



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Ein liebenswerter Serienmörder.

Emotionale Anteilnahme an moralisch ambivalenten  
Figuren am Beispiel der Serie *Dexter*.“

verfasst von

Sabine Hautt, Bakk.phil.

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film und Medienwissenschaft

Betreut von:

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



*Für meine Familie.  
Danke für den Rückhalt und die Unterstützung.*



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. EINLEITUNG</b> .....	<b>1</b>
<b>2. DIE FERNSEHSERIE</b> .....	<b>4</b>
2.1 Definition .....	4
2.2 Serielle Formen und Merkmale .....	5
2.2.1 Episodenserie / Series .....	5
2.2.2 Fortsetzungsserie / Serial .....	6
2.2.3 Mischform / Hybridisierung .....	7
2.3 Entwicklung und Diskurs.....	10
<b>3. SERIENREZEPTION UND EMOTIONALE ANTEILNAHME</b> .....	<b>16</b>
<b>Formen und Begriffe der emotionalen Anteilnahme</b> .....	<b>16</b>
3.1 Empathie .....	16
3.2 Sympathie .....	18
3.3 Identifikation.....	20
<b>Theorien und Konzepte</b> .....	<b>23</b>
3.4 Character Engagement .....	23
3.5 Involvement .....	26
3.5.1 Transportation / Narratives Erleben.....	26
3.5.2 Parasoziale Interaktion (PSI) und Parasoziale Beziehung (PSB).....	28
3.5.3 PEFiC-Theorie .....	31
3.6 Unterhaltung und Rezeptionsgenuss.....	32
3.6.1 Affective-Disposition-Theory.....	33
3.6.2 Triadisch-Dynamische Unterhaltungstheorie / Makro-Emotionen.....	35
3.6.3 Meta-Emotionen .....	35
3.6.4 Spannung .....	36
3.6.5 Moral.....	41
<b>4. SERIENANALYSE <i>DEXTER</i></b> .....	<b>43</b>
4.1 Forschungsgegenstand .....	43
4.1.1 Die Serie <i>Dexter</i> .....	43
4.1.2 Forschungsstand.....	44

4.2 Genre .....	47
4.2.1 Kriminalgenre.....	47
4.2.2 Film Noir.....	48
4.2.3 Comic- und Heldengenre .....	49
4.2.4 „Serienmörder-Genre“ .....	50
4.3 Figuren und Figurenkonstellationen.....	51
4.3.1 Der Protagonist Dexter.....	52
Vielschichtigkeit und Komplexität der Figur.....	52
Ambivalenz und Moral.....	56
Zentrierung und Perspektivierung.....	58
Dexters Gedanken / Voice Over.....	59
Darsteller .....	60
4.3.2 Nebenfiguren.....	61
4.3.3 Antagonisten .....	63
4.4 Narration und Dramaturgie .....	65
4.5 Ästhetik und Gestaltung .....	68
4.5.1 Visualität und Musik .....	69
4.5.2 Ästhetik des Serienmörders.....	70
4.6. Transmedia Storytelling .....	72
<b>5. RESÜMEE .....</b>	<b>75</b>
<b>6. QUELLENVERZEICHNIS .....</b>	<b>80</b>
6.1 Literaturverzeichnis.....	80
6.2 Serienverzeichnis .....	92
<b>7. ANHANG.....</b>	<b>94</b>
7.1 Abstract .....	94
7.2 Lebenslauf.....	95

# 1. EINLEITUNG

“Tonight's the night.  
And it's going to happen,  
again and again  
... has to happen.”<sup>1</sup>

Kann und darf man einen Serienmörder mögen und ihn sympathisch finden? In Bezug auf den gleichnamigen Serienprotagonisten der Serie *Dexter* werden wohl viele diese Frage mit Ja beantworten. Im Zentrum der Serie steht Dexter Morgan, ein gefühlskalter und moralisch ambivalenter Serienmörder, der gerne Menschen töten und es trotzdem schafft, den Zuseher emotional an sich zu binden. Der Zuseher fühlt mit ihm, findet ihn sympathisch, hat Angst um ihn und wünscht sich, dass er nicht gefasst wird. Doch wie wird die Figur des Serienmörders zum Empathie- und Sympathieträger und sogar zu einer Identifikationsfigur?

In den letzten Jahren ist ein Trend in (amerikanischen) Serien erkennbar, der sich vermehrt auf Figuren konzentriert, die dem Typ des Anti-Helden entsprechen. Diese Figuren haben Fehler und Schwächen und handeln häufig außerhalb moralischer Grundsätze. *The Sopranos*<sup>2</sup> wird in diesem Zusammenhang gerne als Auslöser für diesen Trend gesehen. Oft als Meilenstein der Fernsehgeschichte bezeichnet, führt die Serie zu einem Bruch mit den typischen Erzählkonventionen des Fernsehens, „die es mehr oder weniger ‚verbieten‘, Verbrecher und Kriminelle als zentrale Identifikationsfiguren einer Serie einzuführen“.<sup>3</sup> Die Serie *Dexter* führt diesen Bruch der Erzählform fort. Neben Dexter Morgan in *Dexter* und Tony Soprano in *The Sopranos* gibt es noch viele andere Beispiele für Serien mit moralisch ambivalenten Serienprotagonisten, die beim Zuseher äußerst populär und gern gesehen sind: Walter White in *Breaking Bad*<sup>4</sup>, Hank Moody in *Californication*<sup>5</sup>, Jack Bauer in *24*<sup>6</sup>, Dr. Gregory House in *House M.D.*<sup>7</sup> und Nancy Botwin in *Weeds*<sup>8</sup>. Sie alle handeln auf

---

<sup>1</sup> *Dexter*. Regie: Michael Cuesta u.a., USA 2006-2013.; DVD: *Dexter: The Complete Series*. USA: Paramount 2013. S01E01: *Dexter*, 1 Min.

<sup>2</sup> *The Sopranos*. Regie: David Chase u.a., USA 1999-2007.

<sup>3</sup> Bock, Annekatri: *The Sopranos: Family Values*. In: Seiler, Sascha [Hrsg.]: *Was bisher geschah: Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt der Filmverlag, 2008. S. 161-171. hier: S. 161.

<sup>4</sup> *Breaking Bad*. Regie: Vince Gilligan u.a., USA 2008-2013.

<sup>5</sup> *Californication*. Regie: Stephen Hopkins u.a., USA 2007-2014.

<sup>6</sup> *24*. Regie: Stephen Hopkins u.a., USA 2001-2010.

<sup>7</sup> *House M.D.*. Regie: Brian Singer u.a., USA 2004-2012.

verschiedene Weise und mit unterschiedlich starker Ausprägung unmoralisch und verstoßen gegen Gesetze, indem sie beispielsweise Drogen erzeugen, verkaufen und/oder sie konsumieren oder Menschen foltern und töten. Trotz ihrer moralischen Verkommenheit, oder gerade deswegen, sind sie beim Publikum besonders beliebt.

Daraus leiten sich folgende Fragestellungen für diese Arbeit ab:

Wie löst die Figur des Serienmörders emotionale Anteilnahme beim Zuseher aus?  
Welche Gestaltungsmittel kommen zum Einsatz, um diese emotionale Anteilnahme zu beeinflussen und Dexter zu einem Empathie- und Sympathieträger zu machen?

Aufgrund der steigenden Tendenz bei sympathischen, aber unmoralischen Serienprotagonisten soll auch der Frage nachgegangen werden, warum diese moralisch ambivalenten Figuren beim Publikum so beliebt und die Serien mit ihnen so gern gesehen sind.

Der Aufbau der Arbeit gliedert sich in drei Teile:

Im ersten Kapitel werden wichtige Begriffe und Serienformen erklärt, die als Basis für die weitere Diskussion und Analyse dienen. Zusätzlich werden einige spezifische Entwicklungen der Serie dargestellt und im Zusammenhang mit dem wissenschaftlichen Diskurs über die Fernsehserie erläutert. Der Fortschritt der Serie wird durch eine Vielzahl an Faktoren beeinflusst und ist außerdem geprägt von einem steigenden Ansehen der Fernsehserie bei Rezipienten und Wissenschaftlern.

Das zweite Kapitel gibt einen Überblick über die emotionalen und kognitiven Prozesse, die bei der Serienrezeption ablaufen. Zunächst werden die zentralen Begriffe Empathie, Sympathie und Identifikation, die zur emotionalen Anteilnahme zusammengefasst werden können, erklärt und voneinander abgegrenzt. Darauf aufbauend folgen ausgewählte Theorien und Konzepte, die die emotionale Anteilnahme an Figuren in einem umfangreicheren Kontext behandeln.

Das dritte Kapitel widmet sich der Serie *Dexter*. Einem kurzen allgemeinen Überblick über die Serie und dem aktuellen Forschungsstand folgt eine Serienanalyse, die sich in

---

<sup>8</sup> *Weeds*. Regie: Brian Dannelly u.a., USA 2005-2012.

ihrer Aufteilung auf das Werk *Film- und Fernsehanalyse*<sup>9</sup> von Lothar Mikos bezieht. Folgende Kategorien werden untersucht: Genre, Figuren und Figurenkonstellationen, Narration und Dramaturgie, Ästhetik und Gestaltung. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Analyse der zentralen Hauptfigur. Wie wird die Figur Dexter dargestellt? Welche inhaltlichen und formalen Gestaltungsmittel beeinflussen die emotionale Anteilnahme an Dexter? Ergänzt wird die Analyse auf einer kontextuellen Ebene durch die Kategorie Transmedia Storytelling. Die Erzählung wird auf andere Medienkanäle ausgeweitet, woraus sich zusätzliche Gestaltungsmittel ergeben.

Im Anschluss werden die Ergebnisse der Serienanalyse in Kombination mit Aspekten der Serienentwicklung und der Serienrezeption präsentiert und die zentralen Forschungsfragen der Arbeit beantwortet.

---

<sup>9</sup> Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. 2., überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK, 2008.

## 2. DIE FERNSEHSERIE

### 2.1 Definition

Eine Fernsehserie ist nach der Definition des Medienwissenschaftlers Knut Hickethier

„eine fiktionale Produktion, die auf Fortsetzung konzipiert und produziert wird, die aber zwischen ihren einzelnen Teilen Verknüpfungsformen aufweist. (...) Zur Seriengeschichte gehören ebenso Serien mit abgeschlossener Folgehandlung wie Fortsetzungsgeschichten, deren Folgen aufeinander aufbauen.“<sup>10</sup>

Hickethier grenzt den Serienbegriff ausschließlich auf den fiktionalen Bereich ein, wie es sich nicht nur im allgemeinen Sprachgebrauch, sondern auch im fernsehwissenschaftlichen Diskurs, etabliert hat. Im Gegensatz zu Nachrichten- oder Dokumentationssendungen bilden Serien nicht die Realität ab, sondern erzählen eine erfundene Geschichte in mehreren Teilen, die in einer Weise verknüpft sind.<sup>11</sup>

Aus der Definition geht außerdem hervor, dass sich grundsätzlich zwei Formen von Serien unterscheiden lassen: Serien mit abgeschlossener Folgehandlung (Series/Procedural) und Fortsetzungsserien (Serial). Die Unterscheidung bezieht sich dabei vor allem auf die Länge und Dauer der Erzählstränge und basiert auf der dramatischen und narrativen Struktur, die der jeweiligen Serienform zugrunde liegt. Durch den Einfluss verschiedener kultureller, ökonomischer, rezeptionsbedingter und technologischer Faktoren und Veränderungen kommt es vermehrt zu einer Vermischung beider Formen. Diese führt zu einer stärkeren Diversifikation und der Entstehung serieller Erzählformen, die als Hybridformen dazwischen anzusiedeln sind.<sup>12</sup>

Neben der grundlegenden Unterscheidung zwischen Serial und Series, differenzieren manche Autoren auch anders: Faulstich nennt fünf Serienformate: Episodenserien, Mehrteiler, Sendereihen, Endlos-Serien und Soaps.<sup>13</sup> Mikos unterteilt in Mehrteiler,

---

<sup>10</sup> Hickethier, Knut: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneburg: Kultur Medien Kommunikation (Lüneburger Beiträge zur Kulturwissenschaft 2), 1991. S. 8.

<sup>11</sup> Vgl. Ebd. S. 8.

<sup>12</sup> Vgl. Nelson, Robin: *Entwicklung der Geschichte: vom Fernsehspiel zur Hypermedia TV Narrative*. In: Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 21-44. hier: S. 21ff.

<sup>13</sup> Vgl. Faulstich, Werner: *Grundkurs Fernsehanalyse*. Paderborn: Fink, 2008. S. 108.

Reihen und Serien.<sup>14</sup> Da diese Formate, wie Mehrteiler, Reihen und Soaps als Unterkategorien der Fortsetzungsserie bzw. Episodenserie zugeordnet werden können, ist jedoch die grundsätzliche Unterteilung nach Hickethier am sinnvollsten. Bei einem Mehrteiler handelt es sich um eine Geschichte mit abgeschlossener Handlung, die in mehrere Teile gegliedert ist, aber die Anzahl der Teile, sprich Episoden, ist von Beginn an festgelegt. Der Mehrteiler kann aufgrund seiner Struktur der Fortsetzungsserie zugeordnet werden. Reihen gehören wiederum der Episodenserie an. Die einzelnen Folgen werden zwar unter einem Titel produziert, sind jedoch an sich eigenständig, in ihrer Handlung abgeschlossen und wechselnd in ihrer Besetzung.<sup>15</sup> Die Fortsetzungsserie und die Episodenserie sind als die zwei grundlegenden Formen der Serie anzusehen, denen verschiedene Formate unterzuordnen sind. Durch die zunehmende Kombination beider Formen entstehen Mischformen, die ausführlich im nächsten Kapitel erläutert werden.

## 2.2 Serielle Formen und Merkmale

### 2.2.1 Episodenserie / Series

Die Episodenserie, auch bekannt als Series oder Procedural, „stellt eine Abfolge von in sich abgeschlossenen Episoden dar, die sich durch gleichbleibende Figuren und ein wiederkehrendes Erzählprinzip auszeichnen.“<sup>16</sup> Besonders typisch ist diese Form der Serie im Bereich der Kriminal-Serien, bei denen in jeder Episode ein bzw. mehrere Fälle gelöst werden. Die Geschichten sind inhaltlich unterschiedlich, basieren aber auf demselben Schema. Am Beginn der Episoden wird ein Konflikt eingeführt, die Hauptfiguren versuchen diesen Konflikt zu lösen, damit am Ende wieder ein stabiler Grundzustand hergestellt werden kann. Die Figuren und ihre Beziehungen untereinander verändern sich nicht wesentlich, wodurch die Möglichkeit, die Folgen in

---

<sup>14</sup> Vgl. Mikos, Lothar: *Fernsehen im Erleben der Zuschauer. Vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium*. Berlin, München: Quintessenz, 1994. S. 24.

<sup>15</sup> Vgl. Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 4., aktualisierte und erw. Auflage. Stuttgart u.a.: Metzler, 2007. S. 196f.

<sup>16</sup> Rothemund, Kathrin: *Komplexe Welten. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*. Berlin: Bertz + Fischer, 2013. S. 17.

beliebiger Reihenfolge auszustrahlen und zu sehen noch zusätzlich unterstützt wird.<sup>17</sup> Aufgrund der abgeschlossenen Handlungsstruktur und der geringen Figurenentwicklung wird es dem Zuseher ermöglicht, jederzeit neu oder wieder in die Serie einzusteigen, ohne das Gefühl zu bekommen, etwas verpasst zu haben.

### 2.2.2 Fortsetzungsserie / Serial

„In einer klassischen Fortsetzungsserie erstrecken sich die Handlungsbögen über viele Episoden, in deren Verlauf sich die Hauptfiguren weiterentwickeln.“<sup>18</sup> Erzählstränge müssen also nicht innerhalb einer Folge abgeschlossen werden, sondern können beispielsweise durch den Einsatz des dramaturgischen Mittels „Cliffhanger“ am Ende einer Episode abgebrochen werden und in der nächsten Episode fortgesetzt werden. Es ergibt sich eine Reihenfolge der aufeinander aufbauenden Folgen, wodurch diese nicht beliebig, sondern in eben dieser Abfolge gesendet und rezipiert werden müssen.<sup>19</sup> Diese Erzählweise erzeugt Spannung und Neugier und verstärkt die Zuschauerbindung. Zugleich sorgt sie aber auch dafür, dass der Zuschauer den Anschluss verlieren kann, wenn er einige Folgen verpasst.<sup>20</sup> Dem wird mit einer Zusammenfassung der wichtigsten vergangenen Ereignisse am Beginn jeder Folge entgegengewirkt. Außerdem ergeben sich durch den technologischen Wandel zahlreiche Möglichkeiten verpasste Episoden zeitversetzt nachzusehen, durch digitale Recorder, DVDs, Online-Streams und diverse Downloadmöglichkeiten.<sup>21</sup>

Die einzelnen Handlungsstränge des Serials laufen im Großen und Ganzen auf einen bestimmten Endpunkt zu, sie zielen also auf eine (partielle) Finalität ab, während beispielsweise die Soap Opera als Fortsetzungsserie mit Endloscharakter beschrieben wird. Bei der Telenovela beschränkt sich das Finale im Normalfall auf das Erreichen eines romantischen Happy-Ends.<sup>22</sup>

---

<sup>17</sup> Vgl. Douglas, Pamela: *TV-Serien: Schreiben fürs Fernsehen*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2008. S. 15.; Hickethier, 2007, S. 197.; Rothmund, 2013. S. 17.

<sup>18</sup> Douglas, 2008. S. 16.

<sup>19</sup> Vgl. Rothmund, 2013. S. 18.

<sup>20</sup> Vgl. Nelson, 2013. S. 24.

<sup>21</sup> Vgl. Blanchet, Robert: *Quality-TV. Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer TV-Serien*. In: Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online Serien*. Marburg: Schüren, 2011. S. 37-10. hier: S. 40f.

<sup>22</sup> Vgl. Rothmund, 2013. S. 17.

Ein wesentliches Merkmal der Fortsetzungsserie ist, wie bereits erwähnt, die Weiterentwicklung der Charaktere. Zum einen wird die Handlung stark von den Figuren beeinflusst, die ihre Ziele erreichen und Probleme und Konflikte lösen wollen und zum anderen beeinflussen die Geschehnisse auch die Figuren und verändern diese. Der Zuseher bekommt einen umfangreicheren Einblick in die Persönlichkeiten der Figuren, er erlebt ihre Entwicklung, wodurch eine starke Verbundenheit auf emotionaler Ebene erreicht werden kann, die bei der Episodenserie eher selten entsteht.

### 2.2.3 Mischform / Hybridisierung

Serielles Erzählen im Fernsehen entwickelt sich kontinuierlich weiter und es entstehen neben Serien mit klassischer Erzählform auch zahlreiche Serien, die als Mischform zwischen Episoden- und Fortsetzungsserie anzusiedeln sind. Sie werden meist als hybride Serienerzählungen bezeichnet, die Merkmale aus beiden Serienformaten vereinen und dadurch nicht mehr nur einer Erzählstrategie zugeordnet werden können.<sup>23</sup>

Der wissenschaftliche Diskurs hat hier verschiedene Ansätze zur Kategorisierung und begrifflichen Bestimmung hervorgebracht, die kurz vorgestellt werden:

In einem Überblick über die narrativen Entwicklungen im Fernsehen bezeichnet Nelson die erste Veränderung als „Flexi-Narrative“<sup>24</sup>, die für größere Flexibilität bei den Erzählmöglichkeiten sorgt. Sie vereint die besten Merkmale aus Series und Serial. Series-Handlungsstränge, die einmalige Geschichten über Fälle behandeln und innerhalb einer Episode abgeschlossen werden, werden mit Serial-Handlungssträngen kombiniert, die vor allem die Beziehungen der Serienfiguren untereinander über mehrere Episoden hin, thematisieren. Innerhalb einer Folge werden mehrere Handlungsstränge erzählt und auch zusammengeführt.<sup>25</sup> Daraus ergibt sich der Vorteil, dass durch eine große Bandbreite an Handlungssträngen mit verschiedenen

---

<sup>23</sup> Vgl. Ganz-Blättler, Ursula: „*Sometimes against all odds, against all logic, we touch*“ *Kumulative Erzählen und Handlungsbögen in Lost und Grey's Anatomy*. In: Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online Serien*. Marburg: Schüren, 2011. S. 73-91. hier: S. 75.; Schabacher, Gabriele: *Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien*. In: Meteling, Arno u.a.[Hrsg.]: „*Previously on...*“ *Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München u.a.: Fink, 2010. S. 19- 40. hier: S. 27.; Rothmund, 2013. S. 20.

<sup>24</sup> Nelson, 2013. S. 23.

<sup>25</sup> Vgl. Ebd. S. 23ff.

Protagonisten und Ereignissen ein breiteres Publikum angesprochen werden kann.<sup>26</sup> Ein weiteres wichtiges Merkmal: Durch die Vertrautheit des Publikums mit der Situation, den Figuren und der Erzählweise, kann das Tempo der Erzählung beschleunigt werden, indem beispielsweise eine langsame Exposition weggelassen werden kann. Es ist möglich direkt zwischen Handlungssträngen hin und her zu springen und bei spannenden Ereignissen einzusteigen, wodurch das Interesse des Zuschauers gesteigert werden kann.<sup>27</sup>

Dieses Konzept fand seinen Ursprung bereits in den 90er Jahren und wurde von Nelson bereits weiterentwickelt und fortgeführt. Als eine Variante der Flexi-Narrative kann man heute langformatige „High-End-Dramaserien“<sup>28</sup> bezeichnen.<sup>29</sup> Unter High-End versteht Nelson ein „hochwertiges Konzept und hohe Produktionswerte aus Sicht der Industrie“.<sup>30</sup> Als Beispiele werden Serien wie *The Sopranos*, *Six Feet Under*<sup>31</sup> und *Deadwood*<sup>32</sup> genannt.<sup>33</sup>

„Sobald sich ein Vehikel für ein langes Format etabliert und sein Publikum gefunden hat, kann sich der Schwerpunkt innerhalb der Flexi-Narrative verschieben.“<sup>34</sup> *The Sopranos* weist zu Beginn noch eine sehr episodisch orientierte Erzählweise auf, die sich auf viele abgeschlossene Geschichten innerhalb des Mafiageschäfts bezieht. Zusätzlich entwickelt sich der Handlungsstrang mit Fortsetzungscharakter über Tony Soprano und die Familie, der in den späteren Staffeln zunehmend an Dominanz gewinnt.<sup>35</sup>

Überdies beschreibt Nelson den Einfluss von digitalen Technologien auf das Fernseh drama mit der Form des „Hypermedia TV Drama“<sup>36</sup>. Die Erzählung wird zu einem großen Konstrukt und beschränkt sich nicht mehr nur auf das Medium Fernsehen. Durch den Austausch über andere Medienplattformen, sowohl von Serienmachern, als auch Zusehern, wird das Drama interaktiv erweitert. Dabei werden Handlungsbögen diskutiert und mögliche Fortsetzungen generiert. Der Zuseher ist nicht mehr bloß

---

<sup>26</sup> Vgl. Ebd. S. 25f.

<sup>27</sup> Vgl. Ebd. S. 26. Anm. Nelson bezeichnet das als „hohe Temperatur des Dramas“.

<sup>28</sup> Ebd. S. 27.

<sup>29</sup> Vgl. Ebd. S. 26f.

<sup>30</sup> Ebd. S. 27.

<sup>31</sup> *Six Feet Under*. Regie: Alan Ball u.a., USA 2001-2005.

<sup>32</sup> *Deadwood*. Regie: Walter Hill u.a., USA 2004-2006.

<sup>33</sup> Vgl. Nelson, 2013. S. 27.

<sup>34</sup> Ebd. S. 27.

<sup>35</sup> Vgl. Ebd. S. 27f.

<sup>36</sup> Ebd. S. 29.

passiver Zuseher, sondern beteiligt sich aktiv an der Geschichte, mit möglichen alternativen Erzählungen. Obwohl der Nutzerkreis von Zuschauern, die zusätzlich zur Serie auch weitere Angebote auf anderen Medienplattformen nutzen, noch eher klein ist, so befindet er sich doch im Wachstum und wird in Zukunft eine wesentliche zusätzliche Erzählebene darstellen. Für eine hypermediale Beschäftigung mit einer TV-Serie muss aber das Interesse und die Bindung an die Serie des Zuschauers relativ groß sein, damit dieser auch genug Motivation verspürt um zusätzliche Angebote in Anspruch zu nehmen.<sup>37</sup>

Horace Newcomb beschreibt unter dem Begriff der „kumulativen Narration“<sup>38</sup> eine Mischform von Serial und Series. Die grundsätzliche episodische Struktur jeder Folge erlaubt ihr Verständnis, auch ohne Rückbezug auf andere Folgen. Die episodienübergreifende Handlung entsteht durch Verweise auf ehemalige Ereignisse und Figurenaspekte und ihrer Verknüpfung und sorgt dadurch für einen Mehrwert für den regelmäßigen Zuschauer:

„Regular viewers are rewarded with the pleasure of remembering these references, understanding complexities rising from new character developments, and recognizing the potential for future events and characterizations, whereas single-episode viewers take pleasure in the full completion of specific plot. The ‘cumulative narrative’ might be said to encompass something of a meta-plot that extends over the entire series, in a manner similar to, but distinct from, the fully serialized narrative.”<sup>39</sup>

Durch zusätzliche Details, beispielsweise durch Rückblenden, bekommt der Zuseher Einblicke in das Leben des Protagonisten, die Hintergründe seines Handelns und seine innere Motivation. Dieses zusätzliche Wissen erzeugt eine komplexere Narration durch die Addition einer weiteren Textebene und führt zu mehr Sehvergnügen und Unterhaltung.

Ein Aspekt, die Figur mit einer inneren Motivation auszustatten und so eine übergreifende Handlung zu erzeugen, ist die „backstory wound“<sup>40</sup>, bei der traumatische Erlebnisse aus der Vergangenheit der Figur Aufschluss über ihre Handlungsmotivation geben.<sup>41</sup> In Bezug auf die kumulative Erzählung stellt die backstory wound ein

---

<sup>37</sup> Vgl. Ebd. S. 41f.

<sup>38</sup> Newcomb, Horace: *Narrative and Genre*. In: Downing, John [Hrsg.]: *The Sage Handbook of Media Studies*. Thousand Oakes, California, u.a.: Sage Publications, 2004. S. 416-428. hier: S. 422.

<sup>39</sup> Ebd. S. 422.

<sup>40</sup> Krützen, Michaela: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 2004. S. 30.

<sup>41</sup> Vgl. Ebd. S. 39ff.

spezifisches Beispiel dar, um durch die Darstellung vergangener Ereignisse die gegenwärtige Handlung zu vertiefen. Bei kumulativen Details kann es sich um neue Fakten handeln, die bisher unbekannt waren, oder es erfolgt eine Erinnerung an Elemente, die bereits erwähnt wurden, aber im Laufe der Serie in Vergessenheit geraten sind. In jedem Fall erreicht man damit ein vertiefendes Verständnis der laufenden Handlung und damit eine emotionale Nähe und Bindung des Zusehers.<sup>42</sup>

Newcomb verweist außerdem auf eine weitere Hybridform, bei der einzelne „arcs“<sup>43</sup> über mehrere Episoden erzählt werden:

“Other series have come to rely on narrative arcs, plots completed within a few episodes, which allow the series to move on to another arc in subsequent episodes. These arc-driven narratives can be programmed as packages and stand between full serialization and cumulative narratives.”<sup>44</sup>

Durch das Zusammenführen von episodischen und episodienübergreifenden Erzählformen ergeben sich viele unterschiedliche Ausprägungen von Hybridformen, wodurch es schwierig wird diese konkret zu kategorisieren und zu definieren. Dies ist jedoch auch nicht unbedingt nötig, da man sich auf die Merkmale von Serial und Series als Eckpfeiler beziehen kann, aus deren Kombination immer wieder neue Serienformen entstehen.

## 2.3 Entwicklung und Diskurs

Zahlreiche Faktoren, wie neue Technologien, Möglichkeiten der Produktion und Distribution von Serien und das damit zusammenhängende veränderte Rezeptionsverhalten der Zuseher haben in den letzten Jahrzehnten zur Weiterentwicklung des Serienformats beigetragen. Mit dem Wandel der Serie geht auch ein zunehmender wissenschaftlicher Diskurs einher, dessen Fortschritt in diesem Kapitel ebenfalls skizziert wird.

Die Fernsehserie hatte anfangs einen schlechten Ruf und wurde auch wissenschaftlich sehr kritisch beurteilt. Sie galt als banal und trivial, außerdem wurden ihr negative Einflüsse auf den Zuschauer unterstellt. Diese negative und pessimistische

---

<sup>42</sup> Vgl. Ganz-Blättler, 2011. S. 80 und S. 84.

<sup>43</sup> Anm. Handlungsbögen

<sup>44</sup> Newcomb, 2004. S. 422.

Grundhaltung und Bewertung veränderte sich aber im Laufe der Zeit.<sup>45</sup> Mit dem Aufkommen der Cultural Studies in den 1970er Jahren wurde die Serie aus einem anderen Blickwinkel diskutiert:

„Galt der Zuschauer im Rahmen der kritischen Fernsehtheorie als passiv und manipulierbar, so führten spätestens Theorieansätze im Kontext der Cultural Studies den Gegenentwurf eines autonomen Zuschauers ein, der nicht den televisuellen Banalitätseffekten erliegt, sondern produktiv, ironisch oder gar subversiv mit den Serien und den darin angelegten Welt- und Wertvorstellungen umgeht.“<sup>46</sup>

Durch die Entstehung neuer Serienformate kommt es zu einer neuen Werthaltung gegenüber der Serie und diese Entwicklung regt unter dem Begriff *Quality TV* einen ausführlichen wissenschaftlichen Diskurs an, der noch immer aktuell ist. Die zunehmende „Qualitätssteigerung“ und Popularität der Serie sorgt für eine Wertsteigerung der Fernsehserie, als auch des Mediums allgemein und Vergleiche zum Kino und Romanen werden getätigt. Es kommt außerdem zu einem starken Anstieg an wissenschaftlichen Beiträgen und einem Aufschwung der Serienforschung, unter anderem auch, weil das höhere Ansehen der Serie, die wissenschaftliche Beschäftigung zu legitimieren scheint.<sup>47</sup>

*Quality TV* bezieht sich auf den Wandel der Serie innerhalb der Fernsehlandschaft<sup>48</sup>, wobei der genaue Beginn der Veränderungen unterschiedlich angesiedelt wird: Einerseits wird der Beginn des Trends bereits in den 1980er Jahren angesiedelt, wo sich Serien wie *Hill Street Blues*<sup>49</sup>, *Twin Peaks*<sup>50</sup> oder *Moonlighting*<sup>51</sup> von bisherigen weniger anspruchsvolleren Serienangeboten unterschieden. Die in den 90er Jahren

---

<sup>45</sup> Vgl. Faulstich, 2008. S. 114.; Köhler, Kristina: „*You people are not watching enough television!*“ *Nach-Denken über Serien und serielle Formen*. In: Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Marburg: Schüren, 2011. S. 11-36. hier: S. 18ff.; Rothmund, 2013. S. 13f.

