: Erstens können diskursanalytische Verfahren zeigen, dass die wissenschaftliche Rede vom Quality-TV die Qualitätspraktiken der Sender und Serientexte, also die Selbstbeschreibung des amerikanischen Quality-TV, oft erstaunlich genau reproduziert. Besonders auffällig ist das im Fall von *The Wire*, wo fast alle wissenschaftlichen Diskussionen aus den USA

8 | Zu »vast narratives« vgl. Harrigan/Wardip-Fruin 2009.

9 | Siehe vor allem Anderson 2008.

(und, soweit vorhanden, auch aus Deutschland) den penetranten Realismus-Diskurs der Serie aufnehmen und fortschreiben, selbst wenn sie den systemischen Blick der Erzählung auf die postindustrielle Stadt betonen.¹⁰ In solchen Fällen zeigt sich eine bekannte Tatsache, auf die es dennoch lohnt, erneut hinzuweisen: Wissenschaftliche Beobachter tun mehr, als zeitgeschichtliche Medientexte einfach zu analysieren, insbesondere wenn sie in identische oder ähnliche kulturelle Kontexte wie diese Medientexte eingebunden sind (was bei der Analyse des amerikanischen Fernsehens durch die amerikanischen Media Studies idealtypisch gegeben ist). Dieser Typus von Forschung ist immer auch ein Akt kultureller Selbstbeschreibung und kann seinerseits als solcher analysiert werden. Amerikanische Medienforscher tragen zu den Distinktionsprozessen bei, die sie zugleich beobachten. Sofern man in diese Debatten nicht direkt involviert ist, lassen sich Rückkopplungseffekte zwischen (amerikanischer) Medienforschung und (amerikanischer) Medienpraxis feststellen, die den Akteuren bewusst sein können oder nicht. In beiden Fällen zeigt sich die Kategorie serieller Qualität häufig als Resultat eines solch feldübergreifenden Feedbacks.¹¹

Zweitens: Es scheint wenig angebracht, Diskursanalyse als Entlarvungswissenschaft zu betreiben. Im Folgenden soll es nicht darum gehen, nachzuweisen, dass dort, wo in der Öffentlichkeit von Qualitäten die Rede ist, in Wirklichkeit nur Verschleierungsmaßnahmen einer Warenlogik am Werk sind. Stattdessen fragt der vorliegende Aufsatz nach der *Folgenträchtigkeit* der aktuellen Quality-TV-Beschreibungen, also danach, wie diese Selbst- und Fremdbeschreibungen an den ästhetischen Prozessen beteiligt sind, die durch ihre Objekte in Gang gesetzt werden. Anders ausgedrückt: Es geht immer auch darum, wie amerika-

10 | Eine genauere Analyse des amerikanischen Quality-TV-Diskurses anlässlich *The Wire* findet sich in Kelleter 2012.

11 | Muss betont werden, dass die »Nicht-Beteiligung« an amerikanischen Selbstdefinitionen keinen Anspruch auf »objektive« (d.h. ihrerseits interessen- oder kontextlose) Außensicht erhebt? Wahrscheinlich. Es geht schlicht um die Bereitstellung informierter Re-Deskriptionen, deren Wahrscheinlichkeit im Rahmen kultureller Autoreferenzen oder fachwissenschaftlicher Interessenpolitik gering ist. Möchte man Selbstbeschreibungen also nicht als privilegierte Perspektiven beim Wort nehmen – und möchte man kulturspezifische Konstellationen zu ihrem Recht kommen lassen –, bietet sich ein amerikanistischer Zugriff in Ergänzung medienwissenschaftlicher Analysen an. Andernfalls läuft man Gefahr, der amerikanischen Forschungsliteratur ihre kulturelle Herkunft gerade zum Vorwurf zu machen und ihr mit einer gewissen Überheblichkeit vorzurechnen, dass sie nicht den eigenen (deutschen) Methodenpräferenzen entspricht. Die Frage, wie sich der amerikanische Quality-TV-Diskurs internationalisiert, ist eine andere, denn transnationale Interaktionen sind für Forschungspraktiken in den USA noch relativ bedeutungslos. Nur selten kommen American (Media) Studies aus den USA in die Verlegenheit, sich aus dem Blickwinkel externer Beschreibung zu imaginieren.

nische Medienbeobachtungen und amerikanische Medienpraktiken als unterschiedliche, aber aufeinander bezogene Kräfte innerhalb eines größeren kulturellen Systems namens amerikanische Kultur agieren.¹²

INTRASERIELLE ÜBERBIETUNG UND PROZEDURALE ÄSTHETIK: *LOST*

Die Qualitäten des Qualitätsfernsehens ergeben sich nicht einfach als Zuschreibungen von Fernsehkritik, Medienwissenschaft oder Paratexten (Trailer, Vorspanne, DVD-Specials usw.). Vielmehr stehen die verschiedenen Selbst- und Fremdbeschreibungen in aktiver Beziehung zum ästhetischen Handeln der Serien selbst. Am eindrucklichsten zeigt sich das vielleicht in HBOs vielfach thematisierter Programmpolitik der Rewatchability, die kommerzielle Serien bewusst auf werkästhetische Rezeptionsformen wie Close Reading und auf eine kanonisierungsfähige Zweitdistribution als geschlossene DVD-Sets hin konzipiert.¹³ Der fernsehhistorische Überbietungsanspruch, der in der Selbstbeschreibung »Quality-TV« zum Ausdruck kommt, ist demnach ästhetisch folgenreich: Neue, in der Tat innovative Serienformen werden durch die mediale (Selbst)Beobachtung konkurrierender Formate ermöglicht. Dies erklärt, weshalb sich metaseriell aktive Erzähltexte besonders gut für medientheoretische Ansätze eignen, die die Rekursivität des Fernsehens betonen.¹⁴

Eines der besten Beispiele für den Zusammenhang von Steigerung und Innovation im zeitgenössischen Fernsehen ist die Serie *Lost*, die zwischen 2004 und 2010 auf ABC ausgestrahlt wurde. Strukturell handelt es sich um eine klassische Network-Serie, was sich u.a. in der Anzahl der Episoden pro Staffel (mit Ausnahme von Staffel 4), der Produktionsgeschwindigkeit und den Schauspielereinstilen im Ensemble Cast zeigt. Zugleich ist die Serie ein auffälliges Beispiel für den so genannten HBO-Effekt auf traditionelle Broadcasting-Programme. In der Forschung wird *Lost* als eine der innovativsten Fernsehserien überhaupt

12 | Die gewählte Terminologie greift natürlich auf Gedankenfiguren aus dem Werk Niklas Luhmanns zurück; eine streng systemtheoretische Beschreibung wird dabei nicht angestrebt.

