

MOURNING HAS BROKEN

***CSI: DER SERIE AUF DER SPUR.
NARRATION UND AUDIOVISUELLER STIL***



Dissertation zur Erlangung des Grades des Doktors der
Philosophie bei der Fakultät für Geisteswissenschaften,
Departments Sprache, Literatur, Medien I und II der
Universität Hamburg

Vorgelegt von Vladislav Veselinov Tinchev
aus Plovdiv
Hamburg, Oktober 2008

Als Dissertation angenommen von der Fakultät für
Geisteswissenschaften,
Fachbereiche Sprache, Literatur, Medien & Europäische Sprachen und
Literaturen
Der Universität Hamburg aufgrund der Gutachten
von Prof. Dr. Jens Eder
und Prof. Dr. Knut Hiekkethier
Hamburg, den 27.04.2009

INHALT

EINLEITUNG	4
KAPITEL 1	10
<i>WHO ARE YOU? RUND UM CSI</i>	10
1.1 ENTSTEHUNG / ERFOLG	14
1.1.1 <i>Aller Anfang ist schwer: CSIs Entstehung</i>	14
1.1.2 <i>„Holy Fucking Shit!“ – Wie erfolgreich war und ist CSI?</i>	18
1.2 PRODUKTIONSUMFELD	20
1.3 LABELLING: QUALITY TELEVISION.....	22
1.3.1 <i>Das Phänomen QTV</i>	22
1.3.2 <i>Entwicklung eines Labels</i>	25
1.3.3 <i>Den Spuren folgen – „The Thin Blood Line“ zu CSI</i>	40
KAPITEL 2	46
<i>THE DEAD SPEAK FOR THEMSELVES: NARRATION BEI CSI</i>	46
2.1 SERIELLE NARRATION	47
2.1.1 <i>Series/Procedurals vs. Serials</i>	51
2.1.2 <i>Mischformen</i>	60
2.2 CSIs NARRATION.....	63
2.2.1 <i>Narrative Komplexität und Staffeleentwicklung bei CSI: Daten</i>	66
2.2.2 <i>Analyse der Ergebnisse</i>	80
KAPITEL 3	98
<i>„THE LOOK IS THE HOOK!“ – AUDIOVISUELLER STIL BEI CSI</i>	98
3.1 I LIKE TO WATCH: KAMERAARBEIT BEI CSI.....	100
3.1.1 <i>Kameraperspektive</i>	101
3.1.2 <i>Kameraeinstellung</i>	109
3.1.3 <i>Mobile frame</i>	121
3.1.4 <i>As Long as it Takes</i>	131
3.2 INSZENIERUNG (MISE-EN-SCÈNE).....	138
3.2.1 <i>The Beauty of Light</i>	142
3.2.2 <i>Over the Rainbow: CSIs Farben</i>	155
3.2.3 <i>„Freeze!“</i>	165
3.2.4 <i>Setting</i>	169
3.3 SCHNITT.....	174
3.4 SOUND	181
3.4.1 <i>Sound als Musik</i>	183
3.4.2 <i>Sound als Geräusch</i>	186
3.4.3 <i>Sound als Stimme</i>	189
SCHLUSS	195
<i>THE TRUTH IS IN OUR WATCHING BODY</i>	195
ANHANG	200
SERIEN	200
LITERATUR	203

EINLEITUNG

Helicopter Shot von einer Glitzermetropole. Nacht. Schnitt. Jemand steckt Patronen in eine Revolvertrommel – extremes *Close-Up*. Das Bild ist in glitzerndes Blau getaucht. Schnitt. Wieder die Glitzermetropole aus der Vogelperspektive. An den zahlreichen Casinologos erkennt das geübte Publikum Las Vegas. Die Schnitte werden von weißen Überblenden begleitet. Die Bilder sind mit Musik unterlegt, die aus dem Off kommt. Die Geräusche vom Laden der Waffe übertönen den Soundtrack. Ein *Voice-Over*, eine männliche Stimme, erzählt vom bevor stehenden Selbstmord. Schnitt. *Crane Shot* von einem Haus (vermutlich die Adresse, von der die Stimme gerade erzählt). Für diejenigen Zuschauer, die Vegas nicht erkannt haben, wird die Handlung durch die Worte des Mannes verortet. Schnitt. Die Musik wird intensiver. Aus der linken Bildhälfte taucht ein Arm mit einem Revolver auf und dann die dunkle Gestalt eines Mannes, der den Korridor entlang läuft – weg von uns, Richtung Fluchtpunkt des Bildes. Das ganze Bild ist nach rechts ‚gekippt‘, ungerade, unscharf. Die Oberflächen zerfließen in einander. Alles schwarz und blau. Das einzige Licht ist bläulich und gebrochen durch die Lamellen der Rollläden. Die Stimme erzählt weiter und verabschiedet sich von den Verwandten. Der Mann biegt um die Ecke nach rechts und verschwindet aus dem Bild. *Voice Over: I love you, Mum*. Ein Schuss ist zu hören, der auf der visuellen Ebene einen Schnitt einleitet. *Crane Shot* auf die Straße und den Vorgarten. Die Polizei ist da. Die Kamera fährt nach unten und zeigt uns einen entgegen kommenden Jeep. Schnitt auf zwei Detectives, die sich über die eintreffende „Nerd Squad“ lustig machen. Zwei Männer in den Vierzigern steigen aus. Der eine trägt Koffer. Sie gehen ins Haus. Die Kamera wartet schon, am Tatort, und zeigt die beiden ankommenden Männer im Schatten, im Rahmen der Tür. Sie bleiben kurz stehen; dann geht der erste mit dem Koffer in Kamerarichtung. Die Musik ist leiser, bedächtig und erwartungsvoll. Das Klavier dominiert die Komposition. Schnitt. Aufnahme von der Tür aus. Die Kamera bleibt die ganze Zeit auf Kniehöhe. Ein Toter in der Badewanne (die Kameraperspektive ist auch seine Höhe). Der Mann kniet davor, legt den Koffer ab und öffnet ihn.

Schnitt. Close Up von seinem ernsten Gesicht. Der Koffer ist voll mit Fläschchen. Der Mann zieht sich Latexhandschuhe über. Der andere Mann bleibt noch in der Nähe der Tür, macht einen Schritt nach innen und erklärt den Fall für Selbstmord. Wieder bleibt er im Hintergrund unscharf, und die Kamera konzentriert sich auf das Gesicht des Knienden – extremes *Close Up*. Dann zwei gleichzeitige Bewegungen: der Mann im Hintergrund schaltet das Licht ein, der im Vordergrund setzt eine Brille auf. Durch das extreme *Close Up* sehen wir, wie der Mann auf etwas, was er gesehen hat, mit Interesse reagiert. Mit einer Pinzette nimmt er etwas von der Leiche: eine Larve, die ihm, dank seiner entomologischen Kenntnisse, die Information über den Zeitpunkt des Todes liefert. Vorsichtig wird die Leichenmade in einen durchsichtigen Behälter gelegt – *Close Up*. Es wird auch ein Aufnahmegerät gefunden, während der Mann an der Tür sich über den Gestank der Leiche beschwert. Gitarrenakkord, Schnitt. Extremes *Close Up* vom Aufnahmegerät. Die Abschiedsworte des Mannes sind erneut zu hören. Die Kamera zieht sich zurück und eröffnet den Blick auf zwei Frauen, die mit Entsetzen der Aufnahme zuhören und bei dem Schuss zusammenzucken. Die jüngere der beiden rennt hinaus. Gegenschuss auf die beiden Männer. *Close Up* vom Entomologen – er spricht sein Beileid aus. *Close Up* von der älteren Frau. Sie sagt, der Tote sei ihr Sohn, aber die Stimme auf dem Band gehöre nicht ihm. Bei diesen Worten wird ein *Close Up* des forensischen Spezialisten gezeigt. Erstaunen in seinen Augen. Schnitt. *Cliffhanger*. Der Vorspann beginnt mit dem Song „Who are you?“ von *The Who* und mit einem *Heli-Shot* von Las Vegas. (St.1, Ep.1-1 bis 1-44¹) Dann sehen wir in Blau-Schwarz den Titel „Crime Scene Investigation“. Die Anfangsbuchstaben sind durch ein vertikales Kästchen hervorgehoben: **CSI**. Schnitt.

Das waren die ersten Minuten der Serie, die im Fernsehen neue Maßstäbe gesetzt hat, sowohl was den Quotenerfolg als auch was das Format des Krimi-Procedurels und den audiovisuellen Stil einer Fernsehserie betrifft. Ihre fluoreszierende, blau glitzernde Spur zieht sich

¹ Diese Nummerierungen bezeichnen die zu diesem Beispiel gehörenden *Screenshots*, die der Arbeit auf gesonderten Datenträgern beigefügt sind. Hier also: Staffel 1, Episode 1, *Screenshots* Nr. 1-1 bis 1-44.

über die Bildschirme schon in die neunte Staffel hinein. Des Öfteren wird *CSI* von Forschung und Presse als „all lip-gloss, hightech and surface style, packaged into easily consumable and instantly forgettable fortyfour minute episodes“² abgewertet. In keinem einzigen Buch über Cult TV wird *CSI* erwähnt. Dafür aber in Büchern über Quality Television Series³. Das würde heißen, dass *CSI* zwar Qualitäten hätte, nicht aber das Zeug zum Kultstatus. Weil seine Fangemeinde zu heterogen ist? Vielleicht aber auch, weil die Serie als „plot driven“ abgetan und nicht als „character driven“ geliebt wird, wie etwa „Buffy“ oder „The Sopranos“?⁴ Aber ist *CSI* nicht mehr, wie Sue Turnbull richtig angemerkt hat⁵, nämlich auch „event driven“, „spectacle driven“ und sogar „form driven“?

Alle diese Bezeichnungen reichen nicht hin, um die Serie zu beschreiben oder gar ihren immensen und andauernden Erfolg in den letzten zehn (!) Jahren zu erklären.

Dabei hat sich *CSI* über die Jahre hinweg verändert und entwickelt - auf audiovisueller, narrativer und sogar auf Formatebene. Und: Nicht nur am fertigen Produkt hat sich etwas verändert, sondern auch auf der Ebene der Produktion (der Ebene der US-Fernsehlandschaft) und der Rezeption. Diese Veränderungen resultieren hauptsächlich aus den Wechselwirkungen zwischen der ökonomischen, technischen und strukturellen Entwicklung des Marktes selbst und den gesellschaftlichen (sozio-politischen) Entwicklungen. Im Kontext dieser Veränderungen funktioniert *CSI* - erfolgreich.

Die vorliegende Arbeit stellt eine Untersuchung des ältesten *CSI*' dar – *CSI: Las Vegas*. Sie stellt sich die Frage, was diesem Produkt seinen lang anhaltenden Erfolg beschert. Vor diesem Hintergrund muss sie nicht nur den **Produktionsbedingungen** der Serie nachfragen, sondern auch ihren Figuren und Storys (**der Narration**), ihrer spektakulären Oberfläche (**dem Audiovisuellen**) und ihrer **Rezeption**. Warum erzielt *CSI* seit Jahren

² Turnbull 2005, S.126.

³ In die Forschung über TV-Serien hat sich in den letzten Jahren auch eine Opposition eingeschlichen, die man begrifflich über Quality Television Series und Cult-TV beschreiben könnte.

⁴ Zu dieser Trennung zwischen Trash TV, Cult TV und QTV in: Tinchev 2009 in Vorbereitung.

⁵ Turnbull 2005, S.126.

solche Topquoten in sämtlichen Ländern, in welchen sie ausgestrahlt wird? Warum empfinden Zuschauer die Serie als spannend? Warum wird an Filmhochschulen über die *CSI*-Ästhetik gesprochen? Wie fügt sich die Serie in den Diskurs ‚Quality Television‘ und ins eigene Krimigenre ein? Viele Fragen, die bis jetzt von der Forschung entweder nur teilweise oder gar nicht beantwortet wurden.

Aus diesem Grund schildere ich in einem ersten Kapitel die ökonomischen, strukturellen / institutionellen und technischen **Entwicklungen des US-Fernsehmarktes**, der ‚Heimatlandschaft‘ von *CSI*. Damit versuche ich die historischen Faktoren zu ermitteln, die zur Konzeption dieser Serie geführt haben. Vor diesem Hintergrund bewege ich mich Schritt für Schritt an das konkrete Produkt *CSI* heran.

Anschließend geht es im zweiten Kapitel darum, die **narrative Struktur** von *CSI* herauszuarbeiten. Dabei muss zunächst einmal nach der Einordnung dieses Produkts in seinem Medium gefragt werden: Welchem Format kann *CSI* zugerechnet werden? Hat es überhaupt *ein* Format? Gegenwärtig setzen sich viele Wissenschaftler mit der Opposition zwischen Serien mit fortlaufender Handlung (*serials*) und Serien mit abgeschlossener Episodenhandlung⁶ (*series*) auseinander, wobei *CSI* der zweiten Gruppe zugeschlagen wird. An Hand einer Merkmalsanalyse beider Gruppen werde ich erläutern, dass diese eindeutige Zuordnung so nicht haltbar ist. Anschließend wird der narrative Aufbau der Serie selbst ermittelt, sowohl auf Makroebene (Narration der Serie als Ganzes) als auch auf Mikroebene (Narration der einzelnen Episoden).

Zu Beginn dieser Einleitung habe ich den *Teaser*⁷ der Pilotepisode von *CSI* beschrieben. Diese wenigen Minuten bilden ein Beispiel für die komplexen Wechselwirkungen zwischen narrativer und audiovisueller Ebene des Produkts. Um zu zeigen, welche immense Wichtigkeit eine detaillierte Analyse dieses Produktes selbst besitzt, möchte ich hier schon Folgendes erläutern: Auf formal-narrativer Ebene kann man sagen, dass der dramaturgische Aufbau jeder Episode schon hier in dieser allerersten

⁶ Vgl. dazu Oltean 1993, S.5-31; Weber/Junklewitz 2008, S.13-31.

⁷ Als *Teaser* bezeichne ich den vorgezogenen Vorspann jeder Episode.
Vgl. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheTeaser>.

vorgeführt wird. Im *Teaser* geschieht ein Mord, über den wir Zuschauer zunächst mehr Informationen erhalten als die Serienfiguren. Jedoch erweist sich unser Wissensvorsprung als ein täuschender und wird uns nur deshalb gegeben, um uns in die Irre zu führen, um umso mehr die Arbeit der Ermittler bewundern zu können. Die Polizei und das forensische Team treffen ein, erste Spuren werden aufgefunden, die eine große zu lösende Frage aufwerfen – die nach dem Vorgang des Mordes. Es erfolgt ein *Cliffhanger*, meist in Gestalt eines so genannten *One-Liners* der Hauptfigur⁸. Nach dem Vorspann entfaltet sich der *Teaser*-Fall, und zumeist werden noch einer oder mehrere weitere Fälle aufgegriffen. Schon im Vorspann selbst werden nicht nur die visuellen Techniken eingesetzt, die in der Serie zum Tragen kommen, sondern auch Figurenbeschreibungen und Geschichten präsentiert (hier z.B. Warricks Spielproblem, seine häufige Zusammenarbeit mit Catherine, sein Spezialgebiet Schuh- bzw. Fußabdrücke⁹). Die meisten Figuren sind in den Vierzigern und entsprechen nicht unbedingt gesellschaftlich etablierten Schönheitsidealen - in Opposition zur Figurenwahl im heutigen Mainstreamkino¹⁰.

In diesem Zusammenhang möchte ich schon hier die These aufstellen, dass *CSI* über die Staffeln hinweg eine narrative Entwicklung durchläuft; diese ist auf Makroebene an der Verschiebung der Merkmale des eigenen Formats, auf Mikroebene an der inneren Differenz des Immergleichen durch selbstreflexive narrative Verspieltheit abzulesen.

Die Prüfung dieser These bedarf freilich einer ebenso ausführlichen Analyse der **audiovisuellen Ästhetik** von *CSI*. Dieser widmet sich das dritte und letzte Kapitel der Arbeit. Nicht nur von Medienwissenschaftlern

⁸ Eine zum *CSI*-Team gehörende Figur (meistens Teamleiter Gil Grissom, gespielt von William Petersen) macht eine bedeutungsträchtige und das Interesse (des Publikums) erweckende Aussage im Rahmen eines Satzes (daher die Bezeichnung *One-Liner*): Zum Beispiel wird in St.3, Ep.19 - „A Night at the Movies“ - ein Mann im Kinosaal tot aufgefunden. Auf Catherines Vermutung, es handle sich bei dem Täter um einen „*Professional Killer*?“ antwortet Gil - und dies ist zugleich der Übergang zum Vorspann - : *Or Movie Buff?*

⁹ Die Figuren bewegen sich in einem Dreieck aus Charakterisierung im Privaten, Beruflichen (als Spezialgebiet) und wieder Beruflichen (als Teammitglied).

¹⁰ „Leading men do not necessarily have ideal bodies. For example, James Gandolfini (The Sopranos) and Kevin James (The King of Queens) are overweight, David Caruso (*CSI: Miami*) and William Petersen (*CSI*) are older than their female costars.“ In: Guider 2007

und Journalisten, sondern des Öfteren auch von den Produzenten der Serie selbst wird über den besonderen und herausragenden audiovisuellen Stil, vom „cinematic style“ von *CSI* gesprochen; die *CSI*-Episoden werden gar als „Bruckheimer mini-movies every week“¹¹ bezeichnet. Diese Bezeichnungen sind, gemeinsam mit den berühmten *CSI-Shots*, zum Markenzeichen der Serie geworden.

Unter audiovisuellem Stil verstehe ich das gesamte „stylistic system“¹² der Serie: Kameraarbeit, Inszenierung, Schnitt und Sound. Welche Techniken werden mit welchen Funktionen eingesetzt? Welche ästhetischen Innovationen kommen hierdurch zu Stande?¹³ Und schließlich: In welche Wechselwirkungen tritt der audiovisuelle Stil der Serie mit ihrer Narration ein, wie beeinflusst er die Rezeptionserfahrung der Zuschauer? Es wird sich herausstellen, dass die Serie das Sehen, den **Blick** - den dargestellten kriminologischen ebenso wie den des Zuschauers - zu einem zentralen Thema erhebt und sich in jeder Episode damit auseinandersetzt. Der Blick des Zuschauers ist in die Serie mit eingeschrieben. Uns werden Rätsel, Puzzles angeboten. Wir müssen genau hinsehen, um sie zu lösen. Und damit verbunden ist auch das größte Versprechen, das die Serie uns Zuschauern jede Woche macht: das Versprechen der **Wahrheit**.

Die **Wahrheit** über uns steckt im Detail. Nach unserem Tod bleiben wir mit unseren Geschichten unsterblich, da es möglich ist, jeder Spur zu folgen und damit jede Wahrheit zu erfahren. Unser toter Körper erzählt unsere wahre Geschichte. Dabei ist die Faszination für den Tod und den toten Körper nicht spirituell motiviert, wie es etwa zu viktorianischen Zeiten war, als sie sich auf das Leben danach und die

¹¹ Kommentar des Regisseurs Danny Canon in den Extras zur ersten DVD-Staffel von *CSI*.

¹² Der Begriff stammt von David Bordwells und Kristin Thompsons Arbeiten zur Filmanalyse und zum Filmstil. Ich halte diese Anlehnung an das Analysemodell von „Film Form“ als Zusammenspiel von „Formal System“ und „Stylistic System“ für sinnvoll und gerechtfertigt, da eine der Hauptthesen der Arbeit die Nähe von *CSI* zum audiovisuellen Stil heutiger Kinofilme betrifft (Kapitel 3). Vgl. Bordwell/Thompson 2004.

¹³ Schon in den wenigen Minuten des am Anfang beschriebenen *Teasers* bekommen wir Einblicke in die audiovisuelle Ebene von *CSI*, auf der hier nahezu das komplette Arsenal an Techniken, die ein wichtiger Bestandteil der *CSI*-Ästhetik sind, entfaltet wird. Dazu mehr in Kapitel 3.

Trauerrituale richtete, sondern materieller, rein physischer Natur – nichts ist vorstellbar außerhalb der **Materialität**. Bei *CSI* ist das Befragen der Toten, das Gespräch mit ihnen gerade nicht spirituell, sondern findet in der materiellen Realität statt. Die Toten als rein physische, materielle Substanz können uns etwas mitteilen, uns erzählen, wie sie gestorben sind, wie sie gelebt haben und wer sie sind. Gleichzeitig teilen sie uns mit, wer wir selber wirklich sind.

Dabei bleibt die Grundstimmung der Serie eine melancholisch-traurige, gespickt mit schwarzem Humor. Sie handelt, so möchte ich hier schon vermuten, nicht hauptsächlich von der Opposition Gut - Böse und dem Sieg des Guten, sondern von der **Trauer über den menschlichen Makel**, vom Zerfließen der Grenzen dieser Opposition.

Wenden wir uns nun zunächst der Frage des Vorspann-Songs zu:

KAPITEL 1

WHO ARE YOU? RUND UM CSI

CSI wird von CBS, Jerry Bruckheimer Films und - bis vor kurzem - Alliance Atlantis produziert und seit seinem Auftakt am 06.11.2000 auf dem CBS Network ausgestrahlt. In Deutschland wurde die Serie im Free-TV von 2001 bis 2006 auf VOX ausgestrahlt; seit dem 9. November 2006 ist sie bei RTL zu sehen. Im Pay-TV wird *CSI* auf 13th Street und RTL Crime gezeigt.

Seit 2007 ist CBS Inc. allein für die weltweite Distribution des *CSI*-Franchise verantwortlich¹⁴. Auf Grund des Erfolgs von *CSI: Crime Scene Investigation* wurde ein ganzes *CSI*-Universum geschaffen, das inzwischen noch zwei Spin-Offs umfasst: „*CSI: Miami*“ (seit September 2002, in der Hauptrolle David Caruso als Horatio Cane) und „*CSI: New York*“ (seit September 2004, in der Hauptrolle Gary Sinise als Mac Taylor). Die Idee für *CSI: Crime Scene Investigation* stammt vom Drehbuchautor Anthony Zuiker. Er und der Produzent Jerry Bruckheimer, der für high-

¹⁴ Nach dem Verkauf von Alliance Atlantis an CanWest Global Communications im Januar 2007 ist CBS alleiniger Distributor des *CSI*-Franchise geworden. Vgl. Tillson 2007.

budget-Blockbuster wie „Bad Boys II“, „Black Hawk Down“ oder „Armageddon“ berühmt ist, waren die Initiatoren des forensischen Dramas. Großen Einfluss auf die Serie hatte und hat immer noch der englische Regisseur Danny Cannon. William Petersen, bekannt aus Filmen wie „Manhunter“, ist bis zur neunten Staffel der Schauspieler-Star der Serie gewesen und gleichzeitig auch Produzent. Neben Zuiker als Showrunner von „CS: New York“ und Produzent aller drei Serien gehören die beiden Autorinnen und Produzentinnen Carol Mendelsohn (Showrunner von „CS: Miami“) und Ann Donahue (Showrunner von „CS: Crime Scene Investigation“) zu den wichtigsten Mitgestaltern des Franchise. Den „realistischen“, empirischen Hintergrund der Serie liefert Elizabeth Devine, eine ehemalige Kriminalistin des LA County Sheriff's Department, die als Autorin und technische Beraterin des Franchise fungiert.

CS: Crime Scene Investigation ist ein Primetime-Drama¹⁵, das die Arbeit eines Teams forensischer Kriminalisten aus Las Vegas darstellt. Sie unterstützen die Polizei bei der Untersuchung von Morden, verdächtigen Todesfällen, Entführungen und anderen schweren Verbrechen. Das Team wird von Gilbert ‚Gil‘ Grissom¹⁶ (gespielt von William Petersen) und seiner rechten Hand Catherine Willows (gespielt von Marg Helgenberger) geführt. Die Mitglieder des Teams sind Warrick Brown¹⁷ (Gary Dourdan), Nick Stokes (George Eads), Sarah Sidle¹⁸ (Jorja Fox) und Greg Sanders (Eric Szmanda)¹⁹. Die anderen drei Hauptfiguren sind der Polizeidetektiv Jim Brass (Paul Guilfoyle), der Pathologe Dr. Robbins (Robert David Hall) und das mittlerweile prominenteste Mitglied der kleinen Gruppe von etablierten Laboranten, David Hodges (Wallace Langham). Das Format der Serie bleibt gleich – Woche für Woche abgeschlossene Episodenhandlung mit gelegentlicher Vertiefung der Figurengeschichten

¹⁵ Unter Drama verstehe ich das amerikanische „drama series/serial“, das einstündige Primetimeformate aus unterschiedlichen Genres meint.

¹⁶ Seit der neunten Staffel nicht mehr dabei. Als sein Ersatz fungiert Laurence Fishburne in der Rolle von Dr. Ray Langston.

¹⁷ Am Ende der achten Staffel wurde die Figur Warrick Brown erschossen und verstarb.

¹⁸ Seit der achten Episode der achten Staffel gehört sie nicht mehr zum Cast und hat danach gelegentliche Gastauftritte.

¹⁹ Seit der vierten Staffel wurde der Laborant Greg Sanders in den Außendienst eingeführt und ist vollwertiges Teammitglied geworden.

und einzelnen übergreifenden Handlungen. Es werden in der Regel zwei oder mehrere Fälle am Anfang jeder Episode behandelt. Die Episoden beginnen mit einem *Teaser*, in dem das Verbrechen präsentiert wird; in der Regel sehen wir den Täter gar nicht und/oder werden visuell auf die falsche Fährte gesetzt.

Für die Ermittlungsarbeiten wird das Team von Grissom aufgeteilt; in der Regel übernimmt er die Führung bei dem einen Fall und Catherine beim anderen. Manchmal „darf“ einer der Ermittler „solo“ arbeiten: aus persönlichen oder auch aus ‚pädagogischen‘ Gründen teilt Grissom ihm/ihr den entsprechenden Fall zu. Bestimmte Fälle (Serienmörder) erstrecken sich über mehrere Episoden; außerdem sind vor allem am Anfang einer Staffel oder während der Sweep-Wochen Doppelfolgen üblich, sowie auch Crossover-Episoden mit einem der Spin-Offs, *CSI: Miami* oder *CSI: New York*. Je nach Beschaffenheit der Fälle werden die Figurengeschichten, deren Wurzeln in ihrer Vergangenheit liegen (also vor der Serie), nach und nach erläutert und an Hand von bestimmten Handlungen / Entscheidungen der Figuren bei ihrer Arbeit Episode für Episode vertieft und ausgebaut (Warricks Spielprobleme, Gils drohender Hörverlust, Catherines Vergangenheit als Nachtclub-Tänzerin, Sarahs Leben als Heimkind).

Einer der Hauptaspekte der Serie ist die Darstellung der Tatortuntersuchung. Als Tatorte dienen die unterschiedlichsten Locations, von U-Bahn über Casino bis Flugzeuggladeraum. Das Team identifiziert und sammelt Beweise unterschiedlicher Art – Haare, Kugeln, Insekten, Fasern, Blutproben, Fuß- und Fingerabdrücke, DNA-Proben, Kleidungsstücke sowie auch Körperteile und natürlich ganze Körper. Sie werden akribisch fotografiert und dann zur Analyse ins Labor geschickt. Auditiv wird die Tatortarbeit von bekannten Popmusikstücken sowie auch von speziell für die Serie komponierter Musik begleitet. Analog hierzu wird die auf die Tatortarbeit folgende Laborarbeit in den *CSI*-Räumlichkeiten präsentiert. Immer wieder visualisiert die Serie die Theorien der Ermittler über den Tathergang durch Flashbacks.

Ein wichtiges Element der Ermittlungsarbeit in den *CSI*-Locations und der dramaturgischen Struktur jeder Episode bilden die Durchführung von

Autopsien und die Besprechung der Befunde. Dafür werden die berühmten, von den *CSI*-Produzenten als „*CSI-Shots*“ bezeichneten „snap zooms“ (accelerated zooms) eingesetzt: extreme Close-Ups von Wunden und simulierte Kamerafahrten in den menschlichen Körper hinein. Sie dienen der Rekonstruktion von Kugeleintritten, Messerstichen etc. Die *CSI-Shots* kommen zustande mit Hilfe von CGI und unterschiedlichen Prothesen (Nachbauten von menschlichen Körperteilen, in die die Kamera hinein fliegen kann).

Diese Zusammenfassung der Beschaffenheit von *CSI* wirft auch schon die Interessenfelder der vorliegenden Arbeit auf. Im Kontext der Serie sind dies vor allem die Zusammenarbeit zwischen Filmproduzenten und Networkfernsehen sowie der Siegeszug von „gemischten“ (serial-series) Formaten im fiktionalen Fernsehen. Innerhalb des Serien-Universums geht es um die Etablierung eines signifikanten audiovisuellen Stils, einer audiovisuellen Signatur; in diesem Zusammenhang steht die spezifische Kombination audiovisueller Exzesse und traditioneller Erzählweise bei *CSI*, verbunden mit dem Aufwerfen ethischer Fragen zum Thema Menschlichkeit.

All diese Aspekte sollen im Folgenden erläutert werden, indem wir uns ‚von außen nach innen‘ vorarbeiten, um so Stück für Stück das komplexe Produkt *CSI* in den Blick zu bekommen. Im folgenden Abschnitt skizziere ich zunächst einmal die Entstehungs- und Erfolgsgeschichte von *CSI*.

1.1 Entstehung / Erfolg

1.1.1 Aller Anfang ist schwer: CS/s Entstehung

Im Jahre 2000 stand CBS-CEO Leslie Moonves bei der Programmplanung für die kommende Season vor einer schwierigen Entscheidung. Die Platzierung von „CS/: Crime Scene Investigation“ war durchaus nicht sicher. In seinem Buch „Desperate Networks“²⁰ beschreibt Bill Carter²¹ ein Treffen in Leslie Moonves' Büro, am Tag vor den Upfronts. Anwesend waren etliche CBS-Executives sowie Moonves' Freund Phil Rosenthal, der Erfinder der Sitcom „Everybody Loves Raymond“. Eigentlich sollte eine neue Serie mit Tony Danza²² den zur Debatte stehenden Primetime-Sendeplatz bekommen: Das Konkurrenzprojekt, eine Forensiker-Serie namens „CS/“, hatte beim Screening in Moonves' Büro bei den Verantwortlichen nicht besonders gut abgeschnitten. Die Resonanz des Testpublikums war jedoch positiv. Moonves musste eine Entscheidung treffen. Zum Erstaunen etlicher CBS-Mitarbeiter präsentierte er am nächsten Tag den Werbekunden für die kommende Season „CS/: Crime Scene Investigation“ als neues Primetime-Produkt. Als die Ratings der Erstaussstrahlung kamen, trauten die CBS-Mitarbeiter ihren Augen nicht: CS/ war offenkundig auf dem Weg, CBS aus seiner tiefen Krise herauszuholen und sogar, gemeinsam mit „Survivor“, zum Primetime-Sieg über NBC zu führen: am Donnerstag, der seit Jahren als ‚NBC-Donnerstag‘ bekannt war!

CS/s Entstehung zeichnet sich durch eine Kette von Last Minute-Entscheidungen aus, für die mehrere Faktoren eine gewichtige Rolle spielten: Anthony Zuikers Präsentationskunst, Nina Tasslers²³ Liebe zu der Gerichtsmediziner-Serie „Quincy M.E.“, Jerry Bruckheimers Bereitschaft, das Projekt mitzuproduzieren, William Petersens Interesse

²⁰ Carter 2007

²¹ Bill Carter schreibt für New York Times seit mehr als 30 Jahren über die TV-Industrie. Seine Ausführungen basieren auf Interviews und Erzählungen von Augenzeugen.

²² Tony Danza ist US-Schauspieler bekannt vor allem durch seine Rolle in der Serie „Wer ist hier der Boss?“ (1984-1992).

²³ Nina Tassler ist die Entertainment Chefin von CBS.

an der Hauptrolle und daher nicht zuletzt Moonves Vorliebe für William Petersen sowie dessen Vertrag mit CBS²⁴:

Als Nina Tassler einen Anruf von ihrem langjährigen Freund Jonathan Littmann erhielt, dem „top television executive“ von Jerry Bruckheimer, hatte sie nach 300-400 Präsentationen von Drehbuchautoren aus ganz Hollywood ihre Anhörung von Scriptideen bereits abgeschlossen. Littmann bettelte buchstäblich, dass sie sich nur noch eine einzige Präsentation anhören möge, eine „forensic show“. Als langjähriger Fan von NBCs „Quincy M.E.“ und HBOs „Autopsy“ wurde sie neugierig. Aus diesem persönlichen Interesse und der Tatsache heraus, dass sich unter CBS' Pilotenbestellungen keine forensische Serie befand, willigte sie ein, dem Newcomer Anthony Zuiker zuzuhören. Nach seiner überwältigenden Präsentation voller „*Snap Zooms*“, „*Helicopter Shots*“, Laborräume etc. war Tassler so beeindruckt, dass sie sofort das Script für den Piloten bestellte, da kaum noch Zeit zur Verfügung stand. Littmann kam so spät zu Tassler, weil Bruckheimer als Produzent einen Deal mit Disney hatte, dem Inhaber von ABC und dem Touchstone Television Studio; Littmann war somit verpflichtet, Zuikers Idee zuerst bei ABC vorzustellen. Touchstone willigte ein zu produzieren, aber ABC lehnte mit der Begründung ab, dass die Serie zu spezifisch für den allgemeinen Zuschauer sei. Tassler wiederum wusste genau, dass *CSI* bei CBS ohne das OK von ihrem Boss Leslie Moonves ebenfalls keine Zukunft haben würde.

Moonves seinerseits verfolgte seit mehr als acht Jahren William Petersen, dessen Performance in Filmen wie „Manhunter“ und „To Live and Die in L.A.“ ihn in Moonves' Augen perfekt für eine TV-Serienhauptrolle erscheinen ließ. Moonves war derartig überzeugt von Petersens Qualitäten, dass er dem Schauspieler einen langjährigen Vertrag (1 Million Dollar holding deal) anbot, bei dem sich der Schauspieler zu nichts verpflichtete und schon dafür bezahlt wurde, sich Angebote von Nina Tassler lediglich *anzuhören*. Dieser Vertrag lief bereits, als Zuiker nun mit der Hauptrolle des Gil Grissom kam, die Tassler absolut auf Petersen

²⁴ Dieses Kapitel basiert auf Bill Carters Buch „Desperate Networks“, S.113-134.

zugeschnitten zu sein schien. Sie arrangierte ein Treffen zwischen Zuiker und Petersen. Nachdem sich die beiden Männer vier Stunden lang im Beverly Wilshire Hotel unterhalten hatten, sagte Petersen zu und teilte Moonves seine Entscheidung umgehend mit. Moonves, der Zuikers Präsentation noch nicht gesehen hatte, war skeptisch. Aber Petersen war absolut überzeugt, nicht nur von der Idee und der Rolle, sondern auch von Anthony Zuiker.

Moonves seinerseits hatte Fragen über Fragen: Wer würde als erfahrener Showrunner an der Spitze der Serie stehen? Wie sollte sich die Zusammenarbeit mit Bruckheimer gestalten, der zwar erfolgreiche, aber sehr teure Kinofilme produziert hatte? Wie würden Zuikers „snap zooms“ und Kamerafahrten in Wunden auf dem TV-Bildschirm aussehen? Petersens Entschlossenheit, mit dieser Serie seine TV-Karriere zu starten, gab schließlich den Ausschlag: Moonves bestellte den Piloten.

Die Zeit war knapp und wurde noch knapper, als Tony Scott den Regieposten in letzter Minute doch noch ablehnte. Bruckheimer schlug den Newcomer Danny Cannon vor, der allerdings mit seiner Arbeit an Filmen wie „I Know What You Did Last Summer II“ und „Judge Dredd“ bei Moonves nicht wirklich punkten konnte. Bruckheimers gutes Auge für junge Regietalente war jedoch berühmt. Er bestand darauf, dass Cannon der Richtige sei, um einen ausgeprägt filmischen audiovisuellen Stil zu schaffen. Als Showrunner wurde Carol Mendelsohn an Bord geholt, die lange Jahre bei „Melrose Place“ tätig gewesen war.

Der Rohschnitt des Piloten enttäuschte Tassler. Sie schlug einige Veränderungen vor, die Bruckheimer akzeptierte. Touchstones Testvorführungen der abgeänderten Fassung waren mehr als zufriedenstellend, und viele Teilnehmer betonten vor allem die audiovisuelle Stärke der Bilder. Mangels Vorbereitungszeit und freier Termine sah sich Nina Tassler gezwungen, das Screening während Moonves' Mittagspause durchzuführen. Der fand den Piloten o.k., aber auf keinen Fall ausstrahlungsreif und bat deswegen Touchstone Pictures um weitere Nachbesserungen.

Am Abend vor der offiziellen Ankündigung des CBS-Programms in Carnegie Hall kam es zu dem am Anfang des Kapitels beschriebenen

Treffen und zu Moonves' Entscheidung, das Programm in letzter Sekunde zu ändern und *CSI* den Vortritt für den Sendeplatz am Freitag um 21:00 Uhr zu lassen – an Stelle der Serie „Homewood P.I.“ mit Tony Danza. Aufgrund der Gefahr, dass *CSI* ein Hit werden könnte, bekam der Touchstone-CEO McPherson von seinen Disney-Chefs die Nachricht, dass Disney seine 50% der Co-Finanzierung von *CSI* zurückziehen würde – denn nun würde *CSI* ja auf CBS laufen und nicht auf ABC. So musste CBS Productions für die Gesamtkosten aufkommen.

Üblicherweise wird jede Network-Serie mit einem Verlust von 300 000 bis 800 000 Dollar pro Episode produziert - in der Hoffnung, dass sie gut laufen und danach in Syndication Millionen einbringen wird. Aber das Risiko ist enorm, denn die meisten Serien fallen durch. Aus diesem Grund streben die Networks prinzipiell nur 50% Beteiligung an. CBS suchte vergeblich nach einem neuen Partner, sogar das Schwester-Studio Paramount Television wollte sich nicht an *CSI* beteiligen: Keiner wollte ein so teures Projekt ‚auf blauen Dunst‘ mitfinanzieren. Moonves suchte und fand Hilfe außerhalb Hollywoods, nämlich in der kanadischen Produktionsfirma Alliance Atlantis, die im Jahr zuvor die Mini-Serie „Joan of Arcadia“ für CBS produziert hatte. Der CEO von Atlantis, Peter Sussman, war sehr bemüht, im Seriengeschäft Fuß zu fassen: hier war seine Gelegenheit. Und er sollte diese Entscheidung nicht bereuen: Am frühen Samstagmorgen sahen er sowie auch alle CBS-Verantwortlichen die Ratings vom Vorabend – *CSI* hatte 17 Millionen Zuschauer eingefahren, vier Millionen mehr als das *Lead-In*, das als Top-Serie des Abends platzierte „The Fugitive“.

1.1.2 „Holy Fucking Shit!“²⁵ – Wie erfolgreich war und ist CSI?

Im November 2001 hatte sich CSI als unangefochtener Hit der neuen Season mit regelmäßig über 20 Millionen Zuschauern etabliert. Die Serie zog mehr junge Erwachsene an als jede andere Serie auf CBS. Nur „Survivor“ holte ähnliche Werte²⁶. Leslie Moonves entwickelte folgerichtig die Idee, beide Formate zusammen am NBC-Donnerstag zu programmieren, womit er die jahrelange Vorherrschaft des Konkurrenten an diesem Wochentag beendete. So hatte CSI das als „Rentnersender“ verpönte CBS an die Spitze der vier ‚Großen‘ geführt.

Season	Timeslot	Season Premiere	Season Final	TV Season	Rank	Viewers (in millions)
1	Friday 9:00pm/8c (October 6, 2000– January 12, 2001) Thursday 9:00pm/8c (von February 1, 2001)	October 6, 2000	May 17, 2001	2000– 2001	#10	17.80
2	Thursday 9:00pm/8c	September 27, 2001	May 16, 2002	2001– 2002	#2	23.69
3	Thursday 9:00pm/8c	September 26, 2002	May 15, 2003	2002– 2003	#1	26.20
4	Thursday 9:00pm/8c	September 25, 2003	May 20, 2004	2003– 2004	#2	25.27
5	Thursday 9:00pm/8c	September 23, 2004	May 19, 2005	2004– 2005	#2	26.26

²⁵ Laut Bill Carter war das die Reaktion von Top-CBS-Executive Kelly Kahl, als er die Ratings von CSI's Premiere mitgeteilt bekam. Vgl. S.133.

²⁶ Carter 2007, S.133.

6	Thursday 9:00pm/8c	September 22, 2005	May 18, 2006	2005– 2006	#3	24.86
7	Thursday 9:00pm/8c	September 21, 2006	May 17, 2007	2006– 2007	#5	20.00
8	Thursday 9:00pm/8c	September 27, 2007	May 15, 2008	2007– 2008	#5	18.06
9	Thursday 9:00pm/8c	October 9, 2008	May 14, 2009	2008– 2009	#4	19.03

An dieser Zusammenfassung des Quotenverlaufs in den USA²⁷ kann man deutlich erkennen, dass die Serie einen fulminanten Start hinlegte und ihre Position als erfolgreichste Drama-Serie ganze vier Jahre lang halten konnte. In der Gesamtplatzierung sämtlicher Prime Time-Formate wurde CSI nur von „American Idol“ geschlagen²⁸. Im Jahre 2007 schließlich landete die Serie auf dem schlechtesten Platz seit ihrer Erstausstrahlung, hinter „American Idol“, „Dancing with the Stars“, „Desperate Housewives“ und „House M.D.“. Durch die gesamte letzte Saison (07/08) zog sich ein erbitterter Quotenkampf um den Donnerstagabend zwischen CSI und „Grey’s Anatomy“, den das forensische Team letztendlich für sich entscheiden konnte.

Die neunte Staffel leitete einen kritischen Punkt ein, denn drei Darsteller des Hauptcastes haben die Serie verlassen: Sara Sidle (Jorja Fox), Warrick Braun (Gary Dorgan) und - die Hauptfigur Gil Grissom (William Petersen). Als Grissom-Ersatz bekam die Serie allerdings einen prominenten Neuzugang, den durch die „Matrix“-Trilogie berühmt gewordenen Schauspieler Laurence Fishburne²⁹.

²⁷ Quellen: E!Online 2001 und 2006, IMDB 2006, The Hollywood Reporter 2007, <http://web.archive.org> 2003-2006.

²⁸ Quelle: Nielsen Media Research

²⁹ Vgl. Fishburne joining ‚CSI‘. In: www.cnn.com/entertainment vom 18.08.2008, 16:49 GMT.

In den USA ist die derzeit schwächere Platzierung von *CSI* hauptsächlich auf eine sehr starke Konkurrenz zurückzuführen.

1.2 Produktionsumfeld

Nachdem ich im vorherigen Abschnitt die Entstehung und die Erfolgsgeschichte von *CSI* beschrieben habe, werde ich im Folgenden die ökonomischen, technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen skizzieren, die das Umfeld geschaffen haben, in dem die Serie entstanden ist und rezipiert wird. Denn die massive Produktion von Krimi-, Action- und Mysteryserien und ihr Weg an die Spitzen der Charts zu Beginn des neuen Jahrtausends – allen voran *CSI* – sind kein Zufall, sondern ein Resultat besagter Faktoren³⁰. Es entwickelte sich ein neues Label innerhalb der TV-Branche – Quality Television Series³¹.

Meine These lautet, dass bestimmte institutionelle Entwicklungen innerhalb der US-Fernsehlandschaft zu einer immensen Konkurrenz auf dem Markt geführt haben, bei der sogar Sender aus demselben Konzern erbittert um die Gunst der Zuschauer und damit die der Werbekunden kämpfen müssen. Die fünf Networks, die durch ihre Zugehörigkeit zu großen Konzernen reichlich finanzielle Mittel zur Verfügung haben und auf das jeweils konzerneigene Majorstudio zurückgreifen können (und damit auf eine institutionalisierte Arbeitsweise auf hohem audiovisuellem Niveau, verknüpft mit traditioneller und ebenso institutionalisierter narrativer TV-Stärke), müssen gegen die aufkommende Konkurrenz aus dem Kabelsektor antreten. Aus diesem Kampf resultiert letztendlich eine erhöhte Anzahl an qualitativ hochwertigen Produktionen, für die auch auf dem internationalen Markt sehr großes Interesse besteht. Diese erneut erwachte Liebe zu US-Serien bringt hohe Lizenzgebühren mit sich, die

³⁰ Im Folgenden spreche ich ausschließlich über den fiktionalen Serienbereich.

³¹ Vgl. Thompson 1997. Trotz unterschiedlicher Ansätze zur Definition des Begriffs herrscht immer noch kein Konsens darüber, was genau unter „Qualität“ zu verstehen ist. Vgl. McCabe/Akass 2007.

wiederum eine zusätzliche Refinanzierungsmöglichkeit für die US-Produzenten darstellen.

Die technischen Entwicklungen in der Verbreitung (Digitalfernsehen, Internetfernsehen, 16:9 Übertragung etc.), aber auch im Empfang (LCD- und Plasmabildschirme, Home Cinema-Anlagen etc.) von TV-Produkten haben nicht nur zu einer veränderten ästhetischen Wahrnehmung geführt, sondern auch zu einem veränderten Stellenwert des Mediums selbst. Das Interesse von Schauspielern und anderen Filmschaffenden an einer Beschäftigung im fiktionalen TV-Serienbereich wuchs parallel zu diesen Entwicklungen mit. Schon seit Ende der 90er Jahre knüpften die TV-Serien narrativ und audiovisuell an Kinomythologien und Kinobilder an, sie ‚schöpften aus dem Vollen‘ und konnten dabei auf die Kenntnis dieser Stoffe seitens der Zuschauer zählen.

Audiovisuell nun dem Kino ebenbürtig, erzählten und erzählen sie die Geschichten und ihre Figuren weiter, länger und anders als das Kino.

1.3 Labelling: Quality Television³²

1.3.1 Das Phänomen QTV

Das erneut erweckte Interesse an US-Serien wächst beharrlich: Weltweit³³ ist es inzwischen durchaus üblich, dass in den Top 5 der beliebtesten Serien mindestens drei US-Produkte platziert sind. Inzwischen sind nicht mehr nur die westeuropäischen Länder „infiziert“, sondern auch ganz Osteuropa. Russland und Polen geben mehr Geld für US-Produkte aus als ganz Lateinamerika zusammen. Fast überall in Osteuropa kann man schon seit langer Zeit HBO und AXN abonnieren und empfangen. Sogar Japan, das im Prinzip US-Serien ablehnt, kommt auf den Geschmack, nachdem zum Beispiel die ersten beiden „Lost“-Staffeln auf DVD immense Einnahmen brachten³⁴.

Das Ausmaß dieser Beliebtheit ist neu: Früher gab es einige wenige US-Serien, die auf nicht amerikanischen Sendern, vor allem in Europa, gut liefen. In den 90ern etwa eroberten „ER“, „The Simpsons“, „The X-Files“, „NYPD Blue“ und „Sex and the City“ die internationalen Programme.

Gegen Ende des Jahrtausends sank die Nachfrage, bis dann vor zehn Jahren das CSI-Franchise buchstäblich eine Lawine auslöste. Auf einmal richteten sich aller Augen auf Amerika – dessen fiktionale Serien wurden zur heißesten Ware für ausländische Käufer. Warum das? Warum funktionierte CSI, warum gerade zu diesem Zeitpunkt, warum noch immer? Weil die Menschen Gefallen an abgeschlossenen Handlungen finden? Weil sie Krimis mögen? Oder beides zusammen? Wie wäre dann aber das fast ebenso gute Abschneiden von Serien wie „Prison Break“

³² Im Folgenden wird QTV in Zusammenhang mit amerikanischen fiktionalen Serien gebracht -vor allem aus dem Grund, dass die meisten Produktionen, die von Wissenschaftlern und Journalisten unter diesem Label geführt werden, ihren Produktionsort in den USA haben Vgl. die von David Lavery herausgegebene Reihe, die Bücher über Twin Peaks, The X-Files, The Sopranos, Deadwood, Battlestar Galactica, Buffy: The Vampire Slayer usw. enthält oder Kim Akass' und Janet McCabes Reihe „Reading Contemporary Television“; ebenso Andrew Billens Artikel „Why I love American TV“ im „Observer“ vom 28.07.2002. Seit seiner Prägung durch Thompson in dessen Buch „The Second Golden Age of Television“, 1997, wird der Begriff „QTV“ fast ausschließlich als Sammelbegriff für amerikanische fiktionale Serien verwendet. Im anschließenden Kapitel erkläre ich, welche Entwicklungen in den USA zu dieser Zuschreibung geführt haben.

³³ Mit wenigen Ausnahmen wie Großbritannien.

³⁴ Schilling 2007

und „Heroes“ zu erklären? Jeff Schlesinger, der Präsident von Warner Bros., ist der Meinung, dass „European audiences are more open to experimenting with storytelling and dramatic exposition. And they are responsive when they see something produced by us that have production values greater than what can be made locally.“³⁵

Was macht die spezifische Qualität dieser Produkte aus? Gibt es übergreifende Merkmale, die auf so viele unterschiedliche Serien zutreffen? Sind Quality Television Series nur amerikanische Primetime-Serien? Reicht es aus zu sagen, es handele sich um Serien, die erfolgreich weltweit exportiert werden und gekennzeichnet sind durch Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Genres und Genremixen, übergreifend bezeichnet als „drama series“? Sind die komplexen narrativen Strukturen und ein ausgeprägter audiovisueller Stil (Schnitt, Kameraarbeit, Special Effects usw.) sowie eine Vielzahl an Hauptfiguren mit ebenfalls komplexen Geschichten, häufig verkörpert von bekannten Schauspielern, Qualitätsmerkmale?

Fragen über Fragen, die „objektiv“ sehr schwer eindeutig zu beantworten sind³⁶. An dieser Stelle werde ich auf eine ausführliche Beschäftigung mit dem Thema verzichten, um nicht den Rahmen dieser Arbeit zu sprengen. Eine mögliche „Objektivierung“ des Begriffs Quality Television Series wäre auf der Grundlage der Arbeiten von Bordwell³⁷ und Eder³⁸ möglich. Die Autoren definieren das Verstehen von Geschichten (Filmen, Serien), das sich auf Seiten des Zuschauers vollzieht, über das Aufrufen kognitiver Schemata, die Wissen über Genrekonventionen, Erzählmuster, die Vergabe audiovisueller Informationen usw., aber auch allgemeines Weltwissen enthalten. Die filmische (analog auch: serielle) Narration gibt dem Zuschauer Hinweise an die Hand, die er unter Rückgriff auf eben diese Schemata zur „Geschichte im Kopf“ zusammensetzt – womit er zum Sinnverstehen gelangt. Nach Ed Tan³⁹ ist die filmische Narration

³⁵ Guider 2007

³⁶ Für diesen Hinweis bedanke ich mich ausdrücklich bei Christian Junklewitz.

³⁷ Bordwell 1988, S.33-40.

³⁸ Eder 2000

³⁹ Tan 1996

allgemein darauf angelegt, den Zuschauer mit einer lösbaren (kognitiven) Herausforderung zu konfrontieren.

Quality Television Series könnte man meines Erachtens als Serien definieren, deren Herausforderungen ans Publikum nicht unbedingt von jedem Zuschauer bewältigt werden können. Diese Serien erfordern durchgehende Aufmerksamkeit des Zuschauers, er wird mit einbezogen, er muss mitwirken bei der Konstruktion von Bedeutung. Das heißt, dass der Zuschauer in eine aktive Position versetzt wird, die ihm die Möglichkeit gibt, das Gesehene zu interpretieren und zu bewerten. In ihrer audiovisuellen und narrativen Verspieltheit sind diese Produkte geradezu auf diese Mitarbeit hin angelegt⁴⁰. QTV verlangt dem Rezipienten ein höheres Maß an kognitiver Aktivität ab, da es die etablierten Muster von Narration, audiovisuellem Stil usw. gezielt überschreitet, also nicht allein über die in den kognitiven Schemata abgelegten Wahrnehmungs- und Verarbeitungsroutinen verstanden werden kann. Zuschauer, die bei der Bewältigung dieser Aufgabe erfolgreich sind, empfinden, so lässt sich zumindest annehmen, ein besonders hohes Maß an Befriedigung – und damit ein (gegenüber den übrigen Gratifikationen der Rezeption) *zusätzliches* Vergnügen. Zuschauer, die an der Aufgabe scheitern, empfinden dagegen ein Missvergnügen und wenden sich anderen, mental weniger anspruchsvollen Programmen zu. Dies würde erklären, warum QTV-Serien oftmals nur bei einem Nischenpublikum erfolgreich sind⁴¹ – und sich andererseits viele konventionelle Serien (Soaps, Telenovelas usw.) nach wie vor großer Beliebtheit erfreuen⁴². Trotzdem bleibt die Definition von QTV über das Merkmal der Herausforderung eng mit der

⁴⁰ Vgl. Mittell 2006, S. 29-40 und Johnson 2006

⁴¹ Hier wäre *CSI* mit seiner breiten Beliebtheit eine Ausnahme. Ich würde behaupten, dass diese Serie auf Grund ihrer attraktiven Oberfläche und der spannenden Krimigeschichten auch ohne das o.g. Zusatzvergnügen mit Gewinn rezipiert werden kann. Dazu unten mehr.

⁴² Auch die soziale Differenzierung des Publikums ließe sich auf dem Hintergrund dieses Ansatzes besser verstehen: Zuschauer mit einem hohen „kulturellen Kapital“ (Bourdieu) haben auf Grund ihrer (nicht nur formal besseren) Bildung und Erfahrung (z.B. mit anderen kulturellen Artefakten) eine wesentlich bessere Chance, die Herausforderungen, die das QTV an sie stellt, zu bewältigen, als Zuschauer mit einem niedrigen „kulturellen Kapital“. Deshalb wird das QTV besonders von intellektuellen Kritikern geschätzt. Deshalb sind Serien wie „The Office“ oder „Boston Legal“ gerade bei einem besser verdienenden (und höher gebildeten) Publikum. Diesen Hinweis verdanke ich Christian Jункlewitz.

subjektiven Erfahrung des Einzelnen verbunden, was die Bestimmung, welche Serien zu QTV zählen sollen und welche nicht, enorm erschwert. Allgemein kann man sagen, dass zu QTV Serien zählen, die als narrativ-audiovisuelles Konstrukt ein Zusammenspiel aus kognitiver Herausforderung für den Zuschauer und unserem subjektiven Genuss daran darstellen. QTV ereignet sich in einer höchst subjektiven Erfahrung, die in eine genauso subjektive Zuschreibung mündet.

Diese Tatsache erhebt das Zuschauen zu einer neuen Qualität - und erschwert maßgeblich die Kategorisierung der Produkte. Man erwartet von QTV-Serien nicht mehr allein Spektakel, sondern auch, als Zuschauer ernst genommen zu werden. Die fundamentalen Veränderungen des Fernsehens und der Wert der Produkte sind Ergebnisse eines nicht nur ökonomisch-technischen, sondern auch *kulturellen* Wandels hin zu einem verstärkten Individualismus *trotz Massenmedien*, im Zuge dessen jeder ermutigt wird, sein Recht zu beanspruchen - auf Befriedigung der spezifisch eigenen Bedürfnisse einerseits, auf Mitsprache andererseits. Das Ziel dieser Arbeit liegt darin aufzuzeigen, wie es einer Serie gelang und immer noch gelingt, ein großes Publikum (international) an sich zu binden und trotzdem zu QTV zu gehören. Dafür müssen erst einmal die ökonomisch-strukturellen sowie auch die genrespezifischen Entwicklungen auf dem TV-Markt untersucht werden.

1.3.2 Entwicklung eines Labels

Als Robert J. Thompson 1996 in seinem Buch „Television’s Second Golden Age“ über Quality Television schrieb, gab es seinen Worten zufolge nicht viel, worüber er schreiben konnte⁴³. Und jetzt:

CSI, Boston Legal, 24, Alias, Bones, The Wire, Dexter, Lost, The Sopranos, Sex and the City, Six Feet Under, The X-Files, Buffy, the Vampire Slayer, usw. - man kann die Liste noch eine Seite lang weiter führen. Klar zu sehen ist, dass diese Serien nicht einem selben Genre

⁴³ Thompson 2007, S.xvii

angehören, so unterschiedlich sind sie in ihren Zügen; dennoch gehören sie irgendwie zu einer Gruppe – Quality Television.

Ich teile Thompsons Meinung⁴⁴, dass Quality Television eine phasenartige Entwicklung durchläuft:

Die erste Phase erstreckt sich von der Premiere von „Hill Street Blues“ (1981) bis zur Absetzung von „Twin Peaks“ (1991) und umschließt noch einige wenige Produkte wie „St. Elsewhere“, „Moonlighting“ und „Miami Vice“.

Diese erste Phase markiert eine wirtschaftliche Krise für die Networks. In den 80er Jahren bekamen ABC, NBC und CBS starke Konkurrenz durch „cable, satellite and new network stations“⁴⁵. Im Kabelfernsehen durften sich die Konzerne vertikal organisieren und strukturieren, während den Networks dies untersagt war – für sie galten weiterhin die FinSyn-Rules und die PTAR (Primetime Access Rules)⁴⁶. Die Lokalstationen setzten zu Beginn der 80er Jahre eher auf Programme, die einzig und allein für diesen Markt produziert wurden, auf Programme aus der so genannten First-Run-Syndication. Die Anzahl der Lokalsender war derartig angestiegen, dass es sich nun für die Produzenten lohnte, etwas zu riskieren und nicht nur Game- („Wheel of Fortune“, „The Price is Right“) und Talk-Shows („The Oprah Winfrey Show“), sondern auch aufwändige Serien für den Syndication-Markt zu produzieren.

⁴⁴ Ebd.

⁴⁵ Johnson 2005, S.60.

⁴⁶ Im Jahre 1970 verabschiedete FCC (Federal Communications Commission), damals noch nur Kartellaufsicht, zwei neue Regelwerke: Die Financial Interest and Syndication Rules sowie die Prime Time Access Rule. Letztere legte fest, dass die Lokalstationen in der Prime Time (19 bis 23 Uhr) nur jeweils drei Stunden Network-Programm zeigen durften. Der Rest der Zeit musste mit Eigenproduktionen (z.B. Nachrichten) oder aber Syndication-Ware gefüllt werden. Die Financial Interest and Syndication Rules (kurz FinSyn) verordneten, dass die Sender keine Programme selbst produzieren und nicht mehr als die Rechte zur Erstausstrahlung erwerben konnten. Das Geschäft mit den Syndication- und Auslandsrechten kam damit den Produktionshäuser zu Gute. Als Antwort darauf kürzten die Networks die Lizenzgelder, die sie für die Ausstrahlung an die Produzenten zu zahlen bereit waren. So wurde jede Serienproduktion für die Produktionsfirma zunächst ein Verlustgeschäft. Erst durch weitere Verkäufe konnte man in die Gewinnzone kommen. Das ist einer der Hauptgründe, warum sich außer den großen Hollywood-Studios fast niemand im Produktionsgeschäft behaupten konnte: Die neuen Regelungen lagen somit im Interesse der Hollywood-Studios: sie etablierten diese weiterhin als größte Lieferanten von Fernsehprogrammen und ermöglichten einen garantierten und permanenten Zugang zum wichtigsten Markt. Ein positives Ergebnis dieser Regeln bestand in der deutliche Zunahme an Gründungen von Lokalsendern. Ihre Zahl erhöhte sich von 78 im Jahre 1975 auf 214 nur zehn Jahre später. Vgl. Pearson 2005, S.14.

Daraus ergaben sich zwei Entwicklungen: Einerseits erhoben die Networks die Seifenoper und damit eine bestimmte Art seriellen Erzählens zu einem Primetime-Genre, und zwar mit weltweitem Erfolg – „Dallas“, „Dynasty“ und „Falcon Crest“. Andererseits wurden aufwändige Produktionen für den Syndication-Markt produziert. Diese widmeten sich überraschenderweise einem Genre, das von den Networks abgeschrieben worden war und als ungeeignet bzw. unrealisierbar für das Fernsehen galt: dem Science Fiction-Genre. Dabei erkannten die Produktionsfirmen die Möglichkeit, ein neues Produkt anzubieten und zugleich vertraute und relevante Themen anzusprechen, die sich bereits in einem anderen Genre, das dem Sci-Fi-Genre sehr nahe steht, behauptet haben – nämlich im Western. Wenn man die Kinoproduktionen und die sozial-politischen Umstände bzw. Zustände des Kalten Krieges in Betracht zieht, dann nimmt es nicht Wunder, dass ein altes Thema in neuer Verpackung im Massenmedium Fernsehen Erfolg finden konnte⁴⁷. Der immense Erfolg von „Star Trek - The Next Generation“, welches Quoten in der Größenordnung von Network-Serien erreichte, sowie den nachfolgenden SF- und Fantasyserien („Xena“, „Hercules“, „Babylon 5“, „Star Trek - Deep Space Nine“) ist keineswegs erstaunlich. Durch diesen Erfolg waren die Networks gezwungen, nachzuziehen: mit NBCs „SeaQuest DSV“ und vor allem Fox⁴⁸ „The X-Files“.

⁴⁷ Es geht um das Problem der Grenze, der Grenze als Raum, als Grenze zum Anderen, die verteidigt oder überschritten werden muss, in dem man den Raum kolonialisiert und den Anderen entweder auslöscht oder ihn sich aneignet. Diese Problematik wurde auf den SF-Film und die SF-Serie übertragen.

⁴⁸ FOX orientierte sich, nach seiner Gründung 1985, am jungen Publikum und wollte die Bedürfnisse der männlichen Zuschauergruppe von 18 bis 34 befriedigen. Die etablierten Networks mussten mit ansehen, wie die Finsyn-Rules für das neue Fox-Network ausgesetzt wurden. Fox durfte (über das Schwesterstudio 20th Century Fox) selbst Programme herstellen und weiterverkaufen - mit den damit einhergehenden ökonomischen Vorteilen. Ziel dieser Ausnahmeregelung war es, Fox möglichst schnell in die Position eines gleichwertigen Mitbewerbers zu bringen. Im Jahre 1985 kaufte Murdochs News Corp. 20th Century Fox vom Ölmilliardär Marvin Davis. Im selben Jahr machte Murdoch einen Deal mit dem Konzern Metromedia und sicherte sich sechs unabhängige Stationen an wichtigen Punkten im Land: Washington DC, New York, Chicago, Los Angeles, Houston und Dallas. So kam es zur Gründung von Fox Television Inc. Dazu wäre es aber nicht gekommen ohne die Hilfe der Regierung und des FCC unter Reagan. Denn FCC lizenzierte in den 80ern so viele unabhängige Stationen (in den ersten 6 Jahren von Reagans Präsidentschaft erhöhte sich ihre Anzahl um 150%), dass Murdoch aus dieser Entwicklung Kapital schlagen konnte, um ein viertes Network zu gründen. FOX nutzte die Chance und etablierte sich schnell mit innovativen, energiegeladenen neuen Formaten, wie „21 Jump Street“ (mit Johnny Depp), „Beverly

Die Entfaltung und Entwicklung dieser Mechanismen des kommerziellen Fernsehmarktes, in Gang gebracht durch die gesetzlichen Bestimmungen, beendeten das Oligopol der drei Networks - ABC hatte in den 70er Jahren bezüglich der Quotenergebnisse zu seinen Konkurrenten aufschließen können – und schafften eine Marktsituation, in der eine Vielzahl von Fernsehbetreibern in einer ausgeprägten Konkurrenz zueinander stehen:

Begünstigt wurde der Aufbau eigenständiger Kabelsender (abgesehen von den niedrigeren Kosten, die durch die Direkteinspeisung der Programme in die einzelnen Kabelnetze vom Satelliten aus anfielen) vor allem dadurch, dass das Geschäftsmodell des Kabelfernsehens in den USA von Beginn an ein anderes war als z.B. in Deutschland. Müssen bei uns die Sender dafür bezahlen, dass sie überhaupt ins Kabel kommen, sind es in den USA die Netzbetreiber, die dafür Geld geben, dass sie die Sender überhaupt in ihr jeweiliges Netz mit aufnehmen dürfen.⁴⁹

Die Netzbetreiber bekommen ihr Geld natürlich von den Endkunden, aber dieses indirekte Pay-TV-System sorgt dafür, dass das Überleben der Kabelsender (also auch Nicht-Pay-TV-Kanäle wie MTV, TNT, Spike usw.) nicht zu 100% von Werbeeinnahmen abhängt. Dies wirkt sich positiv auf ihre Bereitschaft zum Experiment aus – darauf, mit innovativen Konzepten auch kleinere Nischenpublika anzusprechen, was seit der Gründung von ABC über lange Zeit „out“ gewesen war. Hinzu kommt die Tatsache, dass für das Kabelfernsehen die Anstandsregeln der FCC nicht gelten. Obszönität ist natürlich verboten, aber trotzdem verfügen Kabelsender im Vergleich zu den Networks über eindeutig größere Freiheiten in Sprache und Darstellung⁵⁰.

Hills 90210“ und „The Simpsons“. Damit wurden vor allem junge Männer und Teenager vor die Bildschirme gelockt. Durch diese Wendung an ein bestimmtes Publikum (wie ABC in den 50ern) machte FOX nicht nur unter den Networks den Weg frei für dynamische, visuell innovative, kinoähnliche Serien, sondern schuf durch das Nischenmarketing einen ganz neuen Anreiz für Investoren und Werbekunden. Vgl. Johnson 2005, S.57-61.

⁴⁹ Junklewitz 2006

⁵⁰ Anfang der 90er waren die Programme, die original für das Kabel produziert wurden, führend in der Primetime: CNNs „Larry King Live“ spielte eine große Rolle bei den Präsidentschaftswahlen 1992, Nicks „Double Dare“ und „Ren and Stimpy“ waren Hits bei den Kindern, MTVs „The Real World“ war äußerst innovativ, USAs „Swamp Thing“ begeisterte Sci-Fi-Fans. Die Syndicate-Serien, die direkt an die Stationen verkauft wurden, erwiesen sich als Hits - und die Networks reagierten nicht wirklich adäquat: NBC etwa verzichtete nicht nur auf eine Wiederaufnahme seiner „Star Trek“-Serie und musste daraufhin den immensen Erfolg von „Star Trek: The New Generation“ im Kabelfernsehen erleben, sondern gab im Jahre 1990 auch die Serie „Baywatch“ ab. Für Syndication wurde das Format weiter produziert und wurde zur populärsten Serie weltweit. Vgl. Junklewitz 2006.

Die Networks versuchten, eine Antwort auf die Konkurrenz zu finden, aber es wollte sich gegen Ende der 80er Jahre keine klare Linie abzeichnen. Mal setzte man auf Reality-Formate wie „America’s Funniest Home Videos“ und „Unsolved Mysteries“, mal auf Single-Sitcoms („Seinfeld“, „Friends“ und „Ellen“) oder aber auf „news magazines“ („Dateline NBC“, „48 Hours“, „Street Storys“ und „Eye to Eye with Connie Chung“), in welchen sexuelle Delikte und Massenmorde als publikumswirksame Ereignisse zelebriert wurden. Realitätsorientierter und mit ausgeprägtem audiovisuellem Stil bot sich eine kleine Reihe von Dramen dar, die als die schon beschriebene erste Phase von QTV gesehen werden⁵¹: „Twin Peaks“⁵², „Hill Street Blues“ und „St. Elsewhere“. Sie blieben aber, bis auf „Twin Peaks“ erste Saison, vom breiten Publikum unentdeckt. Der fehlende Raterfolg ermutigte die Senderverantwortlichen nicht unbedingt zu neuen Experimenten auf audiovisuellem und narrativem Niveau: dafür fehlten sowohl die finanziellen Mittel als auch die Möglichkeiten zur Refinanzierung. Aber das sollte sich ändern.