<sup>46</sup> Köhler, 2011. S. 24.

<sup>47</sup> Vgl. Eichner, Susanne: *Blockbuster Television*. In: Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 45-65. hier: S. 45.; Nesselhauf, Jonas u.a.: „*Watching Too Much Television*“ – 21 *Überlegungen zum Quality-TV im 21. Jahrhundert*. In: Nesselhauf, Jonas u.a.[Hrsg.]: *Quality-TV. Die narrative Spielwiese des 21. Jahrhunderts?! Berlin: LIT, 2014. S. 9-24. hier: S. 10f.; Rothmund, 2013. S. 9f.*

<sup>48</sup> Anm.: *Quality TV* bezieht sich zuerst auf den Wandel der Serie innerhalb der amerikanischen Fernsehlandschaft, wird aber zunehmend auch auf die Entwicklungen in anderen Ländern ausgeweitet und international diskutiert.

<sup>49</sup> *Hill Street Blues*. Regie: Robert Butler u.a., USA 1981-1987.

<sup>50</sup> *Twin Peaks*. Regie: David Lynch u.a., USA 1990-1991.

<sup>51</sup> *Moonlighting*. Regie: Robert Butler u.a., USA 1985-1989.

aufkommenden Pay-TV Serien, wie *The Sopranos*, *The Wire*<sup>52</sup>, *Six Feet Under*, markieren für andere den Beginn der Qualitätsdebatte und des Aufkommens zahlreicher innovativer und qualitativ hochwertiger Serien.<sup>53</sup>

Der Begriff selbst findet erstmals Verwendung bei Jane Feuer, die damit eine veränderte Ästhetik und Produktionsform der Serie anspricht und wird von dem amerikanischen Fernsehwissenschaftler Robert J. Thompson 1996 aufgegriffen.<sup>54</sup> Die neuen Qualitätsserien leiten ein „zweites goldenes Zeitalter des Fernsehen“ ein und erinnern an die Blütezeit in den 1950er und 1960er Jahren.<sup>55</sup> In seinem Buch erarbeitet er zwölf Merkmale von Qualitätsserien, die sie von gewöhnlichen Serien unterscheiden:

1. „Qualitätsserien sind nicht gewöhnliches Fernsehen.
2. Qualitätsserien werden von Künstlern gemacht.
3. Qualitätsserien sprechen ein gehobenes Publikum an.
4. Qualitätsserien haben niedrige Einschaltquoten und kämpfen gegen den Widerstand der Sender und des Mainstream-Publikums.
5. Qualitätsserien verfügen über ein großes Figuren-Ensemble, präsentieren unterschiedliche Perspektiven und haben multiple Plots.
6. Qualitätsserien haben ein Gedächtnis.
7. Qualitätsserien kreieren ein neues Genre, indem sie bestehende Genres kombinieren.
8. Qualitätsserien sind literarisch und autorenzentriert. Der Schreibstil ist komplexer als bei anderen Serien.
9. Qualitätsserien sind selbstreflexiv.
10. Qualitätsserien behandeln kontroverse Themen.
11. Qualitätsserien versuchen, ‚realistisch‘ zu sein.
12. Qualitätsserien werden mit Lobeshymnen und Preisen überhäuft.“<sup>56</sup>

Die Qualitätsmerkmale sind, mit unterschiedlicher Relevanz, auch heute noch geeignet neuere Serien zu kategorisieren. Durch die zunehmende Popularität erreichen neue Qualitätsserien aber mittlerweile ein größeres Publikum, wodurch sie nun nicht mehr nur ein Nischenpublikum ansprechen. Bedeutende Merkmale sind nach wie vor innovative und kontroverse Themen und Inhalte, Selbstreflexivität der Serie, Spiel mit

---

<sup>52</sup> *The Wire*. Regie: Clark Johnson u.a., USA 2002-2008.

<sup>53</sup> Vgl. Blanchet, 2011. S. 37.

<sup>54</sup> Vgl. dazu: Feuer, Jane: *The MTM Style*. In: Jane Feuer u.a. [Hrsg.]: *MTM. „Quality Television“*. London: BFI, 1984. S. 32-60 und Thompson, Robert J.: *Television's Second Golden Age: From "Hill Street Blues" to "ER"*. Syracuse, New York: Syracuse Univ. Press: 2008 (Nachdruck).

<sup>55</sup> Vgl. Köhler, 2011. S. 16.

<sup>56</sup> Blanchet, 2011. S. 44-66. Bei der Aufzählung der Merkmale wurde die deutsche Übersetzung von Blanchet übernommen.

Genrekonventionen, narrative Komplexität und das damit verbundene serielle Gedächtnis. Der Anspruch einer möglichst realistischen und authentischen Darstellung ist ebenfalls Ziel vieler Serien. An der Aufzählung kann man erkennen, dass sich die Merkmale, aus denen sich der Diskurs zu *Quality TV* zusammensetzt, auf verschiedene Ebenen beziehen. Denn sowohl Produktionskontext, Serientext und Rezeptionsfaktoren spielen gleichermaßen eine Rolle bei der Weiterentwicklung der Serie. Rothemund stellt fest, dass der Fokus der Wissenschaft dabei vorwiegend auf Produktion und Rezeption liegt, dabei aber die Textebene vernachlässigt wird und intensive Analysen und Interpretationen noch rar sind.<sup>57</sup>

Aus diesem Grund beschäftigt sich Kathrin Rothemund eingehend mit der narrativen Komplexität, die in Zusammenhang mit *Quality TV* zwar immer wieder genannt, aber nur mangelhaft erklärt und definiert wird.<sup>58</sup> Serielle narrative Komplexität setzt sich aus sechs Merkmalen zusammen: Vielzahl und Vielfalt (Diversität), Verbindungen, Nichtlinearität, Offenheit, Kontingenz: Ein Merkmal vieler komplexer Serien ist die Vielzahl an Figuren und Erzählsträngen, ebenso auch Zeitebenen. Doch zusätzlich zu der Quantität, müssen die einzelnen Elemente auch vielfältig und gut ausdifferenziert sein; das bedeutet Charaktere müssen vielschichtig sein und Handlungen abwechslungsreich und dicht erzählt werden. Die einzelnen Elemente werden wiederum netzwerkartig miteinander verbunden und verflochten, was sich sowohl auf Handlungsebene, als auch auf die Beziehungsebene der Figuren bezieht. Komplexität wird außerdem durch das Loslösen von traditionellen Erzählmustern erzielt: Abweichend von einem klassischen Ursache-Wirkungs-Prinzip kommt es zu einem anderen Umgang mit Raum, Zeit und Kausalität was zu einer Nichtlinearität der Erzählung führt. Das trägt auch zur Offenheit einer Serie bei, in der nicht alle Probleme und Fragen beantwortet werden (können). Die genannten Faktoren beeinflussen die Kontingenz einer Serie, indem sie eine Vielzahl an Möglichkeiten zum Fortschreiten der Handlung generieren und so mehrere Potenziale und Alternativen zulassen.<sup>59</sup>

*Quality TV* zeigt, dass nicht nur die Qualität der Serien, sondern auch der Anspruch an Serien gestiegen ist. „Quality television drama means an aesthetically ambitious programme type with the literary values of creative imagination, authenticity and

---

<sup>57</sup> Vgl. Rothemund, 2013. S. 225.

<sup>58</sup> Vgl. Ebd. S. 36ff

<sup>59</sup> Vgl. Rothemund, 2013. S. 70ff.

relevance.“<sup>60</sup> Qualitätsserien sollen komplex, innovativ, ungewöhnlich, ästhetisch, reflexiv, künstlerisch und kontrovers sein.

Der Qualitätsbegriff ist für viele Autoren problematisch und es wird kritisiert, dass mit dem Begriff des Qualitätsfernsehens auch immer eine Wertedebatte verknüpft ist, die diesen Serien einen besseren und „elitären Status“ zukommen lässt.<sup>61</sup> Der Begriff sollte aber nicht dazu verwendet werden den Serien ein Label zu geben, das eine Bewertung impliziert, sondern den Zweck einer Genrebezeichnung erfüllen, die eine neue Serienform und ihre spezifischen Merkmale beschreibt. Aufgrund dieser Merkmale, wie Innovation, Ästhetik, Komplexität etc. sorgt diese Art der Serie für ein umfangreicheres und vielseitigeres Rezeptionserleben und ist daher beim Rezipienten nicht nur beliebt, sondern auch sehr geschätzt. Durch ihre Vielzahl an Analysemöglichkeiten und –ebenen beinhaltet sie auch umfangreiches Potenzial für eine wissenschaftliche Betätigung.

Technische, strukturelle und rechtliche Veränderungen innerhalb der (amerikanischen) Fernsehlandschaft sind für die inhaltlichen und formalen Entwicklungen der Serie mitverantwortlich. Eine wichtige Rolle spielt das Aufkommen neuer Fernsehsender, die den Wettbewerb auf dem Fernsehmarkt ankurbeln. Besonders der Pay-TV Sender HBO nimmt hier einen wichtigen Stellenwert ein, indem er sich durch die Produktion von innovativen Qualitätsserien einen Namen macht und ein Image generiert: „It’s not TV, it’s HBO“<sup>62</sup>. Mit Serien wie *The Wire*, *The Sopranos*, *Six Feet Under*, *Oz*<sup>63</sup>, *Sex and the City*<sup>64</sup> etc., produziert der Sender zahlreiche Serien, die sich von den anderen „gewöhnlichen“ Serien in Inhalt und Form unterscheiden und trägt somit wesentlich zur Entstehung von *Quality Television* bei. Als Paradebeispiel gilt die Serie *The Sopranos*, die das Mafia-Genre neu präsentiert und Tabuthemen wie Sex und Gewalt behandelt. Pay-TV Sender produzieren ihre Serien unter anderen Bedingungen als die öffentlichen Fernsehsender. Sie sind nicht von den strengen Regelungen, die für Networks gelten, eingeschränkt. Ihre Art Finanzierung unterscheidet sich, wodurch sich ein geringerer

---

<sup>60</sup> Bignell, Robert: *Seeing and Knowing. Reflexivity and Quality*. In: McCabe, Janet/Akass, Kim [Hrsg.]: *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London/ New York: I.B. Tauris, 2007. S. 158-170. hier: S. 162.

<sup>61</sup> Vgl. Rothmund, 2013. S. 36.

<sup>62</sup> DeFino, Dean J.: *The HBO Effect*. New York u.a.: Bloomsbury, 2014. S. 3; Jahn-Sudmann, Andreas/Starre, Alexander: *Die Experimente des Quality TV – Innovation und Metamedialität in neueren amerikanischen Serien*. In: Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 103-119. hier: S. 109.; siehe dazu auch: Leverette, Marc u.a.[Hrsg.]: *It’s not TV: Watching HBO in the Post-Television Era*. New York: Routledge, 2008.

<sup>63</sup> *Oz*. Regie: Darnell Martin u.a., USA 1997-2003.

<sup>64</sup> *Sex and the City*. Regie: Susan Seidelman u.a., USA 1998-2004.

Quotendruck für Pay-TV Sender ergibt. Der Aufbau des Programms ist ein anderer, die Struktur und der Aufbau einer Serie sind nicht von Werbepausen abhängig und auch die Länge der einzelnen Episoden kann ausgeweitet werden. Außerdem können Tabuthemen wie Gewalt, Sex, etc problemlos behandelt und gezeigt werden, da dahingehend keine Regulierungen und Vorgaben existieren.<sup>65</sup> Der Erfolg des Senders führte dazu, dass zum einen das zusätzliche Angebot an Serienproduktionen weiterer Privatsender steigt, die damit dem Vorbild HBO folgen. Zum anderen beeinflusst es die öffentlichen Sender, die durch die zusätzliche Konkurrenz und den stärkeren Wettbewerb versuchen ihre Serien interessanter und hochwertiger zu gestalten. Auch auf Ebene der Distribution werden neue Wege der Vermarktung entwickelt.<sup>66</sup>

Technische Innovationen verändern die Rezeptionsbedingungen, der Zuseher ist nicht mehr abhängig von festen Sendezeiten, sondern kann seine Sehgewohnheiten nach seinen Bedürfnissen gestalten. Die Möglichkeiten der Distribution weiten sich aus und sorgen für eine vergrößerte Reichweite. Da sich die Rezeption nicht mehr nur auf das Fernsehen beschränkt, sondern sich durch DVDs, BluRays, Online Streams auf Webseiten und anderen Plattformen auf andere Medien ausweitet, verändern sich die Nutzungsstrukturen. Darauf wird bei der Produktion von Serien Rücksicht genommen und das Angebot durch transmediale Erzählformen erweitert und vermarktet. Diese erfüllen auch ein ökonomisches Interesse der Sender.<sup>67</sup> Die inhaltliche, formale und ästhetische Weiterentwicklung der Serie wird durch die wechselseitige Beeinflussung von Faktoren der Produktion, Technik, Ökonomik/ Vermarktung und Rezeption beeinflusst und vorangetrieben.

---

<sup>65</sup> Vgl. Bock, Annetrin: *Fernsehserienrezeption. Produktion, Vermarktung und Rezeption US-amerikanischer Prime-Time-Serien*. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 2013. S. 29 und 45f.; Ritzer, Ivo: *Fernsehen wider die Tabus. Sex, Gewalt, Zensur und die neuen US-Serien*. Berlin: Bertz+Fischer, 2011. S. 11f.

<sup>66</sup> Vgl. Bock, 2013. S. 24ff.; Rothmund, 2013. S. 27.

<sup>67</sup> Vgl. Bock, 2013. S. 45ff.; Rothmund, 2013, S. 41f.

### 3. SERIENREZEPTION UND EMOTIONALE ANTEILNAHME

#### Formen und Begriffe der emotionalen Anteilnahme

##### 3.1 Empathie

Das *Metzler Lexikon Ästhetik* definiert Empathie als „einen psychischen Prozess, in dem Manifestationen von Gefühlen realer oder fiktiver Personen von anderen Personen als solche wahrgenommen oder imaginiert und die ausgedrückten Gefühle dabei vom Wahrnehmenden nachempfunden werden.“<sup>68</sup> Die *Encyclopedia Britannica* beschreibt Empathie als „the ability to imagine oneself in another’s place and understand the other’s feelings, desires, ideas, and actions“<sup>69</sup> und kann mit dem deutschen Begriff „Einfühlung“ gleichgesetzt werden. Die Fähigkeit Empathie zu empfinden ist eine Voraussetzung für prosoziales und altruistisches Verhalten.<sup>70</sup>

Es gibt zwei Ausprägungen des Empathiebegriffs, die durch die genannten Definitionen verdeutlicht werden: Gefühlsübernahme und Gefühlsverständnis. Empathie umfasst dabei sowohl emotionale als auch kognitive Prozesse.<sup>71</sup> Bei der Gefühlsübernahme empfindet der Zuseher die gleiche Emotion, wie die Figur: Der Zuseher sieht, dass die Figur glücklich ist und empfindet ebenso ein Glücksgefühl, obwohl sich das Gefühl in der Intensität unterscheiden kann.<sup>72</sup> Das Gefühlsverständnis hingegen ist verstärkt ein kognitiver Prozess, bei dem der Zuseher die Gefühle einer Person erkennt, nachvollziehen kann, wie es zu diesen Gefühlen kommt und folglich auch Einstellungen, Motive, Handlungen und Wünsche der Figur verstehen kann.

Des Weiteren sind zahlreiche andere Differenzierungen entstanden: Abgegrenzt wird beispielsweise auch zwischen situativer Empathie (state empathy) und dispositionaler Empathie (trait empathy). Situative Empathie beschreibt das Mitfühlen mit einer Person in einer konkreten Situation und kann durch Merkmale des Gegenübers (z.B.

---

<sup>68</sup> Trebeß, Achim [Hrsg.]: *Metzler Lexikon Ästhetik. Kunst, Medien, Design und Alltag*. Stuttgart u.a.: Metzler, 2006. S. 90.

<sup>69</sup> Encyclopaedia Britannica (Onlineversion): *Empathy*. In: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/186011/empathy> (18.10.2014).

<sup>70</sup> Vgl. Wünsch, Carsten: *Empathie und Identifikation*. In: Wünsch, Carsten, u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption*. Baden-Baden: Nomos, 2014. S. 223-241. S. 224.

<sup>71</sup> Anm. Gefühlsübernahme und Gefühlsverständnis werden auch als affektive Empathie und kognitive Empathie unterschieden. Vgl. dazu: Wünsch, 2014. S. 225f.

<sup>72</sup> Vgl. Mikos, 2008. S. 176f.

Sympathie) und die Situation (z.B. zugeschrieben Ursache für eine Notlage) beeinflusst werden. Dispositionale Empathie hingegen ist die Fähigkeit bzw. Tendenz einer Person auf andere empathisch zu reagieren, die je nach Persönlichkeit und Eigenschaften stärker oder schwächer ausgeprägt sein kann und die Entstehung der situativen Empathie beeinflusst.<sup>73</sup>

Empathie ermöglicht dem Zuseher ein besseres Figurenverständnis und hilft ihm eine konkrete Vorstellung von der Figur zu generieren, jedoch nur, wenn dafür auch genügend Informationen über die Figur zur Verfügung gestellt werden.

Die Gefühle einer Figur können nicht allein durch ihre Darstellung und Charakterisierung verstanden werden. Die Figur ist in die Erzählung eingebunden und so erschließt sich ihre Gefühlswelt im narrativen und dramaturgischen Kontext. Die ästhetische und formale Gestaltung haben ebenso Einfluss darauf. „Je genauer eine Figur charakterisiert wird, ihre Handlungen diegetisch motiviert werden, desto stärker wird das empathische Verhältnis des Zuschauer zum Protagonisten werden.“<sup>74</sup> Die Wirkung, die das gesamte Umfeld der Figur auf die Empathie hat, bezeichnet Wulff auch als empathisches Feld.<sup>75</sup> Zusätzlich kann sich „Erfahrungsnähe“ positiv auf das Empathieempfinden auswirken: Figuren, die sich in vertrauten Situationen befinden bzw. kulturelle und charakterliche Ähnlichkeiten zum Zuseher aufweisen, lösen leichter Empathie aus, als Figuren aus anderen Lebenskreisen und mit weniger verständlichem Verhalten.<sup>76</sup> Grundsätzlich ist die Empathie, die man fiktiven Figuren entgegenbringt vergleichbar mit der Empathie für reale Personen, mit dem Unterschied, dass sie in einem anderen kommunikativen Rahmen stattfindet. Der Zuseher ist sich der Grenze zwischen Realität und Fiktion aber jederzeit bewusst.<sup>77</sup>

---

<sup>73</sup> Vgl. Döring, Nicola: *Wie Medienpersonen Emotionen und Selbstkonzept der Mediennutzer beeinflussen. Empathie, sozialer Vergleich, parasoziale Beziehung und Identifikation*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 295-310. hier: S. 297.

<sup>74</sup> Ryssel, Dirk/Wulff, Hans J.: *Affektsteuerung durch Figuren*. In: Wulff, Hans J. [Hrsg.]: *TV-Movies „Made in Germany“: Struktur, Gesellschaftsbild, Kinder- und Jugendschutz. Teil 1: Historische, inhaltsanalytische und theoretische Studien*. Kiel: ULR, 2000. S. 236-256. hier: S. 236. Zitiert nach der Online-Fassung. In: <http://www.derwulff.de/2-94>, S. 1 im Dokument (19.10.2014).

<sup>75</sup> Vgl. Wulff, Hans J.: *Empathie als Dimension des Filmverstehens*. Ein Thesenpapier. In: *Montage/AV*, 2003, Jg. 12, H. 1, S. 136-161. hier: S. 138 und S. 151.

Anm. „Die Bindung an die Figuren besteht nicht allein im Sich-Versetzen in die Perspektive eines Einzelnen, sondern in der inneren Modellierung des Feldes aller Beteiligten.“ Wulff, 2003. S. 153.

<sup>76</sup> Vgl. Ebd. S. 140.

<sup>77</sup> Vgl. Mikos, 2008. S. 177.; Wulff, 2003. S. 141.

Das Erleben von Empathie steigert das Involvement, führt zu einem intensiveren Medienerlebnis und erhöht dadurch den Unterhaltungswert einer Serie.

### 3.2 Sympathie

Der Begriff Sympathie beschreibt „die Zuneigung und das positive Gefühl eines Menschen gegenüber eines Mitmenschen“<sup>78</sup>. Auch Wulff sieht Sympathie als ein positives Hingezogensein zu einer Figur, die vorhanden ist, sobald die Beziehung zwischen Figur und Zuschauer nicht neutral ist, sondern in eine positive Richtung bzw. bei Antipathie in eine negative Richtung geht.<sup>79</sup>

Eine Figur ist sympathisch, wenn sie wertgeschätzt bzw. positiv bewertet, respektiert und anerkannt wird. Daraus ergeben sich Emotionen beim Zuseher, die für die Figur empfunden werden, die Figur selbst aber nicht fühlt. So wird der Zuseher, der von einer Bedrohung des Protagonisten weiß, während die Figur glaubt in Sicherheit zu sein, Angst empfinden, um ihr Wohlergehen besorgt sein und auf einen positiven Ausgang für die Figur hoffen. Sympathie führt zu einer emotionalen Parteinahme mit der Figur und der Zuseher reagiert auf Situationen und Ereignisse, in denen sich die Figuren befinden, mit Emotionen, wie Mitleid oder Bedauern. Dabei richtet sich die Parteinahme nicht nur auf gegenwärtige Situationen, sondern auch auf zukünftige und vergangene:<sup>80</sup> „Mit Hoffnung oder Angst sehen wir kommenden Verwicklungen entgegen, reagieren erleichtert, enttäuscht oder verstört; mit Neugierde erwarten wir die Aufklärung von Geheimnissen der Figur.“<sup>81</sup> Antipathie beschreibt den gegensätzlichen Prozess zur Sympathie. Unsympathischen Figuren gegenüber entstehen vor allem Gefühle der Abneigung, die bei Antagonisten besonders stark ausgeprägt sein können. „Bei Figuren, die uns unsympathisch sind, hoffen wir dagegen eher, dass ihre Unternehmungen nicht gelingen, begegnen ihnen mit Schadenfreude oder triumphieren sogar über ihren Untergang.“<sup>82</sup>

---

<sup>78</sup> Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden: Band 21 Sr-Teo: *Sympathie*. 19. Auflage. Mannheim: Brockhaus, 1993. S. 525.

<sup>79</sup> Vgl. Wulff, 2003. S. 145.

<sup>80</sup> Vgl. Eder, 2014. S. 682.

<sup>81</sup> Ebd. S. 682.

<sup>82</sup> Ebd. S. 681.

Für die Entstehung von Sympathie sind verschiedene Faktoren entscheidend:

Erstens ist Sympathie mit einer Bewertung der Figur verbunden, die in Zusammenhang mit moralischen Wertvorstellungen des Zusehers steht. Mikos sieht Sympathie generell als eine Erweiterung der Empathie um den moralischen Aspekt.<sup>83</sup> Daraus ergibt sich, dass eine Figur, die sich an moralische Grundsätze hält, eher positiv gewertet und als sympathisch empfunden wird, als eine unmoralische Figur. Da es jedoch mittlerweile zahlreiche Filme und Serien gibt, in denen Figuren, die sich entgegen moralischer Grundsätze verhalten, zu Sympathieträgern werden, kann diese Aussage so nicht verallgemeinert werden. Bei der moralischen Bewertung muss immer der Gesamtkontext der Figur und ihrer Handlung miteinbezogen werden: Dazu zählen die Motive und Nachvollziehbarkeit für eine Handlung, die Art der Situation, die Relation zu den anderen Figuren, aber auch der genrespezifische Rahmen. Außerdem wird Sympathie durch eine gewissen Durchzeichnung der Figur, also einer Darstellung als vielschichtiger Charakter begünstigt, wohingegen sehr eindimensional gezeichnete Figuren weniger Sympathie auf sich ziehen, da hier einfach die Nähe zur Realität fehlt.<sup>84</sup>

Zweitens spielen persönliche Vorlieben und Geschmack des Zusehers eine wesentliche Rolle und führen somit zu sehr individuell ausgeprägter Sympathie. So kann beispielsweise die Verkörperung der Figur durch einen Schauspieler, den man mag, zu Sympathie mit der Figur führen.<sup>85</sup>

Sympathie wird häufig in Zusammenhang mit Empathie betrachtet und erklärt. Wirth beispielsweise sieht Sympathie und persönlichen Stress als affektive Dimensionen der Empathie, die auch in der Affective Disposition Theory von Zillmann wesentliche Dimensionen darstellen. „Je höher die Sympathie (eine Sozio-Emotion) und damit die Anteilnahme am Schicksal der Medienfigur, desto stärker kann auch der persönliche Stress (eine Ego-Emotion) werden, also die Sorge und Angst um das Wohlergehen der Medienfigur.“<sup>86</sup> Sympathie und Empathie müssen aber nicht zwingend gemeinsam auftreten und sind nicht direkt abhängig voneinander. Der Zuseher kann sehr wohl mit einer Figur empathisch mitfühlen, muss sie aber deshalb nicht sympathisch finden.

---

<sup>83</sup> Vgl. Mikos, 2008. S. 179.

<sup>84</sup> Vgl. Wulff, 2003. S. 145f.

<sup>85</sup> Vgl. Ebd. S. 145.

<sup>86</sup> Wirth, Werner: *Grundlagen emotionaler Medienwirkungen*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 227-246. hier: S. 237.

Wobei es sich durchaus positiv auf das empathische Mitfühlen auswirkt, wenn die Figur als sympathisch empfunden wird, beziehungsweise auch umgekehrt.<sup>87</sup>

Zusammenfassend beschreibt Sympathie das Fühlen für die Figur, der Zuschauer entwickelt Gefühlen für die Figur, die auf der (moralischen) Bewertung der Figur und den Situationen und Ereignissen beruhen, aber prinzipiell unabhängig von ihren dargestellten Emotionen sind.

### 3.3 Identifikation

„Identifying with a character means feeling an affinity toward the character that is so strong that we become absorbed in the text and come to an empathetic understanding for the feelings the character experiences as if it happens to us while, momentarily at least, forgetting ourselves as audience members, and this intensifies our viewing experience.“<sup>88</sup>

Identifikation basiert in erster Linie auf dem gleichen Phänomen wie die kognitive Empathie: Der Zuseher versucht die Empfindungen, Handlungen und die Situation einer Figur zu verstehen und nachzuvollziehen indem er ihre Perspektive übernimmt. Diese Perspektivenübernahme wird aber, im Gegensatz zur Empathie, so intensiv erlebt, dass die Identität des Zusehers und das Medialitätsbewusstsein zugunsten der Identität der Figur in den Hintergrund rücken.<sup>89</sup> Eder beschreibt den Vorgang der Identifikation und die dabei stattfindende Übernahme der mentalen Perspektive mithilfe des psychologischen Konzepts der Simulation: „Demzufolge versucht man andere Menschen – oder Figuren – manchmal dadurch zu verstehen, dass man ihre inneren Vorgänge mental simuliert, d.h. ähnliche Vorgänge des Denkens, Fühlens etc. in sich selbst hervorruft.“<sup>90</sup> Außerdem unterscheidet er zwischen körperlicher Identifikation (z.B.: die Vorstellung fliegen zu können), sozialer Identifikation (z.B.: die Vorstellung besonders mächtig zu sein) und psychischer Identifikation (die Vorstellung besonders intelligent zu sein). Die psychische Identifikation beinhaltet auch die Übernahme von relevanten Wahrnehmungen, Gedanken, Bewertungen, Motiven und Gefühlen der

---

<sup>87</sup> Vgl. Wulff, 2003. S. 145f.

<sup>88</sup> Cohen, Jonathan: *Audience Identification with Media Characters*. In: Bryant, Jennings/Vorderer Peter [Hrsg.]: *Psychology of Entertainment*. Mahwah, NJ u.a.: Erlbaum, 2006. S. 183-198. hier: S. 184.

<sup>89</sup> Vgl. Wünsch, 2014. S. 234.

<sup>90</sup> Eder, 2014. S. 602.

Figur.<sup>91</sup> Der Einfluss kann stellenweise so groß sein, dass einzelne Merkmale, wie Einstellungen oder Gesten der Figur vom Zuseher übernommen werden und stellt damit eine weitere wichtige Bedingung für die Entstehung von Identifikation dar. Merkmale der Figur werden vom Zuseher übernommen und in die eigene Identität integriert, mit dem Ziel, diese damit auszubauen und zu erweitern. Dieser Prozess findet aber nur statt, wenn die Figur bzw. die übernommenen Merkmale positiv vom Zuseher bewertet werden.<sup>92</sup>

Dahingehend differenziert Wegener zwischen bestätigender, korrektiver und generativer Identifikation: Der Zuseher übernimmt beispielsweise eine Sichtweise der Figur, diese kann entweder mit der Sichtweise des Zusehers bereits übereinstimmen und diese bestätigen, kann sie aber auch verändern bzw. eine vollkommen neue Sichtweise generieren.<sup>93</sup>

Identifikationsförderliche Faktoren sind Ähnlichkeiten zwischen Figur und Zuseher, positive Bewertung der Figur (Aussehen, Eigenschaften) und die Dauer des Kontakts und die damit verbundenen Vertrautheit mit der Figur.<sup>94</sup>

“Because identification requires audience members to imagine themselves as a character, similarity of audience members to characters should increase the likelihood of identification. (...)As in interpersonal relationships, the duration of familiarity is important to the nature of the relationship between viewers and a character. The longer an audience member is exposed to a character, the more likely he or she is to be able to imagine being that character.”<sup>95</sup>

Die Identifikation mit Serienfiguren wird bereits durch das Format an sich begünstigt: Aufgrund der regelmäßigen Präsenz und dem regelmäßigen Kontakt zwischen Serienfigur und Zuschauer finden hier bevorzugt Identifikationsprozesse statt.