13 | Wie die Einführung des DVD-Box-Sets mit den *X-Files* (Fox, 1993-2002) im Jahr 2000 die TV-Serie zu einem sammlungs- und ausstellungswürdigen Objekt avancieren ließ und dadurch die Struktur der warenförmigen Beziehung zwischen dem Fernsehen und seinen Zuschauern neu gestaltete, ist bereits mehrfach diskutiert worden (siehe etwa Kompare 2006, Mittell 2010b).

14 | Für die deutsche Medienwissenschaft siehe vor allem Engell (2009 und Beitrag im vorliegenden Band), der das Medium als selbstreferentielles »Experimentalsystem« (in Rückgriff auf Hans-Jörg Rheinbergers Begriff) beschreibt.

gehandelt.¹⁵ Bereits anhand der Pilotfolge wird dabei erkennbar, dass sich die Serie zunächst über Schauwerte distinguieren möchte: Die außergewöhnlich hohen Produktionskosten des Pilotfilms (man schätzt, zwischen 10 und 14 Millionen US-Dollar) flossen vor allem in spektakuläre Special Effects zur Darstellung eines Flugzeugabsturzes, dessen Gestaltung in den ersten öffentlichen Diskussionen ausführlich thematisiert wurde.

Als Network-Produktion war es *Lost* kaum möglich, derartige Aufwendungen im Folgenden noch zu steigern. Stattdessen verschoben sich intraserielle Überbietungsmomente im weiteren Verlauf auf den Umgang der Serie mit Zeitlichkeit als Thema und Erzählverfahren.¹⁶ Während in den ersten Staffeln regelmäßig Rückblenden eingesetzt wurden, die die Vorgeschichte der Überlebenden des Flugzeugabsturzes erzählen, tauchen in späteren Staffeln neben Flash Forwards auch Zeitreisen, Zeitschleifen und parallele Zeitlinien (Flash Sideways) auf. Der steigerungsorientierte, mithin serielle Einsatz solcher Erzähltechniken wird bereits zu Beginn der zweiten Staffel deutlich. Die ersten Episoden der neuen Season offenbaren, dass noch eine andere Gruppe von Passagieren den Absturz von Oceanic Flight 815 überlebt hat und auf der Insel gestrandet ist. Nach etwa einem Drittel der Staffel wird deren Vorgeschichte in der Episode »The Other 48 Days« (2.7) ausführlich in einer einzigen langen Rückblende erzählt, die neue Blickwinkel auf bereits bekannte Ereignisse eröffnet. Die Ausdehnung der bislang punktuell für Einzelfiguren genutzten Flashbacks auf Episodenlänge bekräftigt die drastische Erweiterung des Personeninventars in den vorangehenden Episoden und unterstützt die Erwartung, dass im Fortgang der Serie noch mehr Figuren neu eingeführt und sich damit immer weitere Aspekte der mysteriösen Insel aus anderen Perspektiven zeigen werden – so wie es dann auch geschieht.

Der Einsatz der ersten Prolepse am Ende der dritten Staffel, in der Doppelfolge »Through the Looking Glass« (3.22/23), erweitert das Repertoire zeitlicher Verfahren noch einmal entscheidend, da unvermutet.¹⁷ Ein wesentliches Überraschungsmoment besteht darin, dass der Flash Forward nicht als solcher markiert ist. Als Zuschauer wird man somit zunächst zu der Annahme verleitet,

15 | Mittell, der wiederholt für eine stärker wertende Fernsehforschung plädiert hat (2005, 2009a), beschreibt *Lost* als »the best show on American broadcast television« (2005), mit impliziter Einschränkung des Werturteils durch institutionelle Kontextualisierung. Aufsatzsammlungen zur Serie liefern Kaye 2007, 2010, Pearson 2009.

16 | Vgl. Schabacher 2010 als einen der ersten Aufsätze, der sich mit der Ästhetik der Zeitdarstellung in *Lost* auseinandersetzt. Mit Deleuze gesprochen, erweitert die Serie ihren (medienästhetisch naheliegenden) Einsatz von Aktionsbildern um die demonstrative Aufführung von (serienästhetisch plausiblen) Zeitbildern.

17 | Schon das Lewis-Carroll-Zitat im Episodentitel verweist auf den selbstbewusst experimentellen Umgang mit Techniken der Zeitdarstellung.

dass es sich bei der Vorausblende, die einen depressiv wirkenden Jack Shepard mit Vollbart in einem Flugzeug zeigt, um das etablierte Verfahren der Rückblende handelt. Erst in den letzten Minuten des Staffelfinales wird deutlich, dass wir in die Zukunft geblickt haben. Die Mystery-Serie erhöht hiermit gleichsam ihren narrativen Einsatz für eine vierte Staffel: Einigen Überlebenden ist es gelungen, die Insel zu verlassen! Wider Erwarten bringt dieser lang erwartete Erfolg aber keine Erleichterung, sondern steigert die Erzählspannung in überraschender Weise: Jack ist getrieben vom Zwang, zu jenem Ort zurückzukehren, von dem er drei Staffeln lang unter Aufbietung aller Kräfte zu entkommen versuchte.