Die zweite Phase von Quality Television und den Übergang zu der dritten kennzeichnen meiner Meinung nach zwei Entwicklungen: die allmähliche Deregulierung im Mediensektor, begleitet von Konzernbildung trotz noch geltenden Regeln, und der starke Angriff auf die Networks im Bereich der fiktionalen Serien aus dem Pay-TV- bzw. dem Kabelsektor. Dieser Angriff ergibt sich aus einer Veränderung auf sozial-kulturellem Niveau - auf Seiten der Rezipienten -, die diese zweite Phase des QTV bestimmte und in der dritten Phase immer noch erheblichen Einfluss hat.

1975 ging der Bezahlkanal HBO erstmals auf Sendung und bot seinen Kunden in den ersten Jahren fast ausschließlich Spielfilme der Hollywoodstudios. Für die Networks bestand darin keine wirkliche Konkurrenz. Anfang der 90er Jahre jedoch begann HBO, audiovisuell und

⁵¹ Vgl. Thompson 1996

⁵² Ein interessanter Fakt ist, dass die hochkarätigen männlichen Filmschauspieler (Kyle MacLachlan, Miguel Ferrer, David Duchovny, Kiefer Sutherland – alle spielten FBI-Agents) später Karriere im Bereich des QTVs gemacht haben - und zwar meistens als Agents: Miguel Ferrer in „Crossing Jordan“, David Duchovny in „Akte X“ und „Californication“, Kiefer Sutherland in „24“ (für seine Rolle des Agents Jack Bauer bekam er einen Golden Globe und einen Emmy), MacLachlan „Sex and the City“ und „Desperate Housewives“.

inhaltlich anspruchsvolle eigene Produktionen im Serien-, Mehrteiler- und Filmbereich zu entwickeln, die sich bei Kritikern und Fans durchsetzten. Die Unabhängigkeit der Pay-TV-Sender von der Werbeindustrie und von der FCC war Ausschlag gebend für die Programmrichtung, die sie wählten. HBO setzte auf narrowcasting⁵³ und inhaltliche und audiovisuelle Qualität und leistete Pionierarbeit auch auf ökonomischer Ebene. Das Free-TV bzw. die Networks funktionierten - und funktionieren noch immer – über die von Brian Jacob Nienhaus definierten *second-order commodity relations*: „symbolic objects or flows producing aggregate individual time for sale to third parties“⁵⁴. Diese dritte Partei meint natürlich die Werbekunden, die den Sendern für die Zuschauer, für die Kundenlieferung Zahlungen leisten, um ihre Gelder in Gestalt von hohen Preisen für ihre Produkte und Dienstleistungen von denselben Zuschauern zurückzubekommen. Das sind dann die Umsätze, die das Free-TV mit sich bringt – den Kauf eines neuen Autos oder einer neuen Zahnbürste. Der Pay-TV-Kabelsektor und allen voran HBO entwickelte ein anderes Modell, das auf *first-order commodity relations* basierte – „symbolic objects or flows actually exchanged for money or having price attached“⁵⁵. Diese Art der Beziehung zu den Kunden, die, um die Gebühren weiter zu bezahlen, das *mögen* müssen, was sie zu sehen bekommen, setzt die Qualität der Produkte voraus.

Man sah das Fernsehen nun nicht mehr als „a regular broadcast medium“, sondern es

offers appointment viewing on a variety of platforms to busy professionals who select the best entertainment for their limited leisure time. [...] Select groups feel themselves to be distinctive in culture and thus choose cultural goods (of all kinds) to affirm their status.⁵⁶

Durch diese Fragmentierung der Zuschauer verlor die Idee, dass eine ganze Nation ein und dasselbe Programm sieht, rapide an Sinn. Die Kabelanbieter wandten die ökonomische Logik des „niche marketing“ statt „mass marketing“⁵⁷ an. Es brach die Zeit des „consumer individualism“⁵⁸

⁵³ Unter *Narrowcasting* versteht man Programme für bestimmte, oft kleine, Zielgruppen.

⁵⁴ Nienhaus 1993, S.309.

⁵⁵ Ebd.

⁵⁶ Nelson 2007, S.44.

⁵⁷ Reeves/Rogers/Epstein 2007, S.87.

⁵⁸ Nelson 2007, S.45.

an, in der jeder einzelne Zuschauer ermutigt wird, auf seinem Recht auf Befriedigung seiner eigenen, ganz spezifischen Wünsche zu bestehen:

„Worldwide, there has been a strong drift away from a public service ethos towards increased privatisation and commercialism.“⁵⁹

Auch dank der Entwicklung der DVD-Industrie sowie den neuen Festplattenrekordern konnten Zuschauer den TV-Bildschirm nun allein zum *Abspielen* ihrer Lieblingsserien nutzen und somit Werbeunterbrechungen vermeiden. Die Pay-TV-Sender strahlen ihre Serien ohnehin ohne Werbeunterbrechungen aus. So entstand nach und nach eine Konkurrenzsituation, in der jeder Sender mit dem Label QTV assoziiert werden wollte und „network, cable or subscription, they have rebranded themselves accordingly.“⁶⁰ Die Networks schlossen sich dem *niche marketing* relativ schnell an und brachten damit die zweite Entwicklungsphase des QTV im US-Fernsehen zum Abschluss⁶¹.

Um Zuschauer anzulocken, war Qualität nun unverzichtbar. Mit Serien wie „Sex and the City“, „Oz“ und später „Six Feet Under“, „The Sopranos“ oder „The Wire“ etablierte sich HBO als Schmiede für QTV und wird seitdem durchgehend mit diesem Label in Verbindung gebracht:

„The string of series that included *OZ*, *The Sopranos*, *Sex and the City*, *Curb Your Enthusiasm*, *Six Feet Under* and *Deadwood* went beyond anything imaginable in the old network era in terms of content, narrative complexity, language and lots more. Subsidised by hits, HBO could occasionally even defy its audience with fascinating but often incomprehensible art-house offerings like *K Street* and *Carnivale* that the networks, even in the trippy days of *Twin Peaks*, would never have touched. Still, most of HBO's creators and producers had cut their teeth in broadcast TV – and had there been no *Hill Street Blues* there probably would have been no *Sopranos*.“⁶²

Diesbezüglich schließe ich mich Thompson an, denn historisch gesehen sind es tatsächlich die Networkserien, die Anfang bis Mitte der 90er Jahre narrativ und audiovisuell innovative Konzepte auf den Markt brachten und nach und nach ein größeres Publikum erreichten. Serien wie „NYPD Blue“ (1995), „ER“ (1994) und „The X-Files“ (1993) tauchten Mitte der 90er in Niensens Top Ten auf. Nicht zu vergessen Formate wie „Homicide: Life on the Street“ (1994), „Law & Order“ (1990), „Chicago Hope“ (1994), „Profiler“

⁵⁹ Ebd.

⁶⁰ Ebd.

⁶¹ Reeves/Rogers/Epstein 2007, S.87.

⁶² Thompson 2007, S.xviii

(1996), „Ally MacBeal“ (1997) und „Buffy: The Vampire Slayer“ (1997), die nur die Vorreiter einer buchstäblichen Flut qualitativ hochwertiger Serien waren. Der Auslöser dafür war die allmähliche *Deregulierung im Mediensektor als Folge der Konkurrenz seitens der Kabelsender*. Diese Konkurrenz wurde von den Networks als „lebensbedrohlich“ empfunden und dargestellt; sie übten massiven Druck auf den Kongress aus, was zum kontinuierlichen Abbau von Regeln führte:

„Höchstgrenzen für den Besitz von Lokalstationen, wie sie bislang für die Networks galten, wurden heraufgesetzt, die Finsyn-Rules sukzessive abgeschafft, umfangreichen Fusionen zu immer größeren Medienkonzernen zugestimmt.“⁶³

So wurde die bis dato auf 12 festgelegte Anzahl von Stationen, die die Networks besitzen durften, abgeschafft. Dadurch steigerten sich ihre landesweite Verbreitung und ihre Erreichbarkeit für das Publikum von 25 auf 35%. Diese Tendenzen gipfelten unter der Präsidentschaft von Bill Clinton 1996 im Telecommunication Act, den der amerikanische Kongress verabschiedete. Damit gab man der Fernsehindustrie fast grenzenlose ökonomische Freiheiten.

Bezüglich ‚Meinungsbeeinflussung‘ umstrittene Medienkonglomerate konnten sich nun mit staatlichem Segen vertikal organisieren: Produktion, Distribution und Programmvertrieb sowie Networks und Kabelsender⁶⁴ wurden unter einem Dach vereint. Die Networks konnten so viele Eigenproduktionen ausstrahlen, wie sie wollten und auch mit den lukrativen Einnahmen von den Syndication-Deals rechnen.

⁶³ Junklewitz 2006

⁶⁴ Ein Beispiel hierfür wäre die Gründung des gigantischen Medienimperiums Viacom, bei dem sich ab 2004 - unter den wachsamen Augen von Firmengründer Sumner Redstone - Leslie Moonves und der MTV Networks-Präsident Tom Freston die Herrschaft teilten. Als die gewünschten Synergie-Effekte ausblieben und die ersten Beschwerden von der Wall Street eintrafen, teilte Redstone Anfang 2005 sein Unternehmen in zwei Hälften auf. Leslie Moonves übernahm die Funktion des Präsidenten und CEO der CBS Corporation, zu der neben dem Network CBS und dessen eigenen (O&O's, „owned & operated“) Stationen auch das Fernsehstudio CBS Paramount Television, der vormals unabhängige Syndication-Gigant King World, der Pay-TV-Sender Showtime, der Verlag Simon & Schuster, die Paramount-Freizeitparks sowie noch eine Reihe weiterer Firmen gehören. Außerdem gründeten die Produktionsstudios ihre eigenen Sender, wie im Fall von The WB und UPN, um Abspielstationen für ihre Programmware zu haben. Unter der Mitwirkung von CBS Corporation-Chef Moonves fusionierten die beiden kleinen Networks WB und UPN danach zum neuen Sender CW. Vgl. Holt 2005, S.20-23.

1995 besaßen die Networks 40 % ihrer Programme; im Jahre 2000 besaß CBS 68% seines Primetimeprogramms, FOX sogar 71% und NBC 75%⁶⁵. In der Season 2000-2001 hatte Viacom 28 Formate in Ausstrahlung, 15 davon auf CBS; 20th Century-Fox hatte 18 und 10 davon auf FOX; Warner Bros. 18, 7 davon auf WB; und Disney 9, von denen 5 auf ABS ausgestrahlt wurden.⁶⁶

Die vertikale Strukturierung führte dazu, dass jedes Unternehmen ein Hollywood-Major mit all seinen Ressourcen als Kern für seine TV-Produktion bekam – so wurden die Networks „studio-based“. Das ist insoweit wichtig, als sich damit eine Veränderung in der Denkweise über Budgets und Aufwand für TV-Serien abzeichnete. Man durfte sich im harten Konkurrenzkampf keine Nachlässigkeiten mehr erlauben, was die Qualität der Produkte betraf. Die Produktion von TV-Serien verlagerte sich fast zu 100 % in die Hollywood Studios und ihre Tochterunternehmen - somit konnte man es sich leisten, die production values zu erhöhen. So bekam das Fernsehbild eine neue ästhetische Qualität im audiovisuellen Bereich, die der audiovisuellen Ästhetik des Kinos sehr nahe kommt⁶⁷. Wegen der vertikalen Strukturierung der Konzerne und des Zusammenlegens von Produktion, Distribution und Programmvertrieb, von

⁶⁵ Vgl. Holt 2005

⁶⁶ Dazu kommen noch die Deals zwischen den Konzernen. Beispielsweise produzierte Warner Bros. Hits wie „ER“, „Friends“ und „The West Whing“ für NBC und verkaufte sie an den Konkurrenten, anstatt sie auf dem eigenen WB Network auszustrahlen. Durch solche auf den ersten Blick unlogischen Deals erhöhte man auf lange Sicht die Qualität des gesamten Marktes. Eine andere mögliche Erklärung für die Deals zwischen den Konzernen sind die sich häufenden Gerichtsprozesse, die aus der vertikalen Konzernstruktur und dem Versuch, diese durch Verkauf der Ausstrahlungsrechte unter Wert an konzerneigene Firmen voll auszuschöpfen, resultieren. Die öffentliche Diskussion solcher „sweetheart deals“ schadet nachhaltig dem Image des Konzerns und ist außerdem teuer. FOX verkaufte 1999 Steven Bochcos „NYPD Blue“ an den eigenen Kabelsender, ohne sich andere Angebote auch nur anzusehen. So verklagte der Schöpfer der Serie FOX auf 15 Millionen Dollar. David Duchovny verklagte Fox auf 25 Millionen wegen „self-dealing“, dem Verkauf der Ausstrahlungsrechte von „The X Files“-Wiederholungen an FX zum Discountpreis. Aber einer der wichtigsten Gründe, warum die Networks gerne Produkte der Konkurrenz kaufen, ist die finanzielle Kaufkraft. Die 13 Millionen, die das wegen der wachsenden Konkurrenz panisch gewordene NBC an Warner Bros. für eine Folge „ER“ hinblätterte, überstiegen alles, was das konzerneigene Network je bezahlt hätte. Außerdem wurde schon die Tatsache erwähnt, dass sich die Networks, genauso wie die Pay-TV-Sender und die Kabelanbieter, immer öfter an bestimmte Zielgruppen wandten; damit stellte sich unweigerlich die Frage, wie viele Eigenproduktionen zu der Ausrichtung des jeweiligen Networks passten. Wenn die Zielgruppe eines Networks zum Beispiel männliche Zuschauer zwischen 18 und 48 Jahren sind und das eigene Studio nur eine passende Serie für die Saison in Produktion hat, dann muss man bei der Konkurrenz einkaufen. Vgl. Hofmeister 1999, S.C5.

⁶⁷ Vgl. Caldwell 1995 und Lury 2005

Networks, Pay-TV und Kabelsendern ergaben sich überdies mehrere Möglichkeiten der Refinanzierung.

Dazu kommt das wachsende Interesse an US-Serien im Ausland und dadurch die immer weiter steigenden Lizenzpreise. Eine Tatsache, die Budgets wie die 12 Mio. Dollar für die Pilotepisode von „Lost“ erklärt.

Trotzdem blieben die Network-Verantwortlichen um die Jahrtausendwende mit Serien wie „The Sopranos“ vor der Nase und trotz ihrem immensen Erfolg besorgt um ihre Zukunft. Dann jedoch kam der überraschende Erfolg von *CSI*, der den Network-CEOs die Augen öffnete für die Möglichkeiten, die ein fast vergessenes Format bot: das des Krimi-Procedurels - nicht nur was Inhalte betraf, sondern vor allem die grenzenlosen Möglichkeiten des Weiterverkaufs, sowohl in Syndication als auch ins Ausland. Im Jahre 2007 kündigte Leslie Moonves an, dass das *CSI*-Franchise CBS mittlerweile einen Gewinn von über 2 Milliarden Dollar beschert habe⁶⁸.

Es wurde **die dritte Phase** der Entwicklung von Quality Television eingeleitet, in der die Formate mit abgeschlossener Episodenhandlung (gekoppelt an fortlaufende Figurengeschichten) das QTV-Genre und die Primetime dominierten und immer noch dominieren. Während im Jahre 2001 noch ungefähr⁶⁹ 10 solcher Serien auf den Networks⁷⁰ liefen, wurden es 2002 schon 13 und 2005 ungefähr 21 - gegenüber 9 Serien mit Fortsetzungshandlung. Die Produktionen, die im Krimiumfeld anzusiedeln sind, d.h. sich mit Aufklären von Verbrechen beschäftigen, bilden nach wie vor mehr als 50% der Quality Television Drama Series. Im besagten Jahr 2005 waren es ganze 17 Serien: Das *CSI*-Franchise, das *Law&Order*-Franchise, „Cold Case“, „Crossing Jordan“, „Medium“, „NCIS“, „Bones“,

⁶⁸ Gangloff 2007

⁶⁹ Ich sage „ungefähr“, denn manche Serien sind nicht klar einzuordnen bzw. sind weniger oder stärker serialisiert. Der Überblick über die Primetime-Ausstrahlungen stammt aus „The Complete Directory to Prime Time Network and Cable TV Shows. 1946 – Present“, hrsg.v. Tim Brooks und Earle Marsh, Ninth Ed., Ballantine Books: New York 2007, S.1567-1630.

⁷⁰ Die eigenproduzierten Serien der Kabelsender und der Pay-TV-Sender waren und sind vorwiegend Serials (Serien mit Fortsetzungshandlung), von denen mehr als 50% im Krimiumfeld spielen. Sie machen prozentual einen sehr kleinen Teil der Primetime-Ausstrahlungen aus. Damit würden sie die Gesamtauswertung nicht wesentlich beeinflussen.

„Close to Home“, „Criminal Minds“, „Veronica Mars“, „Without a Trace“, „Ghost Whisperer“, „Numb3rs“.

Diese dritte Phase ist sehr eng an eine andere Entwicklung geknüpft, nämlich die technische. Damit sind vor allem zwei Prozesse gemeint: die fortschreitende Digitalisierung des Fernsehens (HDTV), die Übertragung im 16:9-Format⁷¹ und gleichzeitig der veränderte Status des Fernsehens in der Zuschauerwahrnehmung, ermöglicht durch den Fortschritt der Empfangsgeräte. Die neuen Home Cinema Anlagen, verbunden mit riesigen LCD- oder Plasmabildschirmen mit hoher Auflösung, machen aus der Fernsehübertragung ein Spektakel und ermöglichen es den Produkten, zur vollen ästhetischen Entfaltung zu kommen⁷².

Was in den 80ern, Thompson zufolge⁷³, als Innovation auf narrativer und audiovisueller Ebene gefeiert worden war, hatte sich nun zu einem erfolgreichen Standardkonzept gemauert. Gegenwärtig können wir von **einer vierten Phase des QTV** sprechen; diese wird wieder einmal von den Entwicklungen im Kabelsektor bestimmt: Kabelsender wie USA, AMC und FX haben mit ihren Eigenproduktionen für eine Veränderung im Denken über das TV-Jahr gesorgt. Im Normalfall galten die Sommermonate bislang als eine „Dürreperiode“, was Zuschauer vor den TV-Bildschirmen betrifft. Die Networks gingen stets von der Prämisse aus, dass es sich nicht lohnt, Erstausstrahlungen im Sommer zu zeigen: sie würden das Publikum nicht erreichen, weil die meisten US-Bürger Urlaub machten. Aber ist das Fernsehjahr noch das, was es einmal war?

In den letzten Jahren geschieht es immer öfter: Lieblingsserien werden

⁷¹ Diese Veränderungen beeinflussen ebenso sehr die Produktionsseite. Tim del Ruth (Regisseur von „The West Wing“) erzählt in einer Diskussion über Breitbild folgendes: „Switching to 1.77:1 (16:9) would save us set-up time and coverage. We could stack two or three actors in one *Shot* without having to go to individual singles, which is what we have to do in 1.33:1 (4:3). As it stands now, we only get one-and-a-half or maybe two people in a raking *Shot*, the *Shots* get so wide perspective-wise, that the image of the (third) person's head gets too small, and we lose the strength that's needed to tell a story on TV.“ Nach Oppenheimer 2000, S.83. Nicht nur dass das Breitbild der Industrie vermutlich Geld spart, sondern es bietet einfach mehr Raum bzw. genauso viel Raum wie im Kino, um kreative Entscheidungen zu treffen.

⁷² Die DVD-Industrie trägt zusätzlich zu der Etablierung des QTV bei. Die Produzenten stellen ihre Serie in dem Wissen her, dass jede Episode/Folge wieder und wieder gesehen und einer genauen Prüfung unterzogen wird.

⁷³ Thompson 2007, S.xix

aufgrund Quotenergebnisse schnell verabschiedet, umprogrammiert etc. Plötzlich legen einige Serien vierwöchige Pausen ein, danach werden Doppelfolgen ausgestrahlt - oder aber der Zuschauer sieht sich im Herbst mit 40 Neustarts konfrontiert. Und das alles nur, um sich an den Verlauf der so genannten TV-Season anzupassen.

Es ist mehr als auffällig, dass dieses überkommene TV-Season-Konzept gegenwärtigen Sehgewohnheiten der Zielgruppen nicht mehr angemessen ist und nur dafür sorgt, dass den Networks Jahr für Jahr immer mehr Zuschauer verloren gehen. Immer weniger Serien bekommen eine reelle Chance, sich zu entwickeln, da sie überhastet programmiert und genauso schnell wieder abgesetzt werden. Das US-Fernsehjahr wiederum beeinflusst die Märkte im Ausland, die dessen Geschäftsmodell gezwungenermaßen übernehmen.

Schauen wir uns das zu Ende gehende „normale“ Fernsehjahr an: Dieses ist dank der Kabelsender wirklich nur noch theoretisch vorhanden. Praktisch gesehen erleben wir Zuschauer inzwischen ein TV-Kalenderjahr. Mit der Zeit und der Technologie verliert sogar das Wort „Network“ seine ursprüngliche Bedeutung und sein Gewicht, denn für viele Zuschauer sind Showtime und HBO dasselbe wie ABC und CBS. Laut Nielsen begannen sich seit 2002 die Zuschaueranteile zwischen Kabelsendern und Networks anzugleichen: Mit jedem Jahr erhöhen sich diese Zahlen beim Kabel in dem Maße, in dem sie bei den Networks sinken. Für die Zuschauer, so können wir daraus schließen, ist alles einfach nur Fernsehen. Und sie machen Gebrauch von dem Angebot, das ihnen zusagt – vorausgesetzt, das Angebot existiert *jederzeit*. Während die Kabelsender ihre Originalprogramme früher nur im Sommer zeigten, als die Networks Ferien machten, brauchen sie die fünf „Großen“ jetzt nicht mehr zu scheuen und spielen nicht mehr nach deren Regeln – sie zeigen ihre Serien, wann sie wollen. Damit haben sie - vor allem nach dem Streik der Autoren - der TV-Season, wie wir sie vordem kannten, ihr Ende bereitet.

Nur: niemand gibt es zu! Nielsens ernüchternden Daten zum Trotz tun die

Networks weiterhin so, als würden sie die erste Geige spielen, und tragen ihr Konzert von September bis Mai vor. Network-Zuschauer sehen sich also weiterhin genötigt, ab dem 1. Juni zu verreisen oder, falls sie krisenbedingt zu Hause bleiben müssen, Wiederholungen und Reality-Shows zu konsumieren. Man fragt sich, ob dies heutzutage wirklich ein gewinnbringendes Geschäftsmodell ist. Schnelle Antwort: Auf Dauer NICHT! Zwar geben die Networks jedes Jahr wiederholt Statements des Inhalts ab, das ganze Jahr lang zu programmieren - aber diese Versuche scheiterten in den letzten Jahren kläglich, gemessen an der Qualität, die die Kabelsender in derselben Zeitspanne anbieten. In den wenigen Wochen zwischen Ende August und Anfang Oktober hingegen bombardieren die fünf Networks das Publikum mit Programm: Wurde der Start der Season im September immerhin um ein oder zwei zusätzliche Wochen gedehnt, so sind es immer noch nur sechs Wochen, in welchen 30 bis 40 neue Serien angeboten werden - ganz abgesehen von den alten Serien, die zurückkehren. Der Zuschauer kann dieser Überflutung auch mit Hilfe von DVR's nicht standhalten. Also gehen etliche Serien, die gutes Potential besitzen, einfach unter.

Und was tun die Kabelsender? Sie verteilen ihren Content über das ganze Kalenderjahr.

Die Wirtschaftskrise der letzten Jahre hat dazu geführt, dass viele Menschen auf Urlaub verzichten müssen und die Ferienzeit zu Hause verbringen. Bislang strahlten die Kabelsender im Sommer auch Eigenproduktionen aus - vor allem, um der Konkurrenz seitens der Networks auszuweichen. Nach überaus erfolgreichen Serienstarts wie *Breaking Bad* und *Mad Men* (AMC) oder aber FX' *Sons of Anarchy* und *Justified* wurde jedoch rasch klar, dass die Kabelsender nichts zu fürchten haben. Nicht nur die Zuschauerzahlen stimmten, sondern all diese Serien wurden mit Preisen überhäuft. Dazu kommen noch die Produktionen des Senders USA, etwa *Burn Notice* und *Royal Pains*, die mitten im Sommer regelmäßig hohe Zuschauerzahlen erreichen.

Mittlerweile also greifen die Kabelsender die einst übermächtigen Networks direkt an, indem sie ihre Serienstarts sowohl für die Haupt- als auch für Midseason ansetzen. Aus diesem Grund wird dieses Auseinanderziehen des Fernsehjahres dahin gehend interpretiert, dass es in naher Zukunft in seiner alten Form aufhören wird zu existieren.

Auch was die Beschaffenheit der Produkte betrifft, haben die Kabelsender derzeit die Nase vorn. Während die Networks sich immer noch auf die Erfolgsformel aus der dritten QTV-Phase verlassen - Procedurals mit leicht serialisierter Handlung -, scheinen die Kabelsender den aktuellen Nerv der Zuschauerbedürfnisse zu treffen. Zu beobachten ist eine Rückkehr zum Genrefernsehen (Horror, Western, Fantasy, History, Sci-Fi, Spionage), dem sich der Pay-TV-Gigant HBO mit *True Blood* inzwischen angeschlossen hat. Für HBO bilden mittlerweile nicht die Networks, sondern die anderen Kabelsender die große Konkurrenz um Zuschauer und Kritikerpreise. Aus diesem Grund leistet sich der Sender mittlerweile Produktionen wie *Boardwalk Empire*, dessen Pilot ganze 20 Millionen Dollar kostete und von Martin Scorsese produziert wurde.

Warum, so müssen wir uns fragen, verlängern die Networks ihre Season nicht auch? Auf diese berechtigte Frage gibt es nur halbherzige Antworten. Zum Teil scheut man vor Änderungen zurück, zudem will man das TV-Jahr kontrollieren - und damit auch die Zuschauer. Klar ist: Ein strategischer Wechsel auf Network-Seite wird nur dann zustande kommen, wenn alle fünf mitziehen; denn für keines der Networks ist es ein Problem, 52 Wochen mit Inhalten zu füllen. Man darf nur keine Angst davor haben, auch Serien wie *Desperate Housewives*, *House M.D.* oder *The Mentalist* im Sommer auszustrahlen, genauso wie die Kabelsender es mit Emmys gewinnenden Serien halten. Ein solcher Schritt bzw. der Übergang zu einem aus 52 Wochen bestehenden TV-Jahr würde den Networks vielleicht etliche Zuschauer retten, die dann nicht mehr Unterbrechungen des Ausstrahlungsrhythmus, Timeslot-Wechseln und anderen Unannehmlichkeiten ausgesetzt wären. Außerdem zwingt ein solches verlängertes Jahr die Programmplaner, nicht an demselben Abend zur selben Zeit drei Top-Dramen gegeneinander auszustrahlen.

Neue Projekte bekämen mehr Zeit und es gäbe weniger überhastete Absetzungen, was natürlich das Vertrauen des Publikums in die Projekte eines Senders erhöhen würde.

In diesen Kontext gehört das von den Networks schon seit einiger Zeit erwogene und mittlerweile auch angewandte Vorgehen mit Serien, die keine ganz großen Hits geworden sind: Sie sollen kürzere Staffelordern bekommen (13 statt der üblichen 22 Episoden). So spart man Geld, kann aber trotzdem hohe Qualität anbieten und alle Episoden ausstrahlen, statt eine Staffel in der Mitte abzuberechnen und die Fans gegen sich aufzubringen.

Nichtsdestotrotz halten die Networks an ihrem seit dem Anfang des neuen Jahrtausends sehr gut funktionierenden Modell fest. Das hat seine Gründe:

Der Erfolg von Procedurals wie *CSI* oder aber der sogenannten Mischformen, auf die ich im zweiten Kapitel dieser Arbeit zu sprechen kommen werde, sind der Grund für den Stillstand bei den Networks. Das finanzielle Modell bringt nach wie vor genug Einnahmen, um kein Risiko mit stark serialisierten Formaten eingehen zu müssen. Formate wie *CSI* werden zu immensen Lizenzpreisen im Ausland verkauft, eignen sich perfekt für Syndication und lassen flexible Programierung zu. Außerdem darf man nicht vergessen, dass die Werbeindustrie nach der großen Finanzkrise der letzten Jahre Sicherheit für ihre Investitionen sucht und die langlaufenden Procedurals sie anbieten, abgesehen davon, dass sich Procedurals sehr gut für Product Placement eignen.

Es bleibt abzuwarten, wie die Networks mittel- und langfristig auf den Angriff aus dem Kabelsektor reagieren werden und wie dieser Konkurrenzkampf die TV-Landschaft erneut verändern wird.

1.3.3 Den Spuren folgen – „The Thin Blood Line“ zu *CSI*

Vergliche man die Eröffnungssequenzen von „Bad Boys II“ und „*CSI: Miami*“, würde man erstaunliche visuelle Ähnlichkeiten ausfindig machen (*Helicopter Shot*, Farben, Kamerawinkel etc.). Im Kommentar zur Pilotfolge von *CSI: Miami* spricht Regisseur Danny Cannon von den Häusern mit den weißen Wänden und großen Fenstern als Beispiel für die moderne Miami-Architektur und bezeichnet etliche *CSI*-Aufnahmen als eine Hommage an Michael Mann und damit an „Miami Vice“⁷⁴. Was hat aber *CSI* mit „Miami Vice“ zu tun?

Den Stil von *CSI* sehe ich als eine Reflexion über *Sehen* und *Zeigen*. Mit den Worten von Karen Lury sind *CSI*'s Bilder solche, die „*dramatize*“ und „*demonstrate*“⁷⁵. Dieser Stil markiert bis jetzt den Höhepunkt einer Entwicklung des Krimi-Genres von den 50-ern bis heute. Denn *CSI* ist nicht nur in einem bestimmtem *ökonomischen* Umfeld entstanden, sondern auch in einem *ästhetischen*, in einer Krimi-Tradition der „thin blood line“. Diese Linie hat in den drei Phasen der Entwicklung von QTV ihre Bezugspunkte, die ich hier näher erläutern möchte.

Der erste davon ist die Jack Webbs Serie „*Dragnet*“ (TV-Version ab 1951, davor auf NBC-Radio von 1949 bis 1955). Die Inspiration bekam Webb von seiner Rolle als „lab technician“ in dem Film Noir „*He walked by night*“ (1948), wo er Fingerabdrücke sicher stellt, Kugelmuster untersucht usw. Sue Turnbull zufolge inspirierte dieser Film Webb nicht nur zu seiner Procedural-Serie „*Dragnet*“, sondern stellte die Weichen für das Etablieren der Television Crime Series als Genre, das die Polizeiarbeit und die Rolle der Wissenschaft minutiös dokumentiert⁷⁶. „*Dragnet*“ lief von 1951 bis 1959 auf NBC und behielt über die Jahre immer einen Platz in den Top Ten. 1967 wurde „*Dragnet*“ als Telemovie wieder zum Leben erweckt, um dann in dreieinhalb Seasons in Farbe produziert zu werden. 1989-1990 wurde die Serie erneut reaktiviert, aber diesmal blieb der Erfolg aus, da sich das Krimigenre dramatisch verändert hatte.

⁷⁴ Kommentar zu *CSI: Miami*, Season 1.

⁷⁵ Lury 2005, S.3.

⁷⁶ Die folgenden Ausführungen basieren auf Sue Turnbills Artikel „The Look and The Hook“.

Schon damals gehörten zu den Stärken der Serie die „durchgestylten“ Bilder. Es wurde vor allem mit Licht gearbeitet (dadurch ist eine Nähe zum film noir entstanden): Hell und Dunkel. Intensiver Einsatz von Quellen weißen Lichts (Taschenlampen, Kopfleuchten) kennzeichnete viele Szenen, genau wie wir es auch aus *CSI* kennen. Das 30-minütige Format war auf Film aufgenommen, es wurde pro Folge ein Fall gelöst, indem man den Beweisen folgte – auch dieses Muster kennen wir. Der Protagonist Joe Friday will, wie auch Gil Grissom, nur die Tatsachen und Fakten wissen. Außerdem verwendet die Serie viele Stadtaufnahmen, um die Location zu etablieren - ein Vorgehen, das uns aus dem *CSI*-Universum sehr vertraut ist. Dadurch, dass Webb durch seine gleichzeitige Beschäftigung beim Radio viele Figuren mit Schauspielern besetzte, die sonst als Radiosprecher arbeiteten (manche davon für die Radioversion von „*Dragnet*“), sahen sie „normal“, „real“ aus und nicht hübsch. Das unterstrich den dokumentarischen Charakter, den Webb von der Serie wollte. Die Geschichten der Figuren wurden im Laufe der Serie immer mehr vertieft, genau wie es bei *CSI* der Fall ist. In den 70ern „entdeckte“ man für das TV-Krimigenre die emotionale Wirkung und Einbindung des Publikums über oft melodramatische Geschichten einzelner Figuren und begann, solche immer öfter in die Handlung einzuflechten (ein Beispiel dafür ist NBC's „*Police Story*“). Während „*Police Story*“ sich dem Melodram zuwandte, ist „*Hill Street Blues*“ die zentrale Serie der 80er, die bezüglich des Formats und des Stils sowohl die Verbindung als auch den Bruch mit der Vergangenheit markierte. Das Konzept von „*Hill Street Blues*“ war zwar „*Dragnet*“ ähnlich, mit dem Unterschied aber, dass die Serie keine Lösung eines Falls innerhalb einer Episode bot. Stattdessen bekamen die Zuschauer zu sehen:

„a large ensemble cast of thirteen to fourteen central characters, overlapping dialogue, multiple narrative strands ... documentary-style camera work, a multi-ethnic cast and strong female characters, [as well as] a liberal attitude towards policing and social issues.“⁷⁷

⁷⁷ Cooke 2001, S.23.

Die Farbpalette der Episoden, der Gebrauch von Soundmontagen⁷⁸, die Parallelmontagen zwischen Plots, all das verschaffte der Serie den Ruf eines innovativen audiovisuellen Stils und narrativer Struktur. Genau wie „Dagnet“ vorher setzte „Hill Street Blues“ neue Maßstäbe im Fernsehen, was Ästhetik und narrative Techniken betraf. Diese Tatsache findet Bestätigung in der Ansicht mancher Wissenschaftler⁷⁹, dass die Krimis bzw. die „police dramas“ immer das Zugpferd der stilistischen Innovationen im Fernsehen waren. Diese Leistung wurde aber vom Publikum nicht gewürdigt, und die von Kritikern gelobte Serie hatte zum Teil katastrophale Ratings⁸⁰. „Homicide: Life on the Street“ nahm sozusagen den Faden dort auf, wo ihn „Hill Street Blues“ hatte liegen lassen, und orientierte sich zwar an der Episodenstruktur von „Dagnet“, setzte aber gleichzeitig sowohl auf starke Haupt- als auch Nebenfiguren. Die Entwicklung innerhalb des Krimigenres mündete dann in eine Kombination aus audiovisueller Fülle, spannenden Erzählungen und überzeugenden Figuren ein: Michael Manns „Miami Vice“ (den so genannten „film blue“⁸¹). Die Serie, deren „excessive stylishness“ immer hervorgehoben wurde⁸², wurde als Videoclipästhetik für das Cop-Genre gepriesen. Anfangs wollte Mann nur einen Film fürs Kino machen, aber das Studio „erteilte“ ihm die Aufgabe, einen Film pro Woche fürs Fernsehen zu produzieren. Den Einsatz von Kameras, Licht und Farbe (abgesehen von dem gezeigten life style – Mode, Architektur, Autos usw.) kann man eher als expressiv statt als exzessiv bezeichnen⁸³:

Its episodes include many examples of slow motion, thematic colour contrast, specially written music, repeating *Shot* compositions that emphasise surfaces and visual appearances (for example by prominently featuring props and costumes such as sport cars and sunglasses) and referencing characters' construction of an undercover persona and consequent questions of authenticity and deception by metaphorical sequences using mirrors or water.⁸⁴

In die glänzende Oberfläche wurden die emotionalen persönlichen Geschichten der Figuren eingeflochten, um die herum die Handlung

⁷⁸ Übrigens ähnlich wie bei „The Shield“.

⁷⁹ Vgl. Mittell 2004, S.146.

⁸⁰ Cooke 2001, S.23. Später stabilisierten sich die Quoten – vgl. Brooks/Marsh 2003.

⁸¹ Turnbull 2005, S.129-130.

⁸² Marc/Thompson 1992, S.231.

⁸³ Bei *CSI* aber kann man ruhig den Einsatz von filmischen Mitteln im Unterschied zu „Miami Vice“ als exzessiv bezeichnen, wie ich im dritten Kapitel zeigen werde.

⁸⁴ Bignell 2007, S.167.

zumeist strukturiert war. Die starken visuellen Kontraste, die Dunkelheit im glitzernden Blau, durchtränkt von Neon-Weiß, und die atmosphärische Musik – all das führt bereits hin zu *CSI*. Trotzdem, wie Turnbull richtig anmerkt, war „Miami Vice“ nicht nur „style“ und wieder „style“, sondern auch und vor allem eine Erzählung über „masculinity in crisis“⁸⁵. Wie Marc und Thompson schreiben, erreicht „Miami Vice“ mit dem Gebrauch von „complex camera angles, state of the art editing, synaesthetic use of music with image and elaborate colour design“ „a completely new video [and sonic] aesthetic for that old network standby, the cop show“⁸⁶. Caldwell beschreibt das „Miami Vice“-Bild als ein komplexes Gebilde aus unterschiedlichen visuellen Stilen und Farbkodierungen, die in einer einzelnen Episode unterschiedliche narrative Stränge, Situationen und Emotionen abbilden⁸⁷. Die Farbkodierung der unterschiedlichen Plots bei *CSI* hat hier ihr Vorbild gefunden.

Eine interessante Tatsache ist, dass der Produzent von Manns ersten Filmen („Thief“ und „Manhunter“) ein gewisser Jerry Bruckheimer war. Diese Filme zeichnete eine Palette „of neon blues, reds and greens and an acute sense of framing“⁸⁸ aus. In „Manhunter“ (1986) entdeckt man in der Hauptrolle als forensischen Detektiv den jungen, bärtigen William Petersen, der den Serienmörder „The Tooth Fairy“ (gespielt von Tom Noonan, der uns aus *CSI* als der Magier Zephyr „Abra Cadaver“ in Staffel 3/ Episode 5 bekannt ist) verfolgt. Mann produzierte auch eine andere TV-Krimiserie, „Crime Story“, die in den 60ern in Chicago spielte und deren zweite Season nach Las Vegas versetzt wurde, in „the neon blues and flaming pinks of the famed desert oasis“⁸⁹. Es ist so, als hätte Michael Mann – auch in Zusammenarbeit mit Jerry Bruckheimer - schon seit Jahren den Weg für *CSI* geebnet. Damals war Bruckheimer überzeugt von Manns „cinematic style“ fürs Fernsehen. Abgesehen davon, welches *Potential* Bruckheimer im Medium gesehen hat, sah er hier auch eine *Herausforderung* bezüglich des vollen ästhetischen Einsatzes von

⁸⁵ Ebd., S.25.

⁸⁶ Marc/Thompson 1992, S.232.

⁸⁷ Caldwell 1995, S.66

⁸⁸ Turnbull 2005, S.143.

⁸⁹ Marc/Thompson 1992, S.238-239.

filmischen Mitteln. Als er den jungen britischen Regisseur Danny Cannon holte, wollte er von ihm genau diesen „cinematic look on television“. Im DVD-Kommentar zu *CSI: Las Vegas* sagt Cannon, dass der audiovisuelle Stil der Serie nicht allein schon im Drehbuch von Anthony Zuiker angelegt war, sondern dass auch Manns frühere Arbeiten starken Einfluss auf ihn hätten.

Seit Anfang der 90er Jahre ist ein wachsendes Interesse an fiktiven Produktionen zu beobachten, die sich mit der forensischen Wissenschaft beschäftigen. Vor allem der Erfolg von Patricia Cornwells Buch „Postmortem“ (1990), das von dem medical examiner Kay Scarpetta handelt, ist eine Indikation für dieses Interesse. Bruckheimer zufolge war die Zeit für die Nachfolger von „Quincy M.E.“ im TV reif, bedingt durch die öffentliche Beweisdiskussion in den USA im Fall O.J. Simpson⁹⁰. Die Hinwendung des überaus erfolgreichen Blockbusterproduzenten Bruckheimer zum Fernsehen sehen viele als einen Beweis dafür, dass das Fernsehen zu Beginn des neuen Jahrtausends noch viel innovativer und aufregender ist als das Kino. Caldwell zufolge bieten die von Bruckheimer produzierten Serien wie *CSI*, „Close to Home“, „Without a Trace“, „Cold Case“ „far more challenging exercises in cinematography, editing, dramatic structure and narrative form than the endless big-budget blockbuster and flat comic book features that are mindlessly cranked out by the major movie studios“⁹¹. Natürlich ist diese Aussage äußerst übertrieben⁹² und problematisch, da zum Beispiel *CSI* auch eine big-budget-Produktion ist und die vom Autor gepriesenen Qualitäten bei manchen der aufgezählten Serien nicht wirklich vorhanden sind; umgekehrt unterscheiden sich einige der Serien sowohl audiovisuell als auch narrativ kaum von den kritisierten Kinoblockbustern. Und inwieweit all dies Bruckheimers Verdienst ist, ist sehr fraglich. Nicht zu vergessen die Riesenflops des großen Produzenten wie „Justice“ oder „E-Ring“. Es bleibt freilich festzuhalten, dass *CSI*s Erscheinen und der Überschuss an ähnlichen Formaten in der Prime Time der Sender heutzutage kein Zufall

⁹⁰ Interview mit Bruckheimer auf der dritten DVD der ersten Season.

⁹¹ Caldwell 2005, S.91.

⁹² Abgesehen von der Tatsache, dass Caldwell Bruckheimer als Produzent von „24“ und „Arrested Development“ nennt, was schlicht und einfach nicht stimmt.

ist und nicht nur externe (ökonomische), sondern auch interne (mediengeschichtliche) Entwicklungen dazu geführt haben.

Ich würde behaupten, dass sich bezüglich der Narration und des Formats (abgeschlossene Episodenhandlung mit Figurengeschichten als Serialisierungsmerkmal⁹³) sowie des visuellen Stils und dessen Einsatz als narratives Mittel eine Linie von „Dagnet“ über die Kombination „Miami Vice“ (audiovisuell) und „Homicide: Life on the Street“ (narrativ)⁹⁴ hin zu *CSI* herauskristallisiert. Auf der anderen Seite macht sich innerhalb des Genres eine zweite Linie bemerkbar, die von „Hill Street Blues“ über „NYPD Blue“ zu „The Shield“ führt und auf fortlaufende Narration mit Figurengeschichten im Mittelpunkt setzt⁹⁵.

Sehen wir uns nun Format und Narration im Fall von *CSI* an.

⁹³ Von Horace Newcomb auch als „cumulative narrative“ bezeichnet. Vgl. Newcomb 2004, S.422.

⁹⁴ Jonathan Bignell zufolge kann man „Homicide: Life on the Street“ als eine Kombination aus dem dokumentarischen Handkamera-Stil von „Hill Street Blues“ und der selbstreflexiven dramatischen Stilisierung von „Miami Vice“ betrachten. Aber es hat narrativ insoweit eine Vorgängerfunktion gegenüber *CSI*, als in der Serie den Beweisen und dem Tatort größere Bedeutung beigemessen wurde als der physischen Action. Üblicherweise wurde jede Episode mit der Ankunft der Ermittler am Tatort eröffnet. Vgl. Bignell 2007, S.167-168.

⁹⁵ Die Spezifika dieser beiden ‚Lager‘ werden in meinem Buch *Audiovisueller Stil und Narration in Quality Television Series* (erscheint 2009) ausführlich diskutiert.

KAPITEL 2

***THE DEAD SPEAK FOR THEMSELVES*⁹⁶: NARRATION BEI CSI**

Über Narration und was darunter zu verstehen ist, wurden schon unzählige Beiträge geschrieben, die meisten davon in Verbindung mit „written narratives“⁹⁷. Definitionen des Begriffs „Narration“ variieren je nach wissenschaftlicher Disziplin, da es zwar immer um das Erzählen von Geschichten geht, dieses Erzählen aber in und qua unterschiedlicher/n Medien stattfindet. Hieraus ergeben sich für entsprechende Definitionen Unterschiede, die vor allem die Repräsentation (wie Geschichten erzählt werden) und die Rezeption (wie Rezipienten Sinn aus dem Erzählten konstruieren) dieser Geschichten betreffen. Eine Serie wie „24“ gebraucht zum Beispiel das Split-Screen-Verfahren, um Gleichzeitigkeit von Ereignissen einer Geschichte, die an unterschiedlichen Orten stattfinden, darzustellen. Dieses strukturelle Verfahren wäre in einem Buch nur ansatzweise, etwa durch Spaltendruck, möglich, hat sich aber aus Rezeptionsgründen nicht durchsetzen können. Die Repräsentation einer Geschichte beeinflusst ihrerseits erheblich die Art, wie Rezipienten die erzählte Geschichte für sich konstruieren, ja sogar ob sie überhaupt eine für sie Sinn ergebende Geschichte daraus konstruieren können oder nicht. TV-Narrative unterscheiden sich von anderen Narrativen in erster Linie auf Grund der Eingliederung der einzelnen TV-Formate ins Fernsehprogramm. Ein anderes Merkmal, das TV-Serien von anderen Narrativen unterscheidet, ist das so genannte „ongoing narrative“, verbunden mit weiteren formellen Charakteristika wie „a lack of definitive closure, the occurrence of cliff-hangers, and a tendency towards minimal exposition.“⁹⁸ Die Entwicklung der letzten Jahre hat gezeigt, dass diese Charakteristika für das Erfassen der narrativen Beschaffenheit vieler

⁹⁶ Dieser Satz wird innerhalb der Serie von Gil Grissom öfters ausgesprochen (z.B. in „Toe Tags“, St.7, Ep.3), sowohl auch von Hodges in der Episode „You Kill Me“ (St.8, Ep.9).

⁹⁷ Allrath 2005, S.1.

⁹⁸ Allrath 2005, S.3.

Serien nicht ausreichend sind, da sie vor allem die so genannten Serials betreffen, für den Großteil heutiger Primetime-Formate aber nicht hinreichend aussagekräftig sind. In Anlehnung an die Arbeiten von Allrath⁹⁹, Eder¹⁰⁰ und Bordwell/Thompson¹⁰¹ über audiovisuelle Narration und ihre Strukturierung (Story-Plot-Beziehung) werde ich mich mit den formellen Charakteristika heutiger TV-Serien auseinandersetzen, um schließlich das Format und die narrativen Charakteristika der hier untersuchten Serie *CSI* zu erfassen.

An Hand einer empirischen Untersuchung aller *CSI*-Staffeln, deren Daten ich unten tabellarisch wiedergebe, werden narrative Merkmale und Entwicklungen der Serie auf der Ebene der narrativen Makrostruktur (der Serien-Narration) und der Ebene der Mikrostruktur (der Narration einzelner Episoden) herausgearbeitet. Ferner untersuche ich in diesem Kapitel die narrativen Mittel, die auf beiden Ebenen eingesetzt werden: *Teaser*, *Voice Over*, Figurengeschichten etc. Auf der Grundlage der Ergebnisanalyse wird im Anschluss gefragt, wie *CSI*'s narrative Beschaffenheit das Rezeptionsverhalten der Zuschauer beeinflusst. Leitende Hypothese ist hier, dass *CSI* als Format eine Mischform darstellt, die ihre Zuschauer, entgegen der allgemeinen Meinung, doch stark mit einbezieht – und dass dieser Umstand wesentlich zum Erfolg des Produkts beiträgt. Außerdem ist, wie eingangs bereits angedeutet, bei *CSI* eine narrative Entwicklung zu beobachten, sowohl auf der Makro- als auch auf der Mikroebene.

2.1 *Serielle Narration*

Was macht die Serie zur Serie? Die Forschung tut sich schwer mit einer einheitlichen Beschreibung von Serien mittels gemeinsamer Merkmale, die zugleich auch die Serie von anderen Formaten im Fernsehprogramm unterscheiden würden. Man kann in erster Linie von Merkmalen auf der Produktions-, der Rezeptions- und der Produktebene sprechen.

⁹⁹ Ebd.

¹⁰⁰ Eder 2000

¹⁰¹ Bordwell/Thompson 2004

In der Forschung herrscht natürlich Konsens darüber, dass Mehrteiligkeit ein wesentliches Merkmal der Fernsehserie ist¹⁰². Serien sind nach Hickethier „auf Fortsetzung hin konzipiert und produziert“¹⁰³. Wenn ein Produkt in der Produktion als mehrteilig und seriell angelegt ist, muss es in seinem Medium, dem Fernsehen, auch als solches präsentiert werden, damit es vom Publikum entsprechend akzeptiert und rezipiert wird. Das kann an Hand der Einbindung ins Programm geschehen, d.h. ein weiteres Bestimmungsmerkmal wäre die regelmäßige Ausstrahlung im Fernsehprogramm¹⁰⁴. Die regelmäßige Ausstrahlung kann man seitens der Produzenten als eine Voraussetzung für die Rezeption einer Serie als solche sehen.

Für das Zustandekommen einer Serie sind Merkmale auf der Produktebene Ausschlag gebend. Von den meisten Medienwissenschaftlern werden Verknüpfungsformen als interne verbindende Merkmale einer Serie gesehen. Eine solche serienspezifische Verknüpfungsform bildet der *Cliffhanger*.¹⁰⁵ Auf der narrativen Ebene werden „wiederkehrende Figuren“ oder eine „feste Personen-Konstellation“ als wesentlich genannt¹⁰⁶, in Kombination mit den zugehörigen sozialen Verflechtungen und Beziehungen¹⁰⁷, die durch Gemeinschaft, sowohl räumlicher als auch sozialer Art, verbunden

¹⁰² Vgl. Mikos 1994; Wolling 2004, S.171-193.; Giesenfeld/Prugger 1994;

¹⁰³ Hickethier 1991, S.8.

¹⁰⁴ Brück 2002, S. 88-89.

¹⁰⁵ Man muss hierbei immer bedenken, dass ein solches Merkmal umgekehrt nicht hinreicht, um eine Serie als solche zu definieren: Es gibt eine Vielzahl an Serien, die von dieser Verknüpfungsform kaum Gebrauch machen und trotzdem als Serien gesehen werden. Sie ist lediglich ein serientypisches Merkmal.

¹⁰⁶ Von manchen Forschern, wie z.B. Krützen, wird auf die kostengünstigere Herstellungsweise serieller Produkte gegenüber anderen TV-Formaten hingewiesen. Solche Feststellungen treffen auf die meisten heutigen amerikanischen Serien nicht mehr zu, da eine Folge in der Regel zwischen 2 und 4 Millionen Dollar kostet. Diese Argumentation ergibt sich hauptsächlich aus der Beschäftigung mit einem bestimmten Seriengenre, wie dem der Seifenoper. – Kliess 1987, S.75 und Krützen 1998, S.9 betrachten die gleich bleibende Länge der Folgen als Serialisierungsmerkmal. Meiner Meinung nach ist dies auf der Produktionsebene ein zwar zutreffendes, aber sekundäres Merkmal. Es gibt Gegenbeispiele wie die US-amerikanischen Serien *The Office* und *My Name is Earl* (vgl. Weber/Junklewitz 2008), die in der Season 2007/08 eine gewisse Anzahl von einstündigen Folgen aufweisen statt der üblichen 30 Minuten. Vor allem bei US-Serien muss man differenzieren, je nachdem, wo sie laufen: Pay-TV-Sender können es sich eher erlauben, die Folgendauer zu variieren, wohingegen sich die Networkserien auf Grund von Werbezeitenregelungen und der Einbindung der Serien in einen Programmblock an eine festgelegte Dauer halten müssen.

¹⁰⁷ Vgl. Goldberg/Rabkin 2003

sein¹⁰⁸. Das interne Beziehungsnetz jeder einzelnen Episode stehe auf unterschiedliche Weise mit der gesamten Serie in Verbindung¹⁰⁹. Darüber hinaus wird die Kontinuität der Handlung („ongoing narratives“ - fortlaufende Erzählungen, die sich durch das Fehlen endgültiger Abgeschlossenheit auszeichnen¹¹⁰) als wichtiges Merkmal hervorgehoben, die mit dem Gebrauch von *Cliffhanger* einhergeht sowie mit einer Tendenz zur Verkürzung der Exposition¹¹¹. Schauplätze sowie thematische Zusammengehörigkeit werden als Merkmale konstatiert¹¹². Wolling benennt die wieder erkennbaren, auf dasselbe Ganze hinweisenden formalen Signale als wichtiges Kriterium der Zusammengehörigkeit. Hierbei sind seiner Meinung nach Erkennungsmelodien und Intro/Vorspann als wesentlich zu nennen¹¹³. Ich habe hier diejenigen Merkmale aufgelistet, die ich bezüglich einer Bestimmung der Serie als solcher für distinkt halte¹¹⁴. Dabei muss man, vor allem bei den Verknüpfungsformen, zwischen notwendigen und hinreichenden Bedingungen unterscheiden: Wie eben bereits erwähnt, ist etwa die fortlaufende Erzählung ein Kriterium, das bereits die Hälfte der heutigen laufenden Serien ausschließen würde. Die so genannten *Procedurals*¹¹⁵ wie „CSI“ haben in der Regel abgeschlossene Folgen und benutzen nur in den seltensten Fällen *Cliffhanger*. Abgesehen von

¹⁰⁸ Mikos 1994

¹⁰⁹ Oltean 1993, S.5-31.

¹¹⁰ Vgl. Allrath/Gymnich 2005, S.3. Ich betrachte ‚Endlosigkeit‘ als Kriterium für Serialität als problematisch, denn jede Serie findet irgendwann ihr Ende. Man kann hier höchstens von *auf Produktionsseite als „endlos“ angelegten* Serien sprechen, die zwar *versprechen*, nie zu enden, aber trotzdem irgendwann beendet werden *müssen*, in den meisten Fällen mangels Zuschauerinteresse oder wegen Veränderungen in der Besetzung, die das Produkt nicht verkraften kann.

¹¹¹ Ebd., S.1-43.

¹¹² Wolling 2004, S.171-193.

¹¹³ Als Ergänzung zu den akustischen Verknüpfungsmerkmalen würde ich wiederkehrende Musikstücke aus dem Soundtrack innerhalb der Narration sehen. Das sind entweder *produktexterne* Kompositionen (Songs, die nicht speziell für die Serie entstanden sind) wie David Bowies „Life on Mars“ in der gleichnamigen Serie oder *produktinterne* Kompositionen (speziell für die Serie komponiert) wie „Close your Eyes“ in „Buffy: The Vampire Slayer“. Solche Musikstücke funktionieren durchaus als Verknüpfungselemente, da sie einen narrativen Wiedererkennungswert besitzen.

¹¹⁴ In der Forschung wurden schon mehrere andere Merkmale vorgeschlagen, wieder verworfen, neu aufgenommen usw. Aber es ist nicht Ziel dieser Arbeit, den Stand der Forschung komplett zu präsentieren und zu kommentieren, da ein solches Unterfangen den Rahmen sprengen würde. Aus diesem Grund konzentriere ich mich auf die Schaffung eines Vergleichsrahmens zwischen Serials und Series mittels Merkmalen, die ich – begründet - für relevant halte.

¹¹⁵ Zu der Klärung dieses Begriffs komme ich im nächsten Kapitel.

wenigen Ausnahmen kann man die wiederkehrenden Hauptfiguren und die formellen Verknüpfungsformen¹¹⁶ als wesentliche Serialisierungsmerkmale sehen.

Zusammenfassend könnte man zunächst einmal sagen, dass eine fiktionale TV-Serie als Aufeinanderfolge von mehr als zwei Episoden angelegt ist, regelmäßig an einem möglichst gleich bleibenden Sendeplatz ausgestrahlt wird, eine thematische Zusammengehörigkeit auf Grund mehrerer Verknüpfungsformen (vor allem Figuren und Schauplätze) aufweist und als Serie rezipiert wird. Mit den Worten Knut Hickethiers ausgedrückt, ist die Serie das, was als Serie verstanden wird – d.h. als solche produziert, vermittelt und rezipiert.¹¹⁷

Kehren wir zurück zu dem problematischsten Kriterium, dem der narrativen Kontinuität. Die Narration, die von Folge zu Folge fortgesetzt wird, wurde immer schon als sehr wichtig für das Verständnis von fiktionalen TV-Serien angesehen¹¹⁸. So wird die Fortsetzungshandlung als wichtigstes Merkmal einer Serienstory und Voraussetzung für ihren Erfolg dargestellt. Dabei bekommen in der Forschung¹¹⁹ und in den Medien diese so genannten Serials¹²⁰, die über ihre „big stories“¹²¹ definiert werden, den Vorzug vor anderen Serien, die dem Bereich der Series zugehören. Liegt aber der Unterschied zwischen den beiden Gruppen nur

¹¹⁶ Diese können sich ändern, wie zum Beispiel die Titelmelodie bei „Monk“ in der zweiten Staffel gewechselt wurde oder bei „Veronica Mars“ sowohl der Vorspann als auch die Titelmelodie. Aber in den meisten Fällen geschehen solche Änderungen wegen Neuzugängen unter den Schauspielern oder eines neuen Zusammenschnitts aktuellerer Bilder (aus einer laufenden Staffel) als auf Grund inhaltlicher Änderungen. Damit ist gemeint, dass in den meisten Vorspännern, die das Thema der Serie und/oder Charakteristika der teilnehmenden Figuren enthalten, in der Regel staffellang nichts verändert wird. Dasselbe gilt für die Titelmusik. Deswegen kann man beide Elemente getrost als Serialisierungsmerkmale betrachten. Außerdem kann man auf der visuellen Ebene viele Elemente, wie z.B. Farbgestaltung, als auf das Ganze als solches hinweisend einstufen - und damit ebenfalls als Serialisierungsmerkmale.

¹¹⁷ Hickethier 1991, S.9.

¹¹⁸ Vgl. Kozloff 1992, S.92; Nelson 1997, S.30; Hammond 2005, S.80.

¹¹⁹ Wenn man unter www.amazon.de/com die medientheoretischen Buchveröffentlichungen zum Thema ‚fiktionale TV-Serien‘ betrachtet, dann findet man kaum Bücher, die Serien mit Episodenhandlung thematisieren - dafür aber mittlerweile eine Menge über Serien wie Buffy, The Sopranos, 24, Sex and the City, Desperate Housewives, Alias etc.; alles so genannte Serials.

¹²⁰ Im Englischen wird bezüglich der Narration zwischen Series (Fortsetzungshandlung) und Serials (Episodenhandlung) unterschieden – vgl. Hammond 2005, S.75-82. Um Missverständnisse zu vermeiden, werde ich weiterhin den deutschen Begriff Serie als allgemein zusammenfassend verwenden und die englischen Begrifflichkeiten zur Spezifikation, abwechselnd mit den hier schon aufgeführten deutschen Erklärungen.

¹²¹ Vgl. Kushman 2006

in ihrer narrativen Fortsetzungsstruktur begründet? Um diese Frage zu beantworten, werde ich im folgenden Kapitel die Merkmale beider Gruppen skizzieren. Diese Bestandsaufnahme ist wichtig, damit die hier untersuchte Serie, *CSI*, innerhalb dieser beiden Gruppen eingeordnet werden kann.

2.1.1 Series/Procedurals vs. Serials

Im Jahre 2007 lief auf den Seiten des amerikanischen Branchenmagazines „Variety“ eine Diskussion über die jeweiligen Vorzüge von Serials und Procedurals. Die Bezeichnung „procedural“ hat sich in der TV-Geschichte als eine genrespezifische Unterteilung etabliert und überlappt sich bei vielen Autoren mit der Bezeichnung „series“, da es sich bei den meisten Serien mit Episodenhandlung¹²² um Krimis handelt; ich möchte mich hier der Meinung von Weber/Junklewitz anschließen, dass Procedurals in den meisten Fällen Serien sind, in denen

das ‚Prozedere‘, also die Ausübung einer bestimmten beruflichen Tätigkeit im Vordergrund steht, insbesondere Krimi-, Arzt- und Anwaltserien. Durch ihr ‚Fall-der-Woche‘-Erzählmuster entsprechen diese Serien üblicherweise dem Paradigma der Serie mit abgeschlossener Folgenhandlung (auch wenn u.a. gemäß dem Prinzip von Newcombs *cumulative narrative* inzwischen häufig Mischformen auftreten). Zur wissenschaftlich-analytischen Einteilung von Serienformen ist das procedural jedoch wenig geeignet, da es sich dabei um ein Meso-Genre handelt, welches allein auf Dramaserien bezogen ist. Sitcoms, die häufig ebenfalls dem Typus der Serie mit abgeschlossener Folgenhandlung entsprechen, fänden bei dieser Klassifikation keine Berücksichtigung.¹²³

Der gegenwärtige Erfolg von Formaten wie „Law & Order“ und *CSI*, die eine Reihe von Spin-Offs und Adaptionen nach sich gezogen haben, hat zu der von Variety initialisierten Debatte geführt: Procedurals bzw. Series vs. Serials. Welches ist das ‚bessere‘ Format fürs Fernsehen? An dieser Stelle ist es nicht mein Anliegen, dieser Frage nachzugehen, sondern knapp die Positionen darzustellen, um dadurch eine Merkmalsmatrix der entsprechenden Gruppe zu erstellen. Diese Merkmalsmatrix soll den Ausgangspunkt der Auseinandersetzung mit den strukturellen und narrativen Besonderheiten von *CSI* bilden.

¹²² Diesbezüglich unterscheidet sich zwischen der Bezeichnung der einzelnen Serienteile zwischen Episoden (Abschluss) und Folgen (Fortsetzung).

¹²³ Weber/Junklewitz 2008, S.14.

Serials: Vorteile und Probleme

Cliffhanger, wiederkehrende und sich entwickelnde Figuren und übergreifende Geschichten¹²⁴ sind die durchgehend genannten Merkmale dieser Serien. Rick Kushman reduziert in einem der großen Debatten „Serial vs. Procedural“ gewidmeten Artikel¹²⁵ die Vorteile der Serials auf drei Merkmale:

- Flexibilität, Raum, um „big stories“ zu erzählen
- durch fortlaufende Handlung Bindung der Zuschauer an die Serie
- Raum für Figurenentwicklung

Unter *big story* versteht der Autor die Hauptgeschichte (story) eines jeden Serials, die sich wenn nicht durch die ganze Serie, dann mindestens durch eine Staffel hindurch zieht¹²⁶.

Übergreifende Storys werden von der Dauer her offen¹²⁷ gestaltet, versprechen aber gleichzeitig eine Auflösung. Dieses Versprechen beinhaltet für die Zuschauer die Motivation, die Geschichte Woche für Woche zu verfolgen, um nicht die Schritte zur Auflösung zu verpassen und deren Aufschub bzw. die mögliche Auflösung zu genießen.

Als Beispiele für sein Argument führt Kushman „24“ und „Grey’s Anatomy“ an. Welche Geschichten erzählen diese Serials, die andere Serien nicht erzählen? Ich würde dafür argumentieren, dass es sich nicht um einen qualitativen, sondern um einen quantitativen Unterschied zwischen Series und Serials handelt, der mit der Unterscheidung zwischen Plot und Story erklärt werden kann:

Die Story eines Serials fällt in der verbreitetsten Variante mit der der Hauptfigur / des Hauptfiguren-Ensembles zusammen (vor allem dann, wenn es um Familien oder einen Freundeskreis geht). Eine solche Story

¹²⁴ Giesenfeld/Prugger 1994, S.353

¹²⁵ Kushman 2007

¹²⁶ In „Dexter“ wird in jeder Staffel nach einem Serienmörder gesucht, während zugleich - und das ist die übergreifende Geschichte - Dexter nach sich selbst sucht. In „24“ muss Jack Bauer in jeder Staffel Familienmitglieder retten und gleichzeitig Amerika vor Terroranschlägen bewahren. Die „Desperate Housewives“ in der Wisteria Lane wollen das Rätsel um den Selbstmord ihrer Nachbarin Mary Alice lüften usw.

¹²⁷ Mikos 1994, S.137

ist erst dann ‚vollendet‘, wenn die Serie zu Ende ist. Bestimmte Abschnitte dieser Story werden am Ende oder in der Mitte einer Staffel abgeschlossen; sie fungieren als Plots der Hauptstory. Die zweite Variante einer „big story“ behandelt ein zu lösendes Problem, das erst in einer allerletzten Folge der Serie gelöst werden darf. In den meisten Fällen handelt es sich um ein Geheimnis, wie etwa bei „Lost“ oder „The X-Files“. Eine dritte Variante bilden Serien mit so genannten „seasonal narratives“, die ihre Story am Ende einer Staffel beenden, wie „24“¹²⁸.

Serials sind von ihrem Erzählschema her nicht dazu verpflichtet, am Ende jeder Folge eine Auflösung anzubieten, sondern sie müssen die Spannung erhalten und kontinuierlich steigern. Ein Serial muss seinen Spannungsbogen halten und ihn an gewissen strukturell wichtigen Punkten (wie der Staffelmittle) sogar steigern. Deswegen werden entscheidende Punkte der Story hinausgezögert: Sie darf nicht zu früh abgeschlossen werden. Die Auflösung, die Entscheidung einer Geschichte wird immer weiter hinausgeschoben. Die Spannung in den Serials entsteht durch die Ausdehnung eines vorliegenden Problems und durch sein Verkomplizieren. Der Höhepunkt der Konfrontation wird erreicht durch Akkumulation, indem unterschiedliche Lösungsansätze angeboten werden und durch deren Umsetzung nicht etwa eine Entscheidung herbeigeführt, sondern die Geschichte immer verschachtelter wird. Die hinausgeschobene Lösung wird durch mehrere kleinere Auflösungen ersetzt; diese bieten den Zuschauern eine temporäre Befriedigung und erwecken zugleich durch ihre Unvollständigkeit „den Appetit nach Mehr“. Es handelt sich bei Serials um einen durchgehenden Prozess, bei dem sich die Intensität über dessen Dauerhaftigkeit ergibt und dem Zuschauer auch ein dauerhaftes Erlebnis bietet.

¹²⁸ Es ist stets zu bedenken, dass ‚Story‘ ein durchaus problematischer Begriff ist. Man könnte sagen, dass Jack Bauer in „24“ den Atomanschlag verhindert und damit die Story der Staffel beendet ist. Aber wenn man annimmt, dass die Gesamtstory von „24“ Jack Bauers ist, die eines tragischen Helden, dann erscheint ein „seasonal narrative“ als Plot der Story. Dasselbe gilt für andere Serien wie „Alias“ oder „Buffy“, die auch pro Staffel eine übergreifende Story erzählen, aber letztendlich von der Familiengeschichte Sydney Bristows bzw. dem Erwachsenwerden Buffy Summers handeln. Die Entscheidung darüber, was letztendlich als Plot und was als Story gesehen wird, liegt in diesen Fällen m.E. beim Zuschauer.

