

Eric Buhse

DER **VORSPANN** ALS **BEDEUTUNGSTRÄGER**



Zu einer zentralen Strategie
zeitgenössischer Fernsehserien

büchner

Der Vorspann als Bedeutungsträger



Eric Buhse, MA, ist staatlich geprüfter Verlagskaufmann für Zeitungen und Zeitschriften und studierte Medien und kulturelle Praxis am medienwissenschaftlichen Institut der Philipps-Universität Marburg.

Eric Buhse

Der Vorspann als Bedeutungsträger

Zu einer zentralen Strategie
zeitgenössischer Fernsehserien

büchner-
verlag

wissenschaft und kultur

www.buechner-verlag.de

Eric Buhse

Der Vorspann als Bedeutungsträger

Zu einer zentralen Strategie zeitgenössischer Fernsehserien

ISBN (Print): 978-3-941310-38-4

ISBN (PDF): 978-3-941310-56-8

ISBN (EPUB): 978-3-941310-57-5

DOI: 10.14619/978-3-941310-56-8

Erschienen 2014 im Buechner-Verlag

Umschlaggestaltung: Buechner-Verlag

Umschlagmotiv: © [2014] Home Box Office, Inc. All rights reserved.

HBO® and all related programs are the property of Home Box Office, Inc./
Sky Deutschland



Dieses Werk erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz CC-BY-NC 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>. Diese Lizenz erlaubt unter dem Vorbehalt der Namensnennung des Urhebers die Bearbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung des Materials in jedem Format oder Medium, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke. Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z. B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

Inhalt

Einleitung.....	7
Der Vorspann	15
Form- und Funktionsbeschreibung	17
Historische Kontextualisierung	25
Theoretische Dimensionen.....	33
Veränderungsphänomene- und potentiale.....	34
Der Fernsehvorspann als Paratext	37
Ein ludisches Potential?	42
Der Fernsehvorspann als Produkt industrieller und systembedingter Entwicklungsprozesse	51
Attribute gegenwärtiger Fernsehpraxis und Rezeptionshaltung.....	52
Die Digitale Medienkultur als bedingende Bezugsgröße des zeitgenössischen Serienvorspanns.....	57
Entwicklungstendenzen und gegenwärtige Phänomene	62

Varietät, Enigma, Rekonfiguration – Der Serienvorspann in neuem Gewand?	69
Hoher Grad an Abwandlung und Anpassung des Vorspanns hinsichtlich der Narration.....	71
Der enigmatische Charakter – in den Vorspann eingelassene Rätsel und Vorausblicke.....	87
Rekonfiguration eines bekannten und unveränderten Vorspannprinzips	101
Schlussbemerkungen.....	117
Literatur.....	123
Filme und Serien.....	131

Einleitung

Der Anfang gehört unweigerlich zum Geschichtenerzählen. Ein »Es war einmal ...« leitet bereits das glückliche Ende ein: »und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute«. Die Figur der Schließung bedingt den Text und bringt eine sinnliche, psychologische, gar epistemologische Befriedigung.¹ Gibt es jedoch auch einen »Sense Of A Beginning? Jeder Erzählanfang eröffnet einen Zugang zur diegetischen Welt, seine Bedeutung liegt demnach im narrativen Potential.² Die rituelle Sprachformel »Es war einmal ...« etwa kreiert einerseits einen gedanklichen Raum, in welchem die Geschichte noch nicht begonnen hat, der sich allerdings andererseits auch als Zeit beschreiben lässt. Dieser Anfang eines Märchens offeriert die Möglichkeit, sich auf die Welt der erzählten Geschichte einzulassen.³ Abgewandelt ließen sich Vorspannsequenzen in ihrer Grundintention demnach als das »Es war einmal ...« von Fernsehserien beschreiben.

Der Vorspann als Moment der sich stetig wiederholenden Exposition war lange Zeit eine Grundprämisse der fernsehgeschichtlichen Produktionspraxis.⁴ Seit einigen Jahren lassen sich jedoch einige

1 Kelleter, Frank (2012b): Populäre Serialität. Eine Einführung. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 11–48: 12.

2 Rothmund, Kathrin (2012): *Komplexe Wellen. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*. Berlin: Bertz und Fischer: 125.

3 Barlaam, Silvia (2002): *The Visual Incipit. Film and TV Series' Opening Title Sequence*. Master Thesis, University of East Anglia: 4.

4 Auch wenn im Rahmen dieses Buches des Öfteren vom Fernsehvorspann gesprochen wird, so ist der Fokus explizit auf Serienvorspanne gerichtet. Vorspanne anderer Sendungsformen, etwa Nachrichten, Magazine oder Talkshows, spielen demnach eine untergeordnete Rolle – allgemeingültige Aussagen werden dann jedoch mit der Begrifflichkeit des Fernsehvorspanns gekoppelt.

Veränderungen an dieser Form beobachten, welche neue Perspektiven evozieren. Stirbt der Serienvorspann aus? Haben Produzenten diese Form serieller Fernsehkultur vergessen? Zur Mitte der 2000er Jahre haben vielbeachtete und insbesondere für ihre narrative Komplexität geschätzte Serien wie *LOST* (ABC 2004–2010) oder *HEROES* (NBC 2006–2010) mit ihren – dem erzählerischen Konzept gegenüber diametral anmutenden – nur sekundenlangen Eingangssequenzen zu solchen und ähnlichen Fragestellungen beigetragen. Medientechnologische Entwicklungen und ein verändertes Rezeptionsverhalten, die ein zeitversetztes Sehen von Fernsehinhalten abseits der Liveausstrahlung im Fernsehprogramm befördern, gestatten zudem die Frage, ob eine Vorspannsequenz nicht sowieso entbehrlich ist. In der aktuellen, noch jungen Dekade wiederum scheint der Vorspann allerdings mehr denn je als televisuelle Kunstform verstanden zu werden. Elaborierte und artifizielle Vorspannsequenzen, wie die der Serien *TRUE BLOOD* (HBO seit 2008), *GAME OF THRONES* (HBO seit 2011) oder *MAD MEN* (AMC seit 2007), sind ein bedeutender Bestandteil heutiger Populärkultur. Produktionsfirmen zeitgemäßer Titelvorspanne erlangen innerhalb des Fernsehpublikums bereits selbst einen gewissen Bekanntheitsgrad.

Mit der Durchsetzung eigenproduzierter Serien US-amerikanischer Kabelfernsehsender sowie an deren narrativen und produktionsspezifischen Standards orientierten Networkserien hat sich die Ökonomie und Verfahrensweise der US-amerikanischen Fernsehindustrie verändert. In Großbritannien stehen insbesondere finanzschwere BBC sowie Channel 4 Serien seit Jahrzehnten im Ruf, eine herausstechende Produktionspraxis zu repräsentieren. Ferner lässt sich im europäischen Fernsehraum die stetige Weiterentwicklung einer internationalen Koproduktionspraxis für fiktionale Fernsehprogramme mit einem hohen *production value* ablesen. Im Zuge der damit einhergehenden Ausweitung und Dynamisierung der Produkt- und Auswertungskette gewinnt auch die Vorspannsequenz zunehmend an Bedeutung. Die Rezeption des Serienvorspanns ist nicht mehr nur an das laufende Fernsehprogramm gekoppelt, sie ist mittlerweile eng mit der DVD-Verwertung und dem Internet verknüpft.

Was Thomas Elsaesser einst für den Film mit der Begrifflichkeit des *mind-game*⁵ beschrieb, ließe sich – an dieser Stelle zunächst nur grob – in abgewandelter Form auch auf eine Ansammlung zeitgenössischer Vorspannsequenzen anwenden. So lässt sich beobachten, dass zahlreiche Serienvorspanne jüngerer Vergangenheit und Gegenwart über ein gewohntes Maß an Variation – etwa im Zuge des Starts einer neuen Staffel – hinausgehen und stetigen, zumeist narrativ motivierten Veränderungen unterworfen sind. Ferner ist einer Vielzahl von Vorspannen ein gewisser enigmatischer Charakter zuzuschreiben, der sich etwa in der Integration von unterschwelligem, nur wenige Frames umfassenden Bildern oder akkurat eingefügten Vorausschauen auf den jeweiligen Episodeninhalt artikuliert. Wieder andere Serien nehmen vereinzelte Rekonfigurationen des eigenen über diverse Staffeln stabilen und unveränderten Vorspanns vor. Prinzip und Ästhetik der Titelsequenz werden hierbei beispielsweise im Episodentext aufgegriffen und in abgewandelter Form spielerisch in die eigene Narration eingelassen. Bei den beobachteten Phänomenen und den für dieses Buch extrahierten Untersuchungsgegenständen handelt es sich um gegenwärtige Serienvorspanne, die sich durch einen verspielt anmutenden Umgang mit dem Grad der Variation gleichfalls als ein Aktionsangebot der Produzenten an den Fernsehzuschauer kategorisieren lassen können. In einer Fernsehära, die durch Aspekte wie *narrow casting* oder *social media audience engagement* geprägt ist, scheint die Frage angemessen, ob sich der Vorspann aktuell als spezielle Ausformung eines breit ausge dehnten Entwicklungsphänomens innerhalb des audiovisuellen Massenmediums Fernsehen manifestiert.

Bedient man sich aktueller (Re-)Lektüren zu theoretischen Modellen des Ludischen als kulturbildenden und -organisierenden Aspektes, dann lässt sich konstatieren, dass das Internet zusehends ein spielerisches Verhalten des Menschen fördert. Mobile Endgeräte, Social Media Dienste, digitale Videoplattformen ließen sich demnach als Resultate dieses wachsenden Spieltriebs beschreiben.⁶ Die digitalen

5 Elsaesser, Thomas (2009): The Mind-Game Film. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary world cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell, S. 13–41.

6 Ortoleva, Peppino (2012): Homo ludicus. The ubiquity of play and its roles in present society. In: *Game – The Italian Journal Of Game Studies* (1).

Medien und das Fernsehen tangieren sich in zunehmendem Ausmaß, sodass eine verknüpfende Betrachtung dieser den Serienvorspann betreffenden Phänomene mit dem Ludischen durchaus fruchtbare Erkenntnisse produzieren könnte. Ferner spielen Vorstellungen des Ludischen im Forschungsfeld der Medienwissenschaft vermehrt eine bedeutende Rolle. So eröffnet sich durch die Kombination kulturwissenschaftlicher Untersuchungen von Medien und dem Gedanken des Spielerischen ein breites Feld neugewonnener Forschungsobjekte, -perspektiven sowie -methoden, etwa bezüglich Formen des Mediengebrauchs, dispositiver Fragestellungen, Überlegungen zu medienindustriellen Zusammenhängen sowie Aspekten der *media literacy*.⁷

Ferner lässt sich hinsichtlich der Fernsehforschung konstatieren, dass im Rahmen von Arbeiten zum Forschungsfeld des *transmedia storytelling* zunehmend auch verschiedene Angebote spielerischen Charakters mit einem starken Bezug zur Fernsehserie, etwa in Form von Alternate Reality Games oder Flash Games, in den Fokus rücken. So lassen sich zahlreiche Aufsätze, unter anderem von Jason Mittell, Kathrin Rothmund oder Matt Hills, zum ARG THE LOST EXPERIENCE finden. Bei solchen Gegenständen handelt es sich jedoch um die Narration ergänzende, paratextuelle Angebote der Produzenten, die zwar als Beiwerk mit dem Text verbunden sind respektive diesen ausgestalten, nicht aber wie der Vorspann, dem im Fernsehen ausgestrahlten beziehungsweise auf DVD veröffentlichten Serientext in direkter Art und Weise anhaften. Die Verknüpfung von Fernsehen mit Gedanken des Ludischen könnte eine neue und kontrastierende Perspektive abseits etablierter Forschungsdiskurse anbieten und somit vielleicht tiefergehende Schlüsse auf aktuelle Hybridisierungsprozesse des Fernsehens erlauben. Aufgrund dessen soll im Verlauf des Buches auch der Frage nachgegangen werden, ob den im Rahmen dieses Buches beobachteten Phänomenen hinsichtlich des Vorspanns eventuell auch ein gewisses ludisches Potential zu attestieren ist respektive ob vielzählige gegenwärtige Vorspannsequenzen nicht etwa Ausdruck bestimmter Formen zeitgenössischer Fernsehpraxis sind, welche in einem weiteren Sinne mit der Idee des Spielens verbunden sind.

7 Raessens, Jozef F. F. (2012): *Homo Ludens 2.0. The ludic turn in media theory*.

Trotz seiner wachsenden Bedeutung innerhalb der Populärkultur – ablesbar etwa an der Anzahl der von Usern generierten eigenen Vorspannvariationen oder Reenactments bekannter Titelsequenzen auf Internetvideoplattformen – lässt sich in der Wissenschaft bezüglich des Fernsehvorspanns jedoch ein gewisses Forschungsdesiderat konstatieren. Ein Großteil der Forschung zu dieser Thematik scheint abseits von Veröffentlichungen zu geschehen. Dazu zählt unter anderem die wissenschaftliche Arbeit von Siliva Barlaam *The Visual Incipit. Film and TV Series' Opening Title Sequence*. Es finden sich in ihren wenigen Veröffentlichungen lediglich einzelne, kurz angerissene Aspekte dieser an der University of East Anglia eingereichten, jedoch unveröffentlichten Master Thesis aus dem Jahr 2002, in der sich Barlaam um eine Typologie des Vorspanns bemüht. Einschlägige Literatur findet sich allenfalls zum Filmvorspann, um dessen Erforschung sich in der deutschsprachigen Medienwissenschaft insbesondere Alexander Böhnke und Georg Stanitzek mit den Publikationen *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums* und *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«* sowie einzelnen Sammelbandbeiträgen bemühten.⁸ Dabei wird insbesondere das Vorhaben, Form und Funktion des Filmvorspanns herauszuarbeiten, deutlich, aber auch der Versuch, Neuerungs- und Entwicklungsprozesse innerhalb der Filmgeschichte aufzuzeigen. Mit Übersetzungen ins Deutsche respektive Englische sind insbesondere die Beiträge von Deborah Allison und Georg Stanitzek als *fixtures* innerhalb der Forschung zum Filmvorspann zu charakterisieren.

Zum Fernsehvorspann finden sich allenfalls vereinzelte Veröffentlichungen – zumeist in Sammelbänden, deren Fokus auf bestimmten Serien oder dem Gegenstand des Quality Television⁹ liegt,

8 Böhnke, Alexander; Hüser, Rembert und Stanitzek, Georg (Hg.) (2006): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8 sowie Böhnke, Alexander (2007): *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld: transcript.

9 Der, von Robert Thompson in seinem Buch *Television's second golden age* stark gemachte und in *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond* ausführlich debattierte Begriff des Quality TV verliert, meiner Meinung nach, zunehmend an Trennschärfe. Ich führe dies unter anderem darauf zurück, dass mittlerweile außerhalb des wissenschaftlichen Diskurses auf Fanportalen unbedacht mit diesem Begriff argumentiert wird. Ebenso nutzen Fernsehproduzenten die For-

etwa der *Reading Contemporary Television* Reihe. Ebenfalls finden sich einige kurze Abhandlungen zu speziellen Serienvorspannen im Rahmen von Monographien zu Aspekten zeitgenössischen Fernsehens. Zumeist richten die Autoren in diesen Texten den Fokus auf die inhaltliche Beziehung von Vorspann und Diegese und liefern auf diese Weise tiefgehende Analysen einer bestimmten Eröffnungssequenz. Allgemeingültige Form- und Funktionsbeschreibungen des Serienvorspanns finden sich dabei jedoch kaum.

Judith Lehmann unternimmt in ihrem Aufsatz »*Good Morning, Cicely*«. *Serien-Anfänge, -Expositionen, Ursprungsmythen* den Versuch, Formen des Serienanfangs zu bestimmen.¹⁰ Darunter fällt auch der Serienvorspann, jedoch wird das Instrumentarium, welches Stanitzek für den Film entworfen hat, ohne größere Abhebungen auf die Form des Fernsehens angewandt. Herauszuheben ist zudem das Schwerpunktthema »Fernsehserien und der Serial Frame« des *Journal of Serial Narration on Television* des interdisziplinären Forschungsprojekts »Living Handbook of Serial Narration on Television«, in welchem der Fokus auf »Intro/Opening Credits« gerichtet wird. Hier wird etwa von Solange Landau auf fünf Seiten der Versuch einer Typologie unternommen.¹¹ Beide Aufsätze erweisen sich für eine breit angelegte Untersuchung des Fernsehvorspanns – entweder aufgrund fehlender Zuschneidung auf charakteristische Merkmale des Fernsehens oder aufgrund mangelnder Tiefe – jedoch als wenig fruchtbar. John Caldwell's Beschäftigung mit dem Fernsehvorspann in *Televisuality. Style, crisis, and authority in American television* wird vor allem vor dem Hinter-

mulierung des *quality programming* für Werbezwecke. Hinzu kommt eine stark normative Konnotation des Begriffs Qualitätsfernsehen in zahlreichen Aufsätzen und journalistischen Beiträgen, womit eine Art Werturteil impliziert wird. Oftmals dient der Begriff als eine Art Rechtfertigung, sich nur mit bestimmten, hochwertigen Produktionen des Fernsehens zu beschäftigen. Deshalb werde ich im Rahmen dieses Buches auf die wörtliche Verwendung der Begrifflichkeit Quality TV verzichten.

10 Lehmann, Judith (2010): »*Good Morning, Cicely*«. *Serien-Anfänge, -Expositionen, Ursprungsmythen*. In: Arno Meteling, Isabell Otto und Gabriele Schabacher (Hg.): »*Previously on ...*« – *Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München [u.a.]: Fink, S. 75–94.

11 Landau, Solange (2013): Das Intro als eigenständige Erzählform. Eine Typologie. In: *Journal of Serial Narration on Television* (1), S. 33–38.

grund des für ihn zentralen Verhältnisses videografischer und kinematischer Programme vorgenommen, etwaige allgemeingültige Erkenntnisse sind damit sehr verengt zugeschnitten.¹² Aufgrund des bestehenden Stands der Forschung hinsichtlich des Fernsehvorspanns wird es im Rahmen dieses Buches in einem ersten Schritt auch notwendig sein, eine Form- und Funktionsbeschreibung des Fernsehvorspanns vorzunehmen, welche die speziellen Charakteristika der eigenständigen audiovisuellen Form des Fernsehens herausstellt.

Mit der Theoretisierung des Fernsehserienvorspanns als Element der expliziten Zuschaueransprache durch ein hohes Maß an Variation sowie einen rekonfigurierenden Umgang mit der eigenen Vorspannsequenz innerhalb des Episodentextes soll im Rahmen dieser Publikation ein Bestandteil des primären Produkts der Fernsehausstrahlung untersucht werden. Es geht dabei jedoch nicht darum, ein möglichst vollständiges Inventar aller denkbaren Ausprägungen zu erstellen, sondern vielmehr um die Frage, wie Vorspanne und bestimmte Fernsehpraktiken zusammenwirken. Ebenso soll dieses Buch nicht das zeitgenössische Fernsehen in Gänze überspannen, vielmehr ist es das Ziel, bestimmte Ausformungen zu theoretisieren, was wiederum Schlüsse, Analyseinstrumentarien und Thesenbildungen erlauben soll. Um dies – auch in Anbetracht des zur Verfügung stehenden Umfangs – zu gewährleisten, sollen zielgerichtete Analysen und Überlegungen zu übergeordneten Motiven sowie Mustern mehrerer Serienvorspanne angestellt werden, um die Tauglichkeit der Hauptthesen zu prüfen. Detaillierte semiotische Shot-für-Shot-Analysen einzelner, kompletter Vorspannsequenzen erscheinen angesichts dessen eher kontraproduktiv, weshalb darauf verzichtet wird. Diese übergreifende und kontrastierende Untersuchung mehrerer verschiedener Sequenzen soll zudem fundierte Schlüsse über die Einordnung des beobachteten Phänomens in eine allgemeine zeitgenössische Fernsehpraxis ermöglichen.

Die Untersuchungsgegenstände rekrutieren sich dabei ausnahmslos aus dem US-amerikanischen narrativ-fiktionalen Fernsehangebot. Die Gründe hierfür sind vielfältig. Aufgrund einer – insbesondere im

12 Caldwell, John T. (1995): *Televisuality. Style, crisis, and authority in American television*. New Brunswick, N.J: Rutgers University Press.

fiktionalen Segment – vermehrt globalisierten Fernsehlandschaft, welche eine zeitnahe Ausstrahlung dieser Produktionen auf prominenten Sendeplätzen großer Anbieter weltweit, aber insbesondere Europa ermöglicht, sind diese Serien auch ein integraler Bestandteil anderer nationaler Fernsehkulturen. Alle ausführlich untersuchten Produktionen werden oder wurden in Deutschland im freieempfangbaren Privatfernsehen zur Primetime ausgestrahlt. Weiterführende Beobachtungen des deutschen und britischen Fernsehmarktes ergaben zwar Analyseobjekte für andere zeitgemäße Phänomene bezüglich des Vorspanns – etwa ein hohes Maß an Artifizialität durch aufwendige Animationen – jedoch lässt sich im US-amerikanischen Raum ein hohes Gebrauchspotential hinsichtlich der herauszuarbeitenden Vorspannvarietätsphänomene in großer Bandbreite feststellen. Ausschlaggebend waren demnach eine gewisse Häufung der beobachteten Phänomene unterschiedlicher Art sowie eine Vielfalt bezüglich Genres und Senderzugehörigkeit. Bei den Serien handelt es sich sowohl um Produktionen aus dem Kabel- als auch aus dem Networkbereich, die sich trotz einer – aufgrund des fortschreitenden Prozesses des Genre-crossings – immer komplizierter gestaltenden Definition in einer breiten Palette den Bereichen Science-Fiction, Crime, Mystery, Drama, Sitcom oder Fantasy zuordnen lassen.

Mit einer zunehmend neu wahrgenommenen kulturellen Bedeutung des Fernsehens im Allgemeinen lässt sich auch eine Zunahme hinsichtlich Wertzuschreibung und Interessensbekundung für Fernsehserienvorspanne innerhalb Gesellschaft und Kultur unterstellen. Welchen Stellenwert und welche Beachtung genießt der Vorspann gegenwärtig in der Fernsehproduktionspraxis? Warum eignet sich insbesondere dieser als exponiertes Experimentierfeld bezüglich des Verhältnisses von Wiederholung und Variation? Wie sind die zu beobachtenden Veränderungen in Hinblick auf größere Zusammenhänge und generelle Entwicklungsprozesse des zeitgenössischen Fernsehens zu bewerten? Kann der Vorspann durch spielerischen Umgang mit der Variation als kulturelles Gedächtnis funktionieren? Was die Form des Vorspanns ausmacht und welche Funktionen sich ihm zuschreiben lassen, soll im Folgenden näher beleuchtet werden.

Der Vorspann

Der Vorspann lässt sich in gewisser Weise mit einer Konzertouvertüre vergleichen. Er ist zumeist der eigentlichen Vorführung vorangestellt und bietet eine erste Repräsentation des folgenden Hauptthemas dar. Wie die musikalische Ouvertüre, kann auch der Vorspann in seiner Grundintention als Einforderung der Aufmerksamkeit für das folgende Programm verstanden werden.²⁰ Die Vorspannsequenz kann demnach einerseits als vorausschauender Einblicksmoment hinsichtlich Stimmung, Genre etc. begriffen werden, andererseits kann eine rückblickende Betrachtung einer solchen Sequenz zugleich Schlüsse auf den Gesamttext im Speziellen oder aber den vorherrschenden Zustand der Fernsehindustrie zum Zeitpunkt der Entstehung im Allgemeinen erlauben.²¹ Dem Serienvorspann ist demzufolge eine zeitliche Ambiguität zuzuschreiben, die sich auch in seiner Positionierung äußert. Der Vorspann muss nicht – seinem Namen getreu – am Anfang eines Programms stehen. Er kann ebenso in den fortgeschrittenen Verlauf der Ausstrahlung montiert sein.²² Im Regelfall, so lässt sich beobachten, ist der Vorspann jedoch in den anfänglichen Minuten einer Serie, zu Beginn der Ausstrahlung oder im Anschluss an eine kurze Exposition, *cold open*, positioniert.²³ Ähnlich wie ein Programmteaser oder ein Trailer versuchen auch zahlreiche Vorspannsequenzen ein vorauseilendes Gedächtnis der Serie zu inszenie-

20 Braha, Yael und Byrne, Bill (2010): *Creative motion graphic titling for film, video, and the web*. Oxford: Focal: 1.

21 Karpovich, Angelina I. (2010): Dissecting the Opening Sequence. In: Douglas L. Howard (Hg.): *Dexter. Investigating cutting edge television*. London, New York: I.B. Tauris; Distributed in the USA by Palgrave Macmillan, S. 27–42: 27.