Im Sinne der „Wishful Identification“<sup>96</sup> ist es jedoch auch möglich, sich mit Figuren zu identifizieren, zu denen man keine Ähnlichkeiten aufweist, die aber über Merkmale verfügen, die man selbst gerne hätte.<sup>97</sup> Identifikation mit Figuren bietet dem Zuseher die Möglichkeit in eine fremde Rolle zu schlüpfen, diese in einem sicheren Rahmen

---

<sup>91</sup> Vgl. Eder, 2014. S. 600f.

<sup>92</sup> Vgl. Wunsch, 2014. S. 235.

<sup>93</sup> Vgl. Wegener, Claudia: *Medien, Aneignung und Identität. „Stars“ im Alltag jugendlicher Fans*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008. S. 60f.

<sup>94</sup> Vgl. Wunsch, 2014. S. 235f.

<sup>95</sup> Cohen, 2006. S. 258f.

<sup>96</sup> Wunsch, 2014. S. 236.

<sup>97</sup> Vgl. Ebd. S. 236

auszuprobieren und nach anschließender Bewertung positive Merkmale zu übernehmen und negative zu verwerfen.

Ein wichtiger Aspekt bei der Identifikation mit fiktiven Figuren ist, dass meist von partiell stattfindender Identifikation gesprochen wird, bei der sich der Zuseher nicht mit der gesamten Figur identifiziert, sondern nur teilweise: Die Identifikationsprozesse beziehen sich dabei auf soziale Handlungsrollen und Situationen der Figur.<sup>98</sup>

Für den Begriff Identifikation gibt es, abhängig von der wissenschaftlichen Disziplin, eine Vielzahl an unterschiedlichen Definitionen; und auch innerhalb der Film- und Fernsehwissenschaft und der Rezeptionsforschung existiert nach wie vor keine einheitliche Begriffsbestimmung. In den letzten Jahren ist daher das Identifikationskonzept wissenschaftlich etwas in den Hintergrund gerückt. Zahlreiche Wissenschaftler bevorzugen das Empathiekonzept, das in den letzten Jahrzehnten vermehrt in den kommunikationswissenschaftlichen Fokus gerückt ist.<sup>99</sup>

---

<sup>98</sup> Vgl. Eder, 2014. S. 600.; Mikos, Lothar: *Parasoziale Interaktion und indirekte Adressierung*. In: Vorderer, Peter [Hrsg.]: *Fernsehen als „Beziehungskiste“*. *Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1996a. S. 97-106. hier: S. 102.

<sup>99</sup> Vgl. Wünsch, 2014. S. 223.

## Theorien und Konzepte

Emotionale Anteilnahme ist Teil vieler Theorien und Konzepte teils unterschiedlicher wissenschaftlicher Fachbereiche, die diese in einen umfassendere Kontext stellen und in Zusammenhang mit anderen Faktoren beschreiben, erklären und untersuchen. Einige davon werden im Folgenden erläutert.

### 3.4 Character Engagement

Murray Smith beschäftigt sich in seinem Konzept zur Beschäftigung mit fiktiven Figuren mit den emotionalen und kognitiven Vorgängen, die dabei beim Zuseher ablaufen und in ihrem Zusammenspiel das Erleben einer fiktiven Erzählung beeinflussen. „Our propensity to respond emotionally to fictional characters is a key aspect of our experience and enjoyment of narrative films.“<sup>100</sup> Die emotionale Anteilnahme spielt für Smith eine wichtige Rolle bei der Rezeption von Figuren und der Unterhaltung durch narrative Erzählungen. Dabei wendet er sich aber von der Verwendung gängiger Begriffe und Konzepte wie beispielsweise der Identifikation ab, da ihm diese zu ungenau und unzureichend sind. Er beschäftigt sich aber sehr wohl mit den damit verbundenen und ablaufenden Prozessen unter Verwendung anderer Begriffe bzw. einer differenzierteren Einteilung.<sup>101</sup>

„Whatever else it is, engaging with fiction is a species of imaginative activity, not in the traditional and derogatory sense of ‘the flight of fancy’, but rather in two more complex senses.“<sup>102</sup> Smith sieht die Beschäftigung des Zusehers mit fiktionalen Erzählungen als eine imaginative Aktivität an, die entlang der Narration verläuft, die aber nicht als Phantasterei und Flucht in die Vorstellung gesehen werden darf. Diese Imagination kann auf zwei Arten erfolgen: Bei der zentralen Imagination stellt sich der Zuseher („von innen“) vor in der Situation der Figur zu sein. Dabei kommt es auch zur Simulation von inneren Zuständen und Werten der Figur und Gefühle und Perspektiven der Figur werden (größtenteils) übernommen. Die azentrale Imagination beschreibt hingegen die reine Vorstellung einer Situation („von außen“), ohne dass diese vom

---

<sup>100</sup> Smith, Murray: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford u.a.: Clarendon Press, 1995. S. 1.

<sup>101</sup> Vgl. Ebd. S.1ff.

<sup>102</sup> Ebd. S. 74.

Zuseher simuliert wird und beschränkt sich auf das Nachvollziehen und Verstehen der Situation des Figurenhandelns.<sup>103</sup>

Smith diskutiert in diesem Zusammenhang die Abgrenzung zur Identifikation, wobei zwischen einer starken und einer schwachen Form der Identifikation unterschieden werden muss. Während eine starke Identifikation als „self-oblivion“, quasi einer Selbstvergessenheit und einem „Verlieren in der Figur“ bezeichnet wird, ist die schwache Identifikation schon wahrscheinlicher und erlaubt die Simulation einer Situation und Person, ohne dass sich der Rezipient mit der Figur verwechselt. Die schwache Form wäre demzufolge der zentralen Imagination zuzuweisen.<sup>104</sup>

Innerhalb fiktionaler Erzählungen kommt es sowohl zu einem Fühlen mit Figuren in Form von Empathie, die der zentralen Imagination entspricht, als auch zu Gefühlen für die Figur, die in Form einer sympathischen Parteinahme ein Bestandteil der azentralen Imagination bzw. „Struktur der Sympathie“ sind.<sup>105</sup> Die Struktur der Sympathie setzt sich aus drei Beschäftigungslevel zusammen: „Recognition, Alignment und Allegiance“.<sup>106</sup>

Recognition (Wiedererkennen) ist grundlegend bei der Rezeption, denn es bezieht sich auf das Erfassen einer Figur und ihrer Eigenschaften und beeinflusst die Konstruktion, Auslegung und Deutung einer Figur und dient als Basis für die folgenden zwei Levels. Alignment (Auf-eine-Linie-bringen) beschreibt das Verhältnis von Figur und Zuseher, indem es Handlungen, Wissen und Gefühle der Figur zugänglich macht und ihn über vorübergehende äußere und innere Erlebnisse der Figur informiert. Allegiance (Bündnis bzw. Parteinahme) betrifft die moralische Evaluation einer Figur, die für die emotionale Parteinahme für oder gegen die Figur sorgt. Für Smith ist also die Moral ein ausschlaggebender Faktor für die Sympathie, der auch durch Faktoren der Ikonografie (Rassenzugehörigkeit, Genreotypen, Musik und Starsystem) beeinflusst wird. Recognition und Alignment beschränken sich auf das Verstehen der Figur (kognitive Prozesse), während Allegiance darüber hinausgeht und die Bewertung und eigene emotionale Reaktionen des Zusehers (kognitive und affektive Prozesse) mit einschließt. Alle drei Levels stehen in engem Zusammenhang und beeinflussen sich gegenseitig.<sup>107</sup>

---

<sup>103</sup> Vgl. Ebd. S. 76f.

<sup>104</sup> Vgl. Ebd. S. 79ff.

<sup>105</sup> Vgl. Ebd. S. 81.

<sup>106</sup> Ebd. S. 81. Anm. Die Beschäftigungslevel werden als „levels of engagement“ bezeichnet.

<sup>107</sup> Vgl. Smith, 1995. S. 82ff.; Eder, 2014. S. 572.

„In sympathizing with the protagonist I do not simulate or mimic her occurrent mental state. Rather, I understand the protagonist and her context, make a more-or-less sympathetic or antipathetic judgement of the character, and respond emotionally in a manner appropriate to both the evaluation and the context of the action.“<sup>108</sup>

Für die Struktur der Sympathie sind auch empathische Prozesse von Bedeutung, da sie helfen, die Figur und ihre narrative Situation zu Verstehen. Empathie umfasst dabei alle Reaktionen auf den Zustand einer anderen Person, ohne dass man dabei (im Gegensatz zur Sympathie) die wahrgenommenen Werte, Ziele oder Überzeugungen teilt. Empathie setzt sich aus mehreren Mechanismen zusammen: Emotionale Simulation, Mimikry und autonome Reaktionen. Einzig die emotionale Simulation erfolgt freiwillig und beschreibt das Simulieren des Zustandes der Figur, um sie besser verstehen und ihr Verhalten voraussagen zu können. Bei der Mimikry lösen Signale von Gesicht und Körper der Figur im Zuseher eine reflexartige Simulation der wahrgenommenen Emotionen aus. Zu den autonomen Reaktionen zählen spontane und überraschende Prozesse, beispielsweise ein Schreck, der von Figur und Zuschauer gleichermaßen erlebt werden kann.<sup>109</sup>

Alle ablaufenden Vorgänge der Sympathie und Empathie wirken zusammen und werden bei Smith unter „character engagement“<sup>110</sup> zusammengefasst und beschreiben den komplexen Prozess der Beschäftigung des Zusehers mit Figuren.<sup>111</sup>

„Engagement is not a process in which we vicariously experience the emotions of characters in any simple sense, nor one in which we are possessed' wholly by a single character. It is, rather a complex heterogeneous set of interacting responses-automatic, cognitive, affective-to what we know to be fictional entities.“<sup>112</sup>

Das Konzept veranschaulicht die Vielseitigkeit der emotionalen und kognitiven Prozesse, die bei der Figurenrezeption ablaufen und zeigt einen Weg, sie zueinander in Verbindung zu setzen.

---

<sup>108</sup> Smith, 1995. S. 86.

<sup>109</sup> Vgl. Ebd. S. 96ff.

<sup>110</sup> Ebd. S. 102.

<sup>111</sup> Vgl. Ebd. S. 102ff.

<sup>112</sup> Ebd. S. 230.

## 3.5 Involvement

Involvement ist ein mehrdimensionales Konzept, das kognitive, emotionale und konative Aspekte umfasst und es beschreibt die intensive Auseinandersetzung mit einem Medieninhalt, die sich nicht nur auf die Zeit während des Medienkonsums beschränkt, sondern auch darüber hinausgeht. Es kommt zu einem starken, konzentrierten Medienerleben, das den Zuseher in die Medienwelt eintauchen und die reale Welt (teilweise) ausblenden lässt. Involvement umfasst aber auch das Phänomen, dass eine Serie den Zuschauer eine gewisse Zeit nach der Rezeption noch gedanklich und emotional beschäftigt und fesselt. Es richtet sich dabei auf ein bestimmtes Objekt oder einen Bezugspunkt: beispielsweise einen Darsteller, ein Produkt, eine Serie oder ein Thema.<sup>113</sup>

Es gibt einige verwandte Begriffe und Konzepte, die sich mit dem Eintauchen in die Medienwelt beschäftigen wie Transportation, Präsenzerleben, Flow oder Immersion. In weiterer Folge wird jedoch nur der für diese Arbeit relevante Begriff der Transportation genauer erläutert.

### 3.5.1 Transportation / Narratives Erleben

Transportation beschreibt das Eintauchen in eine Erzählung oder Geschichte, wobei sich der Rezipient ganz auf die Ereignisse der Narration fokussiert und die Realität dabei in den Hintergrund tritt. Neben der intensiven Aufmerksamkeit für die narrative Erzählung ist auch die affektive Komponente wichtig, die sich durch emotionale Reaktionen auf die Figuren und die Geschehnisse äußert.<sup>114</sup> Der Zuseher reagiert nicht nur emotional auf die Erzählung, sondern wird dadurch auch in seiner Einstellung beeinflusst: „Finally, transportation is likely to create strong feelings toward story characters; the

---

<sup>113</sup> Vgl. Bilandzic, Helena: *Immersion*. In: Wünsch, Carsten u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption*. Baden-Baden: Nomos, 2014. S. 273-290. hier: S. 273.; Schwab, Frank: *Involvement*. In: Krämer, Nicole C., u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008a. S. 218-223. hier: S. 218ff.; Wirth, 2013. S. 236.

<sup>114</sup> Vgl. Bilandzic, 2014. S. 276f.; Hofer, Matthias: *Präsenzerleben und Transportation*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 279-294. hier: S. 282f.; Schönbrodt, Felix/Schwab, Frank: *Transportation*. In: Krämer, Nicole C., u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008. S. 213-217. hier: S. 213.

experiences or beliefs of those characters may then have an enhanced influence on readers' beliefs.”<sup>115</sup>

Transportation wird auch als Prozessinvolvement bezeichnet, das während der Rezeption von narrativen und fiktionalen Inhalten auftritt und Anteilnahme, Aufmerksamkeit, emotionale Beteiligung und Partizipation beinhaltet.<sup>116</sup> „Rezipienten konzentrieren sich auf die Botschaft und reagieren emotional darauf. Sie sind aufmerksam, denken über die Botschaften nach, sie identifizieren sich mit den Charakteren und sind ‚caught up in the action of the drama‘.“<sup>117</sup>

Transportation als Form des narrativen Erlebens kann natürlich von verschiedenen narrativen Faktoren beeinflusst und gesteigert werden. Die „Narrativität“ oder auch Reichhaltigkeit einer Geschichte entsteht dabei auf inhaltlicher, formal-darstellerischer und struktureller Ebene.<sup>118</sup> Auf der Handlungsebene tragen Merkmale wie Konflikthaltigkeit, Einzigartigkeit eines Ereignisses, die Vielzahl möglicher Handlungsverläufe und die Figurenentwicklung und der Wandel ihrer Beziehungen zur Steigerung der Narrativität bei. Zu den strukturellen Merkmalen zählen beispielsweise die Zuordnung zu einem Genre, mit dem auch immer Erwartungen des Zusehers verbunden sind, aber auch die Einhaltung bestimmter serieller Erzählformen, die ein besseres und schnelleres Verständnis der Erzählung ermöglichen können. Dramatische Darstellungen können die Nähe des Zusehers zu Figur und Narration verstärken und eine besonders kunstfertige und handwerklich gute Form der Darstellung sorgt für eine genussvollere und ungestörte Rezeption.<sup>119</sup> Der narrativ involvierte Zuseher rezipiert bei der Transportation die Narration weitgehend unkritisch und wird sie deswegen auch dementsprechend wenig hinterfragen. Verständlichkeit der Geschichte, schlüssige Kausalitäten und die Einhaltung genrespezifischer Konventionen unterstützen eine unkritische Rezeption, indem sie Ungereimtheiten vermeiden, die die Transportation des Zusehers verhindern oder unterbrechen können.<sup>120</sup>

---

<sup>115</sup> Green, Melanie. C./Brock, Timothy. C: *The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives*. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 2000, Jg. 79, H. 5, S. 701-721. hier: S. 702.

<sup>116</sup> Vgl. Rossmann, Constanze: *Fiktion Wirklichkeit: Ein Modell der Informationsverarbeitung im Kultivierungsprozess*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008. S. 195f.

<sup>117</sup> Ebd. S. 195f.

<sup>118</sup> Vgl. Bilandzic, 2014, S. 279f.; Bilandzic, Helena/Kinnebrock, Susanne: *Persuasive Wirkungen narrativer Unterhaltungsangebote. Theoretische Überlegungen zum Einfluss von Narrativität auf Transportation*. In: Wirth, Werner, u.a.[Hrsg]: *Unterhaltung durch Medien. Theorie und Messung*. Köln: Halem, 2006. S. 102-126. hier: S. 108ff.

<sup>119</sup> Vgl. Bilandzic, 2014. S. 279f.; Bilandzic/Kinnebrock, 2006, S. 109ff.

<sup>120</sup> Vgl. Bilandzic/Kinnebrock, 2006, S. 116ff.

### 3.5.2 Parasoziale Interaktion (PSI) und Parasoziale Beziehung (PSB)

Parasoziale Interaktion kann als Spezialform von Involvement gesehen werden und parasoziale Beziehungen werden auch als affektives Involvement bezeichnet: Das Involvement richtet sich dabei nicht auf den gesamten Medieninhalt, sondern ausschließlich auf die Persona.<sup>121</sup>

Das Konzept der Parasozialen Interaktion wurde 1956 von den Kommunikationswissenschaftlern Donald Horton und R. Richard Wohl entwickelt und beschreibt das Verhältnis zwischen Fernsehzuseher und der im Fernsehen agierenden Persona.<sup>122</sup> Der Zuschauer nimmt im Prozess der Fernsehrezeption eine aktiv handelnde Position ein, indem er mit den Medienpersonen interagiert. Diese mediale Interaktion und Kommunikation zwischen Zuseher und Persona sind vergleichbar mit realen zwischenmenschlichen Interaktionen, mit dem Unterschied, dass sie einseitig und frei von sozialen und kommunikativen Verpflichtungen sind.<sup>123</sup> PSI ist folglich eine asymmetrische Interaktionsform, bei der dem Rezipienten keine (technische) Möglichkeit zur Verfügung steht, in dem Rezeptionsprozess Einfluss auf die Persona zu nehmen.<sup>124</sup> Der Zuseher wird aber von der Persona beeinflusst und durch die Illusion eines Face-to-Face Kontakts zu der Medienperson in die am Bildschirm ablaufenden Beziehungsgefüge, Handlungsstrukturen und –abläufe integriert.<sup>125</sup>

Die Persona kann sowohl eine reale Person, beispielsweise ein Nachrichtensprecher oder ein Moderator, aber auch eine fiktive Figur sein. Vor allem bei fiktiven Figuren ergeben sich mehrer Bezugsebenen: Sie setzen sich zusammen aus dem Darsteller der Figur, den sozialen Typen und den Rollen, die diese Figur einnimmt und verkörpert. Aber auch bei nicht-fiktiven Figuren, die sich selbst verkörpern, kann eine

---

<sup>121</sup> Vgl. Schwab, 2008a. S. 220.; Wirth, 2013. S. 236.

<sup>122</sup> Vgl. Vorderer, Peter: Unterhaltung durch Fernsehen: *Welche Rolle spielen parasoziale Beziehungen zwischen Zuschauern und Fernsehakteuren?* In: Klingler, Walter u.a.[Hrsg.]: *Fernsehforschung in Deutschland: Themen – Akteure – Methoden. 2. Teilband.* Baden-Baden: Nomos, 1998. S. 689-707. hier: S. 696.

<sup>123</sup> Vgl. Vorderer, 1998. S. 696.; Wegener, 2008. S. 62.

<sup>124</sup> Vgl. Hartmann, Tilo u.a.: *Vorbereitende Überlegungen zur theoretischen Modellierung parasozialer Interaktionen im Prozess der Medienrezeption.* Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung Hochschule für Musik und Theater Hannover/Institut für Publizistik und Medienforschung der Universität Zürich: 2004. S. 33. Zitiert nach der Online-Fassung. In: <http://www.ijk.hmtm-hannover.de/fileadmin/www.ijk/pdf/Forschung/PSI.pdf> (19.10.2014).

<sup>125</sup> Vgl. Gleich, Uli: *Sind Fernsehpersonen die „Freunde“ des Zuschauers? Ein Vergleich zwischen parasozialen und realen sozialen Beziehungen.* In: Vorderer, Peter [Hrsg.]: *Fernsehen als „Beziehungskiste“. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen.* Opladen: Westdeutscher Verlag, 1996. S. 113-144. hier: S. 115.

Unterscheidung zwischen realer Person und Rolle gezogen werden, auch wenn diese hier weniger stark ausgeprägt ist.<sup>126</sup>

Das Fernsehen als Medium bietet der parasozialen Interaktion einen Rahmen, der dem Zuseher erlaubt „spielerische und phantastische Elemente in der Interaktion zu realisieren“<sup>127</sup> und somit Interaktion auf einer anderen Ebene stattfinden lässt, bei der der Zuseher Neues und Unbekanntes kennen lernen und austesten kann. Sie kann daher mit Personen und Figuren jeglicher Art stattfinden. Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass sich der (medienkompetente) Rezipient der Medialität der Interaktionsbeziehung durchaus bewusst ist und dieses wirklichkeitsmodulierte Alltagshandeln mit seinen Regeln und Rahmenbedingungen akzeptiert. Bei sehr hohem Involvement kann der Zuseher trotz Medialitätsbewusstsein stellenweise diese mediale Rezeptionssituation „vergessen“ und sich einer realen Face-to-Face Situation annähern.<sup>128</sup>

Die Parasoziale Beziehung (PSB) beschreibt die Bindung des Zusehers an eine Medienperson, die durch wiederholte und mehrheitlich positiv erlebte parasoziale Interaktionen entsteht.<sup>129</sup> Sie manifestiert sich auf drei Ebenen: Erstens auf kognitiver Ebene (Nachdenken über die Medienperson), zweitens auf emotionaler Ebene (Gefühle für die Medienperson) und drittens auf der Verhaltensebene (z.B.: Tagesstrukturierung anhand der Sendezeiten, Ansprechen der Medienperson während der Rezeption).<sup>130</sup>

Die parasoziale Interaktion findet ausschließlich während der Rezeption statt, die parasoziale Beziehung hingegen, geht über die einzelnen Interaktionen hinaus, berücksichtigt dabei die gesamte Interaktionsgeschichte und bleibt auch zwischen den Rezeptionssituationen bestehen.

„Von daher ist im Zusammenhang mit Nachrichtensprechern, Showmastern und Ansagern, die das Publikum (scheinbar) direkt adressieren, häufig (und berechtigterweise) von parasozialen Interaktionen die Rede, während sich die Forschung über die Bindung des Publikums an Serienfiguren, an (immer

---

<sup>126</sup> Vgl. Hartmann, 2004. S. 19.

<sup>127</sup> Mikos, 1996a. S. 100.

<sup>128</sup> Vgl. Hartmann u.a., 2004. S. 17f.

<sup>129</sup> Vgl. Mikos, 1996a. S. 104.; Schweiger, Karin/Klein, Klaus-Martin: *Medien und Emotionen*. In: Batinic, Barnad/Appel, Markus [Hrsg.]: *Medienpsychologie*. Heidelberg: Springer, 2008. S. 149-176. hier: S. 166.

<sup>130</sup> Vgl. Döring, 2013. S. 303.

wiederkehrende) Talkmaster und besonders beliebte Schauspieler auf ‚parasoziale Beziehungen‘ konzentriert.“<sup>131</sup>

Der regelmäßige Kontakt mit der Figur verstärkt das Gefühl der Intimität, der Vertrautheit und der Nähe beim Zuseher und es entsteht ein ähnliches Beziehungsverhältnis, wie zu einem realen Freund, den man gut kennt und mag.<sup>132</sup>

Die parasoziale Interaktion und Beziehung beruhen zum einen auf der äußeren Erscheinung und dem Verhalten der Persona und ihrer Auffälligkeit und Präsenz im Medienprodukt und zum anderen auf den Wissensbeständen und Motiven des Zuschauers.<sup>133</sup> Der Zuseher nimmt eine aktive Rolle ein und entscheidet sich bewusst zur Interaktion: Eine hohe bzw. niedrige Motivation des Zusehers entscheidet dabei über die Qualität der PSI/PSB.<sup>134</sup>

PSI/PSB kann unter anderem durch Faktoren wie der Attraktivität der Persona, ihrer Auffälligkeit, „Obtrusivität“<sup>135</sup> und Adressierung beeinflusst werden. Eine stärkere Dominanz und häufigere Darstellung der Figur in einer Szene bzw. in mehreren Szenen führt zwangsläufig auch zu einer wahrscheinlicher stattfindenden bzw. vermehrten Interaktion, da sie der Figur einen symbolischen Stellenwert verleihen. Die räumliche Distanz bzw. Nähe besitzt also Informationsgehalt und gibt Aufschluss über die Wichtigkeit einer Figur.<sup>136</sup> Bei der Adressierung kann man zwischen direkter und indirekter unterscheiden: Direkte Adressierung findet statt, wenn sich die Persona direkt und explizit (sowohl in verbaler, als auch non-verbaler Form) an den Zuschauer richtet.<sup>137</sup> Diese direkte Adressierung verdeutlicht zwar den Interaktionscharakter und schafft eine momentane Nähe und Intimität, ist jedoch keine Bedingung für eine parasoziale Beziehung zwischen Persona und Zuseher.<sup>138</sup> Die indirekte Adressierung bezieht sich darauf, dass die Handlungen und Taten der Persona auf das Publikum

---

<sup>131</sup> Vorderer, 1998. S. 698.

<sup>132</sup> Vgl. Wulff, Hans J.: *Parasozialität und Fernsehkommunikation*. In: *Medienpsychologie*, 1996, Jg. 8, H. 3, S. 163-181. Zitiert nach der Online-Fassung. In: <http://www.derwulff.de/2-64>, S. 8 im Dokument (19.10.2014).

<sup>133</sup> Vgl. Eder, 2014. S. 570.

<sup>134</sup> Vgl. Wulff, 1996. S. 8 im Dokument.

<sup>135</sup> Hartmann u.a., 2004. S. 24. Anm. Der Begriff „Obtrusivität“ bezieht sich auf die Aufdringlichkeit einer Persona in einer Szene.

<sup>136</sup> Vgl. Ebd. S. 24f.

<sup>137</sup> Vgl. Ebd. S. 27ff.

<sup>138</sup> Vgl. Mikos, 1996a, S. 104.

ausgerichtet sind bzw. für sie gemacht sind und dadurch auch implizite Handlungsaufforderungen an den Zuschauer stellen.<sup>139</sup>

Parasoziale Prozesse umfassen Vorgänge der Empathie, des sozialen Vergleichs und der Identifikation und die erzielen eine Anteilnahme an der Figur, die unterschiedlich stark bzw. schwach ausgeprägt sein kann und verschiedene kognitive, emotionale und verhaltensbezogene Formen annehmen kann:

„Zu den kognitiven Prozessen gehören die Aufmerksamkeitsfokussierung auf die Figur, die Rekonstruktion ihrer Eigenschaften, die Aktivierung früherer Medien- und Lebenserfahrung, die Entwicklung figurenbezogener Zukunftserwartungen und Bewertungen sowie die Herstellung von Relationen zwischen Figur und ‚Selbst‘. Zu den emotionalen Zuschauerreaktionen gehören empathische Anteilnahme, selbstbezogene Gefühle sowie die Ansteckung durch Stimmungen der Figur. Außerdem lösen Figuren körperliche und sprachliche Verhaltensweisen bei den Zuschauern aus (Mimik, Gestik, Zurufe usw.). All diese Prozesse können von Gefühlen des Vergnügens, der Spannung und Unterhaltung begleitet sein.“<sup>140</sup>

### 3.5.3 PEFiC-Theorie

„perceiving and experiencing fictional characters“

Die PEFiC-Theorie von Konijn und Hoorn beschäftigt sich mit der Rezeption von fiktionalen Figuren und stellt dabei Anteilnahme, Figurenmerkmale und Zuschauervoraussetzungen in Zusammenhang. Es gibt drei Phasen der Figurenrezeption: „encoding, comparison, and response“<sup>141</sup>. Enkodierung (encoding) bezeichnet den Prozess der Wahrnehmung und Erfassung der Figur. Dies erfolgt anhand der Ethik der Figur (wird sie als moralisch gut oder böse wahrgenommen), hinsichtlich ihrer Ästhetik (schön oder hässlich) und bezüglich ihrer Epistemik (realistisch oder unrealistisch). Darauf folgt die zweite Phase: der Vergleich (comparison). Der Zuseher vergleicht die zuvor erfassten Eigenschaften der Figur mit seinen eigenen Eigenschaften und bemerkt dabei Ähnlichkeiten oder Unterschiede. Er bewertet die Figur nach eigenen Werten und entscheidet inwiefern die Figur mit ihrer speziellen Eigenschaften relevant für ihn ist. Die Response-Phase beschreibt die Reaktionen des Zuschauers auf

---

<sup>139</sup> Vgl. Ebd. S. 101f.

<sup>140</sup> Eder, 2014. S. 570.

<sup>141</sup> Konijn, Elly A./Hoorn, Johan F.: *Some Like it Bad: Testing a Model for Perceiving and Experiencing Fictional Characters*. In: *Media Psychology*, 2005, Jg. 7, Nr. 2, S. 107-144. hier: S. 108.

die Figur: Er entwickelt positive Gefühle (Involvement) und negative Gefühle (Distanz) für die Figur.<sup>142</sup> Involvement und Distanz sind zwei Prozesse, die nebeneinander ablaufen und sich gegenseitig nicht ausschließen.<sup>143</sup> Die Theorie erklärt das Verhältnis von Zuseher und fiktionaler Figur als ein Ergebnis der Wechselwirkung von Involvement und Distanz, welches das Level der Anteilnahme und Wertschätzung bestimmt und für ein angenehmes Erregungsniveau sorgt. Sie ist daher auch gut als Erklärung bei ambivalenten Figuren geeignet.

Das PEFiC-Modell ist vergleichsweise noch wenig bekannt. Es basiert auf einer „prägnant verdichteten, empirisch geprüften Theorie der Anteilnahme“<sup>144</sup>, aber da es sich vorwiegend auf Zuschauerbefragungen stützt, wirft es auch Probleme auf und bedarf noch weiterer differenzierter wissenschaftlicher Behandlung.<sup>145</sup> Ein weiterer Schwachpunkt des Modells ist, dass textspezifische Elemente, wie narrative und dramaturgische Merkmale, zu wenig integriert werden und das Modell daher sehr einseitig ist.

### 3.6 Unterhaltung und Rezeptionsgenuss

Unterhaltung als Medienwirkung setzt sich aus verschiedenen Prozessen zusammen, die sowohl physiologisch, affektiv, als auch kognitiv sein können, aber sich je nach Situation in ihrer Ausprägung unterscheiden. Da Unterhaltung aus Sicht des Rezipienten als angenehmes Erleben (Erlebnisqualität) beschrieben und mit positiven Gefühlen und Vergnügen (Enjoyment) gleichgesetzt wird, spielt aber vor allem die affektive und emotionale Komponente beim Unterhaltungserleben eine wesentliche Rolle. Doch nicht nur positive Emotionen lösen Unterhaltung aus, sondern auch negative, wie Angst oder Traurigkeit. In diesem Fall werden die negativen Emotionen auf einer Meta- oder Makroebene vom Rezipienten positiv bewertet.<sup>146</sup>

---

<sup>142</sup> Anm. Involvement wird hier mit empathischen und identifikatorischen Prozessen operationalisiert und als Gegenpol zur Distanz gesehen.