Dadurch bekommt das Produkt ein hohes Maß an Bindungspotential - und die Sender eine feste Zuschauergruppe. Außerdem bieten erfolgreiche Serials die Möglichkeit, eine unverwechselbare Programmidentität zu gewinnen: Fox ist das mit „The X-Files“ und zuletzt mit „24“ gelungen, The WB mit „Buffy, the Vampire Slayer“, ABC mit „Desperate Housewives“ und „Lost“ usw.¹²⁹. Einen weiteren Zugewinn durch erfolgreiche und beliebte Serials stellen die neuen Vermarktungsmöglichkeiten von TV-Serien via Download und vor allem DVD dar:

Dadurch, dass Serials eine Vielzahl von Handlungssträngen, Figuren und Story-Informationen bieten, die beim ersten Anschauen kaum vollständig zu erfassen sind, lohnt es sich, die Serie in Form von DVD-Staffelboxen zum Immer-wieder-Sehen zu kaufen. Für den [sic!] Boom von TV-Serien auf DVD tragen die Serials einen entscheidenden Anteil, den sich die großen Fernsehstudios nicht nehmen lassen werden.¹³⁰

Zu diesem Immer-Wieder-Sehen-Wollen tragen wesentlich auch die Figuren der Serials bei. Ein wesentliches Merkmal der Serials ist, wie ich schon erwähnt habe, das Zusammenfallen eines staffelübergreifenden Handlungs bogens mit den Geschichten der Hauptfigur(en) – der Handlungsbogen ist die Geschichte der entsprechenden Figur. Genauso wie in Kinofilmen entsteht in solchen Serien Spannung, wenn das Publikum sich einen bestimmten Ausgang der Handlung wünscht, der in den meisten Fällen an das Wohl seiner Lieblingsfigur gekoppelt ist. Dieser Ausgang scheint bis zum letzten Moment unwahrscheinlich und ihm stehen alle nur denkbaren Hindernisse im Weg. Diese Spannung kann aber nur dann entstehen, wenn wir Zuschauer mit einer Figur sympathisieren, uns auf sie eingelassen haben.

Die Probleme und Risiken, vor den die Fortsetzungsserien stehen, ergeben sich gerade aus ihren Vorteilen, *big stories* erzählen zu können, einen sehr homogenen Zuschauerkreis zu bilden und von ihren Figuren abhängig zu sein. Denn wenn die Zuschauer mit der Hauptfigur aus irgendeinem Grund bewusst oder unbewusst nicht sympathisieren, dann ist die entsprechende Serie schon verloren. Außerdem müssen solche Serien unbedingt ihre Hauptfiguren halten. Das Aufhören eines Darstellers, der eine zentrale Figur verkörpert, würde unausweichlich auch

¹²⁹ Vgl. Junklewitz 2007

¹³⁰ Ebd.

das Ende der Serie bedeuten, da sowohl die Handlung als auch die Zuschaueremotionen an diese Figur gebunden sind¹³¹.

Und was geschieht mit dem Produkt, wenn eine wichtige Geschichte zu Ende erzählt worden ist - wenn zum Beispiel Dexter am Ende der ersten Staffel die Wahrheit über sich und seinen Bruder erfährt? Vor allem bei Serien, die ihre Geschichte am Ende einer Staffel beenden, ist es sehr schwer, die Spannung neu aufzubauen. Autoren von Fortsetzungsserien stehen hingegen vor dem umgekehrten Problem, inwieweit sie sich auf einen Handlungsstrang über viele Staffeln hinweg einlassen. Denn es kann passieren, dass die Zuschauer einfach das Interesse verlieren, weil die verschachtelte Story entweder nicht mehr zu durchschauen ist (das ist bei „Lost“ der Fall gewesen) oder durch zu viele Wendungen unlogisch wirkt (z.B. bei „Alias“). Im Extremfall kann es so weit kommen, dass das Publikum das Weitererzählen derselben Geschichte als Versuch der Produzenten empfindet, einfach ein weiteres Jahr herauszuschinden. Die erfolgreiche Serie „The X-Files“ ist das beste Beispiel dafür. So gesehen, haben die Serials natürlich den Vorteil, sehr spannende und abwechslungsreiche Geschichten über längere Zeiträume hinweg erzählen zu können, aber gleichzeitig müssen sie darauf achten, einen Höhepunkt nicht endlos hinauszuschieben, damit die Geduld ihrer Zuschauer nicht überstrapaziert wird. Das narrative Kontinuum eines Serials muss eine ausgewogene Mischung aus Fragen und Antworten bilden, aus Problemen und Lösungen. Das andere Problem, das ich schon erwähnt habe, liegt in der Bildung homogener Zuschauergruppen. Das heißt, dass solche Serien kaum Neueinsteiger oder für die Quoten wichtige Gelegenheitszuschauer dazu gewinnen können, da es, wenn man etliche Folgen verpasst hat, sehr schwer ist, neu einzusteigen: Dafür fehlt dem Zuschauer, wie Christian Janklewitz richtig anmerkt¹³², einfach oft die Zeit. Sich dieses Nachteils bewusst, versuchen die Sender, zahlreiche Alternativen anzubieten, etwa ihre Serien auch via Download

¹³¹ Das ist nicht zuletzt auch ein finanzielles Problem für die Sender, da Schauspieler in Serials leichter höhere Gehälter fordern können als solche, die in Series arbeiten: Erstere werden als nicht austauschbar eingestuft. Man stelle sich vor, Kiefer Sutherland würde bei „24“ aussteigen oder Michael C. Hall bei „Dexter“.

¹³² Janklewitz 2006

oder Stream im Internet zu präsentieren, so dass Zuschauer fehlende Episoden nachholen können. Dadurch kann aber das Zeitproblem nicht behoben werden: Nur leidenschaftliche Serienfans vor allem junger Generationen nehmen sich die Zeit, im Internet nach ihren Lieblingsserien zu suchen. So bleibt dieses Problem ein Nachteil gegenüber den Series, ganz gleich welche Maßnahmen die Sender treffen¹³³.

Series: Vorteile und Probleme

In Serials wird, auf Grund ihrer fortgesetzten Handlung, die Spannung über sehr lange Zeiträume erhalten und bildet die stärkste ‚Waffe‘ dieses Erzählprinzips. In Kinofilmen ist die Spannung mehr situationsbedingt und findet letztendlich, mit Ausnahme von auf Fortsetzung angelegten Produktionen, ihr Ende mit dem Ende des Films selbst. Produktionsvorgaben und Dispositivkonventionen setzen der Erzählung einen bestimmten zeitlichen Rahmen, in dem sie zu Ende erzählt werden muss. Genauso ist es bei den Series – ihnen stehen in der Regel 40-45 Minuten zur Verfügung, um ihre Geschichte zu beenden. Aus diesem Grund ähnelt die Dramaturgie der Series derjenigen von Kinofilmen. Es nimmt meines Erachtens nicht Wunder, dass die Sender deutlich mehr Series als Serials bestellen und ausstrahlen: ihr Erzählprinzip, ihre narrative Struktur kommt den Sehgewohnheiten und dem Lebensrhythmus der heutigen Gesellschaft offenbar sehr entgegen und erweist sich somit als sehr rentabel für die Sender – bei deutlich geringerem finanziellem Risiko Serials gegenüber. Bei Series wird von einer konstanten Grundsituation bzw. einem festen Erzählschema ausgegangen, das Woche für Woche variiert wird, wie zum Beispiel durch neue Kriminalfälle bei *CSI* oder eine neue komplizierte Krankheit bei „House M.D.“. Das Publikum findet sein Vergnügen darin, den Ablauf zu kennen und in seinen Erwartungen entweder bestätigt oder überrascht zu werden. Oft wird den Series vorgeworfen, ein geringeres Spannungspotential zu besitzen als Serials, weil sie ihren Konflikt innerhalb einer Stunde, einer Episode nach einem immergleichen Schema lösen; dies mache die

¹³³ Ebd.

Auflösung für den Zuschauer allzu vorhersehbar und nehme dem Ganzen dadurch die Spannung. In der großen *CSI*-Umfrage, die ich durchgeführt habe, lauten jedoch 80% der Antworten auf die Frage „Warum sehen Sie *CSI*?“: „Weil es spannend ist“. Die sehr stabilen Zuschauerzahlen vieler Series legen nahe, dass ihre Stärke genau darin liegt, die Zuschauer innerhalb von 40 Minuten zu fesseln und gleichzeitig zu befriedigen. Das meint A. Zuiker mit der Aussage, es würde sich bei *CSI* um „Bruckheimer mini-movies every week“¹³⁴ handeln.

Bei fast allen heutigen Series ist die narrative Technik verbreitet, einen *Teaser* mit abschließendem *Cliffhanger* in Form einer narrativen Fragestellung zu präsentieren. In diesem Vorspann wird in kürzester Zeit größtmögliche Spannung aufgebaut, um den Zuschauer von der ersten Sekunde an an die Handlung zu binden. In den meisten Fällen gleicht diese Eröffnung dem Anfang eines Horrorfilms. Ein schreckliches, jedenfalls unerwartetes Ereignis tritt ein und stört das Gleichgewicht; innerhalb der Stunde, die man zur Verfügung hat, wird dieses entweder wieder hergestellt oder, sollte das nicht möglich sein, eine plausible Erklärung dafür geliefert, warum nicht. Zum Beispiel geschieht in den meisten Krimis ein Mord (*CSI*), es wird ein grausamer Fund gemacht („*Bones*“) oder ein skurriler Fall präsentiert („*Boston Legal*“). Auf jeden Fall wird, wie im Film, rasant Spannung aufgebaut. Ich behaupte, dass bei Series der Prozess von Aufbau und Auflösung von Spannung viel intensiver abläuft als bei Serials, aber damit auch auf ein einmaliges Erlebnis abzielt und in der nächsten Woche ganz von vorn anfangen muss.

Dank dieser Dramaturgie bleiben die Series im Vorteil gegenüber den Serials, was Einstiegsmöglichkeiten für neue Zuschauer betrifft. Den Zuschauern wird durch die abgeschlossene Episodenstruktur die Möglichkeit eingeräumt, zu einem beliebigen Zeitpunkt in die Serie einzusteigen und sie weiter zu verfolgen. Zuiker zufolge wird nicht beabsichtigt, die Zuschauer zum fortlaufenden Serienschauen zu verpflichten, auf sie Druck ausüben, sondern durch ein einmaliges Produkt

¹³⁴ Zuiker 2006

ihr Vertrauen zu gewinnen¹³⁵. Man setzt auf ein Publikum, das nicht über viel Zeit verfügt und daher zugleich auf Selbstverwaltung dieser Zeit und auf schnelle Befriedigung aus ist. „The networks saw last fall that viewers have limited attention, time and frankly, willingness to be mystified by running conspiracies. Particularly if they involve aliens.“¹³⁶

Neben dem offenkundigen Erfolg - sowohl bei der Zielgruppe als auch beim Gesamtpublikum - gibt es für die Sender auch einen ökonomischen Anlass, verstärkt Series ins Programm zu nehmen. Die amerikanischen Episodenserien eignen sich sehr gut für den Syndicationmarkt¹³⁷ und bringen den Sendern höhere Einnahmen. Die Wiederholungen kompletter Series oder auch nur einzelner „Best-Episoden“ laufen in der Regel in Amerika ebenso wie in Europa sehr gut, und der Einkauf einer solchen Serie rentiert sich für die Sender¹³⁸. Aus diesem Grund werden in Zahlen mehr Series lizenziert als Serials. Durch die hohen Lizenzpreise minimieren sich die Verluste durch „Fehlgriffe“. Außerdem kann man bei Episodenserien einen „Fehlgriff“ viel früher und damit kostengünstiger erkennen als bei Fortsetzungsserien, die manchmal deutlich höhere Verluste einfahren, da man zum Beispiel mehrere Folgen produzieren muss, damit das Serienkonzept allererst zum Tragen kommt; wenn das Publikum die Serie doch nicht mag, bleibt man auf einigen Folgen sitzen, die sich dann, weil keine Geschichte zum Abschluss gebracht wurde, auch nicht für die DVD-Vermarktung eignen.

Auf Figurenebene sieht es bei den heutigen Series kompliziert aus. Je nach Gesamtkonzept und der Rolle einer Figur darin lassen sich bei manchen Series eine oder sogar mehrere Hauptfiguren bis hin zum kompletten Cast austauschen (wie bei „Law&Order“) und bei anderen

¹³⁵ Ebd.

¹³⁶ Ebd.

¹³⁷ Ebd.

¹³⁸ In Deutschland kann man diese Tatsache am Beispiel von *CSI* bei VOX und RTL sehen, die selbst mit durcheinander gewürfelten Wiederholungen ihrer Episodenserie beachtliche Erfolge erzielen. Auf diesen Wiederholungen basiert bei den Sendern die Überbrückung von Ferienzeiten. Außerdem wurden zusätzlich zu den Staffelboxen auf DVD einzeln auf den Markt gebracht: eine separate DVD mit der Doppelfolge „Grabesstille“ (Regie und Drehbuch: Quentin Tarantino) plus Specials, ein *CSI*-Crossover Special (mit allen Crossoverepisoden des *CSI* Universums), eine *CSI* – Blutbox (mit ausgewählten blutigsten Episoden) und eine *CSI* – Mörderbox (die herausragendsten Mordfälle aus *CSI: Miami* und *CSI: Las Vegas*).

nicht. Betrachten wir die zur Zeit erfolgreichste US-Serie in Deutschland: „House M.D.“. Es handelt sich um abgeschlossene Episodenhandlungen, aber die Figur des Dr. House ist das Konzept der Serie – es wird im Grunde genommen hauptsächlich ihre Geschichte erzählt. Natürlich kann der Zuschauer mitten in der zweiten Staffel in die Serie einsteigen und sie mögen. Aber ich halte es für unmöglich, die Hauptfigur auszutauschen – genauso wie bei den Serials.

Es stellt sich nicht nur bei „House M.D.“, sondern auch bei anderen Series wie „Bones“ oder *CSI* die Frage, wie viel Genuss an der entsprechenden Serie der Zuschauer verliert, wenn er Episoden verpasst und mit der Entwicklung der Beziehungen zwischen den Figuren oder der einer bestimmten Hauptfigur nicht vertraut ist. Denn auch bei Series sind diese Figurenbeziehungen häufig Ausschlag gebend für bestimmte Reaktionen und Handlungen der Figuren bezüglich eines Problems, das innerhalb einer Episode gelöst wird. Wir könnten zum Beispiel Bones' Reaktion darauf, als Booth den als Clown verkleideten Serienmörder in der dritten Staffel erschießt („Das ist der zweite Clown, den du in diesem Jahr erschießt!“), gar nicht nachvollziehen, wenn wir nichts über Booths in etlichen Episoden der zweiten Staffel thematisierten Besuche beim Psychiater wegen seiner Schussbereitschaft auf Clowns wüssten. Bei *CSI* wären die *Lucky Chips* zu nennen, die Hodges zu verspeisen pflegt und die sowohl in „Lab Rats“ (St.7, Ep.20) als auch in „You Kill Me“ (St.8, Ep.8) eine Rolle spielen.

Die Probleme, vor welchen die Series stehen, gereichen den Serials zum Vorteil: die häufig fehlende starke Bindung der Zuschauer an Figuren im Sinne einer „parasozialen Beziehung“¹³⁹ sowie das Fehlen übergreifender Geschichten, die die Internetforen zum Glühen bringen. Dass man freilich an Hand dieser Vor- und Nachteile zwischen zwei Produktkategorien unterscheiden könne und dass jede Episodenserie ein Problem mit der Zuschauerbindung an ihre Figuren habe, bleibt weder überzeugende noch beweisbare Hypothese¹⁴⁰!

¹³⁹ Vgl. zum Begriff der „parasozialen Beziehungen“ – Vorderer 1996, S.153-171.

¹⁴⁰ Eine ausführliche Auseinandersetzung mit der Problematik würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

2.1.2 Mischformen

Um eine Kategorisierung vorzunehmen, muss man sich auf eine repräsentative Anzahl wichtiger und notwendiger Merkmale einigen und an Hand derer die Kategorisierung durchführen - oder aber, je nach Merkmal, einen Vergleich durchführen und dann die Gesamtsumme der Series- und Serialmerkmale pro Serie errechnen, um das betreffende Produkt auf einer Skala zwischen den beiden Typen zu positionieren:

Meiner Meinung nach erscheint es nicht nur als schlüssig, sondern auch als medienwissenschaftlich sinnvoll, viele der heutigen Serien als Mischformen bisheriger Produktkategorien zu betrachten¹⁴¹, die sowohl mit dem Abschluss einer Geschichte innerhalb einer Episode arbeiten als auch (vor allem Figuren-) Geschichten und etliche Plots über mehrere Episoden miteinander verflechten. Es liegt die Schlussfolgerung nahe, dass viele Serien auf Grund der erzählerischen Kontinuität nicht eindeutig als Serials oder Series bezeichnet werden können. Daher würde ich mich Allrath¹⁴² sowie Weber/Junklewitz¹⁴³ anschließen, die die verschiedenen (hybriden) Serienformen nach dem Grad ihrer erzählerischen Kontinuität bzw. ihrer intraserialen Kohärenz¹⁴⁴ auffächern:

An analysis of the degree of continuity of serialized TV narratives has to take into consideration such factors as whether overarching storylines are restricted to just a few episodes (for example many of *Ally McBeal's* love affairs), to one season (for example the fight against one particular arch-enemy in *Buffy the Vampire Slayer*) or whether they transcend the season (for example *The X-Files*).¹⁴⁵

Das würde bedeuten, dass bei Fortsetzungsserien die intraserielle Kohärenz zunimmt. Im Kern des Prinzips der erzählerischen Kontinuität stehen die Fragen danach, über wie viele Episoden oder Staffeln hinweg sich ein fortgesetzt erzählter Handlungsbogen erstreckt¹⁴⁶ und welche

¹⁴¹ Das ist kulturwissenschaftlich allgemein zu beobachten: das Ineinanderfließen von Genregrenzen, etwa auch in Literatur usw.

¹⁴² Allrath/Gymnich 2005

¹⁴³ Weber/Junklewitz 2008, S.25-31.

¹⁴⁴ Weber/Junklewitz 2008, Ebd.

¹⁴⁵ Allrath/Gymnich 2005, S.6.

¹⁴⁶ Meiner Meinung nach stößt man auch hier auf das Problem der Definition des übergreifenden Handlungsbogens. Denn es wird angenommen, dass zum Beispiel „24“

Rolle die Figuren für das Gesamtnarrativ spielen. Die intraserielle Kohärenz bildet eine Linie, auf der die einzelnen Serien nach dem Grad ihrer narrativen Kontinuität positioniert werden können.

Die Mischformen, zu welchen auch die hier untersuchte Serie *CSI* gehört, sind durch eine bestimmte, serialisierende dramaturgische Technik gekennzeichnet, die Horace Newcomb „cumulative narrative“ nennt. Sie bezeichnet eine Dramaturgie, bei der jede Episode von ihrem Plot her abgeschlossen wird, aber die einzelnen Episoden trotzdem aufeinander aufbauen, indem sich jede nachfolgende auf Handlungselemente und Figurengeschichten aus vorangegangenen Episoden bezieht¹⁴⁷. Das von Newcomb angeführte Vorantreiben des Gesamtnarrativs einer Serie durch ihre Figuren ist meines Erachtens in vielen Fällen entscheidend für die Kontinuität einer Serie. Außerdem spielen die Figuren eine gewichtige Rolle für das Zustandekommen eines Serienuniversums: Ein Zuschauer könnte zwar die Handlung einer Serienepisode oder Folge verstehen, ohne alle gesehen zu haben; ein regelmäßiger Zuschauer würde dagegen übergreifende Zusammenhänge und Figurenentwicklungen durchschauen und sie mit dem Gesamtkonzept der Serie in Verbindung bringen können. Die Figuren und ihre Stellung im Gesamtkonzept einer Serie sind meiner Meinung nach ein wichtiges Merkmal für ihre Positionierung hinsichtlich der intraserialen Kohärenz.

Ich vertrete die Ansicht, dass die Figurenbindung bei den meisten der heutigen Serien gleich stark ist, ganz egal ob es sich um ein Series wie „Boston Legal“, *CSI*, „Bones“ handelt oder um ein Serial wie „Lost“ und „Desperate Housewives“. Einige lassen im Laufe der Jahre einen Wechsel

seine Geschichte innerhalb einer Staffel erzählt, genauso wie „Buffy“. Wenn man aber analog annimmt, dass „24“ von Jack Bauers Problem handelt, sein Land immer retten zu können, aber nicht die Menschen, die ihm nahe stehen, dann erstreckt sich der Bogen über alle Staffeln dieses Serials. Genauso kann man „Buffy“ als eine Geschichte über das Erwachsenwerden eines Mädchens sehen, eine Tatsache, die dadurch unterstützt wird, dass sie in jeder Staffel ihren jeweils nächsten Geburtstag feiert. Außerdem typisch für Krimi-Procedurels ist die staffellange Erzählung über einen Serienmörder. In „Profiler“ dominierte die „Beziehung“ zwischen der Profilerin Sam und dem Serienmörder Jack die komplette Serie. An diesen zahlreichen Beispielen kann man die Problematik erkennen, dass es viel komplizierter ist als gedacht, die ‚Hauptgeschichte‘ einer Serie zu bestimmen, bevor man sich mit ihrer Dauer beschäftigen kann. Deswegen würde ich das Prinzip der intraserialen Kohärenz immer in Zusammenhang zur Serienbindung der Zuschauer betrachten wollen.

¹⁴⁷ Newcomb 2004, S.422.

der Hauptfiguren zu (wie etwa Law&Order), ohne dass dies Konsequenzen für die Beliebtheit der Serie hätte; in den meisten Serien jedoch wäre das Austauschen von Figuren wie Denny Crane, Gil Grissom¹⁴⁸ oder Temperance Brennan nicht möglich, ohne dass das Publikum und damit das Produkt darunter leiden würde. Um die Relevanz der Figuren für eine bestimmte Serie zu bestimmen, muss man deren Relevanz für die Handlung der Serie selbst ermitteln. ‚Relevanz‘ ist dabei auf zwei Ebenen anzusiedeln: auf der Produktions- und auf der Rezeptionsebene. Zuerst muss klar gestellt werden, welches Konzept die betreffende Serie besitzt und wie es umgesetzt wird, um dann feststellen zu können, welche Wichtigkeit die Figuren für sein Zustandekommen besitzen. Auf der Rezipientenebene muss man die parasozialen Beziehungen¹⁴⁹ zu den jeweiligen Figuren seitens der Zuschauer untersuchen: wenn eine starke Beziehung zwischen dem Publikum und einer oder mehreren Figuren besteht, spielt das Konzept die zweite Geige. Ein passendes Beispiel hierfür bildet das Serial „Profiler“ (1996-2000), in dem die Profilerin Samantha Waters (Ally Walker) zusammen mit dem Team VCTF (Violent Crimes Task Force) Verbrechen aufklärt. Nach dem Ende der dritten Staffel stieg Ally Walker aus und wurde durch die von Jamie Luner verkörperte Profilerin Rachel Burke ersetzt. Die Serie lief zwar eine weitere Staffel lang, aber die Quoten sanken kontinuierlich: sie wurde eingestellt. Die Zuschauerbindung an die Hauptfigur war, obwohl es sich um eine Episodenserie handelte, so stark, dass die meisten Zuschauer nach Walkers Abgang auch ausstiegen.

Beispiele jüngerer Datums wären entsprechend „House M.D.“ (Gregory House), „Boston Legal“ (Denny Crane und Alan Shore), „Bones“ (Agent Booth und Dr. Brennan) etc. In einer Serie wie „24“, die sehr konzeptbezogen ist und auf die Spannung abzielt, wie man Amerika innerhalb von 24 Stunden vor Terroristen retten kann, ‚drängte‘ sich die Geschichte der Figur Jack Bauer als Retter der Nation, aber nicht seiner eigenen Familie derart in das Konzept der Serie, dass diese Figur meiner

¹⁴⁸ In der kommenden neunten Staffel wird sich William Petersen (Gil Grissom) von *CSI* verabschieden und durch Laurence Fishburne ersetzt werden. Wie die Serie diesen Wechsel verkraftet, bleibt abzuwarten.

¹⁴⁹ Hier stütze ich mich auf die Arbeit von Vorderer 2006.

Meinung nach nicht mehr austauschbar war. Auch bei der hier im Mittelpunkt stehenden Serie CSI hat sich gezeigt, wie wichtig die Figuren für die Zuschauer sind. Nach William Petersens und Gary Dourdans Weggang sank das Interesse der Zuschauer erheblich - und dementsprechend auch die Quoten.

Auf einer Skala von einer Serie, die einen übergreifenden Handlungsstrang von mindestens einer Staffel besitzt, bis zu einer, bei der der Handlungsstrang innerhalb einer Episode beendet wird, unterscheidet sich insgesamt zwischen¹⁵⁰:

- Figuren, die *den Handlungskern bilden* („House M.D.“, „Dexter“);
- Figuren, die die Haupthandlung *vorantreiben* („Lost“, „24“, „Terminator: The Sarah Connor Chronicles“);
- Figuren, deren Geschichten die Handlung nur *ergänzen* (CSI, „Law&Order: Criminal Intent“).

Verallgemeinert betrachtet, könnte man folgende Aussage treffen: *Je höher die Wichtigkeit der Figuren für die Handlung, desto eher handelt es sich um ein Serial und umgekehrt.*

2.2 CSIs Narration

Im Folgenden möchte ich an Hand einer Fallstudie der CSI-Narration zwei Sachverhalte diskutieren: An erster Stelle möchte ich aufzeigen, was das Besondere, das für Sender und Publikum Reizvolle an CS/s Format ist. Hagedorn¹⁵¹ behauptet, dass Serials dann die TV-Landschaft dominieren, wenn die größtmögliche Konkurrenz zwischen den Sendern herrscht. Ähnlich sieht Nelson¹⁵² einen Anstieg der Serials verbunden mit „increased competition and transnationalisation of the cultural economy“¹⁵³. Unübersehbar herrscht die Tendenz, Quality Television bzw.

¹⁵⁰ Dabei muss eine Quote von ca. 20% Ausnahmen berücksichtigt werden, da es heute unmöglich ist, jede Serie exakt zu bestimmen und einzuordnen, wenn es um mehr als ein Merkmal geht.

¹⁵¹ Hagedorn 1995, S.27-48.

¹⁵² Nelson 1997, S.69.

¹⁵³ Ebd.

Cult TV mit dem Format des Serials verbinden zu wollen¹⁵⁴. Series werden hingegen als Massenware kritisch kaum beachtet, da sie - vor allem bezüglich ihrer Narration und ihrer Figuren - als „konservativ“ gelten. Hier geht es nach wie vor um ein gesellschaftliches Aufwerten bestimmter Rezipientengruppen gegenüber anderen. Dabei läuft man Gefahr, die Gründe hierfür aus den Augen zu verlieren: Warum haben sich Series zu einer „Massenware“ entwickelt, und aus welchen Zuschauern bestehen diese Massen eigentlich? Durch die für die derzeitige Forschung sehr charakteristische Konzentration auf *ein* Format und seine narrative Vorzüge wird versäumt, diese auch im *anderen* Format aufzufinden und zu untersuchen. Dieses Versäumnis möchte ich hier am Beispiel von *CSI* ein Stück weit nachholen.

In den vorherigen Kapiteln ist deutlich geworden, dass Serials zwar eine wichtige Rolle in der TV-Landschaft spielen, aber mit dem Aufkommen immenser Konkurrenzverhältnisse zwischen den Sendern ihre Vormachtstellung sowohl bei den Sendern als auch in der Gunst des Gesamtpublikums eingebüßt haben. Des Weiteren wurde die Tatsache erörtert, dass es sich bei zahlreichen gegenwärtigen Formaten um Mischformen handelt, die nur schwer einzuordnen sind. Ungleich den hier zitierten Forschern sehe ich in der Fernsehlandschaft eine Tendenz dazu, die Formate der Serials und der Series „zusammenzuschweißen“, um so in den Genuss der Vorteile *beider* zu kommen und den ökonomischen Spielraum zu erweitern. Mit der Analyse der narrativen Entwicklung bei *CSI* von Staffel zu Staffel hoffe ich dies aufzuzeigen.

Zuerst werde ich an Hand graphischer Darstellungen der acht Staffeln mit ihren Plots und Subplots die Besonderheiten der narrativen Struktur von *CSI* herausarbeiten und so die schon erwähnte *Entwicklung von Staffel 1 hin zu Staffel 8* diskutieren; darauf folgt die Betrachtung der *einzelnen Staffeln* mit ihren herausragenden Aspekten. In einem dritten Schritt diskutiere ich das Narrativ *einzelner Episoden*, d.h. es werden narrative Techniken und Verfahren untersucht, die bei *CSI* zum Einsatz kommen: *Voice-Over*, Dialoge, Figuren etc. – hier geht es konkret um die narrative

¹⁵⁴ Vgl. dazu Thompson 1996 oder Jancovich/Lyons 2003

Strukturierung durch audio-visuelle Mittel. Ich bewege mich damit vom Ganzen zu seinen Teilen: vom Seriennarrativ zum Staffelnarrativ zum Episodennarrativ.

Einige Klärungen vorab: Unter Plots verstehe ich hier diejenigen Elemente der Story, die ein Problem (Konflikt, Beziehung etc.) darstellen, das sich in Richtung auf eine Lösung hin entwickelt und in den meisten Fällen tatsächlich gelöst wird (markiert z.B. als „Paul Millanders Geschichte“ oder A, B, C, D¹⁵⁵). Bei *CSI* sind dies die Kriminalfälle, die das Team untersucht und die üblicherweise innerhalb einer Episode ihren Höhepunkt und ihre Auflösung finden. Unter Subplots sind dem gegenüber Beziehungen zwischen Figuren zu verstehen (markiert z.B. als „Bez. Grissom-Sara“), die Auswirkungen auf einzelne Plots haben bzw. sich zu solchen entwickeln. Sie sind zwar nicht als aufzulösende Konflikte zu verstehen, aber manche davon finden entweder ein Ende (kurzfristig – wie z.B. die Beziehung Nick–Kristy) oder entwickeln sich mittel- bis langfristig. Auf die Frage etwa, wie sich Warricks und Nicks Freundschaft entwickeln würde, gibt es eine Reihe von möglichen Antworten. Es handelt sich daher nicht um einen Plot. Einige streben aber langfristig eine Auflösung an, wie z.B. die Beziehung Gil–Sara: Werden die beiden zusammenkommen? Die Antworten sind klar definiert: Ja oder Nein. Daher kann diese Geschichte als Plot bezeichnet werden.

In Verbindung mit meiner These, dass Series-Figuren aus ihrer Vergangenheit heraus handeln, sind in den Tabellen unter den Namen der Figuren diejenigen Stellen aufgeführt, an dem wir Zuschauer wichtige bzw. relevante Informationen über Charakterzüge dieser Figur oder Ereignisse aus ihrer Vergangenheit erhalten, die zu dem Zustand, in dem wir die Figur erleben, beigetragen haben und Erklärungen liefern für ihr gegenwärtiges Handeln oder ihr persönliches Involviertsein in den betreffenden Fall. Die Beziehungen zwischen Gil und Greg oder Gil und Dr. Robbins sind nur in der ersten Staffel aufgelistet, da sie der Strukturierung der Episodennarration dienen und keine Figurenbeziehung

¹⁵⁵ Damit ist die Anzahl der behandelnden Fälle innerhalb einer Episode markiert, wenn sie nicht eine direkte Verbindung zu einem anderen Plot haben: A- 1 Fall, B – 2 Fälle, C – 3 Fälle und D – 4 Fälle.

im herkömmlichen Sinne darstellen. So ist ablesbar, wann mit diesem dramaturgischen Eingriff begonnen wurde. Die Gesamtanzahl der Plots jeder Episode wird unter „Narrative Komplexität“ gegeben. Ein narratives Element, der *Cliffhanger*, ist ebenfalls aufgelistet: zwar gehört er üblicherweise zu den Elementen des Episodennarrativs, bei *CSI* jedoch haben *Cliffhanger* eine eher staffelverbindende als episodenv verbindende Rolle. Aus diesem Grund liefern *Cliffhanger* einen Beitrag zu der narrativen Komplexität der Serie im Ganzen.

2.2.1 Narrative Komplexität und Staffeleentwicklung bei *CSI*: Daten

Ndalianis¹⁵⁶ fasst in Anlehnung an Calabrese¹⁵⁷ TV-Narrative unter fünf Basistypen zusammen. Diese Typen stellen gleichzeitig die Position der jeweiligen Serie auf einer Skala des narrativen Kontinuums zwischen Series und Serial dar. Der *erste Typus* stellt Serien dar, die in sich abgeschlossene Episoden (keine Handlung übersteigt die Grenzen einer Episode) bei fehlendem staffelübergreifendem Narrativ¹⁵⁸ besitzen. Solche Serien geben kaum Informationen über ihre Figuren preis; es vollzieht sich praktisch keine Figurenentwicklung. Hier listet die Autorin das „Law&Order“-Franchise und das „CSI“-Franchise¹⁵⁹. Die *zweite Variante* bilden Serien mit abgeschlossenen Episoden, aber mit einem Endziel, dessen Verfolgung sich durch alle Staffeln hindurch zieht. Zu dieser Gruppe gehören Ndalianis zufolge vor allem Game Shows und Reality-Formate wie „Survivor“ und „Big Brother“, aber auch Serien wie „Monk“¹⁶⁰ oder „Star Trek: Voyager“ enthalten viele Elemente dieses Typus’.

¹⁵⁶ Ndalianis 2005, S.95.

¹⁵⁷ Calabrese 1992

¹⁵⁸ Unter Narrativ versteht die Autorin ein ‚Endziel‘ der Serie, das sich, wie ich schon erwähnt habe, entweder um ein Problem (Geheimnis etc.) oder um die Geschichte einer Hauptfigur dreht.

¹⁵⁹ Dabei gesteht Ndalianis korrekterweise, dass es sich bei den Serien um Variationen handelt und man sie nicht klar zwischen diesen ersten und den dritten und vierten Typus einordnen kann. Eine Aussage, die sich mit den bisherigen Erkenntnissen dieser Arbeit deckt. Vgl. S.88.

¹⁶⁰ Monk versucht den Mörder seiner Frau und seines Sohnes zu finden. Die Crew in „Star Trek: Voyager“ versucht den Weg nach Hause zu finden.

Gemeinsam ist den ersten zwei Typen die Separierung der Figurengeschichten vom Gesamtnarrativ.

Der *dritte Typus* weist zwar abgeschlossene Episoden auf, aber verfügt über Fortsetzungsgeschichten, d.h. manche Episoden sind miteinander verbunden und die Erzählung basiert dann auf vergangenen Episoden. Es gibt kein Endziel, aber die Figuren werden vertieft und ihre Geschichten ausgebaut. Beispiele dafür sind „Crossing Jordan“, „NYPD Blue“ und „Homicide: Life on the Streets“. Der *vierte Typus* stellt sozusagen Variationen eines Themas dar – abgeschlossene Episoden, kein Endziel, dafür aber eine Hauptfigur, die im Zentrum des Spiels von Thema und Variation steht („Law&Order: Criminal Intent“, „Monk“). Hier listet die Autorin erneut auch *CSI* mit der Anmerkung, dass der Zuschauer, obwohl es sich bei der Serie um eigenständige Episoden handelt, vorherige Episoden kennen muss, um die Variationen der neuen genießen zu können. Jede neue Episode, so die Autorin, versuche die vorherige zu „toppen“, sie zu übertreffen, was zu einem Überlappen innerhalb des Seriennarrativs führe – zu einem Palimpsest. Ein Palimpsest braucht einen Blick auf/in sich. Diese intraserielle Bewegung ist meiner Meinung nach nur dann möglich, wenn die Zuschauer aktiv daran beteiligt sind, denn nur im Blick des Zuschauers kann ein Palimpsest entstehen. Das Ergebnis dieses Sich-Übertreffens ist ein „multi-centered narrative universe.“¹⁶¹

Der *fünfte und letzte Typus* ist der des Serials – mit multiplen narrativen Strängen, die sich durch mehrere Episoden entwickeln, mit einer abgeschlossenen Story pro Staffel sowie einem staffelübergreifenden Endziel und mit starker Figurenentwicklung¹⁶².

Die hier untersuchte Serie *CSI* ist, wie wir sehen werden, nicht unbedingt klar einzuordnen; am ehesten würde ich sie noch zum vierten Typus zählen: Die Serie hat kein Endziel, führt aber etliche Plots immer weiter fort, beendet andere, eröffnet neu, konzentriert sich eine Staffel lang auf bestimmte Figuren und dann wieder auf die Krimiplots einzelner Episoden, d.h. es findet auf der Ebene der narrativen Makrostruktur (der narrativen

¹⁶¹ Ndalianis 2005, S.95.

¹⁶² Ebd.

Struktur der gesamten Serie) eine Bewegung Statt. Man baut auf vergangene Episoden auf und rechnet gleichzeitig mit dem Zuschauerwissen über das *CSI*-Universum, um narrative Experimente durchführen zu können, die dann von der herkömmlichen narrativen Mikrostruktur (der narrativen Struktur einzelner Episoden) abweichen. *CSI* ist eine Serie, die schon sehr lange läuft und noch länger laufen kann – eben aus folgendem Grund: *CSI* kann gar kein Endziel erreichen, weil sie keines *generieren* kann – die Serie gleicht, getaucht in ihre unterschiedlichen licht-farbigen Plotkodierungen, einem Chamäleon und passt sich an die Bedürfnisse ihrer Zuschauer an. Sie balanciert zwischen Erzeugen von Spannung und Befriedigung des Zuschauerbegehrens nach einer Lösung. Diese innere Bewegung schafft die Lust nach Mehr – ein Begehren, das sich selbst reproduziert. Darüber wird unten noch zu sprechen sein.

Staffel 1

Episoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A-1 Fall pro Episode							+	+											+					+
B-2 Fälle pro Episode	+	+	+					+				+	+	+	+	+	+	+		+	+			
C-3 Fälle pro Episode					+	+				+	+												+	
D-4 Fälle pro Episode	+																							
Grissom					+	+															+			
Catherine Exmann / Lindsay	+		+			+	+													+				
Catherine																				+				
Nick							+																	
Sara																						+		
Bez. Gil-Warrick	+	+								+	+													+
Bez. Gil-Nick																								+
Bez. Gil-Catherine				+																		+		+
Bez. Gil-Sara										+												+		
Bez. Sara-Catherine																							+	
Bez. Warrick-Nick	+							+																
Greg				+																	+	+		
Bez. Gil-Greg / Struktur / Narration			+	+																	+	+		+
Warrick / Spielproblem	+	+								+	+										+			
Paul Millanders Geschichte	+								+															
Doppelfolgen	+	+																						
Bez. Gil-Teri Miller							+								+					+				
Bez. Nick-Kristy												+	+											
Gil-Dr. Robbins: Bez./ Struktur/Narration																					+	+		+
Bez. Nick-Greg																							+	
Catherines Männerbez.																								+
Narrative Komplexität	7	3	3	2	3	5	2	3	1	5	6	2	3	3	3	4	3	2	1	3	2	3	1	

Im Schnitt: 3,0

Die erste Tabelle stellt zunächst einmal die Anzahl der Krimiplots innerhalb der ersten Staffel dar, die, wie wir sehen, zwischen einem Fall und vier Fällen pro Episode variieren. In dieser Staffel dominieren die Episoden mit zwei Krimiplots, insgesamt 13 an der Zahl. Die Drei- und Einplotepisoden halten sich die Waage, während nur der Pilot ganze vier Krimiplots aufweisen kann. Neben diesen CSI-typischen Plots habe ich noch vier andere Plots identifizieren können, bei denen man zwischen kurz- und langfristigen Konflikten / Beziehungen differenzieren kann. Die kurzen – Warricks Spielproblem und seine Auseinandersetzung mit dem

Richter sowie die Nick–Kristy-Beziehung – werden noch innerhalb der Staffel aufgelöst, während die langfristigen – die Gil-Sara-Beziehung, Catherines Problem mit ihrem Exmann, Gils mögliche Beziehung mit Teri Miller sowie Paul Millanders Verfolgung –staffelübergreifend sind. Die Informationen über die Figuren, die wir in dieser Staffel erhalten, sind vor allem in ihrer zweiten Hälfte recht spärlich; sie liefern uns aber die Hauptcharakteristika der Figuren. Der Pilot und die zweite Episode fungieren als Doppelfolge bezüglich der Ermordung von Holly Gribbs, die ein Teil des Teams werden sollte; Stärken und Schwächen der Figuren werden vor dem Hintergrund dieses traumatischen Ereignisses dargestellt. Wir sehen, dass Laborant und Nebenfigur Greg Sanders ziemlich früh auf den Weg zu einer zukünftigen Hauptfigur geschickt wird: durch sein regelmäßiges Auftauchen und den Kontakt zur führenden Figur, Gil Grissom. Dieser Kontakt geht dann in eine dramaturgische Maßnahme über, die genau wie das regelmäßige Zusammentreffen von Gil und Dr.Robbins in der Autopsie Eckpunkte in der narrativen Mikrostruktur bildet und diese verbindet.

Es ist deutlich zu sehen, dass die narrative Komplexität zum Anfang der Staffel für ein Procedural sehr hoch ist, dann kontinuierlich nachlässt, in der Mitte (zu den Zeiten der Sweep-Wochen) wieder ansteigt, um gegen Ende wieder extrem nachzulassen. Dabei sind die komplexesten Episoden der Pilot, der in die Welt der Serie einführt, und die sechste Episode, „Who are you“. Hier werden in die drei Krimiplots zwei weitere, langfristige Handlungsstränge gewoben, die Gil und Catherine betreffen¹⁶³, sowie ein Subplot zu Nick, dessen Leben im Zusammenhang mit dem einen der Krimiplots bedroht wird. Die beiden anderen komplexeren Episoden sind die zehnte, „Sex, Lies and Larvae“, in der die Gil–Sara-Beziehung zum ersten Mal vertieft wird, und die elfte, „The I-15 Murders“, während der Nick eine Beziehung mit der Prostituierten Kristy eingehen will und Warrick mit seinen Problemen einen Keil zwischen Gil und Sara treibt. Die narrative Komplexität dieser ersten CSI-Staffel beträgt im Durchschnitt immerhin 3.

¹⁶³ Thematisiert werden Catherine als geschiedene Frau und Ex-Exotic Dancer und Gils mögliche Beziehung mit der forensischen Spezialistin Teri Miller.

Staffel 2

Episoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A- 1 Fall pro Episode	+	+									+		+	+	+				+	+			+	+
B- 2 Fälle pro Episode				+	+	+	+	+	+	+		+				+	+				+	+		
Grissom				+		+				+														
Catherine				+												+								
Warrick				+																				+
Nick			+	+																+				
Sara				+								+			+									
Bez. Gil-Warrick										+														
Bez. Gil-Catherine									+						+									
Bez. Gil-Sara					+						+				+	+								
Bez. Warrick-Nick																+								
Brass										+														
Greg																					+			
Bez. Catherine-Warrick				+																				
Gils Hörproblem																								+
Paul Millanders Geschichte																+								
Bez. Sara-Hank				+												+								
Bez. Gil-Lady Heather																								
Bez. Catherine-Sam																								
Bez. Nick-Greg																								
Catherines Männerbez.						+																		
Narrative Komplexität einer Episode	2	1	2	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	
im Schnitt: 2																								

Den Unterschied zwischen beiden Staffeln bemerkt man auf dem ersten Blick. In Staffel 2 gibt es nur Episoden mit einem oder zwei Krimiplots. Die übrigen Plots, die die Staffel präsentiert, sind - bis auf den Abschluss von Paul Millanders Geschichte, die nun intensiver gestaltete Beziehung zwischen Gil und Sara¹⁶⁴ und Gils beginnenden Gehörverlust - Subplots, die sich zu Plots entwickeln *könnten*: die Sam-Catherine-Beziehung, die Gil-Lady Heather-Beziehung, die Sara-Hank-Beziehung (alle langfristig). Dabei stellen die beiden letzten zwei Variationen / Angebote / Hürden zu der sich entwickelnden Beziehung zwischen Gil und Sara dar. Die Frauen der Serie, Catherine und Sara, bekommen in dieser Staffel mehr Raum bzw. ihre Geschichten werden vertieft durch Informationen aus ihrer

¹⁶⁴ Natürlich nur aus dem Wissen über die ganze Serie heraus.

Vergangenheit. Die Episode 22, das „CSI: Miami“-Crossover „Cross-Jurisdictions“, erweitert an Hand des ersten Spin-Offs das CSI-Universum. Außerdem verschiebt sich die Beziehung zwischen Gil und Greg zu einer Beziehung zwischen Nick und Greg, die auch in den späteren Staffel bestehen bleibt und immer wieder thematisiert wird.

Für die Beliebtheit des Formats erhielt CSI mit der Ausstrahlung der zehnten Episode „Ellie“ endgültig die Bestätigung – diese Episode schaffte es als erste auf Rang 1 in den Ratings von Nielsen¹⁶⁵. Kein Wunder also, dass die Produzenten an ihrer Erfolgsformel fest hielten: Ihr Bestreben, die Serie als ein abgerundetes, stabiles Ganzes zu präsentieren, führte zu einer Procedural-Staffel mit einer durchschnittlichen narrativen Komplexität von 2.

Staffel 3

Episoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
A- 1 Fall pro Ep.		+				+			+															+	+
B- 2 Fälle pro Ep.	+		+	+	+			+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
C- 3 Fälle pro Ep.								+																	
Grissom	+	+					+																		
Catherine Exmann/Lindsay															+										
Catherine		+																							+
Nick		+																							
Sara																									+
Bez. Gil-Warrick																									+
Bez. Gil-Catherine																									+
Bez. Gil-Sara		+	+						+																+
Bez. Sara-Hank		+						+			+														+
Bez. Hodges-Gil																									+
Greg		+																							+
Warrick /Spielproblem		+																							
Bez. Warrick-Catherine																									+
Bez. Catherine-Sam																									+
Bez. Nick-Greg																									+
Gils Hörproblem		+	+		+					+															+
Bez. Gil-Teri Miller																									+
Bez. Gil-Lady Heather																									+
The Blue Paint Killer Warrick																									+
Narrative Komplexität	3	5	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	2	3	5	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3

Im Schnitt: 2,7

¹⁶⁵ Quelle: Nielsen Media Research

Diesmal dominieren die Doppelfall-Episoden die komplette Staffel. Die Serie hat in der zweiten Staffel zu einer Stabilität und einer Form gefunden, die den Zuschauer gefallen hat; diese möchte man nun fortführen. Im Zentrum steht Gils Hörproblem, das in der zweiten Staffel bereits angedeutet wurde und sich nun durch etliche Episoden dieser Staffel zieht, Gils Hintergrundgeschichte beleuchtend. Dazu trägt seine Beziehung zu Lady Heather bei (allem Anschein nach übernachtet Gil bei ihr), die später immer wieder einmal aufgenommen wird. Man kann durchaus sagen, dass diese dritte Staffel die meisten Informationen über die Figur des Gil Grissom liefert.

Drei Plots werden beendet: Catherines Ex-Mann stirbt in der fünfzehnten Episode, „Lady Heather’s Box“, und für Gil scheidet die Möglichkeit einer Beziehung zu Teri Miller aus. Auch von der narrativen Komplexität her ist diese Episode die intensivste der Staffel. – Drittens wird die Beziehung zwischen Sara und Hank von seiner Seite aus beendet. Dafür wird ab jetzt immer wieder die Anziehungskraft zwischen Warrick und Catherine angedeutet, und Greg steigt zu einem vollwertigen Teammitglied mit Außeneinsätzen auf. Im Labor wird er durch die Figur von Hodges ersetzt, der auch Gregs bisherige narrative Funktion übernimmt, indem eine „besondere“ Beziehung zwischen ihm und Gil aufgebaut wird. In der sechsten Episode wird ein neues Serienmörder-Problem präsentiert, das aber erst in der nächsten Staffel wieder aufgenommen wird.

Die Staffel endet mit einem *Cliffhanger* bezüglich Gils Hörproblem: Er muss sich einer Operation unterziehen, um nicht sein Gehör und damit seinen Job (sein Leben) zu verlieren. Catherine ist als Einzige bei ihm im Krankenhaus, um ihm Glück zu wünschen. Damit wird nochmals die enge Freundschaft zwischen den beiden hervorgehoben – Catherine wird auch über die Staffeln hinweg Gils engste Vertraute bleiben. In dieser letzten Episode „Inside the Box“ erfährt Catherine außerdem, dass Sam ihr Vater ist; gleichzeitig wird er des Mordes beschuldigt.

Vor allem durch die Vertiefung der Geschichten von Gil und Catherine steigt die narrative Komplexität dieser Staffel, trotz Dominanz der Zweifall-Plots, im Vergleich zur zweiten an und beträgt im Durchschnitt 2,7.

Staffel 4

Episoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
A- 1 Fall pro Ep.	+					+	+	+				+		+	+			+				+	+
B- 2 Fälle pro Ep.		+	+		+				+	+	+		+			+	+		+	+	+		
C- 3 Fälle pro Ep.				+																			
Doppelfolge	+	+																					
Grissom		+																				+	
Sara			+													+							+
Bez. Gil-Nick											+												
Bez. Gil-Catherine									+							+							
Bez. Gil-Sara											+	+				+	+						
Bez. Warrick-Nick									+														
Bez. Hodges-Gil				+	+																		
Bez. Catherine-Sam		+					+																+
Catherines Männerbez.																+	+						+
Gils Hörproblem	+																						
Narrative Komplexität	3	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	3	4	3	1	2	2	2	3	1
Im Schnitt: 2,0																							

In dieser Staffel halten sich die Zwei-Fall- und die Ein-Fall-Plots die Waage. In der ersten Episode wird Gils Hörproblem gelöst, nachdem die dritte Staffel mit dem *Cliffhanger* geendet hatte. Diese erste Episode bildet den ersten Teil einer Doppelfolge, mit der die neue Staffel eröffnet wird: Von nun an gehören Doppelfolgen zu Staffelbeginn oder -ende zur festen dramaturgischen Struktur der Serie. Abgesehen von der Gil-Sara-Beziehung, die als mögliche weiter ausgebaut wird, charakterisieren diese Staffel narrative Verwicklungen, die Catherines Männerbeziehungen – auch zu ihrem Vater Sam – sowie ihr Sexualleben¹⁶⁶ betreffen.

In dieser Staffel stehen die in sich abgeschlossenen Episoden mit ihren Krimiplots eindeutig im Vordergrund; dies führt zu geringer narrativer Komplexität, ähnlich der der zweiten Staffel: 2.

¹⁶⁶ In „Early Rollout“ (St.4, Ep.15) sagt sie zu Grissom, dass sie seit 6-7 Monaten keinen Sex mehr gehabt habe.

Staffel 5

Episoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
A - 1 Fall pro Episode		+	+			+	+	+					+		+					+	+	+		+	+
B - 2 Fälle pro Episode				+	+				+	+	+	+		+		+	+	+							
C - 3 Fälle pro Episode																							+		
D - 4 Fälle pro Episode	+																		+						
Doppelfolge																								+	+
Greg											+		+												
Sara		+								+		+													
Nick																								+	+
Bez. Gil-Catherine					+					+					+							+			
Bez. Gil-Sara			+	+								+	+									+			
Brass																					+				
Warrick										+															
Catherine			+	+							+												+		
Bez. Warrick-Catherine		+														+									
Catherines Männerbez.	+																								
Bez. Gil-Sofia							+	+	+				+	+											
The Blue Paint Killer						+																			
Ecklie									+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Problem-Team gespalten									+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Narrative Komplexität	5	1	2	2	3	2	2	1	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	5	2	3	2	4	2
im Schnitt: 2,8																									

Im Vergleich zu der vorherigen bietet diese mit dem Namen von Quentin Tarantino verbundene Staffel etwas mehr narrative Abwechslung. Wie wir sehen, finden sich nun wieder Episoden mit mehr als zwei Krimiplots. Außerdem wird durch den Konflikt mit Ecklie ab Episode 9 das Team gespalten; diese dramaturgische Maßnahme sorgt für mehr Bewegung in den Beziehungen zwischen den Ermittlern und stellt vor allem, zumindest zweitweilig, die Freundschaft zwischen manchen auf die Probe, wie z.B. zwischen Gil und Catherine. Der Blue Paint Killer-Plot wird zu Ende geführt, und es tritt eine mögliche Beziehung zwischen Sofia und Gil in den Vordergrund. Sie funktioniert, genau wie vordem zwischen Gil und Teri Miller, als so genanntes „delaying of closure“¹⁶⁷ und schiebt eine Entscheidung zwischen Gil und Sara weiter hinaus. Man sieht, dass im Vergleich zu den vier bisherigen diese fünfte Staffel eine dezidierte

¹⁶⁷ Ndalianis (2005), S.85.

Staffelstruktur aufweist, eine episodенübergreifende Narration (das Problem der Aufteilung des Teams), die ihren Höhepunkt in der Doppelfolge mit Nicks Entführung findet (bei der Nick nach langer Zeit wieder einmal im Mittelpunkt steht). Damit steigt auch die narrative Komplexität wieder an: auf einen Wert von 2,8.

Staffel 6

Episoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
A - 1 Fall pro Episode		+	+	+			+	+		+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
B - 2 Fälle pro Episode	+	+					+		+			+													
C - 3 Fälle pro Episode																								+	
Doppelfolge							+	+															+	+	
Greg																			+		+				
Grissom										+												+			
Sara																						+			
Nick	+	+	+	+	+					+		+										+			
Bez. Gil-Sara			+									+											+	+	
Warrick																						+			
Sara-Hannah-Problem																			+						
Bez. Warrick-Tina	+			+		+		+	+									+							
Nicks Entführung	+									+		+													
Bez. Gil-Lady Heather															+										
Bez. Catherine-Sam													+									+			
Catherine						+							+									+			
Bez. Warrick-Catherine	+																								
Sofia							+	+			+									+					
Brass							+	+														+	+	+	
in medias res																								+	
Narrative Komplexität	4	2	2	2	1	3	2	3	3	2	1	4	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	5
Im Schnitt: 2,0																									

Diese Staffel beinhaltet ganze neunzehn Episoden, die nur einen Krimiplot¹⁶⁸ behandeln, und unterscheidet sich dadurch erheblich von den vorherigen. Diese Konzentration auf nur einen Krimiplot pro Episode mündet in zwei Ergebnisse: Auf der einen Seite betont man die Arbeit der Ermittler als wieder zusammengeführtes Team; auf der anderen Seite schafft man innerhalb des einzelnen Krimiplots narrative Komplexität

¹⁶⁸ Als ein Krimiplot sind auch Plots gezählt worden, die am Anfang einer Episode als zwei bzw. sogar drei unterschiedliche präsentiert werden und dann gegen Mitte der Episode zusammengeführt werden, da es sich um Teile eines Ganzen handelt und sie zu nur einem Fall gehören.

durch viele Wendungen oder Zusammenhänge von mehreren Koinzidenzen und Zufällen und durch die Involvierung mehrerer Verdächtiger in einen Fall. Nicks Entführung bleibt bis zur Staffelmittle ein fast durchgehender Plot, bis in der Episode „Daddy’s Little Girl“ die Tochter des Entführers, die aus dem Gefängnis entlassen wurde, die Ex-Anwältin und Komplizin ihres Vaters umbringt und anschließend Selbstmord begeht. Auf diese dramatische Weise kommt dieser Plot zum Abschluss. Dafür kommt Bewegung in zwei andere Beziehungen, die zwischen Gil und Sara und die zwischen Warrick und Catherine. Nach vielen Andeutungen wird die Möglichkeit der Letzteren nun zunichte gemacht, indem Warrick, beeinflusst durch Nicks Entführung, seine Freundin Tina geheiratet hat; diese Beziehung entwickelt sich zum durchgehenden Plot und wird vor allem in der ersten Hälfte der Staffel thematisiert. Es handelt sich hier insoweit um einen Plot, als auf Grund dieser Beziehung und ihrer Entwicklung Warrick in der achten Staffel bestimmte Entscheidungen trifft. Lady Heather hat einen erneuten Auftritt in „Pirates of the Third Reich“, als das Team den Mord an ihrer Tochter untersucht. Gegen Ende der Staffel wird an Hand der Bilder deutlich, dass Gil und Sara tatsächlich eine Beziehung führen – vor allem in der letzten Episode „Way to Go“. Es wird die Vater-Tochter-Beziehung zwischen Catherine und Sam vertieft; Sara bekommt eine „Gegenspielerin“ in der kleinen Hannah, die die Entwicklung von Saras Figur stark beeinflusst. Zum ersten Mal gibt es innerhalb derselben Staffel zwei Doppelfolgen - „A bullet runs through it“ (Episoden 7 und 8) und die letzten zwei Episoden der Staffel -, die sich hauptsächlich mit Brass’ Figur beschäftigen, die am Anfang der Serie als Hauptfigur etabliert, aber danach in den Hintergrund gerückt wurde.

Erstmalig ergibt sich in dieser Staffel die narrative Komplexität einzelner Episoden eher aus den Geschichten der Figuren und den Ereignissen, die ihnen zustoßen, als aus den einzelnen Krimiplots. Die durchschnittliche narrative Komplexität der Staffel liegt bei 2,2.

Staffel 7

Episoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A- 1 Fall pro Episode					+	+	+	+	+		+	+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
B - 2 Fälle pro Episode	+									+														+
C - 3 Fälle pro Episode				+										+										
D - 4 Fälle pro Episode	+	+																						
Doppelfolge	+	+																						+
Gregs Problem- Mordanklage				+		+	+											+	+					
Grissom	+	+	+		+	+																		
Saras Entführung																								+
Bez. Nick-Catherine	+																							
Bez. Gil-Catherine													+	+										
Bez. Gil-Sara	+	+					+			+					+		+	+			+	+	+	+
Nick																		+						
Warrick																			+					
Bez. Grissom-Hodges																								+
Bez. Warrick-Tina			+																					
Miniaturmörder-Problem	+	+					+			+	+					+					+		+	+
Bez. Gil-Lady Heather																								+
Bez. Catherine-Sam	+	+							+															
Catherine	+	+			+			+			+													
Gils Urlaub											+	+	+	+										
Kepplers Geschichte														+	+									
Bez. Catherine-Keppler												+	+	+	+									
Cliffhanger	+																							+
Narrative Komplexität	8	5	6	4	1	2	3	2	2	3	4	2	3	6	3	2	2	3	2	1	2	2	5	4
Im Schnitt: 3,2																								

Durch die Tabelle wird gleich sichtbar, dass die in der sechsten Staffel eingeführte Reduzierung der Krimiplots auf nur einen pro Episode hier fortgesetzt wird. Noch stärker als die sechste Staffel setzt die siebte auf interne Strukturierung mittels Fortsetzungsgeschichten, wie dem Miniaturmörderfall um die Serienmörderin Natalie, der sich durch die ganze siebte bis in die erste Episode der achten Staffel zieht. Neben dieser Geschichte wird weiterhin die Gil–Sara-Beziehung mit ihren Höhen und Tiefen dargestellt, Lady Heather taucht erneut auf und in der Mitte der Staffel muss die Serie ohne Grissom auskommen, der einen Forschungsurlaub macht. Sein Ersatz Michael Keppler bringt ein Geheimnis mit sich, das kurzfristig für einen zusätzlichen narrativen Strang sorgt, der mit seinem Tod und Grissoms Rückkehr aufgelöst wird. Die Catherine–Sam-Beziehung findet ihr Ende dadurch, dass Sam in der

zweiten Episode der Staffel erschossen wird. Diese zweite Episode ist gleichzeitig Teil zwei der eröffnenden Doppelfolge „Built to Kill“, die die mit Abstand höchste narrative Komplexität der Staffel aufweist und zwischen denen ein doppelter *Cliffhanger* (Catherines Entführung und der erste Miniaturmord) die Verbindung herstellt. Greg bekommt eine eigene, staffelinterne Fortsetzungsgeschichte zugewiesen, basierend auf dem Mord, den er im Dienst begeht. Die Staffel wird mit dem ersten Teil einer Doppelfolge und einem *Cliffhanger* beendet, in welchem Sara von Natalie entführt und in eine tödliche Falle gesteckt wird.

Es nimmt nicht wunder, dass diese Staffel die höchste narrative Komplexität seit Anfang der Serie vorweisen kann: 3,2.

Staffel 8

Episoden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A - 1 Fall pro Episode	+				+	+	+					+	+	+	+	+	+	+
B - 2 Fälle pro Episode		+	+	+				+		+	+							
Doppelfolge	+					+	+			+	+							+
Bez. Ronnie- Sara			+	+	+			+										
Grissom	+					+	+						+					
Saras Entführung	+																	
Bez. Gil-Sara	+	+	+	+	+	+	+	+					+					
Bez. Sara-Hannah								+										
Warrick / Mafia-Problem										+	+							+
Bez. Grissom-Hodges				+					+									
Bez. Warrick-Tina										+								
Miniaturmörder-Problem	+																	
Bez. Gil-Warrick										+	+							
Catherine				+										+				
Sara	+	+	+	+	+	+	+	+										
Cliffhanger						+				+								+
Narrative Komplexität	4	3	3	3	2	2	2	4	0	4	3	1	1	1	1	1	1	2
Im Schnitt: 2,1																		

Diese durch den Autorenstreik unvollständige Staffel erscheint in zwei Hälften aufgeteilt. Die erste Hälfte knüpft an die Tradition der letzten beiden Staffeln an und behandelt gleichermaßen Ein- und Zwei-Fall-Krimiplots. Persönliche Geschichten der Figuren treten jedoch in den Vordergrund: Gil und Sara wollen heiraten, aber dieser seit langem bestehende Wunsch der Fans geht nicht in Erfüllung. Sobald der

Miniaturmörderfall beendet und Sara gerettet ist, verlässt sie in der achten Episode, „Good Bye and Good Luck“, das Team und in diesem Sinne auch Grissom. Damit ist auch die staffelübergreifende Beziehung zwischen ihr und Gil beendet. Der Bruch in der Warrick-Tina-Beziehung wird als Ansatzpunkt für Warricks Alleingang gegen die Las Vegas-Mafia benutzt. Dies ist auch der einzige neue narrative Strang, mit dem diese verkürzte Staffel aufwartet; er wird mit der letzten Episode mit einem *Cliffhanger* beendet, in dem Warrick vom Undersheriff erschossen wird. Die Staffel ist damit erstmals durch den Weggang von Hauptfiguren gekennzeichnet - und dann gleich zwei.

Auch hier finden sich zwei Doppelepisodes, diesmal innerhalb der Staffel. Bei der einen handelt es sich um ein Crossover mit der Serie „Without a Trace“, die im CBS-Programm bis dato hinter *CSI* lief. In der anderen wird der Auftakt besagter episodenübergreifender Handlung „Warrick gegen die Mafia“ präsentiert. Auf Figurenebene wird zwar eine neue Ermittlerin, Ronnie Lake, als Partnerin von Sara eingeführt, aber nach der achten Episode und Saras Weggang wieder fallen gelassen. Die achte Episode, „You Kill Me“, markiert einen Einbruch in der Staffel: In der Tabelle ist deutlich zu sehen, wie die auf den Autorenstreik folgenden Episoden an narrativer Komplexität und Intensität verlieren und dadurch den Durchschnittswert der achten Staffel auf 2,1 senken.

2.2.2 Analyse der Ergebnisse

Entwicklung

Die Analyse aller acht Staffeln macht auf den narrativen Makro- und Mikroebenen folgende Bewegungen sichtbar:

- *Staffelübergreifend* findet eine Entwicklung statt von einem „reinen“ Procedural (die ersten vier Staffeln¹⁶⁹) mit niedriger narrativer Komplexität zu erhöhter narrativer Komplexität.

¹⁶⁹ Mit Ausnahme der ersten Staffel, da sie in das *CSI*-Universum einführt und deswegen eine höhere narrative Komplexität aufweist.

- Ab Staffel fünf ist auch auf *Staffelebene* eine Struktur zu erkennen, der ein Auflösung anstrebender Konflikt zu Grunde liegt.
- Auf der narrativen *Mikroebene* (Einzelepisode) ist bezüglich der Schaffung narrativer Komplexität die Tendenz erkennbar, vom Wechsel zwischen zwei Krimiplots zur Miteinbeziehung von Figurengeschichten in die Plots und zur Verkomplizierung *einzelner* Krimiplots überzugehen. Hierdurch erhöht sich in den letzten Staffeln die narrative Intensität. Diese Entwicklung schafft einen inneren Sog, der zunehmend gespeichertes Serienwissen fordert. Unter anderem ist sie ein Grund dafür, dass die letzten beiden Staffeln einige Zuschauer verloren haben, die eher zu den Gelegenheitsfans zählten.

In ihren späteren Staffeln gelangt die Serie zum Gleichgewicht zwischen ihrem Hauptthema, der Auflösung von Kriminalfällen, und ihren Figurengeschichten; sie präsentiert sich als abgerundetes Ganzes, als *CSI-Universum*, dessen Handlung / Eigenleben durchaus auch eine fortlaufende ist. Die Episoden bleiben zwar in sich geschlossen, bauen jedoch auf Grund von fortlaufenden Krimi- oder Beziehungsplots auch auf einander auf. Dies funktioniert aber nur für den regelmäßigen Zuschauer, der die Backstory¹⁷⁰ narrativer Stränge und der Figuren kennt. Unter Backstory verstehe ich die dramaturgische Maßnahme, den Zuschauern vergangene Teile der Serienstory im jeweiligen Plot zu präsentieren und so bestimmte Ereignisse zu erklären oder die Narration voranzutreiben – vor dem Hintergrund, dass wir keinen Zugang zur Gesamtstory haben¹⁷¹. Da *CSI* nicht auf ein Endziel gerichtet ist, handelt es sich hier vor allem um Backstories auf Figurenebene: Zum Beispiel erfahren wir nach und nach die Geschichte von Saras Kindheit, die Erklärungen liefert für ihre Betroffenheit bei bestimmten Fällen und ihre Einsamkeit; eine weitere

¹⁷⁰ Vgl. dazu Nelson (1997), S.34 und Johnson (2005), S.105.

¹⁷¹ Vgl. Bordwell/Thompson 2004, S.70-71. und Rimmon-Kenan 2002, S.6.

Backstory erklärt uns Grissoms Berufswahl und sein Streben nach Wahrheit und Wissen.¹⁷²

Backstories als solche können kaum eingegrenzt werden, da immer neue Geschichten aus der Vergangenheit der Figuren erzählt bzw. neu gedeutet, interpretiert und in anderem Licht gezeigt werden; dies ist eine sehr häufige dramaturgische Maßnahme in Serials. Ein schönes Beispiel dafür, wie dieser Mechanismus auf der Makroebene funktionieren kann, findet sich auf der Mikroebene in der Episode „4x4“ (Staffel 5, Ep.19), in der, vom Höhepunkt der Krimiplots ausgehend, umgekehrt chronologisch deren Entfaltung gezeigt wird: Durch das Erzählen ihrer Mini-Backstory bekommen die eingangs gesehenen Dialoge und Bilder eine völlig neue Bedeutung.