22 Braha Yael und Bryne, Bill (2010): 8–9 .

23 Lehmann, Judith (2010): 77.

ren.²⁴ Anders als der Filmvorspann fungiert der serielle Fernsehvorspann jedoch auch als operatives Gedächtnis der Episodenhaftigkeit und verweist somit pointiert auf das fernsehimmanente Merkmal der Serialität.

Auffällig sind überdies wortspezifische Differenziertheiten im Umgang mit der Form des Vorspanns in anderen Sprachen. Im Französischen wird der Terminus *générique* verwendet, welcher Vor- und Abspann zusammenführt. Hierbei handelt es sich vor allem um einen etymologischen Verweis auf die Genese, so lassen sich Vor- und Abspann durchaus als interner Dokumentarfilm über das Zustandekommen des audiovisuellen Produkts beschreiben.²⁵ Während der französische Begriff also vorwiegend auf die Entstehungsbegebenheiten verweist, gibt es im Englischen wiederum diverse unterschiedliche Bezeichnungen, welche von *titles*, *main titles*, über *opening* und *end titles*, bis hin zu *title sequence* oder *opening* und *end credits* reichen. All diese vielzähligen Bezeichnungen verweisen auf unterschiedliche Perspektiven auf den Gegenstand, so legt die Formulierung *credit* den Fokus insbesondere auf die Unterscheidungen von Person und Funktion sowie auf den Produktaspekt des audiovisuellen Textes. Der Terminus *main title* hingegen rückt, in starker Anlehnung an die Musik, die Repräsentation und Vorstellung der Hauptmotivik in den Vordergrund. Die deutschen Termini Vorspann und Abspann betonen vor allem die Positionierung, Rahmenfunktion und Parergonalität.²⁶ Der Vorspann wird im Rahmen dieses Buches als paratextuelle Sequenz verstanden, deren Form und Funktion im folgenden Kapitel näher betrachtet werden.

24 Böhnke, Alexander (2007): 101.

25 Stanitzek, Georg (2006): Vorspann (titles/credits/générique). In: Alexander Böhnke, Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8, S. 8–20: 19.

26 Böhnke, Alexander (2007): 95–96.

Form- und Funktionsbeschreibung

Jeder Vorspann ist individuell, wiewohl er jedoch bestimmten Konventionen folgt. Selbst die Abwesenheit einer solchen Sequenz verweist auf Konventionen – in diesem Fall eben jene, dass es in aller Regel solch eine Sequenz gibt. Der Serienvorspann steht in einem flexiblen Transferverhältnis mit dem Abspann, sie teilen sich überdies eine rahmende Funktion.²⁷ In der Fernsehindustrie rücken Vor- und Abspann zunehmend in den Kontext der Programmverbindungselemente. Traditionell markierten sie die Übergänge unterschiedlicher Programminhalte und waren klare Orientierungs- und Abgrenzungspunkte innerhalb der Programmstruktur eines Senders. In vom *flow* dominierten Programmabläufen jedoch bieten Vor- und Abspann kaum noch die Gelegenheit, in eine neue Geschichte eingeführt zu werden respektive sich behutsam aus ihr herauszulösen.²⁸

Im Gegensatz zum Vorspann scheint es sich beim Abspann jedoch vermehrt um einen defizienten Bestandteil des Programms zu handeln, der – im Gegensatz zum Vorspann – vorwiegend nur noch im Pay TV sowie auf DVD Ausgaben mitgelieferter Bestandteil ist.²⁹ Doch auch diesbezüglich lassen sich bereits erste entgegenwirkende Phänomene beobachten. Die Produzenten der Serie BANSHEE (Cinemax, seit 2013) setzten auf das Mittel der *crazy credits*, vermeintlich um mehr Aufmerksamkeit für den Abspann zu kreieren und einem engagierten Kernpublikum³⁰ der Serie eine Art von Extra anzubieten. Hinter den Abspann einer jeden Episode wird eine weniger als eine

27 Stanitzek, Georg (2006): 11.

28 Mengel, Norbert (1997): Gemieden und geschnitten. Vor- und Abspanne in den Fernsehprogrammen. In: Knut Hickethier und Joan K. Bleicher (Hg.): *Trailer, Teaser, Appetizer. Zu Ästhetik und Design der Programmverbindungen im Fernsehen*. Hamburg: Lit, S. 241–257: 241.

29 Stanitzek, Georg (2006): 11.

30 Als Kernpublikum wird im Rahmen dieses Buches ein Teil der Zuschauerschaft bezeichnet, der eine ausnehmend hohe Markenloyalität zur Serie entwickelt. Dies kann sich beispielsweise in einem hohen Verlangen nach Zusatzinformationen über die reine Ausstrahlung hinaus, eine stark ausgeprägte Eigeninitiative bei der Recherche nach solchen Informationen sowie einem hohen Grad der Involvierung respektive des Engagements – etwa die Teilnahme an Aktionen zur Bewerbung oder Rettung einer Produktion – äußern.

Minute lange Sequenz montiert, welche, ohne eine elementare Bedeutung für die Serien- respektive Episodennarration zu besitzen, eben jenem Kernpublikum Zusatzinformationen liefert. Solche kurzen Extrasequenzen nach dem Abspann werden gegenwärtig auch vermehrt im Kino, insbesondere aber bei Marvel-Produktionen, als stilbildendes Mittel eingesetzt. Und da eben diese Praxis auch als eine ästhetische Form des *corporate brandings* funktioniert, finden sich solche *crazy credits* konsequenterweise auch nach der Abspannkreditierung der Marvel-Fernsehproduktion AGENTS OF SHIELD (ABC, seit 2013).

In der regulären Fernsehausstrahlung fällt der Serienabspann zunehmend dem unmarkierten Programmübergang zum Opfer, während der Vorspann zugunsten eines *cold opens* zumeist an eine zeitlich hinter dem Episoden- und Erzähleinstieg liegende Position rückt. Dennoch dient der Vorspann im Programmangebot weiterhin als Moment der Wiedererkennung, der dem Zuschauer anzeigt, die richtige Sendung aus dem Programm ausgewählt zu haben.³¹ Zugleich offenbart das Spannungsverhältnis von Vor- und Abspann und der Praxis zunehmend in den Hintergrund tretender klarer Programmübergänge und -markierungen die Schwierigkeit des Versuchs einer Festschreibung und Bestimmung. Deshalb werden in einem späteren Kapitel bestimmte – diesen Aspekt betreffende – Beobachtungen und Überlegungen zu zeitgenössischen Vorspannformen im Kontext zeitgemäßer Fernsehpraxis auch vor der Frage der festgestellten Veränderungsprozesse hinsichtlich des Grades der Variation detaillierter beleuchtet.

Der Serienvorspann ist nicht vollumfänglich mit dem Filmvorspann zu vergleichen, da in diesem Fall insbesondere das serielle Moment des Fernsehens außer Acht gelassen würde. Es gibt folglich signifikante Unterschiede, die eine eigenständige Form- und Funktionsbeschreibung des Fernsehvorspanns notwendig machen. Während Filme im Regelfall als einmaliges Geschichtenerzählen verstanden werden können, zwischen dessen Erzählanfang und Erzählende

31 Haupts, Tobias (2010): Die neuen Großen Erzählungen. Spacecenter Babylon 5 und die Science Fiction im Fernsehen. In: Arno Meteling, Isabell Otto und Gabriele Schabacher (Hg.): »Previously on ...« – Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien. München [u.a.]: Fink, S. 95–109: 105.

circa neunzig Minuten Erzählzeit liegen, kann sich die Erzählzeit zwischen Pilot- und Abschlussepisode einer Serie über mehrere Dutzend Stunden, ausgedehnt auf mehrere Jahre, erstrecken.³² Der Filmvorspann bezieht sich inhaltlich und konzeptionell auf eine eigenständige Geschichte und ist demnach auch als eine Art Einzelstück zu beschreiben.³³ Es ist ein Charakteristikum der Fernsehserie, dass der mehrere Staffeln andauernden Erzählzeit eine basale Erzählsituation rund um einen weitgehend konsistenten Stab von Figuren und Handlungsorten zugrunde liegt, in der horizontal oder vertikal verschiedene Subgeschichten erzählt werden. Dies beeinflusst auch die Vorspannsequenz in besonderem Maße. Sie muss die Einheit des Produkts gegenüber einer scheinbaren, wahrgenommenen Uneinigkeit der einzelnen Episoden respektive auseinanderreißen den Programmausstrahlungspraktiken mit Unterbrechungen oder in zufälliger Reihenfolge unterstreichen und stets neu behaupten.³⁴ Folglich ist der Serienvorspann gekennzeichnet vom Wechselspiel zwischen identitätsstiftender Stabilität und leichter Variation. Er ist eine Grundform der Redundanz respektive Wiederholung des Ähnlichen und damit ein Bildnis des Seriellen, dessen Charakteristikum die Kontinuität mit leichter Abwandlung und Veränderung ist.³⁵ Eben jene Herausforderung einer überzeugenden Kombination von Redundanz und Variation muss von der Titelsequenz überwunden werden.³⁶ Ferner weist jede Variation des Vorspanns einerseits Zusammenhänge mit der ursprünglichen Version auf und ist andererseits ein bewusster Versuch der Distinktion.³⁷

Es ist zu konstatieren, dass es sich beim Fernsehvorspann um eine etablierte Produktionspraxis handelt. Ob Nachrichtensendung, Reportage, Magazin, Talkshow oder Serie – nahezu alle Programm-

32 Barlaam, Silvia (2002): 34.

33 Mengel, Norbert (1995): Den Anfang macht die Ouvertüre. Entwicklungen von Serienvor- und abspannen: Vom »notwendigen Übel« zum kreativen Freiraum – und zurück. In: Irmela Schneider (Hg.): *Serien-Welten. Strukturen US-amerikanischer Serien aus vier Jahrzehnten*. Opladen: Westdt. Verl., S. 19–41: 22.

34 Barlaam (2002): 34

35 Ellis, John (2002): *Visible fictions. Cinema, television, video*. New York: Routledge: 123.

36 Stanitzek, Georg (2006): 13.

37 Caldwell, John T. (1995): 172–175.

angebote verfügen über eine Vorspannsequenz. Diese ist hochgradig organisiert, synoptisch und kreiert ein narratives Bild des dazugehörigen Programms.³⁸ Gleichzeitig besteht der Vorspann aus Beobachtungen seines Bezugsprogramms und dient diesen als Medium. Er ist ein Ort audiovisueller Intermedialität und Trennung von intra- und extradiegetischer Informationsgabe, sodass sich feststellen lässt, dass der Vorspann zugleich trennt und integriert.³⁹ Ferner lässt sich insbesondere der Serienvorspann oftmals als dimorph charakterisieren – zunächst als eigenständige Sequenz, welcher ein typographischer in den audiovisuellen Haupttext eingelassener Teil folgt, der die Kreditierung des beteiligten Personals fortsetzt.⁴⁰ Dieser Umstand erschwert eine exakte Bestimmung der Sequenz als solche – etwa bezüglich Fragen nach Anfang und Ende – enorm, denn die Grenzen der Diegese zu bestimmen, ist mitunter ein kompliziertes Unterfangen. Dennoch ist der Vorspann als eine ausnehmend ausdifferenzierte Sequenz zu charakterisieren, die sich trotz einer stellenweise dimorphen Gestalt abgrenzt und eine eigene Kohärenz exerziert. Die visuelle und auditive Ebene kreieren dabei eine prägnante Einheit.⁴¹ Insbesondere auf der visuellen Ebene lässt sich eine Vielzahl prägender Elemente bestimmen – von Typographie, Farbe und Textur über Beleuchtung, Kamerabewegung und -stil, Schnitt hin zu Footage-material, Stills, Animationen oder Stop Motion.⁴² Aufgrund dieser eigenen Kohärenz und Nutzung unterschiedlichster filmischer Mittel können insbesondere Vorspanne als ein Hort für Risiko und Avantgarde sowie als ein Testfeld für Innovationen fungieren.⁴³

Prominent platziert und formal komplex kann die Bedeutung des Vorspanns weit über seine einleitende Kapazität hinausgehen. Der Vorspann kann zu einem privilegierten Raum der narrativen Suspension und geistigen sowie emotionalen Aktivierung des Publikums

38 Ellis, John (2002): 119–120.

39 Stanitzek, Georg (2006): 8ff.

40 Lehmann, Judith (2010): 76–77.

41 Stanitzek, Georg (2006): 9.

42 Braha, Yael und Bryne, Bill (2010): 2f.

43 Stanitzek, Georg (2006): 13–14.

werden.⁴⁴ Ihm ist demnach, so er denn am Beginn einer Serie steht, auch ein ritueller Organisationscharakter zuzuschreiben, ähnlich der Lichtdimmung vor dem Filmbeginn im Kino oder dem Aufziehen des Vorhangs im Theater.⁴⁵ Dieser rituelle Charakter wird durch den Umstand der Titelmelodie, der eine Signalwirkung sowie eine Wiedererkennung- und Markenbildungsfunktion zuzuschreiben sind, verdichtet.⁴⁶ Ferner haben auch Bilder, die speziell für eine Vorspannsequenz produziert werden, eine narrative Bedeutung. Die Gesamtheit aller Bilder produziert eine formale Logik, welche unabhängig von der Herkunft der Bilder einen ganz eigenen räumlichen und zeitlichen Bezugsrahmen organisiert. Es ist der Versuch, visuelle Analoga von Gefühlen, Produkten, Oberflächen, Ikonografien und Artefakten zu erstellen, und somit auch eine Darstellung der zeitgenössischen Kultur. Insbesondere die stetig zunehmende Asynchronität eines unveränderten Staffelvorspanns mit den Entwicklungen eben jener aktuellen Staffel lädt den Betrachter ein, neu gewonnene Erkenntnisse bewusst gegen die inszenierte thematische Prämisse in der Vorspannsequenz zu positionieren und in den Vergleich zu setzen.⁴⁷ Überdies lässt sich feststellen, dass das generelle Maß der Variation bei Fernsehvorspannsequenzen in der Regel überschaubar ist. Wenn der Vorspann verändert wird, dann zumeist lediglich von Staffel zu Staffel, bei essentiellen Veränderung des Darstellerstabs oder aufgrund fernsehästhetischer respektive fernsehtechnologischer Neuerungen. Vordergründig soll der Serienvorspann beim Publikum den Effekt von Stabilität und Wiedererkennung erzeugen.⁴⁸

44 Couldhard, Lisa (2010): Familiarity Breeds Desire. Seriality and the Televisual Title Sequence. In: *Flow* 12 (12.03).

45 Gray, Jonathan (2010): *Show sold separately. Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press: 75.

46 Kohli, Hansjörg (2010): Musik in fiktionalen Fernsehformaten. In: Peter Moormann (Hg.): *Musik im Fernsehen. Sendeformen und Gestaltungsprinzipien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 91–104: 94.

47 Freedman, Eric (2011): Television, Horror and Everyday Life in Buffy the Vampire Slayer. In: Michael Hammond und Lucy Mazdon (Hg.): *The contemporary television series*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 159–182: 165–168.

48 Klein, Thomas (2001): »I will not mess with the Opening Credits.« Der Vorspann der Simpsons. In: Jürgen Felix, Bernd Kiefer, Susanne Marschall und Marcus Stieglieger (Hg.): *Die Wiederholung*. Marburg: Schüren, S. 595–602: 596.

Oftmals fungiert gerade die Abwesenheit von Varietät als Beitrag zum Status des Vorspanns als identitätsstiftendes Moment einer Serie, denn der Serienvorspann repräsentiert ein bedeutsames Kommunikationshilfsmittel seitens der Produzenten.⁴⁹ Er zeigt dem Publikum die Tonalität des Textes auf, dem er vorangestellt ist, vermittelt einen Eindruck des Genres. Die Vorspannsequenz soll den Zuschauer einnehmen und eine Erwartung bei diesem schüren. Ohne den tatsächlichen Plot zu überschatten oder Schlüsselmomente vorwegzunehmen, soll durch eine erste Andeutung zentraler Themen, Motive, Figuren respektive das Aufwerfen von Fragen Interesse an der Produktion geschürt werden.⁵⁰ Ferner ist der Vorspann einerseits repräsentativ, andererseits aber auch produktiv und ergänzend für den Gesamttext, dem er angehört. Als Repräsentant fungiert er als Visitenkarte und Werbebotschafter für die Serie.⁵¹ Die akustische Markenbildungsfunktion des musikalischen Vorspannthemas hat hieran bedeutenden Anteil. Pointierte respektive eingängige akustische Elemente sind markante Kennzeichen und tragen zur Einschreibung prominenter Titelsequenzen in die Populärkultur bei – seien es das Soundelement, das den Schriftzug *LOST* begleitet, oder die Titelmelodie von *DALLAS* (CBS, 1978–1991).⁵² Das musikalische Motiv des Vorspanns kann metonymisch als Repräsentant der Serie fungieren.⁵³

Folglich ist speziell eine ausgestellte Unveränderlichkeit der eigenen Vorspannsequenz, wie sie unter anderem in *DEXTER* (Showtime, 2006–2013) exerziert wird, ebenso wie ein hoher Grad an Variation, zu beobachten etwa bei *GAME OF THRONES*, eine bewusst eingesetzte Strategie in der zeitgenössischen Fernsehproduktionspraxis. Durch die Repräsentation des Inhalts in bestimmter Art und Weise platziert der Vorspann das Programm innerhalb eines präzisen Para-

49 Barlaam, Silvia (2011): »There's nowt as Queer as Folk«: British and American Televisual Approaches to the Politics of Homosexuality. In: Carlen Lavigne und Heather Marcovitch (Hg.): *American remakes of British television. Transformations and mistranslations*. Lanham, Md: Lexington Books, S. 117–143: 121.

50 Braha, Yael und Bryne, Bill (2010): 1f.

51 Barlaam, Silvia (2011): 121–122.

52 Mengel, Norbert (1995): 20.

53 Gray, Jonathan (2010): 76.

digmas. Er gibt dem Publikum spezifische Informationen über die Beschaffenheit des Programms, weckt Erinnerungen an vergangene Seherfahrungen und stimuliert die Antizipation der bekannten Erzählformel. Je mehr Popularität der Gesamttext erfährt, desto höher ist auch der Wiedererkennungswert des repräsentativen Vorspanns – er wird zum Markenbestandteil.⁵⁴ Gleichzeitig kann er aber auch zusätzliche Bedeutungen oder Details offenbaren, die im eigentlichen Text nicht enthalten sind oder dort unterzugehen drohen. So können etwaige Bestandteile der Vorspannsequenz teilweise erst nach Kenntnis des Textes oder mehrmaligem Sehen entschlüsselt werden.⁵⁵ Ferner darf nicht außer Acht gelassen werden, dass der Vorspann durch kulturelle und fernsehsystemimmanente Gegebenheiten geprägt ist. Dieser Umstand lässt sich unter anderem bei Formatadaptionen beobachten. So akzentuiert beispielweise das britische QUEER AS FOLK (Channel 4, 1999–2000) im Serienvorspann durch eine simpel anmutende typografische Aufbereitung der Begriffe *queer* und *folk* eine dialektische Beziehung von Gegensätzlichkeit und Koexistenz jenseits sexueller Orientierung – und somit auch die Vielfalt und Multikulturalität, die der Kernkultur des britischen Fernsehsystem inhärent ist. Dementgegen konstruiert das US-amerikanische Pendant (Showtime, 2000–2005) in den ersten drei Staffeln mittels eines stereotyp anmutenden, homosexuellen Spektakels vielmehr ein Distanzverhältnis und bekräftigt respektive rückversichert somit die Heteronormativität des potentiellen und intendierten Publikums.⁵⁶ Kultur und System sind demzufolge elementare Bezugsgrößen bei einer analytischen Betrachtung der Titelsequenz.

In einer basalen und die Form übergeordnet betrachtenden – bisweilen aber zweifelsfrei nicht tief genug reichenden – Typologie ließen sich drei augenscheinliche Unterkategorien des Vorspanns bilden. Dabei handelt es sich zum einen um symbolische Sequenzen, die keine explizite Visualisierung eines Gegenstands des Serientextes anbieten, sondern das Grundmotiv der Serie in Symbolform repräsentieren. Zum anderen gibt es graphische Sequenzen, die unmarkiert als (typo-)grafischer Eingriff auf die visuelle Ebene – Kreditierung,

54 Barlaam, Silvia (2011): 121–122.

55 Braha, Yael und Bryne, Bill (2010): 1f.

56 Barlaam, Silvia (2011): 123f.

Titel etc. – zu beschreiben sind. Eine dritte Form wäre die sym-grafische Titelsequenz. Gegenstände der folgenden Erzählung werden im Vorspann bereits visuell repräsentiert und somit bestimmte Motive expliziter kontextualisiert. Dennoch ist die Sequenz eine Einheit für sich und soll dem Zuschauer bestimmte – ikonografische – Interpretationsangebote machen.⁵⁷ In dieser Typologie offenbart sich eine Divergenz von rechtlich-ökonomischen und ästhetisch-unterhaltenden Aspekten, welche eine Vorspannsequenz überspannen muss.

Die Notwendigkeit eines Serienvorspanns – ganz gleich ob mehrminütige Sequenz oder Kurzvignette mit anschließender Kreditierung während der Erzählung – liegt in seiner rechtlich-ökonomischen Funktion begründet. Dabei ist er immer in Bezugnahme zum Abspann zu betrachten, denn Vor- und Abspann sind eine audiovisuelle Form des Impressums, welche Auskunft über Eigentums- und Urheberverhältnisse oder Arbeitsleistungen geben. Ferner erfüllt der Vorspann auch eine ästhetisch-unterhaltende Funktion, etwa eine allgemeine Einführung in basale Grundmuster der Diegese oder Offenlegung des Grundtons des Produkts. Aus diesen beiden differenzierten Funktionen heraus ergibt sich ein grundlegendes Spannungsverhältnis, das eine Vorspannsequenz behandeln und beantworten muss.⁵⁸ Dabei lässt sich feststellen, dass die rechtlich-ökonomische Funktion die ästhetisch-unterhaltende Funktion grundlegend erst bedingt. Durch die zeitliche Ausdehnung, welche der Masse an zu übermittelnden Informationen geschuldet ist, kann die Vorspannsequenz erst zu einem audiovisuellen Experimentierfeld geraten.⁵⁹ Damit eröffnet die rechtlich-ökonomische Funktion eine Leerstelle, welche die ästhetisch-unterhaltende Funktion füllen kann – so entsteht ein Spielraum, den etliche Produzenten gegenwärtig für ästhetische Variationen der eigenen Titelsequenz nutzen.⁶⁰

Während der Serienvorspann wie der Filmvorspann auch die Werkeinheit projiziert und ein reflexives Verhältnis der Produktion zu sich selbst artikuliert, so betont insbesondere das grundsätzliche, dem Serienvorspann inhärente, Spannungsverhältnis von Repetition

57 Barlaam, Silvia (2002): 23–25.

58 Stanitzek, Georg (2006): 12–13.

59 Mengel, Norbert (1997): 249.

60 Stanitzek, Georg (2006): 12–13.

und Variation zwei Grundmerkmale der Fernsehform: Episodenhaftigkeit und Serialität.⁶¹ Eben jenes Spannungsverhältnis lässt den Vorspann als einen integralen und faszinierenden Bestandteil der Fernsehforschung erscheinen. Dabei darf jedoch nicht außer Acht gelassen werden, dass die audiovisuelle Erfahrung des Fernsehvorspanns eine optionale ist. Es gibt unabhängig von der Rezeptionssituation keine impliziten Normen, Zwänge oder sozialen Richtlinien hinsichtlich der Titelsequenz. Die Rezeption ist eine unverbindliche und diskretionäre Handlung.⁶² Auf diesen Umstand wird zu einem späteren Zeitpunkt detaillierter einzugehen sein. Im folgenden Kapitel sollen zuvor jedoch einige markante historische Wegmarken des permeablen Gegensatzverhältnisses der zu vereinigenden Funktionen näher beleuchtet werden.

Historische Kontextualisierung

Wie bereits zuvor erwähnt, bedingt die rechtlich-ökonomische Funktion die ästhetisch-unterhaltende Funktion. Schon zu Zeiten des Stummfilms informierten Titelnkarten das Publikum über Entstehungshintergründe. Auch hier war bereits eine Werbefunktion intendiert, bekannte Autoren sollten somit für eine Mitarbeit gewonnen werden. Zugleich differenziert sich mit zunehmender Anzahl kreditierter Mitwirkender eine Vorspannsequenz als ästhetische Form aus.⁶³ In den 1920er Jahren waren artifizielle Titelsequenzen für Langfilme bereits ein gewohnter Beisatz.⁶⁴ Im folgenden Jahrzehnt lässt sich eine Explosion an Ideen und Techniken feststellen, welche die Rolle des Vorspanns über die rechtlich-ökonomische Funktion der Kreditierung hinaus deuten. Zahlreiche Sequenzen richten den

61 Böhnke, Alexander (2009): Die Zeit des Vorspanns. In: Andrzej Gwóźdź (Hg.): *Film als Baustelle. Das Kino und seine Paratexte*. Marburg: Schüren, S. 89–101: 100–101.