Nach der ersten Prolepse werden Verfahren der Zeitdarstellung von der Serie in den Staffeln 4-6 mit einer so hohen Wiederholungsintensität exponiert, dass hierdurch automatisch ihre *Variabilität* betont wird. Die Serie forciert gleichsam die Erwartung, dass sich derartige Zeitexperimente im weiteren Verlauf konstant fortsetzen und noch verstärken werden. Solcher Aufwand wird keineswegs nur als Mittel äußerlicher Stilisierung betrieben, etwa um die Handlung dramatischer zu gestalten. Da Zeitphänomene bereits recht früh in der Serie in ihrer funktionalen Andersartigkeit ausgestellt werden, sind erzähltechnische Verfahren wie Rück- oder Vorausblenden rasch auch thematisch kodiert. Wie Schabacher feststellt, zeichnet sich *Lost* ab der dritten Staffel dadurch aus, dass »Erinnerungen und (Zukunfts-)Visionen sich derart überlagern, dass unentschieden bleibt, was Vergangenheit und was Zukunft ist« (260). Anders ausgedrückt: *Lost* experimentiert nicht nur mit unterschiedlichen Methoden temporaler Gestaltung, sondern erhebt Fragen der Dauer, Abfolge und Vergänglichkeit zu zentralen Problemen der Handlung selbst. Das Ergebnis ist eine »operationale« bzw. »prozedurale« Ästhetik, die Mittell als ein Grundmerkmal des amerikanischen Qualitätsfernsehens identifiziert hat.¹⁸ Ähnlich einem digitalen Spiel operiert *Lost* mit Steigerungsdynamiken, die die Unterscheidbarkeit von Inhalts- und Formebene komplizieren und deshalb vom Zuschauer mediale Aufmerksamkeiten neuen Typs verlangen. Der Unterhaltungswert solch intraserieller Überbietungen ergibt sich aus der Möglichkeit, gleichzeitig am Wie und am Was der fortschreitenden Erzählung spekulativ beteiligt zu sein. So kann der Genuss einer gelungenen Illusionsästhetik bruchlos mit dem Genuss kompetenter Mediennutzung einhergehen. Zu Fragen nach dem Sinn des Geschehens, nach der Auflösung des Rätsels, gesellen sich Fragen eines anderen Typs: Welche weiteren ästhetischen Operationen der Gestaltung von Zeitlichkeit sind denkbar? Und warum wird Zeitlichkeit überhaupt so wiederholungs- und variationsintensiv durchdekliniert?

18 | Vgl. Mittell 2006, 2009b. Zum folgenden Spielbegriff siehe auch den Beitrag von Klein im vorliegenden Band.

INTRASERIELLE ÜBERBIETUNG ALS RISKANTES ERZÄHLEN

An der Fähigkeit, »prozedurale« Fragen obigen Typs plausibel zu beantworten, misst sich nicht selten der Erfolg einer Serie, die auf intraserielle Überbietungen setzt. Exponierte Steigerungen erfordern gewissermaßen eine diegetische Legitimierung, um zu verhindern, dass die nächste Überbietung oder der (finale) Abschluss der Überbietungskette enttäuschen. Dass solche Intensivierungen eine prekäre Angelegenheit sind, wissen dabei wohl vor allem die Produzenten von Serien sehr genau. Überbietungen erfordern eine ausgeprägte ästhetische Risikobereitschaft. Das zeigt sich besonders bei der detailgetreuen Darstellung von Sexualität und Gewalt in amerikanischen Kabelproduktionen, die rasch das Gespenst einer negativen Überbietungslogik (d.h. einer konstanten *Unterbietung* sozial akzeptabler Repräsentationen) heraufbeschwört. Bestimmte Formen der Selbstthematisierung, etwa Ironiesignale, können dieses Risiko ebenso mindern wie evaluative Rahmungen durch Fernsehkritik und wissenschaftliche Beschreibung. Das Konzept des Quality-TV arbeitet an der Überbietungslogik des seriellen Fernsehens demnach auch in der Weise mit, dass es erlaubt, die Darstellung expliziter Sexualität oder Gewalt in Werte wie »Realismus«, »Selbstreferenz«, »Transgressivität« oder »Historizität« umzumünzen.¹⁹ *Lost* wiederum, als Network-Serie mit anderen Problemen befasst, entgeht der Gefahr narrativer Überlastung (wie in einem anderen Aufsatz zu zeigen wäre) durch schrittweise Transformation der eigenen generischen Gestalt und wiederholte Inversion der Figurenkonstellationen im Ensemble-Drama.

Das Prekäre exponierter Steigerungen offenbart sich auch bei einer Network-Produktion wie *24* (FOX, 2001-2010), die als Action-Serie schon aus generischen Gründen die Erwartung ständiger Selbstüberbietung weckt. Dabei setzt die Serie neben der staffelweisen Verstärkung von Bedrohungsszenarien auf eine stetig fortschreitende Ausweitung und Radikalisierung von Folterszenarien. Die sichtbare Abbildung von Folter in einem kommerziellen Medium läuft natürlich immer Gefahr, als kulturindustrielles Spektakel kritisiert zu werden – für die Intensivierung solcher Szenen gilt das umso mehr. *24* legt deshalb Wert darauf, dass die wiederholte Dramatisierung von Folter nicht bloß als eine Strategie zur Maximierung visueller Schockeffekte erscheint. Aufwändig und ausgefeilt werden die entsprechenden Szenen erzählerisch-thematisch plausibilisiert und auf diese Weise für Kritik und Forschung als Kardinalpunkte der Handlung im Sinne Chatmans (1978) beschreibbar.²⁰

19 | Man fragt sich in diesem Zusammenhang, ob die Darstellung männlichen Chauvinismus in *Mad Men* (AMC, seit 2007) anders rezipiert würde, ginge es in der Serie um die Werbebranche der Gegenwart.

20 | Die Ästhetisierung von Folter in *24* ist vor dem zeitgeschichtlichen Hintergrund des so genannten »war on terror« oft thematisiert worden, vgl. Howard 2007.