Prinzipiell ist die narrative Struktur der CSI-Episoden chronologisch angelegt - bis auf einige wenige Ausnahmen, wie etwa Episoden, die in medias res¹⁷³ anfangen. Eine zweite Art von Backstories betrifft vor allem die Kenntnisse der regelmäßigen Zuschauer über die narrative Mikroebene: Vor allem in den ersten vier Staffeln „trainiert“ CSI die Fähigkeit der Zuschauer zu erkennen, wie seine Plots zusammengestellt sind und wie sie sich entwickeln. Durch dieses kognitive Training können regelmäßige Zuschauer schließlich auch narrative Abweichungen als solche identifizieren, verstehen und genießen. Auf diese Art und Weise genießen die Zuschauer sich selbst, die Leistung ihres eigenen Blicks. Im Unterschied zur Rolle von Backstories in Serials, wo der Zuschauer Informationen über vergangene Ereignisse mit gegenwärtigen Ereignissen ‚zusammenpuzzeln‘ muss, um das narrative Ganze zwischen

¹⁷² In der zehnten Episode der sechsten Staffel („Still Life“) erzählt er Catherine, als er neun Jahre alt war, sei sein Vater einfach auf dem Sofa eingeschlafen und nie mehr aufgewacht - und niemand habe ihm erklärt, wie und vor allem warum das geschehen sei.

¹⁷³ In medias res bedeutet, dass die Ereignisse nicht chronologisch präsentiert werden, sondern direkt und unkommentiert mit einem Ereignis begonnen wird; dessen Präsentation bricht an einem traumatischen Punkt oder am Höhepunkt ab, woraufhin der Rest der Geschichte erzählt wird, um nachträglich aufzuschlüsseln, wie es zu diesem Höhepunkt kam. Wenn dann die Erzählung, die als Flashback fungiert, sich selbst einholt, d.h. wenn die Bilder, die wir sehen, identisch mit denen vom Anfang werden, dann wird weiter erzählt und anschließend eine Auflösung präsentiert. Ein gutes Beispiel dafür ist Episode 23 der sechsten Staffel, „Bang-Bang“, die mit der Vorbereitung von Brass und einer Spezialeinheit auf die Stürmung eines Zimmers im Casinohotel beginnt, dann abbricht und bis zur 30. Minute der Episode die Vor-Geschichte erzählt. Ab Minute 30 läuft die Handlung weiter, und Brass wird lebensbedrohlich angeschossen.

Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft herstellen zu können, bedeutet die Kenntnis der BackStorys bei *CSI* *nicht unbedingt*, Sinn konstruieren zu können oder die Ereignisse zu verstehen – das gelänge auch Neueinsteigern, die noch nie eine *CSI*-Episode gesehen haben –, sondern einen *Zugewinn*, ein *Mehr-Genießen* des eigenen Blicks als wissenden, verstehenden. Natürlich richten sich Episoden wie „You Kill Me“ (St.8, Ep.9) genau an solche Zuschauer. Es ist kein Zufall, dass diese Episode nach der Episode mit Saras Abschied ausgestrahlt wurde, da sie dem Zuschauer auf ironische Art noch einmal die narrativen und audiovisuellen Vorzüge der Serie vor Augen führt und ihm klar macht, dass das ganze Spiel der glitzernden und gleichzeitig traumatischen Oberflächen (die Makrostruktur) allein für seinen Blick bestimmt ist. Man schmeichelt buchstäblich dem Zuschauer als einem Wissenden, als einem, der die Wahl hat: Bei *CSI* ist der Zuschauer nicht unbedingt zum Puzzeln auf der Mikrostrukturebene verpflichtet, um die Narration zu verstehen und zu genießen. Dem Zuschauer, und hier liegt die Stärke der Serie beim internationalen Gesamtpublikum, wird die Wahl gelassen: er kann aktiv mitmachen und mitraten, sich kriminalistisch bewähren und dadurch Spannung durch die eigene Teilnahme erleben – „lag ich richtig oder nicht?“ Er kann sich aber auch zurücklehnen und die Arbeit der Ermittler genießen, sich Wissen aneignen, etwas lernen und die narrativen Verwicklungen innerhalb der Krimiplots bewundern. Und schließlich kommt besagte Möglichkeit hinzu, die Leistung des eigenen Blicks zu genießen. Dies ist eine *CSI*-spezifische Dimension, auf die ich unten ausführlicher zu sprechen kommen werde. Hier nur so viel: Die hier beschriebene palimpsestartige Bewegung der Staffeln, die ihren Höhepunkt in der achten findet, heißt nicht, dass *CSI* sein Format¹⁷⁴ verändert und sich z.B. zu einem Serial entwickelt hätte, wo explizit Figurengeschichten das Zentrum der Narration bilden. Sie meint vielmehr,

¹⁷⁴ „Wer wird Millionär?“ und *CSI* haben dieselbe dramaturgische Struktur und stellen auf dieselbe Art und Weise das Publikum vor dieselbe Aufgabe – mitmachen, Fragen beantworten, nach möglichen Antworten raten, sich Hilfe dabei holen. Darin äußert sich ein grundlegendes Begehren des Menschen nach Wissen, nach Kenntnis der Welt und der Mitmenschen. Die Spannung, die damit verbunden ist, liegt in dem Beantworten der Frage, ob die eigene Antwort richtig war.

dass der Zuschauer selbst den Kontext seines Seriengenusses herstellen soll und kann.

Die Entwicklung, die ich hier beschreibe, ist dabei, abgesehen von der achten Staffel, keinesfalls „structure free“, wie Ndalians das Narrativ von Serials kommentiert¹⁷⁵. Die Staffeln sind streng nach ökonomischen Prinzipien strukturiert; wir sehen, dass die narrativ komplexen Episoden sich immer in der Mitte der Staffel befinden und mit den Sweeps zusammenfallen. Dort werden Beziehungsplots wieder aufgenommen und andere fallen gelassen. In den letzten Staffeln bediente man sich bei *CSI* der stärksten Waffe der Serials, des *Cliffhangers*, um das Gesamtnarrativ der Serie offen zu gestalten, erwartungsvolle Verbindungen zwischen Staffeln zu schaffen, um sich die Aufmerksamkeit des Publikums für die nächste Season zu sichern. Interessanterweise griffen die Produzenten der Serie zu dieser dramaturgischen Maßnahme genau zu der Zeit, als *CSI* auf Grund starker Konkurrenz durch andere Episodenserien sowie des „Aufwachens“ der Serials in den letzten beiden Jahren (2006-2008) seine Vormachtstellung zu verlieren drohte. Die Serie verlor dann tatsächlich ihren ersten Platz an Reality-Sendungen; die Ursache hierfür liegt meines Erachtens hauptsächlich in der Fragmentierung der Zuschauer durch die erhöhte Anzahl anderer qualitativ hochwertiger Procedurals mit forensischem Hintergrund, einschließlich der eigenen zwei Spin-Offs Miami und New York. Die *CSI*-Produzenten versteckten ihr Unbehagen nicht und brachten es auch innerhalb der fiktiven *CSI*-Realität zum Ausdruck. In der Episode „I Like to Watch“ (St.6) sagt Gil in die Kamera der Journalisten, die einen Dokumentarfilm über die Arbeit bei *CSI* drehen (längere Abschnitte dieser Episode sind mit Handkamera aufgenommen): „There are too many forensic shows on TV!“¹⁷⁶

Narrative Struktur einzelner Episoden

Wie man am Episodentitel „I Like to Watch“ sieht, arbeitet man bei *CSI* viel mit metaphorischer Betitelung der Episoden, die auf das Thema der

¹⁷⁵ Ndalians 2005, S.95-96.

¹⁷⁶ Der Schauspieler William Petersen hat sich mehrmals negativ über die Entscheidung von CBS geäußert, zwei Spin-Offs zu produzieren, „Er meint, so müsse man sich die Geschichten teilen und die Auswahl werde immer kleiner. Vgl. dazu:

jeweiligen Episode verweisen und/oder in Verbindung zu einer Figurenbeziehung stehen. Dies ist eines der Merkmale der narrativen Struktur auf Mikroebene, mit dessen Erklärung ich die Auflistung beginnen möchte.

Selbstreferenz und Intertextualität werden seit der allerersten Episode der Serie durchgehend eingesetzt¹⁷⁷, um erstens das CSI-Universum als solches zu etablieren und es gleichzeitig in Beziehung zu unserer Realität zu setzen. Zweitens wird auf der Ebene der einzelnen Episode mittels Selbstreferenz und Intertextualität ein bestimmtes Gefühl hervorgehoben – hier geht es um Emotionslenkung. Die Episode „Leaving Las Vegas“ der siebten Staffel ist ein gutes Beispiel, um diesen Sachverhalt darzustellen. Der Titel, der auf den gleichnamigen Film verweist und damit beim Zuschauer ‚sekundäre‘, bezüglich des Films gespeicherte Emotionen abrufen, über die ich schon gesprochen habe, spielt die Rolle eines narrativen Zentrums, das auf die Komplexität der narrativen Struktur dieser Episode verweist. Diese Komplexität bietet jedem Zuschauer die Möglichkeit, die CSI-Narration auf je eigene Weise zu erfahren, sie zu verstehen und zu genießen, d.h. die Episode ruft unterschiedliche und je nach Zuschauer doch zusammenhängende kognitive Schemata auf. Inhaltlich thematisiert sie zunächst einmal Grissoms Abschied, da er in Forschungsurlaub geht und alle denken, er würde nie zurückkommen – dadurch wird nochmals der Stand der Beziehung von Gil zu jedem Teammitglied aufgerufen: Catherine soll das Team anführen, Warrick soll ihr zur Seite stehen usw. Gleichzeitig rollt Catherine in dieser Episode den Fall eines Serienmörders erneut auf¹⁷⁸, der an Norman Bates aus „Psycho“ erinnert; Catherine selbst verweist im Laufe der Episode auf die Narration dieses Films, was diejenigen Zuschauer, die nicht von selbst auf

¹⁷⁷ Man beachte hierzu die zahlreichen Verweise auf Phänomene und Artefakte unserer kulturellen Wirklichkeit, die unser Welt-Wissen fordern: die fest zur Narration jeder Episode gehörenden Literaturzitate von Grissom, Gregs Musikvorlieben (Marilyn Manson), Catherines Filmzitate, Archies Serienkenntnis (Star Trek und Farscape), Davids Horrorfilmvorliebe (die fiktive mit tatsächlich existierenden Filmen vermischt), Zwischentitel in Episoden (wie in St.7, Ep.3 „Toe Tags“ – hier heißen zwei der Zwischentitel „American Beauty“ und „Nevada Chainsaw Massacre“) usw.

¹⁷⁸ Als Gegenspieler hat sie den Strafverteidiger Novak. Er taucht zum zweiten Mal in der Serie auf, nach der Episode „Weeping Willows“ (St.5, Ep.22), in der sich die beiden gegenüberstanden.

die Ähnlichkeiten der Handlung kommen, in ihrer kognitiven Arbeit unterstützt.

Zusätzlich behandelt die Episode CS/s Hauptthema, die Trauer über den menschlichen Makel, indem die Taten des Serienmörders erstens eine psychische Krankheit zur Ursache haben, welche zu einer Verwechslung führt, die wiederum mit den Morden endet. Den Schlusspunkt der Episode bilden zwei Szenen. In der einen entdeckt Catherine das Notizbuch des Mörders, in das er im Gerichtssaal die ganze Zeit etwas schrieb, nämlich immer wieder den Satz: *There is no place like home*. Dieser Satz stellt erstens eine Verbindung zum genannten Hauptthema der Serie her: er betont die Tatsache, dass es Gut und Böse nicht gibt, sondern nur den Menschen und seinen Kontext, aus dem heraus ein Ereignis sich als böses entwickeln kann bzw. gesellschaftlich als solches bewertet wird. Er ist zweitens ein Zitat aus „Der Zauberer von Oz“, das wiederum die Verbindung zur zweiten Schluss-Szene schafft, in der sich Gil von Sara verabschiedet. Sara: „I see you when you come back.“ Gil: „I miss you.“ Die letzten Bilder zeigen uns, wie ein Paket in Gils Zimmer geliefert wird. Auf Soundebene beginnt das Miniaturmörderthema, die Kamera fährt ins Zimmer hinein und zeigt dem entsetzten Zuschauer das Bild der toten Puppen. So schafft das Gespräch zwischen Gil und Sara, das mit ihrer Beziehung zu tun hat, gleichzeitig eine metaphorische Ebene für den regelmäßigen Zuschauer, auf der auf den beendet geglaubten Miniaturmörder-Plot verwiesen wird: Gils „I miss you“ auf Sprachebene wird auf Bildebene in Verbindung mit seiner Besessenheit vom Fall des Miniaturmörders gebracht.

An diesem Beispiel zeigt sich auch sehr schön *CS/s narrative Verspieltheit*, die möglichst viele Zuschauer auf möglichst vielen Ebenen anzusprechen und zu involvieren versucht. Wie stark diese Involvierung und emotionale Anteilnahme dann tatsächlich sind, hängt von der kognitiven Disposition des Einzelnen ab. Bonfadelli zufolge kann man bei der Entstehung von Emotion zwei Prozesse unterscheiden: einerseits gibt es ein unspezifisches physiologisches Aktivierungssystem, das durch extreme Reize erregt wird und körperliche Begleiterscheinungen wie Änderung des Herzschlags, der Handleitfähigkeit, des Muskeltonus etc.

bewirkt – auf dieser Ebene spielt der audio-visuelle Stil der Serie eine große Rolle¹⁷⁹. Dieser Aktivierungsgrad bestimmt aber nur die *Intensität* der Emotion. Ihre *Qualität* hängt eher von kognitiven Prozessen ab, in denen der Rezipient die physiologischen Symptome in Abhängigkeit von der kognitiven Bewertung der Situation je anders empfindet: als Freude, Spannung, Furcht, Eifersucht etc.¹⁸⁰

Dieses Erleben wird bei *CSI* klar strukturiert; von der festgelegten *Struktur* wird selten abgewichen. Diese Struktur ist definiert durch „*Plot over Character*“ und das Aufschieben der Auflösung durch plötzliche Plotverwicklungen - im Vergleich zum character repositioning bei *Serials*. In den meisten Fällen handelt es sich bei *CSI* um eine Vieraktdramaturgie:

- I. Vor-Vorspann (*Teaser*)/Problem/e – erste Vermutungen werden präsentiert
- II. zweiter Plot oder mehrere werden eingeführt – erste Hinweise in den Fällen
- III. erste Verhöre von Verdächtigen – Aufschieben von Lösungen
- IV. falsche Fährten – Auflösung der Fälle.

Am Beispiel der Episode „*Compulsion*“ (St.5, Ep.17) werde ich nun die übliche narrative Struktur einer *CSI*-Episode veranschaulichen:

Die Episode wird mit den üblichen Helicopter *Shots* vom nächtlichen Las Vegas eröffnet. Vor dem akustischen Hintergrund von Kasabians „*Processed Beats*“ wird uns dann gezeigt, wie eine Flugbegleiterin im Hotel eines Casinos eincheckt. Sie geht hoch zu ihrem Zimmer, wird an der Tür angegriffen und hineingezerrt. Schnitt auf das *CSI*-Team, das sie tot im Zimmer vorfindet, brutal erstochen. Nach der Bemerkung von Sara, dass der Täter sauber gemacht habe und es nach Krankenhaus rieche, sagt Gil seinen *One-Liner*: dass es noch immer nach Blut rieche und dass alle Wohlgerüche Arabiens dieses kleine Zimmer nicht wohlriechend machten. Nun beginnt der Vorspann, und anschließend geht es weiter mit Fall A (untersucht von Gil, Sara und Greg) - bis in Minute 5:20 ein neuer

¹⁷⁹ Dazu ausführlich im nächsten Kapitel.

¹⁸⁰ Bonfadelli 1999, S.206.

Tatort und ein neuer Fall präsentiert werden: ein Junge wurde in seinem Bett erschlagen (untersucht von Catherine und Nick). Bis Min. 9:00 wird dieser Fall dargestellt. Dann kehren wir zurück zu Fall A, bei dem Dr. Robbins und Gil die Autopsiebefunde besprechen. Es erweist sich kurz darauf, dass ein alter Fall damit in Verbindung steht und es sich anscheinend um einen Wiederholungstäter handelt – bis 10:50 Min. Ab jetzt werden die Abstände zwischen den Wechseln von einem Fall zum anderen immer kleiner. Fall B geht weiter bis Min. 13. Dann Fall A bis Min. 14 – Fall B bis Min. 15:50 – Fall A bis Min. 18:20 – Fall B bis Min. 20 – Fall A bis Min. 21:05 – Fall B bis Min. 22 – Fall A bis Min. 22:30 – Fall B bis Min. 23:10 – Fall A bis Min. 25 – Fall B bis Min. 27 – Fall A bis Min. 29:10 – Fall B bis Min. 31:50 – Fall A bis Min. 34 – Fall B bis Min. 34:50 – Fall A bis Min. 37:40 – Fall B bis Min. 41:20.

Diese Auswertung macht deutlich, wie der narrative Ablauf strukturiert ist. Er besteht aus einem *Dreieck von Information – Analyse – Schlussfolgerung* mit all ihren Argumentationsschritten und gleicht somit einer wissenschaftlichen Arbeit¹⁸¹. Ab Min. 15 werden erste Hinweise in beiden Fällen präsentiert und besprochen sowie Verdächtige bzw. Zeugen verhört, dann filtert man bis Min. 30 die relevanten Spuren heraus, und ab Min. 30 nähert man sich allmählich der Lösung, die bis zum Ende von falschen Annahmen bzw. Spuren aufgeschoben wird und somit den Aha-Effekt hervorruft. Diese dramaturgische Struktur wird häufig variiert, indem entweder mehrere Fälle untersucht werden oder Fall B sich als Teil von Fall A erweist (oder sogar A, B und C sich als ein und derselbe Fall herausstellen).

Wie schon erwähnt, trifft diese Struktur auf mehr als die Hälfte der CS-/Episoden zu; sie ist damit durchaus als repräsentativ zu bezeichnen. Dabei darf nicht vergessen werden, dass die Kenntnis dieser Struktur, wie ich oben bereits sagte, den Zuschauern während der ersten Staffeln durch ihre ständige Umsetzung gleichsam ‚antrainiert‘ wird, um dann in den

¹⁸¹ Diese Struktur kommt durch CS/s spezifischen audiovisuellen Stil (stylistic system) erst richtig zur Geltung: auf den Ebenen der Inszenierung (z.B. Reihenfolge der Handlungsorte bzw. der Handlungsräume: Tatort – Autopsie – Labor – Verhörraum, Farbkodierung der einzelnen Krimiplots usw.), der Kameraarbeit, des Sounds und des Schnitts. Hierzu komme ich im nächsten Kapitel.

späteren Staffeln mehrmals durch unterschiedliche *narrative Experimente* durchbrochen zu werden, wie in „4x4“ (St.5, Ep.19), „Rashomama“ (St.6, Ep.21), „Toe Tags“ (St.7, Ep.3), „Ending Happy“ (St.7, Ep.21), „You Kill Me“ (St.8, Ep.9): Diese Episoden weichen von der als Regel etablierten narrativen Struktur ab und können eben dadurch für Höhepunkte des narrativen Genusses beim Zuschauer sorgen – an in den meisten Fällen ökonomisch bestimmten Punkten einer Staffel.

Aus der Auswertung der dramaturgischen Struktur geht hervor, dass der Vor-Vorspann (*Teaser*) mit Abstand das wichtigste Element der CSI-Dramaturgie darstellt, da in ihm das schwierigste und interessanteste Rätsel der jeweiligen Episode auf eine Art präsentiert werden muss, die innerhalb von zwei Minuten immense Spannung bei den Zuschauern aufbaut, sie sozusagen fesselt. An Hand der Information, die dem Zuschauer jeweils geliefert wird, kann bei CSI in 90% der Episoden zwischen zwei Arten von *Teasern* unterschieden werden: dem *enthüllenden* und dem *darstellenden Teaser*. Beim ersten wird ein grausamer Fund gemacht – die Tat ist schon geschehen. Beim zweiten geschieht die Tat vor unserem Blick; es wird uns jedoch nicht alles gezeigt bzw. wir werden von Anfang an auf eine falsche Fährte geleitet. Beim *enthüllenden Teaser* werden sowohl subjektive Kamera eingesetzt – sie und damit auch unser Blick begleitet Figuren (selten sind es andere Lebewesen wie die Fliege in „Big Middle“ (St.5, Ep.16)), die den Fund machen als auch objektive: die Kamera führt uns dann ohne die Anwesenheit eines Trägers zum grausamen Fund. *Darstellende Teaser* werden fast fast ausschließlich mit objektiver Kamera gefilmt - mit Ausnahme der Fälle, in welchen unser Blick mit dem des Täters verknüpft wird.

Auch mit Bezug auf die Art der Darstellung und Miteinbeziehung des Zuschauerblicks und dadurch die emotionale Anteilnahme des Zuschauers können CSIs Trailer unterschieden werden: in den *laut-schnellen* und den *still-langsamem Teaser*. Bei ersterem handelt es sich um Eröffnungssequenzen wie in „Viva Las Vegas“ (St.5, Ep.1), die in einem Casino, Club oder auf einer Party spielen. Sie sind mit produktfremder Musik (Musikstücke, die es schon vor der Serie gab)

untermalt; in der hier erwähnten Episode ist es „Spitfire“ von Prodigy, temporeich und von wechselnden Kameraperspektiven dominiert. Bei der zweiten Art handelt es sich um langsame, ich nenne sie: „schleichende“, Kamerafahrten¹⁸² (wie in „Gentle Gentle“, St.1, Ep.19), die von produktinterner (speziell für die Serie komponierter) Musik begleitet werden und meistens in Häuser oder ungewöhnliche Orte hineinführen. Generell werden *Teaser* mit einem *Cliffhanger* beendet, der sich im spielerisch-metaphorischen *One-Liner* einer Figur manifestiert; beispielsweise sagt Gil in „Forever“ (St.3, Ep.21), als neben der toten Tierpflegerin im Laderaum eines Flugzeugs ein Pferd steht: „The first suspect.“

Catherine: „The horse?“

Gil: „Of course.“

In diesem Moment drehen Catherine und Gil ihre Köpfe von links nach rechts. Schnitt auf den Kopf des Pferdes, der sich von rechts nach links dreht. So entsteht der Eindruck, als würde das Pferd Gil und Catherine erschrocken anschauen.

Bei *CSI* wird, wie schon erwähnt, immer mit der Kenntnis der dramaturgischen Struktur seitens des Publikums gerechnet, um sie variieren zu können. So auch bei diesem narrativen Element. In „Fight Night“ (St.3, Ep.7) wird im *Teaser* ein Boxkampf gezeigt, der mit dem Tod des einen Boxers endet. Während die Kamera den Weg zum Ring sucht, sehen wir kurz im Bild, wie ein farbiger junger Mann durchs Casino wegläuft, verfolgt von einigen anderen Farbigen. Nachdem der Boxkampf mit dem Tod geendet hat, treffen Gil und Warrick am Tatort ein; Gil ist im Begriff, seinen üblichen ‚es handelt sich um eine Straftat‘-*One-Liner* auszusprechen, und ganz korrekt hebt im selben Moment die Melodie des Vorspanns an. Gil blickt nach unten, als würde er kurz pausieren, bis der Vorspann zu Ende ist. Plötzlich klingelt es, und die Vorspannmusik endet abrupt. Gil scheint überrascht: darüber, dass der Vorspann jetzt nicht kommt – damit wird auf der Metaebene zwischen Serie und Publikum die Kenntnis der Figur über ihre fiktive Realität und über unsere Anwesenheit

¹⁸² Zu allen audiovisuellen Mitteln mehr im nächsten Kapitel.

als Zuschauer dargestellt. Innerhalb der Serienrealität hat einfach Gils Pager geklingelt. Er sieht sich die Nachricht an; im selben Moment hört man, wie ein Tonband zurückgespult wird. Schnitt auf einen neuen Tatort, außerhalb des Casinos, auf dem Parkplatz. Gil geht hin, Catherine ist schon da – es handelt sich um den jungen Farbigen, den wir am Anfang zu sehen bekamen. Plötzlich klingelt Gils Pager wieder – er soll Nick anrufen. Schnitt auf einen dritten Fall im Casino – Raubüberfall auf den Juwelierladen; Nick soll den Fall untersuchen, Gil und die soeben eingetroffene Sara kehren zurück zum toten Boxer. Nun versucht es Gil mit einem zweiten *One-Liner*: Welcome to the Fight Night! Diesmal, nach 4:50 Minuten *Teaser*, beginnt endlich der Vorspann.

An diesem Beispiel kann man deutlich sehen, welche ‚liberale‘ Beziehung *CSI* zu seinen Zuschauern pflegt. Die Serie überlässt es dem Einzelnen, inwieweit er in das Seriennarrativ involviert werden möchte – ein Zuschauer zum Beispiel, der nur hin und wieder einschaltet oder nicht die komplette kognitive Herausforderung bewältigen kann, betrachtet die Episode als eine spannende Krimigeschichte, bei der er erfahren möchte, wer er es getan hat. Ein anderer Zuschauer, der über die kognitiven Schemata verfügt, um die narrative Verspieltheit der Episode zu erkennen, und/oder ein *CSI*-Langzeitzuschauer ist, erlebt dementsprechend einen Zugewinn an Genuss. Diese Tatsache ist, wie schon erwähnt, der Schlüssel zum Erfolg beim Gesamtpublikum.

Kehren wir zurück zur Bestimmung der *Teaser*: Alle beschriebenen Varianten von *Teasern* liefern uns zwar Informationen über den A-Plot oder auch alle Krimiplots der Episode, aber sie erweisen sich oft als unzuverlässig und präsentieren Ereignisse als *mögliche*, aber nicht *tatsächliche*¹⁸³. Sie verwenden dabei zwei Varianten einer für *CSI*

¹⁸³ Ein Beispiel wäre die Episode „Spark of Life“ (St.5, Ep.18): Im Vor-Vorspann sehen wir zuerst einen *Helicopter Shot* vom nächtlichen Las Vegas, dann schwenkt die Kamera vertikal nach oben und zeigt uns nur den Himmel, dann schwenkt sie leicht nach rechts und nach unten, und wir tauchen in einen Wald ein. Die Bewegung ist von Waldgeräuschen begleitet. Wir sehen einen Mann im Dunkeln. Vor dem Hintergrund bedrohlicher Musik fängt er an anscheinend an, ein Stativ aufzubauen. Es sind vorwiegend *Close-Ups* seiner Handlungen zu sehen. Alles sieht nach der Vorbereitung eines Scharfschützen aus. Dann blicken wir (subjektive Kamera Unbekannter) durch ein Objektiv auf ein Haus und sehen einen Mann am Fenster. Die Bedrohung spitzt sich akustisch zu. Dann schwenkt die Kamera und damit unser Blick vertikal nach oben, und wir sehen die vielen Sterne am Himmel. Schnitt auf eine Ganzkörperaufnahme des

zentralen Erzählweise, nämlich die der *possible worlds*¹⁸⁴. Diese äußert sich einerseits audiovisuell in den *CSI-Shots*¹⁸⁵, dem unmöglichen Blick in den menschlichen Körper, andererseits narrativ im Einsatz von *Flashbacks* oder visualisierten Vermutungen über Ereignisse, die in der Vergangenheit liegen. Die Zeit der Rekonstruktion dieser Ereignisse ist ein „vielleicht“ – keine Vergangenheit, sondern *unbestätigte Vergangenheit*.

Kozloff zufolge ist das TV-Narrativ traditionell zuverlässig, d.h. wenn eine Geschichte gezeigt oder von einer Figur erzählt wird, dann verläuft sie auch so – sie stimmt. Kozloff¹⁸⁶ führt als Merkmal narrativer Innovation bei heutigen Serien an, dass sie mit dieser Tradition spielen und unzuverlässige Narration bzw. unzuverlässige Erzähler präsentieren. Das geschieht qua akustischer (*Voice Over*, Dialog) und/oder visueller Präsentation (Traum, Wunsch, Vision, Flashback etc.) besagter „possible worlds“, die in der Realität, der fiktionalen Welt der Serie stattgefunden haben *könnten*. Während die fiktionale Welt der Serie hinsichtlich ihres ontologischen Status' autonom existiert, sind „possible worlds“ subjektive Konstrukte, ein Produkt visualisierter mentaler Prozesse einer oder mehrerer Figuren. Marie-Laura Ryan zufolge kann man auf der Basis des mentalen Prozesses, der sie zustande bringt, diese „possible worlds“ differenzieren: in Welten des Wissens, des Glaubens, des Begehrens, der Intention, der Verpflichtung, des Traums oder der Phantasie¹⁸⁷. Es handelt sich um Gedanken, Wünsche, Visionen und Erinnerungen von Figuren. Sie dienen nicht nur der Erklärung entsprechender Figurenhandlungen,

Mannes. Die Bedrohung wird zurückgenommen, denn jetzt sehen wir, dass er ganz einfach ein Teleskop aufgebaut hat, um den Sternenhimmel zu betrachten. Das gerade „beruhigte“ Bild wird auf einmal in gelbes Licht getaucht. Plötzlich erhebt sich hinter dem Mann eine Feuerwand, und gespiegelt in den Gläsern seiner Brille, die auf den Boden fällt, sehen wir, wie er in den Flammen verbrennt. Schnitt auf die verkohlte Leiche. Es folgt ein Gespräch zwischen Gil und Sara, das wie immer ein humorvolles Element enthält. Kurz darauf findet Gil noch eine Leiche. Sie öffnet die Augen – die Frau lebt noch. Dadurch, dass sich später der Tod des Mannes als Unfall erweist und die Frau ursprünglich in einen ganz anderen Fall verwickelt war, erweisen sich die Ereignisse des *Teasers* als Mittel zur Täuschung des Zuschauers.

¹⁸⁴ Zu der „possible worlds“-Theorie vgl. Ryan 1991, S.111-119.

¹⁸⁵ „The increasing visualisation of the body confirms Arren Buckland's suggestion that visual effects can be used to represent ‚possible worlds‘ – that exist between science fact and science fiction“. Goode 2007, S.126.

¹⁸⁶ Kozloff 1992, S.93.

¹⁸⁷ Ryan 1991, S.111-119.

sondern erfüllen zwei wichtige dramaturgische Funktionen: das Erzeugen von Spannung oder von slapstickartigen Effekten. Bei den unzuverlässigen Erzählern in *CSI* handelt es sich entweder um Ermittler, die den Fall zu rekonstruieren versuchen (Welt des Wissens), um ihre Vermutungen, die von ihrem *Voice Over* begleitet werden, oder um Verdächtige, die über die Ereignisse berichten. Fast immer sind sie visuell durch schwarz-weiße oder sepiafarbene Bilder gekennzeichnet, die überdies auf 16 mm-Film gedreht werden - im Unterschied zum 35 mm-Film der restlichen Serie. Um ihren slapstickartigen Effekt zu verstärken, werden beispielsweise in „Rashomama“ (St.6, Ep.21) die Vermutungen der Ermittler über vergangene Ereignisse mit Hilfe völlig unterschiedliche Bildkonstellationen präsentiert hinsichtlich der Farben, des Lichts und der Kamerapositionen bzw. Einstellungen). In all diesen Fällen handelt sich um *multiperspektivisches Erzählen*.

Damit erzielt man, wie gesagt, einen slapstickartigen, komischen Effekt. Außerdem dient die Benutzung von multiperspektivischer Erzählung einer sehr starken Zuschauerbindung ans Erzählte - und gleichzeitig der Herausforderung an die Zuschauer, zwischen „falschen“ und „richtigen“ narrativen Strängen zu unterscheiden und diejenigen Informationen über Figuren und Handlungsstränge, die für die Episode und das Gesamtnarrativ der Serie wichtig sind, herausfiltern zu können. Visualisierte Erinnerungen sind bei *CSI* „wahr“ und haben eine emotionalisierende Funktion, da sie wichtige Aspekte von Beziehungen zwischen Figuren hervorheben.

Andere narrative Mittel bei *CSI* sind *Voice Over* und natürlich die *Dialoge*, aber dazu komme ich im Kapitel über Sound ausführlich zu sprechen. *Zwischentitel*¹⁸⁸, ein weiteres narratives Element, werden bei *CSI* sehr

¹⁸⁸ Um Missverständnisse zu vermeiden, möchte ich klar stellen, dass es hier nicht um Untertiteln oder Vor- bzw. Abspanntiteln handelt. Die Zwischentitel (intertitles) dienen in der Stummfilmära der Präsentation von Dialogen und/oder des Kommentars von Ereignissen. Heutzutage werden sie im Kino selten benutzt und wenn dann haben sie in den meisten Fällen eine ironische Funktion. Das Benutzen von Zwischentiteln kann man als sehr typisch für manche der heutigen Drama-Serien beschreiben, vor allem in diesen mit action-, krimi- oder sci-fi-orientierter Handlung. In erster Linie erfüllen sie eine informierende Rolle, indem sie die Zeit und den Ort der Handlung mitteilen, wie in den „Law&Order“-Serien. Oder sie erleichtern den Zuschauern das Verständnis in Serien, wo 1) Handlungsorte schnell gewechselt werden und/oder 2) ihre Anzahl sehr groß ist, so dass die Zuschauer die Orientierung verlieren könnten. Die Zwischentitel dienen aber

selten benutzt; die narrative Strukturierung an Hand visueller Mittel macht sie überflüssig. Ab und an dienen sie der ironischen Selbstreferenz des Produkts als seriöse, wissenschaftlich fundierte Serie und der ironischen intermedialen Referenz auf andere mediale Produkte, wie Filme. Ein gutes Beispiel dafür ist eine Episode aus der siebten Staffel, „Toe Tags“. Zwischentitel teilen diese Episode in vier Teile auf: American Beauty, No Brainer, Embalmy Day, The Nevada Chainsaw Massacre. Eine andere Episode, die mit Zwischentiteln arbeitet, ist „Happenstance“ (St.7, Ep.8), die von den Morden an zwei Frauen handelt, die sich als eineiige Zwillinge erweisen, vom Aussehen her völlig identisch sind und dadurch auch denselben Mörder haben. Ihre Geschichten sind qua Zwischentitel in die Kapitel „Jill“ und „Amanda“ aufgeteilt.

All diese Details werden vom Zuschauer nicht unbedingt beim ersten Zusehen registriert, sondern erst beim *wiederholten*.

CSIs Narration und der aufmerksame Blick des Zuschauers

Das ist das Spiel, das die Serie ständig mit unserem Blick spielt – genau hinsehen und nachdenken, Lösungen und Antworten suchen und finden. Diesen Prozess gibt CSI nicht nur visuell wieder, sondern auch an uns weiter: die Serie macht unseren Blick zum Teil der Narration. CSI bindet auf Grund seines Formats, seiner narrativen Struktur und seiner audiovisuellen Gestaltung deswegen so viele Zuschauer für so lange Zeit an sich, weil es ihnen *zusätzlich auch auf den produktinternen Ebenen* die Wahl lässt - zwischen Genuss und Mehr-Genuss. Der Genuss liegt in der Möglichkeit, beliebig in eine Episode hineinzuschalten, sich zurecht zu finden und den Krimiplot und seine audiovisuelle Umsetzung zu genießen, wohingegen der Mehr-Genuss aus dem Aktivieren besagter mentaler CSI-Schemata entsteht: auf Grund der CSI-Erfahrung, der Kenntnis des CSI-Universums.

nicht nur ausschließlich der Information, sondern werden auch als narratives Mittel benutzt, um bestimmte dramaturgische Wirkung zu erzielen. Wenn mehrere narrative Stränge gleichzeitig verlaufen, wie in „24“, kann das Publikum sehr schnell den Ort der Handlung aus den Augen verlieren. Bei „24“ wird von Zwischentiteln sehr pointiert Gebrauch gemacht: Sie haben eine dramaturgische Funktion und dienen nicht nur der zeitlichen Orientierung, sondern der Beschleunigung der Handlung und der Erhöhung der Spannung.

Das wird auf eindrucksvolle Art und Weise in Produktionen wie „24“ und *CSI* gezeigt – meiner Meinung nach können diese zwei Serien als Eckpunkte der letzten Jahre gesehen werden, was ihre exzessive Beschäftigung mit den Möglichkeiten des Mediums Fernsehen und seiner Rezipienten betrifft. In „24“ gehören die Eigenschaften des Mediums an sich zu den wichtigsten narrativen und audiovisuellen Stilmitteln: Live-Charakter und Echtzeit (Nachrichten), Zeitangabe durch die Digitaluhr (Sportevents), Überschriften, Split-Screen (Webseiten) usw. „24“ zelebriert nicht nur den Vormarsch der Ästhetik im Fernsehen, sondern auch die Natur des Fernsehens als Medium. Während „24“ so das Medium kommentiert, zeigt *CSI*, dass im audiovisuellen Bereich dem Medium keine Grenzen mehr gesetzt sind. Die Flut an Informationen und die expressive Präsentation der eigenen Ästhetik dienen nicht nur einem Selbstzweck, sondern die fragmentierten Oberflächen verfolgen zwei Ziele: Sie repräsentieren zum Einen die Erfahrung einer fragmentierten, zerstückelten Post-9/11-Welt als Gefühl der Distanz, der Entfremdung und Isolation. Bei *CSI* wird genau diese Erfahrung thematisiert, aber als eine *körperliche* – die Erfahrung der fragmentierten Welt als Körpertrauma. Das zweite Ziel liegt in den veränderten Anforderungen an den Zuschauer. Die Erfahrung des Fernsehens wurde bezüglich der Aufmerksamkeit des Publikums immer als eine dem Kino unterlegene betrachtet, da ihr das Dispositiv Kino fehlt: die Dunkelheit, die riesige Leinwand, die vielen Unbekannten, mit denen man das Erlebnis gezwungenermaßen teilt usw. Im Gegensatz zum Fernsehen, so die verbreitete Meinung, gehörte jedoch dabei dem Film die ungeteilte Aufmerksamkeit des Zuschauers:

Given the various attractions of the domestic space, viewers' attention may be sporadic. Unlike at the theatre or the cinema, where audiences typically sit in a darkened space constructed to focus their attention on the play or film, most people are engaged in other activities whilst watching television.¹⁸⁹

Abgesehen von der Zweifelhaftigkeit dieses Arguments¹⁹⁰ ist festzustellen, dass *CSI* und andere Serien, die zum Label QTV gezählt werden, den Zuschauer ungeachtet seiner jeweiligen Seh Umgebung *zwingen*, ihnen

¹⁸⁹ Nelson 2000, S.113.

¹⁹⁰ – man denke an die bekannten Dimensionen des Kinodispositivs: Popcorn essen, knutschen, ... –

genau diese Aufmerksamkeit zu schenken. An Hand ihres audiovisuellen und narrativen Stils bringen sie den Zuschauer zum Mitmachen: Um zu immer höherem Genuss zu kommen, muss man auf alles achten, vor allem auf Details. Je mehr man in der Bildoberfläche entdeckt, desto höher der Genussfaktor. *CSI* verschafft sich diese ungeteilte Aufmerksamkeit des Publikums vor allem durch seinen audiovisuellen Stil¹⁹¹. Unser Blick muss sich zurecht finden, sich selbst finden in der filmischen Oberfläche - daraus entsteht der Genuss des Zuschauens: *sich selbst als Sehenden erblicken*. Auf diese Art und Weise zeigt man dem Zuschauer vor allem eines: dass er ins Bild schon mit eingeschrieben ist. Er kann sein Dabeisein, seine eigene Präsenz genießen, die seines Blicks als Zuschauer. Normalerweise werden in Krimis (z.B. „Law&Order: Criminal Intent“) Sherlock Holmes und Dr. Watson von Figuren verkörpert, während bei *CSI wir*, das Publikum, Dr. Watsons Position einnehmen. Das *CSI*-Team tut genau das, was wir Zuschauer beim Zuschauen tun: zuerst Bewegungen, Bilder, Sounds und geschriebene Sprache wahrnehmen, dann das Wahrgenommene analysieren und Schlussfolgerungen ziehen – daraus konstruiert man dann eine sinnvolle Story.

Ich sehe *CSI* als Effekt einer Kombination aus folgenden Aspekten:

- den Konventionen des Krimi-Procedurels,
- der Verlagerung des Blickpunkts von den Figuren selbst auf ihre Arbeit (Hervorheben des Wie und nicht des Wer),
- in den späteren Staffeln Vermischung mit Elementen des Serials,
- dem Schaffen eines distinkten, exzessiv-expressiven audiovisuellen Stils.

¹⁹¹ Auch hierfür ist „24“ ein extremes, exzessives Beispiel. Durch die *Aufteilung* des Bildschirms in mehrere, die oft unterschiedliche Sub-Plots darstellen, zwingt man den Zuschauer zur *ungeteilten* Aufmerksamkeit. Noch extremer geht „*CSI: Miami*“ mit dieser Technik um – mit Hilfe des Split-Screen-Verfahrens thematisiert die Serie es selbst. Sie thematisiert das, was vom Zuschauer gefordert wird: genau hinsehen, auf Details aufpassen. Hier werden nicht unterschiedliche Sub-Plots und narrative Stränge von einander getrennt, aber gleichzeitig zusammen gezeigt, sondern ein und dasselbe Bild wird mehrmals innerhalb seiner selbst „wiederholt“; jedes Detail dieses Bildes wird dadurch hervorgehoben und uns Zuschauern regelrecht ins Auge „geworfen“.

Schon zum Ende des ersten Kapitels habe ich darauf hingewiesen, dass die Qualität einer Serie sich nicht nur an Hand ihrer Figuren und thematischen Komplexität bemisst, sondern, und das ist der Fall bei *CSI*, in besonderem Maße an Hand ihrer Ausschöpfung audiovisueller Mittel. Wie schon erwähnt, machen heutige Serien Gebrauch von bestimmten narrativen Mustern oder Schemata, die mit der Aktivierung mentaler Schemata beim Zuschauer rechnen, mit seiner Aktivität. Dieser Prozess ist mit einer Befriedigung bzw. einem Genuss seitens der Zuschauer verbunden, falls er über die angezielten Schemata verfügt. Ein sekundärer Genuss entsteht, indem die Serie auf Episodenniveau ihr spezifisches Narrativ - die Schritt-für-Schritt-Auflösung eines Kriminalfalls - den Erwartungen der Zuschauer entsprechend wiederholt. Dieser Genuss wiederum wird auf audiovisuellem Niveau verdoppelt durch das Erschaffen eines audiovisuellen Spektakels, eines Spiels mit Konventionen und Erwartungen – bei *CSI* ist, so meine These, dieser sekundäre audiovisuelle Genuss dem primären ebenbürtig. *CSI*'s Selbstreflexivität als Fernsehformat ist von enormer Bedeutung für das Spiel, das die Serie mit den Kontrasten zwischen unkonventionellem audiovisuellem Stil und den Konventionen des eigenen Formats treibt. *CSI* bleibt eine TV-Serie, aber audiovisuell erreicht sie filmisches Niveau. Sie demonstriert die „neue“ Spezifik der Zusammenarbeit von etabliertem Autorensystem des Fernsehens mit den cinematographischen Ressourcen des Hollywoodkinos.

Im folgenden Kapitel wollen wir diesem Phänomen auf den Grund gehen.

KAPITEL 3

„THE LOOK IS THE HOOK!“¹⁹² – AUDIOVISUELLER STIL BEI CSI

‚Spektakel‘ war *das* Stichwort der Filmtheorie Anfang der 90er Jahre. Heutzutage findet es immer häufiger in Verbindung mit dem Konkurrenzmedium Fernsehen Anwendung. Jeden Tag zur Primetime glitzern spektakuläre Bilder über die Bildschirmoberfläche.

Die technische Entwicklung trug wesentlich zur visuellen Beschaffenheit der heutigen Serien bei. Die Qualität des digitalen Bildes, die nun auf LCD- und Plasmabildschirmen zur Geltung kommt, erlaubt dem Fernsehen ein Kräftemessen mit dem Film¹⁹³. Das „alte“ kleine, kontrastarme und visuell oft recht einfallslose Fernsehbild bot eine eher an der Literatur orientierte Aufbereitung von dramatischen Stoffen. Sie setzte mehr auf Dialog und Kommentar als auf Bildqualität.

Die ästhetischen Kriterien für die Qualität des Fernsehbildes wurden einer Rekonfiguration unterzogen; man misst nun dem Visuellen größeren Wert bei. Die Produktionsweise der Institution Hollywood, auf die man zurückgriff, gepaart mit den neuen technischen Möglichkeiten, die das Medium bot, und den neuen ästhetischen Anforderungen ermöglichten den Schritt zu spektakulären Bildern wie denen der hier untersuchten Serie, *CSI*. Farbtiefe, Kontrastbeleuchtung, kunstvolle Kamerafahrten, Schnitttempo etc.: all diese Elemente der Kameraarbeit und der Inszenierung, die man in solcher Intensität bislang nur aus dem Film kannte, brachten dem Fernsehbild eine völlig neue ästhetische Qualität. So hat nun auch im Fernsehen die **visuelle Gestaltung**, das ‚Erzählen in Bildern‘, der traditionellen, typischerweise an Dialoge gekoppelten Erzählweise den Rang abgelaufen. Bild- und narratologische Struktur sind dynamischer geworden.

¹⁹² Der Titel spielt auf Sue Turnbolls Essay „The Look and the Hook“ an, In: Michael, Allan (Hg.) 2007, S.15-32.

¹⁹³ Allein Größe und Format der neuen Bildschirme ist zu bedenken, ferner Auflösung, Farb- und Klangqualität, Strahlungsfreiheit – all dies sorgt für ‚Heimkino‘.

Bei vielen Serien stehen für Fans, Kritiker und Wissenschaftler immer noch deren narrative Qualitäten (und die dadurch erzeugte Spannung) oder die geliebten Figuren auf dem ersten Platz der Beliebtheitskala. Natürlich ist das Drehbuch mit seinen Dialogen und der Festlegung von Figuren mit all ihren Eigenschaften wichtig, aber wie kommen sie zur Geltung, wie werden sie lebendig, wie werden wir ‚gezwungen‘, die Geschichten mitzuempfinden und uns auf die Figuren einzulassen? Wie bringt man Zuschauer dazu, eine Tatortuntersuchung oder Laborarbeiten ‚cool‘ und spannend zu finden? Hier kommt die audiovisuelle Umsetzung des Drehbuchs zum Tragen – dem möchte ich im Folgenden bei *CSI* nachgehen. Um es vorweg zu nehmen: *CSI* bedient sich - vielleicht mit Ausnahme der *CSI-Shots* - visueller Techniken, die es seit der Zeit des klassischen Hollywoodkinos gegeben hat¹⁹⁴. Deswegen spreche ich hier nicht von innovativen Filmtechniken, sondern von innovativem und prägnantem *Einsatz* schon etablierter Techniken, mit dem doppelten Ergebnis einer spezifischen **emotionalen Wirkung** auf den Zuschauer und einer ebenso spezifischen **Ästhetik des Bildes**.

Wie Karen Lury in ihren Ausführungen zum Kino- und Fernsehbild richtig anmerkt, ist das TV-Bild traditionell dazu bestimmt, eher funktional als schön zu sein¹⁹⁵. Ich sehe dem gegenüber das *CSI*-Bild als eine eigenständige Kategorie im heutigen Fernsehen. Dank seiner visuellen Beschaffenheit gelingt es ihm, gleichzeitig funktional *und* schön zu sein. Es hat eine identifizierbare audiovisuelle Signatur bekommen, bekannt auch als „*CSI*-Ästhetik“¹⁹⁶. In den folgenden Abschnitten werde ich dieser Signatur auf die Spur kommen, um, ausgehend von ihren einzelnen Elementen, ihre Komplexität und ihre Wirkung aufzuzeigen. Ich arbeite

¹⁹⁴ *CSI* ist auf 35 mm gefilmt und dann transferiert auf *High Definition Digital Video*. 16-mm-Film wurde nur für bestimmte Szenen benutzt, wie zum Beispiel für das Filmen von *Flashbacks*. Der *Post-Production*- und *Telecine*-Prozess wird von Encore Hollywood organisiert und durchgeführt. Karen Lury zufolge hat man diese Wahl getroffen, da Encore einen VIP-Prozess benutzt (video-inter-positive), um bei der Übertragung von Film auf Tape Probleme zu vermeiden, die sich in Farb- und Kontrastveränderungen äußern können. Dank diesem Prozess konnte und kann die Serie ihre visuellen Stärken behalten und weiter entfalten. Der *Post-Production*-Prozess spielt in der Herstellung der Serie eine große Rolle, denn er verstärkt die Wirkung des schon reich gestalteten Filmmaterials mit seinem „textured and ‚deep‘ look“. Vgl. Lury 2005, S.46.

¹⁹⁵ Lury, Karen 2005, S.43.

¹⁹⁶ Vgl. Buß 2005

dabei möglichst dicht am Produkt, an Hand zahlreicher Beispiele. In chronologischer Folge werden die jeweiligen Beispielszenen früheren und späteren *CSI*-Staffeln entnommen, weil ich auch innerhalb der Serie selbst eine *Entwicklung* im visuellen Bereich aufzeigen möchte.

Die audiovisuelle Analyse besteht aus vier Teilen: Kameraarbeit, Inszenierung, Schnitt und Sound. Diese Abschnitte greifen natürlich ineinander ein, da das fertige Produkt immer ein Zusammenspiel aller vier Bereiche darstellt.

3.1 I Like to Watch: *Kameraarbeit bei CSI*

Im Folgenden untersuche ich fünf Aspekte der Kameraarbeit, deren Funktion und Wirkung zur visuellen Signatur der Serie gehören. Da ich *CSIs* audiovisuelle Leistung als eine *filmische* sehe, beziehe ich mich dabei weitgehend auf Bordwells und Thompsons Ausführungen zu Kameraarbeit, Inszenierung, Schnitt und Sound in „Film Art“¹⁹⁷: Bordwells und Thompsons mittlerweile etabliertes Analyseinstrumentarium ist auf die *Filmanalyse* bezogen; es wird sich für die *CSI*-Analyse als sehr brauchbar erweisen. Im ersten Abschnitt werden also untersucht:

- Kameraperspektive (*camera angle* - die Position der Kamera zum gefilmten Objekt oder Ereignis),
- Kameraeinstellung (*Shot* – die Entfernung der Kamera zum gefilmten Objekt),
- Veränderung der Kadrierung eines Objekts mittels Kamerabewegung (*mobile frame*),
- Dauer der Einstellung (*Long Take* – Länge einer ungeschnittenen Einstellung) und
- Bewegung der gefilmten Objekte (*speed of motion*).

¹⁹⁷ Bordwell/Thompson 2004

3.1.1 Kameraperspektive

Helicopter Shot: Las Vegas, getaucht ins rötliche Licht der aufgehenden Sonne. Mitten im Bild das MGM-Logo mit der Unterschrift darunter: The City of Entertainment. Die begleitende Musik klingt fröhlich, fast unbekümmert. Die Kamera fliegt sehr schnell über die Stadt, dann den Highway entlang bis zu einem großen Supermarkt. *Establishing Shot* von Gebäude und Parkplatz. Dann geht es links an dem Gebäude vorbei, und es erfolgt ein versteckter Schnitt. Die Kamera ist ‚drin‘. Gefilmt wird auf Einkaufswagenhöhe. Die Regale und die Deckenbeleuchtung bilden einen extrem entfernten Fluchtpunkt, der durch die schwarze Farbe einer (Tür?)Öffnung unterstrichen wird. Die Musik stoppt. Die Kamera bewegt sich unverändert schnell weiter und biegt nach links zwischen zwei Regale ein, als ob sie jemanden suchen würde. Gefilmt wird jetzt aus einem *Low Angle*. Im Bild tauchen die Räder eines Einkaufswagens auf und die Füße von jemandem, der ihn schiebt. Die Kamera hält an. Es sind Hintergrundgeräusche und die vom Einkaufswagen zu hören. Das eine Rad befindet sich im Zentrum des Bildes. Es flattert heftig und verursacht ein verstörendes Stakkatogeräusch. Die Kamera schwenkt leicht und langsam zunächst nach links, dann leicht nach oben. Sie zeigt uns den Rücken einer Frau, die den Wagen schiebt. Die Farben sind kontrastarm, vermischt mit grauer Tönung, die durch die Deckenbeleuchtung verstärkt wird. Die Objekte im Bild scheinen das Licht widerzuspiegeln und weiß zu glänzen, dadurch wird ihre tatsächliche Größe verborgen, ohne dass das Bild unscharf würde. Wieder bekommt der Raum Tiefe (Regale und Deckenmuster), nur befindet sich der Fluchtpunkt diesmal nicht im Zentrum des Bildes, sondern am linken Rand, markiert durch einen grünen Gegenstand, der sich wie ein Farbfleck vom Hintergrund abhebt. Leise ist Musik aus den Supermarktlautsprechern zu hören sowie auch unterschiedliche Durchsagen. Schnitt auf die Frau. Jetzt laufen sie und die Kamera parallel. Das Tempo ist langsam. Die Frau packt am Obststand etwas in eine Plastiktüte ein. Wieder *Low Angle*-Perspektive, diesmal von vorne. Die Frau wird durch die vorderen Gitter des Wagens gefilmt – *Medium Shot* von ihr. Schnitt – sie ganz klein mit dem Einkaufswagen in

der Tiefe des Bildes, jetzt ist sie der Fluchtpunkt. Das Bild ist leicht nach rechts gekippt. Die Kamera läuft mit von links nach rechts. Die Frau wird kurz von einem Regal verdeckt, an dem die Kamera vorbeiläuft. Wieder *Low Angle* von vorne, diesmal ein *Close Up* der Frau. Bedingt durch die schwarzen Ränder unten, links und rechts erscheint die Einstellung von ihrem Kopf als eine Fotografie mitten im Bild. Der Kopf ist dabei zwischen den unscharfen Vertikalen zweier Wagengitterstäbe positioniert. Und ständig ist das irritierende Geräusch des vorderen Rades zu hören. Schnitt auf *High Angle*-Perspektive vom Senfflaschenregal aus auf die Frau. Sie ist nun in Ganzkörperaufnahme zu sehen, greift in unsere Richtung und nimmt ein Glas (*Medium Shot*, gefilmt mit *Wide Angle Lens*). Es rutscht ihr aus der Hand. Schnitt auf das zerbrechende Glas. Der Krach vom Glas geht innerhalb eines Schnitts in den Sound von Polizeisirenen über. Links aus dem Bild taucht Grissom auf. Sein Kopf wird im *Close Up* gezeigt und der Hintergrund ist unscharf. Dann *Medium Shot*, der Hintergrund bleibt unscharf bis zum *Long Shot*, als sich Grissom in Richtung Hintergrund bewegt: nun wird auch der scharf gezeigt. Grissom betritt den Supermarkt. Aufnahme von innen aus auf den kommenden Grissom – er kommt, vom Fluchtpunkt her (gebildet durch den links stehenden Brass und eine andere Person rechts), aus der schwarzen Öffnung der Supermarkttür. Hier beginnt ein 20-sekündiges *Long Take* aus dem *Low Angle*. Als Grissom sich Brass nähert, geht die Person rechts aus dem Bild nach links. In der rechten Bildhälfte taucht im Hintergrund ein Supermarktverkäufer auf. So behält das Bild Tiefe, trotz Grissoms Bewegung in die Bildmitte; Brass bleibt im Vordergrund. Die vielen Linien der Decken, Regale, Türen, bemalten Kanten verleihen dem Bild einen intensiven Rhythmus, obwohl im Grunde genommen nichts Spannendes geschieht. (*Screenshots* St.1,Ep.11 bis 11-27.)

An diesem Beispiel möchte ich zwei spezifische Merkmale für den visuellen Stil von *CSI* festmachen und erläutern, nämlich die Arbeit mit *Low* und *High Angle*-Kameraperspektiven. Während im Film diese oft extremen Einstellungen in heutiger Zeit oft gemieden werden, sind sie hier ein wichtiger Bestandteil und haben im Zusammenspiel mit anderen Bildelementen eine wichtige narrative Funktion, sowie auch eine

bestimmte emotionale Wirkung auf den Zuschauer. Es gibt natürlich geschriebene und ungeschriebene Gesetze darüber, was jede Kameraperspektive bedeutet und wie sie eingesetzt wird, aber man muss ein Bildelement in den narrativen und visuellen Kontext des Ganzen stellen, um seine Bedeutung bzw. Wirkung in der jeweiligen Produktion zu untersuchen. Damit will ich sagen, dass zum Beispiel der Gebrauch von *Low Angle*-Perspektiven bei *CSI* nicht zwingend etwas über ihren Gebrauch bei „Greys Anatomy“ aussagt. Deswegen werde ich hier die Spezifika einer visuellen Technik kurz zusammenfassen, um sie dann auf *CSI* beschränkt zu untersuchen – nicht, um eine Aussage über diese Technik im Allgemeinen zu treffen.

Als Untersicht (***Low Angle***) bezeichnet man eine niedrige Kameraposition auf der vertikalen Achse. Prinzipiell wird diese Perspektive eingesetzt, um das gefilmte Objekt als bedrohlich, Ehrfurcht erregend oder Autorität besitzend dazustellen. Das geschieht in den meisten Fällen in Verknüpfung mit dem *Point-of-View* einer Figur, um so Machtverhältnisse zwischen Figuren zu etablieren. Pragmatisch gesehen, wird die Technik oft verwendet, um einen unerwünschten Hintergrund zu verdecken oder aber um Veränderungen bzw. handlungswirksame Entwicklungen im Hintergrund zu verstecken, um dann mit einer *Straight-on*-Perspektive (Kamera befindet sich auf normaler Höhe und filmt geradeaus) den Zuschauer zu überraschen. Es entsteht dabei der Eindruck, als wenn man bis jetzt gelegen hätte und sich nun plötzlich aufrichtet und umschaut.

Bei *CSI* wird diese Funktion oft ‚umgekehrt‘ und das *Low Angle* eingesetzt, **um Bedrohung für die gezeigte Figur zu suggerieren**. In der Beispielszene betont die *Low Angle*-Perspektive das Gefühl, dass jeden Moment etwas passieren wird. Diese Erwartungshaltung wird geweckt durch die Tatsache, dass bei dieser Perspektive eine ständige Desorientierung erzeugt wird, da wir uns nicht umsehen können, keinen Überblick über Raum und andere Figuren haben. Das Gleichgewicht des Bildes wird auch auf der Soundebene durch das Geräusch gestört, das das Wagenrad verursacht. Damit wird der Eindruck verstärkt, dass etwas nicht in Ordnung ist. Dieselbe Unruhe, vermischt mit Spannung, entsteht, wenn Grissom in der fünften Staffel zur Geldübergabe anlässlich Nicks

Entführung geht (St.5, Ep.24-7): Die Vertikalen der Gebäudewand erwecken den Eindruck einer unüberwindbaren Hürde (das Bild wirkt flach), und gleichzeitig werden wir nach den *Establishing Shots* zuvor in eine Position gezwungen, aus der wir der Figur nicht mehr „helfen“ können. Zuvor wird uns der Schauplatz als einer, der das Gleichgewicht zu verlieren droht, präsentiert – das Gebäude kippt nach links, dank der Perspektive: mit *Wide Angle Lens* aus einem *Low Angle* aufgenommen (St.5, Ep.24-4). Bei *CSI* wird diese Perspektive sehr selten verwendet, um die gezeigte Figur als Bedrohung darzustellen (St.8, Ep.5-24 und 25) oder ihr Macht zu verleihen - wenn es dazu kommt (St.8, Ep.5-42), wird der Figur im nächsten Moment die Vormachtstellung wieder entzogen, und sie wird zum Opfer (St.8, Ep.5-43 und 44). Zum „Opfer“ der Spannung werden die Zuschauer, wenn man in vielen Sequenzen mittels eines *Low Angles* unseren Blick „zappeln“ lässt: **Wir bekommen keinen direkten Blick auf wichtige Bestandteile der Inszenierung.** Wir ahnen zwar, worum es in einer Szene geht, was die Figur gerade tut oder was sie sich ansieht, aber uns wird der direkte Blick auf das Objekt/Subjekt verwehrt. **Wir bekommen also keinen direkten Zugang zur Quelle der Emotionen.** Unsere Emotionen werden gelenkt und zu einem dramatischen Höhepunkt geführt, indem auf eine *Low-Angle*-Aufnahme ein *Reaction Shot* von der Figur folgt, die auf das blickt, was uns noch nicht gezeigt wurde, und emotional darauf reagiert. (St.1, Ep.2-23 bis 24) In diesem Beispiel können wir uns auf den Gesichtsausdruck (trotz *Medium Shot*) konzentrieren, da das Gesicht komplett ausgeleuchtet wird (*Top Lighting*) und der Hintergrund dunkel und unscharf ist. Die ausgebleichenen Farben verstärken zusätzlich die tiefe Betroffenheit, die die Figur zu empfinden scheint. Danach wird unser Blick wieder auf Entfernung gehalten, um die Emotionen ausklingen zu lassen (St.1, Ep.2-25 bis 27).

Low Angles werden natürlich nicht nur ‚allein für sich‘ benutzt, sondern zum Beispiel (wenn auch selten) innerhalb eines *Long Takes* eingesetzt, um **Hierarchien zwischen Ermittlern und Kollegen zu unterstreichen.** (St.1, Ep.11-22.4 – Brass und Gil als gleichgestellt; St.5, Ep.6-3 Gil als Vorgesetzter und Vorbild für Warrick; St.5, Ep.11-10 Ecklie als

Vorgesetzter von Catherine). In Kombination mit *Long Shots*¹⁹⁸ wird nicht nur dramatische Spannung erzeugt, sondern eine möglichst große, **übertriebene Tiefe des Bildes** erreicht, die gleichzeitig einen surrealen Eindruck erweckt und meistens die anscheinend unüberwindbare **Distanz** zwischen zwei oder mehreren Figuren und/oder die **Ausweglosigkeit** einer Situation impliziert (St.8, Ep.6b-31 und 32). Hier handelt es sich um eine „Western-Einstellung“, die sehr typisch für Duelle ist. Dabei fällt die unterschiedliche Distanz zwischen den beiden Männern auf, die hier simuliert wird, da die beiden still stehen und sich nicht bewegen. Trotzdem scheint der Serienmörder weiter entfernt vom FBI-Agenten positioniert¹⁹⁹ zu sein als dieser zu ihm. Diese Distanz wirkt noch größer in der die Szene abschließenden *Low Angle*-Aufnahme aus der Position des tot daliegenden Serienmörders (St.8, Ep.6b-56). **Extreme Untersicht wird eingesetzt, um entweder einen stark komischen oder einen stark dramatischen Effekt hervorzurufen.** (St.5, Ep.25-1) In diesem Beispiel ist die Perspektive mit Nicks Blick verknüpft, der (lebendig begraben) zu halluzinieren beginnt, wie Dr. Robbins und David ihn im Autopsieraum aufschneiden würden. Als Halluzination markiert wird die Szene mit den darauf folgenden s/w-Bildern (St.5, Ep.25-4, die ihren surrealen und „unwirklichen“ Charakter unterstreichen²⁰⁰.

¹⁹⁸ Der *Long Take* wird oft mit dem *Long Shot* verwechselt. Beide Begriffe beziehen sich aber auf unterschiedliche Ebenen der Kameraarbeit. Das *Long Take* bezeichnet die Dauer eines *Shots* ohne Zwischenschnitte; das *Long Shot* bezeichnet die Entfernung von einem Objekt zur Kamera, bei der zum Beispiel der Mensch in einer Ganzkörperaufnahme zu sehen ist.

¹⁹⁹ Ausführlich zu der Szene im nächsten Kapitel.

²⁰⁰ Bei den letzten zwei Episoden der Staffel, die als Doppelfolge fungieren, hat Quentin Tarantino Regie geführt und das Drehbuch geschrieben. Durch seine Beteiligung hob man eine TV-Serie auf dasselbe Niveau von Tarantinos filmischem Oeuvre - eine weitere Qualitätssteigerung dank eines Regisseurs. Tarantinos in den Medien bekannte Vorliebe für *CSI* wurde als Qualitätszeugnis seitens einer Instanz gehandelt, die von Qualität Ahnung hat. Andererseits versuchte man, mit Tarantinos Hilfe manche seiner Fans, die noch keine *CSI*-Fans waren, für die Serie zu gewinnen: denn natürlich würden diese sich etwas, an dem ihr Lieblingsregisseur beteiligt war, nicht entgehen lassen. Die Frage, die sich vor der Doppelfolge „Grave Danger“ (Staffel 5, Folgen 23 und 24) stellte, war, wie viel Einfluss Tarantino als Regisseur und gleichzeitig Drehbuchautor auf *CSI* ausüben würde. Nach der Ausstrahlung zeigten sich manche Zuschauer sogar enttäuscht. Diejenigen, die mehr Tarantino erwartet hatten, sahen vor allem stilistisch betrachtet eine „normale“ *CSI*-Folge. Aber die meisten waren glücklich innerhalb des vorgegeben narrativen und visuellen *CSI*-Rahmens Tarantinos Spuren zu suchen und zu finden, sie konnten ganz genau seine „Handschrift“ wieder erkennen: Traumsequenzen mit makabrem Humor – Nicks Halluzinationen, lebendig begrabene Figur – Tarantinos Lieblingsinszenierung oder Nicks Autofahrt, die von einem von Tarantinos

In derselben Episode findet sich ein Beispiel für das andere Extrem (St.5, Ep.25-7). In dieser Szene befindet sich die Kamera sogar unter der Erdoberfläche, in dem gläsernen Sarg, in dem Nick lebendig begraben ist (St.5, Ep.25-8). Diese Tatsache steigert die Spannung und unsere Empathie mit Nick, da wir durch diese Perspektive in seinen Zustand versetzt werden. Ein extremes *Low Angle* kann auch, wie in (St.8, Ep.6b-56), das Ende einer kontinuierlich steigenden Spannungskurve markieren, als dramatischer Schlusspunkt.

Bei **High Angle Shots** handelt sich um eine erhöhte vertikale Kameraperspektive, so dass man auf das Objekt herabblickt (Aufsicht). *High Angle-Shots* werden bei *CSI* zumeist ‚traditionell‘ eingesetzt, um den Zuschauern einen Überblick über die Ereignisse zu verschaffen. Die Zuschauer erhalten nötige Informationen über die Location und die Beteiligten an einer Szene (St.8, Ep.1-6; St.7, Ep.10). Genau wie beim *Low Angle* verleihen bei *CSI* *High Angle*-Perspektiven dem Bild Tiefe (St.4, Ep.16).