<sup>143</sup> Vgl. Konijn/Hoorn, 2005, S. 108f und 114ff.

<sup>144</sup> Eder, 2014, S. 571.

<sup>145</sup> Vgl. Ebd. S. 571.

<sup>146</sup> Vgl. Bosshart, Louis: *Theorien der Medienunterhaltung. Aus dem Nichts zur Fülle*. In: Frizzoni, Brigitte/Tomkowiak, Ingrid [Hrsg.]: *Unterhaltung. Konzepte-Formen-Wirkungen*. Zürich: Chronos, 2006.

Zu den positiven Emotionen, die während der Mediennutzung entstehen, zählen Freude, Humor und Zuneigung.<sup>147</sup> Nennenswert ist in diesem Zusammenhang die Affective-Disposition Theory von Zillmann:

### 3.6.1 Affective-Disposition-Theory

Die Theorie besagt, dass Unterhaltung, Freude und Zuneigung durch moralische Bewertung der Figur und ihres Schicksals entstehen. Der Zuschauer beobachtet und bewertet die Handlungen einer Figur und entwickelt darauf aufbauend spezifische Dispositionen: Werden ihre Handlungen für moralisch gut befunden, führt dies zu einer positiven Einstellung gegenüber der handelnden Figur, zur empathischen Anteilnahme und dazu, dass die Figur als sympathisch empfunden wird. Eine Ablehnung und Missbilligung führt hingegen zu einer negativen Einstellung und Abneigung gegenüber der Figur.<sup>148</sup> „Witnessed behavior, as can be seen, is assessed in moral terms (i.e., good vs. bad, to varying degrees), and such assessment is expected to determine emotional dispositions.“<sup>149</sup>

Je nach Disposition entwickelt der Zuschauer gewisse Erwartungen über den weiteren Verlauf der Erzählung: Eine positive Einstellung und Bewertung der Figur sorgt dafür, dass auch positive Ereignisse für sie erhofft und erwartet werden.<sup>150</sup> Das Erreichen dieses positiven Ausgangs ist verbunden mit dem „Hoffen für“ und dem „Bangem um“ die Figur und es erzeugt beim Zuseher emotionale Anteilnahme und Spannung und steigert somit das Unterhaltungserleben.<sup>151</sup> Widerfährt den positiven Charakteren etwas Gutes und den negativen Charakteren Schlechtes freut sich der Zuseher darüber und

---

S. 17-30. hier: S. 19f.; Dohle, Marco/Bernhard, Uli: *Unterhaltungserleben als Wirkung der Medienrezeption*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 247-262. hier: S. 249f.; Schwab, Frank: *Unterhaltung*. In: Krämer, Nicole C. u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008c. S. 242-248. hier: S. 243.

<sup>147</sup> Vgl. Bartsch, Anne: *Emotionales Erleben*. In: Wünsch, Carsten u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption*. Baden-Baden: Nomos, 2014. S. 207-221. hier: S. 207ff.

<sup>148</sup> Vgl. Vorderer, Peter: *Unterhaltung*. In: Mangold, Roland u.a.[Hrsg.]: *Lehrbuch der Medienpsychologie*. Göttingen u.a.: Hogrefe, 2004. S. 543-564. hier: S. 550.; Zillmann, Dolf: *Dramaturgy for Emotions From Fictional Narration*. In: Bryant, Jennings/Vorderer, Peter [Hrsg.]: *Psychology of Entertainment*. Mahwah, NJ u.a.: Erlbaum, 2006. S. 215-238. hier: S. 230.

<sup>149</sup> Zillmann, 2006, S. 230.

<sup>150</sup> Vgl. Ebd. S. 230.

<sup>151</sup> Vgl. Vorderer, 2004. S. 551.

erlebt Empathie mit der positiven bzw. Counter-Empathie mit der negativen Figur:<sup>152</sup>  
„Villains, moreover, are simply not entitled to good fortunes.“<sup>153</sup>

Zillmanns Theorie bezieht sich vor allem auf Filme und Serien mit stark polarisierten Figuren, bei denen der Kontrast von Gut und Böse sehr stark ist und die guten Figuren weitgehend moralisch handeln. Sie ist jedoch limitiert, wenn es um die Erklärung der Unterhaltung bei moralisch ambivalenten Figuren geht. Da sich die Bewertungen nach Zillmann aus den persönlichen Moralvorstellungen der Zuschauer ergeben, ist die positive Bewertung von und Zuneigung zu sehr komplexen Charakteren, die auch moralisch verwerflich handeln, eher unwahrscheinlich. In Anlehnung an die Affective-Disposition-Theory bieten Shafer und Raney einen erweiterten Erklärungsansatz: Sie gehen der Frage nach, wie und wodurch Erzählungen mit Antihelden Anteilnahme und Unterhaltung erzeugen.<sup>154</sup> Um kognitive Dissonanz zu vermeiden muss der Zuseher einen Weg finden, die Figur trotz ihrer Sünden und ihrem unmoralischen Verhalten zu mögen: Möglich wird das durch „Moral Disengagement“<sup>155</sup> – der Abkoppelung/Loslösung von der Moral durch Akzeptanz einer Rechtfertigung, dass ethische Regeln in diesem gewissen Kontext vernachlässigt werden können. Dafür gibt es verschiedene Strategien: „Moral Disengagement can be described as a set of attitude-defensive strategies that allow us to put aside moral scrutiny and condemnation when we ourselves behave in morally questionable ways. By reconstructing conduct, obscuring causal agency, disregarding or misinterpreting injurious consequences, and blaming and devaluating the victims, we can violate our own standards of morality without guilt.“<sup>156</sup>

Viele Erzählungen mit Antihelden bieten dem Zuseher Hinweise, die Moral Disengagement und so auch Anteilnahme und Unterhaltung ermöglichen. Außerdem entwickeln Zuseher gewisse (kognitive) Schemata für Erzählungen mit Antihelden, die beim Sehen neuer ähnlicher Erzählungen aktiviert werden und sich positiv auf Anteilnahme, Erwartungen und Unterhaltungserleben auswirken.<sup>157</sup>

---

<sup>152</sup> Vgl. Wirth, 2013, S. 237.

<sup>153</sup> Zillmann, 2006, S. 230.

<sup>154</sup> Vgl. Shafer, Daniel M./Raney, Arthur A.: *Exploring How We Enjoy Antihero Narratives*. In: *Journal of Communication*, 2012, Nr. 62, H. 6. S. 1028-1046. hier: S. 1029f. Anm. Antihelden vereinen sowohl Eigenschaften von Helden, als auch von Bösewichten und verhalten sich moralisch ambig bzw. fehlerhaft.

<sup>155</sup> Ebd. S. 1028.

<sup>156</sup> Ebd. S. 1037.

<sup>157</sup> Vgl. Ebd. S. 1030f und 1043.

Zahlreiche Medienangebote, wie Dramen oder Horrorfilme, sorgen ebenfalls für Unterhaltung, obwohl hier negative Emotionen wie Angst und Traurigkeit im Vordergrund stehen. Erklärungsansätze beinhalten Makro- und Metaemotionen: Da emotionales Erleben ein sehr komplexer Prozess ist, reicht es nicht Emotionen einzeln zu betrachten, sondern man muss sich mit ihrer Wechselwirkung und auch ihrem Zusammenspiel mit kognitiven Prozessen beschäftigen.

### 3.6.2 Triadisch-Dynamische Unterhaltungstheorie / Makro-Emotionen

Unterhaltung ist nach Früh ein sehr komplexes Phänomen und von drei wesentlichen Komponenten und deren Wechselspiel abhängig: Personenmerkmale, Medienangebotsaspekte/ Stimulus und der sozialen/gesellschaftlichen Situation. Die kognitive und affektive Informationsverarbeitung findet auf zwei Ebenen (Mikro- und Makroebene) statt. Unterhaltung stellt dabei eine Makro-Emotion dar, bei der positive und negative Aspekte des Emotionserlebens zu einem emotionalen Gesamteindruck verschmelzen. Überwiegt dabei die positive Wahrnehmung wird das Medienangebot als unterhaltsam erlebt.<sup>158</sup>

### 3.6.3 Meta-Emotionen

Zuseher bewerten neben Medieninhalt und Rezeptionssituation auch die eigenen Emotionen bezüglich des Medienangebots. Negative Emotionen können dabei auch mit positiven Bewertungen und Meta-Emotionen verbunden sein. Das direkte emotionale Erleben eines Medienangebots wird dadurch um die Metaebene erweitert, die das Bewerten und die Reflexion des emotionalen Erlebens umfasst.<sup>159</sup> „Entertainment, in its broadest sense, is conceptualized as a positive mood-like meta-emotion, which arises from the appreciation of underlying primary emotions.“<sup>160</sup> Traurige Filme werden beispielsweise besser bewertet, wenn eine empathische Verbundenheit zum Charakter

---

<sup>158</sup> Vgl. Bartsch, 2014. S. 215f.; Dohle/Bernhard, 2013. S. 253ff.; Schwab, 2008c. S. 245.

<sup>159</sup> Vgl. Bartsch, 2014. S. 216.; Dohle/Bernhard, 2013. S. 255f.

<sup>160</sup> Vorderer, Peter/Hartmann, Tilo: *Entertainment and Enjoyment as Media Effects*. In: Bryant, Jennings/Oliver, Mary Beth [Hrsg.]: *Media Effects. Advances in Theory and Research*. New York: Routledge, 2009. S. 532-550. hier: S. 533.

vorhanden ist, die zu einer positiveren Bewertung der Emotionen auf Metaebene beiträgt.<sup>161</sup>

#### 3.6.4 Spannung

In der Spannungsforschung gibt es zwei wesentliche wissenschaftliche Zugänge: Zum einen den rezeptionspsychologischen Ansatz, der sich mit dem Spannungserleben des Rezipienten befasst. Spannung wirkt dabei auf kognitiver, emotionaler, physiologischer und verhaltensbezogener Ebene. Zum anderen den werktheoretischen Zugang, der sich auf spannungserzeugende Merkmale des jeweiligen Medienangebots fokussiert.<sup>162</sup> Emotionen und Dramaturgie beeinflussen sich aber gegenseitig, wodurch es sinnvoll ist, sich nicht auf einen Aspekt zu beschränken, sondern beide in Kombination zu betrachten.<sup>163</sup>

Der Begriff Spannung leitet sich von dem lateinischen Wort „suspendere“ (im Englischen suspense) und bedeutet „in Unsicherheit schweben“<sup>164</sup>. Unsicherheit gilt als eines der Hauptcharakteristika von Spannung, und bezieht sich auf die Ungewissheit und die Unsicherheit des Rezipienten bezüglich des Handlungsausgangs.

Spannung entsteht durch eine bestimmte Verteilung von Wissen und der Aktivierung von Emotionen durch den Plot und kann mit Hilfe von dramaturgischen Mitteln kontrolliert und gelenkt werden.<sup>165</sup> Je nach Verteilung und Wissensstand beim Zuseher kann man verschiedene Spannungsarten unterscheiden: Mystery, Suspense und Überraschung (Surprise). Mystery bezeichnet eine Spannungsform, bei der der Wissensstand zwischen Protagonist und Figur ident bzw. sehr ähnlich ist. Einsatz findet sie bevorzugt im Kriminalgenre, wo Ermittler und Zuseher gemeinsam den Fall lösen und den Täter finden. Bei der Überraschung wissen die Zuseher weniger als die Figuren

---

<sup>161</sup> Vgl. Dohle/Bernhard, 2013. S. 256.

<sup>162</sup> Vgl. Hastall, Matthias R.: *Spannung*. In: Wunsch, Carsten, u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption*. Baden-Baden: Nomos, 2014. S. 257-272. hier: S. 257.

<sup>163</sup> Vgl. Hastall, Matthias R.: *Spannung*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 263-278. hier: S. 264f. Anm. Entsprechende wissenschaftliche und empirische Arbeiten sind diesbezüglich nur gering vorhanden.

<sup>164</sup> Schwab, Frank: *Spannung*. In: Krämer, Nicole C., u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008b. S. 235-242. hier: S. 235.

<sup>165</sup> Vgl. Mikos, 2008. S. 142.

bzw. die Erzählung behält gewisse Informationen geheim und deckt sie überraschend und plötzlich auf.<sup>166</sup>

Suspense gilt als eine besonders effektive Methode um Spannung zu erzeugen; sie arbeitet mit einem Wissensvorsprung des Zusehers gegenüber der handelnden Figur.<sup>167</sup>

Der für den Einsatz von Suspense berühmte Alfred Hitchcock erklärt das Spannungserleben bei Suspense in dem bekannten und viel zitierten Beispiel mit der Bombe unter dem Tisch:

„Der Unterschied zwischen Suspense und Überraschung ist sehr einfach, ich habe das oft erklärt. Dennoch werden diese Begriffe in vielen Filmen verwechselt. Wir reden miteinander, vielleicht ist eine Bombe unter dem Tisch, und wir haben eine ganz gewöhnliche Unterhaltung, nichts besonderes passiert, und plötzlich, bumm, eine Explosion. Das Publikum ist überrascht, aber die Szene davor war ganz gewöhnlich, ganz uninteressant. Schauen wir uns jetzt den Suspense an. Die Bombe ist unterm Tisch, und das Publikum weiß es. Nehmen wir an, weil es gesehen hat, wie der Anarchist sie da hingelegt hat. Das Publikum weiß, daß die Bombe um ein Uhr explodieren wird, und jetzt ist es 12 Uhr 55 – man sieht eine Uhr. Dieselbe unverfängliche Unterhaltung wird plötzlich interessant, weil das Publikum an der Szene teilnimmt. Es möchte den Leuten auf der Leinwand zurufen: Reden Sie nicht über so banale Dinge, unter dem Tisch ist eine Bombe, und gleich wird die explodieren! Im ersten Fall hat das Publikum fünfzehn Sekunden Überraschung beim Explodieren der Bombe. Im zweiten Fall bieten wir ihm fünf Minuten Suspense. Daraus folgt, dass das Publikum informiert werden muß, wann immer es möglich ist. Ausgenommen, wenn die Überraschung wirklich dazugehört, wenn das Unerwartete der Lösung das Salz der Anekdote ist.“<sup>168</sup>

Indem man dem Zuseher zusätzliche Informationen (beispielsweise über eine drohende Gefahr) gibt, erzeugt man beim Zuseher eine Ungewissheit bezüglich des Handlungsausgangs bzw. welcher der möglichen Handlungsausgänge eintreten wird. Der Zuseher reagiert darauf mit bestimmten Erwartungen über den Ausgang und empathischen Gefühlen (wie zum Beispiel Furcht und Hoffnung<sup>169</sup>) für den

---

<sup>166</sup> Vgl. Ebd. S. 143.

<sup>167</sup> Vgl. Hastall, 2014. S. 263.; Mikos, 2008. S. 142ff.

<sup>168</sup> Truffaut, Francois/Hitchcock, Alfred: *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* 21. Auflage. München: Heyne, 1999. S. 64.

<sup>169</sup> Vgl. Hastall, 2014. S. 261f.; Mikos, Lothar: *The Experience of Suspense: Between Fear and Pleasure*. In: Vorderer, Peter u.a.[Hrsg.]: *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996b. S. 37-49. hier: S. 40f. Anm. Angst und Hoffnung sind zwei antizipatorische Emotionen, die für das Spannungsempfinden besonders zentral sind. Als Spiel mit spes (Hoffnung) und metus (Furcht) wurde Spannung bereits in der antiken Rhetorik beschrieben. Die Hoffnung bezieht sich dabei auf die Erwartung eines positiven Ausganges für die Figur, gefürchtet wird hingegen ein schlechter Ausgang. Beide Emotionen treten demnach immer gleichzeitig auf und sind auf die Zukunft ausgerichtet. Je wahrscheinlicher ein bestimmter Handlungsausgang eintritt, desto stärker kann eine der beiden Emotionen ausgeprägt sein.

Protagonisten.<sup>170</sup> „Suspense is not a response to the outcome; it pertains to the moments leading up to the outcome, when the outcome is uncertain. Once the outcome is finalized and we are apprised of it, the emotion of suspense gives way to other emotions. Moreover, the emotion we feel in those moments leading up to the outcome is suspense whether the outcome, once known, is the one we favored or not.”<sup>171</sup>

## Spannung und Emotion

Emotionen sind eine wesentliche Grundlage der Spannung. Notwendige Voraussetzungen sind zu Beginn Interesse, Neugierde, Aufmerksamkeit und Motivation des Zusehers, die im weiteren Verlauf für emotionale Anteilnahme und Involvement am Schicksal der Figur sorgen. Ist dem Zuseher die Figur egal, wird ihn auch sein Schicksal wenig interessieren, wodurch auch die Entstehung von Spannung gehemmt wird. Nur wenn das Interesse und die Neugier des Zusehers geweckt werden und er emotional in das Geschehen involviert wird, sind die optimalen Voraussetzungen für Spannung geschaffen. Spannungserleben verstärkt im Gegenzug wiederum die Aufmerksamkeit des Zusehers und sein Involvement und motiviert ihn zur weiteren Rezeption.<sup>172</sup> Nicht umsonst bezeichnet Hitchcock Spannung als „most powerful means of holding onto the viewer’s attention“.<sup>173</sup>

Über den Stellenwert konkreter Emotionen bei der Spannungsgenese unterscheiden sich die Ansichten und Positionen bei den Autoren. Hitchcock sieht Empathie und Identifikation als ausschlaggebend für Suspense an. Sympathie ist seiner Meinung nach nicht zwingend notwendig, sie kann aber durchaus förderlich für das Spannungsempfinden sein. Dadurch entsteht Spannung auch problemlos bei Antagonisten.<sup>174</sup> Für Zillmann sind positive affective Dispositionen gegenüber der Figur wichtig für das Spannungserleben.<sup>175</sup> Carroll sieht die Moral als wesentlichen Faktor für Suspense und Involvement: „(...) suspense is ‘the art of making the reader care about

---

<sup>170</sup> Vgl. Carroll, Noel: *The Paradox of Suspense*. In: Vorderer, Peter u.a.[Hrsg.]: *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996. S. 71-91. hier: S. 71 und 74ff.; Mikos, 2008. S. 142.; Schwab, 2008b. S. 235.; Stiegler, Christina: *Die Bombe unter dem Tisch: Suspense bei Alfred Hitchcock – oder: Wieviel weiß das Publikum wirklich?* Konstanz: UVK, 2011. S. 61.

<sup>171</sup> Carroll, 1996. S. 74f.

<sup>172</sup> Hastall, 2014. S. 262.

<sup>173</sup> Truffaut/Hitchcock, 1999. S. 72.

<sup>174</sup> Vgl. Ebd.. S. 62f.

<sup>175</sup> Vgl. dazu Kapitel 3.6.1.

what happens next' (...) in suspense fiction, the way in which the author typically provokes audience involvement is through morality."<sup>176</sup>

Das Spannungspotenzial ist abhängig von der Kombination der moralischen Beurteilung und der Wahrscheinlichkeit eines bestimmten Ausgangs: moralisch gut aber unwahrscheinlich und unmoralisch aber wahrscheinlich erzeugen dabei die meiste Spannung.<sup>177</sup> Zillmann kritisiert diese Annahme, die besonders bei einer komplexen Figurencharakterisierung nicht brauchbar ist, da sich gerade bei diesen Figuren die moralischen Bewertungen individuell stark unterscheiden können.<sup>178</sup> Für Vorderer ist nicht die Sympathie entscheidend, sondern „allgemeiner die Beziehung des Rezipienten zum Protagonisten: ob er ihn ‚kennt‘ (bzw. glaubt, ihn zu kennen) und ‚versteht‘. Ein solches ‚Kennen‘ und/oder ‚Verstehen‘ kann sich zum Beispiel schon dann ergeben, wenn der Zuschauer die Handlungsmotive des Protagonisten erfährt.“<sup>179</sup> Alle genannten Faktoren sind in bestimmter Weise wichtig, während Empathie eher als Grundlage für Spannung zu sehen ist, entscheidet Sympathie und Antipathie für die Figuren über die Stärke der Spannung und die Intensität der Anteilnahme.

### Spannung und Dramaturgie

Spannung kann durch verschiedene inhaltliche und formale Mittel erzeugt bzw. verstärkt werden. Spannungserleben kann sich innerhalb der Narration über einen kurzen oder einen längeren Zeitraum erstrecken, je nachdem wie groß der Zeitraum zwischen auslösendem Moment und Auflösung der Spannungssituation ist. Folglich können zwei Arten von Spannung unterschieden werden: Es gibt kurze Spannungsmomente, die sich auf einzelne Szenen oder Ereignisse beziehen und eine längerfristige Spannung, die sich auf einen größeren Teil der Erzählung hinweg erstreckt.<sup>180</sup>

Zeit spielt bei der Spannungserzeugung eine wichtige Rolle, wobei sowohl das Näherrücken des auflösenden Moments in der Zukunft, als auch sein Hinauszögern gleichermaßen entscheidend sind. Wie bereits erwähnt entsteht Spannung in dem

---

<sup>176</sup> Carroll, 1996. S. 76.

<sup>177</sup> Vgl. Ebd. 77f.

<sup>178</sup> Vgl. Hastall, 2014. S. 260.

<sup>179</sup> Vorderer, Peter: *„Spannend ist, wenn's spannend ist“: Zum Stand der (psychologischen) Spannungsforschung.* In: Rundfunk und Fernsehen, 1994, Nr. 43, H. 3, S. 323-339. hier: S. 335.

<sup>180</sup> Vgl. Hastall, 2014. S. 259 und 263.

Zeitraum vor der Auflösung einer Situation. Indem man nun die Auflösung des Ausgangs hinauszögert, beispielsweise indem man den Protagonisten auf ein Hindernis stoßen lässt, verlängert man diesen spannungsgeladenen Zeitraum.<sup>181</sup> Durch Schnitt und Montage können narrative Ereignisse abwechselnd erzählt und angeordnet werden und dabei in spannenden Momenten unterbrochen werden.<sup>182</sup> Ein beliebtes Mittel bei Serien ist der Cliffhanger, bei dem die Handlung in einem spannenden Moment am Ende der Serie unterbrochen wird, um diese erst in der nächsten Folge weiterzuerzählen. Dadurch erzielt man eine Spannung bzw. Gespanntheit auf den Fortgang und die kommende Episode, die den Zuschauer zusätzlich an die Serie bindet.<sup>183</sup> Je näher die Auflösung einer Situation rückt und je knapper die Zeit wird, umso mehr Spannung wird empfunden. Diegetische Fristen verstärken diesen Effekt. Fuxjäger hat sich umfassend mit Fristen und Spannung auseinandergesetzt und schreibt, dass diegetische Fristen zwar keine Voraussetzung für die Spannungsgenese sind, aber ein wichtiges Mittel zur Erzeugung und Verstärkung von Spannung bei der Rezeption darstellen. Bekannte Mittel sind Deadlines, Time Lock, Ticking Clock und Last Minute Rescue.<sup>184</sup> Sie erzeugen einen Zeitdruck der den Konflikt verschärfen kann. Der Protagonist hat nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung um sein Ziel zu erreichen, je knapper die Zeit wird, desto geringer sind seine Erfolgschancen und die Wahrscheinlichkeit eines negativen Ausgangs steigt, wodurch sich das Spannungsempfinden verstärkt. Kommt es beispielsweise zu einer Rettung in letzter Sekunde, muss diese aber trotzdem noch realistisch und glaubwürdig sein, denn Unglaubwürdigkeit zerstört wiederum die Spannung und den Rezeptionsgenuss.<sup>185</sup>

Auf formaler Ebene sind sowohl visuelle Mittel (Bildgestaltung, Licht/ Farbe und Kameraarbeit) als auch auditive Mittel (Soundeffekte und Musik) bei der Spannungserzeugung zu berücksichtigen.<sup>186</sup> So können beispielsweise auditive Mittel, wie rasante und beschleunigende Musik enorm zur Spannungssteigerung beitragen, da sie das Empfinden der Zeitnot einer Situation unterstreichen und verdeutlichen.

---

<sup>181</sup> Vgl. De Wied, Minet: *The Role of Temporal Expectancies in the Production of Film Suspense*. In: *Poetics*, 1995, Nr. 23, H. 1-2, S. 107-123. hier: S. 113.

<sup>182</sup> Vgl. Schwab, 2008b. S. 236.

<sup>183</sup> Vgl. Hastall, 2014. S. 263.

<sup>184</sup> Vgl. Fuxjäger, Anton: *Deadline/Time Lock/Ticking Clock und Last Minute Rescue. Zur Dramaturgie von Fristen und Zeitdruck im populären Film*. Wien: Univ. Wien Diss., 2002. S. 45.

<sup>185</sup> Vgl. Ebd. S. 300ff.

<sup>186</sup> Vgl. Hastall, 2014. S. 263.

### 3.6.5 Moral

Die (A-)Moralität einer Figur trägt wesentlich zur emotionalen Anteilnahme des Zusehers bei. In welchem Zusammenhang diese beispielsweise mit den Bewertungen/Einstellungen und Sympathie des Zusehers gegenüber der Figur stehen wird in Zillmanns Affective Disposition Theory erläutert.

Moralisieren ist Teil der Aneignung und des Verstehens einer Serie und eng verknüpft mit anderen emotionalen und kognitiven Prozessen. Es steht unter anderem in engem Zusammenhang mit Empathie, da es das Nachvollziehen und Simulieren der moralischen Handlungen der Figur beinhaltet. Zusätzlich basiert es stark auf der Dramaturgie, denn die Entwicklung der Geschichte und die Einbettung der Figur in diese, stellen den Kontext für das moralische Bezugssystem bereit.<sup>187</sup> Moralisieren umfasst die Evaluation von Handlungen und Situationen, die Bewertung von Figuren und Tugenden und das Verständnis moralischer Konflikte; durch diesen Bewertungsprozess definiert der Zuseher auch gleichzeitig sein Verhältnis zur Serie und den Geschehnissen.<sup>188</sup>

„Zuschauer evaluieren das Leinwandgeschehen permanent. Moralisieren ist eine Bewegung der rezeptiven Tätigkeit zwischen dem Innen und dem Aussen der Illusionierung. Sie ist eine Grenz- und Gratabewegung, die die Kraft der Fiktion mit dem verbindet, was der Rezipient in die Wahrnehmung der Fiktion einbringt. Sympathie und Empathie, Gerechtigkeitsempfinden, Genre – und Formelwissen interagieren mit dem Moralisieren, können es aber weder ersetzen noch vollständig erklären.“<sup>189</sup>

Wulff unterscheidet zwei grundsätzliche Aspekte des Moralischen im Film: die Organisations- und Prozessform des Moralischen im Film selbst (als Bestandteil der Textstruktur) und die aktualgenetischen Prozesse der Rezeption/ Filmaneignung.<sup>190</sup> Das Moralische im Film bezieht sich zum einen auf den grundsätzlichen und umfassenden moralischen Hintergrund einer Geschichte und zum anderen auf einzelnen Handlungsebenen mit ihren Figuren und Konflikten. Neben der Bewertung des Zusehers bezüglich „Akzeptabilität, Nobilitierbarkeit, Begründbarkeit,

---

<sup>187</sup> Vgl. Wulff, Hans J.: *Moral und Empathie im Kino: Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption*. In: In: Brütsch, Matthias u.a.[Hrsg.]: *Kinogefühle. Emotionalität und Film*. Marburg: Schüren, 2005. S. 377-393. hier: S. 380f.

<sup>188</sup> Vgl. Ebd. S. 380ff.

<sup>189</sup> Ebd. S. 378.

<sup>190</sup> Vgl. Ebd. S. 384.

Entschuldbarkeit, Nachvollziehbarkeit und Einsehbarkeit von Verhalten“<sup>191</sup>, entsteht auch eine „innere Moral der Geschichte“<sup>192</sup>, da sich Figuren selbst bewerten und auch die anderen Figuren beurteilen.<sup>193</sup> Der Zuseher entwickelt so für jeden Film und jede Serie ein eigenes Moralsystem, das dramaturgie-, situations- und kontextabhängig ist. Auf Organisationsebene bieten die Verankerung in einem Genre und das damit verbundene Wissen des Zuschauers einen Rahmen zur moralischen Einstufung und Bewertung. Die Entwicklung dieses spezifischen Moralsystems hat zur Folge, dass das alltägliche Moralverständnis des Zuschauers nicht mit dem für die Serie übereinstimmen muss: Dadurch können Handlungen, die der Zuseher im realen Leben nie gutheißen würde, im Rahmen einer Serie durchaus unterstützt und genossen werden. Diese Unterschiede bei der moralischen Bewertung sorgen aber auch dafür, dass der Zuseher seine Position hinterfragt und mehr über die Serie und sein Verhältnis dazu nachdenkt.<sup>194</sup> In diesem Zusammenhang spielt auch Moral Disengagement eine wichtige Rolle.<sup>195</sup>

---

<sup>191</sup> Ebd. S. 385.

<sup>192</sup> Ebd. S. 385.

<sup>193</sup> Vgl. Ebd. S. 384f.

<sup>194</sup> Vgl. Ebd. S. 380f.

<sup>195</sup> Vgl. dazu Kapitel 3.6.1.

## 4. SERIENANALYSE *DEXTER*

### 4.1 Forschungsgegenstand

#### 4.1.1 Die Serie *Dexter*

*Dexter* ist eine amerikanische Drama-Serie, die von dem Pay-TV Sender Showtime produziert und von 2006 bis 2013 ausgestrahlt wurde. Sie basiert auf den gleichnamigen Romanen von Jeff Lindsay<sup>196</sup>, wobei sich die Serie nach der ersten Staffel deutlich von der Romanvorlage unterscheidet. Jede der acht Staffeln umfasst 12 Episoden mit einer Dauer von etwa 55 Minuten. Ab der vierten Staffel ist zusätzlich die animierte Webserie *Dexter: Early Cuts* auf der Homepage des Senders Showtime verfügbar. *Dexter* stellt dabei eine der erfolgreichsten Serien des Privatsenders dar, nicht nur aufgrund der guten Einschaltquoten, sondern auch wegen ihrer Beliebtheit bei Kritikern. Die Serie wurde vielfach nominiert und hat zahlreiche Preise und Auszeichnungen gewonnen, darunter auch zwei Golden Globes.<sup>197</sup> Zusätzlich wird die Serie seit 2008 auch von CBS ausgestrahlt:

„Die zweigleisige Vermarktung im US-amerikanischen Fernsehen ist interessant, da sie einerseits auf die Beliebtheit der Serie hinweist und andererseits zeigt, dass auch bereits im US-amerikanischen Fernsehen eine Hinwendung von klassischer, sendergebundener Ausstrahlung zu einer horizontal verschränkten Strategie stattfindet.“<sup>198</sup>

Außerdem ist es bemerkenswert, dass eine so kontroverse Serie mit gewalthaltigen und sexuellen Inhalten im öffentlichen Fernsehen ausgestrahlt wird. Im Bezug darauf kam es auch zum Protest des Parents Television Council (PTC), das *Dexter* als ungeeignet für das öffentliche Fernsehen betrachtet: „The biggest problem with the series is something that no amount of editing can get around: the series compels viewers to empathize with a serial killer, to root for him to prevail, to hope he doesn't get discovered. *Dexter* introduces audiences to the depths of depravity and indifference as it

---

<sup>196</sup> Jeff Lindsays veröffentlichte Romane über *Dexter*: *Darkly Dreaming Dexter* (2004), *Dearly Devoted Dexter* (2005), *Dexter in the Dark* (2007), *Dexter by Design* (2009), *Dexter is Delicious* (2010), *Double Dexter* (2011) und *Dexter's Final Cut* (2013).