Darüber hinaus erhebt 24 das schon aus *Lost* bekannte Experiment mit Techniken temporaler Gestaltung in den Rang eines titelgebenden Konzeptes: Die Geschichte jeder Staffel ist auf exakt 24 Stunden begrenzt, Erzählzeit und erzählte Zeit sind weitgehend synchronisiert, Zeit wird durch das Split-Screen-Verfahren verräumlicht und verbildlicht. In letzter Konsequenz verschiebt sich der Blick von Dauerzuschauern (»heavy viewers«) damit weg von den Modi der nahtlosen Fortsetzung einer Handlung (24 als »serial«) oder der variierenden Wiederholung etablierter Situationen (24 als »series«) hin zu einem Konzept von Serie als segmentierter Versuchsanordnung, die das Verhältnis von Schema und Variation auf Ebene ganzer Staffeln – die nun als abgrenzbare ästhetische Einheiten deutlich hervortreten – thematisiert. Damit wird intraseriell genau jene Herausforderung sichtbar, die auf interserieller Ebene immer gegeben ist: Jede populärkulturelle Serie, gleich welchen Formats, muss ihre konzeptionellen Entscheidungen unter Wettbewerbsbedingungen legitimieren, und das in doppelter Hinsicht als Programmangebot des Fernsehens und als ein Angebot unter vielen medienkulturellen Optionen. Nicht nur ökonomisch, sondern auch ästhetisch muss sie sich in einem Netzwerk anderer TV-Serien und kulturindustrieller Angebote mittels Anpassungen, Abgrenzungen und Steigerungen positionieren und dabei die Möglichkeiten und Risiken fortgesetzter Reproduktion reflektieren.²¹ Auch dort, wo Originalität als höchster Wert gilt, kann also eine Qualitätsfernsehserie in einem Feld von Qualitätsfernsehserien nicht *alles* anders als andere Produktionen machen; immer steigert sie auch Qualitäten, die als solche bereits etabliert sind.

INTERSERIELLE ÜBERBIETUNG: *SIX FEET UNDER*, *NIP/TUCK* UND *DEXTER*

Weil die Distinktionsstrategien erfolgreicher Serien, sobald sie einmal als innovativ identifiziert worden sind, schnell von anderen Wettbewerbsteilnehmern übernommen und fortgeführt werden, ist es kaum möglich, die kulturelle Arbeit kommerzieller Fortsetzungsgeschichten allein mit Blick auf Einzelpro-

21 | Der Begriff Netzwerk bezeichnet hier und im Folgenden ein handlungsabhängiges (dynamisches) Gefüge der Bezugnahme, keine integrative Struktur, zu der sich eine all-verbundene Zentralposition oder eine analytische Gesamtschau denken ließe. Die gegenseitige Bindung einzelner Positionen in seriellen Netzwerken ist aktionsabhängig genau in dem Sinn, dass sie mit gleichzeitigen Unverbundenheiten einhergeht; vgl. den Beitrag von Kelleter/Stein im vorliegenden Band. Zu einem unterschiedlichen, in der Sache aber äquivalenten Begriffsgebrauch, der Netzwerk (im Sinn einer Ethik der Inklusion) und Serie (im Sinn einer Indifferenz des Werdens) voneinander unterscheidet, siehe den Beitrag von Sielke.

duktionen zu beschreiben. Vielmehr sind Netzwerk-Analysen erforderlich, und zwar solche, die sich nicht damit begnügen, ein weiteres Mal zu belegen, dass Populärkultur im Wesentlichen mit Methoden der Imitation, Hybridisierung und Abgrenzung arbeitet. Ein serialitätstheoretischer Überbietungsbegriff kann helfen, die Spezifik ökonomischer, ästhetischer und institutioneller Verflechtungen zwischen bestimmten Serien, die sich zu einem bestimmten Zeitpunkt aufeinander beziehen, herauszuarbeiten. Einer solchen Analyse ginge es keineswegs darum, diejenigen Serien zu ermitteln, die das eine oder andere Distinktionsmerkmal auf die Spitze treiben. Vielmehr könnten die aktiven Verbindungen, die Serien vermittelt ihrer ästhetischen Entscheidungen, institutionellen Strategien und paratextuellen Selbstbeschreibungen untereinander herstellen, kleinteilig rekonstruiert werden (im Sinn des Latourschen Leitspruches »follow the actors«). Dabei wäre es keineswegs notwendig, einen intentionalen oder systematischen Komplex gemeinsamer Merkmale und Handlungen zu identifizieren, um das Verhältnis zwischen zwei oder mehreren Serien als ein Überbietungsverhältnis zu erkennen; wenige, wiewohl effektive Aktivitäten der Bezugnahme würden ausreichen.

Im vorliegenden Kontext kann ein solches Forschungsprogramm nur exemplarisch angedeutet werden. Auf Ebene thematischer Verflechtungen etwa lassen sich interserielle Überbietungen zwischen *Six Feet Under* und *Nip/Tuck* sowie, in einem weiteren argumentativen Schritt, *Dexter* (Showtime, seit 2006) erkennen.²² Dabei unterscheidet sich *Nip/Tuck*, eine Serie über zwei Schönheitschirurgen aus Miami, natürlich in vielen Punkten sehr deutlich von *Six Feet Under*, sowohl was das Genre als auch was den visuellen Stil betrifft. Dennoch gibt es eine Reihe von Gemeinsamkeiten, die Steigerungen sichtbar werden lassen: Beide Serien setzen auf drastische, wenngleich realistisch konnotierte Inszenierungen von toten (*Six Feet Under*) oder lebenden (*Nip/Tuck*) Körpern in tragikomischen Geschichten. In *Nip/Tuck* jedoch wird der Körper in seinen Deformierungen, in seiner Vergänglichkeit, aber auch in seiner Modifizierbarkeit wesentlich detaillierter und grotesker in Szene gesetzt als in *Six Feet Under*. Die Serie radikalisiert damit einen Topos, der für das Fernsehen im Allgemeinen und für die jüngeren Qualitätsserien im Besonderen kennzeichnend ist: die Schnittstelle von Körper und Technologie.²³

Genauer gesagt, setzt *Nip/Tuck* auf eine ausgesprochen explizite Zurschau-stellung unkonventioneller Sexualpraktiken und überbietet in dieser Hinsicht nicht nur *Six Feet Under* (eine der ersten Kabelproduktionen, die sich um eine normalisierende Darstellung homosexueller Hauptfiguren bemühte), sondern

22 | Eine Sammlung von Aufsätzen zu *Six Feet Under* liefert Akass/McCabe 2005. Zu *Nip/Tuck* und *Dexter* liegen bislang nur vereinzelt Forschungen vor.