Audiovisuell ungleich interessanter und signifikanter sind diejenigen *High Angle*-Aufnahmen, die mit Pop-Musik untermalt sind. Diese atmosphärischen Inszenierungen dienen dazu, **Zeit zu überbrücken bzw. den Zeitverlauf darzustellen** (innerhalb derselben Einstellung sehen wir, wie aus der Nacht Tag wird) und den Fortschritt der Ermittler bei der Arbeit am Tatort zu zeigen (St.2, Ep.8 bis 8.2 und St.5, Ep.6-1 und 2). Oft handelt es sich bei diesen Perspektiven um die so genannten *Top Shots*, extreme Aufsichten, die bei *CSI* (wenn es um Arbeiten am Tatort geht) den Zusammenhalt des Teams stärker zum Ausdruck bringen²⁰¹ (St.4, Ep.8-1). Die **informative und gleichzeitig emotionalisierende Funktion** einer solchen *High Angle*-Aufnahme wird oft anhand eines *Crane Shots*, bei dem sich die Kamera nach oben bewegt, entfaltet. Oft vollführt die Kamera dabei 360-Grad-Drehungen (St.7, Ep.12-8, 11, 14, 17), als wenn sie über den Ermittlungen tanzen würde. So, unterstützt durch den

Lieblingsmusikstücken begleitet wurde! Die Doppelfolge fuhr weltweit die bislang höchsten Quoten in der *CSI*-Geschichte ein. Prompt wurde Tarantino für einen Emmy für bestes Drehbuch nominiert.

²⁰¹ In vielen Filmen wird diese Perspektive benutzt, um Schlachten darzustellen. Bei der Übertragung von Fußballspielen bekommen wir die meisten Bilder aus einer *High Angle*-Perspektive zu sehen.

Soundtrack, entsteht eine Atmosphäre der Leichtigkeit. Die harte Ermittlerarbeit wird zu einer mit genussvoller Sorgfalt ausgeführten Aufgabe ästhetisiert.

Es kann dadurch aber auch die Hilflosigkeit einer Figur betont werden: das Tänzerische wird zu Haltlosigkeit (St.1, Ep.18-8 bis 11).

Mittels einer *High Angle*-Perspektive kann man **den visuellen Rhythmus des Bildes stark dynamisieren (Bewegung)** St.6, Ep.7-2. In diesem Beispiel sieht man aus der Vogelperspektive auf eine Actionszene hinunter. Das Bild wirkt nicht deswegen dynamisch, weil es sich um eine Schießerei handelt, sondern wegen seiner Inszenierung. Die vorwiegenden Linien sind die Diagonalen, die von allen Linien dem Bild die größte Intensität verleihen. Die Soldaten, Polizisten und Detectives sind so situiert, dass sie diagonale Reihen bilden, die wiederum in alle Richtungen zeigen - mit Ausnahme der oberen Linken: dadurch ähnelt das Bildmuster einem spitzen Dreieck. Das Ganze wird durch die gerichteten Waffen (als Verlängerung des Blicks) und die weiß gemalten Trennlinien für die Parkplätze verstärkt. So wird ein *Open space* gestaltet, bei dem das Bild seinen Rahmen, seine Grenzen zu verlieren droht. Es ist offen in unterschiedliche Richtungen. Dadurch gerät der Zuschauer in eine Stresssituation, da er auf eine Gefahr hingewiesen wird, die sich außerhalb des Bildes befindet und somit unsichtbar bleibt. Wie es schon beim *Low Angle* der Fall war, wird die andere extreme Perspektive eingesetzt, um einen dramatischen Schlusspunkt zu betonen (*keine Bewegung*)²⁰²: In der fünften Staffel beendet ein *High Angle-Shot* den staffelübergreifenden Kampf zwischen Grissom und dem „Blue Paint Killer“, der letztendlich Grissom entwischt – in den Tod (St.5, Ep.6-5).

Nicht nur fürs Dramatische werden *High Angle*-Aufnahmen verwendet, sondern auch, um einen **humorvollen Effekt zu erzielen**, indem man die Serienrealität und -seriosität untergräbt. Dabei handelt es sich hauptsächlich um *High Angle*-Perspektiven auf jemanden, der tot ist, aber trotzdem aufwacht und - wie Archie in der achten Staffel - nach seinem

²⁰² Manchmal geschieht das in Kombination mit *Slow Motion*, wie am Ende der zweiten Episode der ersten Staffel, als Hollys Mörder weggefahren wird und das ganze Team auf dem Parkplatz versammelt steht (St.1, Ep.2-29).

Mörder und den Gründen für seine Ermordung fragt (St.8, Ep.8-11): Wendy stoppt die Kamera, bevor die den Brustbereich erreicht, und teilt mit, dass es sich bei ihrem wie auch Archies „gespieltem“ Tod um eine Nackenwunde handelt²⁰³. (St.8, Ep.8-45) Die Toten in „Toe Tags“ werden so fotografiert, untermalt mit Bachs „Wacht auf“, bevor sie aufwachen und ihre Geschichten (St.7, Ep.3-2, 3-14, 3-21) erzählen, um dann wieder „einzuschlafen“.

Es werden häufig *Kombinationen aus Low und High Angle* eingesetzt, die wie im Schuss-Gegenschuss-Verfahren hintereinander geschnitten werden. Es gibt zwei Arten dieser Kombination. Bei der ersten wird der am Anfang des Kapitels beschriebene **Effekt der Desorientierung des Zuschauers erstrebt**, so etwa in (St.7, Ep.10-5 bis 8), als Grissom wieder einen Miniaturtortort findet: die abwechselnden Kamerapositionen führen unseren Blick in die Irre, er verliert den Halt, da wir nicht sicher sind, welche Position er eingenommen hat - die des kriminalistischen Blicks von Grissom oder die unheimliche Position von innerhalb der „Monsterbox“²⁰⁴ (vgl. auch St.7, Ep.16 bis 32). Durch dieses Spiel mit unserem Blick bekommt die Entdeckung noch mehr emotionale Wucht: der Miniaturmörder hat wieder zugeschlagen. In der ersten Episode der vierten Staffel findet sich ein ähnlicher Perspektivenwechsel, und erst mit dem Eintritt einer Figur (Nick) ins Bild werden dessen Oben und Unten definiert (St.4, Ep.1-5).

Im zweiten Fall wird die Kombination in Verbindung mit subjektiver Perspektive (Zuschauer) und *Point of View* (Beweisstück) bzw. Opfer (*Low Angle*) eingesetzt, um die Reaktion der Ermittler zu zeigen. Darauf folgt zumeist eine *High Angle*-Perspektive, die unseren Blick mit dem der Ermittler vereint. Erzielt wird ein *Schockeffekt* beim Anblick des Opfers - oder auch ein *Slapstickeffekt*, wenn statt des grausamen Fundes ein trivialer Gegenstand erscheint oder gar nichts gefunden wird, obwohl

²⁰³ Wie bei CSIs *High Angle*-Aufnahmen und Fahrten über tote Körper im Autopsieraum üblich, fährt die Kamera über den ganzen Körper (von oben nach unten).

²⁰⁴ Die sechzehnte Episode der siebten Staffel heißt „Monster in the Box“, und die Bezeichnung wird bezüglich der Arbeit des Miniaturmörders benutzt. Durch die Untersuchung der Serienmordfälle in dieser Staffel gibt es öfters Kombinationen aus *High* and *Low Angle*. Vgl. dazu das Kapitel über Kamerabewegung.

zuvor alles darauf hingedeutet hat, dass zum Beispiel im Kofferraum das Opfer stecken würde (St.1,Ep.11-25 bis 26).

Die zahlreichen Beispiele machen deutlich, dass *CSI* oft mit extremen Kameraperspektiven arbeitet und damit uns Zuschauer immer wieder ungewöhnlich zum Geschehen positioniert. Diese ungewöhnlichen Blickwinkel lassen das Bild als unübersichtlichen Raum erscheinen und verstärken dadurch unsere emotionale Reaktion auf das Gezeigte, da unser Blick bereits ein ‚verunsicherter‘ ist.

3.1.2 Kameraeinstellung

Helicopter Shot vom nächtlichen Las Vegas. Melancholische Musik ist aus dem *Off* zu hören. Die Kamera fliegt weiter. Schnitt mit weißer Überblende. Aus einem extremen *High Angle* zeigt die Kamera ein Gebäude. Schnitt. Extremes *Close-Up* einer Hand, die Eiswürfel in ein Glas wirft. Nur das Glas ist im Fokus. Aus dem *Off-Screen* hört man die Geräuschkulisse von Las Vegas – Polizeisirenen, Stimmen, Autos etc. Die Kamera zeigt weiterhin das Glas im extremen *Close-Up*. Die Hand gießt aus einer Flasche Flüssigkeit in das Glas (vermutlich Alkohol). Dann wird das Glas buchstäblich aus der *Close-Up*-Einstellung weggezerrt und damit der Blick auf das ganze Zimmer eröffnet. Jetzt ist der Rest auch im Fokus. Schnitt. Von rechts taucht ein Mann mit dem Glas in der Hand im Bild auf. *Long Shot*. Durch seinen Auftritt bekommt das zuvor - bedingt durch das weiße Bett in der Bildmitte und das gepolsterte, deckenhohe Wandpaneel dahinter - flache Bild Tiefe, da jetzt der Mann die Bildmitte einnimmt: er setzt sich aufs Bett. Wieder extremes *Close-Up* von seiner Hand, die das Glas hebt und an seine Lippen führt. Sein Kopf ist dann im Profil zu sehen, der Hintergrund ist unscharf. Schnitt auf einen *Medium Shot* von ihm, auf dem Bett sitzend. Die melancholische Musik vom Anfang der Szene dominiert wieder den Soundtrack. Durch die weißen Oberflächen wirkt das Bild erneut flach, obwohl alles scharf ist. Die dominierende Farbe ist Sepia. Der Mann steht auf und bewegt sich auf die Kamera zu. Schnitt auf eine undefinierte Oberfläche. Der Mann taucht von hinter der Kamera im

Bild auf; wir erkennen, dass er vor einem beschlagenen Spiegel steht. *Close Up*. Er wischt den Spiegel mit seinem Ärmel ab. Atmet schwer auf. Ein Geräusch ist aus dem Off zu hören, auf das der Mann reagiert, indem er seinen Kopf nach links dreht. *Close Up*-Profil von seinem Kopf. Er dreht sich weiter, und aus der Einstellung wird ein *Extremes Close Up* von seinem Gesicht in der rechten Bildhälfte. Schnitt. Schwarzes Bild. Dann bewegt sich die Kamera von rechts nach links und zeigt uns von Fußhöhe aus einen blau-schwarzen Korridor (auch die Beleuchtung ist blau). Das Bild bekommt extreme Tiefe, da auch ein Mann an der rechten Wand steht – *Long Shot*. Die Kamera bewegt sich weiter nach links und eröffnet den Blick auf einen anderen Mann, der im Fluchtpunkt des Bildes erscheint. Seine Schritte sind zu hören. Er kommt auf die Kamera zu und sie bleibt still stehen. Der Mann ist im Dunkeln, wir erkennen ihn nicht. Er kommt immer näher. Schnitt auf *Medium Shot* von ihm - nach einem weiteren Schritt taucht Grissom aus der Dunkelheit auf. Der Hintergrund bleibt unscharf, getaucht in Dunkelblau. Schnitt. Die Kamera wechselt ihre Position und befindet sich jetzt hinter Grissoms Rücken. So kann man den farblichen Übergang sehen. Er geht vom dunklen blauen Korridor in das sepiafarbene, hell ausgeleuchtete Zimmer. Die Kamera schwenkt leicht nach links - jetzt ist nur Grissom als ein blauer Fleck mitten im Bild zu sehen. Er geht hinein (St.1, Ep.8 bis 8-9).

Allgemein gesprochen, markieren die Einstellungen die Distanz des gefilmten Objekts bzw. der gefilmten Figuren zur Kamera. In *CSI* sind alle üblichen Einstellungen vertreten (*Establishing Shot*, *Long Shot*, *Medium Shot*, *Close Up* und *Extremes Close Up*), doch üben sie, wie ich schon erwähnt habe, durchaus auch andere Funktionen und Wirkungen aus als die konventionellen.

Die am Anfang des Kapitels beschriebene Szene zeigt den Einsatz eines *Establishing Shots*, der mittlerweile zur Konvention bei *CSI* geworden ist: entweder von Las Vegas (meistens bei Nacht) oder von der Wüste.

Es handelt sich um die Eröffnung der Episode mit einem *Helicopter Shot*, das das nächtliche Las Vegas mit all seinem Glitzern und Glamour präsentiert. Hier können wir eher von einem Markenzeichen des *CSI*-

Franchise²⁰⁵ sprechen als von einer Einstellung, die uns Location und Zeit mitteilen will. Auf ein *Establishing Shot* folgt in der Serie in den meisten Fällen ein *Close Up* oder *Extremes Close Up* auf ein Objekt, das selbst nicht unbedingt von Wichtigkeit für den narrativen Ablauf ist, aber die Verbindung zu einem wichtigen Ereignis herstellt, eine Beziehung zwischen den Bildern aufbaut, die dann in den A-Plot der Episode einführt. Abgesehen von dieser ästhetischen haben *Establishing Shots* bei *CSI* noch eine äußerst pragmatische Funktion. Sie markieren Übergänge zwischen unterschiedlichen Szenen oder den Anfang und das Ende der Werbepause, um den Zuschauer zu re-situieren, ihn daran zu erinnern, dass wir uns in Las Vegas befinden, wo das *CSI*-Team ermittelt.

Long Shots dienen im Prinzip entweder der emotionalen Distanzierung des Zuschauerblicks von einer Szene oder aber dem Übergang von einer Szene in die nächste. Das Besondere ihrer Benutzung bei *CSI* ist, dass sie kombiniert mit einem *Low* oder *High Angle* hauptsächlich dem Zweck dienen, dem Raum eine unheimliche Tiefe zu verleihen, so dass der Eindruck entsteht (auch durch den entfernten Fluchtpunkt), als würde das Bild ein Dreieck darstellen. Diese Kombination aus *Long Shot* und Bildtiefe unterstreicht speziell bei *CSI* die Arbeit der Ermittler am Tatort: von einem ganz entfernten Punkt anfangen, vom Unübersichtlichen aus; dann arbeitet man sich Stück für Stück voran bis hin zum Detail, zum Übersichtlichen. Man verschafft sich Nähe zu den Objekten bzw. zu Spuren, die bei der Aufklärung eines Falls von Wichtigkeit sein werden (vgl. St.3, Ep.1-8 bis 1-15). Solche Aufnahmen sind eine Verdoppelung des kriminalistischen Blicks! Mithilfe eines *Long Shots* und der Setbeschaffenheit kann man solche Tiefe auch im Rahmen eines geschlossenen Raums schaffen, wie in der ersten Episode der dritten Staffel (vgl. St.3, Ep.1-6 und 1-7) und in der ersten und zwanzigsten der vierten (vgl. St.4, Ep.1 und 1-2; St.4, Ep.20-2 und 20-3). In St.4, Ep.12-1 ist das Licht der Taschenlampe beim *Long Shot* die Fluchtpunktmarkierung im Bild.

²⁰⁵ Die Episoden der beiden Spin-Offs „*CSI: Miami*“ und „*CSI: New York*“ werden auf dieselbe Art und Weise eröffnet: mit *Helicopter Shots* von Miami respektive New York.

Der Eintritt eines Objekts ins Bild kann bei einem *Long Shot* einem flach wirkenden Bild Tiefe verleihen. In der sechsten Episode der vierten Staffel sehen wir Sara, die vor einem Gebäude wartet. Trotz der Tatsache, dass sie extrem klein im Bild zu sehen ist, wirkt das Bild sehr flach - auch durch die beiden geparkten Polizeiautos und die graue Tönung des gesamten Bildes: Man bekommt den Eindruck, als wären das Gebäude und der Himmel zwei horizontal separierte Teile eines Ganzen. Dann fährt ein Lkw von rechts ins Bild und nimmt die komplette rechte Hälfte ein. Dank dieser Tatsache und der plötzlichen Bewegung im Bild scheinen sich nun das Gebäude, Nick und Sara im mittleren Bereich (*middleground*) zu befinden, während der Himmel in den Hintergrund tritt und der Lkw den Vordergrund okkupiert (vgl. St.4, Ep.6-7 und 6-8).

In Kombination mit einem plötzlichen *Close Up* werden bei CSI "tiefe" *Long Shot*-Aufnahmen benutzt, um einen emotionalen Höhepunkt zu markieren: In St.1, Ep.2-19 bildet das helle Fenster den Fluchtpunkt. Die Kamera befindet sich auf normaler Höhe. Direkt davor, sehr klein im Bild, sehen wir einen Mann, der eine Frau umarmt, um sie zu trösten (diese Information besitzen wir aus der bisherigen Plotentwicklung). Von rechts erscheint Grissoms Gesicht im Bild, halbwegs zu dem Pärchen gedreht. Es ist ein *Extremes Close Up* von ihm. Die emotionale Wirkung dieser Szene steigert sich weiter, als er in der nächsten Einstellung betroffen zur linken unteren Ecke des Bildes schaut und sich das Pärchen, bedingt durch die extreme *Close Up*-Einstellung, auf einer Linie mit seinem Blick befindet, buchstäblich "vor seiner Nase" und gleichzeitig durch die Tiefe des Bildes weit von ihm entfernt (St.1, Ep.2-20). Der Fokus wechselt auf Grissoms Gesicht (nur Augen- und Mundpartie sind ausgeleuchtet), und so bekommen wir seine Betroffenheit aus nächster Nähe zu spüren (St.1, Ep.2-21).

Als eigenständige Szene wird oft, vor allem bei Außenaufnahmen, ein "Fluss" von hintereinander montierten *Long Shots* benutzt (St.3, Ep.1-8 und 1-9): Zuerst sehen wir nur Nick als Silhouette gegen die blendende Hitze der Wüste, wie er die Autospuren untersucht. Einige fast ineinander montierte *Long Shots* später erreicht er uns / die Kamera – *Close Up*. So wird nicht allein dem Zuschauer ästhetischer Genuss geboten, sondern

auch eine zeitliche Ellipse geschaffen, um den Fortschritt der Tatortuntersuchung zu zeigen bzw. seinen langen Prozess zu überbrücken. Genau wie bei den im vorherigen Kapitel beschriebenen *High Angle*-Aufnahmen von Tatortarbeiten hören wir auch hier keinen Dialog, sondern nur Pop- oder Dance-Musik²⁰⁶.

Medium Shots werden in fiktionalen Dramen in der Regel sehr oft eingesetzt, da sie einer Unterhaltung zwischen Figuren Realitätseindruck verleihen, sie natürlich wirken lassen. Bei *CSI* werden *Medium Shots* zwar auch so eingesetzt, aber häufig dienen sie nur einem Übergang innerhalb der visuellen Dramaturgie einer Szene. Nur bei *Long Takes* behalten sie ihre ursprüngliche Funktion. Was meine ich mit Übergang? *Medium Shots* vermitteln zwischen *Close Ups*. Während bei einem *Close Up*²⁰⁷ Spannung akkumuliert wird, indem uns etwas angedeutet wird, lässt man sie über ein *Medium Shot* sich entfalten, um sie gleich mittels eines weiteren *Close Up* noch mehr zu steigern. Die Kombinationen *Extremes Close Up – Medium Shot – Extremes Close Up* schaffen nicht nur visuelle Kontinuität und geben der Szene Luft zum Atmen, sondern sie intensivieren die Handlung. Sie können aus einer ruhigen Situation, die man sowohl visuell als auch narrativ unter Kontrolle hat, eine Action-Szene schaffen, in der unser Blick einer starken Spannung ausgesetzt wird, wie in der Episode 18 der ersten Staffel, als das *CSI*-Team am Tatort mit seinen herkömmlichen Arbeiten beginnt und es plötzlich anfängt zu regnen. Großes Durcheinander bricht aus, da man hektisch versucht, die Beweise und Spuren zu sichern: Alles beginnt mit einem extremen *Close Up* von einem Regentropfen auf Grissoms Schulter. Dann folgt ein *Medium Shot* auf ihn, wie er nach oben schaut. Wieder extremes Close-Up mit *High Angle*: ein Tropfen fällt auf seine Stirn. Dann ist es so weit: Die Szene entfaltet sich in ein sehr hohes Tempo, das von Wechseln zwischen *Medium Shots* und *Close Ups* diktiert wird (St.1, Ep.8 bis 8-11). Dabei haben die *Medium Shots* auch eine ordnende Funktion. Bedingt durch das

²⁰⁶ Hier ist es „Giving up the ghost“ von DJ Shadow.

²⁰⁷ Es handelt sich dabei entweder um objektive *Close Ups* (vgl. Unterkapitel über die *CSI-Shots*) oder um *Reaction Shots*, die in diesem Kapitel schon thematisiert wurden. So sind auch die Schauspieler zu mehr Arbeit mit dem Gesichtsausdruck gezwungen und werden zu Quellen von Information und Emotion.

schnelle Tempo drohen wir den Überblick zu verlieren. Dank der *Medium Shots* „atmet“ das Bild kurz auf und verschafft uns Überblick über das Geschehen – wir erkennen, wie jeder Ermittler in höchster Geschwindigkeit versucht, Beweise zu sichern: Sara macht Fotos, Nick tütet Beweisstücke ein etc. Anhand dieser Beispiele sehen wir, dass die *Medium Shots* eine tragende Rolle bei der visuellen Rhythmisierung einer Szene spielen.

CSI ist berühmt für seine *Close-Ups*, vor allem in Verbindung mit den *CSI-Shots*. Dabei gerät der „konventionelle“ Gebrauch dieser Einstellung oft aus dem Blick. Der nahe Blick auf eine offene Wunde übertrifft alles an *Close-Ups*, was sich das Fernsehen bisher geleistet hat, aber die faszinierende Wirkung dieser Einstellung rührt nicht nur vom Betrachten dieser offenen Wunde her (St.2, Ep.8-3), sondern wird visuell und narrativ vorbereitet. Oft geschieht das mit Hilfe derselben Technik. Die *CSI-Shots* entfalten ihre volle Wirkung in Kombination mit anderen *Close Ups*, den so genannten *Reaction Shots*.²⁰⁸ Eine solche Kombination bildet eine Szenenstruktur, die in Carrolls Begriffen als Wechsel zwischen Punkt/Blick-Einstellung und Punkt/Objekt-Einstellung²⁰⁹ beschrieben werden kann. Diese Struktur liefert uns Informationen über den emotionalen Zustand einer Figur, deren Gesicht wir betrachten, sowie auch den Grund für diesen Zustand. So wird der Zuschauer „ermutigt“, sich auf die Figur einzulassen, sei es empathisch oder antipathisch. Ein grausames Beispiel dafür findet sich in der vierten Staffel, Episode 12, als Grissom sich an einem Tatort befindet und die tote Frau ihn stark an Sara erinnert (vgl. St.4, Ep.12-2 und 12-3).

Eine Erweiterung dieser Kombination stellt die Reihenfolge *Close Up – Extremes Close Up* dar (St.1, Ep.1-86 bis 1-88). Bei dem extremen *Close Up* wird dann die Einstellung im Bild „gehalten“. Diese längeren extremen *Close-Ups* dienen bei *CSI* dazu, der angestrebten Zuschauerreaktion

²⁰⁸ *Reaction Shots* sind in den meisten Fällen *Close Ups* bzw. extreme *Close Ups*, die Einblick in die Emotionen einer Figur verschaffen - in Situationen, wenn gerade etwas aufgedeckt wird, die Figur einen Sachverhalt oder Ähnliches realisiert (vgl. St.1, Ep.2-24). Oder es handelt sich um die Reaktion einer Figur, die nicht spricht, auf die Worte einer anderen, die nicht im Bild zu sehen ist und gerade spricht oder gesprochen hat (St.5, Ep.13-5).

²⁰⁹ Carroll, Noël 1996, S.125-138.

Raum zu geben, bevor die Bilder weiter fließen. Bis zu 5 Sekunden dauern sie bei *CSI*. Zum Vergleich: in Mainstreamfilmen höchstens 3 Sekunden²¹⁰.

Close Ups werden außerdem eingesetzt, um Figuren zu charakterisieren (Gils Strohhut in St.8, Ep.2-16 und in St.8, Ep.4-20). *Close Ups* von einer bestimmten Figurenhandlung, die sich in mehreren Episoden wiederholt, können emotionalisierend wirken, wie Gils Geste, mit der er in ausweglosen oder höchst dramatischen Situationen sein Cap kurz von seiner Stirn nach oben und wieder zurück schiebt. Auf den ersten Blick ist es nur ein Tick, aber bei genauer Betrachtung der Situationen fällt diese Geste als visuelle Markierung von bestimmten Gefühlen und Emotionen (St.4, Ep.6-2, St.8, Ep.2 Min. 2:40) auf.

In Kombination mit *Wide Angle Lens* werden *Close Ups* in der Serie benutzt, um übertriebene Tiefe zu schaffen. So erscheint die Entfernung zwischen Vordergrund und Hintergrund sehr groß, obwohl der Zuschauer aus seiner Lebenserfahrung weiß, dass es sich um sehr kurze Entfernungen zwischen den Objekten handeln muss. Außerdem entsteht der Eindruck, dass die Figuren im Hintergrund sich schneller als normal bewegen. Bei *CSI* erzeugen solche Einstellungen in mehreren Episoden eine slapstickartige Wirkung, (St.6, Ep.14-2 – der Autoverkäufer), die durch die Beschaffenheit (Aussehen, Rolle in der Szene, Redensart etc.) der Figuren, die wir im *Close Up* zu sehen bekommen, noch unterstützt wird. Sie drängen sich der Kamera und damit uns buchstäblich ins Gesicht - es wird aus dem *Point of View* der Ermittler gefilmt (St.6, Ep.21-8 oder St.7, Ep.10-10). In den meisten Fällen handelt es sich um Captain Brass' Blickwinkel. Genauso gibt es „Brass *Close Ups*“ (oft im Gegenschuss), die seine verständnisvoll-zynischen Reaktionen auf die Aussagen von Verdächtigen (St.6, Ep.21-10 oder St.8, Ep.5-17) und damit einen anderen skeptischen kriminalistischen Blick auf die entsprechende Situation präsentieren. Dieser Blick hat den Menschen schon als fehlerhaft akzeptiert und sucht nicht nach der Erklärung, *warum* Menschen so sind,

²¹⁰ Bordwell 2006, S.124.

sondern präsentiert und kommentiert deren Versuche, die eigene Fehlerhaftigkeit zu *vertuschen*.

Mittels *Close Ups* werden Objekte im Bild hervorgehoben, die sich später als narrationstreibend erweisen (vgl. Catherines Kamera in St.5, Ep.15-1 und 15-2, Ronnys Handy in St.8, Ep.5-28 oder Gils Koffer in St.4, Ep.6-4 und 6-5) und/oder Verbindungen zwischen Figuren her- und darstellen, wenn diesen Figuren vergleichbare Relevanz im Plot beigemessen wird: Das Objekt verbindet etwa mehrere Verdächtige miteinander und mit dem untersuchten Fall (z.B. das rosa Handy in St.4, Ep.15-12) oder verknüpft die Ermittler mit einem „höher gestellten“ Verbrecher, wie im Miniaturmörderfall (vgl. die ungeöffnete Kiste in Grissoms Büro in St.7, Ep.11-11 bis 13).

Andere *CSI*-typische *Close Ups* sind diejenigen zwischen Grissom und Sara (sowohl *Reaction Shots*, wie in St.6, Ep.22-4 und 22-5 oder St.6, Ep.24-2 und 24-3, als auch *Close Ups* von beiden zusammen), die über ganze Staffeln immer wieder die sich anbahnende Beziehung zwischen den beiden andeuten bzw. visuell voranbringen (vgl. St.2, Ep.15; St.4, Ep.7-3), bis es endlich zu dem lang ersehnten *Close Up* eines versuchten Kusses kommt (St.8, Ep.4-29) und letztendlich zum wirklichen Kuss, der aber ein Abschiedskuss ist (St.8, Ep.7-21).

Die Häufigkeit der extremen *Close-Ups* von Augen (vgl. St.3, Ep.12-14, 12-15, 12-17; St.7, Ep.1-15, 1-19; St.7, Ep.2-25; St.7, Ep.24-1 bis 24-4; St.8, Ep.1-4 und 1-5;) fallen ebenfalls auf - und das nicht von ungefähr. Dank dieser Einstellungen werden die Fragen, mit denen sich die Serie auseinandersetzt, visualisiert. Dabei handelt sich um *CS*'s Beschäftigung mit dem Blick: Wie sehen wir? Wie werden wir gesehen? Von wo aus werden wir erblickt? Wo befindet sich der Blick, auf der Seite des Subjekts oder auf der des Objekts?

Close Ups dienen dem Erschaffen von Realitätseindruck, indem sie die Ereignisse in unsere tatsächliche Zeit, in der wir der Serie zuschauen, hinein situieren (St.1, Ep.10 und 10-1: die Überschrift im Autopsieraum auf dem Zettel: *Release for Burial 12/6/00*, kombiniert mit einem *Reaction Shot* von Sara). Auch das *Close-Up* von der Miniaturzeitung mit der „Dead Doll“ in der siebten Staffel erfüllt diese Funktion.

Die siebte Staffel und vor allem diejenigen Episoden, die sich mit dem Miniaturmörderfall befassen, treiben CSIs Versessenheit auf Details ins Exzessive. Sie erreicht hier einen neuen Höhepunkt. Im Schnitt weisen die MM-Episoden doppelt so viele *Close Ups* und extreme *Close Ups* auf wie die übrigen Folgen. Der Zuschauer bekommt den Eindruck, dass die Serienrealität nur aus Details besteht, welche zu einem Ganzen zusammengepuzzelt werden müssen, um diese Realität überhaupt erst erfassen zu können.

In zahlreichen CSI-Episoden ist ein sehr ungewöhnlicher und interessanter Einsatz von *Close Ups* zu beobachten. Ich nenne sie Spiegelungs-*Close Ups*. Man kann sie in zwei Unterkategorien aufteilen, je nachdem, ob sie als ‚*tatsächliche*‘ *Close Ups* etwas widerspiegeln, was ‚*tatsächlich*‘ geschieht bzw. was die Figur gerade beobachtet (vgl. St.6, Ep.11-4), oder als *hypothetische Close Ups* Gedanken bzw. ein Gespräch visualisieren. In St.5, Ep.18, 18-1 und 18-2 sehen wir ein *Extremes Close Up* von einer Brille. In den Brillengläsern gespiegelt ist zu sehen, wie ein Mann bei lebendigem Leibe verbrennt. In St.4, Ep.4-8 und 4-9 ist es Saras Sonnenbrille, die die Theorie der Ermittler über das Vorgefallene für uns visualisiert. Es handelt sich bei diesen Einstellungen um eine ästhetisch bedingte Wahl, die aber nicht nur um der technischen Kunstfertigkeit willen gewählt wurde, sondern auch, um eben entweder einen ungewöhnlichen, ‚*verschobenen*‘, *indirekten Blick auf tatsächliche Ereignisse* oder aber *überhaupt erst* einen Blick auf etwas *eigentlich nicht Sichtbares* zu bekommen – der insofern nur ein ‚*verschobener*‘, indirekter sein kann.

In einem Zusammenspiel zwischen *Close Up* und Kamerafokus entstehen Szenen, in denen unsere Aufmerksamkeit auf ein Objekt oder eine Figur im Vordergrund-Fokus gelenkt wird, das/die aber keine narrative Rolle spielt: Das wirklich Wichtige geschieht im unscharfen Hintergrund. Damit erreicht man zwei Arten von Wirkung: Erstens erhöht man die Spannung und die Unruhe im Zuschauer, der nicht genau sehen kann, was gerade passiert, aber qua Soundtrack informiert wird, dass es sich um ein schreckliches Ereignis handeln muss. Beispiel: St.1, Ep.7-3 bis 7-5. Die Kamera präsentiert uns im Vordergrund die „Gartenkaninchen“ und die

Wassersprenganlage; im unscharfen, dunklen Hintergrund können wir Bewegung erkennen und eine Frauenstimme entsetzt um Hilfe schreien hören. Eine lange Einstellung, die zutiefst beunruhigend ist, da sie den Eintritt eines schrecklichen Ereignisses in die geordnete und prosaische Realität präsentiert, ohne es wirklich zu zeigen. Die Kaninchen und die Wassersprenganlage wirken als alltägliche Gegenstände wie eine unheimliche Maskerade für den unter der Oberfläche (hier im unscharfen Hintergrund) lauenden menschlichen Makel.

Zweitens kann die Spannung bei solchen Einstellungen durch ein Mehr an Information für den Zuschauer erzeugt werden, indem wir Zuschauer schon wissen oder ahnen, was im unscharfen Bereich passiert bzw. sich dort befindet: so konzentriert sich unsere Erwartung auf die Reaktion derjenigen Person, für deren Blick das Schauspiel bestimmt ist (durch die Kamera nehmen wir ihre Position ein). So in St.2, Ep.13 bis 13-4, als Grissom im Gerichtssaal erfahren muss, dass der von ihm gesuchte Serienmörder Paul Millander im ‚normalen‘ Leben ein rechtschaffener Richter ist. Das Entsetzliche und die Überraschung dieser Entdeckung werden genau mit Hilfe eines solchen Hintergrunds erzeugt, der eine ganze Zeit lang nicht im Fokus ist (zuerst *Medium Shot*, dann *Close Up*). Die Wirkung wird noch verstärkt durch schnelle Schnitte auf Millander und dann sofort auf Grissoms immer überraschter und entsetzter werdendes Gesicht. Das Ganze ist mit schwarz-weißen Rückblenden aus Millanders Geschichte kombiniert, präsentiert als Grissoms Erinnerung.

Mancher unscharfer Hintergrund bei *Close Ups* dient überdies als visuelle Signatur der Episode, wie das Plakat des Films „Cabin Fever“ in der Wohnung eines Verdächtigen im zweiten Teil der von Tarantino inszenierten Doppelfolge als Abschluss der fünften Staffel (St.5, Ep.24-3).

211

Zusammenfassend möchte ich betonen, dass die beschriebene Anwendung von unterschiedlichen Einstellungen bei *CSI* nicht nur der visuellen Rhythmisierung der betreffenden Szenen dient. Das Zusammenspiel dieser Techniken führt zu einer *Miteinbeziehung des*

²¹¹ „Cabin Fever“ ist der erste Film des Regisseurs Elli Roth, der von Tarantino sehr geschätzt und gefördert wird.

Zuschauerblicks, indem Emotionen und Gefühle gelenkt und rhythmisiert werden. Eine Szene aus der achten *CSI*-Staffel möchte ich hier als abschließendes Beispiel für dieses Zusammenspiel anführen. Es handelt sich um den zweiten Teil des Crossovers zwischen *CSI* und „Without a Trace“, als es zum Showdown zwischen Agent Malone und dem Serienmörder kommt. Alles findet auf den Bahngleisen zwischen zwei stehenden Frachtzügen statt. Das Treffen wird wie in Sergio Leones Western inszeniert. Von rechts betritt der Serienmörder das Bild, er ist unscharf zu sehen. Malone (scharf) steht mit dem Rücken zur Kamera, die von normaler Höhe *Straight On* filmt. Die beiden fangen zu reden an und bewegen sich gleichzeitig nach links, um sich auf den Gleisen zu positionieren. Als der Serienmörder zu sprechen beginnt, wird das ganze Bild fokussiert; Dank den Gleisen und unserer kognitiven Erfahrung von Relation und Größe bekommt das Bild eine extreme Tiefe. Malone redet. *Medium Shot* von ihm von vorn (Hintergrund unscharf). *Medium Shot* vom Serienmörder, der zuhört. Kamera bleibt stehen. Malones Kopf- und Schulterbereich taucht von links im Bild auf. Jetzt wird unsere Aufmerksamkeit auf den Serienmörder gelenkt, der nun redet. Im Bild ist nur er im Fokus. Der Hintergrund sowie auch Malone sind unscharf zu sehen. Schnitt auf ein *Low Angle*. Die Kamera befindet sich neben den Füßen des Serienmörders, Malone ist in Ganzkörperaufnahme zu sehen, der Fluchtpunkt entfernt sich noch weiter (das gesamte Bild ist wieder scharf). Schnitt. Alles ist spiegelverkehrt. So bilden die beiden Waggonreihen und die Gleise zwei entgegengesetzte Fluchtpunkte (von Malone und vom Serienmörder), die, wie in Giorgio de Chiricos berühmtem Bild „Das Rätsel eines Tages“, in der Unendlichkeit liegen und nicht zu einander finden werden (siehe Abbildung).

Zwischen den Figuren herrscht Distanz, ebenso wie zwischen den Zuschauern und dem Geschehen. Dann wechselt die Kameraeinstellung zu *Medium Shots*: die Körper sind vom Kopf bis zu den Hüften zu sehen, und der Hintergrund wird unscharf. Die Aufmerksamkeit der Zuschauer wird nach und nach auf die Emotionen der Figuren gelenkt. Die *Medium Shots* werden zu *Reaction Shots*. Dann steigern sich die Emotionen und es folgen in Schuss-Gegenschuss *Close Ups* von den Gesichtern der

beiden. Die dramatische Spannung wird kurz auf der Höhe gehalten, indem an dieser Stelle eine Visualisierung der Erzählung des Serienmörders gezeigt wird, was mit dem Jungen geschehen ist. Das nächste Bild ist ein extremes *Close-Up* der Augen- und Nasenpartie des Serienmörders (im Western würde an dieser Stelle geschossen): Kommt nun der Höhepunkt? Keine Auseinandersetzung, die Spannung wird in denselben filmischen Schritten wieder zurückgebaut. Ein *Long Shot* von Malone. *Close Up* vom Serienmörder. *Medium Shot* von Malone. Erneut beginnt eine Steigerung der Emotionen. Dann *Close Ups* von den beiden hintereinander. Jetzt werden *Close Up*-Aufnahmen der beiden schneller im Schuss-Gegenschuss geschnitten. Dann wieder *Medium Shot* vom Serienmörder. Er zieht plötzlich und unerwartet eine Waffe und zielt auf seinen eigenen Kopf. *Close Up*. Und *Extremes Close Up* auf die Waffe aus seiner Perspektive. Alles andere ist nicht im Fokus, es ist nur Malones Schrei zu hören: *Nein!* Ein Schuss. Der Mörder schießt sich in den Kopf und fällt nach rechts aus dem Bild. Aus derselben Richtung war er zuvor gekommen; diese Seite des Bildes war die einzige offene, da dort die Reihe der Frachtzugwaggons aufhört. Der Höhepunkt kommt überraschend. Ein letztes Bild aus dem *Low Angle* neben dem Kopf des Toten (St.8, Ep.6b-28 bis 6b-56).

Anhand dieser etwas längeren Szene wird deutlich, dass der visuelle Stil von *CSI* nicht nur aus ‚speziellen‘, isolierten Einzelteilen wie zum Beispiel den in der Forschung immer wieder erwähnten *Long Takes* oder der überwiegend blauen Färbung des Bildes besteht. All diese Elemente sind Teil eines Zusammenspiels, eines Ganzen aus Spektakel und Spannung.

3.1.3 *Mobile frame*²¹²

Helicopter Shot Las Vegas bei Nacht. Viele glitzernde Lichter mit dominierender roter Farbe. Schnitte mit weißen Überblenden. Bedächtige, bedrohliche Musik. Langsame Kamerafahrt. Schnitt auf ein Haus. *Establishing Shot*. Die Kamera bewegt sich nach unten, bis sie das Haus aus einem *Low Angle* zeigt. Weiße Überblende. Wir sind drin. Der bedrohliche Klang (Violinen) nimmt zu. Völlige Dunkelheit, nur in der Tiefe des Bildes (Fluchtpunkt) gibt es ein durch grau-blaues Licht beleuchtetes Fenster. In der Musikkomposition übertönt ein dumpfes Klopfen (wie ein Herzschlag) alles Andere. Die Kamera schwenkt langsam nach links zur Treppe, und wir Zuschauer beginnen hinaufzusteigen - denn die Kameraposition ist auch unsere. Die beleuchtete rechte Seite der Treppe sorgt dafür, dass das Bild diagonal in zwei Hälften geteilt wird. Verstörende Flüstergeräusche drängen sich in den Soundmix. Am oberen Rand der hellen Bildhälfte erscheint ein Türrahmen. Die Kamera beschleunigt kurz. Überblende - und wir befinden uns offenbar im oberen Stockwerk im Korridor. Es ist nur so viel Licht da, dass alle Gegenstände Schatten werfen, die für unterschiedliche Linien (Diagonalen, Vertikalen, Horizontalen etc.) innerhalb des Bildes sorgen. Die Kamera bewegt sich auf Kindeshöhe. Wir biegen nach rechts um das Geländer herum. Dann bewegen wir uns auf einen Türrahmen zu. Ein Zimmer, in dem das einzige, graue Licht durch die Lamellen der Fenster kommt. Das Bild ist absolut symmetrisch, bedingt durch die Vertikale in der Mitte (der Ständer einer Stehlampe) und das doppelseitige Fenster im Fluchtpunkt des Bildes. Wir bewegen uns auf das Bett zu nach rechts; dadurch wird die Symmetrie gestört, so dass die linke Hälfte an Bedeutung verliert und beim nächsten Schwenk aus dem Bild verschwindet – *Medium Shot* vom Bett. Ein knarrendes Geräusch. Eine Frau richtet sich schnell im Bett auf – *Close Up* von ihrem Kopf. Die rechte Gesichtshälfte befindet sich im

²¹² *CSI* wurde ursprünglich im 4:3-Format ausgestrahlt und erst die späteren Staffel in 16:9. Auf DVD konnte man die Serie immer auf 16:9 sehen, da sie im Hinblick auf eine langjährige Ausstrahlung in Syndication von Anfang an auf solche Übertragung vorbereitet wurde. Die Bildbreite hat bei *CSI*, wie Karen Lury richtig anmerkt, keine allzu große Wirkung auf die Qualität der Bilder, da *CSI* hauptsächlich mit *Bildtiefe* und nicht mit *Bildbreite* arbeitet. Vgl. Lury 2005, S.51.

Schatten. Sie schaut besorgt an uns vorbei. Schnitt auf ihre Perspektive – *over the shoulder Shot* – auf ein anderes geöffnetes Zimmer. Wieder Schnitt auf ihr Gesicht, sie wirkt immer unruhiger; ihre rechte Gesichtshälfte ist komplett dunkel und der Mund halb geöffnet. Sie steht auf. Schnitt auf ihre Perspektive, indem ein Umriss von ihr in der linken Bildhälfte zu sehen ist. Die Kamera bleibt stehen und die Frau taucht von links nach rechts auf und entfernt sich von der Kamera Richtung Zimmer – *Medium Shot*. Statt aber hinein zu gehen, biegt sie um die Ecke nach links und verschwindet aus dem Bild. Schnitt. Die Kamera wartet auf Erwachsenenhöhe in einem Zimmer (der Türrahmen ist zu sehen) – die Frau kommt von rechts ins Bild, direkt auf uns zu und wird immer schneller. Die Kamera weicht ein Stückchen zurück. Die Frau bleibt am linken Türrahmen stehen. Ihr Gesicht ist im Schatten. Schnitt auf eine *Low Angle*-Einstellung aus ihrer Perspektive – ein Kinderzimmer: Babybettchen, Puppenwagen, Spielzeug und ein geöffnetes Fenster mit wehenden Gardinen. Schnitt auf die Frau, die panisch hinein geht. Das Schnitttempo wird intensiver. Ihre Hände tasten das leere Bettchen ab. *Extremes Close Up* von ihrem mittlerweile verzweifelten Gesicht (rechte Hälfte wieder im Dunkeln). Die Musik wird leiser und macht den On-Geräuschen Platz, dem verzweifelten Schluchzen der Frau. Sie wühlt das Bettchen weiter durch. Kein Kind ist unter der Decke, aber dafür ein Blatt Papier, ein Brief. Das Bild wird von horizontalen Linien dominiert – einem Schatten, der quer auf dem Brief liegt, und dem Gitter des Bettchens. Mit einem entsetzten Stöhnen lässt die Frau das Blatt aus ihren Händen gleiten und auf das Bett fallen. Die Musik wird wieder lauter, und kreischende Töne mischen sich hinein. Sie blickt hoch. Sie geht zum Fenster. Die Kamera zeigt sie vom Fenster aus in voller Körpergröße. Sie sieht in unsere Richtung und nähert sich, fängt an zu schreien. Die Kamera und damit auch wir fliehen rückwärts und nach unten. Im Bild taucht das Ende einer Leiter auf, die ans Fenster angelehnt ist. Wir entfernen uns schneller und schneller nach unten, die schreiende Frau bleibt eingerahmt im Fenster in der oberen Bildhälfte. Schnitt wieder auf das Zimmer – die Kamera hat dieselbe *Low Angle*-Einstellung am Türrahmen. Rechts an ihr vorbei taucht ein Mann im Bild auf. Close-Up

von seinem entsetzten Gesicht, er guckt nach unten, durch ein Knistergeräusch erfahren wir, dass er gerade den Brief genommen hat. Überblende. Polizeisirenen und ein Polizeiwagen. Von links kommt Gil Grissom mit seinem Koffer ins Bild. (St.1,Ep.19 bis 19-23).

Diese Eröffnungssequenz ist, wie ich in der Einleitung bereits angesprochen habe, ein Beispiel für die Lieferung von *täuschenden* Informationen an die Zuschauer: Alles sieht für uns an Hand der visuellen Darstellung nach einer Kindesentführung aus. Die kurz darauf eintreffenden Ermittler glauben auch daran. Der Irrtum unsererseits ist sogar ‚überzeugter‘, da wir die Szene *gesehen* haben, in der die Eltern das leere Bettchen finden, und ihre Verzweiflung erlebt haben. Alles erweist sich später als eine Inszenierung innerhalb der *CSI*-Inszenierung selbst. Die Familie wollte einen tragischen Unfall vertuschen. Und die Eingangsszene wurde speziell für uns Zuschauer inszeniert, um uns zu täuschen, denn in der fiktiven Realität der Serie hätten die Eltern das ganze Schauspiel gar nicht nötig gehabt: Es war ja, in ihrer Realität, kein Fremder da, der hätte zusehen können – nur wir. Die Kamera simulierte jedoch die Bewegungen eines Besuchers und „zwang“ uns in dessen Position. Sogar in der *Low Angle*-Aufnahme, als wir/die Kamera die Leiter hinunter gingen, wurden wir in die Position des möglichen Entführers gedrängt und so gezwungen, an das Gesehene zu glauben.

An Hand dieser Szene sehen wir, wie beweglich²¹³ die Kamera im *CSI*-Universum ist. Sie will zeigen, möglichst viel zeigen, die Wahrheit zeigen, die im Detail steckt.

Meistens werden diese Kamerafahrten mit dem Ziel inszeniert, eine unheimliche Entdeckung zu machen. Der Effekt wird mittels einer ‚*schleichenden*‘ Kamerafahrt auf Fußhöhe erzielt. Bei dieser Fahrt filmt die Kamera *straight on*. Solche Fahrten sind durch das Horrorgenre bekannt und werden dort oft mit dem Blickwinkel von angreifenden Tieren oder

²¹³ Unter Kamerabewegungen, bei denen sich die Kadrierung der Objekte oder Figuren verändert, sind zwei Arten von Bewegung zu verstehen. Die erste umfasst die vertikalen und horizontalen Schwenks (*Pan* und *Tilt*), bei denen die Kamera ihre Position nicht verändert. Bei der zweiten Art bewegt sich die ganze Kamera und begleitet ein Geschehen bzw. eine Figur entweder nach links oder rechts oder nach vorn und nach hinten (*Tracking/Dolly*) bzw. nach oben oder unten (*Cran*).

unnatürlichen Wesen zu ‚lebendigen‘ Kamerafahrten. Meistens markieren sie eine Bewegung von außen nach innen, in ein Haus hinein zum Beispiel. Bei *CSI* sind sie an keinen *Point-of-View* gebunden. Sie können zwar eine Figur begleiten, aber es werden im Bild nur die gehenden Füße gezeigt und nicht die Figur selbst (St.5, Ep.17-1 bis 6). Dadurch wird dem Zuschauer die Möglichkeit verwehrt, sich zu orientieren und Informationen über die Absichten der jeweiligen Figur zu bekommen. Der Zuschauer erwartet bei solchen Fahrten, dass jeden Moment etwas passieren wird. Die Bedrohung bei dieser „*Straight on-Low Angle*“-Fahrt, die in etlichen *CSI*-Episoden vor allem im *Teaser* zum Einsatz kommt, entsteht aber aus ihrer *Objektivität* heraus. Das heißt, dass sich die Kamera mit keinem lebendigen Wesen identifiziert, sondern quasi ‚*selbsttätig*‘, als materialisierter Blick auf einer unheimlichen Entdeckungsreise ist. Der Zuschauer wird damit nicht in die Angst versetzt, dass jeden Moment etwas passieren wird, sondern er wird auf unheimliche Weise neugierig gemacht auf das, was die Kamera vorfinden wird. Das ist schon passiert. In den meisten Fällen handelt es sich dabei um Serien- bzw. Massenmorde. Während ihrer Fahrt versucht die Kamera den gezeigten Raum durch horizontale und vertikale Schwenks als ein Kontinuum zu präsentieren. Durch das Spiel von Licht und Schatten scheint dieser Raum über seine Bildgrenzen hinaus zu zerfließen. Auf diese Art und Weise steigert sich die Unruhe beim Publikum, da es auf einen *Off-Screen*-Raum hingewiesen wird, den es nicht im Blick hat, der durch das Spiel mit Licht und Schatten zuweilen geradezu grenzenlos wirkt (vgl. „*Empty Eyes*“, St.7, Ep.18). Manchmal wird dem Publikum schon bei dieser ersten Fahrt nicht nur das Thema der entsprechenden Episode mitgeteilt, sondern auch (das wissen wir beim ersten Zusehen aber noch nicht) *die Lösung*, wie zum Beispiel in der vierten Episode der achten Staffel:

Hier fließt die Kamera buchstäblich mit dem Wasser. Die Kamera folgt dem Weg des Wassers, durch die Rohre hindurch, aus der Dusche heraus (die Aufnahmen erinnern an „*Psycho*“ und verstärken die Erwartung beim Publikum), in den Abfluss hinein. Dann erfolgen zwei *Long Shots* von zwei Männern (der eine begießt Blumen, der andere wäscht sein Boot), und die Kamera ‚fließt mit‘ in die Kanalisation hinein und wieder aus einem Rohr

heraus in einen See bis hin zu einer herum schwimmenden Forelle, die sich senkrecht im Bild/Wasser eine Fliege von der Oberfläche (von unten gefilmt) schnappt. Ein im Boot sitzender Angler hebt sie hoch. Schnitt. Subjektive Kamera Angler. Die Angelschnur ist scharf im Bild und trennt es als vertikaler ‚Strich‘ in zwei Hälften. Im Hintergrund unscharf ein vom Baum hängender Mensch. Der Fokus wechselt, die Angelschnur, unscharf, verschiebt sich nach links und der Aufgehängte, scharf, durchtrennt nun das Bild in der Mitte (St.8, Ep.4-1 bis 19).

Ein pubertierender Junge, dem durch das mit Hormonen infizierte Seewasser Brüste wachsen, wird verspottet, begeht aus Scham Selbstmord. Seine krebskranke Mutter - *My son is not a freak!* - begeht aus falschem Grund einen Mord. Der ermordete Wissenschaftler, der an Karpfen aus besagtem Gewässer Versuche durchgeführt hat, um die Wahrheit aufzudecken, trägt den Namen Paul Cyden (ausgesprochen wie Poseidon, der Gott des Wassers). Das Wasser ist die Lösung. Wasser als Gesellschaftsportrait - und schon während dieser ersten Kamerafahrt wird der Schlüssel zur Story geliefert, *gezeigt*.

Schleichende Fahrten der Kamera auf Fußhöhe können auch *ironisch gebrochen* werden, wenn durch die Fahrt die Erwartung, dass etwas passiert, beim Zuschauer immer mehr gesteigert wird, um dann letztendlich zum Beispiel „nur“ eine „normale“ Unterhaltung (St.5, Ep.17-1 bis 6) zu zeigen. Des Weiteren finden sich einige wenige „schleichende“ Kamerafahrten, die uns Zuschauer mit einem *Mehr an Informationen* beliefern, das den Figuren in der Serienrealität nicht zugänglich ist – ein Umstand, dessen wir uns bewusst sind. So etwa in der Crossover-Doppelfolge mit „Without a Trace“, als die Kamera uns verrät, wo sich der Serienmörder befindet und dass er ein entführtes Kind bei sich hat (vgl. St.8, Ep.6a-9 bis 15).

Vertikale Kamerafahrten, wie die in der siebten Episode der achten Staffel (St.8,Ep.7-3 bis 13), zeigen uns nicht nur die Location, sondern etablieren eine Stimmungskulisse, um uns möglichst schnell auch den Hintergrund des Verbrechens zu präsentieren. Die Kamera *fasst buchstäblich die Emotionen und die Location zusammen*.

Vom Teil zum Ganzen nenne ich Kamerafahrten, die von einem Close-Up zum *Establishing Shot* übergehen. In den meisten Fällen handelt es sich um eine Rückwärtsbewegung der Kamera (Dolly out), bei der der Blick auf das Gesamtset eröffnet wird, so dass das Publikum (wie St.6, Ep.18 bis 4) *sich orientieren* kann. Solche Fahrten rückwärts können einen satirischen Zweck haben und einfach ein Spiel mit dem Zuschauerblick treiben, wie in der dreizehnten Episode der fünften Staffel, als wir das leicht gekippte Bild einer Siedlung mit Straße davor zu sehen bekommen. Dann fährt die Kamera ein Stück zurück, so dass sich vor unseren Augen die Siedlung als ein *Close Up* von einem Schild entpuppt - mit der Überschrift „Sandstone. The American Dream“. Dann entfernt sich die Kamera noch ein Stück - wir blicken auf eine Baustelle: Die Siedlung ist noch ein Bild und keine materielle Realität (St.5, Ep.13.bis 2).

Viel interessanter und signifikanter für die Serie sind die von mir so genannten „*Vom Ganzen zum Teil* – Kamerafahrten“. Bei diesen Kamerafahrten, die etwas länger dauern und als *Teaser* fungieren, geht man schrittweise von einem *Helicopter Shot* (als *establishing* bzw. *panorama Shot*) und anschließendem Kameraflug über zu *Long Shot*, *Medium Shot*, *Close Up* (mit oft subjektivem *Point of View*) zu einem *Extreme Close Up* von einem Objekt. Die Entdeckung dieses Objekts bildet gleichzeitig auch den *Cliffhanger* vor dem Vorspann. Diese kunstvollen Kamerafahrten *brechen die Grausamkeit des Fundes ins Komische* durch ihre Verspieltheit, die die Außerordentlichkeit der Situation betont und ihr so einen Slapstickcharakter verleiht: Die Kamera fliegt über in Blau getauchte Berge und Wälder. Schnitt auf extremes *Close-Up* von Füßen (Kamera straight on aus *Low Angle*). Dann wieder im Flug, wir begleiten einen schwarzen Raben. *Close Up* von den Hinterköpfen dreier Männer, die durch den blauen Wald gehen. *High Angle* aus der Rabenperspektive. Der Rabe landet auf einen Ast. *Close Up* auf die Männer. Ihre Gesichter strahlen Gier aus, sie lauern - es entsteht der Eindruck, als würden sie den Raben erschießen wollen, und ... sie studieren den Raben, beobachten ihn mit dem Fernglas und fotografieren ihn. Subjektive Kamera Mann mit Fernglas. Das Bild vom Raben ist unscharf. Dann ist alles in Fokus, und wir und der

Vogelbeobachter sehen ein *Extremes Close Up* von einem Auge, das der Rabe im Schnabel hält. Schnitt. Ein menschliches Auge erfüllt das ganze Bild. Die Kamera *Zoomt* zurück, das Auge befindet sich jetzt im Bildzentrum (ein Teil des Gesichts ist zu sehen). Es wird noch einmal zurückgezoomt: im Bild ist Grissoms Kopf (*Close Up*). Er hält das herausgerissene Auge von vorn vor sein Gesicht und betrachtet es. Auge in Auge. *Extremes Close Up* vom „Fund“. Von diesem Zeitpunkt, von dieser Reduzierung des Ganzen auf ein Detail (Teil) entfaltet sich die Episode wieder zum Ganzen, indem man versucht, diesem Auge ein Gesicht und einen Körper hinzuzufügen, ein Ganzes daraus zu machen. Auf der narrativen Ebene spiegelt diese Kamerafahrt die *Arbeit der Ermittler, ihre Bewegung von einem Detail, das ein Rätsel aufgibt, zur Lösung des Ganzen* wider.

Eine ähnliche Kamerafahrt erleben wir in der zweiten Episode der achten Staffel, als im *Teaser* aus dem Nichts – völlig überraschend für den Zuschauer nach dem soeben gezeigten Gespräch zwischen Ecklie und Sara - die Kamera sich auf einmal zu drehen beginnt, als würde sie sich überschlagen. Eine Straße ist im Bild zu sehen. Es ist Nacht. Aus dem *Off* ertönt der Wiener Walzer. Ein runder Gegenstand taucht im Bild auf, der die Straße entlang zu „hüpfen“ scheint. Dann erfolgt ein *Long Shot* auf die Straße (die Kamera steht): Hüpfend kommt uns das Objekt aus dem Fluchtpunkt des Bildes (betont durch den runden Mond im dunklen Himmel) entgegen. Dann filmt die Kamera von der entgegengesetzten Seite und zeigt, wie das Objekt auf einen heranfahrenden Lastwagen zu hüpfet. Aufnahme aus einem extremen *High Angle*, wie der runde Gegenstand mit dem LkW zusammenstößt; dann unter ihm hindurch, bis das Objekt auf der Straße liegen bleibt. Das Bild erhellt sich. Es wird Tag - das Objekt scheint ein Helm zu sein. Er wird dann erneut von einem LkW erwischt, Richtung Kamera „geschossen“ und hüpfet weiter auf ein paar Straßenarbeiter zu. *Medium Shot* auf einen von ihnen, der entgeistert nach unten auf das Objekt schaut. Schnitt auf seinen Blickwinkel. Jetzt sehen wir, dass im Helm ... ein Kopf steckt. Schnitt. Links aus dem *Offscreen* neigt Grissom seinen Oberkörper in die horizontale Position und schaut nach unten. Schnitt auf *Close Up* vom Kopf (St.8, Ep.2-1 bis 17).

Hier ist zwar keine Bewegung vom Ganzen zum Teil vorhanden, aber das visuell-narrative Muster ist das gleiche. Die Kombination aus dem Wiener Walzer und den Kameradrehungen erweckt den Eindruck, als würde die Kamera tanzen, einen Tanz mit dem Tod. Den Slapstickeffekt der Szene vervollständigen die zwei „Kicks“, die der Kopf von den Lastwagen bekommt.

Um durch *Überraschung* einen *slapstickartigen Effekt* zu erzeugen, werden Kamerafahrten eingesetzt, die in ihrer „täuschenden“ Funktion beispielsweise vom Soundtrack unterstützt werden, wie die Fahrt um die Ecke des Autopsieraums in der fünften Episode der achten Staffel, als ein bedrohlicher Sound die Kamera begleitet. Sie schleicht um die Ecke des Autopsieraums. Es sind dumpfe Frauenschreie zu hören. Mit einer 180-Grad-Drehung von rechts nach links präsentiert sie uns den leeren Raum (nur eine Leiche liegt auf einem Autopsietisch), bis sie am linken Ende der Drehung Dr. Robbins und David findet, die... sich am Rechner einen Horrorfilm ansehen und dabei Popcorn essen. Die durch die schleichende Kamerafahrt und den Soundtrack erzeugte Grusel-Atmosphäre löst sich auf in eine humorvoll überzeichnete Unterhaltung über Horrorfilme und Menschlichkeit (St.8, Ep.5-45 bis 54). Ein anderes Beispiel für einen satirischen Bruch mit der Seriosität der Serie findet wieder im Autopsieraum in der durchaus ernsten ersten Episode der siebten Staffel statt, als die Kamera wieder um die Ecke biegt. Es ist Rockmusik zu hören. Diesmal eröffnet uns die Kamera den Blick auf Dr. Robbins und Grissom, die, über die Leiche des getöteten Altrackers Izzy Delancy gebeugt, ein Lied von ihm lauthals mitsingen (St.7, Ep.1-30 bis 34).

Durch ein *überraschendes Ende einer Kamerafahrt* bzw. eines Kameraflugs wird bei *CSI* in den meisten Fällen ein *grausamer Effekt* erzeugt. Innerhalb der Szene entwickelt sich eine „normale“ Handlung zu einer entsetzlichen Tat, in die zunächst nur wir Zuschauer einen Einblick bekommen: Die Kamera fliegt über die Wüste. Das Bild ist hell und hat eine Sepiatönung. Die Kamera sucht weiter außerhalb von Las Vegas (fliegt an der Stadt vorbei) und findet... Plötzlich wird ein *Close Up* von einer Schaufel gezeigt, die gerade den Boden beklopft. Im Soundtrack drängen sich die Geräusche vom Erdeschaufeln. Schnitt auf extremes

Long Shot: ein Mann mit Schaufel ist ganz klein im Bild. Trotz der Entfernung des Objekts und seiner geringen Größe bekommt das Bild keine Tiefe, wirkt flach. Der Mann geht rechts aus dem Bild heraus. Schnitt auf komplette Dunkelheit. Es entsteht ein plötzlicher und für die Augen schmerzvoller Kontrast wegen der extrem hellen Aufnahmen davor. Und während unser Blick sich der Dunkelheit anzupassen versucht, geht ein Licht an. Ein Feuerzeug erleuchtet die Mundpartie eines Frauengesichts. Ihr schnelles Atmen ist zu hören. Die Kamera zoomt kurz zurück und eröffnet den Blick auf eine auf dem Rücken liegende Frau mit einem Feuerzeug in der Hand. Jetzt leuchtet uns auch ein, wobei wir zuschauen und was der Mann vorher getan hat: Wir befinden uns unter der Erdoberfläche. Lebendig begraben. Die Frau fängt an zu schreien. Ein versteckter Schnitt – Schwarz auf Schwarz; die Kamera zoomt zurück - vom Lautsprecher eines Telefons, aus dem die Stimme des Entführers Forderungen stellt.

Kreisende Kamerafahrten gehören zu den häufig gewählten Kamerabewegungen bei Unterhaltungen oder Tatortarbeiten. Aus einer *Low Angle*-Perspektive oder einer *straight on*-Perspektive handelt es sich meistens um sich unterhaltende Figuren (Pärchen). Die *High Angle*-Perspektive beobachtet, wie schon im entsprechenden Abschnitt erwähnt, die Arbeit der Ermittler am Tatort oder im Labor. Diese Drehungen sind meistens *Long Takes* („stand and deliver“), bei denen die Figurenpositionen fixiert sind und die Kamera sich um sie herumbewegt. So erreicht man *verstärkte Dreidimensionalität*, gleichzeitig aber *intensivieren* diese Drehungen die Ereignisse und erwecken den Eindruck, dass jeden Moment etwas passieren wird (St.7, Ep.2 bis 2-21).

In vielen Krimis wird über die Beweise und Autopsiebefunde *geredet*. Bei *CSI* werden sie *gezeigt*. Die *CSI-Shots* fungieren mittlerweile in der Fernsehwissenschaft als eigenständige ästhetische Kategorie. Unter *CSI-Shot* versteht man die simulierte Kamerafahrt in Wunden (St.1, Ep.1-80 bis 82) bzw. Öffnungen des Körpers hinein und/oder in das Innere anderer Objekte (vgl. St.3, Ep.21 bis 21-9). Dafür werden konventionelle Aufnahmen mit digital erzeugten Animationen kombiniert, wobei letztere

auf medizinischen bildgebenden und bildgenerierenden Techniken wie fMRT (funktionelle Magnetresonanztomografie) basieren²¹⁴.

Die *Close-Up*-Einstellungen haben hier eine veränderte Funktion. Man geht nicht ins Detail, um eine *subjektive* Position bzw. einen Blickwinkel zu präsentieren, wie in Filmen, wo es um eine andere Perspektive geht („King Kong“, „Fantastic Voyage“, „The Incredible Shrinking Man“), sondern um *Objektivität* zu erreichen²¹⁵, indem man die allerletzte Grenze überschreitet, die der menschlichen Oberfläche. Es wird das gezeigt, was prinzipiell unseren Blicken verwehrt ist, die tatsächliche, ‚rohe‘ Realität unserer Existenz. Diese Kamerafahrten reduzieren uns auf das, was sich unter unserer Haut befindet, auf unser Sein als ein rein materielles. Das rohe Fleisch und die offene Wunde erzählen die Wahrheit über uns. Genau wie in der Pornografie der Körper als „evidence of pleasure“ gesehen wird, ist er hier „evidence of truth“²¹⁶. Und unser Blick als Zuschauer (nur wir können das Gezeigte sehen) ist privilegiert, die Wahrheit zu erfahren, da die Kamerafahrt mit ihm verknüpft wird. Die *CSI-Shots* gestalten die TV-Oberfläche wie einen Computerbildschirm, wo sich per Mausklick neue Fenster öffnen, die uns Einblick verschaffen, Information liefern. Sie sind *evidence of spectacle*, denn indem sie Realität eindeutig simulieren, besteht ihre Funktion nicht darin, medizinischer Überprüfung stand zu halten, sondern unseren Blick zu fesseln, zu faszinieren, eine Intimität zwischen Publikum und Körper herzustellen. Die Geschwindigkeit und die Plötzlichkeit solcher Kamerafahrten treffen uns wie ein Blitz und erzeugen das Gefühl völliger Begeisterung - vermischt mit einem beängstigenden Empfinden von Körperlosigkeit, als würden wir mit einer Achterbahn fahren. Diese Vorstellung wird auf narrativer Ebene durch Grissoms Liebe zur und gelegentliche Fahrten mit der Achterbahn unterstrichen.

²¹⁴ Vgl. Nordmann 2007

²¹⁵ Panse 2007, S.164.

²¹⁶ Jermyn 2007, S.88.

3.1.4 *As Long as it Takes*

Close-Up von einer geöffneten Mappe mit dem Bild einer Frau darauf. Catherine's Stimme erzählt über sie - die Wasserleiche. Von rechts tauchen Catherine und Gil im Bild auf. Im Hintergrund sind Laboranten zu sehen. Wechsel auf *Medium Shot*. Sie biegen um die Ecke nach links. Die Kamera folgt den beiden nicht, sondern bewegt sich parallel und filmt sie weiter, nur durch Hindernisse (Wände, Glastüren, Fenster, Geräte Laboranten) – manchmal sind die beiden gar nicht zu sehen, nur ihre Stimmen hört man, die weiter die Vorgehensweise bei dem vorliegenden Fall kommentieren. Im Bild ist viel Bewegung, hervorgerufen durch die unterschiedliche Struktur des Sets und die hin und her laufenden Laboranten. Das ganze Bild ist in Fokus. *Long Shot*-Einstellung – Catherine und Gil sind in Ganzkörperaufnahme zu sehen. Gil trägt ein blaues Hemd und Catherine eine rote Bluse, die Räumlichkeiten sind gut ausgeleuchtet. Durch die Parallelbewegung kommen beide jetzt auf die Kamera zu, da sie nach links, in Kamerarichtung, abbiegen. Die Kamera bewegt sich auch auf die Ermittler zu – wieder *Medium Shot*. Die Kamera bleibt stehen. Durch die Bewegung von Catherine und Gil an ihr vorbei verändert sich die Einstellung in ein *Close Up*; dann gehen die beiden rechts aus dem Bild hinaus. Schnitt. (St.1, Ep.4-1 bis 14).