<sup>197</sup> Vgl. Nöthling, Timo: *Showtimes Rekordshow: Goodbye, «Dexter»!*, 2013. In: <http://www.quotenmeter.de/n/66342/showtimes-rekordshow-goodbye-dexter> (04.12.2014).

<sup>198</sup> Rothmund, 2013. S. 48.

chronicles the main character's troubled quest for vigilante justice by celebrating graphic, premeditated murder."<sup>199</sup>

Kurzzusammenfassung:

Die Serie *Dexter* handelt von dem gleichnamigen Protagonisten Dexter Morgan, der ein Doppelleben als forensischer Ermittler bei der Polizei und als Serienmörder führt. Tagsüber arbeitet er als Analyst von Blutspuren für das Miami Metro Police Department und verbringt seine Freizeit mit Arbeitskollegen und seiner Familie. Nachts hingegen folgt Dexter seinem inneren Drang Menschen zu töten, wobei er nur andere Mörder und Verbrecher ermordet. Rückblenden in seine Kindheit stellen die Ursache seines Tötungsdranges dar und sorgen für die Erklärung seines Handelns. Dabei ist vor allem die Beziehung zu seinem verstorbenen Adoptivvater Harry ausschlaggebend, der für seinen Handlungs- und Moralkodex verantwortlich ist. Begleitet wird die Handlung von Dexters Stimme aus dem Off, der das Geschehen kommentiert und so Einsicht in seine Gedanken ermöglicht.

#### 4.1.2 Forschungsstand

Die Entwicklungen der Fernsehserie und ihre zunehmende Popularität führen auch zu einer wachsenden wissenschaftlichen Beschäftigung mit der Serie. Infolgedessen sind in den letzten Jahren auch einige Publikationen und Abhandlungen über die Serie *Dexter* erschienen, bei denen es sich zum größten Teil um Beiträge in Sammelbänden oder Aufsätze in Zeitschriften handelt.

Bei den Beiträgen muss man jedoch auf ihre wissenschaftliche Qualität achten und sie von den besonders kritisch zu betrachtenden „pseudowissenschaftlichen“ Beiträgen mancher Sammelbände unterscheiden. Dazu zählen beispielsweise die Sammelbände der Reihe *Reading Contemporary Television* bzw. *Investigating Cult TV* des I.B. Tauris Verlag, mit dem, in dieser Reihe erschienenen Buch: *Dexter. Investigating cutting edge television*.<sup>200</sup> Die verschiedenen Aufsätze in diesen Bänden verfügen über eine sehr

---

<sup>199</sup> PTC to CBS: *Do Not Air Dexter on Broadcast TV. Sympathizing with a Serial Killer Hurts, Not Serves, Public Interest*, 2008. In: <http://www.parentstv.org/PTC/news/release/2008/0130.asp> (13.12.2014).

<sup>200</sup> Howard, Douglas L. [Hrsg.]: *Dexter. Investigating Cutting Edge Television*. London: I.B. Tauris, 2010.

unterschiedliche wissenschaftliche Qualität und Herangehensweise, und es kommt zum Teil zu einer Vermischung der Wissenschafts- und der Fanperspektive, weswegen sie eine besonders kritische Lesart erforderlich machen.<sup>201</sup> Innerhalb der Reihe *The Psychology of* erschien *The Psychology of Dexter*<sup>202</sup>, ein Sammelband, dessen Beiträge sich, wie der Name schon sagt, auf die psychologische Analyse der Serie fokussieren. Das Problem dabei ist, dass sich die Aussagen nur selten auf wissenschaftliche Erkenntnisse stützen und dadurch eher den Eindruck einer „hobbypsychologischen“ Analyse erwecken. *Dexter and Philosophy: Mind over Spatter*<sup>203</sup> ist Teil der Reihe *Popular Culture and Philosophy* und ebenfalls in diesem Kontext einzuordnen. Diese Sammelbände erscheinen in der Regel bald nach der Veröffentlichung einer Serie und sind meist die ersten Abhandlungen dazu. Auch wenn sie im wissenschaftlichen Kontext vorsichtig betrachtet werden müssen, so bieten sie trotzdem interessante Ansätze, die als Ausgangspunkt für wissenschaftliche Untersuchungen dienen können.

In den letzten Jahren wurden einige deutschsprachige wissenschaftliche Sammelbände publiziert, die sich mit neuen Serienformen und der Entwicklung des Serienformats beschäftigen. Dazu zählen die Bände *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*<sup>204</sup>, *Previously on... Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*<sup>205</sup>, *Was bisher geschah. Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*<sup>206</sup> und *Quality-Television: die narrative Spielwiese des 21. Jahrhunderts?!*<sup>207</sup>. Sie beinhalten Aufsätze zur Serie *Dexter*, die sich durch ihre innovative und besondere Erzählform, gut als Beispiel in diesem Diskurs eignet. Verschiedene narrative und dramaturgische Elemente der Serie werden darin thematisiert und diskutiert: Erzähltechniken, unzuverlässiges Erzählen am Beispiel des Serien-Intros, Serialität des Serienmords aber auch die parasoziale Rezeption.

---

<sup>201</sup> Vgl. Schwab, Herbert: *Reading Contemporary Television, das Ende der Kunst und die Krise des Fernsehens*. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft, 2010, Jg. 2, H. 1, S. 135-139. hier: S. 135ff.

<sup>202</sup> Depaulo, Bella [Hrsg.]: *The Psychology of Dexter*. Dallas: Benbella Books, 2010.

<sup>203</sup> Greene, Richard [Hrsg.]: *Dexter and Philosophy: Mind Over Spatter*. Chicago u.a.: Open Court Publ., 2011.

<sup>204</sup> Blanchet, Robert u.a., 2011.

<sup>205</sup> Meteling, Arno u.a., 2010.

<sup>206</sup> Seiler, Sascha, 2008.

<sup>207</sup> Nesselhauf, Jonas u.a., 2014.

Kathrin Rothemund zieht in ihrem Buch *Komplexe Welten*<sup>208</sup> verwendet neben *Lost*<sup>209</sup> und *Heroes*<sup>210</sup> auch *Dexter* als Beispiel zur Erläuterung der Merkmale von komplexen narrativen Strategien neuer US-amerikanischer Fernsehserien.

Als Teil der Populärkultur gliedert sich *Dexter* in eine Vielzahl an Werken zum Thema Serienmord ein, mit denen sich der Sammelband *Killer/ Culture: Serienmord in der populären Kultur* befasst. Hendrik Seither beschäftigt sich darin mit der Homologie zwischen Serienmord und Fernsehserie am Beispiel *Dexter*.<sup>211</sup>

Bei den meisten Beiträgen handelt es sich um rein analytische Texte, die sich auf einzelne Aspekte der Serie konzentrieren. Empirische und praktische Untersuchungen zu *Dexter* gibt es kaum. Nur Schlütz (u.a.) sowie Gregoriou untersuchen in einer empirischen Analyse von Einträgen in Foren und Blogs die Aussagen und Meinungen der Zuseher über die Serie:

Schlütz (u.a.) präsentieren die Ergebnisse einer qualitative Inhaltsanalyse von Einträgen auf Blogs und in Foren, die zeigen, dass Fans der Serie den Protagonisten Dexter sympathisch und sogar liebenswert finden, mit ihm fühlen und sich sogar mit ihm identifizieren können. Diese Gefühle für die Figur werden bei manchen Fans auch von Schuldgefühlen begleitet und sind somit ambivalent. Diese Ambivalenz und moralische Spannung wird durch Legitimation der gewaltsamen Taten aufgelöst.<sup>212</sup> Gregoriou's Untersuchung analysiert die Reaktion der Zuschauer auf die Ideologien der Serie und zeigt, dass die moralische Zweideutigkeit für Diskussion sorgt, aber Dexters Verhalten grundsätzlich akzeptiert wird. Nur Opfer, die dem Code nicht ganz entsprechen, werden kritisch beurteilt. Außerdem stellen die Nutzer zahlreiche Referenzen und Vergleiche zur Realität und zur Popkultur her.<sup>213</sup>

---

<sup>208</sup> Rothemund, 2013.

<sup>209</sup> *Lost*. Regie: J.J. Abrams u.a., USA 2004-2010.

<sup>210</sup> *Heroes*. Regie: David Semel u.a., USA 2006-2010.

<sup>211</sup> Seither, Hendrik: *Die Serialität des Tötens. Zur Homologie zwischen Serienmord und Fernsehserie am Beispiel Dexter*. In: Höltgen, Stefan [Hrsg.]: *Killer/ Culture: Serienmord in der populären Kultur*. Berlin: Bertz+Fischer, 2010. S. 78-89.

<sup>212</sup> Vgl. Schlütz, Daniela u.a.: *Mein Freund, der Serienkiller: Fan-Beziehungen zum Hauptcharakter der Fernsehserie Dexter*. In: Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 367- 380. hier: S. 371ff.

<sup>213</sup> Vgl. Gregoriou, Christiana: 'Times like these, I wish there was a real Dexter': *Unpacking Serial Murder Ideologies and Metaphors from TV's Dexter Internet Forum*. In: *Language and Literature*, 2012, Jg. 21, H. 3, S. 274-285. hier: S. 274ff und 284.

Das Problem mit der Analyse von Foreneinträgen ist, dass eine sehr spezifische Rezipientengruppe untersucht wird und aufgrund ihrer Anonymität, nur wenige demographische und allgemeine Informationen über die Nutzer bekannt sind. Die Ergebnisse können aber als Basis für die Analyse dieser Arbeit herangezogen werden, da sie zeigen, dass der Zuseher emotional Anteil an Dexter nimmt, Empathie und Sympathie empfindet und sich auch mit ihm identifizieren kann.

## 4.2 Genre

Genres „organisieren das Wissen über Erzählmuster, Themen und Motive. Sie stellen aber auch ‚Regulative der Affektsteuerung‘ und ‚Stimulationsprogramme für die Erzeugung von Zuschaueremotioen‘ dar“<sup>214</sup>. Jedes Genre verfügt über eine spezifische Erzähl- und Darstellungsweise und bestimmt dadurch die Erwartungshaltung und Grundstimmung des Rezipienten. Die Genrekonventionen sind dabei nicht starr, sondern verändern sich mit jeder Variation eines Films oder einer Serie des Genres weiter.<sup>215</sup> *Dexter* beinhaltet Elemente verschiedener Genres, kombiniert und verändert sie und trägt somit zu ihrer Weiterentwicklung bei.

### 4.2.1 Kriminalgenre

Die Serie *Dexter* ist in erster Linie dem Kriminalgenre zuzuordnen, wobei sie sich an einige Genrekonventionen hält, aber auch mit manchen bricht. Die Serie bedient sich neben klassischen Elementen der Polizeiarbeit auch der modernen Erzählweise von Kriminalserien, die den Fokus auf die forensische Analyse und Untersuchung von Mordfällen legt.<sup>216</sup> In seiner Rolle als Forensiker, verwendet Dexter wissenschaftliche Methoden um den Tathergang zu rekonstruieren und Hinweise auf den Mörder zu finden. Gewisse Hinweise und Ergebnisse seiner Ermittlungen behält Dexter jedoch häufig für sich, wodurch es entgegen der typischen Erzählkonvention nicht zu einer offiziellen Verhaftung des Kriminellen kommt, sondern der Täter von Dexter persönlich

---

<sup>214</sup> Hickethier, 2007. S. 203.

<sup>215</sup> Vgl. Mikos, 2008. S. 264.

<sup>216</sup> Anm. Diese moderne Erzählform, die den Fokus auf forensische Ermittlungen legt, findet man speziell in den erfolgreichen CSI-Serien (*CSI-Den Tätern auf der Spur*, *CSI: Miami*, *CSI: New York*)

bestraft wird. Denn im Zentrum der Serie steht nicht primär der Ermittler, sondern vor allem Dexter als Serienmörder. Diese Vereinigung von Serienmörder und Ermittler in einer Figur und ihre Etablierung als Sympathieträger und Identifikationsfigur tragen dazu bei, dass es sich bei *Dexter* um einen unkonventionellen Vertreter des Genres handelt und machen ihn zu einem „Novum in der amerikanischen Fernsehlandschaft“<sup>217</sup>.

#### 4.2.2 Film Noir

Die Serie weist einige Parallelen zum Film Noir auf. Besonders typisch für das Genre ist die erzählende und kommentierende Stimme aus dem Off (Voice-Over), die auch bei *Dexter* Einsatz findet. Auf ironische und sarkastische Art reflektiert Dexter sich selbst und sein Leben und ist sich seinem moralischen Dilemma durchaus bewusst. Thematisch behandelt der Film Noir meist Verbrechen und Morde in einer pessimistischen und düsteren Welt. Der Protagonist ist dabei als Antiheld angelegt, der gebrochen, lasterhaft und moralisch ambivalent ist und häufig über einen tragischen Hintergrund verfügt: zahlreiche Ähnlichkeiten, die auch auf die Charakterisierung von Dexter zutreffen. Besonders die Szenen, in denen Dexter als Serienmörder agiert, sind auch in der visuellen Darstellung an den Film Noir angelehnt. Die Szenen sind im Vergleich düster und von einer Low-Key Ausleuchtung geprägt und bei den Kameraeinstellungen werden häufig extreme Perspektiven verwendet.<sup>218</sup>

„Bei *Dexter* ist die Welt aber von vornherein nicht in Ordnung, der Defekt läßt sich nicht beheben, und es kann nie eine Art finaler Glückszustand hergestellt werden, denn die Welt, in der ein Serienmörder die Hauptfigur ist, kann per se keine heile sein. Insofern sind die Parallelen von *Dexter* zum Film noir, der[!] ein ähnliches negatives Weltbild herrscht, nicht zu übersehen.“<sup>219</sup>

---

<sup>217</sup> Seither, 2010. S. 78.

<sup>218</sup> Vgl. Hagen, Wolfgang: *Dexter on TV: Das Parasoziale und die Archetypen der Serien-Narration*. In: Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Seriels zu aktuellen Quality-TV- und Online Serien*. Marburg: Schüren, 2011. S. 251-276. hier: S. 271f.

<sup>219</sup> Eick, Dennis: *Dexter: Das Wesen des Bösen*. In: Seiler, Sascha [Hrsg.]: *Was bisher geschah: Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt der Filmverlag, 2008. S. 149-159. hier: S. 155.

### 4.2.3 Comic- und Heldengenie

In der Serie finden sich auch zahlreiche Verbindungen zum Comic- und Heldengenie. Dexter führt, wie viele Superhelden, ein Doppelleben: Forensiker bei Tag und Serienmörder bei Nacht. Er kann aufgrund seiner moralischen Ambivalenz jedoch weniger als klassischer Superheld, sondern als ein typischer Antiheld bezeichnet werden. Der Antiheld ist nicht perfekt und zeichnet sich durch zahlreichen Schwächen und Ambivalenzen aus, genau wie Dexter. Die zwei Identitäten der Figur werden durch verschiedene Elemente hervorgehoben: Auf visueller Ebene ist, sowohl die Umgebung, als auch die Kleidung von Dexter, in seiner Rolle als Ermittler und Familienmensch, hell und freundlich. Wenn er als Serienmörder unterwegs ist, wechselt er zu dunkler Kleidung bzw. zu Schürze und Schutzmaske und die gesamte Szenerie ist düsterer. Seine Kleidung kann als eine Art Heldenkostüm gesehen werden. Dexters geheime Identität trägt sogar einen eigenen Namen: *The Dark Passenger*, wie die Figur den Serienmörder in sich selbst betitelt. Besonders im Vergleich zu Batman können zahlreiche Ähnlichkeiten aufgezählt werden: das tragische Erlebnis in der Kindheit, bei dem der Mord der Eltern miterlebt wird, die geheime düstere Identität und das freundliche Alter-Ego und beide sind menschliche Helden, die ohne besondere übernatürliche Superkräfte auskommen.

Der Comic- und Heldenbezug der Serie wird unter anderem in *The Dark Defender*<sup>220</sup> explizit thematisiert. Darin finden Mordermittlungen in einem Comiclade statt, dessen Besitzer den Bay Harbour Butcher als Grundlage für einen Superhelden-Comic heranzieht. Als dunkler Rächer in einem schwarzen Umhang tötet er Verbrecher und sorgt für sicheres Miami. Dexter findet durchaus Gefallen an diesem Gedanken, aber kommentiert vor allem das lächerliche, für Miami viel zu warme, Kostüm. Der humorvolle Verweis auf Dexters Heldenqualitäten erfüllt dabei eine besonders unterhaltende Funktion. Diese Episode der Serie verdeutlicht aber auch ihre grundlegende ethische Thematik, denn der positive und „heldenhafte“ Aspekt von Dexters moralisch zweideutigen Mordhandlungen wird damit direkt adressiert.

---

<sup>220</sup> Vgl. S02E05: *The Dark Defender*.

#### 4.2.4 „Serienmörder-Genre“

Der Serienmörder stellt eine beliebte Figur in literarischen und filmischen Erzählungen dar, der Elemente der Realität und Fiktion miteinander verbindet. „Serienmorde sind ein zeitgenössisches Phänomen der sozialen Wirklichkeit, kein ursprünglich filmisches, mythisches oder literarisches Motiv wie Monster, Aliens oder Engel.“<sup>221</sup> Seit Beginn der Serienmörderfilme bilden wahre Mörder und Morde die Grundlage und Ausgangsbasis für zahlreiche Produktionen. Bekannte Beispiele für Serienmörder sind Jack the Ripper, Norman Bates und Hannibal Lecter. Das Interesse am Serienmörder ist groß, sie lösen sowohl Angst und Abscheu, als auch Faszination aus. „Während die Abstoßung aufgrund der Ächtung ihrer Handlungen durch unsere kulturellen Normen und Werte leicht zu erklären ist, gibt die Faszination einige Rätsel auf.“<sup>222</sup> Robertz nennt den eigenen Sadismus und die Schaulust des Menschen als einen Grund für die Faszination, die durch das Zuschauen und Mit-Erleben befriedigt wird. Dazu kommt der Wunsch nach einer Erklärung, die einen die Taten und den Grund für die Entwicklung zum Serienmörder verstehen lässt.<sup>223</sup>

Das Angebot an verschiedenen Serienmördertypen, Motiven, Vorgangsweisen und Mordopfern ist groß und erlaubt eine abwechslungsreiche Variation des Serienmördermotivs und bietet zudem eine Vielzahl an unterschiedlichen Erzähl- und Darstellungsmöglichkeiten.

Das Phänomen Serienmord erfreut sich allgemein (und besonders in Amerika) großer Beliebtheit und Faszination und ist mittlerweile ein „fester Bestandteil der Populärkultur“<sup>224</sup>. Die Thematisierung des Serienmörders beginnt bei der medialen Berichterstattung in der Presse und setzt sich in Film, Fernsehen, Sachbüchern und Belletristik, Spielzeug und Sammelkarten fort. Anfang der 90er Jahre sammeln amerikanische Kinder Tauschbilder mit den Gesichtern von berühmten Serienmördern,

---

<sup>221</sup> Juhnke, Karl: *Das Erzählmotiv des Serienmörders im Spielfilm. Eine filmwissenschaftliche Untersuchung*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag, 2001. S. 179.

<sup>222</sup> Robertz, Frank J.: *Warum Serienmord fasziniert. Ein kriminologisch-kulturwissenschaftliches Essay*. In: Robertz, Frank J./Thomas, Alexandra [Hrsg.]: *Serienmord. Kriminologische und kulturwissenschaftliche Skizzierungen eines ungeheuerlichen Phänomens*. München: Belleville, 2004. S. 243- 249. hier: S. 243.

<sup>223</sup> Vgl. Ebd. S. 243f.

<sup>224</sup> Seither, 2010. S. 78. Anm. Die Popularität des Serienmörders bezieht sich dabei sowohl auf den fiktionalen, als auch den nicht-fiktionalen Bereich.

anstatt mit traditionellen Motiven, wie Football-Spielern und Autos.<sup>225</sup> Es entwickelt sich ein Geschäft mit Serienmörder-Artefakten. Als „Murderabilia“<sup>226</sup> bezeichnet, umfasst das Geschäft zahlreiche unterschiedliche Artikel: signierte Fotos und Plastikfiguren von bekannten Serienmördern, ihre Haarlocken und Nägel, Zeichnungen, Briefe und Gedichte und sogar Ziegelsteine von Häusern in denen Serienmörder gewohnt haben.<sup>227</sup> Durch die Masse an Literatur, Filmen und Fernsehsendungen wird man mittlerweile fast täglich mit dem Thema Serienmord konfrontiert.

### 4.3 Figuren und Figurenkonstellationen

Figuren sind das Kernstück einer Erzählung, da sie die Handlung vorantreiben und aufgrund ihrer Charakterisierung bestimmte Erwartungshaltungen und Emotionen beim Zuseher generieren. Die Erfahrungen der Figur innerhalb der Handlung, werden vom Zuseher im Prozess der Perspektivenübernahme simulativ und empathisch nachvollzogen.<sup>228</sup> Viele Figureneigenschaften gehen über die Handlung hinaus und sorgen auch dafür, dass Figuren besser in Erinnerung bleiben, als vergleichsweise ihre einzelnen Aktionen: „Sie besetzen situationsüberdauernde Positionen in Figurenkonstellationen, besitzen handlungsübergreifende Fähigkeiten und Charakterzüge, lösen dauerhaft Einstellungen beim Zuseher aus (z.B. Sympathie).“<sup>229</sup> Figuren werden grundsätzlich in Haupt- und Nebenfiguren und Antagonisten unterschieden, wobei die Interaktionen und Beziehungen der einzelnen Charaktere für eine bestimmte Figurenkonstellation sorgen, die für eine zusätzliche Ebene der Charakterisierung sorgt.

In Kapitel 2.3. wurden Qualitätsmerkmale neuerer und komplexer Fernsehserien, zu denen *Dexter* zu zählen ist, aufgeführt. Auf den ersten Blick widerspricht die Serie mit ihrer Figurengestaltung jedoch dem Merkmal, dass Qualitätsserien über ein großes Figuren-Ensemble verfügen und unterschiedliche Perspektiven präsentieren. Dexter

---

<sup>225</sup> Vgl. Meierding, Gabriele: *Psychokiller. Massenmedien, Massenmörder und alltägliche Gewalt*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1993. S. 14.

<sup>226</sup> Schmid, David: *Natural Born Celebrities: Serial Killers in American Culture*. Chicago/London: The Chicago University Press, 2005. S. 1.

<sup>227</sup> Vgl. Ebd. S. 1ff.

<sup>228</sup> Vgl. Eder, 2014. S. 15f.; Mikos, 2008. S. 163.

<sup>229</sup> Eder, 2014. S. 20.

wird als Protagonist im Zentrum der Serie platziert, die anderen Figuren werden, in Beziehung zu ihm, darum angeordnet. Die Anzahl der wichtigen und langfristigen Nebenfiguren ist dabei eher klein, viele Nebenfiguren und Antagonisten wechseln staffelweise. Es handelt sich bei Dexter jedoch um eine sehr komplexe Figur, die mehrere Rollen in sich vereint und dadurch verschiedene Perspektiven ermöglicht. Daher wird die Notwendigkeit eines großen Figuren-Ensembles relativiert, denn die Hauptfigur allein sorgt durch ihre Vielschichtigkeit bereits für multilaterale Gestaltungsmöglichkeiten.

#### 4.3.1 Der Protagonist Dexter

Dexter Morgan führt ein Doppelleben als Forensiker bei der Polizei und Familienmensch, und als Serienmörder. Er nimmt darin verschiedene Rollen ein, die eine sehr vielseitige Charakterisierung ermöglichen. Sein Doppelleben ist zudem Grundlage für zahlreiche Konflikte und Probleme und sorgt für die Ambivalenz der Figur. Mehrere Aspekte der Figurengestaltung dienen als Auslöser und Anknüpfungspunkt für Zuseheremotionen und die Entstehung einer Bindung des Zusehers an den Protagonisten.

#### **Vielschichtigkeit und Komplexität der Figur**

Dexter Morgan nimmt innerhalb der Serie verschiedene Rollen ein, die im Folgenden kurz erläutert werden:

Dexter hat eine geheime Identität; er ist ein gefühlskalter Serienmörder, was er vor seinem gesellschaftlichen Umfeld zu verbergen versucht. Ein innerer Drang zwingt ihn immer wieder dazu Menschen zu ermorden, woran er auch Freude empfindet. Dieser Tötungsdrang ist mit einer Sucht zu vergleichen, die Dexter durch wiederholtes Morden befriedigen kann und muss.<sup>230</sup> Dexters Mordsucht für sich allein gestellt, ist als

---

<sup>230</sup> Anm. In Staffel 2 wird Dexters Tötungsdrang in einen direkten Zusammenhang mit einer Drogensucht gebracht. Dexter verwendet die „Drogensucht“ als Alibi um seine Identität als Serienmörder geheim zu halten und erklärt damit auch sein nächtliches Verschwinden vor Rita. Er gibt sich daraufhin zu einem Treffen für Drogenabhängige, da Rita diese Bedingung für das Fortbestehen ihrer Beziehung stellt. Ihr zuliebe spricht er vor der Gruppe auch offen über seine Sucht, die sich aber nicht auf Drogen, sondern auf das Morden bezieht. Er teilt seine Ängste mit der Gruppe, macht dabei nicht den Eindruck, als ob er sich verstellen würde, sondern wirkt ehrlich und emotional. Siehe dazu: S02E03: *An Inconvenient Lie*, 43-46 Min.

Charakterzug hingegen nicht empathie- und sympathieförderlich, da sie grundlegenden moralischen Werten widerspricht. Man soll so handeln, dass man anderen Menschen keinen Schaden zufügt; Mord stellt aber eine gegensätzliche Handlung dar und ist somit unmoralisch, wird negativ bewertet und führt zu Distanz und Antipathie gegenüber der Figur. Zwei wichtige Aspekte der Figurengestaltung dienen dazu, diese negative Seite der Figur zu relativieren, kontrastieren und in einen positiven Kontext zu verschieben: Dexters Wahl seiner Opfer und sein traumatisches Kindheitserlebnis.

Dexter wählt seine Opfer nach bestimmten Kriterien aus, denn er tötet nur andere Mörder und Verbrecher, im Besonderen diejenigen, die vom Justizsystem nicht belangt und verurteilt werden können. Diese Tatsache stellt seine Taten unter den Deckmantel der Selbstjustiz und sorgt für eine Betrachtungsweise der Morde als „Dienst für die Gesellschaft“. Indem Dexter gefährliche Kriminelle, wie Kinderschänder, Sexualverbrecher, etc., ermordet, beschützt er dadurch den Rest der Bevölkerung. Die spezielle Auswahl der Opfer, die eine Bestrafung verdient haben, erlaubt die moralische Rechtfertigung von Dexters Morden.<sup>231</sup> Dexters erstes Opfer, dessen Ermordung Dexter als Serienmörder einführt, stellt ein exemplarisches Beispiel für einen besonders verabscheuungswürdigen Mörder dar. Bei Mike Donovan handelt es sich um einen pädophilen Serienmörder, der Kinder missbraucht und anschließend tötet und dafür von Dexter hingerichtet wird. Dexter distanziert sich dabei selbst sehr deutlich von dieser besonders schlimmen Art von Verbrechen: Dexter: „But children. I could never do that. Not like you. Never ever kids.“ Mike Donovan: „Why?“ Dexter: „I have standards.“<sup>232</sup> Seine Opfer stellen Kriminelle dar, die, im Gegensatz zu Dexter, eindeutig böse konnotiert sind und ihn dadurch in einer moralischen Hierarchie an eine höhere Position setzen. Dexter stellt vergleichsweise eine „gute“ Version eines Serienmörders dar, vor dem Unschuldige keine Angst haben müssen und dessen Handlungen vom Zuseher gerechtfertigt und unterstützt werden können.

„*Dexter* also allows us to identify with the ‘best’ sides of a serial killer: a trickster figure, an outlaw artist, an alienated outsider, a frontier outlaw, a dark avenger, a superb mind hunter who is hyper intelligent, with a macabre, but undeniable sense of humor, and who, despite his ‘illegitimate’ violence, adheres to a strict code.“<sup>233</sup>

---

<sup>231</sup> Vgl. Moral Disengagement in Kapitel 3.6.1.

<sup>232</sup> S01E01: *Dexter*, 4-5 Min.

<sup>233</sup> Smith, Victoria L.: *Our Serial Killers, Our Superheroes, and Ourselves: Showtime’s Dexter*. In: Quarterly Review of Film and Media: 2011, Jg. 28, H. 5. S. 390-400. hier: S. 391.