23 | Vgl. Smit 2008.

die allermeisten Programme des amerikanischen Fernsehens.²⁴ Diese Einschätzung teilte auch der Parents Television Council, eine private Interessenorganisation konservativen Zuschnitts, die das amerikanische Fernsehprogramm regelmäßig auf Familienfreundlichkeit durchmustert. Im August 2005 schrieb der Gründer und Präsident des PTC, Leo Brent Bozell III, einen offenen Brief an die Sony Corporation, die als exklusiver Sponsor der dritten Staffelpremiere von *Nip/Tuck* auftrat: »Without question, *Nip/Tuck* is one of the most sexually explicit, profane, and violent television programs in the history of American television. By underwriting such graphic content, Sony would be violating parents' trust in the Sony corporate brand and image.« Bozells Rhetorik der Superlative wird der Show durchaus gerecht, kontrastiert aber in vielsagender Weise mit der Routiniertheit eines solch alarmistischen Lobbyismus in der amerikanischen Fernsehgeschichte. (Sony reagierte entsprechend gelassen und sponserte im folgenden Jahr auch die vierte Staffelpremiere, um in exklusiven Werbepausen eigene Kinoproduktionen anzupreisen.) Bozells Protest gibt damit einen guten Eindruck sowohl vom marktfähigen Konventionalismus als auch vom ausgeprägten Transgressionswillen der Serie; um die Bedenklichkeit von *Nip/Tuck* zu belegen, fügte er eine DVD bei, deren Inhalt im Anschreiben wie folgt zusammengefasst wird:

- A gang member injecting Botox into a man's penis.
- An incredibly graphic and bloody scene of the doctors performing plastic surgery, including breaking a man's nose with a chisel and slicing open his eyelids.
- A gang member is shown having sex with his girlfriend from behind while Sean McNamara is forced to watch. He threatens Sean by saying »This could be your wife.«
- Dr. Christian Troy having graphic sex complete with partial nudity with a model, Kimber, whom he just met in a bar.
- Dr. Christian Troy receiving oral sex from an anonymous woman. She asks him to reciprocate, so he lies on the bed and tells her to »saddle up.« She sits astride his face as he performs oral sex on her.

24 | Heteronormativität wird dabei keineswegs in Frage gestellt. Zwar finden sich in *Nip/Tuck* auch nicht-heterosexuelle Figuren, spielen aber anders als in *Six Feet Under* oder *Queer as Folk* (Showtime, 2000-2005) nur untergeordnete oder funktionale Rollen. Die beiden Schönheitschirurgen respektieren z.B. nicht wirklich die fachliche Kompetenz ihrer lesbischen Kollegin Grace Santiago und rücken diese wiederholt in die Rolle einer humorlosen Spielverderberin. Die Figur Grace dient damit vorrangig als Kontrastfolie zum exzessiven heterosexuellen Begehren der männlichen Hauptfiguren. Was immer an der Sexualpolitik der Serie als riskant auffällt, wird auf diesem Weg »politisch korrekt« abgesichert. Der Preis ist, dass Grace in dem Maße als Figur entsexualisiert erscheint, in dem sie sich vom pubertären Gehabe der Kollegen distanziert.

- Dr. McNamara stands naked in front of a plastic sex doll. He puts his penis in the doll's mouth and moves the head up and down. Then he throws the doll to the floor, face down, and enters it from behind. While he is thrusting into it, he imagines it is his estranged wife, and his thrusts become more violent.
- Dr. Troy takes Kimber to an orgy at a house where each room caters to different fetishes. He takes her into the »girl on girl« room and encourages her to have sex with another woman in the room while he watches. Clearly uncomfortable at first, Kimber nevertheless puts her hand on the other woman's breast, kisses her, and allows the other woman to perform oral sex on her. (Bozell 2005)

Die genannten Praktiken, die zum Standardrepertoire pornografischer Darstellungen gehören, werden in der Serie konstant durch noch extremere Szenarien erweitert. Die Folge »Shari Noble« (4.4) etwa handelt von einer Patientin, die die Schönheitschirurgen aufsucht, weil ihr Hund, ein Pit Bull, »beim Spielen« versehentlich ihre Brustwarze abgebissen habe. Als ihr Mann, ein im Irak stationierter Soldat, am Ende der Folge in der Praxis auftaucht, stellt sich heraus, dass seine Frau zum wiederholten Male versucht hatte, ihren Hund mit Erdnussbutter zu verführen. (Der eifersüchtige Ehemann präsentiert ihr das getötete Tier unmittelbar nach der Operation.)

Das Zusammenspiel von wettbewerbstüchtigen Transgressionen und medialen Innovationsansprüchen in *Nip/Tuck* ist ein ebenso illustratives wie offensichtliches Beispiel für die Anstrengungen des FX-Bezahlenders, durch Eigenproduktionen wie *The Shield* (2002-2008) oder *Rescue Me* (2004-2011) jenes Zielpublikum zu erreichen und idealerweise abzuwerben, das so erfolgreich von HBO-Original-Series wie *Six Feet Under* oder *The Sopranos* angesprochen wurde. Unterstützt wird diese institutionelle Selbstpositionierung von den Paratexten der Serie (Trailer, Vor- und Abspann), deren Stil dasselbe Versprechen von »nonbroadcast-type-edginess« (Lyons 2007: 4) transportiert, das man von einschlägigen HBO-Serien kennt. Damit setzt sich *Nip/Tuck* – auch für Kritik und wissenschaftliche Betrachtung – explizit als Teil eines televisuellen Verweiszusammenhangs in Szene. Wo *Six Feet Under* oder *The Sopranos* im Quality-TV-Diskurs noch häufig wegen ihrer (vermeintlichen) kinematografischen »Not-TV«-Ästhetik gewürdigt wurden, rücken *Nip/Tuck* und andere Serien der 2000er Jahre verstärkt den TV-Kosmos als ästhetische Referenzgröße in den Vordergrund.²⁵ Zur gegenwärtigen Nobilitierungswelle gehört eben auch, dass die Historie der TV-Serie im Gefolge vermehrter Qualitätssichtungen als eine Geschichte von Klassikern erzählbar wird.²⁶ Im Fall von *Nip/Tuck* lautet die entscheidende Referenzserie dabei *Miami Vice* (NBC, 1984-1989); einerseits we-

25 | Zur kinematografischen Anmutung der genannten HBO-Serien vgl. z.B. Akass/McCabe 2005; kritisch hierzu: Schwaab 2010.