Dieses *Long Take* hat eine Länge von 15 Sekunden. Für ein *Long Take* nicht sehr lang, aber gemessen an der Gesamtlänge einer Episode kann man hier definitiv von einem *Long Take* bzw. einem „walk and talk“ *Shot* sprechen. *Long Takes* sind eins der typischsten Merkmale von *CSI*. So gut wie jede Episode enthält mindesten eines. Im Prinzip findet für jeden behandelten Fall eine *Long Take*-Besprechung statt. In der dritten Episode der ersten Staffel sehen wir beispielsweise zwei *Long Takes*: einmal mit Grissom und Nick (Dauer 23 Sekunden) und einmal mit Grissom und Catherine (Dauer 20 Sekunden). Die *Long Takes* umfassen in der Regel zwei Figuren; in 60% der Fälle ist die eine der Teamsupervisor Grissom. Ich nenne sie *Laboratory Long Takes*, da sie überwiegend in den Laborräumlichkeiten statt haben. Es gibt auch *Long Takes* außerhalb des Labors, wie das im Bordell in St.7, Sp.21 zwischen Nick und dem

Bordellbesitzer (30 Sekunden) oder innerhalb eines Miniaturtortorts in den Serienmordfällen der siebten Staffel; in der Episode 16 zum Beispiel dauert ein solcher *Long Take* 1:20 Minuten.

Heutzutage werden *Long Takes* im Kino wie im Fernsehen relativ selten verwendet. Diese Technik wurde vor allem mit den Filmen von Jean Renoir, Kenji Mizoguchi, Orson Welles, Carl Dreyer verbunden. Neueren Datums ließ Quentin Tarantino in „Pulp Fiction“ die Figuren von Samuel L. Jackson und John Travolta sich über Fußmassage unterhalten. Es entsteht ein „walk and talk“ *Long Take*. Ähnliche *Long Takes* sind sehr typisch für die TV-Serie „The West Wing“. Joss Whedons Vorliebe für *Long Takes* kommt in „Buffy“ und „Firefly“ in mehreren Folgen zum Tragen, aber auch in seinem Kinofilm „Serenity“ – die Eröffnungssequenz besteht aus einem *Long Take* mit nur einem (sehr gut versteckten) Schnitt. *Long Takes* erhöhen den ASL (*Average Shot Length*). Zur Zeit des klassischen Hollywoodkinos waren ASLs von 19 Sekunden („Back Street“, 1923) und sogar mehr („Fallen Angel“, 1945: 33 Sekunden) durchaus üblich. In den 80ern wurde das Tempo immer schneller, die ASLs betragen zwischen 5 und 7 Sekunden²¹⁷. In den 90ern ging man sogar unter 3 Sekunden. Gegenwärtig sind ASLs zwischen 3 und 6 Sekunden üblich. *CSI* bewegt sich mit 5 Sekunden eher im oberen Bereich und balanciert zwischen *Long Takes* bzw. „walk and talk“ tracking *Shots* bei Dialogen und schnell geschnittenen Laborszenen, untermalt nur mit Musik. Damit ist die Serie dem Film „Citizen Kane“ ähnlich, der ebenfalls *Long Takes* bei Dialogen mit schnellen Schnitten der „News on the March“ newsreel kombiniert.

In *CSI* dienen die *Long Takes* zwei Zwecken: auf visueller Ebene dazu, einen ausbalancierten Rhythmus zu erzeugen, und auf narrativer Ebene, um Verbindungen und Übergänge zwischen den unterschiedlichen narrativen Einheiten zu schaffen. Auf diese Art und Weise tragen sie erheblich zum Zusammenhalt der dramaturgischen Struktur jeder Episode bei. In der Serie sind unterschiedliche Arten von *Long Takes* festzuhalten, die unterschiedliche Rolle spielen – sowohl für eine Szene als auch für das

²¹⁷ Bordwell 2006, S.12.

Gesamtnarrativ. An diesem Punkt unterscheidet sich *CSI* von vielen anderen Serien aus dem Krimigenre, die häufig mit *two Shots* von den Protagonisten arbeiten, welche abwechselnd mit Close-Ups kombiniert werden. Dadurch ist die Narration sehr figurenzentriert. Die *Long Takes* bei *CSI* schaffen eine Verbindung zwischen Raum und Figur. Das ganze Bild wirkt so dynamischer, und die Kamera lässt ihm Luft zum Atmen. Gleichzeitig impliziert diese Distanz zu den sich unterhaltenden Ermittlern eine analytische Sichtweise, die für den Zeitraum des *Long Takes* emotionale und physische Nähe meidet (keine *Close Ups* von Gesichtern; der Blick der Kamera bleibt eigenständig, unparteiisch). Objekte erscheinen auf sprachlicher Ebene, über sie wird gesprochen - nur um in der nächsten Szene von einem *CSI-Shot* zum Preisgeben ihrer Geheimnisse gezwungen zu werden. Auf ein *Long Take* folgen Fragmentierungen, extreme Close-Ups. Die *Laboratory Long Takes* (St.5, Ep.16 bis 16-8) wiederum folgen häufig auf einen Laborclip²¹⁸ oder ein Verhör von Verdächtigen. Dieses *Long Take* dient der Auswertung der Befunde und hat seine eigene dreiteilige Struktur: Befunde werden dargelegt – es erfolgt ein Kommentar und ein Abwägen möglicher Handlungen – entweder werden weitere Untersuchungen in eine bestimmte Richtung angeordnet, oder eine heiße Spur entspringt der Besprechung. Die durchschnittliche Dauer der Labor *Long Takes* beträgt 20 Sekunden. Dabei sind in den späteren Staffeln häufig auch längere *Long Takes* zusehen, wie in St.4, Ep.15 zwischen Greg und Catherine (44 Sekunden) oder in St.6, Ep.11 zwischen Sara und Catherine (50 Sekunden). Generell verläuft die Bewegung bei diesen *Long Takes* von links nach rechts. Ein Labor *Long Take* bildet oft die ‚Füllung‘ eines ‚Sandwiches‘ aus zwei Laborclips.

Eine ähnliche Bewegungsstruktur weist eine zweite Art *CSI*-typischer *Long Takes* auf. Diese schaffen nahtlose *Übergänge* nicht nur zwischen verschiedenen Räumlichkeiten, sondern auch zwischen verschiedenen Szenen. Die Kamera folgt dabei einer für die Handlung relevanten Figur

²¹⁸ So nenne ich die schnell geschnittenen Szenen, in denen im Labor Beweise untersucht werden und die nur mit Musik (meistens serienfremde Musik – Pop-Stücke) und Geräuschen der technischen Geräte untermalt sind.

(meistens einem Ermittler). Diese *Long Takes* enthalten nur einen versteckten Schnitt, der nicht zu sehen ist, da schwarz auf schwarz geschnitten wird. Der Übergang wird akustisch und durch Veränderungen von Farbe und Lichtverhältnissen markiert. In der Episode 15 der siebten Staffel verlässt Keppler den Imbiss (das Bild ist hell); als er durch die Tür geht und an der Kamera vorbei, schwenkt diese leicht nach unten, und durch die Nähe zur Figur (*Extremes Close Up*) erfüllt für kurze Zeit sein schwarzer Anzug das Bild. An dieser Stelle wird ein Schnitt gesetzt. Akustisch ist ein Klingeln zu hören, wie von einer Glocke, die oft über den Imbissstüren hängt. Und gleichzeitig ist es das Klingeln eines angekommenen und anhaltenden Fahrstuhls, aus dem Keppler jetzt aussteigt. Die Kamera behält die Höhe und den Abstand von zuvor bei und zeigt seinen Rücken. Die Fahrstuhltüren öffnen sich zu Ende nach links und rechts und im Bild erscheint Nick, der auf Keppler wartet. Das Bild ist jetzt dunkel, die einzigen Lichtquellen sind die Wandleuchten (St.7, Ep.15 bis 15-5). In der siebten Staffel (Episode 24) gibt es ein weiteres Beispiel für einen solchen Übergang. Diesmal ist die Figur, der die Kamera folgt, die Serienmörderin *Natalie*. Sie befindet sich in ihrer Wohnung. Es überwiegen die Farben Rot, Gelb und Beige im Bild. Sie steht mit dem Rücken zur Kamera. *Medium Shot* von ihr. Sie bewegt sich nach rechts. Die Kamera schwenkt dann leicht nach unten und zeigt jetzt den unteren Bereich ihres Rückens. *Close Up* von ihrem Kreuz. Das Bild wird immer dunkler. Dann folgt der Schnitt. Das nächste Bild hat schon einen vertikalen blauen Streifen rechts. Dann schwenkt die Kamera leicht nach oben und zeigt *Natalies* Rücken. Überall tauchen blaue Farbflecke im Bild auf. *Medium Shot*. *Natalie* befindet sich an der Rezeption vom CSI-Labor. Es ist sehr wenig Licht im Bild und Lichtquellen sind nicht auszumachen - mit Ausnahme der kleinen Tischlampe an der Rezeption. Die Farben Blau, Schwarz und Weiß dominieren nun das Bild. Die Figuren sind bei dieser Art von *Long Takes* die die Narration vorantreibenden Verbindungselemente. Nicht nur entsteht der Eindruck eines narrativen Flusses, sondern auf diese Art und Weise wird Zeit gespart, Spannung erhalten und Neugier geweckt: auf sehr viel effektivere und effizientere Weise, als wenn z.B. gezeigt würde, wie der Ermittler zuerst in sein Auto

steigt, dann fährt und irgendwo eintrifft oder sogar die Location mittels Zwischentiteln genannt wird (wie es etwa bei „Law&Order“ und „Criminal Intent“ geschieht). Natürlich erfordert diese Technik eine erhöhte Aufmerksamkeit seitens der Zuschauer; sie beinhaltet auch einen Bruch mit dem Realitätseindruck, der auf einem Zeit-Raum-Kontinuum basiert (vgl. auch St.7, Ep.6.bis 4).

Mittels *Long Takes* werden bei *CSI* auch *Übergänge mitten in einer Szene geschaffen*. Entweder betritt eine für die Szene neue Figur den Hintergrund, die Kamera verlässt das bisher Gezeigte und „läuft“ mit dieser Figur mit, um uns zum Beispiel Einblicke in eine Diskussion über einen anderen Fall zu verschaffen, wie in der dritten Episode der zweiten Staffel, als Grissom im Hintergrund erscheint und die Kamera ihm folgt (St.2, Ep.3-1 bis 6). Oder die Kamera bewegt sich weiter (obwohl, bedingt durch die Setstruktur, das *Long Take*-Ermittlerpärchen schon aus dem Bild verschwunden ist – vgl. St.3, Ep.15 bis 9) und ‚sucht‘ nach anderen handlungsrelevanten Ereignissen. Im hier angeführten Beispiel verlassen Warrick und Catherine das Bild, indem sie die Treppe nach unten nehmen; die Kamera führt ihre Fahrt nach rechts fort, um das Gespräch zwischen Brass und dem Partyveranstalter (der Mord ist während einer Schaumparty geschehen) aus einer *Close-Up*-Einstellung zu verfolgen.

Die ‚speziellen‘ *Long Takes* der Serie stammen aus der siebten Staffel, die als Fortsetzungshandlung die Verfolgung des Miniaturmörders darstellt. Ich möchte an dieser Stelle zwei davon näher betrachten, da sie, unterstützt vom Soundtrack (dem ‚Miniaturmörderthema‘), eine sehr dichte Atmosphäre, eine visuelle Signatur schaffen, die eine breite Palette an *emotionalen Zuständen* beim Zuschauer bedient: von angstgeladener Desorientierung über Spannung bis hin zum ‚verbotenen‘, unheimlichen Genuss der Kunstfertigkeit des Serienmörders.

Ein Auge mitten im Bild – extremes *Close-Up*. Catherines Auge. Sie wacht auf und sieht sich um. Sie weiß nicht, wo sie sich befindet. Ein sanfter Schnitt. Die Kamera durchläuft von rechts nach links einen Raum. Ist es Catherines Raum oder ein anderer? Wo sind wir? Ein für die Serie neues Musikthema begleitet die Kamerafahrt. Es ist eine Küche. Das Bild ist dunkel. Im Dämmerlicht sind einzelne Gegenstände zu sehen. Dafür muss

man sich anstrengen. Auf visueller und narrativer Ebene erhalten wir Zuschauer keine Information über den Ort, an dem wir uns befinden; dies hat den Effekt, dass wir uns umso stärker auf den Sound konzentrieren. Die Musik ist ruhig, aber ihre harmonische Beziehung zur Kamerafahrt erweckt Unruhe, ist unheimlich. Kurz ist ein Teil eines Fensters, durch das das Dämmerlicht hereinkommt, zu sehen. Dann noch ein Fenster. Die Kamera gleitet rückwärts über Tische und Küchenplots. Dann schwenkt sie nach unten. Fließender Übergang zum Flüssigen... Blut. Von der Blutlache fährt sie dann wieder hoch und eröffnet den Blick auf eine ‚tote‘ - Puppe? Dann zieht sie sich wieder zurück bis zum Punkt, von dem aus die beiden Fensteröffnungen links und rechts im Bild zu sehen sind. Ein mini-*Establishing Shot* der Küche. Im rechten Fenster erscheint plötzlich ein Auge. Die Kamera nähert sich dem Auge. Schnitt. Wir werden in die Position dieses Auges gebracht, denn jetzt blicken wir aus einem *High Angle* auf die ‚tote‘ Puppe am Küchentisch. Die Kamera schwenkt hoch - aus diesem, wie wir nun feststellen, Miniatur-Raum heraus - und zeigt einen echten Toten, der genauso aussieht wie das Miniaturmodell. Schnitt auf Sophia, die ihn mit der Taschenlampe anleuchtet. Sie fragt jemanden: „Haben Sie so etwas schon mal gesehen?“ Es erfolgt ein Schnitt auf das Modell, um uns zu zeigen, dass wir mit Grissoms Auge auf den Modelltatort geblickt haben.

Eine Minute und vierzig Sekunden, von Auge zu Auge. Die Kamera hat drei Orte zusammengeführt – in einer Inszenierung eines Tatortes innerhalb der Tatort-Inszenierung der Serienproduzenten. Diese Miniaturmord-*Long Takes* betonen eins der Hauptthemen der Serie: Im Leben ist das genaue Hinsehen wichtig, Licht, Fotos, beobachten, sich anstrengen, um etwas sehen zu können ... Was? Die Details. „Die Details sind beeindruckend“, sagt Grissom²¹⁹. Man wird hier hinters Licht geführt, buchstäblich.

Ein ähnliches Spiel, diesmal *humorvollen Charakters*, wird qua *Long Takes* gelegentlich mit unserem Blick gespielt. In der achten Episode der achten Staffel wird mithilfe eines *Long Takes* die Serienrealität

²¹⁹ Beeindruckend ist auch die Ähnlichkeit (Details und Kameraführung) dieses Tatortes mit dem ersten Tatort aus „Se7en“.

manipuliert, um Selbstreflexivität zu erreichen und mit einem Augenzwinkern die eigenen Stärken dem Zuschauer aufzuzeigen²²⁰: Die Illusion der ersten Minuten entsteht durch ein einfaches *Long Take*. Nachdem Brass vergeblich versucht hat, vom verbitterten und müden Grissom etwas über Sara zu erfahren, die bei ihrer Mutter in San Francisco sei, geht Grissom rechts aus dem Bild hinaus. Aus derselben Richtung, von rechts, kommt Archie ins Bild herein. Die Kamera folgt ihm und zeigt uns, wie er einen Koffer mit Drogenpäckchen untersucht. Dann fliegt alles in die Luft. Schnitt. Archie ist tot. Schnitt. Hodges entdeckt ihn und... fängt an, laut zu lachen. Äußerst verstörend auf den ersten Blick. Schnitt. Hodges lacht immer noch (Farben und Set sind verändert), vielleicht über die geschickte Verflechtung von Erzählrealitäten?! Er, mit einer Tüte Chips vor sich, führt an einem Tisch im Laborbüro mit Wendy einen Test durch. Es sei ein Experiment von Frage und Antwort. Hodges: *The dead speak for themselves*. Archie's Leiche hebt den Kopf und schreit: *Whodunit and How?* (St.8, Ep.8-1) In der Realität von Hodges' „Experiment“ ist Archie tot. Hodges' Realität selbst gehört zur Realität der CSI-Serie und demnach auch zu Grissoms und Brass', in der Archie genauso tot ist und deswegen auch tot sein muss... Ist er aber nicht. Denn es gibt eine weitere Realität: die der Illusion und Faszination der bewegten Bilder, der Manipulation von Zeit und Bedeutung. Die Produktion von Bedeutung ist wandelbar und manipulierbar, es gibt keine objektive Wahrheit von vornherein, man muss eine solche zuallererst *schaffen* und sie dann als Sinn gebende Lösung anbieten, indem der Blick der Kamera sie als Möglichkeit sieht: als potentielle Lösung eines Spiels, eines Rätsels.

²²⁰ Eine geschickte Maßnahme nach dem Verlust einer Hauptfigur (Sara Sidle, gespielt von Jorja Fox) in der vorherigen Episode.

3.2 Inszenierung (mise-en-scène)

Der Ausdruck **Mise-en-scène** bedeutet, aus dem Französischen übersetzt, „in Szene gesetzt“, „das Inszenierte“. Ursprünglich stammt der Begriff aus der Theaterregie. Der Begriff wurde dann von Filmwissenschaftlern auf die Filmregie übertragen, verstanden als **Kontrolle** des Regisseurs über das, was im Bild erscheinen soll. Die Hauptaspekte dieser Kontrolle entsprechen etwa den ursprünglichen im Theater: Set, Licht, Kostüme und Schauspiel der Figuren. Jeder Aspekt muss immer auf die anderen abgestimmt werden, damit die Inszenierung als Ganzes funktioniert bzw. die von den Produzenten gewünschte Wirkung erzielt.

In vielen fiktionalen Produktionen dient die Inszenierung bestimmten narrativen und ästhetischen Zwecken, deren einer das Erzeugen von Realitätseindruck sein kann. Häufig wird seitens der Kritiker die Qualität eines Produkts danach bemessen, wie ‚realistisch‘, wie ‚echt‘ es ‚wirkt‘²²¹. Dem gegenüber ist jedoch festzuhalten, dass Zuschauer eine Inszenierung nach ihrer eigenen Erfahrung beurteilen, auf der ihr Konzept für „realistisch“ und „unrealistisch“ basiert. Diese Einschätzung nun ist für eine audiovisuelle Analyse wenig geeignet, da sie sowohl kulturell als auch individuell geprägt ist: Unser Konzept von ‚Realismus‘ ist untrennbar verbunden mit der Zeit und dem Raum, in der/dem wir leben; daran messen wir unbewusst das, was wir sehen, auch im fiktionalen Bereich. Ich werde daher die Inszenierungsaspekte bei *CSI* ihrer Funktion und ihrer Wirkung nach untersuchen, anstatt jedes Element der Inszenierung an unserer Vorstellung von Realität zu messen.

Wenn es um TV-Serien geht, liest man sowohl in Internetforen als auch in der spezialisierten Literatur, dass es bei dieser Art fiktionaler TV-Produktionen grundsätzlich vom Drehbuch und den Figuren abhängt, ob eine Serie Erfolg hat oder nicht. Ohne Zweifel sind diese Elemente der Produktions- und Produktseite von enormer Wichtigkeit, aber die *Art, wie* heutige Serien ihr im Drehbuch festgehaltenes Konzept umsetzen, bleibt oft

²²¹ Vgl. dazu Bordwell/Thompson 2004, S.177.

unbeachtet oder erschöpft sich in der Ermittlung narrativer Komplexität und narrativer Strukturen²²², die wiederum als Ergebnis einer Fortsetzungshandlung und überzeugender Figurendarstellung gesehen werden. Erstens engt man so die Untersuchung heutiger Serien und die Bestimmung ihrer Qualität auf *Serials*²²³ ein und fragt zweitens gar nicht danach, *warum* die von uns geliebten und gehassten Figuren überzeugend wirken und uns zu Empathie bzw. Antipathie bewegen. Müssen wir bei der Szene, als Buffy Angel in die Hölle schickt (letzte Folge der zweiten Staffel), weinen, weil die Figuren im Drehbuch als sympathisch angelegt waren und wir verstanden haben, was passiert - oder spielte nicht doch auch das Musikstück „Close your eyes“ von Christophe Beck eine wesentliche Rolle? Man stelle sich „24“ ohne das Splitscreen-Verfahren vor oder *CSI* ohne *CSI*-Shots! Weshalb empfinden Zuschauer eine Serie z.B. als spannend – nur weil sie die Handlung verstanden haben?

Natürlich spielt das eine Rolle; meiner Meinung nach liegt eine wichtige Qualität heutiger so genannter *Quality Television*-Serien in der kognitiven Herausforderung der Zuschauer. Der Genuss, den das Publikum an einer Serie empfindet, misst sich an dem Grad der Bewältigung dieser Herausforderung, die über kognitive Schemata des Einzelnen abläuft (Wissen über Genrekonventionen, Erzählmuster, die Vergabe audiovisueller Informationen, aber auch allgemeines Weltwissen usw.). Wir können annehmen, dass sich *Quality Television* in einer höchst subjektiven Erfahrung ereignet, die in eine genauso subjektive Zuschreibung mündet: Der Zuschauer erkennt die Qualität, wenn er sie sieht! Solche Serien sind als narrativ-audiovisuelles Konstrukt ein Zusammenspiel aus kognitiver Herausforderung für den Zuschauer und unserem subjektiven Genuss daran.

Daraus sollte aber meines Erachtens bei der Betrachtung von TV-Serien eine nächste Frage resultieren: Auf welche Art und Weise wird besagte Herausforderung audiovisuell konstruiert? Denn wir Zuschauer bekommen nicht das Drehbuch zu lesen, sondern Bilder und Sound zu sehen und zu

²²² Vgl. Allrath 2005

²²³ Vgl. z.B. die ‚Reading...-Reihe‘ des Tauris Verlags. Mehr zu der Problematik ‚Series vs. Serials‘ in Tinchev 2009 (im Erscheinen).

hören. Um überhaupt mit der Sinnkonstruktion anzufangen, müssen wir zuerst die Bilder wahrnehmen. Unsere kognitiven Schemata werden erst über diese Wahrnehmung aktiviert. Die Geschichten werden uns gezeigt, in Bildern erzählt. Der audiovisuelle Stil einer Produktion als narratives Element, als Teil des Gesamtkonzepts einer Serie wird von der Forschung des Öfteren vernachlässigt²²⁴. Für die teilweise großen Lücken in der Untersuchung audiovisueller Qualitäten heutiger Serien kann man zwei Gründe nennen: die literaturtheoretischen Wurzeln der medienwissenschaftlichen Methodik, deren Vorgaben häufig ungebrochen auf medienwissenschaftliche Forschungsgegenstände übertragen werden, sowie die Nichtbeachtung der rein technischen Entwicklung des Mediums Fernsehen (HDTV, 16:9-Übertragung), die gemeinsam mit ökonomischen Veränderungen²²⁵ (vor allem in der US-Fernsehlandschaft²²⁶) zu veränderter Produktion und Rezeption (LCD- und Plasmabildschirme, Home Cinema-Anlagen) geführt hat. Tim del Ruth (Regisseur von „The West Wing“) erzählt in einer Diskussion über Breitbild folgendes:

„Switching to 1.77:1 (16:9) would save us set-up time and coverage. We could stack two or three actors in one *Shot* without having to go to individual singles, which is what we have to do in 1.33:1 (4:3). As it stands now, we only get one-and-a-half or maybe two people in a raking *Shot*, the *Shots* get so wide perspective-wise, that the image of the (third) person's head gets too small, and we lose the strength that's needed to tell a story on TV.“²²⁷

Nicht nur dass das Breitbild der Industrie vermutlich Geld spart, sondern es bietet einfach mehr Raum bzw. genauso viel Raum wie im Kino, um kreative Entscheidungen zu treffen.

Die Fernsehübertragung ist nicht mehr nur ein Informationsfluss, sondern ein Spektakel, das sich in der vollen ästhetischen Entfaltung der Produkte äußert. Diese Entfaltung ‚verführt‘ unseren Blick zur Aufmerksamkeit. Die Erfahrung des Fernsehens wurde bezüglich der Aufmerksamkeit des Publikums immer als eine dem Kino unterlegene betrachtet, da ihr das

²²⁴ In etlichen Büchern über heutige TV-Serien gibt es kein einziges Kapitel, das der audiovisuellen Beschaffenheit der Produkte gewidmet ist. Vgl. z.B. Hammond/Mazdon 2005 oder Jancovich/Lyons 2005.

²²⁵ - die zwar ausführlich analysiert, selten aber in ihrer Auswirkung auf die Beschaffenheit der Produkte untersucht werden, wie es Lury 2005 z.T. getan hat.

²²⁶ Nach dem Telecommunication Act aus 1996 separierte sich die Medienwelt in unterschiedliche große Konzerne mit vertikaler Struktur, die als Kern ihrer TV-Produktionen ein Hollywood-Major haben.

²²⁷ Nach Oppenheimer 2000, S.83.

Dispositiv Kino fehlt: die Dunkelheit, die riesige Leinwand, die vielen Unbekannten, mit denen man das Erlebnis gezwungenermaßen teilt usw. Im Gegensatz zum Fernsehen, so die verbreitete Meinung, gehörte dem Film die ungeteilte Aufmerksamkeit des Zuschauers:

Given the various attractions of the domestic space, viewers' attention may be sporadic. Unlike at the theatre or the cinema, where audiences typically sit in a darkened space constructed to focus their attention on the play or film, most people are engaged in other activities whilst watching television.²²⁸

Im vorherigen Kapitel haben wir festgestellt, dass *CSI* den Zuschauer ungeachtet seiner jeweiligen Sehumgebung *zwingen*, ihnen genau diese Aufmerksamkeit zu schenken. An Hand ihres audiovisuellen und narrativen Stils bringt die Serie den Zuschauer zum Mitmachen: Um zu immer höherem Genuss zu kommen, muss man auf alles achten, vor allem auf Details. Je mehr Aufmerksamkeit der Zuschauer in die Bildoberfläche investiert, desto mehr gibt es zu entdecken und desto höher wird der Genussfaktor bei der Betrachtung von Serien.

Schon am Anfang dieses Abschnitts habe ich darauf hingewiesen, dass die Qualität einer Serie sich nicht nur an Hand ihrer Figuren und thematischen Komplexität bemisst, sondern, und das ist der Fall bei *CSI*, in besonderem Maße an Hand ihrer Ausschöpfung audiovisueller Mittel. Wie Karen Lury in ihren Ausführungen zum Kino- und Fernsehbild richtig anmerkt, ist das TV-Bild traditionell dazu bestimmt, eher funktional als schön zu sein²²⁹. Dem gegenüber ist meines Erachtens das *CSI*-Bild²³⁰ als eine eigenständige Kategorie im heutigen Fernsehen zu betrachten. Dank seiner Beschaffenheit gelingt es ihm, gleichzeitig *funktional und schön* zu sein. Es hat eine identifizierbare audiovisuelle Signatur bekommen, bekannt auch als ‚*CSI*-Ästhetik‘. In den folgenden Abschnitten werde ich zwei der wichtigsten Teile dieser Signatur auf die Spur kommen – dem Einsatz von Farben und Licht, um, ausgehend von ihren einzelnen

²²⁸ Nelson 2000, S.113.

²²⁹ Lury, Karen 2005, S.43.

²³⁰ In meiner Arbeit über *CSI* (vgl. Tinchev 2009) habe ich eine vollständige Analyse des Stils („film form“) von *CSI* geleistet: als Zusammensetzung aus „stylistic system“ (audiovisuell) und „formal system“ (narrativ). Die Begriffe stammen aus David Bordwells und Kristin Thompsons Arbeiten zur Filmanalyse und zum Filmstil. Ich halte diese Anlehnung an das Analysemodell von „Film Form“ als Zusammenspiel von „Formal System“ und „Stylistic System“ für sinnvoll und gerechtfertigt, da ich eine Nähe von *CSI* zum audiovisuellen Stil heutiger Kinofilme sehe. Vgl. Bordwell/Thompson 2004.

Elementen, ihre Komplexität und ihre Wirkung aufzuzeigen. Ich arbeite dabei möglichst dicht am Produkt, an Hand zahlreicher Beispiele.

3.2.1 The Beauty of Light

Die visuellen Basiskomponenten eines jeden Bildes sind „space, line, shape, tone, color, movement and rhythm“²³¹. Diese Komponenten verleihen dem Bild eine visuelle Struktur, so dass es Gefühle, Emotionen und Ideen vermitteln kann. Damit diese Komponenten überhaupt sichtbar werden, benötigt man *Licht*.

Doch die Beleuchtung dient nicht nur dem Sichtbarmachen des Bildes. Mit ihrer Hilfe kann ein Bild auf unterschiedliche Art und Weise *manipuliert* werden²³², indem auf die Bildkomposition Licht „geworfen“ wird, so dass unser Blick und damit unsere Aufmerksamkeit auf *Bildteile* - entweder bestimmte Objekte oder Handlungen - gelenkt werden. Im Gegenzug produziert die Beleuchtung auch *Schatten* – es werden auch Bildteile dem Zuschauerblick *verborgen*. Die Beleuchtung beeinflusst damit maßgeblich unsere Wahrnehmung des Bild-Raumes, der Form und Größe der gezeigten Objekte und ihrer Textur bzw. Oberfläche. Die Gesamtkomposition eines Bildes kann vom Licht stark beeinflusst werden, indem zum Beispiel eine Figur bei einem Gespräch mehr als die anderen ausgeleuchtet oder ein für die Handlung wichtiges Objekt hervorgehoben wird.

Nach Bordwell/Thompson führt „a patch of relative brightness on a surface“ zur Hervorhebung eines Bildobjekts. „relative“ ist hierbei ein nicht zu unterschätzender Begriff: Wie hell ein beleuchtetes Objekt im Bild erscheint, hängt von seiner Situierung, seinem Bildkontext ab sowie von seiner Oberfläche, seiner Textur. Prinzipiell kann jedes Objekt ‚dramatisiert‘ werden, wenn mit Hilfe der Lichteinstrahlung unsere Wahrnehmung seiner entsprechend beeinflusst wird.

²³¹ Block 2007, S.2.

²³² Vgl. Bordwell/Thompson 2004, S.191.

Hinsichtlich der Schatten unterscheidet man zwischen attached und cast shadows²³³. Erstere entstehen, wenn das Licht so fällt, dass nur ein Teil eines Objekts erhellt wird, je nach seiner Form bzw. Textur (z.B. eine Hand, ein Gesicht etc.). Der Rest bleibt im Schatten bzw. das erhellte Teil wirft selbst einen Schatten auf den Rest. Als cast shadow bezeichnet man den Schatten eines Objekts, das der Lichtquelle „im Weg“ steht. Das hier beschriebene „Schattenspiel“ beeinflusst vor allem unsere Wahrnehmung des Raumes innerhalb einer Szene.

Bordwell kategorisiert Beleuchtung nach *Quelle* (natürliche / künstliche, primäre / sekundäre), *Intensität* (hard / soft), *Richtung* (frontal, side / crosslight, back, under, top) und *Farbe* (Einsatz von Filtern vor der Lichtquelle)²³⁴.

Ich sehe *CSI* (vgl. St.3, Ep.1-5) als ein spektakuläres Spiel von Licht (St.4, Ep.4) und Schatten (St.1, Ep.9-17), von Zeigen (St.5, Ep.15-5), Verstecken (St.5, Ep.24-8) und Erschaffen von Räumen mit glitzernden Oberflächen, die einen phantastischen, fast surrealen Charakter besitzen (St.7, Ep.1-3). Eine äußerst untypische Tatsache für eine Serie, die sich auf den ersten Blick hauptsächlich mit der objektiven Realität, mit naturwissenschaftlichem Wissen beschäftigt – und die einen etwaigen ‚Realitätseindruck‘ als Qualitätskriterium umso fragwürdiger macht.

²³³ Ebd.

²³⁴ Je nach *Intensität* des Lichts können sehr klar definierte Schatten entstehen; die Objekte bekommen dann ausgeprägte ‚Ecken und Kanten‘ (*Hard Lightning*). Bei diffusem Licht ist der Kontrast zwischen helleren und dunkleren Teilen des Bildes weniger ausgeprägt (*Soft Lightning*). Während *Frontal Lightning* die Schatten eliminiert und das Bild flacher erscheinen lässt, hat *Cross Lightning* genau den umgekehrten Effekt und dient vorwiegend dazu, bei *Close Ups* Gesichtszüge zu unterstreichen. *Back Light* sorgt für das Zustandekommen von Silhouetten; in Kombination mit frontal light entstehen schimmernde Umrisse, Konturen an den Objekten im Bild. *Under Light* ist eine Beleuchtung, die im Prinzip eine natürliche Quelle besitzt (z.B. Feuerzeug) und für dramatische, manchmal sogar Horroreffekte sorgt. Top light unterstreicht vor allem die Wangenknochen und die Nasenpartie einer Figur. In den meisten Fällen wird nicht nur eine Lichtquelle benutzt, es gibt primäre und sekundäre Quellen, die *Key Light* (primäre) und *Fill Light* (sekundäre) genannt werden. *Fill Light* dient dazu, die Schatten, die vom *Key Light* verursacht werden, zu entschärfen oder zu eliminieren. In den meisten fiktionalen Produktionen werden *High Key Lightning* und *Low Key Lightning* eingesetzt. Bei der ersten Art von Beleuchtung sorgen *Fill* und *Back Light* dafür, einen minimalen Kontrast zwischen helleren und dunkleren Flächen im Bild zu kreieren. Bei *Low Key Light* sind *Fill* und *Back Light* nicht gleichermaßen intensiv und verursachen starken Kontrast und dunkle Schatten. Das Bild bekommt extrem helle und extrem dunkle Abschnitte. Vgl. Bordwell/Thompson 2004, S.191-198.

Der Arbeit mit der Beleuchtung einer jeden Szene wird große Bedeutung beigemessen. Es kommen sämtliche aufgezählten Arbeitsweisen mit Licht zum Einsatz - einige davon jedoch zählen zu den ausgeprägten visuellen und damit auch stilistischen Merkmalen der Serie, wie z.B. hard lightning, side / crosslight, low key lightning und Licht-Farbe-Kombinationen. Im Folgenden werde ich den Aspekten der Lichtmanipulation bei CS/ im Einzelnen nachgehen und ihre Wirkung sowohl auf die narrative Entwicklung als auch auf die Zuschauer aufzeigen: denn über das **Versteckspiel zwischen Sehen und Zeigen** hinaus lenkt CS/s Lichtarbeit die **Zuschaueremotionen** und lässt **unseren Blick die glänzende Oberfläche genießen**.

Vor allem in den ersten drei Staffeln präsentiert sich das CS/-Bild wenig beleuchtet. In diesen frühen Staffeln überwiegen nächtliche Innenaufnahmen – eine Seltenheit sind grelle Außenaufnahmen wie in St.1, Ep.3-2. Wir haben es folglich mit überwiegend künstlichen **Lichtquellen** zu tun: Taschenlampen (St.3, Ep.12-18 und 19), Tisch-, Steh- und Wandlampen (St.1, Ep.8-6, St.3, Ep.1-4), Schrankbeleuchtung (St.3, Ep.13-3), Fotografier-Blitze etc. Das Licht kommt nur in den seltensten Fällen von oben – wenn, dann nur in der Autopsie (St.1, Ep.2-23 und 2-27). Man könnte sagen, dass das Licht in den früheren Staffeln mit Abwesenheit ‚glänzt‘. Dadurch entsteht eine gewisse Distanz zum Gezeigten, man unterstreicht die *Objektivität* des Blicks, seine Aufmerksamkeit gegenüber Details. Das Bild wirkt scharf separiert in Hell und Dunkel, fast abweisend. Es werden einzelne Stellen hervorgehoben (St.4, Ep.13), als würde man unserem Blick das Hinsehen beibringen wollen, damit wir uns Schritt für Schritt den kriminalistischen Blick auf die Welt aneignen. Die Oberflächen glänzen zwar, aber dieser Glanz ist kalt, bedrückend. Das ganze Bild ist sehr ‚schattenlastig‘ – es unterstreicht in erster Linie die menschliche Grausamkeit und die seriöse Beschäftigung damit. In den späteren Staffeln behält zwar das Bild seine Schatten; es bekommt aber, durch ‚weicherer‘ Licht kombiniert mit den dominierenden Farbpaletten der Serie, eine gewisse Verspieltheit, einen ironischen Blick auf sich selbst, der seinen Höhepunkt in der Episode „You Kill Me“ der achten Staffel findet.

Kombiniert mit *Fill Light* sind die Lichtquellen entweder im Bild sichtbar (die oben erwähnten) oder unsichtbar – ihr Erkennen wird vorausgesetzt auf Grund kognitiver Erfahrung auf Seiten der Zuschauer²³⁵. Es wird natürliches Tages- bzw. Mondlicht eingesetzt (St.1, Ep.19-7, St.3, Ep.1-6, St.4, Ep.3-3, St.4, Ep.8-1, St.5, Ep.11-9) oder simuliert - und mit Hilfe von Farbfiltern manipuliert (man achte hier auf die farbliche Veränderung, obwohl es sich um denselben Ort handelt – St.4, Ep.4-5 und St.5, Ep.15-4). Ein Strom „natürlichen“ Lichts kann auf das *Fehlen* von Licht hinweisen und dadurch auf seine eigene Präsenz im Bild, ohne weitere Funktionen zu übernehmen, bloß um zu zeigen, *dass* Licht da ist - Licht als selbstreflexives Bildelement (St.5, Ep.24-10 und St.6, Ep.19). Es wird nie nur ein ‚was‘, sondern immer auch ein ‚dass‘ gezeigt, ein ‚wie‘ – dies erzeugt einen Effekt der Verfremdung, der Verschiebung, welche sich jedoch als ‚natürlicher‘ Rahmen für die Serienrealität etabliert.

Dem natürlichen Licht von außen wird aber in der Regel der Zugang verweigert; es strömt nur durch kleine Öffnungen herein, wird gebrochen und gestaltet das Bild als einen surrealen, geheimnisvollen, **Rätsel aufgebenden Raum** (St.1, Ep.1-21 und 22, St.1, Ep.19-7, St.3, Ep.19 und 19-1, St.4, Ep.3-5, St.7, Ep.1-16 und 1-23). Dieses Licht will nicht zeigen, sondern verstecken. Es dramatisiert die Beziehung zwischen innen und außen als durchlässige Grenze. Jede Grenze kann durchbrochen, penetriert werden – sowohl die des menschlichen Körpers (vgl. *CSI-Shots*) als auch die eines jeden Raumes; vor dem Blick kann man sich nicht verstecken.

Bei *CSI* werden durchgehend *Close Ups* von Gesichtern eingesetzt, die mittels *cross* bzw. *Side Light* so ausgeleuchtet sind, dass ein Teil des Gesichts im Schatten bleibt. Es entsteht eine klare Grenze zwischen Hell und Dunkel, die das Gesicht in zwei gleichwertige und symmetrische Hälften teilt (St.1, Ep.1-35, St.1, Ep.19-12, St.5, Ep.25-9, St.7, Ep.6-6,

²³⁵ Es kann sich um ausschließlich natürliche Quellen handeln, d.h. kein *Fill Light* wird benutzt. So wird bei *CSI* die Dramatik einer ganz bestimmten Situation verstärkt, nämlich wenn Figuren lebendig begraben werden wie in St.1, Ep.3-12 und St.5, Ep.24-2. Hier geht es tatsächlich um einen Realitätseffekt – der jedoch nur deshalb so überraschen kann, weil er aus dem etablierten visuellen Rahmen der Serie zunächst *heraus fällt*: also eben *nicht* realistisch wirkt, sondern schockierend befremdlich. Diese Intensität kann nur funktionieren, weil das visuelle Konzept *CSI* ein durchgehend ästhetisiertes, manipuliertes ist.

St.8, Ep.5-13). Solche Art der Ausleuchtung wird entweder in Verhörsituationen verwendet, um in uns den **Verdacht** einer Schuld des Verdächtigen zu erwecken, oder sie verweist bei den Teammitgliedern auf deren **innere Zerrissenheit**. Das gilt vorrangig für Gil Grissom. Visualisiert wird seine Zerrissenheit zwischen dem festen Glauben an eine objektive Wahrheit und der Unmöglichkeit, den menschlichen Makel im Griff zu behalten oder gar zu beheben. Selten finden sich hingegen Aufnahmen wie in St.2, Ep.15-1, in welchen die Gesichter der Figur völlig in mildes Licht getaucht sind – hier kann dieses *Close Up* als einer der ersten visuellen Hinweise auf die Sara-Grissom-Beziehung gelten.

Das spärliche Licht dient nicht nur dem Verstecken vor dem Blick, sondern auch dazu, Objekte, Details oder Figuren im Bild hervorzuheben, uns auf sie **aufmerksam zu machen**. Der Blick wird zur hellsten Stelle im Bild gelenkt. Das Gezeigte ist in aller Regel sehr wichtig für die Auflösung des Plots (St.8, Ep.7-26) oder weist (in Verhörsituationen, vgl. St.4, Ep.21-1, St.4, Ep.23-1 und St.7, Ep.1-12), wie es in Horrorfilmen oft der Fall ist, auf etwas Bedrohliches hin, was im Bild nicht zu sehen ist (St.3, Ep.14-3: das Wasserglas verrät die Anwesenheit eines Eindringlings). Gelegentlich lenkt das Licht unsere Aufmerksamkeit auf eine Figur, die sich im Zentrum einer Situation befindet und eine Entscheidung treffen muss (St.5, Ep.11-5).

Solche Betonungen eines Bildteils dienen bei *CSI* auch der allgegenwärtigen ironischen Selbstreflexion (vgl. St.8, Ep.5-4, St.8, Ep.5-33). Manchmal verursacht die Kombination aus back und frontal light (oder Taschenlampenlicht als frontal light – ein Leuchten in das Licht, vgl. St.6, Ep.11 und 11-1, St.6, Ep.1-2) den Eindruck, als würden die Konturen, die **Umrise der Figuren und der Objekte schimmern** (St.8, Ep.6a-6); zugleich erscheinen weitere Lichtquellen im Bild unscharf, verwischt (St.4, Ep.7-4), das Bild wirkt „weich“ – Konturen und Linien beginnen zu schmelzen (St.4, Ep.12). Dieses Schimmern verleiht dem Bild eine **Traumqualität**, als würde es sich um ein Flashback handeln. Wenn das back light die Oberhand gewinnt, handelt es sich oft um Gesprächssituationen im Schuss-Gegenschuss (St.1, Ep.2-16 und 2-17, als Sara mit Warrick über Holly Gribbs redet) oder um *Reaction Shots* von

Figuren (St.7, Ep.12-4, als Catherine mit Kepler redet), die starke emotionale Regungen wie etwa tiefe Betroffenheit markieren.

Beautiful Light²³⁶ bezeichnet die Beleuchtung einer Szene oder eines Sets, die das Ganze „schön“ aussehen lässt. Dabei kann es sich sogar um eine Industrieanlage handeln oder eine Garage, aber mit Hilfe des Lichts erstrahlt das Bild so, als würde alles im schönen Schein glänzen. Es impliziert Sauberkeit und gleichzeitig Glamour. Wenn Figuren involviert sind, dann ‚macht‘ sie das Licht natürlich schön²³⁷. Darunter ist nicht zu verstehen, dass es sich um ‚natürliches‘ Licht handelt: es ist zumeist mit Farben kombiniert, um dem Bild Tiefe und Wärme zu verleihen. Bei *CSI* wird solches Licht, das scharfe Umrisse meidet und keine bzw. kaum Schatten auf das Gesicht einer Figur wirft und es sauber und schön wirken lässt, kaum eingesetzt. Wenn, dann ist es Sara, die in solchem Licht ‚verschönert‘ wird. Es wird *Fill Light* verwendet, um die Schatten zu neutralisieren; zusätzliches Licht wird auf das Gesicht reflektiert und lässt es attraktiver und schöner erscheinen, vor allem bei Schauspielern wie Jorja Fox, die unkonventionelle Attraktivität besitzen²³⁸ (St.5, Ep.17). Bei *CSI* ist es Catherine, die die milde Beleuchtung kombiniert mit warmen Farben ‚zugeteilt‘ bekommt. In Situationen, die sie nicht in einem beruflichen, sondern einem persönlichen Rahmen präsentieren, finden wir ähnliche Farben-Licht-Verhältnisse (vgl. St.4, Ep.15-10, St.7, Ep.1-13 und 1-14, St.7, Ep.2-1).

Anhand des Beispiels aus der ersten Episode der siebten Staffel lässt sich zeigen, wie mit Hilfe von Licht nicht nur Stimmungen erzeugt, sondern auch Informationen übermittelt und narrative Entwicklungen verdeutlicht werden können. Nach den Bildern von Catherine im Club, als das Bild vor ihren und unseren Augen (die Perspektive wechselt zwischen Catherines *Point of View* und *Point of View* auf Catherine) zu verwischen, auseinander zu fließen beginnt (St.7, Ep.1-14), wird uns plötzlich eine neue Situation präsentiert, an der Catherine ebenfalls beteiligt ist. Diesmal

²³⁶ Vgl. Lury 2005, S.38-39.

²³⁷ Vgl. die Ausleuchtung von Buffy, wenn sie mit einem „Bösen“ das Bild teilt und oft das Licht von unten kommt: ein Lichtmuster fängt den Bösen ein, und Buffy bleibt „pretty pure and clean“. Nach Oppenheimer 1999, S.93.

²³⁸ Auch David Caruso profitiert bei „*CSI: Miami*“ von solcher Ausleuchtung in Kombination mit warmen Farben.

jedoch sind Farb- und Lichtverhältnisse völlig anders – ein starker Kontrast zu den vorherigen Bildern innerhalb kürzester Zeit. Das Bild weist nun ausgeprägte Schatten auf und ist insgesamt dunkel, getaucht in eine grünlich-graue Farbmischung. Die warmen Farben und das von allen Seiten her strömende sanfte Licht der vorherigen Minute sind verschwunden. Jetzt kommt das einzige Licht durch die Löcher in den Gardinen (St.7, Ep.1-16, 1-23, 1-24), die wie Einschusslöcher aussehen (wie St.3, Ep.19 und 19-1); weder erhellt es das Bild, noch liefert es Informationen: es unterstreicht nun die Orientierungslosigkeit - beim Zuschauer und bei Catherine. Dadurch baut sich eine bedrohliche Stimmungskulisse auf, die uns mit Catherine durch ein Wechselbad der Gefühle gehen lässt.

Vor allem die Oberflächen von Gegenständen, Objekten und Räumen (St.4, Ep.4-3 und 4-4) erstrahlen bei *CSI* schön und sauber in warmem Licht (St.4, Ep.16 – hier handelt es sich um einen Autofriedhof, der als glitzernde Ansammlung unterschiedlicher Oberflächen präsentiert wird). So werden aus unwichtigen (hier: der Garage) oder sogar traurig-schrecklichen (dem Autopsieraum in St.8, Ep.5-52) saubere und warme Räume. Dieses subtile Erstrahlen der Räume erfüllt zwei Funktionen: die Seriosität der Serie selbstreflexiv-ironisch zu untergraben und gleichzeitig für den Zuschauerblick Vertrautheit und Hoffnung zu inszenieren, **einen ‚schönen‘ Raum**.

Ein übertrieben ‚schöner‘ Raum bzw. ein ‚schönes‘ Bild wird bei *CSI* zuweilen bei Außenaufnahmen inszeniert, um einen slapstickartigen Effekt zu erzielen - in Anlehnung an die Tatsache, dass fürs Fernsehen bis in die 90er Jahre hinein *High Key Lighting* die bevorzugte Ausleuchtung innerhalb der Inszenierung war (bei manchen Primetime-Dramen ist es das immer noch). *High Key Lighting* bedeutet, dass die Lichtquelle in einer bestimmten Distanz zum Set fixiert wird und zur Aufgabe hat, alles im Bild sichtbar zu machen, anstatt eine bestimmte Atmosphäre herzustellen²³⁹. Die Farben sind gesättigt und hell und tragen zur ‚Flachheit‘ des Bildes bei. Diese Art der Beleuchtung mit kompletter Ausleuchtung des Gefilmten

²³⁹ Vgl. Lury 2005, S.39.

und gesättigten Farben wurde Lury zufolge²⁴⁰ grundsätzlich mit dem Medium Fernsehen verbunden und von Primetime-Dramen wie „Dallas“ und „Dynasty“ ins Extreme getrieben. Mit den 90er-Dramen wie „The X-Files“ und „ER“ und ihrem atmosphärischen Einsatz von Licht und der Komplexität des Bildes wurde der „glossy“ Look dann als billig wahrgenommen, denn „it was seen to be vulgar and (...) it was presumed to be related to the need to keep down costs.“²⁴¹ Dieser Look wird heutzutage mit Gameshows und Nachrichtenmagazinen assoziiert, generell mit „light entertainment shows“²⁴².

Bei *CSI* finden wir solchen cartoon-artigen Look, vor allem was die Farben betrifft, bei Außenaufnahmen (unterlegt mit dem verspielten Musikthema der Serie, das sich in mehreren Episoden wiederholt²⁴³), die als ironischer Kommentar über das Medium selbst gesehen werden können - diese überzeichneten Bilder sind Teil des *CSI*-Humoruniversums (vgl. St.5, Ep.23-2 und 23-3).

Eine andere Kombination, bei der Farben eine immense Rolle spielen, ist die zwischen unterschiedlichen Farben mit Back Light, um ‚**schöne**‘ **Silhouetten** zu erschaffen. In den meisten Fällen handelt es sich bei diesen Silhouetten um die Frauenfiguren der Serie, Catherine (St.4, Ep.15-11) und Sara (St.8, Ep.7-19). Solche Silhouetten-Inszenierungen gestalten nicht nur eine Einstellung als schön und eindrucksvoll für den Zuschauerblick, sondern begleiten die entsprechende Figur durch die ganze Serie und versehen sie mit bestimmten Charakteristika, mit einer emotionalen Signatur: für Catherine stehen warme Farben wie Orange, Sepia und Rot; für Sara kalte Farben wie Blau, Grau und Schwarz.²⁴⁴ Ein anderes Beispiel für Charakterisierung mittels Farbe und Licht sehen wir in

²⁴⁰ Ebd., S.40.

²⁴¹ Ebd.

²⁴² Ebd.

²⁴³ Dazu mehr im Kapitel „Sound“.

²⁴⁴ Bezeichnenderweise wird damit dem jeweiligen farblichen Typ der Schauspielerinnen zuwider gehandelt: Marg Helgenberger ist eine hellhäutige, blauäugige Blondine, farblich also kühl, wohingegen die brünette, braunäugige Jorja Fox viel eher dem ‚Herbsttyp‘ entspricht, zu dem die für Catherines Figur eingesetzten Farben eigentlich passen. Zu bedenken ist, dass das *CSI*-Labor, Grissoms Arbeits- und auch Lebensraum, in silbrig-kalten Blau-, Grau- und Schwarztönen gehalten ist – farblich wird Sara zu einem Teil seines Raumes. Catherine führt dagegen ein häufig thematisiertes, dem Labor fernes Privatleben.

St.5, Ep.11-3. Hier ist das Bild in zwei farbliche Abschnitte unterteilt (markiert auch durch den Türrahmen zwischen den beiden Figuren), die jeweils eine Figur enthalten – im blauen Teil befindet sich Hodges, im gelben Greg. Diese Einstellung betont ihre Funktion innerhalb des CSI-Teams, obwohl beide Laborexperthen sind: Greg ist bereits dem Außendienst zugeteilt (Außenaufnahmen tagsüber sind oft in grellgelbes Licht getaucht – vgl. St.4, Ep.4), Hodges arbeitet im Labor (ab Staffel drei durchgehend in Blau).

Oft betonen solche farblichen Bildunterteilungen jeweils zwei der vier bevorzugten Farbpaletten der Serie: Kombinationen aus Blau und Sepia (St.7, Ep.1-13), Blau und Rot (St.5, Ep.1-1) oder Grün und Gelb (St.6, Ep.14-1) - oder sogar drei: Rot, Grün und Gelb (St.8, Ep.3-3). Dies dient nicht allein der Figurencharakterisierung. Farbliche Kodierungen vermögen die einzelnen Plots innerhalb der entsprechenden Episode zu repräsentieren; zudem dienen sie der Raumaufteilung und der Konstruktion entweder von Tiefe im Bild oder von unterschiedlichen Handlungsebenen. Wie mit Hilfe von Licht-Farbe-Kombinationen ein und derselbe Raum - atmosphärisch sowie bezüglich der emotionalen Färbung des Plots - unterschiedlich wirken kann, zeigen uns die Beispiele St.3, Ep.1-5 und St.3, Ep.13-3, sowie St.5, Ep.13-6 und St.7, Ep.6-5.

Die Lichtquellen werden dabei nicht immer gezeigt, sondern manchmal absichtlich versteckt: In St.4, Ep.15 verdeckt eine Figur die linke Bildhälfte, wo sich die Lichtquelle für das gelb-orangefarbene Licht befindet. So wird der Eindruck erweckt, als würde Gils Schreibtisch vor dem blauen Hintergrund leuchten.

Häufig zieht in den CSI-Bildern ein - in den meisten Fällen blauer - Lichtfleck den Zuschauerblick auf sich (St.5, Ep.7-3). Der für CSI's Tiefe der Bilder so wichtige Fluchtpunkt ist fast immer entweder mit Licht „markiert“ (St.1, Ep.2-18, St.6, Ep.10-2), oder man führt unseren Blick mit Hilfe von Licht direkt dorthin (vgl. St.1, Ep.1-21, St.4, Ep.1-2, St.4, Ep.12-4, St.8, Ep.5-15 und St.8, Ep.7-13).

Selten wird der umgekehrte Effekt erzeugt und unserem Blick das Gefühl gegeben, als würde der Fluchtpunkt, das/die am weitesten entfernte Objekt / Figur im Bild, gleichsam auf uns zu nach vorn kommen, wie in

St.5, Ep.8. Das extrem helle Fenster und die dunklen Seiten des Bildes, die zwar Türrahmen repräsentieren, aber durch das dunkle Bild keine eindeutige Textur besitzen – so dass für uns keine Reihenfolge dieser Rahmen zu erkennen ist –, bringen die knieende Sara näher an die Kamera und an uns Zuschauer heran. Obwohl wir wissen, dass sie weiter von uns entfernt ist als die Türrahmen, entsteht das Gefühl, als würde das Bild „Tiefe in die umgekehrte Richtung“ bekommen, also aus der eigenen Oberfläche heraus treten.

Eine sehr typische Inszenierung bei *CSI* ist die **Dreiecksstruktur des Bildes**, d.h. unser Blick wird oft innerhalb eines Dreiecks positioniert bzw. innerhalb eines solchen gelenkt. Dieses Dreieck besteht entweder aus Figuren oder aus Kombinationen von Figuren und Lichtquellen. In St.5, Ep.23-1 sehen wir eine solche Inszenierung, bei der die Köpfe von Dr. Robbins und Ecklie zusammen mit der Lampe das Dreieck bilden. Diese Anordnung wird etwas später erweitert, indem dem Bild dadurch noch mehr Tiefe gegeben wird, dass unser Blick in einen Tunnel zwischen zwei Dreiecken geleitet wird – das zweite bilden jetzt die zwei Füße und die Lampe. In dieser Situation wird dadurch eine verstärkte slapstickartige Wirkung erzielt, bedingt durch den narrativen Ablauf des Plots. Ein weiteres Beispiel ist St.5, Ep.7-1, in dem ein „Lichtdreieck“ geschaffen wird, in dessen Mitte sich Dr. Robbins befindet: auf ihn soll unser Blick gelenkt werden. Eine ähnliche Komposition mit zwei Dreiecken findet sich in St.4, Ep.16-3, nur verkörpert diesmal *unsere eigene* Position, *unser* Blick die Spitze des einen Dreiecks, ergänzt durch die zwei Tischlampen; das zweite wird durch die Positionierung der drei Figuren gebildet. So ist unser Blick geradezu materiell in das Bild involviert, er ist mit eingeschrieben: Der Zuschauerblick wird zum wichtigen Bestandteil der Bildbalance und der Bilddynamik. Die Bildkomposition bei *CSI* ist nicht durch und durch stilisiert, sondern auch ausbalanciert – in den meisten Fällen mit besagten Dreieckskompositionen.

Ein weiteres Beispiel für solche Gestaltung, diesmal außerhalb eines Raumes, ist St.5, Ep.21-2. Abgesehen von der Farb/Licht-Aufteilung des Bildes sehen wir hier erneut eine Dreiecksvariation. Dieses Mal sind die Spitzen des Dreiecks einander entgegen gesetzt: die eine ist die

Silhouette mit dem Regenschirm und die andere die Silhouette oben am Fenster. Durch diese Komposition steht das Bild von vorn herein unter Spannung, obwohl noch nichts passiert ist. Das Bild wirkt trotz Balance der Elemente unruhig und bedrohlich. Eine andere interessante Komposition findet sich in St.3, Ep.15-11, als Grissom sich bei Lady Heather befindet. Wieder wird qua Licht ein Dreieck gebildet. Interessanterweise stellt diesmal das zweite Dreieck eine Spiegelung des ersten dar: Es befindet sich im Hintergrund der linken Bildhälfte, eingerahmt im Spiegel. Die Blicke der beiden Figuren und das glühende Licht dazwischen bilden die Spitzen dieses Dreiecks. Dank dieser Komposition (die Kamera bleibt für einen Moment bei dieser Einstellung stehen) wird eine glühende Verbindung zwischen den beiden impliziert. Eine solche glühende Verbindung geht das Licht hin und wieder mit dem Tempo einer Episode ein. Nicht nur durch schnelle Schnitte wird das Erzähltempo bzw. der Wechsel zwischen unterschiedlichen Erzählebenen beschleunigt und auf einen Spannungshöhepunkt getrieben, sondern auch mit Hilfe von Licht. In St.7, Ep.1-3 wird zwischen drei Orten und Erzählungen gewechselt; eine Lichtinszenierung in Plot B intensiviert diese Wechsel. (Plot B besitzt die lichtreichste Bildebene der drei – die anderen zwei werden vorwiegend von Dunkelheit und Schatten dominiert und bieten keine Information über das, was gerade geschieht.) Durch die intensiven Lichtverhältnisse - vor allem dadurch, dass sich im Bild Lichtquellen immer schneller bewegen, wobei die höchste Geschwindigkeit wie in Action-Filmen mittels *Slow Motion* unterstrichen wird - steigert sich die Spannung; da wir nur ein Zusammenspiel aus Bild und Musik sehen und keine weitere Information über Ort, Handlung, Teilnehmer etc. erhalten, warten wir darauf, dass jeden Moment etwas geschehen wird. Die Frage ist nur: wo? In welchem Bild? Mittels An- und Abwesenheit von Licht wird unser Blick hin und her geleitet, in Erwartung des Eintritts eines Ereignisses. Dadurch steigert sich insgesamt das Tempo, ohne dass extrem schnelle Schnittfolgen verwendet würden. Erreicht wird ein Fluss der Bilder ineinander, der behutsam mit dem (Zuschauer-)Auge umgeht, ohne es zu reizen. Das Licht ist der Schnitt von Ort zu Ort, von Raum zu Raum, von Detail zu Detail.

Mit plötzlichem Lichtwechsel kann auch ein schockartiger Effekt erzeugt und ein Tempowechsel eingeleitet werden., Als beispielsweise Sara in der ersten Episode der achten Staffel entführt wird, ist das Bild vorwiegend dunkel, dunkelblau – obwohl in aller Eile nach Sara gesucht wird, wirkt das Ganze langsam, fast den Stillstand erreichend. Dann der plötzliche Wechsel zum Tageslicht: ein physischer Schockeffekt für den Zuschauer, denn nach den langsamen, regendurchtränkten, dunklen Bildern der Suche nach Saras Spuren (dominiert von *Close Ups* und *Medium Shots*) entfaltet sich nun ein Schauspiel von grellem Licht (St.8, Ep.1-6), das durch die ausgebleichten Bilder (vorwiegend *Establishing Shots* bzw. *Panorama Shots*) die Augen noch mehr blendet. Die Erzählung bekommt dadurch den oben schon beschriebenen Achterbahneffekt.

Hinsichtlich der Beleuchtung vollzog sich bei *CSI* eine deutlich zu beobachtende Entwicklung von härterem Licht mit scharfen Kontrasten zu milderem, „beautiful“ Licht. So wird ab Staffel 4 sehr häufig Licht mit Farbfiltren eingesetzt. Die graue Schärfe des Bildes aus den früheren Staffeln kommt nur noch selten zum Vorschein²⁴⁵.

Im Vergleich von Aufnahmen des Autopsieraums aus den unterschiedlichen Staffeln wird diese Entwicklung in der Beleuchtung deutlich: Während im ersten Bild (St.3, Ep.1-6) die Kamera zwar leuchtende, aber graue, kalte, zum Teil unregelmäßige Oberflächen zum Vorschein bringt, sind diese im zweiten Bild (St.5, Ep.1-8) geordneter und „glatter“, so dass unser Blick buchstäblich durch den Raum gleiten kann, da er von den Oberflächen widergespiegelt, auf uns zurückgeworfen wird. Trotz der blauen, kühlen Färbung wirkt das zweite Bild milder, wärmer und tiefer durch die Konzentration auf *eine* Lichtquelle und nicht auf mehrere, wie es beim ersten Bild der Fall ist. Diese Lichtquelle ist außerdem, wie gesagt, eine *farbliche*, was den Unterschied zwischen den früheren und späteren Staffeln von *CSI* auf den Flucht-Punkt bringt: In den späten Staffeln, wie die vielen Beispiele zeigen, werden regelmäßig „gefärbte“ Lichter im Hintergrund einer Einstellung eingesetzt, die wie im milden Fokus leuchten, aber von der Intensität der Farbe gesättigt sind. Das

²⁴⁵ Vgl. dazu die im Narrationskapitel beschriebene Staffelenwicklung bei *CSI*.

verleiht, wie schon oft erwähnt wurde, dem Bild Tiefe und zieht den Blick in Richtung auf diesen Fluchtpunkt. Der Blick wird dann von den glänzenden, spiegelnden Oberflächen entweder zurückgewiesen - so entsteht eine Bewegung zwischen Vorder- und Hintergrund - oder er verliert sich im Schatten von Details: je nachdem, welche Wirkung die entsprechende Inszenierung hervorrufen soll. So wird der Zuschauer durch die Farben- und Lichtwechsel gezwungen, weiter (zu-)zu sehen, denn das Bild, obwohl es „normal“ aussieht, erweckt in uns Unsicherheit, den Verdacht, dass etwas nicht ‚normal‘ bzw. nicht so wie ‚üblich‘ ist²⁴⁶. Das Bild scheint auch in den einfachsten Sequenzen eine ‚warme‘, fast den Blick ‚umarmende‘ Tiefe zu besitzen, einen un-heimlichen, wegen des perfekten Looks der Oberflächen und der Räume anziehenden, einladenden Sog für unseren Blick.

Zusammenfassend kann man sagen, dass bei *CSI* das Licht

- mit seiner *Abwesenheit* glänzt (vor allem in den ersten drei Staffeln) und damit ein Versteckspiel mit unserem Blick als Zuschauer inszeniert,
- Objekte, Details oder Figuren im Bild hervorhebt, um uns auf sie *aufmerksam zu machen*,
- *selbstreflexiv* eingesetzt wird,
- *Tiefe* im Bild erschafft,
- als *Beautiful Light* das Gezeigte ‚schön‘ aussehen lässt, ganz egal, ob es sich um einen Raum, das Gesicht einer Figur oder einen Autohof handelt;
- das Bild und damit auch unseren Blick ausbalanciert, indem es *Dreiecksstrukturen* im Bild schafft,
- einen Tempowechsel einleitet und / oder das *Tempo* intensiviert.

²⁴⁶ Bankston 2001, S.64.

3.2.2 Over the Rainbow: CSIs Farben

„The same story is told in a number of ways, a slightly different version each time that is as much a response to as a compounding of the story that came before. Each elaboration has a color system of its own - white, red, blue and green are the colors we have settled on. Some will give (and have given) complex explanations for what those colors do or mean, but for me the choices have come as much out of personal taste and convenience as any concept of color or theory of Art. We chose white to suggest the truer sequence, and we chose red to suggest that passion has a different truth. Like the West from Aristotle until Newton, Chinese conceptual systems associate color with elements, objects, parts of the body and sounds. In the Chinese tradition, green is wood, anger and the eyes. Red is fire, the veins and joy. Yellow is earth and desire. White is metal, skin, hair and sorrow. Our basic color, black, is water and fear, not the negation of color some would assume. I guess someone deserves a PhD if he applies all of those concepts to *Hero*. As far as I'm concerned, these colors are nothing more or less than what they are.“²⁴⁷

Diese Aussage von Kameramann Christopher Doyle bringt die Tatsache auf den Punkt: Man kann eine Geschichte mittels Farben erzählen - eine Art und Weise der Narration, die bis zum Anfang des neuen Jahrhunderts fast ausschließlich in Filmen zur Anwendung kam; fürs Fernsehen wurde sie nur vereinzelt im Krimigenre eingesetzt, wie z.B. bei „Miami Vice“.

Die Farbkompositionen gehören zu den prägnantesten visuellen Elementen von *CSI*, denen eine zentrale narrative Funktion zukommt. Die Arbeit mit Farben unterscheidet die Serie von allen anderen, die in den letzten zehn Jahren in der Prime Time liefen. Manche der „Farbveränderungen“ an den Bildern geschehen im Zuge der *Post-Production* (z.B. *bleach bypass*²⁴⁸), andere mit Hilfe von *Farbfiltern und Farblicht* während der Dreharbeiten. Auch die *Setgestaltung* (Räume, Objekte im Raum, Figuren im Raum) wird im Hinblick auf die *Farbpalette einer Szene* bzw. die *Schaffung von Farbflecken* konzipiert.

Mittlerweile ist *CSI* berühmt für die *farbliche Kodierung der unterschiedlichen Plots*²⁴⁹ im Rahmen einer Episode: Farbe wird gezielt eingesetzt, um *die Narration zu strukturieren* und die *Atmosphäre*, die den entsprechenden Fall begleitet, zu verstärken.

²⁴⁷ Vgl. Doyle 2003, S.35.

²⁴⁸ „In this process, the ‚bleach bath‘ step in the processing of the film is left out, so that, in effect, a black and white image is superimposed over the colour image. This has a twofold effect: it increases the contrast (darkening shadows and, in some instances, the grainy effect of the film), while at the same time greying or reducing the saturation (intensity) of the colour.“ Lury 2005, S.37.

²⁴⁹ Vgl. Turnbull 2007, S.25.

Außerdem markieren Farbspiele bzw. Farbveränderungen Zeitsprünge, Traum- und Halluzinationssequenzen sowie auch Flashbacks. Letztere gehören zu den *possible worlds-Inszenierungen* der Serie, da sie eine Visualisierung von Möglichkeiten darstellen, eine Rekonstruktion. Eine weitere Funktion der farblichen Gestaltung besteht in der *Übermittlung von Gefühlen und Emotionen der Figuren* sowie auch ihrer *Charakterisierung*, die sich in der farblichen Gestaltung ihrer Arbeitsplätze, ihrer Wohnungen oder ihrer Bekleidung äußern kann.