Der zweite Aspekt bezieht sich auf Dexters Vergangenheit und die Ursache für seinen Tötungsdrang.<sup>234</sup> Durch Rückblenden erfährt der Zuseher von Dexters Kindheitstrauma, welches ausschlaggebend für seine Entwicklung zum Mörder ist: Im Kindesalter erlebt Dexter die grausame Ermordung seiner leiblichen Mutter mit und muss anschließend, eingesperrt in einem dunklen Container und umgeben vom Blut der toten Mutter, ausharren und auf seine Rettung warten. Dexters traumatisches Erlebnis löst einerseits Mitleid für die Figur aus und bringt ihn zusätzlich in einer Opferposition, die ihn einem Teil seiner Verantwortung für sein Handeln entzieht. Der Protagonist kann sich zu Beginn der Serie nicht an dieses Erlebnis erinnern und stellt sich selbst die Frage nach dem Ursprung seines Mordtriebs und der Ursache seiner Abnormalität. In einem gemeinsamen Prozess des Erinnerns, der sich über mehrere Episoden der ersten Staffel zieht, erfahren Dexter und der Zuseher erstmals von den Erlebnissen seiner Kindheit, wodurch die Nähe und die Bindung zwischen Figur und Zuseher gestärkt werden kann. „I was there. I saw my mother's death, a buried memory, forgotten all these years. It climbed inside me that day and it's been with me ever since, my dark passenger.“<sup>235</sup> Die Erinnerungen an dieses Erlebnis werden, besonders durch die audiovisuelle Gestaltung, sehr dramatisch präsentiert: die angsterfüllten Schreie der sterbenden Mutter, die Geräusche der Motorsäge, Dexter als unschuldiger kleiner Junge der weint und blutbespritzt in einer riesigen Blutlache sitzt. Die grausame Darstellung verstärkt das Mitgefühl und die Sympathie für Dexter.<sup>236</sup>

Die anderen Rollen die Dexter einnimmt stellen einen Kontrast zu seiner Rolle als Serienmörder her. Sie zeigen Dexter als soziales Mitglied der Gesellschaft mit alltäglichen Erlebnissen und Problemen, zu denen der Zuseher einen persönlichen Bezug und eine emotionale Bindung herstellen kann.

Dexters Position als forensischer Analytiker von Blutspritzern bei der Polizei stellt einen totalen Gegensatz zu ihm als Serienmörder dar und ist ein zentraler Aspekt der ambivalenten Figurendarstellung. Dexter vereint Ermittler und Mörder in einer Figur. Er gliedert sich als freundliches und kompetentes Mitglied in das Team ein und wird von seinen Kollegen gemocht und für seine nette Art und seine gute Arbeit geschätzt. Seine Arbeitskollegen sind beruflich und privat von Bedeutung, denn zu manchen hat

---

<sup>234</sup> Vgl. Backstory wound in Kapitel 2.2.3.

<sup>235</sup> S01E11: *Truth be Told*, 1-2 Min.

<sup>236</sup> Anm. Diese Flashbacks werden in mehrere Episoden wiederholt und verstärken damit den Effekt. Siehe dazu: S01E10: *Seeing Red*, 53-55 Min.; S01E11: *Truth be Told*, 1-2 Min.; S01E12: *Born Free*, 26-27 Min.

Dexter ein freundschaftliches Verhältnis, das durch gemeinsame Aktivitäten, wie Bowling vertieft wird.

Dexters Arbeitsmoral ist sehr vorbildlich, da er seine Arbeit sehr genau und präzise verrichtet und dadurch auf offiziellem Weg, in seiner Rolle als Ermittler, Beweise sichert, die zu einer Bestrafung und Inhaftierung vieler Verbrecher führt. Dieses moralisch vorbildliche Verhalten, welches für Wertschätzung und positive Figurenbewertung verantwortlich ist, wird aber durch den Einfluss seiner Serienmörder-Identität kontrastiert. Denn Dexter bricht auch die Regeln guter Polizeiarbeit, wenn er Beweise für sich behält oder sie fälscht, damit er den Verbrecher auf seine Art bestrafen kann. Das unterstreicht wiederum die moralische Ambivalenz der Figur. Die Erfahrungen und Fähigkeiten, die sich durch Dexters Rolle als Serienmörder ergeben, beeinflussen seine Rolle als Ermittler auch im Positiven. Sein darauf beruhendes Wissen wendet er zur Lösung von Kriminalfällen an, überführt dadurch Kriminelle und seine, durch unmoralisches Handeln erworbenen, Fähigkeiten erfüllen damit einen moralisch guten Zweck. Damit wird eine Verbindung von Dexters Rollen als Ermittler und Serienmörder geschaffen, die sich durch eine wechselseitige Beeinflussung sowohl in positiver, als auch negativer Hinsicht auszeichnet.

Dexters dritte Rolle als Familienmensch zeigt eine andere Seite der Figur. In den verschiedenen familiären Beziehungen ist sein Verhalten immer wieder von Unsicherheiten und Fehlern geprägt. Ist er als Serienmörder und Forensiker sehr präzise und geübt, so zeigt ihn diese Rolle als Figur mit Schwächen, die nicht in jedem Bereich perfekt ist. Diese Schwächen sorgen dafür, dass die Figur menschlicher wirkt und machen sie sympathisch. Dexter hat Probleme Empathie zu empfinden und die Emotionen und das Verhalten der anderen Figuren zu verstehen und zu deuten, was zu Missverständnissen in der Kommunikation zwischen Dexter und besonders Familienmitgliedern führt. Da aber gerade familiäre Beziehungen sehr stark auf emotionaler Ebene funktionieren, sie Dexter aber von einem analytischen und objektiven Standpunkt angeht, sorgt das immer wieder für Missverständnisse, die auch zu witzigen Situationen führen. Diese Missverständnisse und Kommunikationsprobleme kommen auch in realen Beziehungen vor, da auch hier häufig ein emotionaler und ein sachlicher Standpunkt aufeinander treffen. Aufgrund ähnlicher Erfahrungen kann der Zuseher mit Dexter in diesen Situationen mitfühlen.

Dexter durchlebt in emotionaler Hinsicht eine große Entwicklung. Zu Beginn der Serie gibt er an alle menschlichen Emotionen nur vorzutäuschen: “I don’t know what made me the way I am but whatever it was left a hollow place inside. People fake a lot of human interactions, but I feel like I fake them all, and I fake them very well.”<sup>237</sup> Doch als Zuseher bekommt man im Verlauf der Serie den Eindruck, dass Dexter sehr wohl fähig ist verschiedene Emotionen (wie Ärger, Schuld, Besorgnis, Liebe) zu empfinden. Seine emotionale Involviertheit bezieht sich dabei auf seine Familie und lässt Dexters menschliche Seite an Relevanz gewinnen.<sup>238</sup> Die soziale Seite seiner Figur, die für einen Großteil der emotionalen Anteilnahme sorgt und die Figur besonders einfühlsam und sympathisch macht, gewinnt im Serienverlauf an Gewicht.

Die verschiedenen Rollen stellen einzeln und unabhängig voneinander betrachtet keine Besonderheit dar. Erst die Kombination von Serienmörder, Ermittler und Familienmensch in einer Person sorgen für einen vielschichtigen, komplexen und interessanten Charakter, der den Zuseher in seinen Bann ziehen kann und eine Vielzahl an verschiedenen Emotionen auslöst.

### **Ambivalenz und Moral**

Einige ambivalente Aspekte der Serie, die sich vorrangig aus der Charakterisierung der Hauptfigur ergeben, wurden im letzten Kapitel bereits erwähnt: einerseits die Vereinigung von Ermittler und Mörder in einer Person und andererseits die moralische Ambivalenz des Serienprotagonisten, die einen besonderen Einfluss auf die Rezeption hat.

Die Moral ergibt sich aus den Normen einer Gesellschaft, die als eine Art Verhaltenskodex dafür sorgen, dass sich ihre Mitglieder entsprechend verhalten. Diese Normen setzen sich aus Gesetzen, Regeln, Sitten, Gebräuchen und Konventionen der Gesellschaft zusammen und dienen der Durchsetzung und Einhaltung ihrer Werte.<sup>239</sup> Dexter besitzt zahlreiche Tugenden und Eigenschaften, die gängigen Werten einer Gesellschaft entsprechen und ihn dadurch sympathisch und empathisch nachvollziehbar machen. Er zeichnet sich durch Verlässlichkeit, Treue, Fleiß, Disziplin und

---

<sup>237</sup> S01E01: *Dexter*, 6 Min.

<sup>238</sup> Vgl. Rothmund, 2013. S. 86.

<sup>239</sup> Vgl. Holzhausen, Walter: *Werte, Moral und Gewissen. Zusammenhänge und Konsequenzen*. Anif, Salzburg: Müller-Speiser, 1999. S. 64.

Freundlichkeit aus und ist Kindern und Familie gegenüber respektvoll und hilfsbereit. Werte und Tugenden, die der Erhaltung des Lebens dienen, werden bedenkenlos anerkannt und Figuren, die sich ihnen gemäß verhalten, können als moralisch gut bewertet werden.

Mord hingegen sorgt für die Zerstörung von Leben und wird moralisch schlecht bewertet. Da aber Dexters Opfer Verbrecher sind, die eine Bestrafung verdient haben, da auch sie sich unmoralisch verhalten, werden seine Taten in ein anderes Licht gerückt. Die Beseitigung der Verbrecher dient wiederum dem Schutz der Gesellschaft, wodurch eine Legitimierung stattfindet und der positive Effekt von Dexters Handeln in den Vordergrund gerückt wird. Dexter wird somit zwischen zwei moralischen Positionen verankert, wodurch er weder nur Gut oder Böse ist. Dexter verweist auch selbst auf seine Position dazwischen: „I'm not the monster he wants me to be so I'm neither man nor beast. I'm something new entirely, with my own set of rules. I'm Dexter.“<sup>240</sup> Dexter folgt seinem eigenen Moral- und Handlungskodex, den er von seinem Vater gelernt hat und der er seinen Erfahrungen und seiner Entwicklung entsprechend verändert und anpasst. Dieser Kodex als eigenes Wertesystem der Serie dient dem Zuseher als Richtlinie für seine moralischen Bewertungen. Der Zuseher und auch Dexter wissen, dass es grundsätzlich falsch ist Menschen zu ermorden, da Dexter aber nicht anders kann, wählt er einen Weg, der moralisch noch vertretbar ist. Da die moralischen Bewertungen eine Rolle für den Sympathiewert der Figur spielen, bietet die Serie Legitimierungs- und Rechtfertigungsstrategien für Dexters Morde.

„Arguably, Dexter as a serial killer is a monster, but he is a particularly complicated one given his traumatic history and status as a superhero of sorts; indeed, he is both victim and criminal. This amalgam of features invites a complex reaction on the part of the audience-part envy, part identification, part empathy, part loathing, and part guilt for liking the guy.“<sup>241</sup>

Diese gegensätzlichen Aspekte der Figur bewirken ein ambivalentes Verhältnis des Zusehers zum Protagonisten, der aufgrund seines Gewissenskonflikts zwischen emotionaler Anteilnahme und Distanzierung wechselt. Der Gewissenskonflikt des Zusehers entsteht, da er weiß, dass die Morde grundsätzlich falsch sind, aber er sie unter diesen Umständen trotzdem akzeptieren und auch unterstützen kann. Die Serie

---

<sup>240</sup> S01E04: *Let's Give the Boy a Hand*, 55-56 Min.

<sup>241</sup> Smith, 2011. S. 395.

thematisiert damit eine ganz grundsätzliche ethische und gesellschaftliche Debatte darüber, ob Verbrechen, die der Gesellschaft dienen moralisch vertretbar sind.

### **Zentrierung und Perspektivierung**

Dexter wird als zentrale Figur der Serie inszeniert. Diese Zentrierung erfolgt auf mehreren Wegen; bereits der Titel der Serie richtet den Fokus auf die Hauptfigur. Auch der Vorspann erfüllt diese Funktion: Er zeigt Dexter bei seiner morgendlichen Routine: Dexter führt darin alltägliche Tätigkeiten, wie rasieren, anziehen und frühstücken aus. Die besondere visuelle Gestaltung seiner Handlungen verweist dabei auf seine Rolle als Serienmörder und den Dualismus der Figur. Der Zuseher wechselt zwischen Dexters Perspektive und der Sicht auf Dexter und wird mit einem Blick und einem Zwinkern in die Kamera auch noch direkt von Dexter adressiert. Die Nah- und Großaufnahmen von Dexter sorgen für ein zusätzliches Gefühl der Nähe und Intimität zum Protagonisten. Dexter ist in einem Großteil der Szenen präsent, wodurch der Zuseher die meisten Informationen über diese Figur erhält und gleichzeitig auch mehr Zeit mit dem Protagonisten verbringt. Die Narration wird von seiner Perspektive dominiert, vor allem auf akustischer Ebene durch seine persönlichen Kommentare aus dem Off. Aber auch visuell nimmt der Zuseher immer wieder Dexters Sicht der Welt ein. Als eindeutig zentrale Hauptfigur, die sich von den anderen Figuren hervorhebt schlägt die Serie von Beginn an Dexter als emotionalen Bezugspunkt des Zusehers vor. Der Serienprotagonist nimmt aufgrund seiner „Persistenz und Obtrusivität“<sup>242</sup> einen besonderen Stellenwert ein, der eine emotionale und parasoziale Beschäftigung mit der Figur nahe legt.<sup>243</sup>

Die subjektiven Erzählungen und Kommentare, in denen Dexter seine Weltanschauung erklärt dienen als Ergänzung der Erzählung aus objektiver Perspektive. In Form des unzuverlässigen Erzählens kommt es dadurch zu einer Vermischung von subjektiven und objektiven Ansichten, die durch diese Erzählform nebeneinander koexistieren und nicht immer eindeutig unterscheidbar sind.<sup>244</sup> Sie sorgen für eine zweideutige Sicht des Zusehers auf das Geschehen, da sich beide Ansichten nicht immer ergänzen, sondern sich auch widersprechen. Diese Doppeldeutigkeit erlaubt nicht nur vielschichtigere Interpretationen von Seiten des Zusehers, sondern sorgt durch ihre Widersprüchlichkeit

---

<sup>242</sup> Hartmann u.a., 2004, S. 24.

<sup>243</sup> Vgl. Ebd. S. 24. Vgl. dazu auch Kapitel 3.5.2 Parasoziale Interaktion (PSI) und Parasoziale Beziehung (PSB)

<sup>244</sup> Vgl. Rothmund, 2013, S. 64f.

auch für humorvolle Szenen und Unterhaltung. Vor allem Ironie kann durch die gleichzeitige Vermittlung einer expliziten und einer impliziten Botschaft erzeugt werden, da Dexter dem Zuseher gedanklich sagt, was er eigentlich denkt.

Indem der Zuseher Dexters subjektive Perspektive teilt, nähert er sich der Figur emotional an. Er ist nicht nur objektiver Beobachter, sondern auch Freund und Komplize von Dexter, der seine Ansichten kennt und die Figur dadurch besser verstehen und empathisch nachvollziehen kann. Die subjektive Sicht verstärkt zusätzlich die Vertrautheit und Bindung zur Figur durch diese persönliche und intime Beziehung zwischen ihr und dem Zuseher.

Die Dualität der Perspektiven kann auch dafür sorgen, dass Dexters Aussagen aufgrund der objektiven Perspektive hinterfragt werden. Das kann für die emotionale Anteilnahme förderlich sein, wenn der Zuseher die Aussagen über seine Andersartigkeit und seine Unfähigkeit menschliche Gefühle zu empfinden ignoriert und sich auf Situationen konzentriert, die einen gegenteiligen Eindruck vermitteln.

### **Dexters Gedanken / Voice Over**

Das Voice Over ist als effektives Element zur Beeinflussung der emotionalen Anteilnahme und Zuschauerbindung besonders hervorzuheben. Es erlaubt dem Zuseher einen Einblick in die Gedankenwelt des Serienprotagonisten und führt dadurch zu einem besseren Verständnis der Figur. Denn Dexter unterscheidet sich darin, wie er sich der Welt zeigt und wie er innerlich tatsächlich denkt. Das Voice Over bietet die Möglichkeit die Differenz dieser beiden Perspektiven darzustellen. Das Voice Over hat eine narrative Funktion: In seinen Gedanken erklärt Dexter dem Zuseher einzelne Situationen und ermöglicht darauf aufbauend eine spezielle Interpretation seiner Handlungen. Indem Dexter von seinen Motiven und Beweggründen erzählt, können seine Aktionen zudem besser verstanden und erklärt werden. Die kommentierende Funktion verdeutlicht einerseits die Ambivalenz der Figur und sorgt andererseits dafür, dass Dexter nicht nur als ernste Person, sondern auch als humorvolle Person dargestellt wird. In seinen Gedanken kommentiert Dexter Situationen, die auf die Doppeldeutigkeit seiner Figur abzielen und die ironische Seite der Figur zeigen.

Das Voice Over offenbart auch eine typisch menschliche Seite der Figur, der sich Sorgen über die Zukunft und ihm wichtige Menschen macht, sich existenzielle Fragen

stellt und die Geschehnisse seiner Umgebung reflektiert. Dexters Monologe beinhalten auch Reflektionen über sich selbst, die seine Eigenwahrnehmung und seine Entwicklung aus eigener Sicht beschreiben. Da jede Episode mit einem Kommentar aus dem Off beginnt und endet, erfolgt eine erzählerische Rahmung der Handlung, die nicht nur episodisch, sondern auch staffel- und serienübergreifend stattfindet.

Die Adressierung des Zusehers, die durch das Voice Over erfolgt, vermittelt dem Zuseher das Gefühl einer intimen Kommunikationssituation, in der er Dexters Kommunikationspartner ist, dem der Protagonist seine Gedanken mitteilt. Dieses Verhältnis, das einer Beziehung „aus der Intim- oder Familiensphäre nachgebildet“<sup>245</sup> ist, sorgt für emotionale Anteilnahme und bildet die Grundlage einer möglichen parasozialen Beziehung.

## **Darsteller**

Die Wahl des Darstellers einer Figur hat neben der Charakterisierung und Figurengestaltung einen wesentlichen Einfluss auf ihre Rezeption und wird daher ergänzend genannt. Dexter Morgan wird von dem Schauspieler Michael C. Hall verkörpert, der bereits durch seine Rolle in der HBO-Serie *Six Feet Under* bekannt ist. Darin spielt er den homosexuellen Bestattungsunternehmer David Fisher, eine Rolle, für die er unter anderem für den Emmy nominiert wurde. Der Charakter des David Fisher ist ähnlich vielschichtig und ambivalent wie Dexter Morgan. Ähnlichkeiten ergeben sich aus der Thematisierung des Todes. Die preisgekrönte Serie zeichnet sich ähnlich wie *Dexter* durch eine makabere Thematik und schwarzen Humor aus. Auch für seine Rolle als Dexter Morgan erhielt Michael C. Hall bereits einige Preise und wurde für diese Darstellung gelobt und 2010 erhielt er dafür den Golden Globe, als bester Schauspieler einer Drama Serie.<sup>246</sup> Bestimmte Rollenerinnerungen und wahrgenommene Parallelen können sich auf die Wahrnehmung und Rezeption einer neuen Figur auswirken und diese beeinflussen. Aber auch Informationen über den Schauspieler selbst können Auswirkungen auf die Anteilnahme an der von ihm dargestellten Figur haben: 2010 wurde bekannt, dass Hall an Krebs erkrankt war, dass seine Erkrankung durch das Hodkin Lymphom jedoch therapierbar sei. Im April wurde

---

<sup>245</sup> Wulff, 1996. S. 9 im Dokument.

<sup>246</sup> Vgl. IMDB: *Awards for Michael C. Hall*. In: <http://www.imdb.com/name/nm0355910/awards> (25.11.2014).

seine Genesung bekannt gegeben und somit konnte die fünfte Staffel von *Dexter* in Produktion gehen.<sup>247</sup> Halls Erkrankung sorgt für Mitgefühl beim Rezipienten, der sich anschließend mit ihm über seine Genesung freuen kann. Diese reale empathische Beziehung zwischen Fan und Schauspieler kann sich auf die Figurenrezeption übertragen und die emotionale Anteilnahme an der Figur verstärken.

### Figurenkonstellationen

Die Charakterisierung einer Figur erfolgt nicht nur durch ihre eigenen Eigenschaften und Handlungen, sondern auch über ihre Beziehung zu anderen Figuren. Figuren sind als Teil einer fiktiven Welt in eine bestimmte Figurenkonstellation eingeordnet, die Aufschluss über Hierarchien, Handlungsfunktionen, Ähnlichkeiten und Kontraste, Werte, Interaktionen und Kommunikationen gibt.<sup>248</sup>

Dexter ist nicht nur Mittelpunkt der Serie, sondern auch der verschiedenen Figurennetzwerke innerhalb der Serie. Durch seine Vielzahl an Rollen ist er Teil verschiedener Gruppen (Familie, Polizei, Verbrecher) deren „Handlungs- und Referenzzentrum“<sup>249</sup> er bildet.

#### 4.3.2 Nebenfiguren

Die wichtigen Nebenfiguren der Serie treten entweder im familiären Bereich oder im Arbeitsumfeld auf, wobei es hier zu Überschneidungen kommt, beispielsweise durch die Figur Debra Morgan, die sowohl Dexters Schwester als auch Polizistin ist. Sie sind vielseitig und umfangreich charakterisiert, haben verschiedene Facetten und wirken dadurch im Vergleich zu Dexter nicht eindimensional. Auch sie verfügen über gute und negative Eigenschaften, haben ihre Fehler und Schwächen und handeln nicht immer nach moralischen Grundsätzen. Sie durchleben eine charakterliche Entwicklung und sind neben Dexter ebenfalls Bezugspunkte für empathisches Miterleben und Sympathie. Die Nebenfiguren erfüllen in Bezug auf die emotionale Anteilnahme an Dexter eine

---

<sup>247</sup> Vgl. BBC News: *Dexter's Michael C. Hall Recovers from Cancer*, 2010. In: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/8642605.stm> (25.11.2014).

<sup>248</sup> Vgl. Eder, 2014. S. 147f.

<sup>249</sup> Rothmund, 2013. S. 138.

wichtige soziale Funktion. Sie sind Dexters Beziehungspartner auf verschiedenen Ebenen: Debra Morgan als Dexters Schwester und Kollegin, Rita Benett als seine Freundin und Ehefrau<sup>250</sup>, Angel Batista als sein bester Freund und Kollege, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Die Beziehungen die Dexter mit den Nebenfiguren eingeht, weisen Parallelen zu realen Beziehungen auf und ermöglichen einen empathischen Nachvollzug. Abgesehen von seiner Identität als Serienmörder führt Dexter ein eher typisches und normales Leben und integriert sich in die Gesellschaft. Die Interaktionen mit seinen Kollegen, Freunden und Familienmitgliedern dienen als Kontrast zu den Interaktionen mit seinen Opfern. Sie zeigen Dexters liebenswürdiges und charmantes Wesen und stellen dem emotionslosen Mörder einen freundlichen Menschen gegenüber, zu dem man als Zuseher eine emotionale Bindung herstellen kann.

Zwei Figuren sind gesondert hervorzuheben:

Dexters Adoptivvater Harry Morgan ist bereits verstorben und tritt zum einen in Erinnerungen von Dexter an seine Kindheit, in Form von Rückblenden, auf oder erscheint als eine Vorstellung von Dexter. In seiner Vorstellung spricht Dexter zu seinem imaginären Vater, der eine Art moralisches Gewissen repräsentiert und Dexter bei seinen Konflikten und Entscheidungen hilft. Dexters Vater dient als eine moralische Instanz der Serie: Er entwickelt den Kodex, der als Grundlage für Dexters Handeln dient. Dieser soll ihn erstens davor beschützen entdeckt zu werden und zweitens legt er fest, welche Menschen Dexter töten darf. Harry ist als verantwortlich für Dexters moralischen Handlungsrahmen.

Vince Masuka, ist neben Dexter ebenfalls ein forensischer Ermittler, der im Vergleich zu den anderen Nebencharakteren weniger ausgeprägt charakterisiert wird und sich nur wenig weiterentwickelt. Seine Figur ist stereotyp angelegt und erfüllt die Funktion des „comic relief“. Er sorgt durch seine unpassenden Kommentare, anzüglichen Bemerkungen und meist sexuellen Witze für humorvolle Unterhaltung und die Auflockerung von ernsten Szenen.

---

<sup>250</sup> Anm. Rita stellt die perfekte Freundin für Dexter dar: „She is perfect because Rita is, in her own way, as damaged as me.“ (S01E01: *Dexter*, 21-22 Min.) Rita wurde von ihrem Ex-Ehemann misshandelt und ist daher sehr zerbrechlich und unsicher. Dexter hingegen behandelt sie liebevoll, weshalb sie der Meinung ist den perfekten Mann gefunden zu haben. Obwohl sie mit einem Serienmörder zusammen ist, stellt Dexter, im Vergleich zu ihrem gewalttätigen Ex-Ehemann, eindeutig die bessere Wahl dar. Damit sichert er sich auch die Sympathien des Zusehers.

### 4.3.3 Antagonisten

Die Antagonisten der Serie sind, im Gegensatz zu den eindeutig negativ behafteten Opfern von Dexter, sowohl mit guten, als auch schlechten Charakterzügen ausgestattet. Die antagonistischen Figuren treten vorwiegend staffelweise auf, nehmen Positionen als (kurzzeitige) Beziehungspartner, Freunde oder Komplizen ein und werden zu Opfern, wenn sie sich als Gegenspieler gegen Dexter wenden und eine Gefahr für ihn oder seine Familie darstellen. Es findet sich also auch in der Darstellung der Antagonisten eine gewisse Ambivalenz wieder, da sie nicht eindeutig nur als Gegenspieler von Dexter auftreten, sondern zwischen den Positionen Freund und Feind wechseln können. La Guerta, die in den ersten Staffeln in einem sehr guten Verhältnis zu Dexter steht und ihn mag, wird in Staffel 7 zu einer antagonistischen Kraft, da sie Dexter gegenüber misstrauisch wird, zu ermitteln beginnt und ihn als Serienmörder enttarnen will. Auch Miguel Prado ist zu Beginn der Staffel 3 zuerst ein Freund und Komplize von Dexter, der von ihm in den Mordkodex eingeführt wird. Als er sich jedoch gegen Dexter wendet und eine unschuldige Person zu eigennützigem Zweck ermordet, muss er, dem Kodex entsprechend, getötet werden.

Dieses ambivalente Verhältnis der Antagonisten zwischen Freund und Feind, ergibt sich aus dem Wunsch von Dexter, nach einem Freund oder Partner, vor dem er sich nicht verstellen muss und der ihn so akzeptiert wie er ist. Im Grunde handelt es sich dabei um ein zutiefst menschliches Bedürfnis, das auch Dexter menschlicher erscheinen lässt und sympathischer macht. Da ihm dieser Wunsch jedoch immer wieder verweigert wird und er gezwungen ist, zum Schutz seiner Familie oder seines moralischen Kodex, diese Beziehungen zu beenden wird ihm die emotionale Anteilnahme des Zusehers zuteil. Dieser hat Mitleid mit Dexters tragischer Situation und seiner scheiternden Suche.

Eine weitere Funktion der Antagonisten ist, dass Dexter durch den Kontakt zu ihnen auch Erkenntnisse über sich selbst erhält. In Staffel 4 wird Arthur Mitchell eingeführt, der gleichzeitig auch der *Trinity Killer* ist. Sein Leben weist Parallelen zu Dexters Leben auf: er hat eine tragische Vergangenheit, ist ebenfalls ein Serienmörder und führt ein Doppelleben mit Beruf und Familie. Wie sich herausstellt, ist er im Gegensatz zu Dexter hingegen kein liebevoller, sondern ein tyrannischer Familienmensch. Außerdem tötet er unschuldige Menschen, darunter auch Kinder. Arthur Mitchell stellt damit eine

Art „böses Spiegelbild“ von Dexter dar und positioniert Dexter wiederum als „gute Version“ eines Serienmörders.

Der Antagonist der ersten Staffel ist besonders hervorzuheben, da es sich bei dem *Ice Truck Killer* um Dexters leiblichen Bruder Brian Moser handelt, an dessen Existenz sich Dexter anfangs nicht erinnern kann. Er (der zuerst unter dem falschen Namen Rudy Cooper auftritt) wird durch das traumatische Erlebnis aus ihrer beider Kindheit ebenfalls zu einem Serienmörder. Seine Darstellung entspricht aber einem sehr gängigen Bild eines Serienmörders:

„Rudy is the quintessential serial killer and acts as a foil for Dexter. Rudy (who knows Dexter is his brother) is, like Dexter, a criminal mastermind; however, instead of righting wrongs with his keen intelligence, he follows the path of the ‘normal’ serial killer, killing those less valued in society and victims of easy opportunity-women, particularly elderly women, and prostitutes. Rudy also takes pleasure in displaying his kills, by neatly wrapping up the body parts and taunting the police through the ceremonious staging those parts, which he does with a kind of ostentatious pride.”<sup>251</sup>

Es wird auch eine sexuelle Beziehung zu den Opfern impliziert.<sup>252</sup> Brian Moser stellt die böse und moralisch schlechte Version von Dexter dar und positioniert ihn wiederum als die „gute Version“ eines Serienmörders. Der Kontrast der beiden Figuren zeigt, was aus Dexter, ohne den Einfluss von seinem Adoptivvater Harry und dessen Kodex, hätte werden können und er verdeutlicht die positiven Aspekte der Figur, wodurch die emotionale Anteilnahme gefördert wird.

Die Antagonisten der Serie sind wie alle zentralen Figuren der Serie sehr ambivalent, vielschichtig und komplex gezeichnet und können nicht als eindeutig böse oder gut klassifiziert werden. Sie verbinden die Lebensbereiche von Dexter miteinander, indem sie sowohl im privaten und familiären, als auch im Arbeitsbereich auftreten und durch ihr Wissen über Dexters geheime Identität zu einer Gefahr für ihn werden können. Die Verknüpfung der verschiedenen Bereiche führt zu einer zusätzlichen narrativen Komplexität.

Neben den antagonistischen Figuren kann auch Dexters Identität als antagonistische Kraft bezeichnet werden, da diese dem Glück und dem normalen Leben der Figur im Weg steht und ihn immer wieder in Gefahr bringt. Besonders als seine Ehefrau Rita von *Trinity* ermordet wird und Dexter seinen Sohn in der Blutlache neben dem toten Körper

---

<sup>251</sup> Smith, 2011. S. 393.

<sup>252</sup> Vgl. Ebd. S. 394.

findet, kommt es neben Mitleid und Trauer auch zu Ärger über Dexter. Sein Dasein als Serienmörder hat seine Ehefrau in Gefahr gebracht und er hat versagt sie zu beschützen und so trägt er eine Mitschuld an ihrem Tod. Eine Situation die ein Beispiel darstellt, wie der Zuseher einem Protagonisten auch sehr ambivalent, sowohl empathisch als auch distanziert, gegenüberstehen kann.