62 Couldhard, Lisa (2010).

63 Böhnke, Alexander (2007): 96–97.

64 Allison, Deborah (2011): *Beyond Saul Bass. A Century of American Film Title Sequences*. Film International (online edition), 30.01.2011.

Fokus auf die komplexe Relation zwischen Vorspann, dem Film, den sie vorstellen und sowie dessen Produktionsprozess.⁶⁵ In den 1950er Jahren trugen insbesondere die von Saul Bass und Maurice Binder kreierten Vorspänne dazu dabei, dass diese vermehrt wie durch eine formale Zäsur vom folgenden Film getrennt erscheinen und den Eindruck eines pointierten Autorenfilms innerhalb des eigentlichen Films erwecken.⁶⁶ Das Fernsehen selbst war in den 1950er Jahren – bezüglich der Gesellschaft – für die Markierung gesellschaftlicher und kultureller Entwicklungen prägend. Vor allem wurden Diskussionen über Geschmack, aber auch über Politik, gesellschaftliche Klassen, Geschlechterrollen, Rassen oder sexuelle Orientierung angestoßen. Überdies wurden über das Fernsehen moderne Kunst sowie modernes Design an eine breite Masse vermittelt.⁶⁷ Dem Publikum wurde in den 1950er Jahren seitens der Produzenten bereits früh die Fähigkeit zugesprochen, doppelte Bedeutungen zu erkennen und Symbolismus in einem Massenunterhaltungsmedium zu schätzen.⁶⁸

Markante Einschnitte bei der Herstellung und Gestaltung von Fernsehvorspannsequenzen sind immer in Relation zu Veränderungsprozessen der jeweiligen Produktionsindustrie sowie Erweiterungen der technischen Möglichkeiten zu betrachten. Insbesondere neue respektive weiterentwickelte Medientechnologien und deren Preisentwicklungen haben enormen Einfluss auf die Kreation von Vorspännern genommen.⁶⁹ Bereits das Fernsehen ab den 1950er Jahren bestand aus Marken, Werbung, Vor- und Abspännern oder Sendergrafiken. Das Publikum wurde zu dieser Zeit Zeuge innovativer Entwicklungen in der Kunst des modernen Grafikdesigns. Dabei wurde das Publikum jedoch nicht zu tradierten Formen zurückgeführt, sondern vielmehr dazu befähigt, eben jene tradierten Formen in einem modernen visuellen Kontext wahrzunehmen.⁷⁰ Folglich lässt

65 Allison, Deborah (2006): Innovative Vorspanne und Reflexivität im klassischen Hollywoodkino. In: Alexander Böhnke, Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8, S. 90–101: 91.

66 Stanitzek, Georg (2006): 16–17.

67 Spigel, Lynn (2008): *TV by design. Modern art and the rise of network television*. Chicago: University of Chicago Press: 14.

68 Spigel, Lynn (2008): 49.

69 Allison, Deborah (2011).

70 Spigel, Lynn (2008): 71.

sich zwischen den 1950er und 1970er Jahren eine stetige zeitliche Ausweitung bei Serienvorspännern beobachten. Waren diese anfangs nicht länger als zwanzig bis dreißig Sekunden, wuchs die zeitliche Obergrenze auf bis zu neunzig Sekunden an. Statt einer Collage aus Schriftzügen vor neutralem Hintergrund und Standbildern wurden Vorspänne vermehrt zu einem audiovisuellen, handlungsaktiven Raum, bestehend aus Bewegungsbildern und dynamischer Typografie. Die Ausfächerung in verschiedene Darstellungsformen ist als Aufgreifen zeitgenössischer und populärer Bildsprachen zu verstehen.⁷¹ Diese Ausrichtung am kulturellen und technologischen Zeitgeist hinsichtlich Fernsehvorspannsequenzen lässt sich beispielsweise an der Einflussnahme medialer Digitalisierungstechnologien, wie dem *digital compositing*, ausführen. Mit diesen neuen technischen Möglichkeiten entstand ein neuer Stil, stärker geprägt von erhöhter Dynamik, grafischer Dichte und visueller Kontinuität.⁷² So führten diese Technologien etwa in den 1980er Jahren zu einer vorherrschenden Ästhetik, die sich stetig mit einer hohen Schnittfrequenz, raschen Kamerabewegungen, dem Spiel mit mangelnder Schärfe oder intensiver Farbgebung der Gestaltungsweise von Videoclips, Musikfernsehen und kommerzieller Werbung annäherte.⁷³

Ferner lassen sich jedoch auch einschneidende historische Wegmarken vor den 1980er Jahren entdecken, welche vielzählige Vorspänne einer Periode prägten. So ist Vorspannsequenzen der 1960er und 1970er Jahre eine verstärkte Angliederung an kultur-gesellschaftliche Entwicklungen der Produktionszeit zu bescheinigen. Beispielfürhaft dafür steht etwa die Serie MARY TYLER MOORE (CBS, 1970–1977). So inszeniert die Titelsequenz Minneapolis, stellvertretend für den Mittleren Westen der USA, als lebensfähigen, urbanen und glamourösen Raum für eine freie Frau der 1970er Jahre. Der Vorspann feiert Öffentlichkeit, Urbanität, moderne Architektur, Mode und die Dynamik des Großstadtlebens. Darüber hinaus veränderten sich die Sequenzen über die ersten fünf Staffeln und fungierten als eine Art Parallelerzählung zur Serienhandlung und Realentwicklung der Stadt. So rücken, folgend einer anfänglichen Betrachtung des Umzugs und

71 Mengel, Norbert (1995): 19ff.

72 Caldwell, John T. (1995): 94ff.

73 Mengel, Norbert (1995): 35.

des Alltagsgeschehens der Protagonisten nach und in Minneapolis in den ersten beiden Staffeln, in den späteren Vorspannversionen zunehmend Motive des Stadtlebens und der gesellschaftlichen Veränderung der USA in den Vordergrund. Der Vorspann wird so etwa zu einer visualisierenden Etablierung des Entwicklungsprozesses um das Einkaufszentrum als städtebauliche Tendenz.⁷⁴

Auch lassen sich in diesem Zeitraum bereits Titelsequenzen herausarbeiten, die als erste Vorläufer bezüglich der Einflechtung spielerischer Elemente beschreibbar sind. So montierten beispielsweise die Produzenten von *BONANZA* (NBC, 1959–1973) in den Serienabspann Bilder eines Schriftstellers oder Fotografen, die in Verbindung mit der Kreditierung verantwortlicher Personen selbstreferentiell auf den Produktionscharakter der Serie verwiesen. Die Produzenten von *MISSION IMPOSSIBLE* (CBS, 1966–1973) wiederum montierten ihrerseits im Vorspann vor den Darstellernennungen, parallel zur ikonischen abbrennenden Zündschnur, Bewegtbilder aus der jeweiligen Episode als eine Art Teaser.⁷⁵ Die Produzenten der Serie *THE ROCKFORD FILES* (NBC, 1974–1980) bauten in jede Episode neue Nachrichten auf dem Anrufbeantworter in den Vorspann ein, welche vor allem einen humoristischen Effekt erzielen sollten.⁷⁶ Demnach lassen sich bereits in den Produktionen der 1960er und 1970er Jahre erste Aspekte herausfiltern, die aufzeigen, dass die Fernsehvorspannsequenz bereits in früheren Jahrzehnten stellenweise auch als Experimentierfeld begriffen wurde.

Als ein bestimmendes Motiv der Vorspannsequenzen in den 1980er Jahren kann die Fokussierung auf den spezifischen Handlungsraum herausgearbeitet werden. Diese Vorspanne evozieren die Atmosphäre des diegetischen Handlungsortes, indem sie eine analytische Synthese einzelner Ausschnitte des Serientextes darbieten.⁷⁷ Seien es die Ölfelder in Texas, die Kleinstadteinöde in Alaska, die

74 Johnson, Victoria E. (2008): *Heartland TV. Prime time television and the struggle for U.S. identity*. New York: New York University Press.: 129ff.

75 Mengel, Nobert (1995): 28–33.

76 Halfyard, Janet K. (2013): *Unstable Edges: the changing title sequences of Fringe*. Paper presented at the Titles, Teasers and Trailers Conference, University of Edinburgh, 22.–23. April 2013.

77 Lehmann, Judith (2010): 83.

Exotik der hawaiianischen Natur oder die markanten Häuserzeilen und Straßenschluchten amerikanischer Großstadtmegapole – der Vorspann diente in den 1980er Jahren zunehmend als Hilfsmittel, den Handlungsraum zu konstituieren. Das damit ausgesendete Signal für den Zuschauer lautete: Es ist nicht irgendein Ort, an dem die Erzählung stattfindet, es ist dieser eine spezielle Ort, an dem sich die Diegese nur entfalten kann.⁷⁸ Ein weiteres augenscheinliches Vorspannelement in den 1980er Jahren sind narrative Voice Over, welche die Prämisse der Serie auf den Punkt bringen und die Backstory der Erzählung präsent machen. Dies lässt sich unter anderem bei Serien des Action sowie Science-Fiction Genres beobachten, als Beispiele dienen etwa THE A-TEAM (NBC, 1983–1987), KNIGHT RIDER (NBC, 1982–1986) oder QUANTUM LEAP (NBC, 1989–1993). Dem Publikum, insbesondere Gelegenheits- und Erstzuschauern, wird dieserart prägnant und simpel angezeigt, worum sich die Handlung der Serie dreht.⁷⁹

Ebenfalls setzt sich in den 1980er und 1990er Jahren das bereits in BONANZA angewandte vereinzelte Spiel mit referentiellen Andeutungen fort. Im Vorspann der zweiten Staffel von THE A-TEAM findet sich ein Element des Serientextes, in dem die Figur Templeton »Faceman« Peck in den Universal Studios einem Zylonen hinterher sieht. Schauspieler Dirk Benedict spielte zuvor in der Serie BATTLESTAR GALACTICA (ABC, 1978–1979) die Figur des Lieutenant Starbuck und bekämpfte als dieser eben jene Zylonen. In den 1990er Jahren nahm überdies die weitere Ausgestaltung medialer Digitaltechnologien entscheidend Einfluss auf Fernsehvor- und -abspannsequenzen. Waren die Folgen in den 1980er Jahren vorwiegend auf der ästhetischen Ebene ablesbar, war die Wirkmacht der technischen Veränderungen nun auch organisatorisch zunehmend spürbar. Beispielsweise löste sich die kommerzielle Werbung zunehmend von ihren tradierten Positionen innerhalb der Programmierung, sodass die

78 Mengel, Norbert (1995): 24–25.

79 Hewett, Richard (2013): *Whither the Title Sequence? Exposition, Redundancy and Opening Credits*. Critical Studies in Television Online.

Trennungslinien zwischen Werbung und Serientext zunehmend verschwammen.⁸⁰

Im Zeitraum des Jahrestausendwechsels lässt sich fiktionalen Fernsehproduktionen ein zunehmendes Maß an Innovation und Experimentierfreudigkeit hinsichtlich narrativer, stilistischer und generischer Konventionen attestieren. Im US-amerikanischen Fernsehen gibt es überdies eine lange Tradition, den Verlauf einer Staffel durch vereinzelte Episoden mit einem Eventcharakter zu unterbrechen. Diese speziellen Episoden können in ihrer Gestaltung markant vom gewohnten Produkt abweichen. Die traditionellen Konventionen, nach denen die Serie funktioniert, werden überarbeitet, woraus resultiert, dass das Publikum seine gewohnten Erwartungen an das Produkt überdenken und ein neues Verständnis für die Serie entwickeln muss.⁸¹ So hat etwa *BUFFY – THE VAMPIRE SLAYER* (The WB 1997–2001 sowie UPN, 2001–2003) im Jahr 2001 als Horror/Mystery Serie eine Musicalespisode produziert, ein Umstand, der auch Auswirkungen auf den Episodenvorspann hat. Während die Originalsequenz darum bemüht ist, eine adäquate Vorstellung der Charaktere anzubieten, wird in der Musicalespisode seitens der Produzenten eine signifikante Variation des Vorspanns dargeboten, um auf diese Weise beim Publikum ein Bewusstsein zu schaffen, dass es eine spezielle Episode dieser Serie schaut. Das musikalische Hauptthema der Serie wird von einem Orchester instrumentiert und hebt sich so deutlich von der gewohnten rockmusikhafte Titelmelodie ab. Die Kreditierung der Darsteller erfolgt via verblasster in einen Vollmond montierter Bilder sowie einer roten comichaften Schriftart, welche den Schriftzügen klassischer Kinoplakate von Musicalfilmen wie *TOP HAT* (USA, 1935) ähnelt.⁸² Diese Eingangssequenz hat in ihrer

80 Bleicher, Joan K. (2004): Programmverbindungen als Paratexte des Fernsehens. In: Klaus Kreimeier, Georg Stanitzek und Natalie Binczek (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie Verlag, S. 245–260: 249.

81 Abbott, Stacey (2010): Innovative TV. In: Stacey Abbott (Hg.): *The cult tv book. From Star trek to Dexter, new approaches to tv outside the box*. New York: Soft Skull Press, S. 91–100: 93ff.

82 Buhse, Eric (2014): Bühnenwechsel. Überlegungen zur Transformation des Musicalfilms ins Fernsehen. In: Thomas Nachreiner und Peter Podrez (Hg.): *Feststellungen. Dokumentation des 25. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren. (in Vorbereitung).

Gestaltung nur noch wenig mit dem gängigen Vorspann der Serie gemein.

Bei der Serie BABYLON 5 (PTEN, 1994–1997 sowie TNT, 1998) lässt sich bereits in den 1990er Jahren ein systematischeres Experimentieren mit dem Varietätsgrad des Serienvorspanns beobachten. Die Serie gilt als eine der ersten Serien, die ein neues Maß an narrativer Komplexität durch einen vorab entwickelten fünfjährigen Storyarc ausstellt. Der Vorspann wird von Staffel zu Staffel dementsprechend überarbeitet und orientiert sich dabei an den Ereignissen der vorangegangenen und der aktuellen Staffel. So ist etwa die charakterliche Veränderung der Figur Mollari an deren – mit jeder neuen Vorspannsequenz dunkler werdenden – Kleidung ablesbar. Ein Voice Over Prolog leitet den Vorspann durch Nennung der diegetischen Jahreszahl sowie einer knappen Zusammenfassung der aktuellen Handlung ein. Ab der vierten Staffel wird der Prolog von unterschiedlichen Mitgliedern der Besetzung vorgetragen und mit einem »I was there.« versehen. Hierbei handelt es sich jedoch um eine unzuverlässige Erzählinstanz, da einige der verkörperten Figuren, denen dieser Bezeugungsausspruch zugeordnet wurde, bereits verstorben sind und demnach nicht an den geschilderten Ereignissen teilgenommen haben. Die fünfte Staffel verändert das zuvor gängige Vorspannverfahren erneut. Statt der aktuellen Jahreszahl werden die diegetischen Jahreszahlen aller vorangegangenen Staffeln mit dazugehörigen Bildern und Zitaten montiert. Das einzige abgekoppelte auditive Zitat ist ein in diesen *stream of memory* einführendes »And so it begins.«, welches dieserart zu einem »Es war einmal ...« der aktuellen Staffel wird. Der Vorspann der fünften Staffel kann folglich als Gedächtnis und Archiv der bisherigen Diegese verstanden werden.⁸³ Auf die möglichen Dimensionen der etwaigen Gedächtnisfunktion des Serienvorspanns wird zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal vertiefend eingegangen.

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass der Fernsehvorspann von mehreren Spannungsfeldern durchzogen wird, die wiederum dessen Bedingtheit konstituieren. Der Serienvorspann ist im Regelfall gekennzeichnet vom Wechselspiel zwischen identitätsstif-

83 Haupts, Tobias (2010): 105–107.

tender Stabilität und leichter Variation. Eine Folge dessen ist eine automatisch entstehende Asynchronität mit den Episodentexten einer fortschreitenden Staffel. Essentiell ist jedoch, dass dadurch auch Erinnerungen an vergangene Scherfahrungen und die Antizipation der bekannten Erzählformel stimuliert werden. Ferner zeichnet sich speziell der Serienvorspann durch einen einerseits dimorphen Charakter aus, der eine klar umrissene Festlegung einer Vorspannsequenz erschwert. Andererseits ist der Vorspann aufgrund seiner herausstechenden Formalästhetik, welche sich auch in der Wiederholung gleicher Bilder äußert, als eine ausnehmend ausdifferenzierte Sequenz zu beschreiben. Zudem muss der Fernsehvorspann eine Ansammlung unterschiedlicher, nur schwer vereinbarer Funktionen überspannen. Neben einer Markenbildungsfunktion müssen im Rahmen dieser Sequenz eine rechtlich-ökonomische und ästhetisch-unterhaltende Funktion miteinander vereinbart werden, wobei erstere eine Leerstelle eröffnet, welche die zweite füllen kann.

Ein Blick auf die Fernsehgeschichte zeigt überdies, dass der Vorspann schon immer zentral von medientechnologischen und -industriellen sowie kulturellen Entwicklungen bedingt wurde. In unterschiedlichen Jahrzehnten ließen sich dabei Muster zeitgenössischer Kohärenzen herausarbeiten, seien es Einflüsse neuer Digitaltechnologien und Stile auf die Ästhetik oder gesellschaftliche Entwicklungen, die sich als Motive durch unterschiedliche Sequenzen zogen. Die Betrachtung historischer Wegmarken verdeutlichte, dass der Serienvorspann bereits in der Vergangenheit als Ausdruck und Bedeutungsträger zeitgenössischer Fernsehpraxis zu verstehen war und die gegenwärtig beobachteten Phänomene – während der analytischen Auseinandersetzung vor diesem Hintergrund – immer auch als Entwicklungsstufen eines breiteren Prozesses verstanden werden müssen. Vor der detaillierten Untersuchung zeitgenössischer Sequenzen sollen im folgenden Kapitel jedoch theoretische Dimensionen der Auseinandersetzung mit dem Fernsehvorspann ermessen werde.

Theoretische Dimensionen

Während ein Programm von Fernsehanstalten produziert wird, ist der Fernsehtext immer auch das Produkt der Zuschauer. Ein Programm wird erst im Moment des Rezipierens durch den Zuschauer zu einem Text. Texte sind zudem generell offen und anschlussfähig.⁸⁴ Elementar für das Prinzip des seriellen Erzählens sind alle Texte einer Episode – Sequenzen wie Vor- und Abspann festigen erst den seriellen Aspekt einer Produktion.⁸⁵ Die serielle Ästhetik der variierenden Wiederholung ist dabei als Grundelement jedweder Art von Kreativität identifizierbar.⁸⁶ Zugleich offenbart sich im Verhältnis von Redundanz und Erneuerung jedoch auch ein zentrales Problem seriellen Erzählens. Je länger etwa eine Fernsehserie ausgestrahlt wird, desto stärker schränkt sie ihre eigenen Fortführungsmöglichkeiten ein, da sich das Risiko der Selbstabnutzung erhöht.⁸⁷ Im folgenden Kapitel soll – vor der tiefgehenden Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Vorspannsequenzen – jedoch eine Aufbereitung zentraler Begriffe und Konzepte, die im Rahmen dieses Buches von Bedeutung sind, stattfinden.

84 Fiske, John(1987): *Television culture*. London, New York: Routledge: 9ff.

85 Nesselhauf, Jonas und Schleich, Markus (2013): Bausteine des Seriellen. TV-Serien und der »Serial Frame«. In: *Journal of Serial Narration on Television* (1), S. 25–32: 25.

86 Kelleter, Frank (2012b): 13.

87 Jahn-Sudmann, Andreas und Kelleter, Frank (2012): Die Dynamik serieller Überbietung. Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality-TV. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 205–224: 206.

Veränderungsphänomene- und potentiale

Eine Fernsehserie, ganz gleich ob *serial* oder *series*, zeichnet sich durch das stilprägende Merkmal der Wiederholung aus. Es handelt sich dabei um ein Prinzip der wiederholten Vervielfältigung eines Modells und seiner prägnanten respektive innovativen Elemente.⁸⁸ Serielle Formen sind Formen der Wiederholung, Reihung, Verdopplung und Variation.⁸⁹ Übergreifend lässt sich konstatieren, dass sich das Fernsehen grundsätzlich über Momente der Variation und Wiederholung konstituiert. Dabei handelt es sich um Wiederholungen von Stilmitteln oder Mustern der Präsentation sowie Variationen, die – mittels oftmals nur geringfügig wahrnehmbarer Modifikationen – einem kontinuierlichen Aktualisierungsprozess dienen. Erst durch die beständige Wiederholung des Ähnlichen, aber nicht Identischen, gewinnt das Fernsehen seine Bestimmtheit.⁹⁰ Wiederholungen von Zeichenfolgen, statischen Elementen oder Formatkonventionen erleichtern die Rezeption, Interpretation sowie Verarbeitung und modellieren überdies auch die Erwartungen des Publikums, wodurch ein Aktivierungspotential freigelegt wird.⁹¹ Demnach kann über die Produktionsstrategie einer häufigen Variation der Vorspannsequenz eine Aufmerksamkeitssteigerung erreicht werden, da mit dem Muster der Wiederholung eines stets gleichen oder eines in größeren Zeitintervallen nur marginal variierten Vorspanns gebrochen wird. Im Umkehrschluss bedeutet dies aber zugleich auch, dass seitens der Produzenten mittels einer stetigen Wiederholung eines Variationsprozesses ein Gratifikations- und Verarbeitungserleichterungsangebot ausgestellt wird. Durch die Exponierung der Wiederholungsintensität einer

88 Prugger, Prisca (1994): Wiederholung, Variation, Alltagsnähe. Zur Attraktivität der Sozialsérie. In: Günter Giesenfeld (Hg.): *Endlose Geschichten. Serialität in den Medien*. Hildesheim [u.a.]: Olms-Weidmann, S. 90–113: 92.

89 Köhler, Kristina (2011): »You people are not watching enough television!« Nachdenken über Serien und serielle Formen. In: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Seriels zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 11–36: 26.

90 Klippel, Heike und Winkler, Hartmut (1994): »Gesund ist, was sich wiederholt« Zur Rolle der Redundanz im Fernsehen. In: Knut Hickethier (Hg.): *Aspekte der Fernsehanalyse. Methoden und Modelle*. Münster: Lit, S. 121–136: 123ff.

91 Prugger, Prisca (1994): 96–97.

solchen Vorgehensweise, wie sie etwa an den Couchgags im Vorspann von THE SIMPSONS (FOX, seit 1989) ablesbar ist, wird die Variabilität zwangsläufig betont.⁹²

Das Auflösen von Unsicherheiten macht einen besonderen Reiz des Fernsehens aus. Der Aspekt des Miterlebens – etwa beim repräsentierten Vorgang des Lösen von Rätseln – hat für den Zuschauer eine signifikante Funktion.⁹³ Dabei können fiktionale Serienproduktion in einer Episode – quasi bereits per Definition – allerdings nicht alle Rätsel auflösen, die sie dem Publikum präsentieren, da ansonsten der Grund für das Einschalten der Folgeepisode entfallen würde.⁹⁴ Was hiermit ausgedrückt werden soll, ist, dass das Enigma ein Grundgegenstand der Fernseherzählung darstellt. Die Integration eines Enigmas in die Vorspannsequenz kann folglich also durchaus als spezielle Ausformung einer gängigen und basalen Strategie verstanden werden.

Der Begriff Enigma dient im Rahmen dieses Buches als einende Begrifflichkeit für Phänomene, denen ein rätselhafter Charakter zuzuschreiben ist, so beispielsweise *easter eggs* auf DVDs, *puzzle plots* oder aber bildliche Rätsel, etwa in Form von Zeichen und Symbolen. Ferner ist die wörtliche Anlehnung an die Verschlüsselungsmaschine aus dem Zweiten Weltkrieg durchaus passend. In Bezug auf die zuvor genannten Phänomene, welche der Begriff bündelnd überspannen soll, wird in der englischsprachigen medienwissenschaftlichen Literatur häufig mit dem Wort *decipher* gearbeitet und damit deutlich gemacht, dass der Zuschauer zahlreiche solcher von Produzenten angebotenen Enigmata erst entschlüsseln muss, bevor diese ihren Mehrwert entfalten können. Das Enigma wird im Rahmen dieses Buches auch im Sinne postklassischer Modi filmischer Repräsentation und Erfahrung verstanden, wie sie für Phänomene – wie den *mindgame film* respektive *puzzle film* – beschrieben wurden. Bestimmte Elemente werden in diesen Modi so arrangiert, dass eine nicht nur komplexe, sondern auch komplizierte und mitunter verwirrende Struktur entsteht, welche die Grenzen zwischen den verschiedenen

92 Jahn-Sudmann, Andreas und Kelleter, Frank (2012): 213.

93 Fiske, John (1987): 97.

94 Butler, Jeremy G. (2002): *Television. Critical methods and applications*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates: 29f.