Wie ich im Kapitel über das Licht bereits angesprochen habe, zeichnet sich bei *CSI* eine deutliche Entwicklung auch der Farbkomposition ab, die eine Trennung der Serie in eine frühe ‚graue‘ und eine spätere ‚farbintensive‘ Phase nahelegt. Herrlich selbstironisch karikiert die Serie diese ihre Entwicklung hin zur allgegenwärtigen Farbmanipulation, indem Grissom und Sara Hodges vor dem Spiegel dabei erwischt werden, wie er mit einem Edding seine grauen Schläfen übermalt (vgl. St.6, Ep.13-4 und 13-5).

Gefärbtes Licht wird bei *CSI* sehr oft eingesetzt, was ich im vorherigen Kapitel ausführlich thematisiert habe (vgl. St.3, Ep.1-4 und St.1, Ep.2-5) – um dem Bild mehr Tiefe zu verleihen (St.5, Ep.1-8) oder unseren Blick auf einen Bildabschnitt aufmerksam zu machen (St.6, Ep.20-1 – hier wird Grissom von den blauen Flecken eingerahmt). Das führt unseren Blick buchstäblich immer tiefer. Andererseits setzt man dieses Verfahren ein, um auf ‚natürliche‘ Art das gesamte Bild zu färben: entweder um es der Plotkodierung anzupassen (vgl. den Unterschied zwischen St.4, Ep.4-6 und St.5, Ep.15-4) oder um bestimmte Emotionen zu betonen (vgl. St.4, Ep.21 – der Fall, bei dem eine Mutter ihre kleine Tochter aus Eifersucht getötet hat). Nicht immer ist die Lichtquelle im Bild zu sehen wie in St.6, Ep.4-11. Oft verleiht man dem Bild eine geradezu phantastische Qualität, indem man es als Effekt dieses gefärbten Lichts ‚aufleuchten‘ lässt (vgl. St.6, Ep.14, St.6, Ep.22 und St.7, Ep.1-10).

Bei Außenaufnahmen wird oft das ganze Bild von einer Farbe ‚überzogen‘, so etwa in St.3, Ep.12 oder St.6, Ep.11-2. Generell sind *CSI*s Farben bei Außenaufnahmen, sowohl tagsüber als auch nachts, manipuliert, entweder schon während der Aufnahmen mittels Farbfiltern oder in der

Post-Production. Die beiden Tönungen für den Tag sind Sepia oder Grün (vgl. St.4, Ep.4-1, St.6, Ep.4-1, St.8, Ep.1-7 und St.6, Ep.18-4), für die Nachtaufnahmen steht Blau. Auf diese Art und Weise erzielt man auch einen Gewöhnungseffekt beim Publikum und dadurch eine Erwartungshaltung den Bildern gegenüber, um genau das zu vermeiden, worüber ich am Anfang des Kapitels gesprochen habe – den Vergleich von Bildern und ihre Einstufung als ‚realistisch‘ und ‚nicht realistisch‘. Der Zuschauer *weiß und erwartet*, dass er sich im CSI-Universum befindet. Wie bei jedem stilistischen Mittel in diesem Universum wird auch hier ironisch mit den eigenen Konventionen gespielt, indem man auf cartoonartige Bilder zurückgreift, die innerhalb einer durchaus ernstesten Episode wie zum Beispiel „Iced“ (St., Ep.23) eine emotionale ‚Verschnaufpause‘ für den Zuschauer schaffen - St.5, Ep.23-2 und 23-3. Dieses Spiel könnte so vieldimensional ohne besagte/s Wissen / Erwartung der Zuschauer nicht funktionieren: Wir erinnern uns an die im Narrationskapitel beschriebene Aktivierung mentaler CSI-Schemata bei den ‚Langzeitzuschauern‘.

Solch eine humorige Verschnaufpause bekommen wir auch in der letzten Episode der fünften Staffel, als Nicks Halluzinationen visualisiert werden: Er (und wir – wir sehen durch seine Augen) sieht in Schwarz-Weiß, wie ihn Dr. Robbins und David, laut lachend, mit einer Kettensäge autopsieren (vgl. St.5, Ep.25-4 bis 25-6). Häufig werden bei CSI die so genannten „possible worlds“-bzw. „im-possible worlds“-Erzählungen (vgl. die Erzählungen der Toten in St.7, Ep.3-3) mit Hilfe manipulierter Bilder *gezeigt*, entweder schwarz-weiß oder in komplett ausgebleichten Farben, wie es so oft bei den *Flashbacks* der Fall ist (St.1, Ep.1-78). Außerdem werden, wie schon erwähnt, Halluzinationen, Träume oder Erinnerungen von Figuren auf diese Weise markiert, wie die Erinnerungen der Serienmörderin *Natalie* an Sara und Grissom an einem Tatort. Dieser liegt zwar in der Vergangenheit, doch sehen wir ihn durch *Natalies* Erinnerungen zum ersten Mal und bekommen so allererst Einsicht in ihre Absichten. Dadurch fürchten wir uns für Sara, die nichts von *Natalies* Absichten weiß (St.7, Ep.24-14, 24-15 und 24-17). Hier leuchtet allein die rote Farbe des Autos als farbiger Fleck auf der bleichen, verwischten Bildoberfläche.

Einen solchen roten Fleck bilden auch die Lippen der beiden verdächtigen Frauen, die Greg in seiner ironischen Film-Noir-Rekonstruktion des Falls in St.6, Ep.21-15 verhört. Diese schwarz-weißen Aufnahmen sind kein Einzelfall im CSI-Universum, vor allem wenn Zeitsprünge markiert werden: Immer wieder einmal wird auf Farbe verzichtet; wir befinden uns dann plötzlich auf einer schwarz-weißen Zeitreise, die nicht nur der narrativen Entwicklung der jeweiligen Episode dient oder die Vergangenheit referiert (wie in St.7, Ep.9 bis 9-5), sondern auch eine ästhetische Wirkung ausübt: Die schwarz-weißen Bilder von Las Vegas erheben den Glamour der Stadt als Hintergrundkulisse der Ereignisse zu einer wichtigen visuellen Komponente. Sie erinnern an Hollywoods klassische Studio-Ära und deren Stars und Glamour und zugleich an „fine art“-Fotografie (stimmungsvoll untermalt mit Frank Sinatras „Almost Like Being in Love“ - St.6, Ep.13 bis 13-10). Die Zeitreise kann auch in die umgekehrte farbliche Richtung gehen, nämlich von Farbe zu schwarz-weißen Bildern, und so das *andere* Vegas-Gefühl zum Vorschein bringen: nicht mehr das des Glamours, sondern des unheimlichen ‚Darunter‘, das sich unter der glamourösen Oberfläche verbirgt. In St.7, Ep.11 (vgl. 11-1 bis 11-6) beginnt diese Oberfläche ihren Glanz zu verlieren (*Heli Shot*), sie verblasst - und gleichzeitig verlässt die Kamera die schwarz-weiß gewordene Stadt, um uns ein altes Haus zu zeigen. Eine Frau sieht fern und spült dabei Geschirr. Dann befinden wir uns hinter ihrem Rücken. Handkamera – wir sind in der Position eines vermutlichen Eindringlings. Ein Messer taucht im Bild auf – der Eindringling ist ein Mörder. Durch das Fenster beobachten wir, wie ein Mann die Frau förmlich schlachtet. Die Kamera entfernt sich nach oben. Dann erfolgt ein *Close Up* von der tot da liegenden Frau, die Kamera schwenkt vertikal nach oben und im Bild taucht ein blutiges Messer auf – *Close Up*. Die unheimliche Stimmung dieser Bilder entsteht durch einen Fleck im Bild, einen blutigen Farbfleck: Rot auf Schwarz-Weiß.

Rot ist ohnehin die Lieblingsfarbe der Produzenten, wenn es um solche Farbflecken im Bild geht. Manchmal ist die komplette Setgestaltung auf eine rote „thin blood line“ ausgerichtet, wie in der dritten Episode der achten Staffel:

Extremes Close Up (Kopf) - die Silhouette eines Mannes vor einem blutroten Hintergrund. (Es handelt sich um die Figur Reverend Rhodes, gespielt von Harold Perineau Jr.) „We are in hell now!“, sagt er kurze Zeit später. Diese Aussage wird visuell weiter getragen, bis zum Ende dieser Folge: Rote Fenster in der Kirche, rote Neonleuchten „Hotel“, rote Vorhänge am Tatort, rote Lampenständer; die als Beweisstücke fungierenden Becher tragen rote Schriftzüge, die mit einem roten T-Shirt bekleidete Mandy wertet die roten Zahlen am Rechnerbildschirm aus; im nächtlichen *Helicopter Shot* von Vegas leuchtet eine Turmspitze rot, Warrick arbeitet vor einem roten Schrank an einem Beweisstück mit einem roten Stift (St.8, Ep.3-1 bis 3-14). Diese ‚rote‘ Folge ist nur ein Beispiel von vielen in *CSI*, in denen die rote Farbe eine signifikante Rolle spielt: Rot schafft ein Gegengewicht zum Blau und gestaltet damit das Bild dynamischer, indem der Zuschauerblick auf unterschiedliche Bildabschnitte aufmerksam gemacht wird. Allgemein fällt auf, dass Rot häufiger mit Außenaufnahmen (vgl. St.4, Ep.3-7, St.5, Ep.6 und St.6, Ep.22-3) kombiniert wird und Blau mit Innenaufnahmen (St.3, Ep.1-16, St.4, Ep.5-4, St.5, Ep.7-3, St.5, Ep.17-7 und St.7, Ep.1-11).

Ab und zu finden sich Kombinationen aus beiden Farbflecken (St.6, Ep.17-3). Von den Figuren tragen die Frauen Rot - allen voran Catherine (vgl. St.4, Ep.3-9 oder St.7, Ep.11-9). Die ‚roten Auftritte‘ von Sophia (St.5, Ep.7) und den beiden Laborantinnen Mandy und Wendy sind eher eine einmalige Erscheinung (St.7, Ep.24-18 und St.8, Ep.3-9). Generell werden Figuren selten für besondere narrativ-emotionslenkende Zwecke oder zur Charakterisierung farblich kodiert; ein Beispiel hierfür habe ich bereits angeführt: Warrick in St.1, Ep.2-36, als er wegen Hollys Tod Selbstzweifel und Schuldgefühle empfindet, obwohl ihn Grissom ‚freigesprochen‘ hatte. Catherine bildet hier die große Ausnahme: An ihrer Figur wird am meisten mit Licht und Farbe gearbeitet; so zieht sie die emotionale Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich. Catherine bildet das ‚Emotionszentrum‘ der Serie – eine Tatsache, die farblich unterstrichen wird (St.4, Ep.-6.1, St.4, Ep.4-10, St.4, Ep.9, St.4, Ep.13-1, St.5, Ep.3, St.5, Ep.15-6 und St.8, Ep.5-22). ‚Gefärbte‘ Nebenfiguren erfüllen dem gegenüber dieselbe Funktion wie Objekte, nämlich Dynamik ins Bild zu

bringen, wenn es einem Farbbad unterzogen ist oder einfach von einer – in aller Regel der blauen - Farbe dominiert wird (St.3, Ep.1, St.7, Ep.23-3 und St.8, Ep.8-19).

Die Rolle von Farben und die Farbdominanz äußern sich am deutlichsten bei der Setgestaltung, vor allem von Räumlichkeiten: Während in den früheren Staffeln viele Objekte und die Raumbeschaffenheit ihre Form, Textur und Farbe behalten und einer grauen Färbung unterzogen werden (St.1, Ep.2-22, St.1, Ep.2-27, St.2, Ep.4-1), beginnt sich ab der achten Episode der ersten Staffel die blaue Farbe nach und nach durchzusetzen²⁵⁰ (vgl. St.2, Ep.6-2), um spätestens in der dritten Staffel (vgl. St.3, Ep.1-5) die Herrschaft über die Bildoberfläche zu übernehmen (St.5, Ep.7-1). So verliert sich zwar der ‚realitätsnahe‘, dokumentarische und wissenschaftliche Bildstil, aber dafür bekommen Räume ihre eigene Rolle als ‚Figur‘ im CSI-Universum – sie dürfen miterzählen und Gefühle und Emotionen erwecken (St.5, Ep.13-4, St.5, Ep.13-6, cap003). Das ‚Verschmelzen‘ der Oberflächen ineinander hat nicht nur eine ästhetische Qualität für unseren Blick (vgl. St.3, Ep.13-2 und St.4, Ep.19): es ist nicht nur ‚schön‘, sondern besitzt auch einen Wiedererkennungseffekt, der uns immer auf seine Funktion und seine Serien-Geschichte hinweist (St.7, Ep.6-5, St.8, Ep.7-17 und St.5, Ep.6-4). So werden auch Figuren ‚gezwungen‘, in den entsprechenden Raum buchstäblich einzutauchen, seine Farbe zu übernehmen (St.5, Ep.22 und St.6, Ep.3-1).

Unser Blick selbst wird ebenso in Räume getaucht, die uns plötzlich durch einen Farbkontrast überraschen, sogar in Panik versetzen können, wie in der vierzehnten Episode der dritten Staffel. Eine kunstvolle Kamerafahrt, die an David Finchers „Panic Room“ erinnert, zeigt uns einen Angriff auf eine Frau:

Eine junge Frau wacht von einem Geräusch auf, geht durch ihre Wohnung und sieht sich beunruhigt im Wohnzimmer um. *Close Up* – Spuren am Lichtschalter, ein Glas Wasser steht auf dem Tisch. Mittels *Close Up* von

²⁵⁰ Auch in der zweiten Staffel freilich haben sich die Produzenten noch nicht eindeutig entschieden: die Bilder schwanken zwischen farblichen Mustern (vgl. St.2, Ep.4 und 4-2). Mal ist der Autopsieraum grünlich gefliest, mal in Blau; dann plötzlich ist er einfach nur noch grau. Das sind nicht erzählerisch oder emotional motivierte Wechsel, sondern es ist einfach deutlich zu sehen, dass die Serie noch nach dem eigenen Bild sucht. Dazu unten gleich mehr.

ihrem Gesichtsausdruck verstehen wir, dass dieses Glas vermutlich nicht dorthin gehört; die Musik wird immer bedrohlicher, die Frau greift sich panisch in die Haare, die Kamera wird hektischer und wir erwarten, dass jeden Moment ein Angriff erfolgen wird. Dann rast plötzlich die Kamera Richtung Tür, aus dem *Off* sind Frauenschreie zu hören. Es folgt die schon erwähnte Kamerafahrt: durch ein Schlüsselloch hindurch, dann sind wir kurz draußen und ‚rasen‘ nach rechts um die Ecke zu einer anderen Tür, die Frauenstimme schreit um Hilfe. Das Bild ist durchgehend bräunlich getönt. Wir gehen wieder durch ein Schlüsselloch hinein und biegen nach links – plötzlich ist das ganze Bild blau: Wir gelangen in ein blaues Zimmer und sehen nun, woher die Schreie kommen. Ein Mann sitzt auf einer Frau im Bett. Sie wehrt sich und schreit; die Stimme bekommt nun einen Träger, der jetzt zu sehen ist. *Slow Motion* von dem sich vom Bett entfernenden Fuß des Mannes – er läuft weg. Schnitt (St.3, Ep.14 bis 14-9).

Wieer einmal wird auf beeindruckende Art und Weise audiovisuell mit uns Zuschauern gespielt – Erwartungen und Spannung werden aufgebaut, um dann eine überraschende Wendung zu nehmen, indem die blaue Farbe, die wir Zuschauer mit den Poprhythmen der Laborräume, mit Verbrechensaufklärung verbinden, diesmal als Schockeffekt eingesetzt wird.

Mittlerweile ist *CSI* für die Plotkodierung mittels unterschiedlicher Farben berühmt. In einer Episode werden oft mehrere Fälle untersucht, es laufen folglich mehrere Plots (meistens zwei) nebeneinander. Zwischen diesen Plots wird nicht nur mit Hilfe von Schnitten und Sound unterschieden, sondern vor allem aufgrund ihrer je eigenen Farbpalette. Diese Trennung wurde schon in der allerersten Episode eingeführt und eingesetzt; der Effekt war jedoch aufgrund der grauen Tönung des Gesamtbilds nicht so deutlich zu erkennen – der erste Fall (der vermeintliche Selbstmord) ist blau-schwarz, der zweite grau und Hollys Plot grün. In den späteren Staffeln, als die Farben eine immer wichtigere narrative Rolle spielten, wurden dementsprechend die Plotfärbungen mehr und mehr betont, wie z.B. in St.4, Ep.15: Hier sehen wir einen gelb-orangen Plot (Catherines – St.4, Ep.15-9) und sogar einen in Pink (St.4, Ep.15-13). Natürlich musste

man, damit dieses Stilmittel gelingen kann, die ‚home base‘ in Gestalt der Laborräumlichkeiten als auch farblich konstantes Zentrum der Serie etablieren (hier Gils Büro – St.4, Ep.15), indem man sie konsequent in Blau hielt: Die Entwicklung des visuellen Stils der Serie über die Staffeln hinweg hin zu einem stimmigen, funktionstüchtigen visuellen Gesamtkonzept als Basis für Spiel und Variation lässt sich hier sehr schön ablesen.

In aller Regel werden zwei Fälle pro Episode farblich kodiert (St.5, Ep.11 und St.5, Ep.11-4), aber vor allem während der *Sweeps*²⁵¹ oder zum Staffelauftritt/-ende kann es zu exklusiven Bildchoreographien kommen. Ein imposantes Beispiel für die ästhetisch-narrative Funktion der Plotfärbung findet sich in der ersten Episode der fünften Staffel „Viva Las Vegas“: Ein *Teaser*, der die ganze Wucht des Zusammenspiels von Musik, Kameraarbeit, Schnitt, Farbe und Licht auf unsere Sinne loslässt. Auf den ersten Blick völlig unzusammenhängende Bilder werden mit Diskoaufnahmen zusammengeführt, die als Übergänge dazwischen geschnitten sind – am Anfang in *Slow Motion* aus *Low Angle* und dann immer schneller, unterstützt von dem dröhnenden Soundtrack. Vier unterschiedliche Szenen, vier unterschiedliche Farbpaletten: die Diskoaufnahmen sind in Blau getaucht, das von Rosa-Rot-Flecken durchbrochen wird – das *Slow Motion* wird betont durch Schnitte auf *Helicopter Shots* von Las Vegas; dann Schnitt auf eine in Rot gehaltene Verführungsszene. Ein Mann mit versteinertem Gesichtsausdruck kommt in die Disko hinein.

Es geht vom Allgemeinen zu den Details – analog zu den Kamerafahrten vom Ganzen zum Teil, die ich im entsprechenden Kapitel beschrieben habe: Schnitt auf eine Nachtaufnahme in der Wüste – das Bild ist blau-

²⁵¹ Das ganze Jahr über werden (ob mit people meter oder diaries) die nationalen Einschaltquoten der Sender (ABC, NBC, usw.) gemessen. Diese Zahlen sind für die landesweite Vermarktung von Werbezeiten von Bedeutung. Während der *Sweeps* werden jedoch zusätzlich die Einschaltquoten der einzelnen Lokalstationen (z.B. WNBC-NY usw.) erhoben. Das ist für die Networks deshalb so wichtig, weil sie neben den landesweiten Werbeeinnahmen auch auf die regionale Werbevermarktung ihrer eigenen Lokalstationen (O&Os – owned and operated stations) sowie der Vertragsstationen im übrigen Sendegebiet (*Affiliates*) angewiesen sind. Deshalb versuchen die Networks gerade während der *Sweeps*, die Einschaltquoten besonders hoch zu treiben. Vgl. dazu Perebinossoff/Gross/Gross 2005; Abelman/Atkin 2002.

grau. Zwei männliche Jugendliche wollen Schießübungen machen. Der eine stolpert über eine Leiche. Die Musik wird ruhiger. Schnitt auf *Helicopter Shot* – Las Vegas. Schnitt mit weißer Überblende auf einen weinenden Mann, der sich auf die Bettkante setzt. Das Bild ist diesmal grün gefärbt. Wasser läuft in die Badewanne – von der Badewanne aus *Long Shot* auf den sitzenden Mann, der sich als grüner Fleck im Hintergrund des Bildes abzeichnet. Dann sind wir wieder in der Disko. Der Mann, auf den wir vorhin aufmerksam gemacht worden sind, als er hineinging, zündet ein Foto an – *Close Up*. Musikwechsel. Die Kamera befindet sich jetzt auf normaler Höhe und zeigt die Tanzenden in *Medium Shots*; dann erfolgt wieder ein *Close Up* von dem Mann mit dem brennenden Foto vor sich. Schnitt auf *Close Up* von einer Pistole. Schuss - der Mann fällt zu Boden. Der Schütze zerschießt die Diskokugel, und Panik bricht aus. Plötzlich ist das ganze Bild rot. Die Kamera simuliert eine Rückwärtsbewegung, aus etwas heraus. Es ist ein *CSI-Shot* von der Kopfwunde, aus der die Kamera ‚herauskommt‘ - und damit auch unser Blick. Wir begreifen: Erster Fall – bis Ende der Episode in Blau und Rosa-Rot gehalten (St.5, Ep.1-1 bis 1-3). Dann eine Tote im Hotel – wir erkennen die Frau aus der Verführungsszene von vorhin: Fall Nummer zwei, gehalten in Rot (St.5, Ep.1). Der dritte Fall handelt von dem weinenden Mann, der nun tot in der Badewanne gefunden wird – Grün ist hier die ‚Leitfarbe‘ (St.5, Ep.1-4 bis 1-6 und 1-9). Im vierten Fall überschattet die graue Tönung die restlichen Farben im Bild – es handelt sich um den Toten in der Wüste (St.5, Ep.1-7).

Diese sehr komplizierte Bildchoreographie wird einzig und allein von den Farben zusammengehalten: Sie fungieren als narrativer Faden, an dem auch unser Blick durch die Plots geführt wird - bis zur Auflösung. Einmal abgesehen vom ästhetischen Wert der Färbungen, wäre die narrative Struktur dieser Episode mit ihrer Verflechtung mehrerer Handlungsstränge innerhalb kürzester Zeit für den Zuschauer ohne die Plotfärbung kaum zu entwirren.

Die Plotfärbung wird auch in Fällen der schon erwähnten „possible worlds“ eingesetzt, um - wie in St.6, Ep.21 - die unterschiedlichen Blickwinkel unterschiedlicher Figuren zu kennzeichnen, die wiederum bestimmte

Charaktereigenschaften dieser Figuren betonen (z.B. Nicks Sicht - St.6, Ep.21-4, Saras – St.6, Ep.21-6, Brass' – St.6, Ep.21-11 und Gregs – St.6, Ep.21-15).

Farbpaletten kommen prinzipiell, wie alle anderen Aspekte der Inszenierung und der Kameraarbeit bei *CSI*, *selbstreflexiv* zum Einsatz: als Kommentar der Serie über sich selbst, als ironisch-humorvoller Blick. Mit diesem Blick möchte ich die Farbanalyse beenden – an Hand einer Sequenz aus der achten Staffel. Es handelt sich um die letzte Szene der achten Episode, in der Hodges sein „Lab Rats“-Spiel mit Grissom spielt: Während Hodges Grissom die Regeln des Spiels erklärt, fängt das Bild an, sich von rechts nach links zu verschieben, um uns - während Hodges' Stimme aus dem Off weiter spricht - farblich unterschiedlich kodierte Szenen zu präsentieren: Archie in Grün, Mandy und Harry in Blau, Wendy in Sepia und wieder Hodges in Blau; dies ist der erzählte, erzählende Hodges (vgl. St.8, Ep.8-50 bis 8-60). Damit wird ein ironischer Blick auf die bevorzugten Farbpaletten der Serie geworfen. Blau, Grün und Sepia bzw. grelles Gelb – das sind die dominierenden Farben der Serie, die sich seit der achten Episode der ersten Staffel nach und nach durchgesetzt haben. Man kann konstatieren, dass sich das ‚Farbenspiel‘ ab Staffel drei entfaltet und in Staffel acht ihren bisherigen Höhepunkt findet. Davor ist, wie schon erwähnt, die Bildoberfläche durch eine graue Tönung bestimmt; keine Farbe außer Blau kann sich richtig durchsetzen. Die ersten Staffeln haben dadurch einen dokumentarischen Look, der als Ergebnis des Bestrebens gesehen werden kann, eine seriöse Atmosphäre zu kreieren. Das ist auch der Grund, warum die später typischen humorvollen Szenen und Dialoge am Anfang der Serie eine Rarität darstellen. Nachdem sich die Serie erfolgreich etabliert hatte, bekam man mehr Raum für audiovisuelle und narrative Experimente.

Die oben aufgezählten Farben waren von Anfang an präsent in *CSI* - nur nicht so hell, nicht so aufdringlich, nicht so expressiv und das Bild ‚beschönigend‘. Manche halten diese Richtungsänderung für bedauerlich und vermissen den so genannten „grainy look“ der Serie²⁵² (vgl. St.1,

²⁵² Lury 2005, S.37-38.

Ep.2-22 und St.6, Ep.3-1). Meiner Meinung nach handelt es sich um eine positive Entwicklung, da sie nicht nur die visuelle Fülle des Produkts enorm bereichert, sondern auch dessen Differenz gegenüber der Vielzahl an ähnlichen Procedurals im Fernsehen erhalten hat: denn diese Differenz besteht nicht zuletzt in *CS/s* audiovisueller Signatur.

Wir können die wichtigsten ‚Einsatzgebiete‘ der Farbgestaltung bei *CS/* wie folgt zusammenfassen:

- farbliche *Kodierung der unterschiedlichen Plots*
- Inszenierung von *possible worlds*²⁵³ (vor allem *flashbacks*)
- Erzeugung von *Tiefe* im Bild
- Schaffung von *Zuschauerbindung*
- Implementierung *ironisch-selbstreflexiver* Elemente
- Inszenierung des *CS/-Bildes* als ein ‚*schönes*‘

3.2.3 „Freeze!“

In diesem Abschnitt möchte ich eine wichtige Komponente der Inszenierung bei *CS/* betrachten – die Bewegungen der Figuren innerhalb des Bildes und ihre Positionierung. Eigentlich sollte man bei *CS/* von einer **minimalen Bewegung der Figuren** sprechen. Denn wie wir schon gesehen haben, bewegt sich vor allem die Kamera; die Figuren werden auf bestimmte Art und Weise innerhalb des Sets *positioniert*, um die Inszenierung wirken zu lassen. „Bewegungsausbrüche“ wie Hodges’ Tanzeinlage in der siebten Episode der siebten Staffel (vgl. St.7, Ep.7-2 bis 7-9) ereignen sich selten.

Meiner Meinung nach kann man bei *CS/s* Figurensituierung zwischen zwei Mustern unterscheiden, die ich **Dreiecksmuster** und **Tiefenmuster** nennen möchte.

²⁵³ Unter „possible worlds“ bei *CS/* verstehe ich subjektive Konstrukte, ein Produkt visualisierter mentaler Prozesse einer oder mehrerer Figuren. Marie-Laura Ryan zufolge kann man auf der Basis des mentalen Prozesses, der sie zustande bringt, diese „possible worlds“ differenzieren: in Welten des Wissens, des Glaubens, des Begehrens, der Intention, der Verpflichtung, des Traums oder der Phantasie. Vgl. Ryan 1991, S.111-119.

Beim Dreiecksmuster - wir haben es im Zusammenhang mit Licht bereits thematisiert - handelt es sich, ähnlich wie bei der Positionierung von Lichtquellen bezüglich Figuren innerhalb eines Raums, um eine Ausbalancierung des Bildes oder um das Hervorheben einer Figur, die entweder gerade spricht oder prinzipiell von Wichtigkeit für die Plotentwicklung ist (St.4, Ep.8; St.6, Ep.24; St.7, Ep.7) – solche Inszenierungen sind typisch für die Verhörsituationen bei *CSI*.

Am Tatort sehen wir auch oft Dreiecksmuster zwischen einem Teammitglied, David und dem Opfer. Dieses sich beständig wiederholende Muster ist Teil der narrativen Struktur und hat einen Wiedererkennungseffekt innerhalb des *Lead-Ins* einer Episode (St.5, Ep.14). Durch Einstellungswechsel (vom *Medium Shot* auf *Close Up* und wieder zurück) wird eine Spannung innerhalb des Dreiecks suggeriert, die in dem *One-Liner* eines Ermittlers ihren Höhepunkt findet.

Dreiecksmuster können im Schuss-Gegenschuss-Verfahren aufgebaut und verwendet werden, um nicht nur *Close Ups* zu zeigen (wie es in TV-Serien üblich ist): Entweder lässt man, wenn alle ‚Dreiecksspitzen‘ im Bild zu sehen sind, der Kamera mehr Raum, um die Gesprächsrichtung zu verbildlichen, indem sie aus einem *Low Angle* oder *High Angle* filmt, von der Seite usw. Durch dieses Mehr an Raum kommen Licht und Schatten besser zum Tragen und verstärken so die emotionale Wirkung der Szene, ohne unbedingt extreme *Close Ups* von den Gesichtern der Figuren zeigen zu müssen (vgl. St.5, Ep-14-3 und 14-4). Oder wir als Zuschauer nehmen, wenn plötzlich die Spitze eines Dreiecks im Bild fehlt, aufgrund des Schuss-Gegenschuss-Verfahrens die Position dieser ‚verschundenen‘ Spitze ein, da aus einem subjektiven *Point-of-View*-Figur gefilmt wird und die anderen zwei Figuren mit uns sprechen; alternativ ist die Stimme der im Bild fehlenden Figur zu hören, und wir können als Teil der Szene die Reaktionen der beiden anderen Figuren darauf betrachten. So werden wir in eine Szene involviert, ohne uns ‚wehren‘ zu können, und wechseln zwischen unterschiedlichen *Point-of-Views* (vgl. St.7, Ep.23-10 – Grissoms *Point of View* und St.7, Ep.23-9 - Lady Heathers *Point of View*). Im Bild entsteht eine Doppeldreieckstruktur, bei der je nach Blickwinkel die eine Spitze immer imaginiert wird. Man

könnte sagen, dass diese doppelten Dreieckbildungen einen Raum des Dialogs zwischen Figur und Zuschauer bilden, indem die Figur buchstäblich Dinge aus der Serienrealität *mit uns bespricht*. Wir Zuschauer werden so Teil des Geschehens, ohne dass wir uns mit bestimmten Figuren identifizieren müssten. Das subjektive *Point-of-View* zwingt uns somit nicht zur Identifikation, sondern inszeniert einen Raum, in dem der Zuschauer als Teilnehmer am Geschehen angesprochen wird. Er darf seine jeweilige Identität behalten: Er darf erwachsen bleiben, sich zum Gesehenen stellen. ‚Zwingend‘ ist allein der Blick der Kamera, der uns unseren Zuschauerblick vorgibt.

Die **Tiefenmuster** bei CS/ stellen Dreier oder Zweier-Figurenkompositionen dar; diese dienen vorwiegend dem Zweck, für möglichst viel Tiefe im Bild zu sorgen oder die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf eine bestimmte Figur zu lenken, sie hervorzuheben (St.4, Ep.5-1; St.4, Ep.6-1; St.5, Ep.7-2;). Nur in den seltensten Fällen, vor allem bei Außenaufnahmen mit Grissom und Catherine, sind die Figuren nebeneinander positioniert und das Bild wirkt flach. Solche Aufnahmen zielen eher darauf, die hierarchische ‚Gleichrangigkeit‘ zweier Teammitglieder hervorzuheben (St.6, Ep.4).

Dreiecksmuster können mit dem Tiefenmuster kombiniert sein (St.4, Ep.16-2; St.8, Ep.8-19), indem die Spitze des Dreiecks sich sehr weit von den zwei anderen Figuren in der Tiefe des Bildes befindet bzw. zu befinden scheint, da diese Tiefe durch die Kameraposition oder die Benutzung von *Wide Angle Lens* verstärkt werden kann; diese Inszenierung impliziert in Verhörsituationen oft Ausweglosigkeit, die große Entfernung von der Wahrheit (vgl. St.2, Ep.6-3). Wenn die Figur aus der Tiefe / dem Hintergrund sich auf die anderen beiden zu, Richtung Vordergrund bewegt (das Bild also nicht statisch ist), markiert man damit eine mögliche Lösung der Spannung zwischen den zwei ‚Ecken‘ im Vordergrund, wie in St.5, Ep.13, als Sara und Catherine eine heftige Auseinandersetzung haben und Ecklie dazwischen geht bzw. das Ganze unterbindet (St.5, Ep.13-3). Die Kombination aus Tiefe und einem Dreiecksmuster dient außerdem der Ironie und Selbstreflexivität (St.8, Ep.8-21 und 8-22 oder St.6, Ep.15).

Mit all ihren Mitteln ist die *CSI*-Inszenierung bemüht, uns am Ganzen zu beteiligen, unseren Blick zu involvieren und ihn als narrationstreibenden zu simulieren. Die humorvolle Unterstreichung dieses Bemühens findet sich wieder in der achten Staffel, in der Episode „You Kill Me“, als die Hauptfiguren der Serie in Hodges' eigener Inszenierung innerhalb der Inszenierung der Serie selbst als Figuren fungieren. So wird für uns Zuschauer ein doppeltes Spiel inszeniert, in dem das eine auf das andere hinweist und darauf, *dass das Ganze für unseren beteiligten Blick inszeniert wird*: Als Nick die Beweise betrachtet, tut er so, als warte er auf Anweisungen (hier auf Wendys, da sie das Hodges' Spiel mitspielt) – darauf, dass wir (und Wendy) endlich darauf kommen, was der entscheidende Beweis ist. Daher die Gesten und Nicks Mimik, die uns sagen: Seht genau hin, da ist es! Dann zeigt die Kamera auf die Beweise – da wir immer noch nicht ‚kapiert haben‘, hebt Nick ein Beweisstück und hält es der Kamera/uns mit einem enttäuscht-ungeduldigen Blick buchstäblich ‚unter die Nase‘. Dann bekommt er endlich (von Wendy, stellvertretend für uns) die Antwort, und entsprechend drückt seine Mimik aus: Na, endlich (St.8, Ep.8-12 bis 8-18).

Diese Szene unterstreicht meine These, dass mit den Figuren bei *CSI* eher etwas *gemacht wird*, als dass sie etwas machen. Eine Einstellung aus der sechsten Episode der siebten Staffel verbildlicht diese Tatsache auf beeindruckende Art und Weise. Im Bild liegt fast alles im Schatten, bis auf Gils Kopf, der sich direkt unter der einzigen Lichtquelle im Bild befindet. Dadurch wird unsere Aufmerksamkeit auf die Problematik der Szene gelenkt, von der uns im Laufe der Episode berichtet wurde – Grissom leidet unter sehr starken Kopfschmerzen. Dabei muss er, um dieser Szene ihre Wirkung zu verleihen, nicht mehr tun, als nur da zu liegen (S.7, Ep.6-7). Auch die anderen Hauptfiguren bleiben in den meisten Szenen ‚statisch‘ oder führen sparsame Handlungen aus, die mittlerweile einen Wiedererkennungseffekt haben und Teil des Gesamtkonzepts sind.

Dafür wird viel mit Mimik gearbeitet, um die häufigen *Close Ups* zu ‚füllen‘ (St.5, Ep.13-5). Dabei sind mit der Zeit auch Muster erkennbar, wie bestimmte ‚Blicke‘ einer Figur (Saras Trauer-Blick – St.4, Ep.3-10; St.4,

Ep.12-5), bestimmte Gesten (wie Grissoms Geste mit dem Cap) oder Brass' Auflegen der Hände auf die Schulter eines Verdächtigen (ironisch thematisiert in St.8, Ep.-27 und 8-28). Auffällig ist, dass das Make-Up der Frauenfiguren gerade nicht dazu dient, ihr Alter zu verdecken. Im Gegenteil scheint die Kamera geradezu eine ‚Verliebtheit‘ in die Falten (Tiefen!) der Gesichter zu zelebrieren, die durch die Beleuchtung hervorgehoben werden und nicht etwa versteckt.

Veränderungen bzw. Abweichungen von Mustern, so dass Gesicht und/oder Gesichtsausdruck einer Figur ‚anders‘ wirken, werden an Hand von Veränderungen im Aussehen der Figuren erreicht: Grissoms Staffeln mit Bart und ohne Bart (St.2, Ep.15-2; St.3, Ep.12-16; St.4, Ep.6-6; St.8, Ep.2-21), Gregs ständig wechselnde Frisuren in den ersten drei Staffeln, Catherines wechselnde Frisuren, Nicks und Warricks wechselnde Frisuren - wenn auch seltener als bei den anderen.

Eine andere Auffälligkeit ist, dass sich kaum physische Berührungen zwischen den Ermittlern ereignen, vor allem in den ersten fünf Staffeln – mit wenigen Ausnahmen (Gil und Sara und zweimal Warrick und Catherine). Ab Staffel 6 wird die Serie generell mehr „character driven“ - man ‚erlaubt‘ den Figuren sogar die von den Fans lange ersehnte Beziehung ‚am Arbeitsplatz‘ zwischen Gil und Sara, wenn auch auf äußerst subtile Weise (vgl. St.8, Ep.4-30 und St.8, Ep.7-22).

Wie wir sehen, sind auch im Bereich des Schauspiels und der Positionierung der Figuren die Bilder von *CSI* sehr ausbalanciert und sorgfältig inszeniert. Sie versuchen durchgehend, den Zuschauer mit einzubeziehen, seinen Blick einzufangen.

3.2.4 *Setting*

In fiktionalen TV-Serien ist das Setting oft ein Ort, an dem Figuren handeln und Ereignisse eintreten. Der Ort oder die Orte ändern sich von Episode/Folge zu Episode/Folge kaum und sorgen dafür, dass der Zuschauer sich ‚zu Hause‘ fühlt, sie sorgen für einen hohen Wiedererkennungseffekt. Bei den Sitcoms kann es sich um ein Zimmer

handeln, während bei Dramaserien eine enorme Anzahl an Orten vorkommt – Häuser, Städte, Länder, Kontinente²⁵⁴. Diese Serien-Orte besitzen jedoch grundsätzlich eine klare Strukturierung, die dem Zuschauer die Orientierung im Serien-Universum ermöglicht: von Außen nach Innen, vom Allgemeinen zum Besonderen (z.B. bei *CSI* von Amerika nach Las Vegas zum *CSI*-Gebäude zu *CSI*'s Labor) - zu einem zentralen Ort, der als ‚Zuhause‘ der betreffenden Serie fungiert; vgl. CTU in „24“, CIA in „Alias“, die Schulbibliothek in den früheren Staffeln in „Buffy“, das Schiff *Serenity* in „Firefly“, *The Pie Hole* in „Pushing Daisies“ usw. Dieses Zuhause einer jeden Serie ist nicht nur ihre Verpackung, sondern gleichzeitig auch ein Mittel der Emotionslenkung und nimmt fast immer Einfluss auf die narrative Entwicklung bzw. kann Zentrum und Ursprung der Handlung sein.

Das Setting wird entweder so vorgefunden oder speziell für die Dreharbeiten konstruiert. Auch ‚konstruierte‘ Orte können einen Wiedererkennungsfaktor haben, da sie ‚wirkliche‘²⁵⁵ Räume oder Orte nachbilden und in der fiktionalen Realität der Serie als das schon besprochene Zuhause etabliert werden.

Bei *CSI* schreitet man genau so vom Allgemeinen zum Besonderen, also vor allem von Las Vegas (Außenaufnahmen²⁵⁶) zu den *CSI*-Laborräumlichkeiten (Innenaufnahmen). Die Location Las Vegas wird zur Erinnerung immer wieder mittels der berühmten, schon besprochenen *Helicopter Shots* präsentiert (St.1, Ep.2).²⁵⁷ Innerhalb der Serie ist auch diesbezüglich eine Entwicklung zu beobachten. In den ersten Staffeln, vor allem in der allerersten, findet der Einsatz des *CSI*-Teams hauptsächlich in geschlossenen Räumen statt; Außenaufnahmen gibt es vorwiegend nachts. Diese Tatsache hängt vermutlich mit dem damaligen Budget der

²⁵⁴ Diese Orte können tatsächlich existieren, so dass wir Zuschauer auch hingehen könnten (Amerika, Los Angeles etc.) oder auch unmögliche sein - solche, die nach unserer Weltkenntnis und unseren Realitätsvorstellungen nicht existieren (fremde Planeten etc.).

²⁵⁵ Wenn Orte, auch tatsächlich existierende, von der Kamera aufgenommen, als Filmmaterial bearbeitet und dann reproduziert werden, sind durch diesen Prozess fiktionalisiert und nicht mehr „wirklich“.

²⁵⁶ Unter Außenaufnahmen verstehe ich solche von offenen Räumen (Wüsten, Straßen, Höfen etc.), unter Innenaufnahmen solche geschlossener Räume.

²⁵⁷ Von diesen *Shots* abgesehen, wurde und wird der größte Teil der übrigen Außenaufnahmen übrigens in Los Angeles gedreht.

Serie zusammen - und ihrer Entwicklung zur erfolgreichsten Serie weltweit, die in den späteren Staffeln bei der Gestaltung von Außenschauplätzen größeren Aufwand erlaubt hat.

Als *Establishing Shots* situieren Außenaufnahmen die Ereignisse; darüber hinaus begleiten sie in ihrer Beschaffenheit die entsprechende Atmosphäre, die man innerhalb der Episode kreiert: durch Licht, Farbe oder den Raum, den sie der Entfaltung des Soundtracks als Übergang zur eigentlichen Handlung geben (vgl. Überblick – St.8, Ep.1-6, Farbe – St.2, Ep.14, Musik – St.4, Ep.4-7).

Die weitaus meisten Außenaufnahmen in der Serie präsentieren Tatorte. Diese Plätze liegen prinzipiell entweder außerhalb der Stadt in der Wüste (vgl. St.4, Ep.8-1; St.7, Ep.3-11, St.8, Ep.2-14) oder an recht ‚menschenleeren‘ Stellen in Las Vegas (St.4, Ep.16; St.7, Ep.10; St.8, Ep.4-18). Das heißt, dass diese Orte es erlauben, sich Zeit zu nehmen für eine präzise und langsame Inszenierung der Ermittleruntersuchungen, für Details, für die Entfaltung des ganzen Prozesses vor unseren Augen - ohne ‚Störung‘ durch Schaulustige, die das Bild aus der Balance bringen und unseren Blick ‚zerstreuen‘ könnten.

Die *CSI*-Räumlichkeiten bilden eindeutig der narrative Dreh- und Angelpunkt, das ‚Zuhause‘ der Serie. Innerhalb dieser Räumlichkeiten - bzw. im Rahmen ihrer Nutzung für die Inszenierung - existiert eine Struktur, die streng eingehalten wird, da sie die narrative Struktur jeder Episode trägt. Diese Struktur lässt sich in folgende Einheiten aufgliedern: Autopsieraum (St.7, Ep.12-7) – Labor (St.4, Ep.16-4) – Verhörraum (St.5, Ep.17-10). Als Zwischenstopps oder Zwischenschritte kann man Gils Büro oder den Besprechungsraum betrachten; die Flure und die Rezeption bilden Übergangselemente. Unser Zuschauerblick wird von einem Raum zum nächsten bewegt, und obwohl all diese Räume eine sehr dynamische Struktur aufweisen (gefüllt mit Objekten unterschiedlicher Größen und Textur) und ihre Grenzen durchlässig zu sein scheinen (transparente Glaswände), wirken sie trotzdem übersichtlich, ‚organisiert‘. Nicht nur narrativ befindet sich in der Mitte des narrativen Ablaufs das Labor, sondern auch visuell wird diese Tatsache unterstrichen: Der zentrale Laborraum, wo zu Beginn Greg arbeitet und später Hodges, befindet sich

mittig auf der Ebene des Stockwerks (St.4, Ep.23-2), so dass ihn die Kamera ‚umkreisen‘ kann und die so spezifischen *Long Takes* den Blick von rechts oder links durch ihn hindurch dringen lassen, so dass die das Licht spiegelnden Glaswände den Eindruck schaffen, als würde dieser Ort von innen heraus leuchten, als wäre das gesamte Wissen dieser Welt, alles Nötige, hier versammelt – eine geballte Ladung Wissen über den Menschen (St.4, Ep.16-4). Dieses Erstrahlen des *CSI*-Labors ist jedoch Ergebnis einer Entwicklung; in den ersten Staffeln wirken die Räume noch voll gestopft, klein, eng, den Blick geradezu abweisend. Die Produzenten selbst teilen in den Kommentaren zur ersten und zweiten *CSI*-Staffel mit²⁵⁸, es sei nötig, den Räumen mehr ‚Raum‘ zu geben, sie anders zu gestalten und zu präsentieren (vor allem durch Licht und Farbe), um wiederum ihre Wirkung für das Gesamtkonzept ausnutzen zu können. Man kann die *CSI*-Erzählungen als *räumliche* bezeichnen, als einen räumlichen Ablauf, eine Bewegung des Blicks von außen nach innen: Von einem Tatort außerhalb der *CSI*-Räumlichkeiten hin zum Autopsietisch und dann in den menschlichen Körper hinein – in den Raum, wo die Wahrheit über uns erblickt werden kann. Immer tiefer und tiefer wird nach dieser Wahrheit gesucht, unterstrichen von der fast unheimlichen Tiefe der Räume, die so weit reicht, dass man sich darin verlieren kann. Visuell ist dieses Schwindelgefühl sehr eindrucksvoll umgesetzt, indem manchmal das Bild verdunkelt wird, so dass wir die Grenzen und die Beschaffenheit des Raumes nicht mehr ermessen können. Nur die entsprechende Figur ist zu sehen - auf schwarzem Hintergrund: die Figuren scheinen im Dunkel zu verschwinden und dann wieder aus dem schwarzen Nichts aufzutauchen (wie David Lynchs Figuren in *Lost Highway*) – sie scheinen sich selbst zu verlieren (vgl. Sara in St.8, Ep.7 und St.8, Ep.7-14; Gil in St.1, Ep.11). Manche Räume bei *CSI* sind so inszeniert, dass wir als Zuschauer uns darin verlieren, wir wissen nicht, wo wir sind, wo oben ist und wo unten, wo links und wo rechts (vgl. St.7, Ep.24-8). Andere Räume erhalten durch das Spiel mit Farbe und Licht fast phantastische Qualitäten (vgl. St.4, Ep.4-5; St.4, Ep.15-10 und St.5, Ep.15-5).

²⁵⁸ Vgl. DVD-Kommentare zu den Produktionsarbeiten – St.1 und St.2.

Abgesehen von den Aufnahmen von Casinos als Orten eines geschehenen oder bevor stehenden Ereignisses (vgl. St.1, Ep.2-7), sind Innenaufnahmen von Tatorten bzw. Taträumen und Laborräumen, die zwei miteinander über den Fall sprechende Figuren enthalten, entweder ähnlich wie Theatervorführungen inszeniert (vgl. Vorhang auf – St./, Ep.1-8 und 1-9; vgl. die Einrahmung von Gil und Catherine durch den Türrahmen – St.4, Ep.9) oder das Bild wird in zwei symmetrische Hälften getrennt²⁵⁹, die jeweils eine Figur enthalten und sich gegenseitig ausbalancieren, ohne dass es nötig würde, von einer Figur auf die andere zu schneiden (St.4, Ep.1-4 und St.5, Ep.8-1). Diese ausbalancierten Räume sollen dem Bild nicht nur Stabilität, sondern auch Objektivität verleihen – als sei alles für den Blick ersichtlich, als sei eine objektive Distanz, die des neutralen Beobachters möglich. Dieses Gefühl des objektiven Blicks wird beim Filmen von Innenraum-Handlungen durch Hindernisse und Distanz intensiviert (St.1, Ep.2-28; St.4, Ep.4-2; St.4, Ep.19-1; St.4, Ep.14; St.5, Ep.11-9; St.6, Ep.10-1; St.8, Ep.5-19 und St.8, Ep.6b-21).

Die siebte Staffel stellt mit der Miniaturmörderstory (vgl. St.7, Ep.1-21 und St.7, Ep.23-6) den Höhepunkt von *CSI*'s Raum-Inszenierungen, von dem Zusammenspiel ihrer Grenzen und ihrer unheimlichen Tiefe, dar: Der Raum steht da als Schauplatz des unüberwindbaren menschlichen Makels. Die Tatortmodelle sind wie ein blinder Fleck im sichtbaren Raum des objektiven kriminalistischen Blicks. Sie stören das Bild, indem sie sich diesem Blick entziehen: Der Raum ist nicht das, was er zu sein scheint. Der Raum wird als Ergebnis eines interpretierenden Blicks präsentiert. Er wird durch das definiert, was man glaubt zu erblicken. Unser Blick und der der Ermittler müssen den Raum ‚lesen‘, ihn so, wie er ist, im Blick behalten (vgl. St.7, Ep.1-35 und 1-36). Durch die perfekte Inszenierung der Serienmörderin wird dieses Streben nach Objektivität erschüttert, denn diese Inszenierung als Wiederholung des Gleichen zeigt uns, dass keine objektive Distanz zum Bild möglich ist – das Subjekt ist der blinde Fleck im Raum, der mit seiner Präsenz, mit der Präsenz des eigenen Blicks im Bild,

²⁵⁹ Split Screen-Verfahren wird bei *CSI* sehr selten benutzt – in allen acht Staffeln nur zwei Mal: Um zwei Handlungsebenen zusammenzuführen – vgl. St.6, Ep.2 bis 2-2 – und ein Telefongespräch darzustellen – St.8, Ep.5-29 und 5-38 bis 5-41.

jeden Raum und auch jedes Bild zur subjektiven Konstruktion macht. Diese Präsenz wiederum hinterlässt Spuren, sie signiert das Bild...

Wie schon im Kapitel über Farben an Hand der Beispiele klar geworden ist, sind die Räume immer dieselben - und doch auch nicht: sie erscheinen irgendwie immer verschoben, immer anders, je nach Stimmung und Thema des jeweiligen Plots, der in ihnen inszeniert wird. Unser Blick vermag sie in ihrer Ähnlichkeit *und* Differenz zu erfassen: als vertraut und doch neu. Das ist das Spiel, das *CSI* mit seinen Zuschauern spielt und das sie immer wieder zum Einschalten bewegt: um zu sehen, wie anders das Immergleiche sein kann. Diese Verschiebung ist „the hook of the look“ der Serie.

3.3 Schnitt

CSI zeichnet sich durch ein sehr ausgewogenes Tempo aus, das sich aus den ‚schnellen‘ *Lead-Ins*, Laborclips und Tatortuntersuchungen einerseits, den ‚langsamen‘ *Long Takes* und Verhörsituationen andererseits ergibt. Diese Ausgewogenheit führt zu einem spezifischen, den Episoden gemeinsamen Rhythmus.

In *CSI* werden zwei *Shots* auf unterschiedliche Weisen verbunden, wie *Dissolve* (wenn das folgende Bild das gegenwärtige überlappt) oder *Wipe* (wenn *Shot A* von *Shot B* ‚weg geschoben‘ wird – beide sind vertikal von einander getrennt). Wie in den meisten fiktionalen Produktionen wird jedoch auch bei *CSI* in den meisten Fällen der Schnitt eingesetzt, und zwar durchaus konventionell – die *Teaser (Lead-Ins)* einiger Episoden bilden hiervon jedoch Ausnahmen.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal das Beispiel aus der ersten Episode der fünften Staffel, „Viva Las Vegas“, in den Blick nehmen: Deren *Teaser* hatte sich oben bereits als wahres Feuerwerk von Musik, Kameraarbeit, Schnitt, Farbe und Licht heraus gestellt. Vom Schnitt her betrachtet fällt nun auf, dass es sich bei den *Shots* um völlig unterschiedliche Segmente von Zeit, Raum und Bildinformation handelt, die aber trotzdem zu einem Ganzen zusammengeführt werden.

Im ersten *Shot* ist Las Vegas aus der Vogelperspektive zu sehen (Sek.1). Dann erfolgt ein Schnitt (wie so oft bei *CSI* von einem weißen Blitz begleitet). Aus einem *Low Angle* sehen wir tanzende Leute in *Slow Motion* (2 Sekunden lang). Weißer Schnitt auf *Helicopter Shot* vom Casinokomplex Sahara. Die Musik wird intensiver. Schnitt auf die tanzenden Menschen - *Low Angle*-Straight On. Ab diesem Zeitpunkt werden die einzelnen *Shots* von ihrer Dauer her länger und enthalten interne Schnitte, die nicht mit weißen Blitzen markiert sind. Die Kamera fährt hoch und zeigt die Menge aus der normalen Perspektive. Schnitt auf ihre Köpfe – Wechsel von *Medium Shot* auf *Close Up* (je 2 Sekunden lang – insgesamt 4 Sekunden). Schnitt auf Vegas – *Helicopter Shot*. Schnitt wieder auf die Disko. Die Kamera fährt kurz über die Köpfe der Tanzenden (*Long Shot*) und schwenkt horizontal nach links und nach rechts, als würde sie sich umschauen – zwei interne Schnitte (in drei Teile von je 2 Sekunden). Die Musik bleibt immer dieselbe – anscheinend die aus der Disko. Schnitt auf eine Frau in Unterwäsche, die auf einen auf dem Bett sitzenden Mann zugeht. Insgesamt fünf Schnitte im Schuss-Gegenschuss der beiden – vom *Medium Shot* zu *Close Up* (dadurch Teile à 2 Sekunden). Schnitt auf die Disko – wieder *Low Angle*. Dann zeigt die Kamera den Eingangsbereich – Wechsel zwischen *Low Angle* und *Close Up*. Am Ende des *Shots* kommt ein Mann herein; die Kamera folgt ihm für ein paar Sekunden und markiert ihn damit als wichtig für die Handlung. Ein etwas längerer *Shot* und fünf interne Schnitte (dadurch Teile von jeweils 2 Sekunden, das letzte ist doppelt so lang). Wechsel zwischen *Low Angle* – *Long Shot* und *Straight on* – *Medium Shot* bzw. *Close Up*. Weißer Schnitt auf Nachtaufnahme in der Wüste – das Bild ist blau-grau. Zwei Jungs wollen Schießübungen machen. Der eine stolpert über eine Leiche – acht interne Schnitte – Wechsel von *Long Shot* auf *Medium Shot* (die Dauer der Einzelteile variiert von lang – 5 Sekunden – bis kurz, sogar bis zu einer Sekunde). Die Musik wird ruhiger. Schnitt auf *Helicopter Shot* – Las Vegas. Schnitt auf einen weinenden Mann (*Medium Shot*), der sich auf die Bettkante setzt. Wasser läuft in die Badewanne – von der Badewanne aus *Long Shot* auf den sitzenden Mann, der wie ein grüner Fleck sich im Hintergrund des Bildes abzeichnet, dann wieder *Medium*

Shot von ihm – zwei interne Schnitte insgesamt (Dauer: 5-2-2). Dann sind wir wieder in der Disko. Der Mann, auf den wir vorhin aufmerksam gemacht worden sind, als er hinein ging, zündet ein Foto an – *Close Up*. Musikwechsel. Die Kamera befindet sich jetzt auf normaler Höhe und zeigt die Tanzenden in *Medium Shots*; dann erfolgt wieder ein *Close Up* von dem Mann mit dem brennenden Foto vor sich. Schnitt auf *Close Up* von einer Pistole. Schuss - der Mann fällt zu Boden. Der Schütze zerschießt die Diskokugel und Panik bricht aus – insgesamt 20 interne Schnitte (die letzten eingeleitet durch die Schüsse: 2-5-2-5-8x2-8x1). Plötzlich ist das ganze Bild rot. Es folgt der *CSI-Shot* von der Kopfwunde.

Wir sehen, dass jeder *Shot* dieses *Lead-Ins* unterschiedliche Segmente von Zeit, Raum und Bildinformation darstellt. Dieses Beispiel verkörpert *CSIs* spezifische Arbeit mit dem Schnitt: *die Zusammenführung unterschiedlicher Teile (graphischer, räumlicher und zeitlicher, oft auch narrativer) zu einer Szene bzw. einer Sequenz qua ihrer Rhythmisierung mit Hilfe von Schnitt und Musik.*

Betrachten wir zuerst die *graphische* Relation zwischen den unterschiedlichen *Shots*. Die Zusammenführung von zwei *Shots* basiert auf der Interaktion zwischen der Ähnlichkeit und der Differenz der beiden Bildkompositionen. Alle bisher betrachteten Aspekte der Kameraarbeit und der Inszenierung können als graphische Elemente gesehen werden. Das bedeutet, dass jede Kombination aus zwei *Shots* eine graphische Relation darstellt, die entweder Kontinuität oder aber einen Kontrast schafft. Das Besondere bei *CSI* ist, dass man *an Hand eines abrupten Kontrastes Kontinuität schafft*, analog etwa zu Videoclips. Wir haben in der oben beschriebenen Szene keinen graphic match, d.h. die zwei *Shots* haben keine Ähnlichkeit in Form, Farbe, Komposition oder Bewegung. Durch die unterschiedlichen Farbpaletten entsteht vielmehr ein graphischer Konflikt zwischen den *Shots*. Auch die Bewegungszentren der *Shots* sind entweder gar nicht ausgeprägt (die Menge in der Disko) oder wechseln (unterschiedliche Bewegungsrichtungen innerhalb der Einzelteile dieses ‚Videoclips‘).

Nur Las Vegas als gemeinsame Location und der gemeinsame Soundtrack verknüpfen die Einzelteile. Die dazwischen geschnittenen

nächtlichen *Helicopter Shots* der Stadt rhythmisieren und separieren gleichzeitig die narrativen Einheiten, die sich in den unterschiedlichen *Shots* verstecken. Diese bunten Übergänge, zusammen mit der kontinuierlich laufenden Musik, zeigen uns, dass sich hier um Teile eines Ganzen handelt: Schnitte und Musik simulieren in ihrem Zusammen eine identische Zeitebene, ein Jetzt, in dem sich alles abspielt – alles scheint gleichzeitig zu geschehen und die einzelnen Handlungen sind in Entwicklung begriffen.

Der Rhythmus dieses *Teasers* wird auch durch die Länge der unterschiedlichen *Shots* gebildet. Das rhythmische Muster ist hier sehr spezifisch: Wie bereits gesagt, ist die gesamte Szene durch die primären Schnitte (Übergänge mit Bild von Las Vegas und weißem Blitz) in Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt ist graphisch einheitlich und enthält sekundäre, ‚versteckte‘ Schnitte, die untereinander *graphic matches* bilden. Wie ich oben in der Analyse gezeigt habe, nimmt die Anzahl der sekundären Schnitte zu, während die Abstände zwischen den primären Schnitten größer werden. Diese Entwicklung in zwei umgekehrte Richtungen schafft das Gefühl der Gleichzeitigkeit von Ereignissen, beschleunigt das Gesamttempo und lässt uns als Zuschauer die fallenden Schüsse buchstäblich als ‚Entladung‘ der Energie dieses *Teasers* erleben, ohne dass uns dabei verraten würde, wie die anderen Einzelteile ihre Höhepunkte finden.

Dies führt uns zu einem weiteren wichtigen Aspekt der Schnitt-Zusammenführung von *Shots*: zu der Definition der **räumlichen Relationen** zwischen ihnen. Durch das oben schon beschriebene *Crosscutting* können Räume, die sich an völlig unterschiedlichen Orten befinden, zusammengeführt werden: Durch die Schnittreihenfolge / Schnittkontinuität wird uns Zuschauern glaubhaft gemacht, dass das Gesehene zusammen gehört.

Prinzipiell wird von einem *Establishing Shot* auf einzelne Details und Ereignisse innerhalb des durch den *Shot* etablierten Ortes bzw. Raums geschnitten, so dass wir annehmen können, dass diese Details diesem Ort/Raum angehören. Bei *CSI* wird der Zuschauer mehr gefordert, da ihm ohne weitere Informationen Ereignisse und Details präsentiert werden, die

zu *unterschiedlichen* Räume und Orten gehören. Einzige Orientierung bleibt immer wieder nur Las Vegas als allgemeiner Rahmen aller in der Serie vorkommenden Orte / Räume. Die Räume, die uns zu Anfang ‚fehlen‘, werden im Laufe der Episode an Hand der Ermittlerarbeit konstruiert und bekommen einen Umriss, eine Gestalt. In den meisten Fällen geschieht das, wenn die Ermittler mit dem Fotografieren von Tatort-Details beginnen. Die Fotoblitze (auch von weißem Licht begleitet) werfen nicht nur Licht auf das Gezeigte, sondern sie sind gleichzeitig ein sich in der Realität der Serie befindender Träger des Schnitts an sich, sind selbst zugleich Schnitte, die den Raum entfalten.

In *CSI* wird auch mit **den zeitlichen Relationen** zwischen zwei *Shots* gespielt – in aller Regel dann, wenn ein graphic match fehlt und trotzdem Kontinuität simuliert wird. Wenn wir zum Beispiel im Bild einen Ermittler sehen, der auf etwas blickt, erfolgt der Schnitt, und ausgeblichene Bilder zeigen uns eine Rekonstruktion des Falls als *Flashback*: als würde der Ermittler direkt auf Ereignisse blicken, die in der Vergangenheit liegen. So entsteht eine temporale Unmöglichkeit, die uns als Kontinuität der Ereignisse präsentiert wird. Eine weitere Manipulation der zeitlichen Relation zwischen *Shots* sind die *zeitlichen Ellipsen*, bei denen Zeit ‚gespart‘ und uns also *nicht* gezeigt wird, wie ein Verbrechen geschehen ist. In vielen *Lead-Ins* wird, kurz bevor etwas Schreckliches passiert, direkt auf das Eintreffen des forensischen Teams geschnitten. So wird nicht nur Zeit überbrückt, sondern die Spannung beim Zuschauer erhöht, da wir uns vorstellen, wie es passiert sein könnte, aber nicht gesehen haben, wie es passiert ist – so können wir anfangen, das gemeinsam mit den Ermittlern herauszufinden und die fehlende Zeit zu rekonstruieren, die Lücke zu füllen²⁶⁰. Innerhalb von Sekunden (Serienzeit) kann nicht nur Zeit, sondern auch Raum überbrückt werden (vgl. St.1, Ep.12 bis 12-6: Wir verfolgen, dank einer schnell geschnittenen Sequenz, den Weg eines Päckchens vom Gefängnis bis zu Grissom).

²⁶⁰ In der vierten Folge der achten Staffel findet sich ein Kubrick-Zitat. Genau wie in „Odyssee 2001“ mittels einem Schnitt die Zeit zwischen Epochen überbrückt wird, wirft hier Catherines Mutter, als sie mit Catherine vor der Baustelle von Sams neuen Casino steht, einen Chip nach oben; als er auf der Erde landet, erfolgt ein Schnitt, der uns zurück in die Zeit der Eröffnung von Sams erstem Casino versetzt (vgl. St.8, Ep.4-21 bis 4-27).

In *CSI* werden wiederum an Hand von *Crosscutting* (das auf dem ersten Blick nicht als solches zu ‚entblößen‘ ist) und *graphic match* temporale Sprünge simuliert; in dem Beispiel, das ich nun analysieren werde, sogar „possible worlds“ in Gestalt einer möglichen Erinnerung der Figur an ein anderes oder früheres Leben. Es handelt sich um den *Teaser* der achten Episode der siebten Staffel, deren Fortsetzungshandlung der Miniaturmörderfall ist. Nach dem üblichen nächtlichen Flug über Vegas’ Glamourgebäude nähert sich die Kamera einem Wohnviertel; die ersten Töne des Miniaturmörderthemas sind zu hören. Schnitt. Und die Kamera ist in einem Haus. Das Bild ist unscharf. Die Kamera bewegt sich nach unten und erfasst dann eine Frau. Durch den unscharfen Hintergrund, ihre weit aufgerissenen Augen und absolute Bewegungslosigkeit wirkt sie puppenhaft. So wird dem Zuschauer für einen Moment klar, worum es sich hier handelt, aber ... Schnitt. Die Kamera ist jetzt hinter der Frau – *Medium Shot*. Wir sehen ihr Spiegelbild im Fenster. Das Bild ist sehr gut ausgeleuchtet; die Farben (siehe das Geschirr) sind sehr grell, fast ins Auge stechend. So, als würde es sich um Puppengeschirr handeln. Schnitt auf *Close Up* vom Gesicht der Frau, sie senkt ihren Blick, aber sieht immer noch verträumt aus: keine Puppe. Das Musikthema nimmt eine andere Richtung, aber wir erwarten trotzdem, dass jeden Moment etwas passieren wird. Die Frau wäscht weiter ab. Dann erfolgt wieder ein extremes *Close-Up* von ihrem Gesicht. Sie wirkt noch immer verträumt, lächelt. Schnitt auf ihre Hände, die einen roten Teller mit kreisförmigen Bewegungen gegen den Uhrzeigersinn abwaschen. Schnitt auf sie, wie sie mit derselben Bewegung eine beschlagene Duschtür trocken wischt. So entsteht beim Zuschauer der Eindruck, dass es sich um dieselbe Frau handelt, die sich an ein anderes bzw. früheres Leben erinnert. Sie trocknet ihr Gesicht ab – *Close Up*. Dann Schnitt auf *Medium Shot*, wie sie, in ein Badetuch geschlungen, zum Spiegel geht und von links nach rechts ein Glas Wein, das davor steht, zu ihren Lippen führt – im Spiegel ist zu sehen, wie sie trinkt. Schnitt auf die Frau, wie sie, wieder am Abwaschbecken, mit derselben Bewegung den Rest aus einem Kinderfläschchen trinkt. Dann Schnitt auf einen kleinen Jungen, der auf sie zu rennt und auf den Arm möchte. Sie schickt ihn zu seinem Papa. Nach

einer kurzen Diskussion mit dem willigt sie ein, seinen Anzug aus der Reinigung abzuholen, und senkt ihren Blick nach unten, als würde sie auf eine Uhr schauen. Schnitt auf einen Arm mit Armbanduhr. So wird dem Zuschauer klar gemacht, dass es sich um ihre Uhr handeln muss. Es ist plötzlich Radiomusik zu hören. Schnitt. Wieder Frauenhände, die dieselbe Armbanduhr umbinden. Die Kamera schwenkt vertikal nach oben und zeigt, nun wieder im Badezimmerspiegel, die Frau, sie lächelt und beginnt, das im Radio gespielte „Two of a Kind“ mitzusingen. Das ist der erste versteckte Hinweis auf die Story dieser Episode und darauf, dass es sich um zwei unterschiedliche Plots handelt. Schnitt auf die Frau, sie sitzt im Auto und sieht nach hinten, weil sie rückwärts fährt – dasselbe Lied mitsingend. Ihr Gesicht ist im Rückspiegel zu sehen. Sie bindet ihre Haare zu einem Zopf. Schnitt – dieselbe Frau im Bad löst ihre Haare, mit denselben Bewegungen und derselben Positionierung im Bild. Dann zieht sie sich hübsch an. Sie holt ein Kleid aus der Verpackung der Reinigung. Die Kamera schwenkt zu dem Schild der Reinigung: Chen's One Hour Cleaners. Schnitt auf ein Neonschild mit derselben Aufschrift. Die Frau kommt mit dem Auto dort an, holt die Wäsche aus dem Auto heraus - und erblickt dabei auf dem weißen Hemd ihres Mannes einen Lippenstiftfleck. Schnitt auf *Extremes Close Up*, wie die Frau (mit Make Up) gerade mit einem weißen Tuch ihre blutrot geschminkten Lippen abtupft. Sie ist durch die Spiegelungen vierfach im Bild präsent; durch Vertikale ist das Bild in vier Abschnitten unterteilt. So entsteht der Eindruck, als seien wirklich vier identische Frauen im Bild. Sie geht aus ihrer Wohnung und schließt die Tür. Schnitt. Dieselbe Frau schließt mit derselben Bewegung die Autotür, dreht sich um und wird aus dem Off erschossen. Schnitt auf zwei schwarze Schuhe, die von oben ins Bild fallen. Schnitt auf *Close Up* ihres Kopfes mit weit aufgerissenen Augen, wie er auf die Straße aufschlägt. Schnitt auf *Extremes Close Up* – weit aufgerissenes Auge. Die Kamera Zoomt zurück und zeigt uns ihren Körper – sie ist tot. Schnitt. Das geschminkte Gesicht der Frau, schon mit wässrigen Augen, ist zu sehen. Die Kamera entfernt sich und zeigt einen *Medium Shot* von ihr – sie ist erhängt worden. Unter ihr liegen die schwarzen Schuhe (vgl. St.7, Ep.8 bis 8-18).