#### 4.4 Narration und Dramaturgie

Die Serie kombiniert episodische und serielle Merkmale und ist daher als Hybridform zu bezeichnen. Episodisch ist die Serie in erster Linie durch ihre Fallstruktur: Innerhalb einzelner Folgen werden Verbrecher eingeführt und der Handlungsstrang mit ihrer Ermordung wieder beendet. Mit episodenhaften Ermittlungsfällen, die von der Einführung eines Verbrechens bis zur Lösung dauern, beinhaltet die Serie auch typische Elemente, die den Genrekonventionen des Krimis entsprechen. Die kleinen Fälle beeinflussen die serielle Handlung nur wenig. Ausgewählte Fälle werden innerhalb der Narration auch episodienübergreifend erzählt und erhalten einen besonderen Status, da sie Auswirkungen auf mehrere Lebensbereiche und Handlungsentwicklungen haben. In der ersten Staffel wird der *Ice Truck Killer* eingeführt, der auf beruflicher Ebene die Narration im Polizeibereich beeinflusst, aber gleichzeitig auf familiärer Ebene Dexter persönlich anspricht. Es handelt sich dabei um Dexters Bruder, der in Form der Morde und der Inszenierung der Leichen mit Dexter in Kontakt tritt. Die übergreifenden Fallkonstruktionen sind auf unterschiedliche Weise mit Dexters Privatleben und seinen aktuellen Problemen verknüpft, helfen ihm bei der Lösung seiner Probleme und lassen ihn in seiner Entwicklung Fortschritte machen.

Größtenteils entspricht die Serie in ihrer Erzählweise aber der Fortsetzungsserie, denn die Handlung konzentriert sich auf die Entwicklung der Figuren, baut auf vergangene Ereignisse auf und schreitet kontinuierlich fort. Die Narration erfolgt dabei chronologisch und wird durch Rückblenden in die Vergangenheit der Hauptfigur unterbrochen, die der Erklärung der aktuellen Handlung dienen. Im Zentrum der staffelübergreifenden Handlung steht dabei die Grundprämisse der Serie: Dexters Doppelleben und sein Versuch seine verschiedenen Identitäten in einer Person zu vereinen und dabei als Serienmörder nicht entdeckt zu werden. Dabei werden die

verschiedenen Probleme thematisiert, die seine vielen Rollen mit sich bringen und die ständige Gefahr seiner Entdeckung dient als Mittel der Spannungserzeugung.

Die verschiedenen Handlungsstränge der einzelnen Bereiche schreiten nicht unabhängig voneinander fort, sondern nehmen Bezug aufeinander und überschneiden sich und erzeugen narrative Komplexität.

Die Hauptfigur wird bereits zu Beginn als zentrales Element der Narration eingeführt und auch dramaturgisch in den Mittelpunkt gerückt. Die narrative Entwicklung ergibt sich in erster Linie aus den Handlungen des Serienprotagonisten und ist durch dessen Bedürfnisse motiviert. Ausschlaggebend für die Handlung sind die Motive der Figur, die dem Zuseher, insbesondere aus der subjektiven Sicht von Dexter, in Form von Voice Over und Rückblenden in seine Kindheit, mitgeteilt werden. Dadurch kann der Zuseher die Beweggründe für seine Aktionen und Reaktionen innerhalb der Narration verstehen und der Kausalität der Erzählung folgen. Die zentralen Motive einer Figur gehören zum Kern ihrer Persönlichkeit und Identität und sind ausschlaggebend für die Entwicklung der Figur und der Erzählung und die emotionale Anteilnahme des Zusehers.<sup>253</sup>

Die Kamera organisiert den Bildraum und lenkt den Blick des Zusehers. Die Bewegung und Perspektive der Kamera erzeugen eine Bedeutung, die für die Geschichte wichtig ist. Außerdem kann dadurch die Nähe und Distanz zum Geschehen auf dem Bildschirm reguliert werden.<sup>254</sup> „Darüber hinaus kann die Dynamik des Geschehens gesteigert und die Bedeutung der Dinge, die im Bild zu sehen sind, hervorgehoben oder zurückgedrängt werden.“<sup>255</sup> Durch verschiedene Einstellungsgrößen wird die Distanz und Nähe zu den Figuren reguliert und somit auch das emotionale Verhältnis zu ihnen. Dexter wird oft in nahen Einstellungen gezeigt, häufig in einem Medium Close-Up, das heißt der Kopf und ein Teil der Oberkörpers sind zusehen. Je emotionaler die Situation, umso näher rückt die Kamera an Dexter heran und verstärkt die emotionale Nähe zwischen Figur und Zuseher. Teilt Dexter dem Zuseher wichtige Gedanken und Überlegungen im Voice-Over mit, wird das häufig mit einer Großaufnahme von Dexter auch visuell verdeutlicht.

---

<sup>253</sup> Vgl. Eder, 2014. S. 720.

<sup>254</sup> Vgl. Mikos, 2008. S. 192ff.

<sup>255</sup> Ebd. S. 194.

Der Aspekt der Serialität des Serienmörders wird von der Narration genützt und zeigt sich in der wiederholten Darstellung von Dexter als Mörder. Dexters Morde haben etwas Rituelles, da sie immer nach dem gleichen Prinzip ablaufen und fixe Elemente beinhalten. Dabei werden nur Ausschnitte und nie der gesamte Ablauf gezeigt. Das Mordritual beinhaltet die Recherche, Beobachtung und Konfrontation des Opfers mit seinen Verbrechen. Es folgt die Entnahme einer Blutprobe als „Trophäe“ bzw. Erinnerung, der Akt der Tötung und die anschließende Zerstückelung und Entsorgung der Leiche. Indem immer wieder Teile des Rituals in der Erzählung ausgelassen werden, muss der Zuseher diese durch kognitive Prozesse auffüllen. Es handelt sich dabei um elliptisches Erzählen, das eine Verdichtung und Komplexität der Erzählung zur Folge hat. Der Zuseher kann die Fehlenden Teile des Rituals durch Wissen aus anderen Episoden ergänzen. „Die Vervollständigung des Rituals, das Ergänzen des Gezeigten um das nicht Gezeigte, findet in der Vorstellung des Rezipienten statt, und ermöglicht durch die eingesparte Erzählzeit eine komplexe Struktur der einzelnen Handlungsstränge.“<sup>256</sup>

Die Serienwelt selbst spielt in Miami, einem Ort mit einer hohen Kriminalität und mit durchwegs ambivalenten Figuren, und stellt für Dexter einen passenden Handlungsort darstellt: „With the solve rate for murders at about twenty percent, Miami is a great place for me. A great place for me to hone my craft. Viva Miami.“<sup>257</sup> Durch die niedrige Auflösungsquote von Mordfällen wird Dexter, in seiner Rolle als Mörder von gefährlichen Kriminellen, zusätzlich gerechtfertigt und es wird indirekt eine Notwendigkeit seiner Taten impliziert. Die Serie bietet also einen gesellschaftlichen Rahmen, der einen Serienmörder als „Verbrechensbekämpfer“ im Zentrum ihrer Narration zulässt und es ermöglicht macht seine Taten, als gut und sinnvoll einzustufen. Außerfilmischer Realismus spielt hier keine Rolle, die Serie erzeugt eine eigene Welt, die nach eigenen Parametern funktioniert. Solange die Figuren und Handlungen diesen Parametern folgen und der Logik der Seriewelt entsprechen, sind sie glaubwürdig. Unlogische und unrealistische Entwicklungen zerstören hingegen die Glaubwürdigkeit der Welt und ihrer Figuren und damit auch eine mitfühlende Beziehung des Zuschauers. „Spannung und Suspense können als Wirkungsformen der Dramaturgie gesehen werden, die auf der Verteilung von Wissen und der Aktivierung von Emotionen durch

---

<sup>256</sup> Seither, 2010. S. 84.

<sup>257</sup> S01E01: *Dexter*, 14-15 Min.

den Plot beruhen.“<sup>258</sup> Der Zuseher wird durch die Narration zu Fragen über den weiteren Verlauf der Handlung angeregt und um Spannung zu erzeugen, wird mit dem Wissen und den Erwartungen des Zusehers gespielt. Nur wenn beim Zuschauer genug Neugier über den Fortgang der Handlung erzeugt wird, bleibt er an der Serie interessiert und verfolgt diese auch emotional. Das ständig vorhandene Potenzial der Entdeckung von Dexter als Serienmörder wurde bereits als Mittel der Spannungserzeugung genannt. Es sorgt für die Grundspannung der Serie: innerhalb der Narration entstehen immer wieder Situationen, die eine große Gefahr für Dexter und seine Entdeckung darstellen und damit das Spannungsgefühl beim Zuseher intensivieren und die emotionale Anteilnahme steigern. Die Narration konzentriert sich aber nicht ausschließlich auf Dexter, sondern beinhaltet auch Handlungsstränge, die sich auf die Nebenfiguren beziehen und in denen Dexter nicht anwesend ist. Daraus entsteht ein Wissensvorsprung des Zusehers gegenüber dem Protagonisten, der zum Zweck der Spannungserzeugung genutzt werden kann. So erfährt der Zuseher beispielsweise von einer drohenden Entdeckung der Hauptfigur, die gerade einen Mord begeht; die Gefahr ist Dexter selbst jedoch unbewusst. Der Zuseher sorgt sich um die Figur, hat Angst um ihr Schicksal und hofft auf einen positiven Ausgang für Dexter. Ergänzend wird das serielle Mittel des Cliffhangers genutzt, um Handlungen an spannenden Momenten zu unterbrechen und sie zu einem späteren Zeitpunkt fortzuführen. Spannende Momente können dadurch verlängert werden und die Neugier und damit verbundene emotionale Bindung des Zusehers wird verstärkt.

#### 4.5 Ästhetik und Gestaltung

„In der Film- und Fernsehanalyse [geht es] nicht nur um das, was in den bewegten Bildern gezeigt wird, sondern vor allem auch darum, wie es dargestellt wird.“<sup>259</sup> Neben dem Inhalt beeinflusst auch die audiovisuelle und ästhetische Gestaltung die Rezeption einer Serie.

---

<sup>258</sup> Mikos, 2008. S. 142.

<sup>259</sup> Ebd. S. 191.

#### 4.5.1 Visualität und Musik

Der visuelle Stil der Serie unterstreicht die Charakterisierung der Figuren, hilft dem Zuseher bei ihrer Interpretation und Einordnung und versetzt den Zuseher dabei in verschiedene emotionale Stimmungen. Die Lichtgestaltung und Farbgebung, die sich den Lebensbereichen entsprechend unterscheiden, sorgen für eine bestimmte Grundstimmung und verweisen auf die jeweilige Rolle, die Dexter in einer Situation einnimmt.

Die Visualität der Serie ist von einem starken Dualismus von Hell und Dunkel geprägt. Die dunklen nächtlichen Szenen, in denen Dexters Morde stattfinden, werden von kalten Farben, wie blau und grau dominiert und sorgen durch die Lowkey-Ausleuchtung für eine bedrohliche Atmosphäre. Die Tagszenen wiederum erstrahlen im warmen Sonnenlicht Floridas und vermitteln eine freundliche Stimmung. Die manchmal übertriebene Helligkeit einzelner Szenen lässt den Handlungsort Miami synthetisch und aufgesetzt wirken und dient als Referenz auf Dexters Maske, hinter der er sein wahres Ich verbirgt. Der Kontrast von Hell und Dunkel, Schärfe und Unschärfe, leuchtenden und ausgebleichten Farben symbolisiert die Ambivalenz des Serienprotagonisten und den Dualismus seines Doppellebens. Die Kleidung und Wohnsituation unterstreicht ebenfalls Dexters Charakterisierung. Zum einen ist seine Kleidung funktional und in ihrer Funktion an Dexters Rolle angepasst, zum anderen spiegelt die dunkle Kleidung seine dunkle Seite als Serienmörder wieder. Die helle, unauffällige Alltagskleidung betont hingegen seine freundliche Seite. Dexters Wohnung unterstreicht seine Persönlichkeit. Nach außen hin wirkt sie nett, ordentlich, aber auch unauffällig und langweilig. Gegenstände, die auf Dexters Identität zum Serienmörder hinweisen, versteckt er an einem geheimen Ort, genau wie er auch den Serienmörder in sich versteckt. Die Gestaltung der Wohnung wird im Serienverlauf heller und freundlicher und begleitet die positive Entwicklung von Dexter in sozialer Hinsicht.

Musik wird in der Serie ganz typisch zur visuellen und narrativen Unterstützung eingesetzt, beispielsweise wird der Zuseher in spannenden Momenten durch die musikalische Untermalung noch zusätzlich in eine gespannte emotionale Stimmung versetzt. Zusätzlich kommt es auch zu einem gegensätzlichen Einsatz, um einen Kontrast zur visuellen Ebene zu schaffen. Fröhliche kubanische Musik im Anschluss an

eine gewaltsame Tötungsszene kann die Wahrnehmung des Zusehers beeinflussen, da der Kontrast die Grausamkeit des Mordes entschärft oder sogar ins Lächerliche zieht.

#### 4.5.2 Ästhetik des Serienmörders

Bereits 1827 stellte der englische Schriftsteller Thomas de Quincey in seinem Essay *On Murder Considered as One of the Fine Arts*<sup>260</sup> eine Verbindung zwischen Kunst und Verbrechen her. Darin diskutieren die Mitglieder eines, von ihm erfundenen, Londoner Clubs die aktuellen Mordberichte in den Zeitungen und würdigen sie kritisch, ähnlich wie Kunstliebhaber es bei Kunstwerken tun. Thomas de Quinceys Werk thematisiert auf ironische und provozierende Weise die „zunehmende Emanzipierung des ‚Ästhetischen‘ vom ‚Moralischen‘ in der Romantik“<sup>261</sup>. Serien, insbesondere Kriminalserien, behandeln Morde häufig in ästhetischer Weise und sorgen dafür, dass ihre Darstellung und Präsentation bewundert werden kann. Auch der Zuseher der Serie *Dexter* kann, ähnlich wie Mitglieder dieses fiktiven Londoner Clubs, die künstlerische Darstellung einzelner Morde und Leichen würdigen. Die ästhetische und künstlerische Seite des Serienmörders wird seiner grausamen und abstoßenden Seite gegenübergestellt.

Die Darstellung der Tatorte stellt eine Form der Ästhetisierung dar. Unabhängig von dem dazugehörigen Verbrechen zeigen sie nur die übrig gebliebenen Spuren als Endprodukt. Den Blutspuren kommt in der Serie eine besondere Funktion zu. Als Objekt von Dexters Ermittlungen stehen sie im Zentrum seiner forensischen Untersuchungen. Bei den Tatorten handelt es sich häufig um weiße bzw. helle Räume, die von Blutspuren, die sich durch die intensive rote Farbe vom Hintergrund abheben, durchzogen sind. Zur Rekonstruktion des Tathergangs installiert Dexter ein Gerüst aus Stangen und roten Fäden, die wie abstrakte Gebilde in einem Ausstellungsraum wirken. Die effektvolle Rot-Weiß-Ästhetik kommt in der Serie mehrfach zum Einsatz. In einem weißen Raum im Polizeigebäude stellt Dexter Tathergänge nach, um die Mordwaffe und Eigenschaften des Täters zu ermitteln. Dazu schlägt er beispielsweise mit verschiedenen Geräten auf einen, mit roter Farbe gefüllten, Kopf ein und vergleicht die daraus entstehenden „Blutspritzmuster“. Die Resultate seiner Untersuchungen wirken

---

<sup>260</sup> De Quincey, Thomas: *On Murder Considered as One of the Fine Arts*. In: De Quincey, Thomas: *On Murder*. New York: Oxford University Press, 2006.

<sup>261</sup> Krämer, Gernot: „Der Mord als eine schöne Kunst betrachtet“. *Zur ästhetischen Valenz eines Motivs bei Thomas de Quincey, Oscar Wilde und Marcel Schwob*. Bielefeld: Aisthesis Verlag, 1999. S. 9.

wie abstrakte Kunstwerke und auch in Dexters Büro hängen Bilder von verschiedenen Blutspritzmustern wie Gemälde an der Wand. Mord wird, abgegrenzt vom eigentlichen Verbrechen, in einen kunstvollen Zusammenhang gebracht und als ästhetisches Werk bewundert werden.

Eine Ästhetisierung erfolgt auch über die Technik des Serienmörders. Eine saubere und präzise Ausführung eines Mordes wirkt von einem ästhetischen Standpunkt aus ansprechender, als ein blutiger, unkontrollierter und unordentlicher Mord. In diesem Kontext bewundert Dexter das Handwerk des *Ice-Truck Killers*, der seine Opfer besonders kunstvoll inszeniert, indem er die Leichenteile als „clean, dry, neat looking dead flesh“<sup>262</sup> präsentiert. Im Gegensatz dazu beurteilt er einen anderen Mord als unordentliche Arbeit von einem Mörder mit schlechter Technik und bezeichnet das Blut an der Wand abwertend als „fingerpainting“<sup>263</sup>. Die Leichenteile des *Ice-Truck Killers* werden von ihm so präpariert und inszeniert, dass sie jegliche Ähnlichkeit zu einem menschlichen Körper verlieren. Sie wirken eher wie Gliedmaßen einer Puppe und die Präsentation der Leiche im Sonnenlicht Miamis verstärkt diesen Effekt noch zusätzlich. „There’s something strange and disarming about looking at a homicide scene in the daylight of Miami. It makes the most grotesque killings look staged, like you’re in a new and daring section of Disney World. Dahmerland.“<sup>264</sup> Durch eine Darstellung von Mord und Leiche, die im Kontrast zur Wirklichkeit steht, verliert sie den Bezug zur Realität und kann in ein künstlerisches und ästhetisches Licht gerückt werden und sich die Anerkennung, den Respekt und die Bewunderung des Zusehers verdienen.

Auch Dexters Morde haben etwas Ästhetisches: Dafür sorgen seine saubere Technik und der präzise Ablauf seines Mordrituals. Die besonders blutigen und grausamen Szenen (Akt der Zerstückelung und der anschließend blutige Tatort) werden bei der Darstellung in der Regel ausgelassen beziehungsweise nur angedeutet. Der Fokus liegt auf der ästhetischen Ordnung und Ordentlichkeit. Der Raum tritt durch die Auskleidung mit Plastikfolie in den Hintergrund und die wenigen vorhandenen Dinge darin, gewinnen an Bedeutung: Dexter, das auf den Tisch gebundene, nackte Opfer, die Bilder der Opfer des Verbrechens und Dexters Mordinstrumente ordentlich und glänzend aufgelegt und arrangiert. Ordentlich und sauber ist Dexter auch, weil er in der Regel keine Spuren hinterlässt und die Beweise seiner Taten verschwinden lässt. Ebenso

---

<sup>262</sup> S01E01: *Dexter*, 12-13 Min.

<sup>263</sup> S01E01: *Dexter*, 16-17 Min.

<sup>264</sup> S01E01: *Dexter*, 9-10 Min.

spiegelt sich der Aspekt in der Wahl der Opfer wieder, die den „Dreck“ der Gesellschaft darstellen, und von Dexter beseitigt werden, der damit für eine „saubere“ Welt sorgt. Bei Dexters Morden erfolgt eine andere Art der Abgrenzung der Opfer zu ihrer Menschlichkeit. Indem auf ihre Verbrechen hingewiesen wird, die ihre böse und unmenschliche Seite hervorheben, werden sie weniger stark in ihrer Opferrolle wahrgenommen. Somit kann Dexter bei der Wiederholung seines Rituals, ohne Reue und mit Faszination beobachtet werden.

Die ästhetische Wahrnehmung der Serie wird vor allem durch ihren visuellen Stil erzeugt. Hinzu kommt eine Form der Ästhetik der gesamten Serie, die durch ihre Komplexität und Intermedialität entsteht. Referenzen und Bezüge zu anderen Elementen der Populärkultur, wie die Erwähnung realer Serienmörder oder die Verknüpfung zu Superhelden und die narrative und dramaturgisch komplexe Erzählweise sorgen für eine vielseitige Erfahrung, die die Sinne, Emotionen und Kognitionen des Zusehers auf vielfältige Weise anspricht und zur Ästhetik der Serie beiträgt.

#### 4.6. Transmedia Storytelling

Transmediales Erzählen bezeichnet die Ausweitung einer Erzählung auf zusätzliche Medienkanäle.

„In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what is does best-so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction.“<sup>265</sup>

Transmedia Storytelling ist ein Ergebnis zunehmender Medienkonvergenz und geht auf die zusätzlichen Ansprüche, die der Rezipient an aktuelle Erzählungen stellt, ein. Geschichten können umfassender erzählt werden, Figuren tiefergehend charakterisiert werden, indem beispielsweise ihre Vorgeschichte erzählt wird, die Serienwelt kann erkundet werden und man kann sich mit anderen Rezipienten darüber austauschen:

---

<sup>265</sup> Jenkins, Henry: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York u.a.: New York University Press, 2006. S. 96.

Diese Elemente erfordern Zeit und Einsatz des Rezipienten, sorgen im Gegenzug aber für ein umfassenderes und besseres Unterhaltungserleben.<sup>266</sup>

Showtime bedient sich einiger transmedialer Erzähltechniken bei seiner Serie *Dexter*. Auf seiner Homepage bietet der Sender die animierte Webserie *Dexter: Early Cuts* an und bietet damit ergänzendes Erzählmaterial an. Die Webserie bezieht sich auf Aspekte der Serie, die zwar angeschnitten werden, aber nicht genauer ausgeführt werden. Es werden beispielsweise drei Morde von Dexter genauer erzählt, die in der Serie nur kurz thematisiert werden. Dabei stellt die Webserie zusätzliche ergänzende Information für den interessierten Zuschauer zur Verfügung, behandelt aber keine Handlungsstränge, die für das Fortschreiten der Serie von Bedeutung sind. Das umfangreiche Zusatzangebot der Homepage umfasst auch ein einfaches Computerspiel, bei dem der Spieler als Dexter Säcke mit Leichenteilen im Meer versenkt; Ziel ist, die Säcke möglichst weit zu werfen. In einem weiteren Spiel, das über das soziale Netzwerk Facebook verfügbar ist, kann man sich Punkte, in Form von „Bloodslices“, durch das Beantworten von Fragen zur Serie verdienen. In einem wöchentlichen Podcast erzählt Serienautor und –produzent Scott Reynolds Details zu jeder Folge und erlaubt einen Blick hinter die Kulissen. Für aktuelle Information und Neuigkeiten zur Serie kann man sich für einen Newsletter einschreiben und über die App des Senders kann man sich auch unterwegs über Neuigkeiten zur Serie informieren und erhält zusätzliches Bonusmaterial.<sup>267</sup> Transmediales Erzählen folgt auch einem ökonomischen Ziel.<sup>268</sup> Die Beliebtheit einer Erzählung und der Wunsch des Zusehers nach mehr Angebot wird genutzt um weitere Produkte, wie Computerspiele oder Brettspiele, Comichefte und Bücher zu verkaufen. Showtime bietet in diesem ökonomischen Zusammenhang eine Vielzahl an Artikeln und Merchandise an: Kleidung, Tassen, Spielfiguren, DVDs und vieles mehr.<sup>269</sup>

Eine weitere Form des transmedialen Erzählens stellen die Romane von Jeff Lindsay dar. Die Serie *Dexter* basiert auf der zentralen Figur der Romane, die Geschichten entwickeln sich jedoch unabhängig voneinander und stellen eine alternative Welt des Serienmörders dar.

---

<sup>266</sup> Vgl. Ebd. 20f.

<sup>267</sup> Vgl. Showtime: Official Website of *Dexter*. In: <http://www.sho.com/sho/dexter/home> (14.01.2015).

<sup>268</sup> Vgl. Jenkins, 2006. S. 96.

<sup>269</sup> Vgl. Showtime: Store *Dexter*. In: [http://store.sho.com/dexter/index.php?v=showtime\\_shows\\_dexter](http://store.sho.com/dexter/index.php?v=showtime_shows_dexter) (17.01.2015).

Zuschauer der Serie sorgen auch selbst für die Ausweitung der Erzählung, indem sie sich in Foren, Blogs und sozialen Medien mit der Serie beschäftigen: Inhalte der Serie werden diskutiert, verschiedenste Elemente analysiert und eigene Ideen für die Erzählung werden kommuniziert.

Transmediales Erzählen bietet also eine inhaltliche Erweiterung der Serie, aber auch zusätzliches Unterhaltungsangebot. Die Nutzung des zusätzlichen Angebots, die Partizipation bei Spielen und anderen Aktivitäten und der Konsum von Produkten, die in Bezug zur Serie stehen, erfordern eine gewisse Motivation des Rezipienten. Dieses Verhalten des Rezipienten wird auch als „Audience Engagement“<sup>270</sup> bezeichnet.<sup>271</sup> Die Motivation zusätzlich Zeit und Geld in die Serie zu investieren, verweist auf einen aktiven Rezipienten und ergibt sich aus einer starken Bindung des Zusehers an die Serie, die auch in Zusammenhang mit der emotionalen Beziehung zu den Figuren steht. Das zusätzliche Angebot kann wiederum das Involvement und das Engagement des Zusehers verstärken.

---

<sup>270</sup> Bobineau, Julien: *SaveWalterWhite.Com: Audience Engagement als Erweiterung der Diegese in Breaking Bad*. In: Nesselhauf, Jonas u.a.[Hrsg.]: *Quality-TV. Die narrative Spielwiese des 21. Jahrhunderts?!* Berlin: LIT, 2014. S. 227-240. hier: S. 229.

<sup>271</sup> Vgl. Ebd. S. 228f.

## 5. RESÜMEE

“Am I evil? Am I good?  
I’m done asking those questions.  
I don’t have the answers.  
Does anyone?”<sup>272</sup>

Das Format der Fernsehserie unterliegt einem stetigen Wandel, der von technologischen, rechtlichen, strukturellen, inhaltlichen und rezeptionsbedingten Faktoren abhängig ist. Daraus entsteht eine neue Serienkultur, die sich unter dem Begriff des *Quality TV* mit innovativen und komplexen Serien auseinandersetzt und diese Serien als besonders anspruchsvolles Format bezeichnet. *Dexter* kann zu dieser Kategorie des Qualitätsfernsehens gezählt werden: Die Serie vermischt auf innovative Weise Genrekonventionen, kreiert eine vielschichtige und moralisch ambivalente Hauptfigur, die Teil einer komplexen Erzählung ist und sich selbstreflexiv mit kontroversen ethischen Fragen beschäftigt, die durch ihren gesellschaftlichen Bezug auch in der Realität ein zentrales Thema sind. Zudem ist die Serie auch bei Kritikern beliebt und hat viele Nominierungen und Auszeichnungen erhalten.

Am Beginn der Arbeit wurde die Frage gestellt, wie ein Serienmörder, der gerne und regelmäßig Menschen tötet, als zentrale Hauptfigur emotionale Anteilnahme beim Zuseher auslösen kann. Denn eigentlich handelt es sich dabei um einen Figurentypus, der besser in die Rolle des Bösewichts und Antagonisten passt und weniger als Sympathieträger und Identifikationsfigur gedacht ist. Dexter schafft es trotzdem das Mitgefühl und die Sympathie des Zusehers auf sich zu ziehen, also emotionale Anteilnahme hervorzurufen. Die emotionale Anteilnahme bei Figuren setzt sich aus verschiedenen Komponenten zusammen. Es handelt sich dabei um einen komplexen Prozess, der nicht nur verschiedene Emotionen beim Zuseher auslöst, sondern auch stark von kognitiven Vorgängen beeinflusst wird. Ohne genug Wissen über eine Figur und das damit verbundene Verständnis ihrer Gefühle und Handlungen ist keine emotionale Anteilnahme möglich. Die Anteilnahme umfasst Emotionen, die man mit der Figur teilt und Gefühle, die man für die Figur empfindet. Sie können zu Identifikation und einer parasozialen Beziehung führen und sorgen für eine starke emotionale Bindung an die Figur und die Serie. Die Involvement- und

---

<sup>272</sup> S02E12: *The British Invasion*, 49-50 Min.

Unterhaltungstheorien verdeutlichen zusätzlich, wie wichtig die emotionale Anteilnahme für die Qualität und Intensität der Rezeption und das Serienerleben des Zusehers ist. Die Figurencharakterisierung ist ein entscheidendes Merkmal bei der Entstehung der emotionalen Anteilnahme, neben der auch Genrewahl, Narration, Dramaturgie, Ästhetik und intermediale Kontexte Einfluss darauf nehmen.

Mit der Zuordnung zu einem Genre wird zunächst der Rezeptionsrahmen bestimmt. Bei *Dexter* wird das Kriminalgenre mit Elementen des Film Noir und des Heldengenerknüpft, wodurch sich die Serie von den typischen Kriminalserien unterscheidet. Besonders die Zusammenführung von Ermittler und Serienmörder in einer Person stellt eine Besonderheit der Serie dar und sorgt damit für die Basis einer vielschichtigen, reichhaltigen und moralisch ambivalenten Charakterisierung des Serienprotagonisten.

Eine Hauptfigur, die sich rein auf das Motiv des Serienmörders konzentriert, würde wahrscheinlich nur wenig emotionale Anteilnahme beim Zuseher erzeugen. Durch die Erweiterung der Figur um den Ermittler und den Familienmensch kann die Figur in verschiedenen Rollen und Kontexten gezeigt werden, wodurch ein umfangreicheres und vielschichtigeres Bild von Dexter entsteht. Neben dem moralisch ambivalenten Serienmörder hat Dexter auch eine menschliche Seite mit alltäglichen Problemen, die dem Zuseher helfen einen persönlichen Bezug zur Figur herzustellen, der auf Ähnlichkeiten basiert und Empathie erzeugt. Es erfolgt eine eindeutige Zentrierung auf den Serienprotagonisten, sowohl narrativ, als auch audiovisuell, wodurch der Aufmerksamkeitsfokus des Zusehers die meiste Zeit bei Dexter liegt. Die Nebenfiguren erfüllen eine sozialisierende Funktion, denn sie zeigen Dexter als Teil menschlicher Beziehungen und als sympathischen Mitmenschen. Durch ihre eigene mehrdimensionale Charakterisierung und Entwicklung kann auch ihr Fortschritt emotional nachvollzogen und miterlebt werden, was wiederum für eine Verdichtung der gesamten Erzählung und der Figurenbeziehungen zu Dexter sorgt. Die Frage nach dem Grund für Dexters Entwicklung zum Serienmörder wird mit der backstory wound gelöst. Als Kind musste Dexter den grausamen und blutigen Mord an seiner Mutter miterleben, wodurch er tief geprägt wurde. Dieses traumatische Kindheitserlebnis dient als verständliche und nachvollziehbare Erklärung und sorgt für Verständnis und Mitleid für die Figur. Dexter ist selbst Opfer eines tragischen Verbrechens und wird dadurch einem Teil der Schuld für sein Handeln enthoben.