Ebenen der Wirklichkeit verwischt und mit Lücken, Täuschungsmomenten, labyrinthische Strukturen und Unklarheiten versetzt ist.⁹⁵ Ferner können Details offenbart werden, die bereits zuvor im Text präsent waren, deren Bedeutung bis dato jedoch durch eine Konfiguration verdeckt war. Über eine Neuverknüpfung respektive eine Neuperspektivierung einzelner Elemente wird das Erkennen neuer Organisationsstrukturen ermöglicht.⁹⁶ Das Enigma ist demnach ein Behelf, mithilfe dessen Produzenten Zuschauerbefriedigung erreichen können, zugleich aber auch im Sinne der notwendigen Praxis von Fragenauflösung und den Verzicht auf eben jene arbeiten können.⁹⁷

Insbesondere Vorspannsequenzen sind bei mehrjähriger Ausstrahlung einer Fernsehserie beim Publikum detailbekannte Texte. Regelmäßig jeder Episode beigelegt, sind dem Publikum einzelne oder gar alle Elemente durch die stetige Wiederholung teilweise bis zu einem Grad des auswendigen Wissens bekannt. Ferner ist der Vorspann eine höchst selbstreferentielle Sequenz, die etwa mittels der Kreditierung die Herstellungsbedingungen und den inszenatorischen Charakter deutlich macht.⁹⁸ Was jedoch geschieht, wenn ein gewisses Maß der Variation auf diese Sequenz angewandt wird? Mit einer Veränderung des Vorspanns wird auch immer eine nochmals verstärkte Thematisierung des eigenen Status als Medienprodukt vorgenommen und somit die eigene Bedingt- und Konstruiertheit herausgestellt.⁹⁹ Das Publikum wird durch eine solche Metareferentialität zu einer Reflektion der Beziehung zwischen Fiktion und Realität angeregt.¹⁰⁰ Dies ist insbesondere vor dem Hintergrund bedeutsam, dass unzählige paratextuelle Strategien ein natürliches Sender-Empfänger-

95 Buckland, Warren (2009): Introduction: Puzzle Plots. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary world cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell, S. 1–12: 3–5.

96 Elsaesser, Thomas (2009): 40.

97 Butler, Jeremy G. (2002): 29f.

98 Mengel, Norbert (1997): 243.

99 Kirchmann, Kay (1996): Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität. In: Ernst Karpf (Hg.): *Im Spiegelkabinett der Illusionen. Filme über sich selbst*. Marburg: Schüren, S. 67–86: 68f.

100 Waugh, Patricia (2002): *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London [u.a.]: Routledge: 2.

Schema transzendieren, indem fiktive Informationen verschleiert in reale Kontexte eingeschrieben und in diesen auch rezipiert werden. So wurden in US-amerikanischen Tageszeitungen Anzeigen fiktiver Firmen des narrativen Universums der Serie LOST geschaltet. Diese Firmen waren wiederum Teil größerer von den Produzenten kreierter Rätsel, welche ein hohes Zuschauerengagement fördern sollten.¹⁰¹ Die Bindung des Publikums an das Produkt wird – zusätzlich zum Interesse für die erzählte Welt – verstärkt, indem es somit zugleich auch eine Anerkennung für die Konstruktion des Produkts aufbringen kann.¹⁰²

Der Fernsehvorspann als Paratext

Die Anwendung des Paratext-Konzepts auf audiovisuelle Massenmedien wird bereits von Genette selbst angeboten, in diesem Fall bezogen auf den Filmvorspann.¹⁰³ Dabei gilt es zu beachten, dass ein audiovisuelles Massenmedium wie das Fernsehen vor allem zeitlich organisiert, während ein geschriebenes Buch dies vorwiegend räumlich verrichtet.¹⁰⁴ Der Fernsehvorspann wäre – noch detaillierter betrachtet – aufgrund seiner räumlichen Nähe zum Text sowie einer eingeschriebenen Prozententenintervention bei der Herstellung und Produzentenintention bezüglich der Lesart als Peritext einzustufen.¹⁰⁵ Er steht aufgrund seiner kohärenten und ausdifferenzierten Beschaffenheit einerseits in einem Abstand zum eigentlichen Episodentext, andererseits ist ein Teil der Gesamtepisodenproduktion und somit

101 Seiler, Sascha (2008): Previously on Lost. Die Erfindung des Paratextes in der Fernsehserie Lost. In: Sascha Seiler (Hg.): *Was bisher geschah. Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt - der Filmverlag, S. 40–53: 50.

102 Mittell, Jason (2012a): Narrative Komplexität im amerikanischen Gegenwartsfernsehen. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 97–122: 111.

103 Genette, Gérard (2011): *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt am Main: Suhrkamp: 388.

104 Böhnke, Alexander (2007): 8.

105 Genette, Gérard (2011): 12ff.

hinsichtlich des Textes immer in die direkte Nähe gerückt. Er löst sich vom eigentlichen Text, um sich dann aber titulierend wieder auf ihn zu beziehen.¹⁰⁶ Der Fernsehvorspann erfährt zumeist eine formale Abhebung, ist teilweise hervortretend am Anfang einer Episode positioniert und teilweise wiederum in Form fortlaufender Kreditierung visueller Bestandteil des eigentlichen Episodentextes.

Vielzählige Aufgaben des Fernsehvorspanns, etwa das Anbieten einer ersten Annäherung an Tonalität sowie zentrale Themen und Motive, stehen in Einklang mit den Funktionen eines Paratexts. Dieser gibt eine Produzentenintention preis, ist ein reflexiver Kommentar zum Text und bietet dem Publikum somit zugleich dominante Lesarten des Textes an.¹⁰⁷ Der Paratext Vorspann identifiziert das Produkt, kommentiert und bewirbt es, stellt die Differenz und den Rechtsanspruch zu anderen Produkten dar, was sich mit den Aspekten der ihm zugeschriebenen Markenbildungsfunktion sowie seiner rechtlich-ökonomischen Bedingtheit deckt.¹⁰⁸

Insbesondere für den Serienvorspann lässt sich eine die Kommunikation konstituierende Funktion des Paratexts konstatieren. Aufgrund der zeitlichen Limitiertheit auf zumeist weniger als zwei Minuten sowie der Möglichkeit, ihn aufgrund einer erkennbaren formalen Abhebung vom restlichen Episodentext zu separieren, kann er als Ausschnitt und Repräsentant – etwa auf einem Internetvideoportal – die Serie einer breiten Öffentlichkeit präsent machen.¹⁰⁹ Durch ein großes Angebot von Videoplattformen im Internet sind insbesondere Vorspannsequenzen weit verbreitete Paratexte, die einen ersten Kontakt mit dem dazugehörigen Produkt anbieten. Eine solche Separierung vom Episodentext und Einspeisung in den Raum der digitalen Medien kann die Aufmerksamkeit des potentiellen Publikums einerseits zentripetal auf die Serie konzentrieren oder andererseits

106 Stanitzek, Georg (2004): Texte, Paratexte, in Medien – Einleitung. In: Klaus Kreimeier, Georg Stanitzek und Natalie Binczek (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie Verlag, S. 3–20: 7.

107 Genette, Gérard (2011): 388ff.

108 Böhnke, Alexander (2007): 23–24.

109 Genette, Gérard (2011): 9–10.

zentrifugal davon wegziehen.¹¹⁰ Durch die Vereinbarung solch unterschiedlicher Funktionen entsteht ein Spannungsverhältnis, welches ein konstitutives und analytisches Wirken einem zugesprochenen Dasein als Anhängsel gegenüberstellt.¹¹¹ Der Fernsehvorspann bewegt sich also auf beiden Seiten der Grenze zwischen Zuschauer und Produzent.¹¹²

Die televisuelle Vorspannsequenz ist jedoch nur einer von unzähligen Paratexten, die einer Fernsehproduktion anhaften – diese reichen von Werbeplakaten über Reviews, DVD-Bonusmaterial bis hin zu audiovisuellen Webproduktionen. Zahlreiche Texte sind zuerst sogar lediglich auf der Ebene der Paratexte bekannt. Diese rahmen den Konsum audiovisueller Medienprodukte und bleiben bei Verzicht auf Rezeption des eigentlichen Textes oftmals der einzige Kontaktpunkt.¹¹³ Paratexte können zu einem verbesserten Verständnis bei der Rezeption des Textes beitragen, die wenigstens von ihnen wurden in den vergangenen Jahrzehnten jedoch tatsächlich für das generelle Verständnis benötigt.¹¹⁴

In Zeiten einer von Produzenten und Publikum explizit ausstellten und gelobten narrativen Komplexität sind sogenannte Serien-Wikis, welche – angelehnt an Wikipedia – eine enzyklopädische Übersicht und Informationsdatenbank einer Fernsehserie aufbereiten, ein weit verbreitetes Phänomen. Dabei werden in diesem – im Regelfall zuschauerproduzierten – Paratext insbesondere transmediale Aspekte und Informationen zusätzlicher Produktionsparatexte, etwa Webisodes oder Alternate Reality Games, festgehalten. Bis dato unverknüpfte Informationen sollen miteinander in Bezug gesetzt und zugleich eine – durch Hyperlinks strukturierte – Übersichtsform der textuellen und paratextuellen Daten und Informationsmengen angeboten werden. Somit sind paratextuelle Phänomene nicht nur kom-

110 McCracken, Ellen (2013): Expanding Genette's Epitext/Peritext Model for Transitional Electronic Literature: Centrifugal and Centripetal Vectors on Kindles and iPads. In: *Narrative* 21 (1), S. 105–124: 106ff.

111 Böhnke, Alexander (2006): Framing Hands. Der Eingriff des Films in den Film. In: Alexander Böhnke, Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8, S. 159–181: 159f.

112 Bleicher, Joan K. (2004): 245.

113 Gray, Jonathan (2010): 26.

114 Johnson, Steven (2005): *Everything bad is good for you*. London: Allen Lane: 29.

merzieller Natur, sondern imitieren auch kulturgeschichtliche Muster, um auf diese Weise einen kulturellen Gesamttext zu kreieren.

Für ein über die Ausstrahlung hinaus interessiertes Kernpublikum ist insbesondere ein breit gefächertes Angebot zusätzlicher Paratexte attraktiv.¹¹⁵ Die Fernsehindustrie ist folglich darauf angewiesen, dass das paratextuelle Zusatzangebot erfolgreich funktioniert, um ein solches Kernpublikum zu akquirieren. Zugleich gilt ein breites Paratextangebot inzwischen sowohl bei Produzenten als auch Publikum teilweise als Gradmesser für den generellen Erfolg einer Fernsehproduktion.¹¹⁶ Produzenten adressieren dieses potentielle Kernpublikum demzufolge ganz dezidiert mit weiteren Paratexten abseits der regulären Fernsehausstrahlung. Dabei werden diese Paratexte vorwiegend im Internet verfügbar gemacht, weshalb den digitalen Medien bei der Vermarktung einer Fernsehproduktion eine bedeutende Rolle zukommt.¹¹⁷ Mit fortschreitendem Bedeutungszuwachs der digitalen Medien hinsichtlich des Fernsehens scheinen demnach also auch die Paratexte des Fernsehens eine neue Beachtung zu erfahren. Weil Vorspannsequenzen bereits in der Vergangenheit in Film und Fernsehen als gelegentliche Experimentierfelder genutzt wurden, scheinen sie angesichts gegenwärtiger Entwicklungsprozesse prädestiniert, eine exponiertere Rolle als zuvor einzunehmen.

Doch dies betrifft nicht nur den Vorspann, auch Produktionslogos rücken vermehrt in den Fokus bezüglich Fragen nach formaler oder stilistischer Beschaffenheit sowie Aspekten kommerzieller Markenbildungsprozesse audiovisueller Medienprodukte.¹¹⁸ Dies lässt sich etwa an der Senderlogo-Trailersequenz von HBO nachvollziehen. Der zuerst von tonalem Rauschen und daran anschließenden hymnischen Choralklänge begleitete HBO-Schriftzug, welcher seinerseits aus einem bildlichen Rauschen hervorgeht, ähnelt in erster

115 Seiler, Sascha (2008): 42ff.

116 Gray, Jonathan (2010): 39.

117 Schabacher, Gabriele (2010): Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer Serien. In: Arno Meteling, Isabell Otto und Gabriele Schabacher (Hg.): »Previously on...« – Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien. München [u.a.]: Fink, S. 19–39: 22.

118 Grainge, Paul (2008): *Brand Hollywood. Selling entertainment in a global media age*. London, New York: Routledge: 71.

Instanz einer Unterbrechung der Fernsehübertragung und evoziert somit vor allem eine Erinnerung an die technologische Vermittlung des audiovisuellen Serientexts. Die kurze Sequenz ist sowohl der tatsächlichen Fernsehausstrahlung als auch den einzelnen Episoden auf DVD vorangestellt. Damit ist zuvorderst ein Markenbildungsprozess abgebildet. »HBO Original Programming« wird als solches durch den Produktionstrailer charakterisiert und beworben. Als Paratext liefert diese kurze Sequenz jedoch auch eine Lesart mit. Vor einer HBO Serienepisode steht zuerst ein Moment der Störung. »It's not TV. It's HBO.« Es handelt sich beim folgenden Text um kein gewöhnliches Fernsehprogramm, sondern eine Sendung speziellen Charakters, herausstehend aus dem sonstigen fernsehtypischen schwarz-weißen Pixelchaos.¹¹⁹

Als einen weiteren, eng mit dem Fernsehvorspann verknüpften Paratext lässt sich das sogenannte *Previously On* beschreiben. Die Ausschnittscollage aus Material zurückliegender Episoden soll bedeutsame Narrationsstränge zusammenfassend aufbereiten und somit eine Backstory für die Erzählung der anstehenden Episode anbieten. Wie der Vorspann dient auch das *Previously On* als ein Paratext, der den Einstieg in die Diegese erleichtern und zugleich den Fokus des Zuschauers auf das Folgende im Allgemeinen und bestimmte Aspekte der Erzählung im Speziellen lenken soll. Damit bietet auch das *Previously On* dem Publikum eine dominante Lesart an.¹²⁰

Die Vorspansequenz als Paratext zu begreifen, ist entsprechend der vorangegangenen Erläuterungen naheliegend und plausibel zu machen. Dennoch muss eine bestimmte Abgrenzung zu Genettes Modell vorgenommen werden. Die starke Bedeutungszuschreibung hinsichtlich Werkcharakter und Autorenschaft kann für das Fernsehen nicht ohne Abhebungen übernommen werden. Zwar wird gegenwärtig sowohl in der Industrie als auch in der Wissenschaft vermehrt die Position des Showrunners herausgehoben, dennoch sind

119 Jahn-Sudmann, Andreas und Starre, Alexander (2013): Die Experimente des Quality TV – Innovation und Metamedialität in neueren amerikanischen Serien. In: Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter (Hg.): *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 103–119: 109.

120 Gray, Jonathan (2010): 43.

Fernsehproduktionen institutionell gebundene, hochgradig arbeitsteilige sowie gleichermaßen industriell und kollektiv organisierte Projekte. Insbesondere die Kreditierungsfunktion des Fernsehvorspanns stellt genau diesen Umstand deutlich heraus. Wie das Beispiel des Senderlogos gezeigt hat, nimmt eine Produktion immer auch eine Teilrolle in einer *corporate strategy* ein, welche sich unter anderem in einem *corporate design* und ähnlichem äußert. Fernsehparatexte binden ein einzelnes Werk demnach immer auch in eine Programmstruktur oder andere übergreifende kulturelle Formationen ein.¹²¹

Ein ludisches Potential?

Das Enigma steht sinnbildlich und übergreifend für unterschiedliche Phänomene, die sich bezüglich der Entwicklungsprozesse unterschiedlicher Medienprodukte offenbaren. Beispielhaft ließe sich in diesem Fall der bereits zuvor erwähnte *mind game film* anführen, in welchem der Rezipient bewusst fehlgeleitet wird oder essentielle Informationen versteckt respektive ihm vorenthalten werden. Es werden Fallen für Auge und Geist ausgelegt.¹²² Lassen sich diese und ähnlich geartete Phänomene enigmatischen Charakters auch als Form und Raum des Spiels begreifen? Aller Ausformung von Kultur liegt das Phänomen des Spiels¹²³ zugrunde, diese kann ohne einen gewissen Spielgehalt nicht bestehen. Spielerische Handlungen lassen sich

121 Parr, Rolf und Thiele, Matthias (2004): Eine »vielgestaltige Menge von Praktiken und Diskursen«. Zur Interdiskursivität und Televisualität von Paratexten des Fernsehens. In: Klaus Kreimeier, Georg Stanitzek und Natalie Binczek (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie Verlag, S. 261–282: 261ff.

122 Elsaesser, Thomas (2009): 15–16.

123 Spiel wird im Rahmen dieses Buches als kultur begründendes und -bedingendes Phänomen verstanden, wie es vor allem Johan Huizinga und Roger Caillois erforscht haben. Im Fokus dieses Kapitels steht daher die Prüfung, ob die zu beschreibenden Variationselemente in zeitgenössischen Vorspannsequenzen auch als fassbare, Gestaltausformungen des Spiels verstanden werden könnten. Zur Problematik einer exakten Begriffsdefinition des Spiels vgl. Adamowsky, Natascha (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt, New York: Campus: 22ff.

dabei als Wettkampf um etwas oder die Repräsentation von etwas beschreiben.¹²⁴ Charakterisiert man eine bestimmte Gruppe zeitgenössischer Fernsehserien, die sich durch ein hohes Maß an Komplexität hinsichtlich Narration oder Organisation auszeichnen, als Herausforderung für den Zuschauer¹²⁵, so bietet eine Annäherung an den zeitgenössischen Vorspann aus der Perspektive des Ludischen durchaus Anknüpfungspunkte.

Das Fernsehprogramm war schon früh ein Ort des Spiels. Quiz- und Game-Shows waren lange Zeit zentrale Eckpfeiler der Fernsehunterhaltungssparte. Versteht man ein hohes Maß an Variation bezüglich der Vorspannsequenz als spielerisches Element, so lässt sich feststellen, dass es zweifelsfrei gewisse Überschneidungspunkte zum *ludus* gibt. Eine stetige Anwendung des gleichen Prinzips bietet die Gelegenheit zu einer Art zielgerichtetem Training. Erkennt der Zuschauer das dargebotene hohe Maß an Variation im Vorspann – etwa in Form von bildlichen Enigmata – und geht dieser durch die Produzenten ausgelegten Spur weiter nach, so erwirbt er mit fortschreitender Dauer, Wiederholung und Einübung eine Kompetenz hinsichtlich dieser produktspezifischen Handlungspraxis, welche es ihm ermöglicht, das Informationsangebot besser handzuhaben respektive befriedigende Antworten auf bestimmte Fragen zu erhalten.¹²⁶ Die aktuelle Fernsehindustrie fordert und fördert mit Formaten hoher narrativer sowie organisatorischer Komplexität eine aufmerksame und engagierte Rezeptionshaltung, die sich auf die angebotenen Verwicklungen einlässt und bestimmte eingepflegte Codes dechiffriert. Insbesondere die dem Publikum heute zur Verfügung stehenden technologischen Möglichkeiten, wie Speicher- und Abspielapparaturen, Bearbeitungsprogramme und Onlineverbreitungsplattformen, wirken hierbei tiefgehend auf Prozesse zeitgenössischer Fernsehpraxis ein, sodass das Publikum zunehmend auch eine aktive

124 Huizinga, Johan (1980): *Homo ludens. A study of the play-element in culture*. London, Boston, Mass: Routledge and Kegan Paul: 5ff.

125 Kelleter, Frank (2012a): Amerikanisches Fernsehen: Serien als Stresstest. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, Ausgabe vom 03.02.2012.

126 Caillouis, Roger und Massenbach, Sigrid von (1960): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Stuttgart: Curt E. Schwab Verlagsgesellschaft: 39 f.

Rolle einnehmen kann.¹²⁷ Fernsehrezeption kann dieserart durchaus als Geschicklichkeitstraining des Geistes fungieren und somit im erweiterten Sinne als eine Form des Denksports betrachtet werden. Dabei steht weniger die utopische Konzeption eines interaktiven Fernsehens zur Diskussion, vielmehr werden dem Rezipienten Handlungsvollzüge angeboten, die ihm – über den Akt des Nachdenkens hinaus – auch eine Form der Fortschreibung des Gesehenen auf den Plattformen digitaler Medien erlauben.¹²⁸ Durch Internetforen, Blogs oder Serien-Wikis eröffnet sich die Gelegenheit, den errungenen Fortschritt aus der Beschäftigung mit den Rätseln gegenüber anderen Zuschauern zu offenbaren.¹²⁹ Ferner funktioniert überdies auch dieser Austausch gewonnener Erkenntnisse und bereitgestellter Lösungsangebote als eine Form kognitiven Trainings und fördert somit die Problemlösungskompetenz und Beobachtungsgabe des Rezipienten.¹³⁰

In diesem Umstand artikuliert sich erneut die enge Verwobenheit zwischen zeitgenössischer Fernsehpraxis und den digitalen Medien. Nicht nur werden die digitalen Medien genutzt, um Paratexte zu verbreiten, auch werden Internetangebote als Plattformen zur Anschluss- und Austauschkommunikation, teilweise sogar bereits während der Ausstrahlung, genutzt.¹³¹ Dabei gilt es jedoch zu beachten,

127 Jason Mittell (2012a): 104.

128 Klein, Thomas (2012): Diskurs und Spiel. Überlegungen zu einer medienwissenschaftlichen Theorie serieller Komplexität. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 225–240: 236.

129 Caillois, Roger und Massenbach, Sigrid von (1960): 40.

130 Jason Mittell (2012a): 104.

131 Zwischen 2010 und 2012 wurden zahlreiche Studien in Auftrag gegeben, die das Nutzungsverhalten von Fernsehzuschauern hinsichtlich ihres parallelen beziehungsweise ergänzenden Gebrauchs von mobilen Endgeräten und Social Media Diensten untersucht haben. So stellt die Studie TV & VIDEO CONSUMER TREND REPORT 2011 fest, dass etwa 40 Prozent der 13.000 Befragten aus 13 Ländern Social Media Dienste, wie Facebook oder Twitter, parallel zum Fernsehen nutzen, um sich mit anderen über das Programm auszutauschen. Die Studie SOCIAL TV & THE MASS MARKET kommt zu dem Ergebnis, dass 49 Prozent der befragten US-amerikanischen Teilnehmer auf Social Media Plattformen über die Fernsehsendungen kommunizieren, die sie gerade schauen. In Deutschland tauschen sich laut DIGITALBAROMETER DEZEMBER 2011 knapp 40 Prozent der Parallelnutzer

dass das Verhalten des Publikums nicht vorhersagbar ist, ebenso gebrauchten Konsumenten zur Verfügung stehende Technologie nicht immer zwingend so, wie sie erdacht wurde.¹³² Das Spiel mit und mittels Paratexten – etwa *fanmade movies*, bestehend aus Footagematerial – kann durchaus als historischer Verweis auf einen exponierten Handlungsmoment jenseits gesteckter Grenzen verstanden werden. Dass insbesondere der digitalen Kultur vermehrt ein ludisches Potential zugeschrieben wird, lässt auf eine wachsende Bedeutung der Aspekte des Ludischen für die Medienkultur schließen.¹³³ Die Begrifflichkeit des Spiels wäre folglich besonders dazu geeignet, speziell die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit den digitalen Medien zu beschreiben.¹³⁴

Kreative Produktionsstrategien sind immer auch eng mit Entwicklungen der jeweiligen Medienindustrie sowie Medientechnologien verknüpft. Kulturelle Ausdrucksmodi folgen demnach technologischen Protokollen – der Rezipient muss also, will er sich auf die Angebote einlassen, die ihnen zugrundeliegenden technologischen Verfahrensweisen beherrschen.¹³⁵ Es werden neue Formen medialer Aufmerksamkeit verlangt, sodass der Genuss einer erfolgreichen Illusionsästhetik eng mit dem Genuss einer erweiterten Mediennutzungskompetenz verknüpft sein kann.¹³⁶ Die Präsenz etwaiger, als spielerisch charakterisierbare, Elemente im Kontext audiovisueller Massenmedien könnte dementsprechend auch als eine epistemologische Reflexion zeitaktueller gesellschaftlicher Zustände verstanden werden.¹³⁷ Das Absolvieren von Tests, Anpassung, Flexibilität und Lernen werden vermehrt zu Verpflichtungen innerhalb der moder-

von Social Media Diensten und Fernsehen im Internet über das rezipierte Programm aus.

132 Palmer, Shelly (2006): *Television disrupted. The transition from network to networked TV*. Amsterdam, Boston: Focal Press: 36.