Durch das Eintreffen der Ermittler an zwei unterschiedlichen Tatorten, mit zwei toten Frauen, verstehen wir endgültig, dass hier via *Crosscutting* zwei unterschiedliche Orte und zwei unterschiedliche *Ereignisse* und nicht nur Erinnerungen zusammen geführt wurden. Später wird klar, dass es sich um eineiige Zwillinge handelte (die Episode ist in zwei Teile unterteilt, die mit den Überschriften „Amanda“ und „Jill“ markiert sind – vgl. St.7, Ep.8-19).
Schnitt.

3.4 Sound

Eine tote Frau wird in einer Sandkiste gefunden. Diesen Fall untersuchen Catherine und Gil. Den zweiten Fall dieser achten Episode der zweiten Staffel untersuchen Sara und Warrick. Nachdem diese beiden besprochen haben, wie sie die Arbeit aufteilen wollen, wird von diesem in Braun getauchten Bild plötzlich auf die Frau aus dem ersten Fall geschnitten, die im Autopsieraum liegt – *Close Up* von ihrem Kopf. Das Bild ist blau-grau, kühl. Die einzige Markierung dieses Übergangs besteht in der schon im ‚braunen‘ Bild beginnenden Musik, die zu dieser nächsten Szene gehört. Es handelt sich um das Stück „wn-g-Englar“ der finnischen Band „Sigur Ros“. Die Musik ist leise, bedächtig, genau wie die Bewegungen der Kamera, die um die Tote ‚herumschleicht‘. Es wird zwischen dem vollkommen konzentriert obduzierenden Grissom und der Leiche selbst hin und her geschnitten. Viele *Close Ups* von den beiden. Grissom macht Fotos von der Frau und sichert Beweise mittels UV-Licht, das das Bild noch blauer gestaltet. Dadurch, aber vor allem durch die Musik erweckt das Bild den Eindruck, als sei es ein Traum, eine Halluzination. Sie erzeugt ein Gefühl des Stillstandes mitten in der Bewegung. Sogar das plötzliche *Zoom* auf eine Wunde ist nicht grauenvoll oder schockierend, sondern eher darstellend – es will keinen Ekel und kein Entsetzen erregen, sondern Mitgefühl. Abgesehen von der Musik aus dem Off sind

auch Geräusche aus der Serienrealität präsent – nämlich die, die Grissoms Arbeit verursacht (Lampe an und aus, Wasser, Fotos etc.). Grissoms Bewegungen sind ebenfalls langsam, bedächtig und gleichzeitig liebevoll, als wolle er mit der Leiche kommunizieren, ohne ihren ‚Schlaf‘ zu stören, ohne sie zu bedrängen, respekt- und rücksichtsvoll. Das wird verdeutlicht an Hand einer völlig unnötigen Geste: Bevor Grissom die Leiche wäscht, überprüft er mit seiner Hand die Wassertemperatur, als würde es für die Tote einen Unterschied machen. Inmitten dieser Szene und des Musikstücks fängt eine Frauenstimme an, zu dem bisherigen Instrumental zu singen. Ihre Stimme betont die liebevolle Trauer dieser Szene und bringt gleichzeitig Hoffnung mit sich, Hoffnung darauf, dass die Tote „sprechen“ wird. Diese fast drei Minuten (!) lange Szene entfaltet eine traurig-melancholische Atmosphäre, in der sich die Figuren verlieren, es bleiben nur pure Emotionen, die unsere Sinne ‚beschleichen‘ und vor allem unser Gehör. Der Tod ist bei CSI leise, aber nicht ‚still‘.

Derart gestaltete Szenen sind für CSIs Zusammenspiel zwischen Bildern und Musik typisch. Pro Episode gibt es mindestens zwei, die im Verhältnis zur Dauer „normaler“ Szenen in der Serie sehr lang sind. Gemessen an der Gesamtlauzeit einer Episode nehmen diese **Labor-, Tatort-, Autopsieraumclips** einen beachtlichen Teil der Erzählung ein. Das ist der Grund, warum ich die auditive Analyse von CSI mit ihnen eröffnen möchte. In Anlehnung an Karen Lurys²⁶¹ Aufteilung des Sound in Fernsehproduktionen unterscheide ich bei CSI zwischen drei Arten von Sound: **Sound als Musik, Sound als Geräusch und Sound als Stimme**. An dieser Stelle möchte ich klar stellen, dass ich hier von Sound in fiktionalen Serien spreche. Und auch hier geht es *nicht* um die ‚Natürlichkeit‘ des Sounds gemessen an der Realität. Wie Lury²⁶² und Altman²⁶³ richtig anmerken, wird der Sound nicht einfach reproduziert, sondern *manipuliert*, bevor wir ihn zu hören bekommen. Der Sound ist immer eine *Repräsentation von Sound* und keine ‚reine‘, ‚natürliche‘ Reproduktion. Außerdem ist der Sound nie nur als solcher

²⁶¹ Lury 2005, S.57-88.

²⁶² Ebd., S.57.

²⁶³ Altman 1992

wahrzunehmen, sondern immer in Kombination mit Bildern, in einem Kontext; in diesem Kontext möchte ich ihn auch bei *CSI* untersuchen.

3.4.1 Sound als Musik

Die Musik in fiktionalen Serien hat entweder eine sichtbare Quelle im Bild (Instrument, Radio, eine Figur singt etc.) (*diegetic*) oder sie hat keine Quelle und kommt aus dem Off (*non-diegetic*). *CSI* unterscheidet *diegetic* und *non-diegetic sound* klar von einander; die Musik wechselt allerdings häufig ihren Status von *non-diegetic* zu *diegetic*:

In der siebten Episode der ersten Staffel fährt Catherine zu Lindsay nach Hause. Es ist Musik zu hören, doch Catherine reagiert nicht darauf; es wird keine Quelle gezeigt. Deswegen ist anzunehmen, dass es sich um non-diegetische Musik handelt (ungefähr Min. 24 der Episode). Als sie ankommt und hinein geht, sehen wir ihren Ex-Mann mit einer Schallplatte in der Hand, und die Musik wird lauter. So wird klar, woher die Musik kam, die wir die ganze Zeit hörten - und gleichzeitig wechselt die Musik ihren Status, sie wird einer Quelle zugeteilt und damit zu diegetischer Musik.

Ich unterscheide nun weiter nach **produktfremder** Musik und **produktinterner** Musik. Bei ersterer handelt es sich um Musik, die unabhängig von der Serie als solche existiert hat und speziell für den Einsatz lizenziert wurde. In den meisten Fällen handelt es sich bei *CSI* um bekannte Popmusikstücke. Produktinterne Musik hingegen ist von John M. Keane speziell für die Serie komponiert worden.

Dass eine Figur innerhalb der Serienrealität singt, kommt bei *CSI* nicht vor, bis auf Nicks Auftritt in der achten Episode der siebten Staffel, als er der Laborantin Mandy „Oh, Mandy“ vorsingen muss, um die Laborergebnisse erfahren zu dürfen. Ausgenommen sind Fälle des *Mitsingens* (mit dem Autoradio oder anderen Musikquellen, die im Bild sichtbar sind) beim Autofahren oder während einer Autopsie, wie Grissom und Dr. Robbins in der ersten Episode der siebten Staffel.

Bei *CSI* kommt, wie schon erwähnt, vorwiegend die non-diegetische Musik zum Einsatz. Sie verdichtet die Atmosphäre einer Szene bzw. verleiht ihr

sogar Bedeutung, wie es im erwähnten Beispiel (St.2, Ep.8) der Fall ist. Man stelle sich vor, dieselbe Szene wäre mit lauter Heavy Metal-Musik unterlegt...²⁶⁴ Oft steht sogar der Text eines Songs in direkter Verbindung zum Thema oder Inhalt der jeweiligen Szene / Episode. Erinnern wir uns an das im letzten Kapitel behandelte Beispiel mit den eineiigen Zwillingen: Aus dem Radio ertönt das Lied „Two of a Kind“ und verrät damit die Thematik dieser Episode, in dem Moment freilich empfinden wir das Lied nur als fröhliche Stimmung erzeugend. Erst im Laufe der narrativen Entfaltung der Episode oder beim wiederholten Zuschauen wird uns die Bedeutung des Songs für den Plot klar²⁶⁵.

Oft definiert der Sound bei *CSI* den Rhythmus einer Szene, der den Bildern angepasst sein, ihm jedoch auch zuwider laufen und so eine temporale Anomalie simulieren kann. Beispielsweise werden Bilder in Slow Motion abgespielt, während uns der Sound den Eindruck vermittelt, als würde das Bild einen intensiven Rhythmus besitzen (vgl. St.5, Ep.1 – der *Teaser*); im besprochenen Beispiel hingegen bekommen wir das Gefühl, dass alles in Slow Motion ablaufen würde, obwohl das, technisch gesehen, nicht der Fall ist.

Die Musik steuert nicht nur das **Zeitempfinden** des Zuschauers, sondern kreierte auch wie andere Stilmittel einen Raum, indem sie bestimmte Aspekte des **Raumempfindens** unterstreicht und verstärkt. In unserem Beispiel, im Autopsieraum konstruiert der Sound einen intimen, kleinen Raum (obwohl sonst dem Autopsieraum eher Volumen und Tiefe zugeschrieben werden) und unterstreicht die Details in ihrer

²⁶⁴ Ein solches Experiment demonstrieren die Tontechniker der Serie „24“ in den Specials der DVD-Box zur fünften Staffel. Es geht um die Szene, in der Audrey, die gerade erfahren hat, dass Jack am Leben ist und seine derzeitige Lebensgefährtin befragt, ihn durch die Glaswand zum ersten Mal sieht. In dieser Szene schildert die Musik die Gefühle und die Beziehung zwischen beiden. Obwohl nichts gesagt wird und beide einander nur ansehen, erzählt uns die Musik alles. In den besagten Specials unterlegt man dieselbe Szene mit unterschiedlicher Musik, um zu demonstrieren, wie sich ihre Aussage und ihre Wirkung auf den Zuschauer dadurch ändern: Einmal überkommt uns beim Zusehen der Szene Spannung, das andere Mal entsteht der Eindruck, als würden sich die beiden sogar hassen usw.

²⁶⁵ Bei „*CSI: New York*“ (St.2, Ep.19) handelt es sich um den skurrilen Fall eines ermordeten Mannes im Superman-Kostüm, der auch noch Clark heißt. Am Ende der Folge läuft das Lied „Superman“ von R.E.M., und die Bilder zeigen uns das *CSI*-Team wieder im Einsatz. In diesem Moment kommentiert die Musik sowohl die Handlung der Episode als auch den Status des Teams, das auch den schwierigsten Fall lösen kann. Dieser Bezug wird zusätzlich durch die *Slow Motion*-Aufnahmen unterstrichen.

Zerbrechlichkeit. Genauso aber können, wie im anderen hier erwähnten Beispiel (St.5, Ep.1), schwere Beats und laute, schnelle Musik einen Raum unendlich groß und unübersichtlich wirken lassen. Nicht zuletzt *stilisiert* CS/s Musik das Bild, so dass dem Zuschauer der Genuss eines geradezu berausenden Videoclips geboten wird.

Speziell für die Serie werden sich **wiederholende Musikthemen** komponiert, wobei ein solches Thema entweder nur innerhalb *einer* Episode auftaucht (z.B. in St.1, Ep.3) oder aber durch mehrere Episoden hindurch als Plotmarkierung fungiert – so etwa das Miniaturmörderthema (alle Episoden der siebten Staffel, die von dem Fall handeln). Des Weiteren gibt es staffelübergreifende musikalische Motive, die bestimmte Situationen als besonders markieren und entsprechende Emotionen implizieren. Hierunter fällt auch das allgegenwärtige verspielte Musikthema der Serie selbst, das in verschiedenen Variationen seit der sechsten Episode der ersten Staffel bis zur allerletzten Episode der achten Staffel sehr oft präsent ist (Beispiel mit Minutenangabe, um die Möglichkeit dem Leser zu geben, sich das anzuhören).

Das **Musikthema des Vorspanns**, zentrales dramaturgisches Mittel mit hohem Wiedererkennungswert für praktisch jede heutige Serie, bildet bei CS/ produktfremde Musik: Der Song „Who are you?“ von The Who ist CS/s Markenzeichen. Natürlich entfaltet dieses Musikthema seine volle Wirkung nur im Zusammenhang mit den Bildern des Vorspanns. Aber sie ist nicht nur da, um diese Bilder zu vervollständigen, sondern dient auch der Darstellung des Hauptthemas der jeweiligen Produktion und ihrer Figuren. Abgesehen von der kontextbezogenen Wirkung kann produktfremde Musik beim Zuschauer Assoziationen und Gefühle (*gespeicherte Emotionen*) abrufen, wenn er die Musikstücke aus seinem Alltag kennt. Das führt zu einem komplexen, *nie ganz vorhersehbaren* Miteinbeziehen des Zuschauers in die Serie, das auf mehreren Ebenen abläuft.

3.4.2 Sound als Geräusch

Sound als Sound betrifft die Geräusche und Soundeffekte, die in fiktionalen Serien zu hören sind. Wie ich schon erwähnt habe, werden diese Geräusche nicht einfach aufgenommen und abgespielt, sondern speziell im Studio für die jeweilige Produktion ‚gemacht‘ und eingespielt - oder es wird oft einfach auf die Sound-Bibliothek zurückgegriffen, da man nicht jedes Mal das Klopfen an der Tür neu aufnehmen muss, sondern ein ‚altes, gespeichertes Klopfen‘ aus dem Archiv benutzen kann. Auch wenn Sounds während der Aufnahmen mit aufgenommen werden, werden sie spätestens bei der Post Production ‚verändert‘ und angepasst, so dass sie nie als bloße Reproduktion zu hören sind. Der Prozess des Empfangs selbst schließlich erlaubt es nicht, diese Geräusche als ‚echt‘ zu empfangen, da sie immer in zwei Kontexten²⁶⁶ stehen: im komplexen Soundschema der Serie²⁶⁷ und in unserer Zuschauer-Realität; d.h. das Geräusch des Aufschneidens eines Körpers bei der Autopsie legt einen langen Weg zurück bis zu unseren Ohren, vom Aufnahmemikrophon über die Lautsprecher durch das ganze Zimmer bis zum Sofa, auf dem wir sitzen.

Bei *CSI* sind drei Arten von den Geräuschen die häufigsten innerhalb der Serienwelt: die, die die technischen Geräte im Labor verursachen, die einer Autopsie - vom Öffnen und Schneiden des menschlichen Körpers - sowie die eines (tödlichen) Schlags, Schusses oder Stichs. Hintergrundgeräusche, die etwa die akustische Kulisse einer Großstadt widerspiegeln, sind bei *CSI* eher eine Rarität und werden höchstens verwendet, um die Emotionen einer Figur zu betonen. Sie sind immer kombiniert mit einem *Close Up* von dem Gesicht der entsprechenden Figur, um uns Zuschauern deutlich zu zeigen, was die Figur fühlt. Bei *CSI* ist Sara die Figur, die vor dem Hintergrund solcher urbanen Geräusche dargestellt wird.

²⁶⁶ Vgl. Lury 2005, S.80.

²⁶⁷ Um ein Geräusch mit demselben in der Realität zu vergleichen, müsste man dasselbe Umfeld schaffen, in dem das Geräusch in der fiktionalen Produktion vorkam. Denn laut in der Serie ist nicht gleich laut im realen Leben.

Geräuschkulissen dienen in der Serie sonst hauptsächlich der Schaffung einer glamourösen Atmosphäre und bestehen vorwiegend aus einem Chaos von Casinogeräuschen. Solche Geräuschkulissen sind oft von Musikkulissen unterstützt, den so genannten „musical sounds“²⁶⁸, die atmosphärische Funktion haben und im Vergleich zum sonstigen Musikeinsatz leise eingespielt werden. So werden oft auch Dialoge untermalt.

Kehren wir zurück zu den drei Arten von Geräuschen und ihrer Funktion und Wirkung innerhalb der Serie.

Die erste Art von häufig benutzten Geräuschen sind Schlag, Schuss oder Stich, die simultan mit der Handlung zu hören sind und einen Schnitt einleiten, einen Übergang zur nächsten Szene. Dieser Gebrauch zeigt uns einen Mord nicht direkt, sondern macht ihn hörbar und ‚versteckt‘ ihn zugleich im Schnitt; die narrative Entwicklung wird vorangetrieben²⁶⁹.

Zweitens verleihen oft lauter eingespielte Geräusche von technischen Geräten vor dem Hintergrund produktfremder Musik den Handlungen mehr Substanz, mehr Gewicht – diese Unterbrechungen des Flusses der Musik lenken unser Gehör und unseren Blick auf etwas für den narrativen Ablauf Wichtiges. Gleichzeitig wird dadurch Spannung akkumuliert, da man jeden Moment von den Geräten erwartet, dass sie die Wahrheit ‚ausspucken‘ und der Ermittler sie für uns dann in Worte fasst. Das heißt – wir lauschen den Geräuschen der Wahrheitskonstruktion. Außerhalb solcher ‚Laborclips‘ sollen Geräusche von Gegenständen ‚hörbare‘ Spannung erzeugen, indem sie die Rolle eines Metronoms übernehmen und die Takte bis zum Eintreten eines Ereignisses abzählen. Ein sehr schönes Beispiel für diesen Gebrauch findet sich in den allerersten Sekunden der CSI-Geschichte, als vor einem Musikhintergrund die Geräusche des Beladens einer Waffe wie schwere Beats die Musik übertönen (vgl. St.1, Ep.1).

Der *dritte*, raumbundene Gebrauch von Geräuschen wirkt eher verstörend als spannungserzeugend. Hier fehlt auch die musikalische Untermalung; wir werden mit dem Geräusch des Eindringens in den toten

²⁶⁸ Lury 2005, S.82.

²⁶⁹ *Voice Over* Kommentar vom Regisseur Danny Cannon zur ersten Staffel.

menschlichen Körper direkt konfrontiert - einer grauenvollen Bestätigung der *CSI*-These, dass der Tod nie ‚still‘ ist: Bei *CSI* kann man ihn nicht nur *sehen*, sondern auch *hören*. So kreierte man einen un-heimlichen Sound des Todes, der als viel verstörender empfunden wird²⁷⁰ als die Bilder von offenen Wunden oder vom Abziehen menschlicher Haut (vgl. St.3, Ep.1-17).

Man erzwingt den Sound des toten Körpers – auf un-heimliche Weise wird das Gespräch „eröffnet“. Ironisch kommentiert Gil Grissom den sprechenden toten Körper in der zweiten Episode der ersten Staffel. Der Fall eines vermeintlichen Selbstmörders wird untersucht; Grissom steht zusammen mit einem Detektiv bei der Leiche und verkündet, dass er zuerst einmal mit dem Toten sprechen möchte. Auf die erstaunte Nachfrage des Detektivs antwortet Grissom, dass er sich generell alles von den Toten erzählen lasse. Dann behauptet er, dass der Tote gerade etwas gesagt hätte, und fragt den Detektiv, ob er es auch gehört habe: Der Tote habe nämlich bestätigt, dass es kein Selbstmord sei. Grissom versucht dem verwunderten Detektiv zu erklären, wie er darauf kommt; da dieser noch immer nicht folgen kann, sagt Grissom: *Sie verstehen gar nichts*.

Es geht also nicht nur um Hören und Sehen, sondern um das *Verstehen*. Das zu verstehen, was uns der tote Körper *mitteilen* möchte. So sind die un-heimlichen Geräusche aus dem Autopsieraum auch akustische Aufmerksamkeitszeichen, sie machen uns im Falle, dass wir den Blick abwenden, darauf aufmerksam, dass gleich eine für die Handlung wichtige Information mitgeteilt wird. Wir können unseren Blick versuchen zu verstecken, aber unsere Ohren führen ihn zurück zur traumatischen Bildoberfläche.

Das Zusammenspiel von Bildern, Musik und Geräuschen macht aus *CSI* eine sinnliche, körperliche Erfahrung für den Zuschauer: Der *physische* Prozess des Zuschauens und Zuhörens bildet eine Brücke von Körper zu Körper.

²⁷⁰ In der von mir durchgeführten Umfrage gaben 82% der Teilnehmer an, dass sie in solchen Szenen die Geräusche entsetzlicher fänden als die Bilder.

3.4.3 Sound als Stimme

Die menschliche Stimme ist der häufigste Sound, den wir in einer fiktionalen Produktion zu hören bekommen. Aufgrund seiner visuellen Zugehörigkeit oder Nicht-Zugehörigkeit unterscheidet sich zwischen Stimmen ohne sichtbare Quelle oder *Voice Over* (*off-screen*) und Stimmen mit sichtbaren Quellen (*on-screen*).

Voice Over

In der Studioteknik bezeichnet das *Voice Over* im Hörfunk eine Tonspur, die eine andere Tonspur überlagert²⁷¹. In Filmen und Serien bezeichnet es den Kommentar einer Figur oder eines Erzählers, der entweder in der jeweiligen Szene nicht präsent ist oder aber Gedanken, Erinnerungen, Vermutungen kundtut, die nur die Zuschauer zu hören bekommen (und nicht etwa andere involvierte Figuren). Auf diese Art wurde und wird *Voice Over* (als Stimme des Erzählers) in der Literatur verwendet; auch in der Werbung ist das *Voice Over* ein fest verankertes narratives Mittel. Im Film wurde in den 90er Jahren verstärkt Gebrauch davon gemacht – etwa in „Die üblichen Verdächtigen“, „Fight Club“, „The Big Lebowski“ usw.²⁷²

Voice Over-Erzähler kann man in zwei Kategorien aufgliedern, je nachdem ob sie als Figur (visuell) in der Geschichte präsent sind oder nicht. Gaby Allrath²⁷³ unterscheidet auf diese Weise zwischen **homodiegetic**²⁷⁴ und **heterodiegetic narrators**. Bei *CSI* sind fast

²⁷¹ Vgl. Ebenbeck 2008.

²⁷² Der Einfluss seitens des Films und die Bemühung der Fernsehserien um eine komplexe und abwechslungsreiche Erzählweise sind meiner Meinung nach eher Gründe für den häufigen Gebrauch von *Voice Over* in TV-Serien als, wie weithin vermutet wird, die Bedienung eines an Reality-Shows gewöhnten Publikums.

²⁷³ Allrath 2006, S. 14.

²⁷⁴ Mit einem homodiegetischen Erzähler haben wir es zum Beispiel zu tun bei „Terminator: The Sarah Connor Chronicles“, in der die Stimme von Sarah Connor sowohl das Hauptthema der Serie im Vorspann jeder Folge als Einführung sowie auch das „previously on...“ erzählt und als *Voice Over* ihre Gedanken innerhalb jeder Folge zu Gehör gibt. Carrie Bradshaw („Sex and the City“), Meredith Grey („Grey’s Anatomy“), J.D. („Scrubs“), Kyle („Kyle XY“), Earl Hickey („My Name is Earl“), Veronica Mars („Veronica Mars“), Mick St. John („Moonlight“), Dexter („Dexter“), Ted Mosby („How I Met Your Mother“) usw. – in all diesen Beispielen bekommen wir die Erzählung und die Kommentare eines *homodiegetic narrator* zu hören. Verallgemeinert kann man

ausschließlich homodiegetische Erzähler zu hören – die Stimmen gehören entweder einer Figur, die wir schon kennen, in den meisten Fällen einem der Ermittler, oder die anfangs körperlose Stimme bekommt später einen Träger, wie in der Episode „Gum Drops“ (St.6, Ep.5). Die homodiegetischen Erzähler erfüllen die unterschiedlichsten Funktionen. Sie können eine **in Ereignisse einführende, aber nicht erklärende** Rolle einnehmen²⁷⁵, wie das Voice Over des Mannes in den ersten Minuten der allerersten CSI-Episode. Das Voice Over hat bei CSI eine stark **emotionalisierende Funktion** – das berühmteste Beispiel ist Saras Brief aus der siebten Episode der achten Staffel. Als Sara Grissom und das Team (und damit die Serie) verlässt, hinterlässt sie einen Brief für Grissom. Er setzt sich hin und fängt an zu lesen. Statt dass wir entweder durch Vergrößerung im Bild den Brief selber lesen könnten oder ihn von Grissoms Stimme ‚vorgelesen‘ bekämen (wir hören in seinen Kopf), ist es Saras Voice Over, das den Brief vorliest. Inhalt des Briefes und dieses Voice Over holen aus dieser Szene die stärkste mögliche emotionale Wirkung auf den Zuschauer heraus.

Die Stimme aus dem Off kann diese emotionalisierende Funktion auch als Kombination aus *homodiegetic* und *heterodiegetic narrator* ausüben und dabei nicht nur in Ereignisse einführen, sondern gleichzeitig schon Spannung aufbauen, indem die Ereignisse kommentiert werden, wie im angesprochenen Beispiel²⁷⁶ (St.6, Ep.5) und die entsprechende Episode strukturieren. Sehen wir uns das Beispiel an: Die Episode startet mit einer schleichenden Kamerafahrt, in ein Haus hinein. Während dieser Fahrt beginnt eine Mädchenstimme flüsternd zu erzählen: „They came to my

behaupten, dass das Voice Over eines homodiegetic narrator einer zentralen Figur der Serie angehört.

²⁷⁵ Zu diesen „einführenden Voice Over“ kann man die Stimme zählen, die die Zusammenfassung *Previously on...* bei vielen Serien ankündigt. Sie würde dann zu den *heterodiegetic narrators* gehören, wenn sie keinen Träger in der narrativen Welt der Serie hätte und nur dieses eine Mal zu hören wäre. Freilich wird gegenwärtig häufig eine Figurenstimme eingesetzt, um das *Previously on...* zu sprechen („24“, „Heroes“, „Boston Legal“).

²⁷⁶ Ein anderes Beispiel haben wir in „Boomtown“. In der allerersten Episode spricht eine Stimme aus dem Off, die keinen Träger in der Geschichte zu haben scheint. Ihre Erzählung bleibt unabgeschlossen. In den letzten Sekunden der Episode wiederholt sich die Anfangseinstellung, und die Stimme sagt genau dasselbe. Diesmal aber zeigt uns die Kamera den Träger dieser Stimme – den alten Mann, der in die Ereignisse involviert war. So schließt sich der Kreis, und er erzählt seine Geschichte zu Ende.

house, they had a fight, they couldn't find what they were looking for.“ Während die Stimme erzählt, zeigt uns die Kamera das leere, mit Blutspuren und Familienfotos übersäte Haus, keine Leichen, bis sie letztendlich Nick ‚erreicht‘, der im leeren Kinderzimmer steht – das Haus ist ein Tatort. Die Mädchenstimme macht das blutverschmierte, aber menschenleere Haus umso spannender und traumatischer. Der Zuschauer ist gleichzeitig entsetzt und neugierig. Während der Episode ist die Stimme des Mädchens immer wieder als Kommentator oder Hinweisgeber präsent. Am Ende der Episode wird dieser Stimme ein Träger verliehen – es ist die kleine Tochter, die, schwer am Hals verletzt, als Einzige überlebt hat und endlich von Nick gefunden wird. Deswegen auch das Flüstern und die größeren Pausen. Mit denselben Worten beginnt sie am Ende der Episode, Nick vom Krankenbett aus das Ganze zu erzählen. Was wir am Anfang sahen und hörten, war eine Visualisierung ihrer Worte am Ende. Auf diese Art und Weise wird nicht nur die komplette Episode narrativ strukturiert, sondern durch diese traumatische Stimme ohne Träger wird die emotionale Wucht der Bilder umso stärker: Nun stellt sich heraus, dass wir nicht nur irgendeine Kinderstimme gehört haben, die uns erzählt, wie es aus der Sicht des betroffenen Kindes hätte sein können; es war kein Trick. Wir haben – mit Nick – das betroffene Kind selbst gehört.

Auch mehrere, Figuren aus der Serienrealität gehörende *Voice Over*-Stimmen können die Ereignisse aus unterschiedlichen Gesichtspunkten schildern. In St.6, Ep.21 („Rashomama“) wird der Mord an der Mutter des Bräutigams während einer Hochzeit aus den Blickwinkeln der CSI-Teammitglieder (Greg, Sara, Grissom und Nick) wiederholt erzählt und mit unterschiedlicher farbiger Kodierung gezeigt. Die Kamera begleitet den Erzählenden (zuweilen mit subjektiver Kamera), und aus dem Off hört man die entsprechende Stimme als Simulation möglicher Gedanken. Damit werden nicht allein dem Publikum unterschiedliche Lösungsansätze angeboten, sondern wir bekommen Einblicke in die Einstellung der Figuren zum Thema Hochzeit, was über sie aufschlussreich ist – Nick (romantisch), Sara (zynisch), Greg (cool und gleichzeitig unsicher), Grissom (neugierig). Gleichzeitig wird auch ein ironisches Spiel mit diesem

Erzählmittel gespielt, genau wie in der Episode „You Kill Me“ der achten Staffel.

Die ersten Voice Over, die einer oder mehreren Figuren gehören können, sind die Kommentare dieser Figuren (Ermittler oder Verdächtige) von Flashbacks, von Rekonstruktionen eines Verbrechens. In vielen Szenen wechselt der Status des Sounds. Im zweiten Teil des „CSI-WaT“-Crossovers hören wir die Stimme einer Nachrichtensprecherin aus dem Off, die keine Quelle im visuellen Bereich hat und nur von uns Zuschauern wahrgenommen / gehört wird. Ein Bus nähert sich, die Nachrichten sind immer noch deutlich zu hören. Die Kamera fährt in den Bus hinein und gelangt zum gesuchten Serienmörder, der einen Walkman trägt. Er schaltet das Gerät aus - und damit verstummen die Nachrichten. So findet die Stimme aus dem Off eine Quelle und verwandelt sich von einem homodiegetischen in einen heterodiegetischen Erzähler. Gleichzeitig erzielt man die grausame Wirkung, die Zuschauer mit dem Serienmörder zu identifizieren – man versetzt über das Hören der Off-Stimme den Zuschauer buchstäblich in dessen Position.

Sichtbare Stimmträger

Wenn die Träger der Stimme, zumeist die Figuren, im Bild zu sehen sind, dann ist in TV-Serien die bevorzugte Form der Erzählung der *Dialog*. Die Stimmen unterhalten sich und bringen so die narrative Entwicklung der entsprechenden Episode oder - wenn es um Formate mit Fortsetzungshandlungen geht - der ganzen Serie voran. Für die bessere Hörbarkeit der Unterhaltungen werden im Prinzip die so genannten „boom microphones“ eingesetzt, oft aber auch zusätzliche Mikrophone, die am Körper der Figuren befestigt sind. Bei *CSI* werden solche ‚persönlichen‘ Mikrophone am Stift in der Tasche eines jeden Laborkittels angebracht²⁷⁷. Bei *CSI* wird großer Wert auf die sehr gute Hörbarkeit des Gesprochenen gelegt, da *in Gesprächssituationen* die Fälle gelöst (*Laboratory Long Takes* z.B.) oder Spuren zu deren Auflösung geliefert werden (Verhörsituationen). Aus diesem Grund sind, auch wenn durch

²⁷⁷ Vgl. die DVD-Specials zur fünften Staffel.

Hindernisse wie Türen, Fenster etc. gefilmt wird, die Stimmen stets sehr viel deutlicher zu hören, als es in einer ‚realen‘ Situation der Fall wäre.

Eine Ausnahme hiervon ist das *Flüstern*: Üblicherweise bekommen wir in so einem Fall visuell zwar mit, dass etwas gesagt wird, aber können es entweder gar nicht oder nur teilweise hören. Wenn bei *CSI* geflüstert wird, dann werden uns wichtige Information mitgeteilt: wir Zuschauer werden in ein Geheimnis eingeweiht, von dem die anderen Figuren nichts wissen (vgl. St.6, Ep.18 als Hannah Sara zuflüstert, dass ihr Bruder doch der Mörder sei). Dieses Flüstern bedient zwei völlig unterschiedliche Emotionsebenen: Es kann einen komischen Effekt erreichen – z.B. als David in St.8, Ep.8 seinen ‚geflügelten‘ Satz in Gregs Ohr flüstert: *No signs of sexual trauma*. Oder es wird eine unheimliche Atmosphäre aufgebaut; als *Natalie* verhaftet wird und Hodges (St.7, Ep.24) sie untersuchen soll, flüstert sie ihre ‚tödlichen Reime‘: *I’ve got a pain in my sawdust!*

The Look is the Hook

Der Einblick in *CSI*s visuelle Welt, den ich unternommen habe, stellt vor allem zweierlei heraus:

- Erstens, wie wichtig heutzutage die signifikante und distinkte visuelle Umsetzung eines Serienkonzepts ist - das Erschaffen einer visuellen Signatur des Produkts kann durchaus erfolgreich als narratives Mittel eingesetzt werden;
- zweitens, dass ein solcherart umgesetztes Konzept, obwohl es sich beim *CSI*-Format *nicht* um ein Serial handelt, eine hohe Zuschauerbindung erzielt.

Normalerweise werden in Krimis (z.B. „Law&Order: Criminal Intent“) Sherlock Holmes und Dr. Watson von Figuren verkörpert, während bei *CSI* wir, das Publikum, Dr. Watsons Position einnehmen. Das *CSI*-Team tut genau das, was wir Zuschauer beim Zuschauen tun: zuerst

Bewegungen, Bilder, Sounds und geschriebene Sprache wahrnehmen, dann das Wahrgenommene analysieren und Schlussfolgerungen ziehen – und daraus konstruiert man dann eine sinnvolle Story. Diese Miteinbeziehung des Zuschauers ist mit einer Befriedigung bzw. einem Genuss auf Zuschauerseite verbunden, vor allem dann, wenn er über die schon angesprochenen mentalen CSI-Schemata verfügt (Langzeitzuschauer). Dieser Genuss wiederum wird auf audiovisuellem Niveau durch das Erschaffen eines audiovisuellen Spektakels verstärkt, eines Spiels mit Konventionen und Erwartungen – bei CSI ist, so meine These, dieser audiovisuelle Genuss dem primären, durch das Spiel von Frage und Antwort geschaffenen CSI-Narrativ ebenbürtig. CSI/s Selbstreflexivität als Fernsehformat ist von enormer Bedeutung für das Spiel, das die Serie mit den Kontrasten zwischen unkonventionellem audiovisuellem Stil und den Konventionen des eigenen Formats treibt. CSI bleibt eine TV-Serie, aber audiovisuell erreicht sie filmisches Niveau. Sie demonstriert die ‚neue‘ Spezifik der Zusammenarbeit zwischen dem etablierten Autorensystem des Fernsehens und den cinematographischen Ressourcen des Hollywoodkinos:

The cinematographer is as much an interpreter of the writer's words as the actor or director. We create the visual literature that expresses subtextual nuance that the written or spoken word cannot easily (convey). In the choice of light and shadow, movement, composition, and juxtaposition of elements within the frame, the cinematographer can speak to the inner person in the same manner that music does.²⁷⁸

²⁷⁸ Bankston 2001, S.62.

SCHLUSS

THE TRUTH IS IN OUR WATCHING BODY

Das heutige Fernsehen scheint buchstäblich eine Primetime-Liebesaffäre mit abgetrennten Köpfen, Maden, Wunden, zerschmetterten Knochen und entblößtem Fleisch auszuleben. Im Kino geht es noch ‚schlimmer‘ zu. Horrorfilme wie „Hostel“ und „Saw“ erheben den Terror und den Angriff auf die Unversehrtheit des menschlichen Körpers zu einem Dauerzustand, zu einer Tatsache.

Es gibt jedoch Unterschiede im Umgang der beiden Medien mit „Seriengewalt“: Im Kino bleibt der Mörder - in den meisten Fällen: Serienmörder - nach wie vor ein amoralisches Wesen. Die Verführung des Publikums seit „Das Schweigen der Lämmer“ geschieht durch die Repräsentation eines Prozesses der Selbstermächtigung, indem sich ein Einzelner über Moral und andere Menschen stellt. Dieser Prozess wird auf zweierlei Weise dargestellt: Entweder, wie in „Saw“ und „Hostel“, als Überschreitung aller Grenzen und nie endendes Gewaltspektakel, dessen Wurzeln in der absoluten Willkür der Tat liegen - eine Globalisierung des Bösen als alltägliches und dem Zeitvertreib dienendes Phänomen. Dem gegenüber beginnt in den Serienmörder-Thrillern der 90er - „Das Schweigen der Lämmer“, „Sieben“ - eine differenziertere Betrachtung menschlicher Grausamkeit; die Oppositionspole Gut und Böse werden in Frage gestellt. Dabei sind der Tod und die Zerstörung des menschlichen Körpers die *letzte Instanz*. Während sich z.B. „Das Schweigen der Lämmer“, zusammen mit Filmen wie „Star Wars“ oder „Apocalypse Now“, in eine genreübergreifende Problematik der Verführung durch das Böse einreicht und ein Spannungsverhältnis zwischen Richtig und Falsch und deren gesellschaftliche Relevanz darstellt, bieten Fernsehserien eine detailgetreue, sehr differenzierte und minutiöse Beschäftigung mit dem Thema Menschlichkeit. Der Tod ist hier ein faszinierender *Anfang*, der mit obsessiver Genauigkeit unter die Lupe genommen wird. Das rohe Fleisch, bedeckt mit Maden, steht nicht für Selbsterhebung über moralische Prinzipien, sondern für Wahrheit. Was unter der Oberfläche steckt, ist

genauso bewundernswert wie die Oberfläche selbst: Es ist das, was Leben hervorbringt und sich allen Kategorien wie Gut und Böse entzieht. T.S. Eliots Beschreibung des jakobinischen Dramatikers John Webster - „*Webster was much possessed by death / And saw the skull beneath the skin / And breastless creatures underground / Leaned backward with a lipless grin*“)²⁷⁹ - charakterisiert treffend die Obsession des Mediums Fernsehen mit der ästhetischen Betrachtung des Todes und der Zerstückelung des menschlichen Körpers in all seinen Details in Dramas wie „*CSI: Crime Scene Investigation*“, „*Bones*“, „*Numb3rs*“ oder „*Nip/Tuck*“. Sogar ‚harmlose‘ Krankenhaus-Primetime-Dramen wie „*House M.D.*“ und „*Grey's Anatomy*“ bieten haarsträubende Einschnitte und Einblicke in den menschlichen Körper an Hand stilisierter, extremer *Close-Ups*.

CSI geht weiter als alle ähnlichen Serien und inszeniert nicht nur die offene Wunde, das blutende Fleisch und die halb verwesenen Organe, deren Madenbefallstadium auf den Todeszeitpunkt verweist, sondern auch *unseren Blick darauf*. Dies haben die Analysen der Narration und der audiovisuellen Ästhetik der Serie klar gezeigt. Müssten wir, das Publikum, nicht abschalten, geschüttelt von Graus und Ekel? Wir tun es nicht. Wir müssen mitmachen, unser Blick ist neugierig auf der Suche nach sich selbst – und sei es in einer blau schimmernden Schusswunde. *CSI* spekuliert auf die menschliche Bereitschaft, bis zum Äußersten zu gehen, um ein Rätsel zu lösen, die Wahrheit zu erfahren. So schafft die Serie einen Raum, eine glitzernde Oberfläche, die diesen suchenden Blick umgarnt, ihn durch ein audiovisuelles Spektakel ohnmächtig macht, so dass er sich dem Gezeigten nicht mehr entziehen kann und sich Woche für Woche entlang einer Linie führen lässt: Von „*Body of Evidence*“ (die erzählten Geschichten) durch „*Body of Spectacle*“ (der audiovisuelle Raum) zu „*Body of Truth*“ (das Versprechen). Darin liegen die Wurzeln des Erfolgs von *CSI*.

*CSI*s Anziehungskraft für den Zuschauer ist eine durchaus traumatische: Nach den Ereignissen vom 9/11 kam das Thema Menschlichkeit wie eine

²⁷⁹ Vgl. T.S.Eliots Poem „The Hollow Men“.

klaffende Wunde zum Vorschein. Die Wunde bei *CSI* ist nicht nur eine körperliche, sondern gleichzeitig eine symbolische, betreffend das gesellschaftliche Netz, in das der Körper eingebunden ist. Und der Körper wird als ein von vornherein verletzter präsentiert - er wird immer schon verletzt gewesen sein. So werden wir *CSI*-Zuschauer zum Schon-Geschehenen geführt, anstatt dass in uns dahin gehende Erwartungen erweckt würden, jeden Moment könnten Ereignisse eintreten - und/oder wir sie gar verhindern. Wir finden nur ‚stille‘ Objekte vor; die Story entspringt den Bildern dieser Objekte. Die Spannung bei *CSI* entsteht nicht ausschließlich aus den Geschichten heraus, sondern aus ihrer *Umsetzung* – das Bild als audio-visuelle Hülle ist ‚an sich‘ spannend. Durch die extremen Kamerapositionen und Kameraeinstellungen pendeln wir zwischen euphorischer Selbstironie und tiefer Trauer hin und her, analog zu den Wechseln zwischen *Helicopter Shots* vom glamourösen Leben in Las Vegas zu extremen *Close Ups* von seinem tödlichen Inneren.

Die Miteinbeziehung des Zuschauers erfolgt nicht - wie normalerweise beim seriellen Erzählen im Fernsehen üblich - durch Identifikation mit anderen Subjekten, durch Figurenbindung, sondern durch das Erschaffen eines ‚schönen‘ Raumes für den Blick, durch seine Befreiung von den Zwängen einer subjektiven Position: denn nur so kann er die Wahrheit ‚erblicken‘. Nicht nur simulieren die *CSI*-Bilder Wissensvermittlung, sondern es wird für den Zuschauerblick ein Spiel inszeniert, bei dem er die Wahl hat, ob er miträt oder sich von den schönen Bildern die Antwort geben lässt.

Obwohl *CSI* in den meisten Fällen auf abgeschlossene Episodenhandlung setzt, funktioniert die Serie nur als Fortsetzung. Wer Kenntnis von *CSI*s schönem Raum besitzt und dessen Entwicklung mitvollzogen hat, der kommt zu einem Mehr an Genuss. Vor allem auf Grund der audiovisuellen Gestaltung ist alles immer gleich und vertraut, aber trotzdem verschoben, verändert und den Blick aufs Neue lockend. Wie ich schon erwähnt habe, spielt *CSI* ebendieses Spiel mit seinen Zuschauern: zu zeigen, wie anders das Immergleiche sein kann. Damit ist *the Look itself the Hook of the Look*. Die Kamera *zeigt etwas* und sie *zeigt, dass sie es zeigt*. So bleibt ihr

Blick durchgehend immer auch Thema, niemals ‚nur‘ Medium. Er wird dem Zuschauer vorgeschlagen: als *eine mögliche Perspektive* für die Dauer *einer Episode* zur Verfügung gestellt – *nicht als einzig mögliche*. Ein Spektakel über das Sehen und das Zeigen, inszeniert als Versteckspiel, über die Suche des menschlichen Blicks nach der Wahrheit.

Das Motto der Serie wird von Gil Grissom (William Petersen) noch im Piloten im Gespräch mit Warrick (Gary Dourdan) festgelegt: Menschen lügen, Beweise nie - folge den Beweisen. Es geht durchaus um den Glauben an Wahrheit - eine Wahrheit, die von einer objektiven Position aus ausgesprochen werden kann: derjenigen der Beweise und der toten Körper. Mit ihnen kann man ein Gespräch führen. So befragt, kann der Mensch nicht mehr lügen, er ist, als toter Körper, endlich objektiv - weil er sich einem objektivierenden Blick nicht mehr entziehen kann. Endlich die Wahrheit zu erfahren: das ist das Versprechen.

Bewiesen werden konnte, dass es sich bei *CSI* um ein narrativ und audiovisuell hoch komplexes, in ständiger Entwicklung begriffenes Produkt handelt. In seiner Vielschichtigkeit aus grundsoliden Krimigeschichten, hochambitionierter audiovisueller Umsetzung und vielfältigen intra- und intertextuellen Verknüpfungen einerseits und seiner Bereitschaft andererseits, den Zuschauer selbst entscheiden zu lassen, wie er das Produkt rezipieren möchte, liegt sein Erfolg begründet.

Hinzu kommen die wirtschaftlichen Vorteile, die das Format einem Sender einbringt. *CSI*'s Erfolg veränderte zum Anfang des neuen Jahrtausends die amerikanische Fernsehlandschaft; die Übernahme des Business- und Formatmodells seitens anderer Sender führte zu tiefer greifenderen Veränderungen, als es auf den ersten Blick aussieht. Es etablierten sich die von mir in Kapitel 2 beschriebenen seriellen Mischformen im Programmschema der Networks, während die Kabelsender große Summen in Serials investieren.

Was die Erfolgsgeschichte von *CSI* und der dadurch verursachte Vormarsch der gemischten Serienformen geleistet haben, ist, den zugehörigen Networks finanzielle Sicherheit zu geben: In den meisten Fällen laufen diese Formate mehrere Jahre lang, eignen sich gut für den Syndication-Markt und verkaufen sich sehr gut ins Ausland. Und bezüglich

der Trauertöne, dass die Zeiten vorbei seien, in denen man viel in Qualität investierte, braucht man sich nur die US-Fernsehgeschichte anzuschauen, um zu entdecken, dass diese Zeiten eigentlich vor ein paar Jahren erst *begonnen* haben. Der US-TV-Markt ist umkämpfter als je zuvor - und sogar frühere Abspielstationen für Syndication-Ware und alte Hollywoodfilme (wie AMC) produzieren heutzutage einstündige Drama-Serien. Der von *CSI* ausgelöste, weltweite serielle Boom am Anfang des neuen Jahrtausends hat innerhalb einer Zeitspanne von zehn Jahren zu dem bisher größten und vielfältigsten Angebot von fiktionalen Produktionen im Fernsehen geführt. Ob ein Ende in Sicht ist, bleibt abzuwarten...

ANHANG

Serien

Die in dieser Arbeit erwähnten Serien sind nach ihren Originaltiteln alphabetisch aufgelistet. Neben dem Titel sind außerdem der ‚ursprüngliche‘ Sender und die Zeiten, in der die Serien dort gelaufen sind bzw. noch laufen, aufgeführt.

21 Jump Street (FOX, 1987-1991)

24 (FOX, 2001-)

Alarm für Cobra 11 (RTL, 1996-)

Alias (ABC, 2001-2006)

Ally MacBeal (FOX, 1997-2002)

Babylon 5 (Syndicated only 1992-1997, TNT Network 1998)

Battlestar Galactica (Sci-Fi Channel, 2005-)

Baywatch (NBC 1989-1990, Syndication 1991-2001)

Beverly Hills 90210 (FOX, 1990-2000)

Bones (FOX, 2005-)

Boston Legal (ABC, 2004-)

Buffy: The Vampire Slayer (WB, 1997-2001, UPN, 2001-2003)

Californication (Showtime, 2007-)

Chicago Hope (CBS, 1994-2000)

Close to Home (CBS, 2005-)

Cold Case (CBS, 2003-)

Cosby Show, The (NBC, 1984-1992)

Crime Story (NBC, 1986-1988)

Criminal Minds (CBS, 2005-)

Crossing Jordan (NBC, 2001-2007)

CSI: Crime Scene Investigation (CBS, 2000-)

CSI: Miami (CBS, 2002-)

CSI: New York (CBS, 2004-)

Curb Your Enthusiasm (HBO, 2000-)

Dallas (CBS, 1978-1991)
Deadwood (HBO, 2004-2006)
Desperate Housewives (ABC, 2004-)
Dexter (Showtime, 2006-)
Dragnet (NBC, 1952-1970)
Dynasty (ABC, 1981-1989)
Ellen (ABC, 1994-1998)
ER (NBC, 1994-)
E-Ring (NBS, 2005-2006)
Eureka (Sci-Fi Channel, 2006-)
Everybody Loves Raymond (CBS, 1996-2005)
Falcon Crest (CBS, 1981-1990)
Friends (NBC, 1994-2004)
Fugitive, The (CBS, 2000-2001)
Full House (ABC, 1987-1995)
Ghost Whisperer (CBS, 2005-)
Golden Girls, The (NBC, 1985-1992)
Grey's Anatomy (ABC, 2005-)
Hercules (Syndicated only, 1994-1999)
Heroes (NBC, 2006-)
Hill Street Blues (NBC, 1981-1987)
Homicide: Life on the Street (NBC, 1993-1999)
House M.D. (FOX, 2004-)
Joan of Arcadia (CBS, 2003-2005)
King of Queens, The (CBS, 1998-2007)
Law & Order (NBC, 1990-)
Law&Order: Criminal Intent (NBC, 2001-)
Lost (ABC, 2004-)
Medium (NBC, 2005-)
Melrose Place (FOX, 1992-1999)
Miami Vice (NBC, 1984-1989)
Monk (USA Network, 2002-)
Moonlighting (ABC, 1985-1989)
NCIS (CBS, 2003-)

Nip/Tuck (FX Network, 2003-)
Numb3rs (CBS, 2005-)
NYPD Blue (ABC, 1993-2005)
Office, The (NBC, 2005-)
Oz (HBO, 1997-2003)
Police Story (NBC, 1973-1978)
Post Mortem (RTL, 2007-2008)
Prison Break (FOX, 2005-)
Profiler (NBC, 1996-2000)
Quincy, M.E. (NBC, 1976-1983)
SeaQuest DSV (NBC, 1993-1996)
Seinfeld (NBC, 1989-1998)
Sex and the City (HBO, 1998-2004)
Shield, The (FX Networks, 2002-)
Simpsons, The (FOX, 1989-)
Six Feet Under (HBO, 2001-2005)
Sopranos, The (HBO, 1999-2007)
St. Elsewhere (NBC, 1982-1988)
Star Trek - Deep Space Nine (First Run Syndication, 1993-1999)
Star Trek - The Next Generation (First Run Syndication, 1987-1994)
Terminator: The Sarah Connor Chronicles (FOX, 2007-)
Twin Peaks (ABC, 1990-1991)
Veronica Mars (UPN, 2004-2006, The CW, 2006-2007)
West Wing, The (NBC, 1999-2006)
Wire, The (HBO, 2002-2008)
Without a Trace (CBS, 2002-)
Xena: Warrior Princess (First-Run Syndication, 1995-2001)
X-Files, The (FOX, 1993-2002)

Literatur

2006–07 Primetime Wrap. In: *The Hollywood Reporter*. (Download 30.06.2008).

Akass, Kim (Hg.) 2005: *Reading Six Feet Under : TV to die for*. London 2005

Allrath, Gaby/Gymnich, Marion/Surkamp, Carola 2006: Towards a Narratology of TV Series. In: Allrath, Gaby (Hg.): *Narrative strategies in television series*. (2006) New York, S. 1-43.

Allrath, Gaby (Hg.) 2006: *Narrative Strategies In Television Series*. New York.

Bankston, Douglas 2001: Searching for Clues. In: *American Cinematographer*, S.58-65.

Bignell, Jonathan 2007: Seeing and Knowing. In: Akass, Kim/McCabe, Janet: *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. New York, S.158-171.

Block, Bruce 2007: *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Oxford.

Blothner, Dirk/Conrad, Marc 2008: *Invasion! TV-Weltmuster erobern den Fernsehmarkt*. Bonn.

Bonfadelli, Heinz 2004: *Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven*. 3., überarbeitete Auflage. Konstanz.

Booker, M. Keith 2002: *Strange TV : Innovative Television Series from The Twilight Zone to The X-Files*. Westport.

Bordwell, David 1985: *Narration in the Fiction Film*. London.

Bordwell, David/Thompson, Kristin ⁷2004: *Film Art. An Introduction*. New York u.a.

Bordwell, David 2006: *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. London u.a.

Branigan, Edward 1992: *Narrative Comprehension and Film*. London.

Brooks, Tim/Marsh, Earle (Hg.) 2003: *The Complete Directory to Prime Time Network and Cable TV Shows. 1946 – Present*. (8th Edition) New York.

Brück, Ingrid 2002: Fernsehserie. In: Schanze, Helmut (Hg.): *Metzler Lexikon Medientheorie. Medienwissenschaft*. Stuttgart-Weimar, S. 88-89.

Buß, Christian 2005: Schichtarbeiter der Aufklärung. In:
<http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,372000,00.html>
(Download 29.08.2005).

Calabrese, Omar 1992: *Neo-Baroque: A Sign of the Times*. Princeton.

Caldwell, John 1995: *Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television*. New Brunswick.

Carroll, Noël 1996: *Theorizing the Moving Image*. New York.

Carroll, Noël 1996: The Paradox of Suspense. In: Peter Vorderer, Hans J. Wulff und Mike Friedrichsen (Hg.): *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Mahwah, S. 71-91.

Carter, Bill 2007: *Desperate Networks*. New York.

CBS Wins Season. *E!Online*.

http://www.wndu.com/entertainment/052001/entertainment_7900.php

(Download 12.10.2004).

Cooke, Lez 2001: Hill Street Blues. In: Creeber, Glen (Hg.): *The Television Genre Book*. London.

Creeber, Glen 2004: *Serial Television: Big Drama on the Small Screen*. London.

Creeber, Glen 2001: *The Television Genre Book*. London.

CSI Replaces ER As Season Champ. In: *IMDB*.

<http://www.imdb.com/news/sb/2002-05-20#tv2> (Download 16.09.2006).

Dole el, Lubomír 1998: *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore.

Ebenbeck, Bettina 2008: Voice-Overs: Nerviges Gimmick oder wichtiges Stilmittel? In: <http://www.serienjunkies.de/news/voice-overs-17545.html>. (Download 08.03.2008).

Eder, Jens 2000: *Dramaturgie des populären Films: Drehbuchpraxis und Filmtheorie*. Hamburg.

Eick, Dennis 2007: *Programmplanung. Die Strategien deutscher Sender*. Konstanz.

Eliot, T.S. 1925: The Hollow Men. In:

<http://www.americanpoems.com/poets/tseliot/1076> (Download

07.09.2008).

Eric Karstens/Jörg Schütte 1999: *Firma Fernsehen: Wie TV-Sender arbeiten*. Hamburg.

Fahle, Oliver/Lorenz Engell (Hgg.) 2006: *Philosophie des Fernsehens*. München.

Feil, Georg 2006: *Fortsetzung folgt. Schreiben für die Serie*. Konstanz.

Fishburne joining 'CSI'. In:

<http://www.cnn.com/2008/SHOWBIZ/TV/08/18/csi.fishburne.ap/index.html>
(Download 18.08.2008).

Fiske, John 1987: *Television Culture*. London.

Fiske, John 1989: *Understanding Popular Culture*. London.

Fritz, Ben/Hayes, Dade 2007: Fox, Apple to sign iTunes Deal. In:
www.variety.com

<http://www.variety.com/article/VR1117978183.html?categoryid=1236&cs=1>
(Download 27.12.2007).

Gangloff, Tilmann P.: Rüstige Dinosaurier. Das Internet als fester Teil des
Fernsehgeschäfts.

http://www.nzz.ch/nachrichten/medien/ruestige_dinosaurier_1.571326.htm
(Download 03.10.2008).

Genette, Gérard 1993: *Palimpseste: die Literatur auf zweiter Stufe*.
Frankfurt, a. M.

Giesenfeld, Günter/Prugger, Prisca 1994: Serien im Vorabend- und im Hauptprogramm. In: Schanze, Helmut (Hrsg.): *Das Fernsehen und die Künste. Geschichte des Fernsehens in der Bundesrepublik Deutschland*. Bd. 2. München. S. 349-387.

Giesenfeld, Günter 1994: *Endlose Geschichten. Serialität in den Medien*. Hildesheim.

Goldberg, Lee/Rabkin, William 2003: *Successful Television Writing*. New York.

Goode, Ian 2007: CSI: Crime Scene Investigation. Quality, the Fifth Channel and ‚America’s Finest’. In: Akass, Kim/MacCabe, Janet (Hg.): *Quality Television. Contemporary American Television and Beyond*. S.118-129.

Guider, Elizabeth 2007: Int’l TV banks on yanks. In: http://findarticles.com/p/articles/mi_hb1437/is_/ai_n18389036 (Download 01.10.2008).

Hagedorn, Roger 1988: Technology and Economic Exploitation: The Serial as a Form of Narrative Presentation. In: *Wide Angle* 10, 4 (1988), S.4-12.

Hammond, Mary 2004: Monsters and Metaphors: Buffy the Vampire Slayer. In: Gwenllian-Jones, Sara (Hg.): *Cult Television*, Minneapolis u.a.

Hammond, Michael (Hg.) 2005: *The Contemporary Television Series*. Edinburgh.

Helbig, Jörg (Hg.) 1998: *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebietes*. Berlin.

Hickethier, Knut 1991: *Die Fernsehserie und das Serielle des Fernsehens*. Lüneburg.

Hickethier, Knut 2003: Serie. In: Hans-Otto Hügel (Hg.): *Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen*. Stuttgart, Weimar 2003a, 397-403.

Hickethier, Knut 2003: *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart u.a.

Hills, Matt 2002: *Fan Cultures*. London u.a.

Hills, Matt/Luther, Amy 2007: Fans' Textual Paths through the Franchise. In: Allen, Michael: *Reading CSI*. London, S.208-222.

Hilmes, Michele 2003: *Only connect : A cultural history of broadcasting in the United States*. Florence.

Hoff, Peter/Wiedemann, Dieter (Hgg.) 1992: *Serie, Kunst im Alltag*. Berlin.

Hofmeister, Sallie 1999: Duchovny Sues Fox, Alleging Sweetheart Licensing Deal. In: *Los Angeles Times* vom 13.08.1999, S.C-5.
<http://articles.latimes.com/1999/aug/13/business/fi-65450> (Download 10.10.2007).

Holt, Jennifer 2005: Vertical Vision: Deregulation, Industrial Economy and Prime-time Design. In: Jancovich, Mark/Lyons, James (Hg.): *Quality Popular Television*. London 2005. S.11-32.

Jancovich, Mark/Lyons, James (Hg.) 2005: *Quality popular television : Cult TV, the industry and fans*. London.

Jenkins, Henry 2003: Out of the closet and into the Univers. Queers and Star Trek. In: Brooker, Will (Hg.): *The audience studies reader*. London u.a.

Jermyn, Deborah 2007: Body Matters: Realism, Spectacle and the Corpse in CSI. In: Allen, Michael (Hg.): *Reading CSI. Crime TV under the Microscope*. London, S.79-90.

Johnson, Catherine 2005: Quality/Cult Television: The X-Files and Television History. In: Hammond, Michael/Mazdon, Lucy (Hg.): *The Contemporary Television Series*. Edinburgh. S.57-71.

Junklewitz, Christian 2006: Kolumne: Die seltsame Lust am Wiedersehen. In: <http://www.serienjunkies.de/news/kolumne-die-14203.html> (Download 10.12.2006).

Junklewitz, Christian 2006: Kolumne: Wie Amerika zu seinen Qualitätsserien kam. In: <http://www.serienjunkies.de/news/kolumne-wie-14077.html> (Download 19.12.2006).

Junklewitz, Christian/Weber, Tanja (im Ersch.): Unterhaltung aus der Box. Serienrezeption auf DVD. In: Annemone Ligensa/Daniel Müller (Hgg.): *Rezeption. Die andere Seite der Medienumbrüche*. Bielefeld.

Jurga, Martin 1998: Der Cliffhanger. Formen, Funktionen und Verwendungsweisen eines seriellen Inszenierungsbausteins. In: Willems, Herbert/Jurga, Martin: *Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch*. Wiesbaden, S. 471 – 488.

Jurga, Martin 1997: Serielles Erzählen im dualen Mediensystem: die Entwicklung der Serien nach der Deregulierung des Medienmarktes. In: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 108 (1997), S.162-170.

Karsten, Erik/Schütte, Jörg 1999: *Firma Fernsehen*. Reinbek.

Kozloff, Sarah 1992: Narrative Theory and Television. In: Allen, Robert C. (Hg.): *Channels of Discourse, Reassembled. Television and contemporary criticism*. London, S. 67-100.

Krei, Alexander 2007: Quotencheck: „CSI . Den Tätern auf der Spur“. In: <http://www.quotenmeter.de/index.php?newsid=27289> (Download 10.14.2007).

Krützen, Michaela 1998: *Daily Soaps. Ein Arbeitsheft zur Analyse von Soap Operas*. Köln.

Kushman, Rick 2007: Character development, season –ending playoffs prove serial's buzzworthiness. In: *Daily Variety* (Download 31.05.2006).

Lenzhofer, Karin 2006: *Chicks rule! : die schönen neuen Heldinnen in US-amerikanischen Fernsehserien*. Bielefeld.

Longworth, James L. 2000: *TV creators: conversations with America's top producers of television drama*. New York.

Lury, Karen 2005: *Interpreting Television*. London.

Marc, David/Thompson, Robert J. 1992: *Prime Time Prime Movers*. Boston.

Schilling, Mark 2007: Japan terrestrials hit the ground running, In: <http://www.varietyasiaonline.com/content/view/1393/53/> (Download 21.05.2007).

Michael, Allan (Hg.): *Reading CSI. Crime TV under the Microscope*. London 2007.

Mikos, Lothar 1994: *Es wird Dein Leben! Familienserien im Fernsehen und im Alltag der Zuschauer*. Münster.

Mittell, Jason 2004: *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. London.

Mittell, Jason 2006: Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: *The Velvet Light Trap*, Nr.58 (2006), S. 29-40.

Ndalianis, Angela 2005: Television and the Neo-baroque. In: Hammond, Michael/Mazdon, Lucy (Hgg.): *The Contemporary Television Series*. Edinburgh, S.83-101.

Nelson, Robin 1997: *TV Drama in Transition: Forms, Values and Cultural Change*. Basingstoke.

Nelson, Robin 2007: "Quality TV Drama". In: Akass, Kim/McCabe, Janet (Hgg.): *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. New York, S.38-52.

Newcomb, Horace ²2004: *Encyclopedia of Television*. London u.a.

Nordmann, Alfred 2007: Die Menschen von morgen, die Herausforderungen von heute. In: <http://www.heise.de/tr/Die-Menschen-von-morgen-die-Herausforderungen-von-heute--/artikel/100963/0/3>. (Download vom 05.05.2008).

Oltean, Tudor 1993: Series and Seriality in Media Culture. In: *European Journal of Communication*. Vol.8, No.1 (1993), S.5-31.

Oppenheimer, Jean 1999: Young Blood. In: *American Cinematographer*, S.90-101.

Oppenheimer, Jean 2000: The Halls of Power. In: *American Cinematographer*, S.74-83.

Panse, Silke 2007: ‚The Bullet Confirms the Story told by the Potato’: Materials without Motives in CSI: Crime Scene Investigation. In: Michael, Allen (Hg.): *Reading CSI. Crime TV under the Microscope*. London, S.153-167.

Pavel, Thomas G. 1986: *Fictional Worlds*. Cambridge u.a.

Peacock, Steven (Hg.) 2005: *Reading 24. TV Against the Clock*. London.

Perebinossoff, Philippe/Gross, Brian/Gross, Lynne S. 2005: *Programming for TV, Radio & the Internet*. Burlington.

Rainey, Buck 1999: *Serials and Series. A World Filmography, 1912-1956*. Jefferson u.a.

Reeves, Jimmie L./Rogers, Mark C./Epstein, Michael M. 2007: Quality Control. In: Akass, Kim/McCabe, Janet (Hg.): *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London, S.79-98.

Rimmon-Kenan, Shlomith ²2002: *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London.

Ryan, Marie-Laura 1991: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington/Indianapolis.

Season Program Rankings (Through 6/1/08).

<http://abcmedianet.com/DNR/2008/pdf/dnr060308.pdf> (Download 04.06.2008).

Smith, Murray 1995: *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford.

Tan, E.S. 1996: *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*. Mahwah (NJ).

Thompson, Kristin 2003: *Storytelling in Film and Television*. Cambridge u.a.

Thompson, Robert J. 2007: Preface. In: Akass, Kim/McCabe, Janet (Hgg.): *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London, S.xvii

Thompson, Robert J. 1996: *Televisions Second Golden Age : From Hill Street Blues to ER*. New York.

Tinchev, Vladislav 2009 (in Vorber.): *Audiovisueller Stil und Narration in Quality Television Series*.

Tulloch, John 1990: *Television drama: Agency, Audience and Myth*. London u.a.

Turnbull, Sue 2005: A Fluorescent Analysis. In: *Metro*, Nr.143 (2005), S.126-133.

Turnbull, Sue 2007: The Look and the Hook. In: Michael, Allan (Hg.): *Reading CSI. Crime TV under the Microscope*. London 2007, S.15-32.

Viewership numbers of primetime programs during the 2003-04 television

season.

http://web.archive.org/web/20070208132303/http://www.abcmedianet.com/pressrel/dispDNR.html?id=060204_11 (Download 11.06.2007).

Viewership numbers of primetime programs during the 2004-05 television season.

http://web.archive.org/web/20070310210208/http://www.abcmedianet.com/pressrel/dispDNR.html?id=060105_05 (Download 11.06.2007).

Viewership numbers of primetime programs during the 2005-06 television season.

http://web.archive.org/web/20070310210300/http://www.abcmedianet.com/pressrel/dispDNR.html?id=053106_05 (Download 11.06.2007).

Vorderer, Peter (Hg.): *Fernsehen als „Beziehungskiste“. Parasoziale Beziehungen und Interaktionen mit TV-Personen*. Opladen.

Weber, Tanja/Junklewitz, Christian 2008: Das Gesetz der Serie. Ansätze zur Definition und Analyse. In: *MEDIENwissenschaft* (2008), H. 1. S.13-31.

Weissmann, Elke/Boyle, Karen: Evidence of Things Unseen: The Pornographic Aesthetic and the Search for Truth in *CSI*. In: Allen, Michael (Hg.): *Reading CSI*. London, S.90-103.

Wolling, Jens 2004: Qualitätserwartungen, Qualitätswahrnehmungen und die Nutzung von Fernsehserien. Ein Beitrag zur Theorie und Empirie der subjektiven Qualitätsauswahl von Medienangeboten. In: *Publizistik* Nr. 2, (2004), S.171-193.

Zillmann, Dolf 1991: The Logic of Suspense and Mystery. In: Zillmann, Dolf/Bryant, Jennings (Hgg.): Responding to the Screen. Reception and Reaction Processes. New Jersey u.a., S.281-303.

Zuiker, Anthony 2006: Procedurals don't intimidate viewers and, pay great in syndication. In: *Daily Variety* (Download 30.05.2006).