Die besonders umfangreiche Darstellung der Figur wird zusätzlich durch ihre subjektive Erzählung aus dem Off ergänzt. Das erzählerische Mittel Voice Over ermöglicht es, dass jede Handlung von Dexter erklärt wird und seine Motive eindeutig kommuniziert werden. Der Zuseher muss nicht über die Beweggründe der Figur rätseln, denn Dexter teilt sie ihm persönlich mit. Der Einsatz von Voice over erfüllt damit mehrere Zwecke: Der Zuseher teilt Dexters Perspektive und kann sein Handeln dadurch empathisch verfolgen; diese subjektive Sichtweise ist wichtig für das Figurenverständnis, damit die inneren Beweggründe und Ziele der Figur dargestellt werden können, die Dexter nicht mit der Serienwelt, sondern nur mit dem Zuseher teilt.

Während also Dexters soziale und menschliche Seite relativ eindeutig dafür sorgt, dass positive Emotionen und eine Bindung zur Figur hergestellt werden können, ist seine Rolle als Serienmörder etwas diskrepanter. Neben dem Grund für seinen Mordtrieb, stellt die spezielle Auswahl der Opfer eine Besonderheit seiner Figur dar. Moral Disengagement sorgt dafür, dass Dexters Morde akzeptiert werden können. Da Dexter vor allem andere Mörder tötet, die es „verdient“ haben zu sterben, kann der Mord gerechtfertigt werden und als „Dienst für die Gesellschaft“ legitimiert werden. Es stellt sich aber die Grundsatzfrage: Ist es in Ordnung einen Mörder, der eine Gefahr für die Gesellschaft darstellt, durch seine Ermordung zu bestrafen? Eine Frage, die beispielsweise in der Debatte um die Todesstrafe gesellschaftlich relevant ist.<sup>273</sup> Gerade diese moralische Ambivalenz fordert die emotionalen und kognitiven Rezeptionsprozesse des Zusehers. Einerseits weiß er, dass der Mord nach moralischen Werten nicht akzeptabel ist, andererseits kann er ihn unter diesen Umständen rechtfertigen. Das sorgt dafür, dass die eigene moralische Position hinterfragt wird und der Zuseher auch über die Serie hinaus damit beschäftigt ist.

Der Zuseher steht der moralisch zwiegespaltenen Position der Figur emotional ebenfalls ambivalent gegenüber. Seine Unmoralität wird grundsätzlich negativ bewertet, die Legitimationsstrategien hingegen sorgen für eine positive Beurteilung der Figur, wodurch die Figur weder eindeutig gut, noch böse bewertet werden kann. Auf Metaebene und durch den Einfluss der positiven Emotionen, die auf anderen Ebenen zur Empathie und Sympathie von Dexter beitragen, kann der Serienprotagonist aber schlussendlich als liebenswerter Serienmörder rezipiert werden.

---

<sup>273</sup> Anm. Diese Debatte ist vor allem in der amerikanischen Gesellschaft sehr präsent.

Wie kann man nun den Reiz und die zunehmende Popularität von moralisch ambivalenten Figuren wie Dexter erklären? Das Besondere an diesen Figuren ist, dass sie eben nicht eindeutig „Gut“ oder „Böse“ sind. Sie können keinen mentalen Schemata und Stereotypen zugeordnet werden, da sie mit typischen Figurenkonzeptionen brechen. Der Zuseher muss sich eingehend mit der Figur beschäftigen und auseinandersetzen, um sie in ihrer Komplexität begreifen zu können, denn ihre vielseitige Figurenzeichnung kann nicht in den ersten Minuten erfasst werden. Das erfordert sowohl kognitive als auch emotionale Arbeit seitens des Zusehers, der vor allem die moralische Position der Figur und seinen Standpunkt dazu, immer wieder neu verhandeln muss. Der Zuseher entdeckt durch die komplexe Charakterisierung und Erzählung immer neue Aspekte, wird dadurch kognitiv und emotional in die Serie eingebunden, immer wieder gefordert und überrascht und so auf vielfältige und anspruchsvolle Weise unterhalten. Für die kognitive und emotionale Bindung des Zusehers ist es dabei wichtig, dass die Figur immer ihren Überzeugungen und Motiven entsprechend handelt. Auch wenn ihr unmoralisches Handeln begründet wird, so muss es doch der Logik der Figur und der Serienwelt entsprechen um gerechtfertigt werden zu können. Die richtige Mischung aus positiven Eigenschaften und Werten, die die Figur sympathisch und liebenswert machen und negativen Eigenschaften, die sich durch unmoralisches Handeln äußern, sorgen dabei für die emotionale Anteilnahme an der Figur. Die moralische Ambivalenz der Figur löst Interesse, Faszination und Neugierde aus und fordert den Zuseher zum Nachdenken heraus. „Drama that combines the indicated elements, that both touches our hearts and challenges our minds, may argueably define a genre of superior entertainment value.“<sup>274</sup> Indem die Serien den Zuseher sowohl kognitiv, als auch emotional ansprechen und vor allem fordern, sorgen sie für ein komplexes Unterhaltungserlebnis, das nicht von einer passiven, sondern von einer aktiven Rezeption geprägt ist.

#### Ausblick

Die Analyse der Serie *Dexter* nennt einige Gestaltungsmethoden der Serie, die als Auslöser oder Verstärker der emotionalen Anteilnahme an moralisch ambivalenten Figuren agieren können. Vergleicht man *Dexter* mit der Serie *The Sopranos* kann man dahingehend einige Ähnlichkeiten feststellen. Dexter und Tony Soprano vereinen

---

<sup>274</sup> Zillmann, 2006. S. 235.

sowohl gute als auch negative Eigenschaften und handeln durch die Anwendung von Gewalt und Mord entgegen moralischer Werte. Sie werden jedoch nicht nur in ihrer Rolle als Serienmörder bzw. Mafiaboss dargestellt, sondern auch als Familienmenschen. Während Dexter seine Gedanken mit dem Zuseher über das Voice Over teilt, erfährt man bei Tony Soprano in seinen Therapiestunden von seinen geheimen Ängsten und Wünschen. Der Vergleich zeigt, dass beide Serien ähnliche Strategien verwenden um die Empathie und Sympathie für die Figur positiv zu beeinflussen. Da es mittlerweile zahlreiche Serien mit sympathischen aber unmoralischen Protagonisten gibt, bietet sich eine vergleichende Analyse an: Einerseits um herauszufinden welche Gestaltungsmittel verwendet werden um die Figur empathisch nachvollziehbar und sympathisch zu machen, und andererseits um daraufhin Gemeinsamkeiten oder Unterschiede beim Einsatz dieser Mittel festzustellen.

Der Figurentypus der moralisch ambivalenten Figur als Empathie- und Sympathieträger kann genauer erforscht werden. Wodurch zeichnet er sich aus und welche Merkmale vereint er? Eine umfangreichere Untersuchung, warum diese Figuren so faszinierend und beliebt sind, bietet sich an. Ergänzend kann man sich mit der Frage beschäftigen, warum manche moralisch ambivalenten Figuren emotionale Anteilnahme auslösen und funktionieren, aber andere Serienfiguren darin scheitern Empathie und Sympathie beim Zuseher auszulösen.

## 6. QUELLENVERZEICHNIS

### 6.1 LITERATURVERZEICHNIS

Bartsch, Anne: *Emotionales Erleben*. In: Wünsch, Carsten u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption..* Baden-Baden: Nomos, 2014. S. 207-221.

Batinic, Barnad/Appel, Markus [Hrsg.]: *Medienpsychologie*. Heidelberg: Springer, 2008.

BBC News: *Dexter's Michael C. Hall Recovers from Cancer*, 2010. In: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/8642605.stm> (25.11.2014).

Bignell, Robert: *Seeing and Knowing. Reflexivity and Quality*. In: McCabe, Janet/Akass, Kim [Hrsg.]: *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London/ New York: I.B. Tauris, 2007. S. 158-170.

Bilandzic, Helena/Kinnebrock, Susanne: *Persuasive Wirkungen narrativer Unterhaltungsangebote. Theoretische Überlegungen zum Einfluss von Narrativität auf Transportation*. In: Wirth, Werner, u.a.[Hrsg.]: *Unterhaltung durch Medien. Theorie und Messung*. Köln: Halem, 2006. S. 102-126.

Bilandzic, Helena: *Immersion*. In: Wünsch, Carsten u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption..* Baden-Baden: Nomos, 2014. S. 273-290.

Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online Serien*. Marburg: Schüren, 2011.

Blanchet, Robert: *Quality-TV. Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer TV-Serien*. In: Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online Serien*. Marburg: Schüren, 2011. S. 37-10.

Bobineau, Julien: *SaveWalterWhite.Com: Audience Engagement als Erweiterung der Diegese in Breaking Bad*. In: Nesselhauf, Jonas u.a.[Hrsg.]: *Quality-TV. Die narrative Spielwiese des 21. Jahrhunderts?!* Berlin: LIT, 2014. S. 227-240.

Bock, Annetrin: *Fernsehserienrezeption. Produktion, Vermarktung und Rezeption US-amerikanischer Prime-Time-Serien*. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 2013.

Bock, Annetrin: *The Sopranos: Family Values*. In: Seiler, Sascha [Hrsg.]: *Was bisher geschah: Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt der Filmverlag, 2008. S. 161-171.

Bosshart, Louis: *Theorien der Medienunterhaltung. Aus dem Nichts zur Fülle*. In: Frizzoni, Brigitte/Tomkowiak, Ingrid [Hrsg.]: *Unterhaltung. Konzepte-Formen-Wirkungen*. Zürich: Chronos, 2006. S. 17-30.

Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden: Band 21 Sr-Teo. 19. Auflage. Mannheim: Brockhaus, 1993.

Brütsch, Matthias u.a.[Hrsg.]: *Kinogefühle. Emotionalität und Film..* Marburg: Schüren, 2005.

Bryant, Jennings/Oliver, Mary Beth [Hrsg.]: *Media Effects. Advances in Theory and Research*. New York: Routledge, 2009.

Bryant, Jennings/Vorderer, Peter [Hrsg.]: *Psychology of Entertainment*. Mahwah, NJ u.a.: Erlbaum, 2006.

Carroll, Noel: *The Paradox of Suspense*. In: Vorderer, Peter u.a.[Hrsg.]: *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996. S. 71-91.

Cohen, Jonathan: *Audience Identification with Media Characters*. In: Bryant, Jennings/Vorderer Peter [Hrsg.]: *Psychology of Entertainment*. Mahwah, NJ u.a.: Erlbaum, 2006. S. 183-198.

De Quincey, Thomas: *On Murder Considered as One of the Fine Arts*. In: De Quincey, Thomas: *On Murder*. New York: Oxford University Press, 2006.

De Wied, Minet: *The Role of Temporal Expectancies in the Production of Film Suspense*. In: *Poetics*, 1995, Nr. 23, H. 1-2, S. 107-123.

DeFino, Dean J.: *The HBO Effect*. New York u.a.: Bloomsbury, 2014.

Depaulo, Bella [Hrsg.]: *The Psychology of Dexter*. Dallas: Benbella Books, 2010.

Dohle, Marco/Bernhard, Uli: *Unterhaltungserleben als Wirkung der Medienrezeption*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 247-262.

Döring, Nicola: *Wie Medienpersonen Emotionen und Selbstkonzept der Mediennutzer beeinflussen. Empathie, sozialer Vergleich, parasoziale Beziehung und Identifikation*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 295-310.

Douglas, Pamela: *TV-Serien: Schreiben fürs Fernsehen*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2008.

Downing, John [Hrsg.]: *The Sage Handbook of Media Studies*. Thousand Oakes, California, u.a.: Sage Publications, 2004.

Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013.

Eichner, Susanne: *Blockbuster Television*. In: Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 45-65.

Eick, Dennis: *Dexter: Das Wesen des Bösen*. In: Seiler, Sascha [Hrsg.]: *Was bisher geschah: Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt der Filmverlag, 2008. S. 149-159.

Encyclopaedia Britannica (Onlineversion): Empathy. In:  
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/186011/empathy> (18.10.2014).

Faulstich, Werner: *Grundkurs Fernsehanalyse*. Paderborn: Fink, 2008.

Feuer, Jane: *The MTM Style*. In: Jane Feuer u.a. [Hrsg.]: *MTM. „Quality Television“*. London: BFI, 1984. S. 32-60.

Frizzoni, Brigitte/Tomkowiak, Ingrid [Hrsg.]: *Unterhaltung. Konzepte-Formen-Wirkungen*. Zürich: Chronos, 2006.

Fuxjäger, Anton: *Deadline/Time Lock/Ticking Clock und Last Minute Rescue. Zur Dramaturgie von Fristen und Zeitdruck im populären Film*. Wien: Univ. Wien Diss., 2002.

Ganz-Blättler, Ursula: „*Sometimes against all odds, against all logic, we touch*“ *Kumulatives Erzählen und Handlungsbögen in Lost und Grey's Anatomy*. In: Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online Serien*. Marburg: Schüren, 2011. S. 73-91.

Gleich, Uli: *Sind Fernsehpersonen die „Freunde“ des Zuschauers? Ein Vergleich zwischen parasozialen und realen sozialen Beziehungen*. In: Vorderer, Peter [Hrsg.]: *Fernsehen als „Beziehungskiste“. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1996. S. 113-144.

Green, Melanie. C./Brock, Timothy. C: *The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives*. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, 2000, Jg. 79, H. 5, S. 701-721.

Greene, Richard [Hrsg]: *Dexter and Philosophy: Mind Over Spatter*. Chicago u.a.: Open Court Publ., 2011.

Gregoriou, Christiana: 'Times like these, I wish there was a real Dexter': *Unpacking Serial Murder Ideologies and Metaphors from TV's Dexter Internet Forum*. In: *Language and Literature*, 2012, Jg. 21, H. 3, S. 274-285.

Hagen, Wolfgang: *Dexter on TV: Das Parasoziale und die Archetypen der Serien-Narration*. In: Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online Serien*. Marburg: Schüren, 2011. S. 251-276.

Hartmann, Tilo u.a.: *Vorbereitende Überlegungen zur theoretischen Modellierung parasozialer Interaktionen im Prozess der Medienrezeption*. Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung Hochschule für Musik und Theater Hannover/Institut für Publizistik und Medienforschung der Universität Zürich: 2004. S. 33. Online-Fassung. In: <http://www.ijk.hmtm-hannover.de/fileadmin/www.ijk/pdf/Forschung/PSI.pdf> (19.10.2014).

Hastall, Matthias R.: *Spannung*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 263-278.

Hastall, Matthias R.: *Spannung*. In: Wünsch, Carsten, u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption*. Baden-Baden: Nomos, 2014. S. 257-272.

Hickethier, Knut: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneburg: Kultur Medien Kommunikation (Lüneburger Beiträge zur Kulturwissenschaft 2), 1991.

Hickethier, Knut: *Film- und Fernsehanalyse*. 4., aktualisierte und erw. Auflage. Stuttgart u.a.: Metzler, 2007.

Hofer, Matthias: *Präsenzerleben und Transportation*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 279-294.

Höltgen, Stefan [Hrsg.]: *Killer/ Culture: Serienmord in der populären Kultur*. Berlin: Bertz+Fischer, 2010.

Holzhausen, Walter: *Werte, Moral und Gewissen. Zusammenhänge und Konsequenzen*. Anif, Salzburg: Müller-Speiser, 1999.

Howard, Douglas L. [Hrsg.]: *Dexter. Investigating Cutting Edge Television*. London: I.B. Tauris, 2010.

IMDB: *Awards for Michael C. Hall*. In:  
<http://www.imdb.com/name/nm0355910/awards> (25.11.2014).

Jahn-Sudmann, Andreas/Starre, Alexander: *Die Experimente des Quality TV – Innovation und Metamedialität in neueren amerikanischen Serien*. In: Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013.

Jane Feuer u.a. [Hrsg.]: *MTM. „Quality Television“*. London: BFI, 1984.

Jenkins, Henry: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York u.a.: New York University Press, 2006.

Juhnke, Karl: *Das Erzählmotiv des Serienmörders im Spielfilm. Eine filmwissenschaftliche Untersuchung*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag, 2001.

Klingler, Walter u.a.[Hrsg.]: *Fernsehforschung in Deutschland: Themen – Akteure – Methoden. 2. Teilband*. Baden-Baden: Nomos, 1998.

Köhler, Kristina: *“You people are not watching enough television!” Nach-Denken über Serien und serielle Formen*. In: Blanchet, Robert u.a.[Hrsg.]: *Serielle Formen. Von den*

*frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien.* Marburg: Schüren, 2011. S. 11-36.

Konijn, Elly A./Hoorn, Johan F.: *Some Like it Bad: Testing a Model for Perceiving and Experiencing Fictional Characters.* In: *Media Psychology*, 2005, Jg. 7, Nr. 2, S. 107-144.

Krämer, Gernot: *„Der Mord als eine schöne Kunst betrachtet“. Zur ästhetischen Valenz eines Motivs bei Thomas de Quincey, Oscar Wilde und Marcel Schwob.* Bielefeld: Aisthesis Verlag, 1999.

Krämer, Nicole C., u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte.* Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008.

Krützen, Michaela: *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt.* Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 2004.

Leverette, Marc u.a.[Hrsg.]: *It's not TV: Watching HBO in the Post-Television Era.* New York: Routledge, 2008.

Mangold, Roland u.a.[Hrsg.]: *Lehrbuch der Medienpsychologie.* Göttingen u.a.: Hogrefe, 2004.

McCabe, Janet/Akass, Kim [Hrsg.]: *Quality TV. Contemporary American Television and beyond.* London/ New York: I.B. Tauris, 2007.

Meierding, Gabriele: *Psychokiller. Massenmedien, Massenmörder und alltägliche Gewalt.* Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt, 1993.

Meteling, Arno u.a.[Hrsg.]: *„Previously on...“ Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien.* München u.a.: Fink, 2010.

Mikos, Lothar: *Fernsehen im Erleben der Zuschauer. Vom lustvollen Umgang mit einem populären Medium.* Berlin, München: Quintessenz, 1994.

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

Mikos, Lothar: *Parasoziale Interaktion und indirekte Adressierung*. In: Vorderer, Peter [Hrsg.]: *Fernsehen als „Beziehungskiste“. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1996a. S. 97-106.

Mikos, Lothar: *The Experience of Suspense: Between Fear and Pleasure*. In: Vorderer, Peter u.a.[Hrsg.]: *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996b. S. 37-49.

Nelson, Robin: *Entwicklung der Geschichte: vom Fernsehspiel zur Hypermedia TV Narrative*. In: Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 21-44.

Nesselhauf, Jonas u.a.: „*Watching Too Much Television*“ – 21 Überlegungen zum *Quality-TV im 21. Jahrhundert*. In: Nesselhauf, Jonas u.a.[Hrsg.]: *Quality-TV. Die narrative Spielwiese des 21. Jahrhunderts?! Berlin: LIT, 2014. S. 9-24.*

Nesselhauf, Jonas u.a.[Hrsg.]: *Quality-TV. Die narrative Spielwiese des 21. Jahrhunderts?! Berlin: LIT, 2014.*

Newcomb, Horace: *Narrative and Genre*. In: Downing, John [Hrsg.]: *The Sage Handbook of Media Studies*. Thousand Oakes, California, u.a.: Sage Publications, 2004. S. 416-428.

Nöthling, Timo: *Showtimes Rekordshow: Goodbye, «Dexter»!*, 2013. In: <http://www.quotenmeter.de/n/66342/showtimes-rekordshow-goodbye-dexter> (04.12.2014).

PTC to CBS: *Do Not Air Dexter on Broadcast TV. Sympathizing with a Serial Killer Hurts, Not Serves, Public Interest*, 2008. In: <http://www.parentstv.org/PTC/news/release/2008/0130.asp> (13.12.2014).

Ritzer, Ivo: *Fernsehen wider die Tabus. Sex, Gewalt, Zensur und die neuen US-Serien*. Berlin: Bertz+Fischer, 2011.

Robertz, Frank J./Thomas, Alexandra [Hrsg.]: *Serienmord. Kriminologische und kulturwissenschaftliche Skizzierungen eines ungeheuerlichen Phänomens*. München: Belleville, 2004.

Robertz, Frank J.: *Warum Serienmord fasziniert. Ein kriminologisch-kulturwissenschaftliches Essay*. In: Robertz, Frank J./Thomas, Alexandra [Hrsg.]: *Serienmord. Kriminologische und kulturwissenschaftliche Skizzierungen eines ungeheuerlichen Phänomens*. München: Belleville, 2004. S. 243- 249.

Rossmann, Constanze: *Fiktion Wirklichkeit: Ein Modell der Informationsverarbeitung im Kultivierungsprozess*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

Rothmund, Kathrin: *Komplexe Welten. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*. Berlin: Bertz + Fischer, 2013.

Ryssel, Dirk/Wulff, Hans J.: *Affektsteuerung durch Figuren*. In: Wulff, Hans J. [Hrsg.]: *TV-Movies „Made in Germany“*. Struktur, Gesellschaftsbild, Kinder- und Jugendschutz. Teil 1: *Historische, inhaltsanalytische und theoretische Studien*. Kiel: ULR, 2000. S. 236-256. Online-Fassung. In: <http://www.derwulff.de/2-94> (19.10.2014).

Schabacher, Gabriele: *Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien*. In: Meteling, Arno u.a.[Hrsg.]: *„Previously on...“ Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München u.a.: Fink, 2010. S. 19- 40.

Schlütz, Daniela u.a.: *Mein Freund, der Serienkiller: Fan-Beziehungen zum Hauptcharakter der Fernsehserie Dexter*. In: Eichner, Susanne u.a.[Hrsg.]: *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013.

Schmid, David: *Natural Born Celebrities: Serial Killers in American Culture*. Chicago/London: The Chicago University Press, 2005.

Schönbrodt, Felix/Schwab, Frank: *Transportation*. In: Krämer, Nicole C., u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008. S. 213-217.

Schwab, Frank: *Involvement*. In: Krämer, Nicole C., u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008a. S. 218-223.

Schwab, Frank: *Spannung*. In: : Krämer, Nicole C., u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008b. S. 235-242.

Schwab, Frank: *Unterhaltung*. In: Krämer, Nicole C. u.a.[Hrsg.]: *Medienpsychologie. Schlüsselbegriffe und Konzepte*. Stuttgart: W. Kohlhammer, 2008c. S. 242-248.

Schwab, Herbert: *Reading Contemporary Television, das Ende der Kunst und die Krise des Fernsehens*. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft, 2010, Jg. 2, H. 1, S. 135-139.

Schweiger, Karin/Klein, Klaus-Martin: *Medien und Emotionen*. In: Batinic, Barnad/Appel, Markus [Hrsg.]: *Medienpsychologie*. Heidelberg: Springer, 2008. S. 149-176.

Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013.

Seiler, Sascha [Hrsg.]: *Was bisher geschah: Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt der Filmverlag, 2008.

Seither, Hendrik: *Die Serialität des Tötens. Zur Homologie zwischen Serienmord und Fernsehserie am Beispiel Dexter*. In: Höltgen, Stefan [Hrsg.]: *Killer/ Culture: Serienmord in der populären Kultur*. Berlin: Bertz+Fischer, 2010. S. 78-89.

Showtime: Official Website of *Dexter*. In: <http://www.sho.com/sho/dexter/home> (14.01.2015).

Showtime: Store *Dexter*. In:

[http://store.sho.com/dexter/index.php?v=showtime\\_shows\\_dexter](http://store.sho.com/dexter/index.php?v=showtime_shows_dexter) (17.01.2015)

Smith, Murray: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford u.a.: Clarendon Press, 1995.

Smith, Victoria L.: *Our Serial Killers, Our Superheros, and Ourselves: Showtime's Dexter*. In: Quarterly Review of Film and Media: 2011, Jg. 28, H. 5. S. 390-400.

Stiegler, Christina: *Die Bombe unter dem Tisch: Suspense bei Alfred Hitchcock – oder: Wieviel weiß das Publikum wirklich?* Konstanz: UVK, 2011.

Thompson, Robert J.: *Television's Second Golden Age: From "Hill Street Blues" to "ER"*. Syracuse, New York: Syracuse Univ. Press: 2008 (Nachdruck).

Truffaut, Francois/Hitchcock, Alfred: *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* 21. Auflage. München: Heyne, 1999.

Vorderer, Peter [Hrsg.]: *Fernsehen als „Beziehungskiste“. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1996.

Vorderer, Peter u.a.[Hrsg.]: *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996.

Vorderer, Peter/Hartmann, Tilo: *Entertainment and Enjoyment as Media Effects*. In: Bryant, Jennings/Oliver, Mary Beth [Hrsg.]: *Media Effects. Advances in Theory and Research*. New York: Routledge, 2009. S. 532-550.

Vorderer, Peter: *„Spannend ist, wenn's spannend ist“: Zum Stand der (psychologischen) Spannungsforschung*. In: Rundfunk und Fernsehen, 1994, Nr. 43, H. 3, S. 323-339.

Vorderer, Peter: *Unterhaltung durch Fernsehen: Welche Rolle spielen parasoziale Beziehungen zwischen Zuschauern und Fernsehakteuren?* In: Klingler, Walter

u.a.[Hrsg.]: *Fernsehforschung in Deutschland: Themen – Akteure – Methoden. 2. Teilband*. Baden-Baden: Nomos, 1998. S. 689-707.

Vorderer, Peter: *Unterhaltung*. In: Mangold, Roland u.a.[Hrsg.]: *Lehrbuch der Medienpsychologie*. Göttingen u.a.: Hogrefe, 2004. S. 543-564.

Wegener, Claudia: *Medien, Aneignung und Identität. „Stars“ im Alltag jugendlicher Fans*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

Wirth, Werner, u.a.[Hrsg.]: *Unterhaltung durch Medien. Theorie und Messung*. Köln: Halem, 2006.

Wirth, Werner: *Grundlagen emotionaler Medienwirkungen*. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas [Hrsg.]: *Handbuch Medienwirkungsforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2013. S. 227-246.

Wulff, Hans J. [Hrsg.]: *TV-Movies „Made in Germany“: Struktur, Gesellschaftsbild, Kinder- und Jugendschutz. Teil 1: Historische, inhaltsanalytische und theoretische Studien*. Kiel: ULR, 2000.

Wulff, Hans J.: *Empathie als Dimension des Filmverstehens*. Ein Thesenpapier. In: *Montage/AV*, 2003, Jg. 12, H. 1, S. 136-161.

Wulff, Hans J.: *Moral und Empathie im Kino: Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption*. In: In: Brütsch, Matthias u.a.[Hrsg.]: *Kinogefühle. Emotionalität und Film*. Marburg: Schüren, 2005. S. 377-393.

Wulff, Hans J.: *Parasozialität und Fernsehkommunikation*. In: *Medienpsychologie*, 1996, Jg. 8, H. 3, S. 163-181. Online-Fassung. In: <http://www.derwulff.de/2-64> (19.10.2014).

Wünsch, Carsten, u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption*. Baden-Baden: Nomos, 2014.

Wünsch, Carsten: *Empathie und Identifikation*. In: Wünsch, Carsten, u.a.[Hrsg.]: *Handbuch Medienrezeption*. Baden-Baden: Nomos, 2014. S. 223-241.

Zillmann, Dolf: *Dramaturgy for Emotions From Fictional Narration*. In: Bryant, Jennings/Vorderer, Peter [Hrsg.]: *Psychology of Entertainment*. Mahwah, NJ u.a.: Erlbaum, 2006. S. 215-238.

## 6.2 SERIENVERZEICHNIS

24. Regie: Stephen Hopkins u.a., USA 2001-2010.

*Breaking Bad*. Regie: Vince Gilligan u.a., USA 2008-2013.

*Californication*. Regie: Stephen Hopkins u.a., USA 2007-2014.

*Deadwood*. Regie: Walter Hill u.a., USA 2004-2006.

*Dexter*. Regie: Michael Cuesta u.a., USA 2006-2013.; DVD: *Dexter: The Complete Series*. USA: Paramount 2013.

*Heroes*. Regie: David Semel u.a., USA 2006-2010.

*Hill Street Blues*. Regie: Robert Butler u.a., USA 1981-1987.

*House M.D.*. Regie: Brian Singer u.a., USA 2004-2012.

*Lost*. Regie: J.J. Abrams u.a., USA 2004-2010.

*Moonlighting*. Regie: Robert Butler u.a., USA 1985-1989.

*Oz*. Regie: Darnell Martin u.a., USA 1997-2003.

*Sex and the City*. Regie: Susan Seidelman u.a., USA 1998-2004.

*Six Feet Under*. Regie: Alan Ball u.a., USA 2001-2005.

*The Wire*. Regie: Clark Johnson u.a., USA 2002-2008.

*Twin Peaks*. Regie: David Lynch u.a., USA 1990-1991.

*Weeds*. Regie: Brian Dannelly u.a., USA 2005-2012.

## 7. ANHANG

### 7.1 ABSTRACT

*Dexter* ist eine der erfolgreichsten Dramaserien des amerikanischen Kabelsenders Showtime. Sie wird nicht nur gelobt und mit Preisen ausgezeichnet, sondern löst aufgrund des kontroversen Serienprotagonisten auch eine große Diskussion aus. Die zentrale Hauptfigur der Serie ist der Serienmörder Dexter Morgan, der kaltblütig Menschen ermordet und vom Zuseher trotzdem gemocht wird. Diese Arbeit geht der Frage nach, wie die Serie den Serienmörder liebenswert macht und wie die emotionale Anteilnahme des Zusehers für die Figur beeinflusst werden kann. Die emotionale Anteilnahme umfasst Prozesse der Empathie, Sympathie und Identifikation, die sowohl auf emotionaler, als auch auf kognitiver Ebene ablaufen. Sie kann durch inhaltliche und formale Gestaltungsmittel und Strategien beeinflusst werden. Dabei spielen Figurengestaltung, Narration, Dramaturgie, Genrekonventionen, Ästhetik und Intermedialität eine wichtige Rolle. Analysiert wird, welche dieser Gestaltungsmittel dafür sorgen, dass der Zuseher mit dem mordenden Serienprotagonisten mitfühlt, ihn sympathisch findet, sich auf eine emotionale Beziehung mit ihm einlässt und Gefallen an seinem Handeln findet.

## 7.2 LEBENSLAUF

**Sabine Hauff, Bakk.phil.**

Geboren am 16.01.1987

in Wels (OÖ)

### **Ausbildung**

---

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 10/2009-11/2012   | <b>Universität Wien</b><br><b>Bakkalaureatsstudium: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft</b><br>Schwerpunkte: Fernsehjournalismus, Öffentlichkeitsarbeit,<br>Medien- und Kommunikationsforschung |
| Seit 10/2005      | <b>Universität Wien</b><br><b>Diplomstudium: Theater-, Film- und Medienwissenschaft</b><br>Schwerpunkte: Kulturmanagement und Psychologie   |
| 09/1997 – 06/2005 | <b>WRG Wels</b><br>Matura   |