133 Neitzel, Britta und Nohr, Rolf F. (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation-Immersion-Interaktion. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion – Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren, S. 9–19: 13.

134 Adamowsky, Natascha (2000): 18.

135 Mittell, Jason (2012a): 120.

136 Jahn-Sudmann, Andreas und Kelleter, Frank (2012): 213.

137 Rothmund, Kathrin (2012): 64.

nen Gesellschaft. Medienprodukte können durch die Einsetzung ludischer Elemente dazu beitragen, eben jene Handlungspraktiken einzuüben und die »Regeln des Spiels« zu erlernen.¹³⁸

Mit einem Verständnis des Spielerischen als dispositiv organisiertes Handlungsmoment – ohne unmittelbare gesellschaftliche oder subjektive Konsequenz – kann auch ein Strukturmerkmal audiovisueller Massenmedien selbst benannt werden: Semantiken, Regeln, Normen und Muster etablierten Handelns können durch spielerische Manipulation und Außerkraftsetzung in alternativen Formen durch-exerziert werden.¹³⁹ Insbesondere Enigmata fördern eine schrittweise Erlangung bestimmter Kompetenzen im Modus eines diegetischen Trainingsmoduls. Hier lassen sich etwa *puzzle plots* anführen – es gibt spezifische Regeln, die begriffen werden müssen, um der Erzählung vollends zu folgen. Der Rezipient wird aufgefordert, in ein kreatives Spiel einzutreten, dessen basale Struktur darin besteht, interpretative Codes zu dechiffrieren.

Für die im Rahmen dieses Buches betrachteten Vorspanne gilt es ebenfalls, das wesentliche Grundprinzip der Variation zu erfassen und die angebotenen Codes – seien es Subliminalbilder oder Farbänderungen – direkt in die Spielstruktur zu übersetzen und zu entschlüsseln. Dabei muss dennoch die Option aufrechterhalten werden, dass der Zuschauer es trotz seiner dechiffrierenden Arbeit genießt, im Rahmen dieses Spiels auch erfolgreich manipuliert und somit überrascht oder vor neue Rätsel gestellt zu werden.¹⁴⁰ Grundsätzlich gilt, dass Spiele ein Gelingen verlangen.¹⁴¹ Auch wenn der Verlauf dieses Spiels auf Seiten des Rezipienten immer wieder zu Momenten der Frustration, Konfusion oder Desorientierung führen kann, wird ein Kernpublikum benötigt, das dieses Angebot annimmt, die Enigmata auch tatsächlich zu dechiffrieren versucht und dabei wiederholt Erfolge für sich verbuchen kann.¹⁴² Ferner muss dieses Kernpublikum jedoch zuvorderst vom Produkt überzeugt und dazu animiert werden, diese – über das gewohnte Maß hinausgehende – angebotene

138 Elsaesser, Thomas (2009): 33f.

139 Neitzel, Britta und Nohr, Rolf F. (2006): 13–14.

140 Mittel, Jason (2012a): 117–118.

141 Adamowsky, Natascha (2000): 25.

142 Johnson, Steven (2005): 25ff.

Erfahrung in Anspruch zu nehmen. Verknüpfend mit Beobachtungen zu sogenannten *cult audiences* und deren Engagement für bestimmte Serienproduktionen, etwa bei Absetzungsgefahr, ließe sich die Überlegung anstellen, dass die Unterstellung eines ludischen Potentials für zeitgenössische Produktionspraktiken auch eine Beschreibungsmöglichkeit des Rezeptionsverhaltens als Akt kultureller und relationaler Identitätswerthaltigkeit anbietet.¹⁴³

Zahlreiche formale Eigenschaften, die für das Spiel als Handlungspraxis beschrieben werden, ließen sich auch auf den Umgang mit in hohem Maße variablen Vorspannsequenzen in Einklang bringen. Ob dieses Angebot seitens der Produzenten von einem Teil des Publikums angenommen und dabei etwa den Rätseln auf weitergehende Plattformen im Internet gefolgt wird, ist eine freigestellte Handlungsoption, die keinerlei Verpflichtung unterliegt. Zudem ist es eine abgetrennte Betätigung, die aufgrund einer wöchentlichen Ausstrahlungspraxis mit einer möglichen fortlaufenden und komplexen Narration durchaus zeitlich reguliert sein kann. Auch gibt es wiederholt Momente der Ungewissheit, das Ergebnis steht nicht von vornherein fest, da auch subdominante Lesarten etwaiger Hinweise andere Entfaltungsformen befördern können. Die Handlungspraxis wird immer von einem spezifischen Bewusstsein der Bezüglichkeit auf einen fiktiven Wirklichkeitskontext begleitet und unterliegt gewissen Konventionen.¹⁴⁴ Es ist jedoch herauszustellen, dass die formale Eigenschaft der Unproduktivität – hinsichtlich der Tatsache, dass eine Teilnehmerseite Bestandteil einer Medienindustrie ist und dementsprechend immer kommerzielle Interessen verfolgt – nur bedingt bis gar nicht übertragbar ist. Dies muss allerdings auch im Kontext der Tatsache betrachtet werden, dass in allen Bereichen der Kultur zunehmend Ökonomisierungsprozesse entscheidenden Einfluss ausüben. Prägnante Merkmale für eine Charakterisierung dieses zeitgenössischen medialen Spiels wären vor allem die technologische Bedingtheit sowie eine stetige Überlappung von räumlichen und

143 Christensen, Lars H. (2008): Out of Interactive TV. In: Judith Masthoff, Richard Griffiths und Lyn Pemberton (Hg.): *Proceedings of the second European Conference on Interactive Television. Enhancing the experience*. Brighton: University of Brighton.

144 Caillois, Roger und Massenbach, Sigrid von (1960): 16–17.

zeitlichen Aspekten spielerischer und gesellschaftlicher Handlungspraxis.

Verknüpfend mit dem Modell des Paratextes ließe sich konstatieren, dass eben jener Paratext als essentieller Raum für die Vorstellung der Konventionen fungiert, welche für ein Spiel mit dem Gesamttext intendiert sind.¹⁴⁵ So kann die – im Anfangsteil einer Episode positionierte – Vorspannsequenz nicht nur als Lektüeranleitung für Text fungieren, sondern auch als Gebrauchs- respektive Spielanleitung der jeweiligen aktivitätsfördernden Produktionspraxis. Genau diese ließe sich dem Fernsehen durch den polysemen Charakter des Textes generell unterstellen, hat es den Zuschauer doch schon immer dazu befähigt, mit dem Text zu spielen.¹⁴⁶ Gleichzeitig werden die Akte der En- und Dekodierung als basale Elemente eines bedeutsamen Fernsehdiskurses zwischen Produzenten und Rezipienten verstanden.¹⁴⁷ Es kann demnach geschlussfolgert werden, dass Medienprodukten das Potential zugesprochen werden kann, einen medientechnologisch vermittelten und organisierten Spielplatz zu kreieren. Der zeitgenössische Fernsehvorspann ist überdies als Raum eines solchen Angebots sowie als Bedeutungsträger einer breit angelegten Produktionspraxis in besonderer Art und Weise geeignet.

Zusammenfassend ließe sich nach dieser Aufbereitung und Diskussion zentraler Begriffe und Konzepte im dritten Kapitel dieses Buches schlussfolgern, dass mit gewissen zeitgenössischen Produktionspraktiken zugleich neue Rezeptionsmodi eines Metavergnügens einhergehen, welche eng an ein Verständnis von Konstruktions- und Funktionsweisen gekoppelt sind. Insbesondere Paratexten fällt hierbei eine herausstechende Bedeutung zu, da sie auch einen Einblick in Herstellungsprozesse gewährt sowie ein erweitertes Verständnis für die Bedingtheit der Gesamtorganisation des rezipierten Textes fördert. Ferner dienen Paratexte als Hilfsmittel zur Konstruktion komplexer Erzählstrukturen, deren enigmatische Bestandteile dechiffrie-

145 Gray, Jonathan (2010): 205.

146 Fiske, John (1987): 230.

147 Hall, Stuart (2001): Kodieren/Dekodieren. In: Ralf Adelman, Jan-Otmar Hesse, Judith Keilbach, Markus Stauff und Matthias Thiele (Hg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse*. Konstanz: UVK Verlags-Gesellschaft, S. 105–124: 108ff.

rende und nachforschende Rezeptionspraktiken anregen können.¹⁴⁸ In einem Abgrenzungsprozess wird auf solche Weise das Wissen um klassische Repräsentationskonventionen ausgestellt und mit dem Publikum geteilt.¹⁴⁹ Insbesondere Fernsehproduzenten nutzen mittels digitaler Medien aufbereitete und verbreitete Paratexte – etwa ARGs oder Onlinevideos – um ein spielerisches Potential freizulegen, welches die Markenloyalität des eigenen Kernpublikum verfestigen soll.¹⁵⁰ Folglich ist dieser Produktionspraxis eine explizit kommerzielle Motivation zuzuschreiben. Die Möglichkeiten spielerischer Paratexte sind – wie jene des seriellen Gesamttextes generell – eng und entscheidend mit dem Markt- und Publikumserfolg verknüpft.¹⁵¹

148 Mittell, Jason (2011): Serial Boxes. DVD-Editionen und der kulturelle Wert amerikanischer Fernsehserien. In: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Seriels zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 133–152: 141–144.

149 Elsaesser, Thomas und Buckland, Warren (2002): *Studying contemporary American film. A guide to movie analysis*. London, New York: Arnold; Oxford University Press: 78.

150 Mittell, Jason (2012b): Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 6 (1): 5.

151 Kelleter, Frank (2012b): 19.

Der Fernsehvorspann als Produkt industrieller und systembedingter Entwicklungsprozesse

Der Handlungsakt des Fernsehens vollzieht sich gegenwärtig nicht mehr nur mittels der Apparatur Fernsehen. Mobile Endgeräte, Laptops und PC Monitore sind gleichsam wie der Fernseher Projektionsflächen eines televisuellen Dispositivs. Überdies erweitert sich das Repertoire den Fernseher ergänzender medientechnologischer Apparaturen stetig. BluRay-Player, Webplayer, Set-Top-Boxen, Festplattenrekorder oder Spielekonsolen – all diese Geräte können Fernsehprogramme auch abseits einer Liveausstrahlung im Programm wiedergeben. Folglich genießt der Rezipient neue Entscheidungsfreiheiten bezüglich seines Rezeptionsverhaltens. Diesen Technologieangeboten ist ein Nutzen- respektive Werthaltigkeitsversprechen inhärent, das eine verbesserte Konsumerfahrung proklamiert.¹⁵² Die zunehmende Komplexität der Alltagswelt, gekennzeichnet durch stetig eingeforderte Orientierung und Erreichbarkeit, Netzwerkpflge, Reizüberflutung oder notwendige Mobilität und Flexibilität, befördert daran angepasste medientechnologische Entwicklungen. Zeitgemäße Kommunikationswerkzeuge wie Laptops oder mobile Endgeräte erlauben es, den komplexen Alltag in der Tasche mitzuführen. Gleichzeitig sind diese Geräte aber auch multimediale Abspielgeräte für audiovisuelle fiktionale Fernsehproduktionen.

Jene medientechnologischen Entwicklungen können durchaus als Indiz dafür gewertet werden, dass die Notwendigkeit eines Fernsehvorspanns in seiner ursprünglichen Form, etwa bei wiederholter oder exzessiver Rezeption einer Fernsehserie, durchaus in Frage gestellt werden kann.¹⁵³ In Zeiten der Herauslösung von Fernsehinhalten aus

152 Palmer, Shelly (2006): 27.

153 Halfyard, Janet K. (2013).

der Liveausstrahlung des Fernsehprogramms durch eine Verdopplungsorganisationsstruktur, bestehend aus DVDs, Mediatheken, Videostreaming und Digitalvideodateien, verfügt der Rezipient über eine Vielzahl von Werkzeugen der selbstständigen Rezeptionsgestaltung. Dabei handelt es sich um die Tasten auf der Fernbedienung, den Cursor und die Zeitleiste des Online-Videofensters oder den Button im Videoabspielprogramm. Die im Rahmen dieses Buches beobachteten und noch eingehend zu untersuchenden Phänomene werden als Maßnahme verstanden, einem etwaigen Bedeutungsverlust des Fernsehvorspanns vorzubeugen. Vielmehr scheint dieser, wie die vorangegangenen Kapitel bereits etabliert haben, gegenwärtig ein besonders geeigneter Produzentenbehelf zu sein, auf bestimmte Veränderungen zu reagieren.

Im Folgenden sollen daher Entwicklungsprozesse beleuchtet werden, welche Produktionspraktiken und Rezeptionshaltungen hinsichtlich des zeitgenössischen Vorspanns prägen. Gleichsam soll ein tiefgehender Blick auf die Rolle der digitalen Medien gerichtet werden. Über Beobachtungen weiterer Produktionsstrategien, welche die Bedeutung der Titelsequenz – entgegen bestimmter Entwicklungen – eher herauszustellen scheinen, soll dann der Bogen zur eingehenden analytischen Auseinandersetzung mit den in diesem Buch im Fokus stehenden Phänomenen der Vorspannvariationen respektive –rekonfigurationen geschlagen werden.

Attribute gegenwärtiger Fernsehpraxis und Rezeptionshaltung

Fiktionale Fernsehproduktionen bewegen sich zunehmend in eine Ära der narrativen Komplexität. Es entstehen verschiedene Schichten von Bedeutungen, die eine aktive Rezeption einfordern.¹⁵⁴ Insbesondere von US-Kabelsendern produzierte Serien werden in einem daran angepassten Produktionszyklus hergestellt. Sie bestehen – anders als ihre Network-Pendants – in der Regel nur aus circa zwölf Episoden

154 Abbott, Stacey (2010): 100.

mit längerer Laufzeit und einer differenten Dramaturgie, die weniger wiederholte Höhepunkte erfordert. Zudem werden Genres in überraschender Weise miteinander kombiniert, um dem Zuschauer beziehungsweise Abonnenten progressive, teils sogar radikale Erzählexperimente zu bieten. Hierin kann eine Abkehr von tradierten Fernsehrouninen erkannt werden, die bis dato ein Vergessen bis zum nächsten Einschalten beinhalteten. Etliche zeitgenössische US-amerikanische Fernsehserien provozieren demnach andere Erzähl- und Konsumformen als die bloße einmalige Ausstrahlung auf einem festen Sendeplatz.¹⁵⁵ Die Beziehung zwischen Serienprodukt und Rezipient wird gleichsam überschrieben und transformiert. Fernsehserien erhalten zunehmend einen festen Platz innerhalb der Nutzerprofile auf sozialen Netzwerkseiten und werden somit auch zu einem Bestandteil der eigenen Selbstrepräsentation in der Umwelt der digitalen Medien. Die Intensität der gegenseitigen Beschäftigung miteinander nimmt zu, der Austausch wird zunehmend globaler und durch die Feedbackmöglichkeiten der digitalen Medien vornehmlich beschleunigt.¹⁵⁶

Fernsehserien müssen sich stets unter Wettbewerbsbedingungen legitimieren – einerseits als Angebot innerhalb des Fernsehprogramms im Speziellen und andererseits als ein Angebot unter vielen innerhalb der industriellen Medienkultur im Allgemeinen.¹⁵⁷ Vielzahlige TV-Serien können als Nischenprogramme kategorisiert werden, die zumeist auf bestimmte demographische Zielgruppen ausgerichtet sind. Gemein ist diesen Zielgruppen, dass es sich um ein gebildetes Publikum handelt, welches in der Lage ist, die charakterisierende Ästhetik des Programms wahrzunehmen, und zugleich über ausreichend ökonomische Mittel verfügt, um die Produkte der Werbekunden zu kaufen.¹⁵⁸ Diese zu beobachtende Neuausrichtung, entgegen

155 Kelleter, Frank (2012a).

156 Benecchi, Eleonora und Colapinto, Cinzia (2011): 21th Century. TV series go beyond the screens. In: Miguel A. Pérez-Gómez (Hg.): *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, S. 433–446: 433.

157 Jahn-Sudmann, Andreas und Kelleter, Frank (2012): 215.

158 Pearson, Roberta E. (2010): Observations on Cult Television. In: Stacey Abbott (Hg.): *The cult tv book. From Star trek to Dexter, new approaches to tv outside the box*. New York: Soft Skull Pr, S. 7–18: 15f.

dem bis dato gängigen Prinzip des *broadcasting*, geht einher mit Beobachtungen, dass ein Teil dieses kleineren Publikums als besonders engagiert beziehungsweise hingebungsvoll charakterisiert werden kann. Auf diese Weise kann selbst bei kurzlebigen Serien ein ökonomischer Erfolg durch die Zweitverwertung auf DVD erzielt werden.¹⁵⁹ Das im Bereich des Fernsehens dominanter werdende Prinzip des *narrowcasting* geht überdies auffallend mit der dezentralen Struktur der digitalen Kultur im Allgemeinen einher.¹⁶⁰

Folglich kann ein hohes Maß an Hingabe und Loyalität des Kernpublikums zu einer Fernsehproduktion für Produzenten in Zeiten von *multi-channel environments* ein wertvolles Gut darstellen, da dieses Publikum mit größerer Wahrscheinlichkeit auch von ergänzenden Produkten Gebrauch macht. Jener Markt von Zusatzprodukten wiederum hat, angesichts fortschreitender Konglomeratsausbildungen innerhalb der Medienindustrie mit breit angelegten Geschäftsfeldern für Sender und Produktionsfirmen, einen hohen Attraktivitätsgrad.¹⁶¹ Demnach dienen Erweiterungen des Serienwissens, sprich zusätzliche Produkte und Paratexte, welche eine Fernsehserie flankieren, vorwiegend kommerziellen Interessen.¹⁶² Den Serien soll mittels erweiternder Paratexte wie Comics, Webisodes oder ARGs und daraus erwachsenden zusätzlichen Hintergrundinformationen, innerhalb der anvisierten Zielgruppe ein kultureller Wert und herausragender Status zugeschrieben werden.¹⁶³ Über die Implementierung verschiedener Plattformen in die Produktionsstrategie werden unzählige *inferential walks* eines fiktionalen Labyrinths kreierte, sodass die zeitgenössische Fernsehpraxis stellenweise einem hypertextuellen Spiel gleicht, welches eine Vielzahl von Enigmata mobilisiert. Damit widersetzt sich

159 Mittell, Jason (2012a): 102.

160 Kelleter, Frank (2012a).

161 Johnson, Catherine (2011): Quality/Cult Television. The X-Files and Television History. In: Michael Hammond und Lucy Mazdon (Hg.): *The contemporary television series*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 57–74: 62.

162 Schabacher, Gabriele (2010): 33–34.

163 Eichner, Susanne; Mikos, Lothar und Winter, Rainer (2013): Transnationale Serienkultur – Einleitung. In: Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter (Hg.): *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 9–20: 10.

die gegenwärtige Praxis zunehmend einer für das Fernsehen als charakteristisch benannten Rezeptionshaltung der Flüchtigkeit.¹⁶⁴

Überdies müssen Produzenten, resultierend aus dem veränderten Rezeptionsverhalten, ein höheres Bewusstsein für eine absolute Konsistenz der Erzählung entwickeln. Ein leidenschaftlicher und engagierter Teil des Publikums durchforstet den Text regelrecht nach Hinweisen, Beständigkeit und Verknüpfungen. Die Resultate dieser – als detektivisch zu beschreibenden – Arbeit finden sich dann etwa auf öffentlich einsehbaren Serien-Wikis. Etwaige Fehler und Inkonsistenzen werden dort exponiert ausgestellt.¹⁶⁵ Daraus resultierend können Elemente des zeitgenössischen Fernsehens ferner als eine Art Spielmittel zwischen Produzenten und Publikum funktionieren, denn kaum eine Anspielung, kaum ein Enigma wird unbemerkt bleiben, da sich vor den unterschiedlichen Bildschirmen, auf denen der Text konsumiert wird, tausende Archivare befinden, die den Überblick herstellen wollen und Aufzeichnungen vornehmen.¹⁶⁶

Technologische Entwicklungen wie Video- beziehungsweise DVD-Rekorder, digitale Festplattendecoder oder aber Streaming- und Downloadangebote im Internet haben dazu geführt, dass der Konsum von Fernsehinhalten vermehrt zu einer zeitversetzten und fokussierten Handlung wird.¹⁶⁷ Die Zweitverwertung einer Serie auf DVD hat sich mittlerweile zu einem bedeutsamen Faktor für die Erzählung des Stoffes entwickelt. Die so ermöglichte Rezeptionshandlung des *repeated viewing*¹⁶⁸ ist vor allem dann von Bedeutung, wenn eine Fernsehserie vermehrt auf wiederkehrende erzählerische

164 Nelson, Robin (2013): Entwicklung der Geschichte: vom Fernsehspiel zur Hypermedia TV Narrative. In: Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter (Hg.): *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 21–44: 41.

165 Mittell, Jason (2011): 142.

166 Johnson, Steven (2005): 170.

167 Mittell, Jason (2010): TiVoing childhood: time-shifting a generation's concept of television. In: Michael Kackman, Marnie Binfield, Matthew T. Payne, Allison Perlmann und Bryan Sebok (Hg.): *Flow TV. Television in the age of media convergence*. New York, London: Routledge; Taylor & Francis, S. 46–54: 47ff.

168 Walters, James (2008): Repeat Viewings. Television Analysis in the DVD Age. In: James Bennett und Tom Brown (Hg.): *Film and television after DVD*. Routledge: 63–80.

Muster verzichtet. Wiederholtes Rezipieren eines Textes erlaubt ein Innehalten und Nachdenken. Der Rezipient kann nach weiteren Hinweisen zur Lösung bestimmter Fragen und Enigmata suchen, da er beispielsweise das Bild bei wichtigen Ereignissen anhalten kann. Ebenso kann er zurückspulen und die Handlung oder den Dialog noch einmal verfolgen, Ausschnitte vergrößern oder den Bildlauf bis auf einzelne Frames verlangsamen.¹⁶⁹ Dieser Fakt wird auf Seiten der Produzenten mittlerweile bewusst einkalkuliert, sodass sich bestimmte Informationen intendiert erst beim wiederholten Sehen erschließen und vom Rezipienten dechiffrieren lassen.¹⁷⁰ Mittels der bewusst zur Schau gestellten Aspekte der Komplexität, Dichte und Polysemie laden Produzenten das Publikum geradewegs zur Re-Lektüre und Anschlusskommunikation über die Serie ein.¹⁷¹ Aufgrund dieser gesteigerten Aufladung und Anreicherung des Textes mit Enigmata scheint es nur eine allzu logische Konsequenz zu sein, dass auch der Paratext des Vorspanns zunehmend zu einem Experimentierfeld hinsichtlich dieser Faktoren transformiert wird, denn Produzenten müssen bei circa 45 Minuten Nettolaufzeit jedweden Raum ausnutzen, um unterschiedliche Katalysatoren dieser Praxis zu entwickeln. Dabei bleibt zu konstatieren, dass erst die technologischen Entwicklungen um Speicherung, Wiedergabe und Bearbeitung eine tatsächliche Lektüre von Fernsehsendungen – aber eben auch von Vorspannsequenzen – ermöglichen. Dem Medium und seinen Produkten wird dieserart sozusagen die Zeit zurückgegeben.¹⁷²

Ferner hat sich die Rezeptionspraxis des *binge viewing* etabliert – das Serienpublikum wartet auf das Staffeldende oder die DVD-Veröffentlichung, um mehrere Episoden nacheinander am Stück zu konsumieren.¹⁷³ Die Fernsehserie findet qua dieser Rezeptionspraxis zunehmend in einem Vakuum statt, ein Umstand, der von Produzenten vor allem in Hinblick auf die Werbe- und Abonnementfinan-

169 Mittell, Jason (2011): 140–142.

170 Schabacher, Gabriele (2010): 32.

171 Eichner, Susanne; Mikos, Lothar und Winter, Rainer (2013): 10f.

172 Böhnke, Alexander (2007): 105.

173 Brunsdon, Charlotte (2010): Bingeing on box-sets: the national and the digital in television crime drama. In: Jostein Gripsrud (Hg.): *Relocating television. Television in the digital context*. London, New York: Routledge, S. 63–75: 65.

zierung des Fernsehens als problematischer Aspekt zu bewerten ist. Dies hat selbstredend auch Konsequenzen für den Vorspann. Liegt eine Episode als DVD-Spur vor, ist der Vorspann ein eigenes Kapitel, welches per Tastendruck übersprungen werden kann. Bei einer Videodatei kann der Zeitregler problemlos per Cursor nach vorn verschoben werden. Gleichzeitig ist diese Beschreibung des Vorspanns aber auch ein Merkmal seiner Exponiertheit. Es handelt sich um eine besondere und herausgestellte Sequenz. Wird ein solches Bewusstsein seitens der Produzenten entwickelt, eröffnen sich neben der DVD auch durch die digitalen Medien ausdifferenzierte Möglichkeiten, die neue Rezeptionsveranlagung des gegenwärtigen Fernsehens positiv zu bespielen. Genau an jener Schnittstelle lassen sich auch Beobachtungen zu zeitgenössischen Fernsehvorspannen verankern. Mehr Mut zu Komplexität und die Ausweitung der Narration auf multiple Kanäle fördern offenbar auch mehr Mut hinsichtlich jener Paratexte. Die Bereitschaft eines Publikumsteils, detektivisch zu forschen und digitale Medientechnologien als Instrumentarien der detaillierten Exploration zu nutzen, erlaubt es den Produzenten, weitaus feinteiligere Enigmata zu kreieren – so etwa im Vorspann.