26 | Vgl. Hißnauer/Klein 2012.

gen der Wahl des Schauplatzes, andererseits weil *Miami Vice* mit der seinerzeit innovativen Ausstellung eines betont televisuellen Stils wie keine zweite Serie die ästhetischen Veränderungen des Fernsehens seit Mitte der 1980er Jahre repräsentiert.²⁷

Six Feet Under wiederum überbietet andere Produktionen durch ebenso konsequente wie eindringliche Bezugnahme auf ein Thema, das im (seriellen) Fernsehen ohnehin allgegenwärtig ist: das Sterben. Die Logik der Steigerung greift dabei zunächst in ihrer einfachsten – numerischen – Form: In buchstäblich Hunderten von Variationen, seltsamen wie komischen, dramatischen wie banalen, werden zu Beginn einer jeden Folge neue Todesarten vorgeführt. Die Serie programmiert ihre Zuschauer geradezu darauf, Woche für Woche einer neuen Person beim Sterben zuzuschauen. Der Tod wird hier als etwas erfahrbar, was er in der individuellen Erfahrung (außerhalb fiktionaler Geschichten) gerade nicht, der Sache nach aber sehr wohl ist: etwas Alltägliches. Durch die Erstellung eines seriellen Archivs von Sterbepformen erkundet *Six Feet Under* gleichsam die paradoxe Individualität des Todes, ja die Zumutung sterblicher Individualität selbst. Die Logik der Überbietung ist hier eng mit dem Prinzip der Wiederholung verbunden, in einer ostentativ durchdachten, geradezu philosophischen Weise, die die Differenz zwischen der ästhetischen Fernseherfahrung und der Welt außerhalb des Fernsehens zugleich markiert und problematisiert.

Auch *Dexter* (Showtime, seit 2006), wie *Nip/Tuck* in Miami angesiedelt, führt den Tod als alltägliches Ereignis vor. Die Titelfigur hat sich als Serienkiller auf Opfer spezialisiert, die selbst (Serien-)Mörder sind. Offenkundig strebt diese hochgradig künstliche Konstruktion eine medienreflexive Überbietung des populären Serienmörder-Narrativs an.²⁸ Die narrative Versuchsanordnung wird dabei durch eine weitere Steigerungslogik kompliziert, die das Verhältnis der medialen Inszenierung zum vermeintlich außermedialen Alltag betrifft (und am Zuschauererfolg solch selbstbezüglicher Experimente im alltagsnahen Medium Fernsehen beteiligt sein dürfte). Dexters Doppelleben – auf der einen Sei-

27 | Zu »Televisualität« als Stil vgl. Caldwell 1995.

28 | Die Serie macht diesen Überbietungsanspruch bereits in der Pilotfolge explizit. Dexters Schwester Debra, die beim Sittendezernat arbeitet, jedoch Ambitionen hegt, zur Mordkommission zu wechseln, bittet ihren Bruder, sich ein Bild von einem Tatort zu machen, an dem der Körper einer zerstückelten Prostituierten gefunden wurde. Als Dexter, der Experte für Blutspritzer, beim Fundort der Leiche eintrifft, wundert sich ein Kollege, warum er überhaupt vor Ort sei, denn bei diesem Opfer gäbe es überhaupt keine Blutspuren. Dexter reagiert fassungslos (wir hören seine Gedanken im Off): »No blood. No sticky, hot, messy, awful blood. Why hadn't I thought of that? No blood. What a beautiful idea.« Den Tatort verlassend grübelt er über die seriellen Konsequenzen seines Fundes nach: »But that bloodless body. ... This guy may have exceeded my own abilities.«

te Serienkiller, auf der anderen Seite fürsorglicher Familienmensch und freundlicher Mitarbeiter in der Forensik des Miami Metro Police Department – ist gar keines. Die eigentlich unvereinbaren Lebenswelten sind auf das Engste miteinander verbunden. So wie sich Dexters Erfahrungen als akribisch vorgehender Killer für seine forensische Arbeit als hilfreich erweisen, so erlaubt ihm umgekehrt der Zugang zu Polizeiinformationen, gezielt Personen aufzuspüren, die seiner Meinung nach den Tod verdient haben. Während wir in der ersten Staffel beobachten können, mit welcher erstaunlichen Souveränität sich Dexter zwischen diesen Welten bewegt, wird im weiteren Serienverlauf schnell deutlich, dass auch einem Planungsexperten Fehler unterlaufen, dass unvorhersehbare Ereignisse eintreten, Mitmenschen misstrauisch werden können. Wie Tony Soprano, der sein Familienleben mit seiner Existenz als Mafiaboss in Einklang bringen muss, hat Dexter zwei Lebenswelten mit je eigenen Routinen und Regeln aufeinander abzustimmen. So gibt es keinen Alltag ohne permanente Störung. Das wird erwartungsgemäß auch innerhalb der Serie thematisiert; Stiefvater Harry weiß um die dunklen Seiten Dexters und belehrt ihn: »This is what I'm talking about, Dexter. Doesn't matter how good you are at keeping all your worlds separate. Eventually they're going to collide.«

Die extreme Gegensätzlichkeit der Welten, die hier zueinander ins Verhältnis gesetzt werden, unterstreicht zum einen die Wirklichkeitsferne des fiktionalen Serienkosmos. Zum anderen aber radikalisieren bzw. überbieten Serien wie *Dexter* oder *The Sopranos* genau jene sehr realen Widersprüche, die im Leben der Zuschauer ebenfalls permanent – oder besser: in Serie – wirken: zwischen Beruf und Familie, zwischen privater und öffentlicher Existenz, zwischen gelebtem und erwünschtem Alltag. Wo Steigerungsserien dergestalt die Instabilität etablierter Ordnungsroutinen vorführen, machen sie immer auch darauf aufmerksam, wie wirksam die ästhetische Erfahrung populärer Kultur an das gekoppelt ist, was sich hiervon gerne als gewöhnliche Realität unterscheidet. Laut Sconce (2004) ist das Fernsehen der Gegenwart längst zu einem autogenerativen, mehr mit sich als einer externen Wirklichkeit beschäftigten Medium geworden – eine naheliegende Überlegung, wenn man sieht, wie exzessiv jüngere Fernsehserien sich genau als solche in Szene setzen. Gleichwohl gehören zur Selbstgeneration serieller Netzwerke die hierdurch in Gang gesetzten Bewegungen und Erkenntnisse einer Vielzahl menschlicher und nicht-menschlicher Akteure. »Das Fernsehen« ist in diesem Sinn nie einfach selbstreferenziell, sondern ein Agent und eine Agentur (medien)kultureller Evolution: eine Handlungsinstanz, die Reflexionen, Intentionen und Adaptionen weit über sich selbst hinaus ermöglicht und erfordert.²⁹

29 | Zum Ausdruck »Agent und Agentur« vgl. Engell et al. 2008. Zu »non-human agency« siehe Latour 2005.