Die Digitale Medienkultur als bedingende Bezugsgröße des zeitgenössischen Serienvorspanns

Die zuvor beschriebenen medientechnologischen Entwicklungen haben mit ihrem *Do-It-Yourself* Charakter dazu beigetragen, dass Medieninhalte von Rezipienten archiviert, zu eigenen Bedingungen kommentiert, selbstständig weiterverbreitet und nach eigenen Vorstellungen aufbereitet werden können.¹⁷⁴ Bereits mit dem Medium verändert sich auch der Text, die Fernsehausstrahlung ist nicht mit der digitalen Videodatei zu vergleichen. Derzeitige Medientechnologien erlauben jedoch eine direkte Handhabe des Textes, der über die Veränderung des Mediums, in dem er rezipiert wird, hinausgeht.¹⁷⁵

174 Nelson, Robin (2013): 29.

175 Böhnke, Alexander (2007): 115.

Prägnant ist dabei der ökonomische Aspekt dieser Technologien. Gleichgültig ob Datenspeichervolumen, Postproduktionssoftware oder Verbreitungsplattformen – all dies steht der Gesellschaft mittlerweile als Billiglösung respektive kostenfreies Angebot zur Verfügung. Die Produktionsfähigkeit von Medientexten wird folglich zunehmend kommodifiziert.¹⁷⁶ Erlebte Fernsehpraxis kann insbesondere mittels Angeboten der digitalen Medienkultur vom Rezipienten nachgeahmt werden. Eben jenes Nachahmen ist ein bedeutender Aspekt des Spielens, sodass sich auch an dieser Stelle der gegenwärtigen Fernseh- und Rezeptionspraxis ein etwaiges spielerisches Potential attestieren lässt.¹⁷⁷

Überdies sind Fan- und Amateurkulturen – mit ihrer Lektüre, Aneignung und Rekonstruktion von Medientexten – seit jeher ein essentieller Bestandteil der Medienkulturindustrie.¹⁷⁸ Durch das Internet entsteht nun jedoch die Möglichkeit, dass sich Einzelakteure dieser Kulturen zusammenschließen und kollaborativ ein Archiv diverser Nuancen einer Fernsehserie kreieren können. Dieses reicht einem weniger motivierten Teil des Publikums die Möglichkeit an, nach eigener Zweckdienlichkeit durch das geschaffene Archiv zu navigieren.¹⁷⁹

Zu diesen Hyperlink-Archiven gehören auch audio-visuelle Rekonfigurationen und Überarbeitungen des eigentlichen Medientextes. Es zeigt sich, dass die digitalen Medien einen Raum für die Aufbereitung und Verbreitung von Materialbearbeitungen bieten, mittels derer vor allem Öffentlichkeiten hergestellt werden sollen.¹⁸⁰ Dieserart generierte Paratexte sind ebenfalls ein Resultat der veränderten Rezeptionshaltung und fungieren als Schlaglichter des Publikums auf wahrgenommene Bedeutungsfelder innerhalb des Serientextes.¹⁸¹ Der

176 Palmer, Shelly (2006): 84.

177 Raessens, Jozef F. F. (2012).

178 Schäfer, Mirko T. (2006): Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums softwarebasierter Produkte. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion – Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren, S. 296–312: 303.

179 Johnson, Steven (2005): 170.

180 Schäfer, Mirko T. (2006): 303.

181 Gray, Jonathan (2010): 153ff.

Episodentext selbst dient dabei in der Regel nur noch als Rohmaterial für Rekonfigurationen der Form und des Inhalts. Es werden über Extrakte und Montagen neue Semantiken mit unterschiedlichen pragmatischen Effekten generiert, die zugleich neue Lesarten und Bedeutungen evozieren.¹⁸² Alternative oder subdominante Lesarten eines Textes werden sichtbar gemacht, sodass diese Rekonfigurationen einerseits als Objekte kulturellen Werts, andererseits als kulturkonstituierende Handlungen beschreibbar sind.¹⁸³

In der jüngeren Vergangenheit hat sich gezeigt, dass insbesondere Serienvorspannsequenzen als gefällige Rohmaterialquelle für audiovisuelle Rekonfigurationen dienen. Auf Youtube finden sich unzählige Eigeninterpretationen einer Vorspannsequenz unterschiedlichster Serien. Während die Produzenten dem Serienvorspann dominante Lesarten und Lektüreeinweisungen einschreiben können und diese Woche für Woche an die Episodenausstrahlung gekoppelt werden, weisen die von Rezipienten gefertigten Videos eigene präferierte Lesarten auf. Mit neu montiertem Material des Serientextes, gegebenenfalls auch zu einer veränderten auditiven Ebene, werden Neuinterpretationen zu Motiven, Charakteren sowie Figurenbeziehungen ausgestellt. Dabei offenbart sich die Vielzahl der möglichen einleitenden Rahmen und Filter für eine Serienproduktion.¹⁸⁴

Ferner finden sich auf Youtube unzählige rezipientengenerierte Vorspannsequenzen, welche für eine gegenwärtige Fernsehserie den Stil und die Ästhetik einer Epoche oder einer speziellen, als prägend betrachteten Produktion übertragen. So gibt es für zahllose zeitgenössische Serien Vorspannvideos im Stile der 1980er Jahre oder der Serie *FRIENDS* (NBC, 1994–2004). Insbesondere bei Letzteren handelt es sich um gewisse Ausformungen der Pastiche, da auch hier die Imitation eines vorangegangenen Werkes offen ausgestellt wird.¹⁸⁵ Gleichzeitig handelt sich hierbei allerdings auch um Handlungsmodelle des Recyclens und Veränderns bereits existenten Materials,

182 Boni, Marta (2013): *Romanzo criminale. Transmedia and Beyond*. Venedig: Università Ca' Foscari Venezia: 40.

183 Booth, Paul J. (2012): Mashup as Temporal Amalgam: Time, Taste, and Textuality. In: *Transformative Works and Cultures* Fan/Remix Video (9).

184 Gray, Jonathan (2010): 78.

185 Boni, Marta (2013): 56.

was es von der Grundform der Pastiche unterscheidet.¹⁸⁶ Es entstehen dieserart Produkte einer gegenwärtig existenten Kultur der Kopie.¹⁸⁷ Dieser Umstand deutet einmal mehr darauf hin, dass die Dichotomie von Produzent und Rezipient innerhalb der gegenwärtigen Fernsehpraxis aufzuweichen scheint. Nicht nur verfügen die Rezipienten über die Möglichkeit audio-visueller Produktionstechnologie, auch offenbaren sie zunehmend das Beherrschen von Produktionstechniken mit Wirkmacht auf Stil und Ästhetik.¹⁸⁸

Ferner leisten Internetnutzer – durch die vorgenommene und verbreitete Rekonfiguration einer zeitgenössischen Sequenz hinsichtlich vergangenheitlicher Ästhetiken – auch einen Beitrag zum Aufbau und Erhalt eines kulturellen Fernsehgedächtnisses. Der Serienvorspann kann als konstituierendes Element des operativen Gedächtnisses fiktionaler Fernsehserien verstanden werden. Er hat eine unterstützende Funktion bei der Konstitution einer Serie als operative Einheit, indem durch ihn die Einzelepisoden aufeinander beziehbar werden.¹⁸⁹ Wie die Betrachtung historischer Wegmarken gezeigt hat, lassen sich an einzelnen Sequenzen bestimmter Jahrzehnte Hinweise finden, die Aufschluss über Ästhetik, Stil, Motive oder Praktiken der jeweiligen Zeitperiode geben. Grundsätzlich ist der Serienvorspann bereits als Bestandteil des eigenen Seriengedächtnisses intendiert, doch gleichzeitig ist er auch innerhalb eines fernsehgeschichtlichen Gedächtnisses verortet. Werden spezifische Merkmale einer bestimmten Produktionsperiode erkannt und auf zeitgenössische Produktionen angewandt, eröffnen sich aus den zutage geförderten Differenzen Schnittstellen, die eine Perspektivierung fernseh- und medien-geschichtlicher Entwicklungen als Erinnerungsfiguren erlauben. In einer gegenwärtigen Epoche, in der sich die Popkultur über eine

186 Booth, Paul J. (2012).

187 Gehlen, Dirk v. (2011): *Mashup. Lob der Kopie*. Berlin: Suhrkamp.

188 Boni, Marta (2013): 56.

189 Engell, Lorenz (2011): *Erinnern/Vergessen. Serien als operatives Gedächtnis des Fernsehens*. In: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 115–132: 121.

Hingabe zur Vergangenheit respektive eine Retromanie¹⁹⁰ definiert, organisiert auch das kulturelle Gedächtnis seine Bestände nach eben jenen Erfordernissen, was dazu führt, dass vermehrt *fanmade* Vorspannsequenzen in einer Retroästhetik auf Internetvideoplattformen veröffentlicht werden.¹⁹¹

Die mediale Verbreitung eigener paratextueller Videoprodukte durch einen Teil des Kernpublikums – etwa Staffeldzusammenfassungen oder Trailer – schafft ebenso wie das Erstellen von Serien-Wikis ergänzende Paratexte, die ohne Produzenteneinfluss entstehen, dabei jedoch den Pfaden bereits etablierter Produktionshandlungsweisen, etwa Waschzetteln oder Previously On Sequenzen, folgen.¹⁹² Beispielhaft vorexerziert wird dieses Zu-eigen-Machen einer Vorspannsequenz bereits im Fernsehen selbst. Die Serie THE SIMPSONS persifliert regelmäßig bekannte und populäre Titelsequenzen gemäß des eigenen ästhetischen Prinzips, so etwa die Vorspanne von GAME OF THRONES oder MAD MEN. Ebenso wie produktionsstrategische Paratexte fungieren auch die publikumsproduzierten Paratexte als Werbung für ein Serienprodukt, welche eine Öffentlichkeit kreiert. Folglich können diese Phänomene als eine Form der Auslagerung von Produktionsaufgaben – die üblicherweise als interne Prozesse zu verstehen sind – an eine disperse Gruppe von Konsumenten beschrieben werden. Dieser Vorgang bietet dem Rezipienten die Möglichkeit einer Wahrnehmungsänderung der eigenen Rolle. Statt sich als reiner Konsument zu verstehen, kann vielmehr die vermeintliche Teilnahme am Produktionsprozess an Gratifikationsbedeutung gewinnen.

Damit einhergehen jedoch auch Fragen des Marken- und Urheberrechts. Einerseits müssen Produktionen in einem geringeren Umfang dafür Sorge tragen, bestimmte Informationen in der Produktionen selbst zu archivieren, da Serien-Wikis als Seriengedächtnisse institutionalisiert werden, andererseits geht mit der zunehmenden Publikumskontrolle über Medieninhalte zugleich ein Kontrollverlust der Produzenten über die Wertschöpfungskette ein-

190 Reynolds, Simon (2011): *Retromania. Pop culture's addiction to its own past*. London: Faber.

191 Klippel, Heike und Winkler, Hartmut (1994): 126.

192 Gray, Jonathan (2010): 154ff.

her.¹⁹³ Zweifelsfrei laden die Aussicht auf eine vermeintliche Teilhabe am Produktionsprozess oder die Einlassung von Enigmata den Rezipienten dazu ein, mit dem Text zu spielen. Gleichzeitig lässt sich jedoch auch eine gegenläufige Tendenz aufzeigen, denn parallel zu der ausgesprochenen Einladung, mit den Inhalten zu spielen, schwelt auch ein Kampf um Inhaltsrechte. Nutzer inoffizieller, nicht produktionsaffiliierter Twitteraccounts werden vermehrt abgemahnt und Youtubeprofile samt der kreierte Videos stillgelegt. Vermehrt kollidieren also ökonomisch-unternehmerische Verbotshaltungen mit der kollaborativen Natur des Social Web.¹⁹⁴ Folglich scheint die Frage zulässig, ob es sich bei bestimmten Phänomenen des zeitgenössischen Fernsehens nicht vielleicht um eine moderne Form des Brot und Spiele Prinzips handelt. Die Zuschauer werden zur Beteiligung eingeladen und bekommen entsprechende Instrumente angereicht, aber die letztendliche Kontrolle und Steuerung sollen stets auf Produzentenseite verbleiben.

Entwicklungstendenzen und gegenwärtige Phänomene

Die Maßnahme des Sendermarketings hat hinsichtlich der Maxime der ökonomischen Erlössteigerung in der Fernsehindustrie stetig an Bedeutung gewonnen. Um sich bei anhaltender Ausfächerung der Medienindustrie von der wachsenden Konkurrenz zu differenzieren, sind Alleinstellungsmerkmale sowie eine *corporate identity* unerlässlich.¹⁹⁵ Ferner lässt sich im Rahmen dieser Entwicklung die Herausbildung spezifischer ästhetischer Senderstile beobachten, die dazu beitragen sollen, einen Sender gegenüber anderen Anbietern mit einem eigenen Profil kenntlich zu machen.¹⁹⁶ Jener Umstand scheint

193 Rothemund, Kathrin (2012): 136 sowie Palmer, Shelly (2006): 25.

194 Jenkins, Henry; Ford, Sam und Green, Joshua (2013): *Spreadable media. Creating value and meaning in a networked culture*. New York, London: New York University Press: 32.

195 Bleicher, Joan K. (2004): 246.

196 Engell, Lorenz (2012a): *Fernsehtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius: 52–53.

sich auch anhand von Vorspannsequenzen zu offenbaren. So ist auffällig, dass ein Großteil der gegenwärtigen Serienproduktionen der US-amerikanischen Kabelsender HBO, Showtime oder AMC über elaborierte Titelsequenzen verfügt. Etliche Network-Pendants jedoch verfügen über einen oft nur wenige Sekunden langen Vorspann, der einer Titeltarte gleicht.

Die Segmentierung der Erzählung ist ein Standardmerkmal fiktionaler Fernsehproduktionen. Insbesondere Serien US-amerikanischer Networks eröffnen eine Episode häufig mit einer narrativen Sequenz, auf die der Vorspann folgt, nach welchem wiederum die erste Werbeunterbrechung platziert ist. Anschließend wird die bereits zuvor begonnene Episodenhandlung fortgesetzt. Wie eine Werbeunterbrechung kann auch die Titelsequenz den Fluss der Erzählungen suspendieren.¹⁹⁷ Es lässt sich die Behauptung formulieren, dass insbesondere bei Produktionen des werbefinanzierten Fernsehens – mittels kurzer Vorspannsequenzen – eine lange und auffallende Störung der Narration vermieden werden soll. Diese Kurzvignetten, einer Titeltarte gleichend, präsentieren sich demnach als zeitgemäße Strategie in der Tradition früherer Vorspanne der 1980er oder 1990er Jahre, welche die Suspension der Erzählung durch eine Collage von Ausschnitten, Figurenbildern sowie die Etablierung der Figurenbeziehungen per Montage verschleiern sollten. Dies steht in Einklang mit dem Umstand, dass der Vorspann bei Produktionen des werbefinanzierten Fernsehens vermehrt zugunsten eines *cold open* an eine spätere Position gerückt wird. Die Emotionen des Publikums sollen vielmehr im Zuge des Programmflusses direkt zu Beginn des Textes bearbeitet werden, um der Gefahr zu entgehen, den Zuschauer durch einen anfänglichen Moment der Unterbrechung zu verlieren.¹⁹⁸

Ferner tragen insbesondere die knappen Vorspannsequenzen von Serien wie *LOST* oder *HEROES* dazu bei, dass die Notwendigkeit einer solchen Sequenz generell hinterfragt werden kann. Die rechtlich-ökonomische Funktion der Kreditierung lässt sich zweifelsfrei, wie die Ausübung lehrt, auch mittels Texteinblendung während der Narration praktizieren. Für eben diese lässt sich im eng kalkulierten

197 Freedman, Eric (2011): 164–165.

198 Böhnke, Alexander (2009): 90.

Zeitschema der industriellen Fernsehproduktionspraxis durch eine Kurzsequenz sogar ein wichtiges zusätzliches Sekundenbudget generieren.¹⁹⁹ So verzichteten Serien wie ONE TREE HILL (The WB, 2003–2006 sowie The CW, 2006–2012) oder GREY'S ANATOMY (ABC, seit 2005) bei Episoden mit dicht gedrängter Handlung auf den gängigen Vorspann und setzten stattdessen eine Kurzvignette ein. Die heute weitläufig zu beobachtenden Phänomene der Minimierung des Vorspanns zu Kurzsequenzen sowie der zeitlich nach hinten versetzten Positionierung nahmen ihre Anfänge bereits im vergangenen Jahrtausend und waren medienübergreifend zu beobachten.²⁰⁰ In den 1990er Jahren wurde bei der Produktion MURPHY BROWN (CBS, 1988–1998) – zugunsten eines ungestörten Programmlusses und erhöhten Zeitbudgets für Narration oder Werbung – beispielsweise in einem Großteil der Staffeln auf eine Vorspannsequenz verzichtet. Stattdessen wurde der Serientitel für circa drei Sekunden vor einen schwarzen Hintergrund gesetzt. Das fehlende akustische Erkennungsmerkmal wurde auf das Repertoire der Soul-Musik ausgelagert, sodass die ersten Minuten der Erzählung von bekannten Genrenummern der 1960er und 1970er Jahre begleitet wurden.²⁰¹

Durch solche Kurztitelsequenzen werden narrative Leerstellen generiert, die zugleich die Komplexität des Einstiegs erhöhen können.²⁰² Sie verweigern sich der Funktion der Lektüeranweisung und geben keine Einführung in Genre und Motive oder Auskunft über grundständige Elemente der Erzählung.²⁰³ Überdies können sie allerdings auch als Lösungskonzept für die Herausforderungen der Digitalisierung von Fernsehserien verstanden werden. Die Sequenzen sind zu kurz, als dass die Handlung des Vorspulens angebracht erscheint respektive größere Störpotentiale entwickeln würde als das Rezipieren.²⁰⁴

199 Mittell, Jason (2013): *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (pre-publication edition).

200 Stanitzek, Georg (2006): 11.

201 Mengel, Norbert (1995): 40–41.

202 Rothemund, Karthin (2012): 128.

203 Gray, Jonathan (2010): 74.

204 Halfyard, Janet K. (2013).

Wie bereits die kurze Auseinandersetzung mit dem – jeder Serienausstrahlung vorangestellten – HBO-Programmteaser gezeigt hat, ist das Moment der Störung im Kabelfernsehen, welches seinerseits keine Werbesegmente in die Ausstrahlung einfügen muss, durchaus intendiert. Diesbezüglich ist also die Vermutung naheliegend, dass bei zeitgenössischen Serienproduktionen des Kabelfernsehens ein hoher Grad an Elaboration und Artifizialität hinsichtlich des Vorspanns als bewusste Brechung der Diegese intendiert ist. Visuell komplex – und angereichert mit konkreten und metaphorischen Informationen – stellen diese Sequenzen bereits qua ihrer Länge von teilweise mehr als neunzig Sekunden explizit ein Spektakel der Besonderheit aus.²⁰⁵ Ferner ist es das Ziel, die Serie als spezifisches Senderprodukt zu definieren und auf die Zuschauererwartung einzuwirken.²⁰⁶

Diese gegenläufigen Vorspannsequenzen öffnen sich gegenüber visuellen und auditiven Experimenten für die Anwendung von Animationen oder musikalischen Ausdifferenziertheiten.²⁰⁷ So eröffnet der Vorspann von MAD MEN einen voluminösen Referenzrahmen auf das kulturelle Gedächtnis und Wissen um Film, Musik, Design oder Konsumkultur der 1960er Jahre und kombiniert dies mit einer visuellen Anverwandlung typischer graphischer Linienführung, Farbgestaltung, Typographie und Signets der Epoche.²⁰⁸ Die Produzenten der Titelsequenz von SIX FEET UNDER (HBO, 2001–2005) wiederum stellen einer visuellen Verdichtung metaphorischer und symbolischer Bildmotive des Todes eine auditive Musikspur entgegen, die durch Ausbrüche heiterer Lebendigkeit besticht. Durch die Montage treten beide Ebenen rhythmisch miteinander in Resonanz.²⁰⁹ Für die Sender AMC und HBO sind solche Vorspannsequenzen ein Behelf,

205 Ebd.

206 Mittell, Jason (2013).

207 Hewett, Richard (2013).

208 Braidt, Andrea B. (2011): Filmisches Wissen im Spiegel des cinematic television. In: Oliver Fahle, Vinzenz Hediger und Gudrun Sommer (Hg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Marburg: Schüren, S. 273–291: 281f.

209 Eder, Jens (2011): Todesbilder in neuen Fernsehserien – CSI und Six Feet Under. In: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 277–298: 286f.

um die eigene Sendermarke zu etablieren. Sie sollen durch ihre augenscheinige und ausgestellte Artifizialität bestechen, um folglich Aufmerksamkeit für den Sender und seine Produktionen generieren.²¹⁰

Ferner lassen sich – neben dem Spannungsverhältnis von stark verkürzten und elaborierten Serienvorspännern sowie den von einem hohen Grad der Variation, Enigmata sowie Rekonfigurationen gekennzeichneten Titelsequenzen – weitere Phänomene hinsichtlich zeitgenössischer Vorspänne beobachten – so etwa eine aufgeteilte Prologvorspannsequenz. Diese zeichnet sich durch eine Auftrennung in zwei Elemente auf. Eines der Elemente ist dabei ein prologartiger Einstieg mit einer Montage im Stile eines *Previously On*, kombiniert mit einem *Voice Over*, das die basale Prämisse der Erzählung – im Stile der Serienproduktionen der 1980er Jahre – vorträgt. An diese Einleitung schließen sich entweder das tatsächliche *Previously On* oder die erste Szene der Erzählung an. Mit etwas zeitlichem Abstand folgt dann eine Kurzvignette im Stile *LOSTs*, welche das Serienlogo und ein akustisches Erkennungssignal darbietet. Dabei handelt es sich um ein relativ junges Phänomen, das sich vor allem seit Start der TV Season 2012/2013 verdichtet bei unterschiedlichen Produktionen wie etwa *ARROW* (The CW, seit 2012), *REVOLUTION* (NBC, seit 2012) oder *CONTINUUM* (Showcase, seit 2012) beobachten lässt.

Vor allem das erste Element dieser zweigeteilten Titelsequenz erfüllt die klassische Vorspannfunktion der Heranführung an Motive, Figuren und Tonalität der Serie. Die Funktionsweise und der Aufbau dieser einführenden Sequenz sind deutlich der Form des *Previously On* entliehen. Es ist eine Montage aus dem Zusammenhang gerissener Bildfragmente, die per *Voice Over* sinnhaft eine einleitende und hintergrundbildende Bedeutung erhalten. Anders als beim *Previously On* beschränkt es sich aber eben auf diese Funktion. Es muss seitens des Rezipienten keine Deutung des Materials vorgenommen werden, die Bilder sowie das *Voice Over* werden nur selten variiert und nicht nach Dringlichkeit bezüglich der Episodenhandlungsstränge ausge-

210 Lavery, David (2005): »It's not television, it's magic realism«: the mundane, the grotesque and the fantastic in *Six Feet Under*. In: Kim Akass und Janet McCabe (Hg.): *Reading Six feet under. TV to die for*. London, New York: I.B. Tauris, S. 19–33: 22.

wählt. Diese Sequenzen müssen keine vergangene Seherfahrung reaktivieren und umgehende Erkennbarkeit hinsichtlich narrativer Instanzen befördern.²¹¹ Dass sie diese Funktion auch gar nicht erfüllen sollen, äußert sich bereits in dem Umstand, dass sie ein *Previously On* nicht ausschließen und dieses weiterhin Bestandteil des Episodentextes bleibt. Während das *Previously On* einen Rückgriff auf das Seriengedächtnis der Zuschauer vornimmt und somit eine gesteigerte komplexe Erinnerungsleistung in den Blickpunkt rückt, dienen diese prologhaften Sequenzen weniger der Komplexitätsreduktion bezüglich der fortschreitenden Narration, als vielmehr der Sicherung einer generellen Anschlussfähigkeit an die Serienproduktion.²¹² Diese zweigeteilten Vorspannsequenzen adressieren den Zuschauer direkt und bereiten ihn in einer Deutlichkeit auf die Serie vor, die von anderen zeitgenössischen Vorspannsequenzen – wie den zuvor beschriebenen elaborierten und artifiziellen – bewusst verweigert wird.

Bereits diese – an einigen Beispielen kurz angerissenen – Phänomene zeigen, dass dem Serienvorspann in der gegenwärtigen Fernsehkultur eine besondere Bedeutung anheimfällt. Es handelt sich um einen Paratext, der vermehrt in den Fokus rückt und verschiedene Ausformungen erfährt. Der Vorspann muss dabei ebenso den Anforderungen gegenwärtiger Rezeptionshaltungen wie dem *binge* sowie *repeated viewing* standhalten, so wie das gesamte Serienprodukt. Gleichzeitig bietet die Titelsequenz den Produzenten ein geeignetes Umfeld, feinteilige Rätsel zu kreieren und in den ausgestrahlten Text einzuweben. Zeitgemäße Medientechnologien ermöglichen es einem engagierten Kernpublikum einerseits, den Text kleinschrittig und explorativ zu erforschen, andererseits bieten sie diesem die Möglichkeit, selbst eine Umgestaltung des Textes vorzunehmen. Damit schaffen Rezipienten – in kulturkonstituierenden Handlungsakten sowie in Orientierung an gängigen Produktionspraxen – eigene Objekte kultureller Wertigkeit. Insbesondere den digitalen Medien fällt hinsichtlich der Fernsehindustrie vermehrt eine ergänzende Rolle zu. Das Publikum tritt auf Internetplattformen miteinander in Kontakt und teilt dort etwaige Erkenntnisse hinsichtlich Diegese und Produktions-

211 Freedman, Eric (2011): 164–165.

212 Rothemund, Kathrin (2012): 126.

praktiken, Produzenten hingegen bewerben über digitale Distributionskanäle ihre Serienprodukte mittels zusätzlicher Paratexte.

Im Folgenden soll ein weiteres Phänomen hinsichtlich zeitgenössischer Vorspanne detailliert analysiert werden, welches sich unter anderem auch bei *GAME OF THRONES* beobachten lässt und eine Problematik bezüglich des von HBO hochgeladenen Videos der *GAME OF THRONES* Vorspannsequenz, welches auf dem Internetvideoportal über 9,3 Millionen Mal angeklickt wurde, offenbart. Die Vorspannsequenz von *GAME OF THRONES* unterliegt einem hohen Grad der Variation und verändert sich mit fortschreitender Narration mehrmals innerhalb einer Staffel. Genau dieser Umstand jedoch lässt sich anhand der 102 Sekunden auf einer Internetvideoplattform oder beim Überspringen des DVD Kapitels nicht erfahren.

Varietät, Enigma, Rekonfiguration – Der Serienvorspann in neuem Gewand?

Wie für nahezu alle Phänomene der Produktionspraxis gilt auch für eine Variation oder Rekonfiguration des Vorspanns, dass es sich hierbei um ein Kann, kein Muss handelt. So, wie zu keiner Serie etwaige Webisodes im Internet angeboten werden müssen, kann auch die Vorspannsequenz stets unberührt verbleiben. Angesichts der Tatsache, dass die Fernsehserie aber auch während der jeweiligen Ausstrahlungspausen im Gedächtnis des Publikums verankert bleiben und das Serienwissen bestenfalls sogar erweitert werden sollte, sind solche zusätzlichen Maßnahmen, ebenso wie sekundäre und tertiäre Texte, jedoch geeignete Katalysatoren, dies zu bewerkstelligen.²¹³

Die im Folgenden zu untersuchenden Vorspannsequenzen fordern das Publikum in einem besonderen Maße. Mit jeder Veränderung stellen sie das eigene Produktionsprinzip aus. In einem ersten Schritt muss diese Praxis vom Rezipienten überhaupt bemerkt werden. Wie bereits zuvor erläutert wurde, haben medientechnologische Entwicklungen sowie Veränderungen hinsichtlich des Rezeptionsverhaltens dazu geführt, dass der Vorspann durchaus als nicht-notwendiger und defizienter Bestandteil einer Serienepisode verstanden werden kann. Wird die Titelsequenz jedoch – aufmerksam – rezipiert, können Praktiken einer erhöhten Bedeutungszuschreibung erkannt werden. Das Prinzip kann infolge der Erstwahrnehmung durch den Rezipienten fortan erprobt werden, woraufhin Hypothesen bezüglich der Funktionsweise und Intention angestellt werden können. Angesichts dieser Hypothesenbildung kann eine abgleichende Betrachtung der Vorspannsequenzen vorgenommen werden, um herauszufinden,

213 Schabacher, Gabriele (2010): 33.

welche Schlüsse dies hinsichtlich der Fernsehserie zulässt.²¹⁴ Gemachte Beobachtungen und gewonnene Erkenntnisse können anschließend mit den Erfahrungen anderer Zuschauer abgeglichen werden.

Um von einem veränderten Status der Variation auszugehen, muss es auch ein gängiges Konzept der Stabilität geben. Grundsätzlich erfüllt der Serienvorspann eben auch jene Funktion der Orientierungs- und Wiedererkennungshilfe, sei es als bestätigendes Anzeigen, die favorisierte Sendung wieder eingeschaltet zu haben oder gemäß dem Inhalt der Serie. Dementsprechend kann einem überwiegenden Teil von Serienvorspannen eine fixierte Organisation mit einer Stabilität hinsichtlich visueller und auditiver Gestaltung attestiert werden. Grundsätzlich sind jedoch auch diesbezüglich Veränderungen von Vorspannsequenzen nichts Ungewöhnliches. Bereits das Beispiel MARY TYLER MOORE hat gezeigt, dass ein Serienvorspann insbesondere von Staffel zu Staffel häufig eine Aktualisierung erfährt. Verlassen Schauspieler die Produktion oder werden neue Darsteller zum Cast hinzugefügt, so kann dies ebenso zu einer Veränderung der Vorspannsequenz führen – dabei handelt es sich allerdings lediglich um leichte Abänderungen, welche die stabile Eigenheit intakt lassen. Gleichsam gibt es Beispiele, in denen der von regelmäßigen Aktualisierungen gekennzeichnete – und demnach weitgehend stabile – Serienvorspann innerhalb einer Staffel im Rahmen von Sonderepisoden radikaler abgeändert wird. Als Beispiel dient hier die bereits beschriebene Eingangssequenz zur Musicalespisode von BUFFY – THE VAMPIRE SLAYER. Die Funktion dieser Variation ist eine indikatorische, dem Publikum soll angezeigt werden, dass es sich bei der entsprechenden Episode im Ganzen um einen Sonderfall handelt – bereits der abgewandelte Vorspann soll in die gleichsam veränderte Erzählweise einführen.

Als Paradebeispiel einer stetigen Variation dient zweifelsfrei die Serie THE SIMPSONS, deren Vorspann gegenwärtig mit einer Werbetafel, einer Schultafel, einem Saxophonsolo sowie dem Couch Gag vier variable Elemente aufweist. Trotz dieser Varietät endet jeder dargestellte Tag der Familie seriell vor dem Fernseher. Die Ge-

214 Johnson, Steven (2005): 45.

schichte und das Gedächtnis werden nach dem Prinzip der Episodenserie in den Ursprungszustand zurückgesetzt. Die stetige Variation dieser Vorspannsequenz ist folglich ein autothematisches Spiel mit der Rezeptionssituation des Publikums.²¹⁵ Es lassen sich in den einzelnen Dekaden des vergangenen Jahrhunderts Beispiele herausarbeiten, die dem Experimentieren mit der Variation des Vorspanns durchaus einen tradierten Hintergrund geben – *MISSION IMPOSSIBLE* oder *THE ROCKFORD FILES* dienen diesbezüglich als Beispiele. Nur schwer jedoch gelingt in diesen Fällen die Herausarbeitung von Mustern oder Schemata abseits singulärer Effekte, da es sich dabei zumeist um Einzelfälle unterschiedlicher Ausprägungen handelt.

Im Folgenden sollen drei gegenwärtig gängige Motive aktueller Serienvorspanne tiefgehend in Hinblick auf Aussagen bezüglich deren Beschreibbarkeit als Bedeutungsträger und Ausdruck zeitgenössischer serieller Fernsehpraxis untersucht werden. Dabei handelt es sich um Vorspannsequenzen, die einer stetigen, zumeist narrativ motivierten Veränderung und Anpassung unterworfen sind, sowie Vorspanne, denen ein enigmatischer Charakter durch stets neue eingewobene Elemente zuzuschreiben ist. Darüber hinaus sollen Sequenzen im Fokus stehen, die sich über eine mehrjährige Unverändertheit definieren, deren somit detailliert bekanntes Prinzip jedoch im Rahmen von Episoden als Bestandteil des Textes rekonfiguriert wird. Es ist nicht das Anliegen dieses Buches, diese Phänomene als Kategorie einer möglichen, größer angelegten Typologie festzuschreiben, die etwa auch die zuvor beschriebenen Phänomene der prologhaften Vorspanne umfasst. Vielmehr werden sie als Ausformungen gegenwärtiger Tendenzen innerhalb der Fernsehpraxis verstanden.

Hoher Grad an Abwandlung und Anpassung des Vorspanns hinsichtlich der Narration

Ein hohes Maß an Varietät ist nicht gleichbedeutend mit Offensichtlichkeit. Vielmehr zeigt sich, dass solche Veränderungen häufig im

²¹⁵ Klein, Thomas (2001): 598.

Detail vorgenommen werden. So wird die Kurzsequenz respektive Titeltkarte von GLEE (Fox, seit 2009), welche den Serientitel grundsätzlich mit weißer Typographie vor einem schwarzen Hintergrund abbildet, unregelmäßig abwandelt. Dabei wird der Schriftzug um Elemente ergänzt respektive werden Buchstaben gegen Elemente ausgetauscht oder das auditive Erkennungsgeräusch wird ersetzt.

Insbesondere die auditive Ebene erscheint anhand zahlreicher als Beleg dienender Produktionen als ein beliebtes Element für Experimente mit dem Grad der Variation. Während die Produzenten von THE WIRE (HBO, 2002–2008) den Titelsong noch jede Staffel von einem anderen Künstler interpretieren ließen, wurde dieses Prinzip in den Serien WEEDS (Showtime, 2005–2012) und ONE TREE HILL in einzelnen Staffeln exzessiv ausgereizt, sodass auf der auditiven Ebene nahezu jedes Episodenvorspanns die Version eines anderen Musikers dargeboten wurde. Während man hinsichtlich WEEDS die Vermutung anstellen könnte, dass über die Nutzung von Coverversionen des eigenen Titelsongs sowie Anwendung weiterer Variationsstrategien vor allem ein Moment der Artifizialität kreiert werden soll, welcher sinnbildlich für die Progressivität und Kreativität der Produktionen des Kabelsenders Showtime steht, ließe sich bezüglich ONE TREE HILL eine andere These aufstellen. Musik ist in diesem Fall ein elementarer Bestandteil der Serienästhetik, über den sich die Produktion selbst, aber auch das Kernpublikum der Serie definiert. Dies äußert sich auch durch Zusatzprodukte wie Soundtracks oder Blogs, die alle jemals genutzten Musikstücke separat für jede Episode bis hin zur montierten Szene auflisten. Und so ergibt die Übersicht den Gebrauch von 1705 Songs in 187 Episoden. Künstler, deren Musik eng mit der Serie verbunden wird, durften den Titelsong im Zuge der achten Staffel neu interpretieren, sodass jede Episode von einer anderen variierten Vorspannversion begleitet wurde. Bereits diese drei Beispiele zeigen, dass unterschiedliche Intentionen mittels einer ähnlichen Strategie verfolgt werden können. Während die fünf Titelsongvariationen in THE WIRE vor allem der jeweiligen thematischen Handlungszentrierung und Kapitelhaftigkeit einer einzelnen Staffel Ausdruck verleihen sollen, kann für die Serie WEEDS das Ausstellen der eigenen Raffinesse und Gewitztheit als Motivation vermutet werden. Bei ONE TREE HILL hingegen wird über die stetige Variation

des eigenen Titelsongs ein deutlicher Bezug zur eigenen Ästhetik hergestellt und augenscheinlich markiert.

In drei Staffeln unverändert ist die Titelmelodie der Serie *GAME OF THRONES*. Die Aspekte der Anpassung respektive Abwandlung der Vorspannsequenz lassen sich für diese Produktion auf der visuellen Ebene beschreiben. In der Serie werden die Vorgänge auf dem Kontinent Westeros präsentiert, welcher von verschiedenen herrschergeschlechtlichen Familienstämmen bevölkert sowie kriegerischen Auseinandersetzungen über den Anspruch auf den Eisernen Thron beherrscht wird. Das Fantasydrama wird seit 2011 auf HBO ausgestrahlt, die dritte Staffel wurde in den USA von circa 14,2 Millionen Abonnenten verfolgt. Die Produzenten der Titelsequenz wurden im Jahr 2011 mit dem Emmy Award ausgezeichnet.

Der Vorspann ist in den ersten drei Staffeln jeder Episode vorangestellt, dabei finden sich wiederholt Variationen der ursprünglichen Vorspannsequenz der Pilotepisode. Anhand der bis dato dreißig ausgestrahlten Episoden lassen sich elf differente Versionen bestimmen. Eben jener wandelbare Charakter der Sequenz erschwert eine Beschreibung zusehends, weshalb eine solche durch einen gewissen Charakter der Abstraktheit gekennzeichnet sein muss. Der Serienvorspann beginnt mit gegeneinander rotierenden Metallringen, welche eine gleißende Sonne umgeben – es vermittelt sich der Eindruck einer heliozentrischen Armillarsphäre. Die umgebenden Metallringe sind motivgeprägt, es lassen sich unterschiedliche Bildsymbole wie Vulkane, brennende Städte oder Drachen erkennen. An der Armillarsphäre vorbei zoomt die non-materielle, virtuelle Kamera auf eine animierte, dreidimensionale Weltkarte. Die von der fliegenden Kamera passierten Kontinente, Meere und Orte werden per kartenimmanenter Typographie benannt. Verweilt die Kamera an einem Ort, so erwachsen dort in mechanischer Prozesshaftigkeit Gebäude, Mauern oder Bäume. Die Armillarsphäre rückt währenddessen wiederholt in den Fokus, wobei sich weitere Details der Metallringmotive offenbaren. Dabei sind Tiere – wie Bären, Löwen, Wölfe, Greifen, Hirsche oder einmal mehr Drachen – zu erkennen. Weitere Motive dieser Tiere wiederholen sich als Wappenembleme bei einigen der Ortschaften. Die Sequenz endet nach etwas mehr als neunzig Sekunden mit einer Detailaufnahme eines der Metallringe, dessen Prägung den

Serientitel als Schriftzug darbietet und zudem – mit Drache, Löwe, Wolf und Hirsch – vier der bereits bekannten Tiere an einem runden Kreis sortiert, während im Hintergrund die Sonne gleißendes Licht durch Lücken des Metalls wirft.

Im Zuge unterschiedlicher Episoden verändern sich innerhalb dieser Sequenz die von der Kamera eingefangenen Orte auf der Karte. Wiederholt werden dabei Orte nach Bedeutsamkeit für die Staffelerzählung ausgetauscht. Haben sie eine essentielle Bedeutung für die Episodenhandlung, tauchen die Orte mit großer Wahrscheinlichkeit auch auf der Karte im Vorspann auf – doch nicht jeder im Vorspann gezeigte Ort muss zwangsläufig Bestandteil der Episoden-erzählung sein. Orte, die in einer Episode nicht in der Titelsequenz gezeigt werden, können zu einem späteren Zeitpunkt wieder auftauchen. Grundsätzlich lässt sich konstatieren, dass der Vorspann in einer starken Relation zur Diegese steht. Haben Orte keinerlei narrative Funktion mehr, sind sie in der Folge der stetig fortlaufenden Handlung auch nicht mehr Bestandteil der Sequenz. Im Vorspann abgebildete Orte werden überdies auch nicht zwangsläufig stets in gleicher Form dargestellt. Vielmehr wird die visuelle Ebene an konkrete Entwicklungen der Handlung angepasst. Wenn die Ortschaft Winterfell in der zweiten Staffel eingenommen und zerstört wird, wird diesem Aspekt auch im Rahmen der Vorspannsequenz Rechnung getragen. Zwar erwächst die Stadt auch weiterhin in einer mechanischen Prozesshaftigkeit der Karte, doch alles ist in schwarzen Rauch gehüllt. Die auf der Karte abgebildeten verbliebenen Ruinen des Ortes Harrenhall haben keinerlei Dynamik, sondern sind von eben jener Statik geprägt, die verlassene Ruinen kennzeichnen. Die Variation funktioniert demnach auf mehreren Ebenen: von grob oberflächlichem Austausch ganzer Elemente auf der Karte bis hin zur Abänderung von Details einzelner Elemente.

Über die Rezeption der Serie erschließt sich ferner auch die Bedeutung der Tiersymbole im Vorspann. Diese sind Siegel respektive Wappentiere einzelner Familienstämme, welche eine zentrale Funktion für die Erzählung einnehmen. Auf vereinzelt Gebäuden einiger Orte, welche der Führung einer bestimmten Familie unterstehen, finden sich diese Tiere als Markierung des eigenen Herrschaftsanspruchs. Zugleich lässt sich über die Wappentiere auch die Symbolik

der Metallringprägungen dechiffrieren. Die Tiere stehen repräsentativ für die Familien, traten sie in der Vergangenheit vor dem Einsetzen der Erzählung miteinander in einen Kampf, werden Sieger und Verlierer dieser zurückliegenden Schlachten über die Tiere auf den Metallringen der Armillarsphäre visualisiert. Die Motive auf den Ringen können demnach als Nacherzählung vergangener Geschichten über die Familien verstanden werden, sodass der Vorspann im Stile eines »Es war einmal ...« operiert und die Hintergrundgeschichte der gezeigten Erzählung in der Tradition altertümlicher Geschichtsvermittlung überliefert. Die Tiersymbole sind auch für die Kreditierung von Bedeutung. Diese geschieht mittels Nameneinblendung der Schauspieler in einer von der Kartengestaltung enthobenen Schriftsetzung, neben die Namen wird überdies immer eines der Tiersymbole montiert. Die visuelle Überlagerung der Titelsequenz mit extradiegetischen Informationen zu den Darstellern hinter den Figuren wird dieserart auch innerdiegetisch – getreu dem für die Erzählung elementaren Prinzip der rivalisierenden Familienstämme – verortet.

Dass die Kartographie das grundständige Element der Vorspannsequenz ist, kann als referentielle Rückkopplung an die literarische Vorlage der Serie verstanden werden. Bereits dort wurden vom Autoren Karten eingesetzt, die dem Leser einen Aufschluss über die geographischen Gegebenheiten der fiktiven diegetischen Welt geben sollten. Überdies sind Paratexte, die sich räumlichen Aspekten widmen, in Zeiten des Bedeutungszuwachses – hinsichtlich der Kreation ganzer diegetischer Universen – ein verbreitetes Phänomen. Entweder sind solche Paratexte direkt vom Werkschaffenden in den Text eingelassen, wie es bei der literarischen Vorlage von *GAME OF THRONES* sowie den *Herr der Ringe* Romanen der Fall ist, oder aber sie werden als gesonderte, kanonisierte Zusatzprodukte geschaffen und kommerziell vertrieben. Ferner können solche Paratexte der räumlichen Orientierung innerhalb der erzählten Welten jedoch auch von den Konsumenten angefertigt und anderen zur Verfügung gestellt werden. Zahlreiche Anhänger der *STAR TREK* Erzählungen haben – gemäß den Informationen aus Filmen und Serien – die einzelnen Galaxien des fiktiven Universums kartographisch aufbereitet, um eine visuelle Abbildung der »unendlichen Weiten« zu erstellen. Der Vorspann von *GAME OF THRONES* lässt sich somit dem Phä-

nomen der *blueprint culture* zuordnen – Informationen und Fakten der Diegese werden dokumentiert und in einem Übersichtsplan aufbereitet.²¹⁶

In diesem Fall wird die diegetische Welt im Vorspann der Serie vermessen und kartographiert. Dem Zuschauer wird dieserart die Möglichkeit der Orientierung in einer fremden, fiktiven Welt gewährt. Die abgebildete Weltkarte funktioniert in Kombination mit der heliozentrischen Armillarsphäre dabei wie eine Zusammenfassung – sowohl der nicht miterlebten Vorgeschichte als auch der selbst per Rezeption erlebten Handlungsentwicklungen. Während die Armillarsphäre die Vorgeschichte der einzelnen Familienstämme bis zur aktuellen Regentschaft des Hauses Baratheon darbietet, können die einzelnen Orte der Weltkarte vom Rezipienten mit Routen und Erlebnissen verknüpft werden, welche die Figuren während ihrer in der Serienhandlung dargestellten Reisen zurückgelegt und gemacht haben. Demnach teilt der Vorspann eine Funktion mit der Form des *Previously On*, etwa wenn beispielsweise die Ortschaft Winterfell in späteren Episoden eine Umsetzung des zerstörten Zustands erfährt. Die Karte fungiert folglich als Modell des Raums und – ebenso wichtig – auch der Erinnerung. Zugleich funktioniert der kartographische Vorspann aber auch als eine Art Vorausschau. Einerseits als Vorausblick auf die bedeutenden Handlungsstränge der Episode, welche über die dargestellten Ortschaften antizipiert werden können, andererseits in einem größeren Umfang als Vorausdeutung. Die Figur der Daenerys Targaryen erlebt ihre Geschichte in weiter Entfernung vom großen zentralen Handlungsort Kings Landing und durchquert dabei zahlreiche exotische Orte. Die mittels der Karte verdeutlichte Entfernung von Daenerys zum Königreich ist demnach auch ein Ausblick auf ihren Pfad, den sie für ihren Anspruch auf den Eisernen Thron in Kings Landing beschreiten muss.

Da sich bereits gezeigt hat, dass Serienvorspannen plausibel ein ludisches Potential zugesprochen werden kann, ist die Titelsequenz von *GAME OF THRONES* auch hinsichtlich dieses Aspekts ein reichhaltiger Untersuchungsgegenstand. Mittelalterliche Fantasy-Welten sind gegenwärtig – etwa anhand des Erfolges der Tolkin-Verfilmun-

216 Mittell, Jason (2013).

gen oder Brettspielen wie CARCASSONNE ablesbar – durchaus als populäre Kulturobjekte mit kommerzieller Strahlkraft zu kategorisieren. Bezüglich des GAME OF THRONES Vorspanns kann eine Ähnlichkeit zur Produktkette des WARHAMMER-Franchises attestiert werden. Insbesondere die abgebildete Kartenästhetik sowie mechanische Prozesshaftigkeit und plastische Präsenz der erwachsenden Gebäude kann in Relation zu einzelnen WARHAMMER-Spielzeugelementen wie kartographischen Spielbrettern oder Burgen gesetzt werden. Durch solch eine Ähnlichkeit würde es dem Rezipienten ermöglicht, eigene, haptische Paratextvariationen des Vorspanns über Modelle, bestehend aus Spielzeugelementen, zu kreieren. Darüber hinaus überträgt sich die Ästhetik zurück in explizite Bereiche des Spiels. Der TV-Werbespot für das Browsergame GOODGAME EMPIRE weist eine enorme Bezüglichkeit zur Vorspannsequenz der HBO-Serie auf. Auf einer Landkarte erheben sich, begleitet von einem an die Serientitelmelodie erinnernden tragend-feudalen Musikstück, ganze Ortschaften, bestehend aus Lagern, Burgen und Wällen. Dieserart entsteht eine direkte Kopplung zwischen der kreierten Vorspannästhetik von GAME OF THRONES und dem internetbasierten Computerspiel. Deshalb kann konstatiert werden, dass auch diese Titelsequenz über ein etwaiges ludisches Potential verfügt, gekennzeichnet durch wechselseitige Relationen, sowohl zu haptischem Modellspielzeug als auch zum digitalen Computerspiel.

Die ausgestellte Varietät der Vorspannsequenz von GAME OF THRONES bietet dem Rezipienten ein Modell der Welterzeugung²¹⁷ hinsichtlich der Diegese. Bereits die am Anfang stehende heliozentrische Armillarsphäre, grundlegend ein astronomisches Weltmodell, legt ein solche Lektüre nahe. Weitere Elemente stützen diese These: Auch die Kartographie ist ein visuelles Modell der Weltabbildung; Hieroglyphen sowie Wandmalereien waren in der Vergangenheit sinnhafte und weitverbreitete Methoden, historisierende Vorgeschichten der Welt zu vermitteln. Beides findet sich mit der dreidimensionalen Karte sowie den Prägemotiven auf den Metallringen

217 Für umfassende Theoretisierungen und Untersuchungen zur Thematik der Welterzeugung hinsichtlich Aspekten medialer Narrative vergleiche: Nünning, Vera; Nünning, Ansgar und Neumann, Birgit (Hg.) (2010): *Cultural ways of worldmaking. Media and narratives*. Berlin, New York: De Gruyter.

auch in der Vorspannsequenz von *GAME OF THRONES*. Demzufolge bietet diese dem Rezipienten innerhalb von etwa neunzig Sekunden eine audiovisuell aufbereitete Weltgeschichte dar. Die Anpassung und Abwandlung des Vorspanns sind diesbezüglich Aspekte von besonderer Bedeutung. Eine Welt ist nicht statisch, sondern vielmehr stetig in Bewegung und Entwicklungsprozessen begriffen. Dies äußert sich einerseits in der – Zeitlichkeit markierenden – mechanischen Prozesshaftigkeit aus der Karte erwachsender Städteformen sowie andererseits in der – die Erzählung parallelisierenden – Darstellungsvariation spezifischer Territorien und der Einlassung neuer sowie der Ausklammerung bekannter Orte.