SCHLUSSBEMERKUNG: METASERIALITÄT, QUALITY-TV, TRASH-TV

In den Überbietungsansprüchen eines sich erfolgreich als innovativ beschreibenden Qualitätsfernsehens bricht sich eine medienhistorische Entwicklung Bahn, der man ohne Pathos metaserielles Selbstbewusstsein unterstellen darf. Gemeint ist mit diesem schillernden Begriff das kommunizierte Bewusstsein einer Serie nicht nur über ihre eigene Vergangenheit und Zukunft, sondern über ihr situiertes Handeln – ihr Experimentieren und ihr Taktieren – in einem Netzwerk aus Inter-Akteuren, das die Abgeschlossenheit von Serien grundsätzlich in Frage stellt. Die Perspektive, aus der heraus TV-Serien sich dabei selbst in ihrer kulturelle Umgebung reflektieren, ist epochemachend: eine Umbruchphase in der Tat. Nicht nur behaupten die neuen Qualitätsserien nämlich ein außergewöhnlich explizites Bewusstsein ihrer Position in der Geschichte seriellen Erzählens, sie nehmen diese Selbstverortung effektiv in die eigene ästhetische Praxis auf. *Mit* diesen Serien und *in* diesen Serien experimentiert das Fernsehen gewissermaßen mit der eigenen Zukunft, denn nicht weniger als diese steht seit der Jahrtausendwende auf dem Spiel. So ist es kein Zufall, dass das Fernsehen die eigenen Qualitätsansprüche genau in dem Moment forciert und dabei an gesellschaftlicher wie wissenschaftlicher Akzeptanz gewinnt, in dem sein Status als populärkulturelles Leitmedium zu verblassen beginnt. Vielleicht ist die Zeit nicht mehr fern, in der Eltern ihre Kinder zum Fernsehschauen statt Internetsurfen anhalten werden, um sie zu bewegen, umfangreiche Geschichten mit echten Figurenkonstellationen statt nur fragmentarische Situationen zu konsumieren.³⁰

Damit ist es aber auch kein Zufall, dass das Quality-TV fast zeitgleich mit dem Trash-TV eine Blüte erlebt: zwei scheinbar entgegengesetzte mediale Dispositive, die oft unbemerkt voneinander einer gemeinsamen Logik folgen.³¹ Hierzu eine letzte Szene: In der fünften Staffel von *Nip/Tuck* verlegen die Schönheitschirurgen ihr Geschäft nach Los Angeles, um ihrer Midlife-Crisis zu entfliehen und mehr Geld zu machen (zwei Motive, die den Variationsdruck spiegeln, der zu diesem Zeitpunkt auf der Serie selbst lastet). Da niemand die Doktoren aus Miami kennt, bleiben die Kunden zunächst aus. Man bemüht sich um Publicity und landet schließlich als medizinisches Beraterteam bei einer TV-Schundserie über Schönheitschirurgie, genannt »Hearts N' Scalpels«. In einer Szene sehen wir, wie der Star der fiktiven Serie das Skript für den be-

30 | Zur mediengeschichtlichen Normalität solcher Übergänge vgl. Kelleter 2011. Die früheste uns bekannte Beschreibung findet sich bei Riepl 1913; die in den Medienwissenschaften derzeit populärste Neuauflage (im Begriff der Remedialisierung) ist Bolter/Grusin 2000.

31 | Vgl. die Beiträge von Ganz-Blättler und Frizzoni im vorliegenden Band.

vorstehenden Dreh durchsieht und während der Lektüre den Produzenten der Show anbrüllt: »What the hell is this shit? A musical episode? How gay is that? This is the kind of desperate slag you don't do until your fifth season.« Die Ärzte aus Miami, Zeugen dieser kreativen Krise, plädieren dafür, die Serie realistischer zu gestalten und solides Wissen über Schönheitschirurgie einzubringen. Als die Produzenten diesem Rat folgen, steigen die Einschaltquoten.

Diese Szene erinnert uns daran, wie eng und zugleich reibungsintensiv Quality-TV und Trash-TV, das televisuelle Kunstwerk und die televisuelle Ware, miteinander verbunden sind. Sie zeigt aber auch, wie sehr sich *Nip/Tuck* dieses Umstandes bewusst ist, d.h. aktiv über die Möglichkeiten und Risiken, Grenzen und Chancen, serieller Variation nachdenkt. Hierzu gehört, dass eine Show wie *Nip/Tuck*, angesiedelt im schmalen Grenzbereich zwischen Quality-TV und Trash-TV, serielle Überbietung als ein stets fragiles Verfahren exponiert. Diese und andere Serien scheinen zu wissen, dass es keine populärkulturelle Qualität ohne quantitativen Einsatz gibt – so wie abgeschmackte Zahlenspiele umgekehrt mehr Qualität und Komplexität beinhalten als wir für gewöhnlich annehmen.

LITERATUR

- Akass, Kim und Janet McCabe (Hg.). *Reading Six Feet Under: TV to Die for*. London: Tauris, 2005.
- Anderson, Christopher. »Producing an Aristocracy of Culture in American Television«. *The Essential HBO Reader*. Hg. Gary R. Edgerton und Jeffrey P. Jones. Lexington: University Press of Kentucky, 2008. 23-41.
- Blanchet, Robert, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.). *Serielle Formen: Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Marburg: Schüren, 2011.
- Bogost, Ian. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- Bolter, Jay David und Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- Bozell, Leo Brent. »Letter to Sony from the PTC«. Webseite der PTC (2005). <www.parentstv.org/ptc/campaigns/niptuck/sonyletter.htm> (10.10.2011).
- Caldwell, John Thornton. *Televisuality: Style, Crisis and Authority in American Television*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1995.
- Chatman, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978.
- Dellwing, Michael. »Serienforschung ohne Fernsehtheorie? Der Pragmatismus nonchalanter Neubeschreibungen in »Reading Contemporary Television««. *Medien und Kommunikationswissenschaft* 57 (2009). 238-255.

- Edgerton, Gary A. und Jeffrey P. Jones (Hg.). *The Essential HBO Reader*. Lexington: University Press of Kentucky, 2008.
- Eco, Umberto. »L'innovazione nel seriale«. *Sugli specchi e altri saggi*. Milano: Bompiani, 1985. 125-146. [Deutsche Version: »Die Innovation im Seriellen«. *Über Spiegel und andere Phänomene*. München: Hanser, 1988. 155-180. Überarbeitete englische Version: »Interpreting Serials«. *The Limits of Interpretation*. Bloomington: Indiana University Press, 1990. 83-100.]
- Engell, Lorenz. »Fernsehen mit Unbekannten: Überlegungen zur experimentellen Television«. *Fernsehexperimente: Stationen eines Mediums*. Hg. Michael Grisko und Stefan Münker. Berlin: Kadmos, 2009. 15-45.
- Engell, Lorenz, Joseph Vogl und Bernhard Siegert (Hg.). *Agenten und Agenturen*. Weimar: Verlag der Bauhaus-Universität, 2008.
- Feuer, Jane, Paul Kerr und Tise Vahimagi (Hg.). *MTM: »Quality Television«*. London: BFI, 1984.
- Harrigan, Pat und Noah Wardrip-Fruin (Hg.). *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Boston: MIT Press, 2009.
- Hißnauer, Christian und Thomas Klein (Hg.). *Klassiker der Fernsehserie*. Stuttgart: Reclam, 2012 (im Erscheinen).
- Howard, Douglas L. »»You're going to tell me everything you know«: Torture and Morality in Fox's 24«. *Reading 24: TV against the Clock*. Hg. Steven Peacock. London: Tauris, 2007.
- Kaye, Sharon (Hg.). *Lost and Philosophy: The Island Has Its Reasons*. Malden: Blackwell, 2007.
- Kaye, Sharon (Hg.). *The Ultimate Lost and Philosophy*. Malden: Blackwell, 2010.
- Kelleter, Frank. »Serienhelden sehen dich an«. *Psychologie Heute* 38.4 (2011): 70-75.
- Kelleter, Frank. »Serial Agencies: *The Wire* and Its Readers«. Unveröffentlichtes Manuskript. Teilabdruck als: »*The Wire* and Its Readers«. >*The Wire*<: *Race, Class, and Genre*. Hg. Liam Kennedy und Stephen Shapiro. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2012 (im Erscheinen).
- Kelleter, Frank und Daniel Stein. »*Great, Mad, New*: Populärkultur, serielle Ästhetik und der amerikanische Zeitungscomic«. *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hg. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld, transcript, 2009. 81-117.
- Kompare, Derek. »Publishing Flow: DVD Box Sets and the Reconception of Television«. *Television & New Media* 7.4 (2006): 335-360.
- Latour, Bruno. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- Lyons, James. »»Miami Slice«: Surgical Shockings in *Nip/Tuck*«. *Journal of Popular Film and Television* 35.1 (2007): 2-11.
- Mittell, Jason. »The Loss of Value (or the Value of Lost)«. *Flow* 2.5 (2005). <<http://flowtv.org/2005/05/the-loss-of-value-or-the-value-of-lost/>> (10.10.2011).

- Mittell, Jason. »Narrative Complexity in Contemporary American Television«. *The Velvet Light Trap* 58 (2006): 29-40. [Deutsche Fassung im vorliegenden Band.]
- Mittell, Jason. »Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)«. *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. Hg. Roberta Pearson. London: Tauris, 2009a. 119-138.
- Mittell, Jason. »All in the Game: *The Wire*, Serial Storytelling, and Procedural Logic«. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge: MIT Press, 2009b. 429-438.
- Mittell, Jason. *Television and American Culture*. New York: Oxford University Press, 2010a.
- Mittell, Jason. »Serial Boxes«. Just TV (20. Jan. 2010b). <<http://justtv.wordpress.com/2010/01/20/serial-boxes/>> (10.10.2011). [Deutsche Version: »DVD-Editionen und der kulturelle Wert amerikanischer Fernsehserien«. *Serielle Formen: Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Hg. Robert Blanchet et al. Marburg: Schüren, 2011. 133-152.]
- Newcomb, Horace M. »Magnum: The Champagne of TV?« *Channels of Communication* 5.1 (1985): 23-26.
- O'Sullivan, Sean. »Broken on Purpose: Poetry, Serial Television and the Season«. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 2.1 (2010): 59-77.
- Pearson, Roberta. *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. London: Tauris, 2009.
- Riepl, Wolfgang. *Das Nachrichtenwesen des Altertums, mit besonderer Rücksicht auf die Römer*. Leipzig: B.G. Teubner, 1913.
- Schabacher, Gabriele. »»When am I?« – Zeitlichkeit in der US-Serie *Lost*«. (Teil 1 und Teil 2.) *Previously on...: Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. Hg. Arno Meteling, Isabell Otto und Gabriele Schabacher. München: Fink, 2010. 207-229, 259-276.
- Schwaab, Herbert. »Reading Contemporary Television, das Ende der Kunst und die Krise des Fernsehens«. *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 2.1 (2010): 135-139.
- Sconce, Jeffrey. »What if? Charting Television's New Textual Boundaries«. *Television After TV: Essays on a Medium in Transition*. Hg. Lynn Spigel und Jan Olsson. Durham: Duke University Press, 2004. 93-112.
- Seldes, Gilbert. *The Seven Lively Arts*. New York: Harper, 1924.
- Smit, Alexia. »White Men with Scalpels: Technology, Bodies and »Male Melodrama« in *Nip/Tuck*«. *eSharp* 12 (2008): 1-23.
- Thompson, Robert J. *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER: Hill Street Blues, St. Elsewhere, Cagney & Lacey, Moonlighting, L.A. Law, thirtysomething, China Beach, Twin Peaks, Northern Exposure, Picket Fences, with Brief Reflections on Homocide, NYPD Blue, ER, Chicago Hope, and Other Quality Dramas*. New York: Continuum, 1996.