Das Prinzip der Anpassung und Abwandlung qua Auslassung, Ersetzung, Überschreibung visueller Elemente charakterisiert auch die Vorspannsequenz der Serie *FRINGE* (FOX, 2008–2013). Im Zentrum der Erzählung steht ein Team aus Spezialagenten und Wissenschaftlern, das als FBI-Spezialeinheit paranormale und grenzwissenschaftliche Phänomene untersucht, welche die gängige menschliche und wissenschaftliche Vorstellungskraft übersteigen. Es wurden 100 Episoden in fünf Staffeln produziert, wobei die Serie mehrmals vor einer Absetzung stand. Letztlich waren das loyale Kernpublikum, welches wiederholt Rettungskampagnen initiierte, sowie die Aussicht auf bessere Chancen hinsichtlich der *syndication*, sprich einen Weiterverkauf der Wiederholungsrechte an andere Sender, letztlich ausschlaggebend für die Anzahl der Episoden.

Der Vorspann ist jeder Episode beigefügt und nachfolgend an die – die Episode eröffnenden – Szenen der Exposition angeschlossen. Hinsichtlich der Kreditierung sind in die circa zwanzig-sekündige Sequenz lediglich die Namen der Serienschöpfer sowie der Serientitel eingesetzt. Auf der visuellen Ebene herrscht eine deutliche feinfarbige Kodierung vor, welche den Hintergrund für mehrere Ebenenwechsel einer virtuellen herauszoomenden Kamera, von einer Mikroebene über verschiedene Mesoebenen hin zu einer Makroebene, bietet. Dabei lassen sich die ersten drei Ebenen als visuelle Abbildungen molekularer Prozesse, vermittelt über eine nano-technologische Repräsentationsästhetik, beschreiben, während die vierte Ebene den

Abdruck einer Hand mit sechs Fingern darbietet.²¹⁸ Auf der fünften Ebene setzt sich der Schriftzug des Serientitels aus unzähligen angezogenen Fragmenten zu einem Ganzen zusammen. Jeder Ebene sind unterschiedliche wissenschaftliche Wortbegriffe zugefügt, wohingegen die Übergänge zwischen den Ebenen von Glyphen²¹⁹ begleitet werden. Daraus ergibt sich eine visuell komplexe Sequenz, bestehend aus einer eindeutigen Farbkodierung sowie zahlreichen unterschiedlichen Elementen in Form von Worten, Zeichen, Symbolen und Objekten, welche innerhalb einer kurzen zeitlichen Periode dynamischen Wechselprozessen unterworfen sind.

Es lassen sich für die fünf ausgestrahlten Staffeln der Serie neun unterschiedliche Sequenzversionen identifizieren. Aspekte der Variation können dabei auf allen Ebenen der Sequenz festgestellt werden. Auf der visuellen Ebene werden alle Elemente mindestens einmal variiert, auch die auditive Ebene bleibt nicht unberührt. Die Veränderungen sind grundsätzlich auffälliger Natur, so wie eine Anpassung der Farbkodierung, zuweilen aber auch nur mit präziser Beobachtung herauszuarbeiten, wie etwa nur wenige Sekunden lang zu sehende, einzelne Begrifflichkeiten. Grundsätzlich sind die Abwandlungsprozesse an den Staffelfrhythmus gekoppelt, sodass in jeder neuen Staffel eine neue Variation der Vorspannsequenz präsentiert wird. Doch auch während der Staffel finden Abwandlungen der Sequenzen statt, sodass sich nur für die erste und fünfte Staffel konstatieren lässt, dass allen Episoden der gleiche Vorspann vorangestellt wird, während dem Rezipienten im Verlauf der dritten Staffel fünf unterschiedliche Sequenzen präsentiert werden.

218 Zur Vereinfachung der grundlegenden Beschreibung, wird diese am häufigsten gebrauchte Mesebene benannt. In zwei Vorspannvariationen wird die sechsfingerige Hand auf der vierten Mesebene durch eine normale Hand respektive einen Kopf ersetzt. Dieser Umstand wird im Folgenden noch *en detail* untersucht.

219 Die Glyphen haben für die Vorspannsequenz im Allgemeinen nur eine untergeordnete Bedeutung. Vielmehr fungieren sie wie ein Geheimcode zwischen Produktion und Publikum. Die in den Vorspann eingesetzten Glyphen finden sich auch als Zwischentitel nach den einzelnen Akten im Serientext wieder. Jede Glyphe steht in speziellen Ausformungen für einen Buchstaben des Alphabets. Zusammengesetzt ergeben sie ein Wort, welches auf die Episodenhandlung reflektiert.

Die Ausgangsbasis des Vorspanns aus der ersten Staffel verfügt über eine blau-grüne Farbkodierung, die mit jedem Wechsel von der Mikro- bis zur Makroebene zunehmend verblasst. Während der ersten Staffel lauten die eingelassenen Einzelbegriffe: *Suspended Animation*, *Artificial Intelligence*, *Cybernetics*, *Psychokinesis*, *Transmogrification*, *God*, *Teleportation*, *Precognition*, *Dark Matter*, *Reanimation*, *Nanotechnology* und *Genetic Engineering*. Dabei eröffnet sich ein Spannungsfeld zwischen Wissenschaft, Medizin und Religion, welches die Bildobjekte der visuellen Ebene, etwa die Moleküle oder die Hand, parallelisiert. In der zweiten Staffel bleibt die Farbkodierung bestehen, jedoch wird das komplette Begriffssset verändert.²²⁰ Auch hinsichtlich dieser Begriffe lässt sich eine starke Hinwendung zur Wissenschaft erkennen, wobei anzunehmen ist, dass zahlreiche Begriffe sowie die damit verbundenen Aspekte einem Großteil des Publikums nur wenig bis gar nicht bekannt sind und sich ein etwaiges Hintergrundwissen erst über eingehende Recherche formiert. Die verwendeten Begriffe stehen in einer Relation zu erzählten Phänomenen der jeweiligen Staffelepisoden, so wird etwa die Begrifflichkeit Parallel Universes eingefügt, nachdem im Finale der ersten Staffel ein ebensolches Paralleluniversum eingeführt wurde, das die fortschreitende Gesamthandlung der Serie elementar beeinflusst.

Der Umstand eines erzählten koexistenten Paralleluniversums führt ferner zu einer ersten Veränderung der gewohnten blau-grünen Farbkodierung. In den Finalepisoden der zweiten Staffel wird erstmals eine rote Titelsequenz präsentiert, da die Handlung in das Paralleluniversum verschoben wird. Dieses wird ästhetisch grundsätzlich über die Farbe Rot konnotiert, was anhand des Einsatzes von Farbfiltern, einer bronzenen Freiheitsstatue oder den roten Haaren der Parallelversion einer Protagonistin ablesbar wird. Damit einhergehend wird die erzählte Handlungswelt der ersten zwei Staffeln zugleich als blaues Universum tituliert. Die Bedeutung und Begründung der ursprünglichen blau-grünen Farbkodierung erschließt sich dem Rezipienten demzufolge erst durch die erstmalige Abänderung der Kodierung am Ende der zweiten Staffel. Überdies wird in der

220 Die neu eingefügten Begriffe lauten: Hypnosis, ESP, Hive Mind, Neuroscience, Cryonics, Pyrokinesis, Clairaudience, Parallel Universes, Mutation, Protoscience, Astral Projection sowie Genetic Engineering.

roten Titelsequenz die Begrifflichkeit *Parallel Universes* durch *First People* ersetzt. Hierbei handelt es sich um eine Vorausdeutung auf Handlungselemente der folgenden Staffel, welche innerdiegetisch zur Auflösung der Spannungsthematik zwischen den Universen beitragen. Gemäß der Festschreibung des parallelen Universums als basales Erzählelement der Diegese im vorangegangenen Staffelfinale werden die jeweilige blau-grüne oder rote Titelsequenz in der dritten Staffel den Handlungsorten zugeordnet und gemäß der Episodenhandlung verwendet. Die Farbkodierung der Vorspannsequenz repräsentiert und markiert demnach den zentralen Handlungsort einer Episode für den Zuschauer. Stehen beide Universen gleichermaßen im Fokus der Episodenerzählung, wird eine neue Sequenz verwendet, die mit jedem Ebenenwechsel einen stetigen Wechsel der Farbkodierung aufweist. Überdies wird mittels der unbeständigen Farbkodierung zugleich die – durch die gegenseitige Kopplung – entstandene Destabilisierung der Universen visuell innerhalb der Vorspannsequenz verfestigt. Gleichzeitig wird in der dritten Staffel erneut das gesamte Begrifflichkeiten-Repertoire variiert.²²¹ Insbesondere der neu hinzugekommene Begriff der Synästhesie kann – in Anbetracht der angewandten Produktionspraxis einer stetig abgewandelten Vorspannsequenz mit starker Bezüglichkeit zur Diegese – durchaus als selbstreferentieller Bezug gedeutet werden.

Das Konzept der veränderten Farbkodierung und Variation der aufgeladenen Begrifflichkeiten erfährt auch in der vierten Staffel eine Fortsetzung.²²² In dieser Staffel, deren Erzählung eine alternative Zeitlinie in Folge der Zusammenführung beider Universen ins Zentrum rückt, wird dem Rezipienten eine orange-bernsteinfarbene Farbkodierung präsentiert. Da Bernstein innerhalb der Handlung ein zentrales Element ist, handelt es sich auch hierbei um eine semantisch aufgeladene Kodierung, wie zuvor bei den beiden Repräsentationen der jeweiligen Universen. Mittels einer bernsteinähnlichen

221 Die neuen Begriffe lauten: Wormholes, Singularity, Speciation, Synesthesia, Transhumanism, Pandemic, Reanimation, Neural Network, Telepathy, Transcendence, Retrocognition sowie Biotechnology.

222 Das Begriffsset setzt sich aus den Worten Existence, Quantum Entanglement, Philosopher's Stone, Psychometry, Viral Therapy, Ethereal Plane, Gravitons, Time Paradox, Psychogenesis, Psychic Surgery sowie Transgenics zusammen.

Masse werden – das Universum destabilisierende – Phänomene neutralisiert, die sich aus der Überlagerung beider Universen ergeben. In diesem Fall indiziert die Farbkodierung folglich eine neu gewonnene Stabilität durch eine neu gewonnene Zeitlinie, in der diese destabilisierenden Phänomene keine Bedrohung darstellen. Es existiert kein blaues oder rotes Universum, vielmehr existiert ein Amalgam der vorherigen diegetischen Universen. Eine bereits in der zweiten und dritten Staffel erkennbare Hinwendung zu Begrifflichkeiten der titelgebenden Parawissenschaften ist weiterhin deutlich ablesbar. Auch eine weitere Tendenz scheint sich innerhalb der Titelsequenzen fortzuschreiben. Funktioniert dieses Element des Vorspanns – im Rahmen der eher vertikal erzählenden ersten Staffel – noch über ein Spannungsverhältnis unterschiedlicher Oberkategorien wie Wissenschaft und Religion, dient ab der zweiten Staffel fortan ein Begriff des Gesamtsets als zentrale Orientierungshilfe bezüglich des horizontalen Haupterzählstrangs. Bereits die Begrifflichkeit *Parallel Universes* machte diesen Umstand deutlich, in der neuen Sequenz lässt sich diese Orientierungsfunktion der Begrifflichkeit *Time Paradox* zuschreiben. Ferner erschließen sich mit dem Erkennen einer solchen reflexiven Bedeutung einzelner Begrifflichkeiten überdies gänzlich neue Dimensionen des gesamten Wortapparats. Der Rezipient kann mittels der Begriffe zum Nachdenken über weitere mögliche Konnotationen, Zusammenhänge, Gründe der Platzierung sowie hinweisliche Aussagepotentiale aller Begrifflichkeiten angeregt werden.

Der fünften und letzten Staffel ist eine Vorspannsequenz zugeordnet, welche dem Publikum das erste Mal in einer Sonderepisode der vorherigen Staffel präsentiert wurde. Die Handlung dieser Episode war eine Vorausdeutung auf den zentralen Erzählstrang einer eventuellen fünften Staffel, sofern diese genehmigt würde. Die Serienhandlung wird dabei als dystopische Zukunftsvision im Jahr 2036 angesiedelt, in welchem die Erde von sogenannten zeitreisenden Observern beherrscht wird. Es handelt sich bei ihnen, wie sich in der letzten Staffel herausstellt, um eine neue Evolutionsstufe der menschlichen Rasse aus dem 27. Jahrhundert, die in einer gänzlich eigenen abstrakten Zeitlinie existiert. Die Observer fungieren ab dem Piloten in allen fünf Staffeln als ein enigmatisches Handlungselement, welches vor allem einer Erweiterung des Serienerlebnisses des Kern-

publikums über verschiedene Kanäle der digitalen Medien dienlich ist. Wiederholt werden Statisten als Observer in Szenen einzelner Episoden im Hintergrund platziert, was zumeist jedoch nur bei angehaltenem Bild zu erkennen ist; vereinzelt greifen die Figuren in wichtige Handlungsstränge ein. In allen Vorspannvariationen vor der finalen fünften Staffel wird während eines Mesoebenenwechsels der Satz »Observers are Here« für zwei Frames in die Sequenz montiert, was nur bei einer framegenauen Analyse beobachtbar ist.

Jener Satz fehlt jedoch in dieser Version, welche eine deutliche Abwandlung des vorherigen Prinzips darstellt. Ebenso werden weder die bis dato gängigen Glyphen, parawissenschaftlichen Begriffen oder Ebenenobjekte, noch der verblassende Farbverlauf präsentiert. Lediglich das Prinzip des Ebenenwechsels von einer Mikro- hin zu einer Makroebene sowie der sich zusammensetzende Serientitel werden weiterhin verwendet. Diese Vorspannversion ist durch eine klare kaltblaue Farbkodierung gekennzeichnet, welche sich von einem zentralen Leuchtpunkt inmitten eines farblosen dunklen Hintergrunds zunehmend ausbreitet. Die Objekte entspringen nicht mehr der molekularen Dimension, sondern einer neurologischen. Von einer einzelnen, einen Reiz empfangenden Synapse findet ein Wechsel auf die Ebene mehrerer zu einem System verknüpfter Synapsen statt, während die nächste Ebene einen menschlichen Hinterkopf präsentiert, in dem die Systeme zum Gehirn zusammengeführt sind, welches seinerseits den Übergang als visuelles Objekt markierte. Die nächste Ebene offenbart, dass dieser Kopf zu einer von vielen kasernierten Personen gehört. Über den mit Stacheldraht verhängten Mauern, welche die Personen gefangen halten, setzt sich der Schriftzug des Serientitels zusammen. In Anbetracht der Tatsache, dass der Farbverlauf in dieser Sequenz, entgegen aller vorherigen Verblassungsverläufe, von dunkel zu hell wandert, ist der Titelschriftzug erstmals in weißer, die Mauern widerspiegelnder, massiver Schrift zu sehen. Die zentrale, auf die Staffelhandlung reflektierende Begrifflichkeit wird dieses Mal deutlich plakativer als Einzelwort *Freedom* innerhalb des Stacheldrahts montiert. Setzten sich die vorherigen Begriffssets überwiegend aus Worten parawissenschaftlicher Forschung zusammen, so lässt sich auch hier eine deutliche Variation des gängigen Prinzips feststellen. Die Begrifflichkeiten *Community*, *Joy*, *Individuality*,

Education, Imagination, Private Thought, Due Process, Ownership, Free Will oder *Freedom* entspringen sozialen, politischen und philosophischen Dimensionen.

Der Vorspann der finalen fünften Staffel kann gemäß der Erzählung als Resultat der vorangegangenen Sequenzen verstanden werden. Die Evolutionsstufe der unterdrückenden Observer war nur über parawissenschaftliche Experimente möglich, die über die Begrifflichkeiten der vorangegangenen Versionen gespiegelt wurden. Stattdessen sind in der dystopischen Zukunftsvision nun Aspekte der Freiheit, Individualität, Kreativität, Freude oder des freien Willens an der Grenze des Status Quo anzusiedeln. Wenn jede Überarbeitung der Begrifflichkeiten als ein Ergebnis fortschreitender Entwicklungen mittels der vorherigen dargebotenen Parawissenschaften zu verstehen ist, muss die finale Sequenz als Gesamtergebnis aller vorherigen Versionen gelesen werden.

Neben der erstmaligen Präsentation des regulären Vorspanns der fünften Staffel, welche im Zuge einer Sonderepisode der vierten Staffel stattfand, lassen sich darüber hinaus zwei weitere Vorspannvariationen finden, die innerhalb einer Staffel einmalig in eine gesonderte Episode eingesetzt wurden. Dabei handelt es sich ebenfalls um Episoden, in denen innerhalb der Diegese Zeitsprünge vorgenommen werden. Während die später regulär genutzte Observersequenz die Umstände des Jahres 2036 thematisiert, beziehen sich die beiden anderen Sonderepisodenvorspanne auf die Zeitebenen 1985 und 2026. Letztere zukunftsorientierte Version aus der 22. Episode der dritten Staffel hat keinen Farbverlauf, sondern ist gänzlich schwarz-weiß gehalten. Die beigegefügteten Begrifflichkeiten²²³ reflektieren dabei auf mögliche futuristische Parawissenschaften, wobei jedoch die Worte *Hope* und *Water* auffällig herausstechen. In der erzählten düsteren und dystopischen Zukunftsvision steht ein alternatives Universum vor der Zerstörung durch destabilisierende Phänomene einer vorherigen Universenvereinigung. Demnach steht die im Vorspann

223 Das Set dieser einmaligen Sequenz umfasst die Begriffe: Cellular Rejuvenation, Thought Extraction, Cryptozoology, Neural Partitioning, Brain Porting, Plasticity, Dual Maternity, Chaos Structure, Clonal Transplantation. Water, Biosuspension und Hope.

proklamierte Hoffnung sinnbildlich für eine andere Zukunftsversion der diegetischen Welt.

Die zweimal genutzte spezielle Vorspannversion der vergangenheitsorientierten Episoden aus der zweiten und dritten Staffel zeichnet sich durch eine sonst nicht gegebene Veränderung der auditiven Ebene aus. Diese präsentiert das musikalische Hauptthema im Stile typischer Bit-Soundgestaltungen der 1980er Jahre. Ebenso sind die graphische Elemente und die Typographie stark an populäre Gestaltungsästhetiken und Schriftarten dieser Zeitepoche angelehnt. Die eingewobene Begriffsansammlung rekurriert mit den Begrifflichkeiten *Personal Computing*, *Cold Fusion*, *Cloning*, *DNA Profiling*, *Nanotechnology*, *Invisibility*, *Genetic Engineering*, *Laser Surgery*, *Stealth Technology*, *In Vitro Fertilization* und *Virtual Reality* auf Vorläufer jener experimenteller Grenzwissenschaften der anderen Sequenzversionen, verweist aber gleichzeitig durch den anachronistischen Charakter auf die Zeit und die Begebenheiten der dargestellten Zeitperiode.

Mit diesen gesonderten Variationen greifen die Produzenten der Serie FRINGE gängige Muster von Sonderprogrammierungen während der *sweeps* auf und ergänzen damit die eigene Produktionsstrategie hinsichtlich des eigenen Serienvorspanns. Resultierend aus einer exzessiveren und mit Gesamtkomplexität harmonisierenden Anwendung des Prinzips eröffnen sich neue Dimensionen. Der Vorspann der Serie FRINGE ist einem stetigen Entwicklungsprozess unterworfen, der eng mit der Narration verknüpft ist. Dabei rekurriert er stets auf wissenschaftliche und ideologische Grenzphänomene, die als Hauptmotiv der Serie zu identifizieren sind. Die Titelsequenz ist besonders – ob ihrer komplexen visuellen Organisation – für Experimente mit dem Grad der Variation geeignet, welche in fünf Staffeln von unauffälligen Transfers einzelner Detailelemente über augenscheinliche Kodeveränderungen bis hin zur Überarbeitung zentraler Funktionsprinzipien reichen. Die auffällige Orientierung einer über die Maßen komplexen und häufig variierten Vorspannsequenz an der – ebenfalls komplexen – Narration, ist als besonderes Mittel der aktivierenden Zuschaueradressierung zu verstehen, welches Teile des Kernpublikums zu mehrmaligem und analytischem Anschauen animiert und diese Rezeptionshaltung mit der Option eines sich erweiternden Serienverständnisses belohnt.

Augenscheinlich ist, dass vor allem die Farbkodierung als zentraler Variationsmarker eingesetzt wird. Einerseits handelt es sich beim Farbfilter, hinsichtlich der visuellen Gestaltung dieser spezifischen Sequenz, um das offensichtlichste Element mit einem Varietätspotential. Andererseits darf nicht außer Acht gelassen werden, dass der Vorspann auch immer im Kontext des *brandings* und *corporate designs* zu untersuchen ist. Demnach ist die Titelsequenz immer auch eine Identitätsmarkierung für die Serie oder den Sender. Das stete, insbesondere über eine wechselnde Farbkodierung ausgestellte, Spiel mit einer variablen Identität kann demnach auch als Strategie gelesen werden, die Serie FRINGE – als facettenreiches und jederzeit überraschendes sowie über die Maßen entwicklungsfähiges Serienprodukt – im reichhaltigen Medienangebot zu platzieren.

Wie der variierende Vorspann von GAME OF THRONES kann auch die alternierende Titelsequenz von FRINGE als ein Navigationsinstrument für den Rezipienten verstanden werden. Während die visuelle Ebene des Serienvorspanns von GAME OF THRONES mit fortschreitender Handlung einen eigenen, abstrahierten Evolutionsprozess durchläuft und dem Rezipienten einen geographischen Überblick bietet, der im Rahmen der Erzählung kaum vermittelt werden könnte, bietet die die Sequenz von FRINGE dem Rezipienten eine Orientierungshilfe bei der Navigation durch narrativen Raum und Zeit. Die Variationen des GAME OF THRONES Vorspanns sind bei einem flüchtigen Blick der Rezeption deutlich unscheinbarer als ein Großteil der Abwandlungen bei FRINGE. Überdies animiert die Sequenz der HBO Serie durch ihre schiere Länge eher zum Überspringen des Kapitels als die des Networkpendants, wohingegen bei dieser Produktion erst nach konsequenter Einübung der Rezeption einer unveränderten Sequenz über 22 Episoden mit ersten leichten Variationen begonnen wird. Verbleibt die Rezeptionshaltung nicht in flüchtiger Unaufmerksamkeit oder dem Moment des Vorspulens, ergibt sich für den Rezipienten ein potentieller Mehrwert. Eine alternierende Abwandlung und Anpassung der Vorspannsequenz verleiht dem Paratext eine eigene Dynamik, offeriert dem Kernpublikum die Möglichkeit, ein gesteigertes Interesse an der Serie – über die bloße Rezeption der Erstaussstrahlung hinaus – eingehender zu befriedigen,

und kann maßgeblich zur Reduktion narrativer Komplexität beitragen.

Der enigmatische Charakter – in den Vorspann eingelassene Rätsel und Vorausblicke

Bereits der Umstand, dass die Titelsequenz stets wiederholt in eine Serienepisode eingelassen ist, kennzeichnet ihren hohen Grad der Autonomie. Ferner ist es eine Grundfunktion, dass die Sequenz eine generalisierte Vermittlung der basalen Serienkonzeption vermittelt. Demgegenüber stehen andere Paratexte wie Sneak Peeks oder Teaser, denen zwar grundlegend ebenfalls die Funktion der Bewerbung und Repräsentation anheimfällt, die jedoch episodenspezifisch konstruiert sowie einem geringeren Maß an Standardisierung und Wiederholung unterworfen sind.²²⁴ Gegenwärtig sowie in der jüngeren Vergangenheit lassen sich Beispiele aus dem Serienprogrammangebot herausarbeiten, deren Titelsequenzen Charakteristika beider Formen kombinieren und sowohl als generelle Serienrepräsentation als auch individuelle Episodenvorschau fungieren.

Als anschauliches und einführendes Beispiel kann erneut die Vorspannsequenz der Serie *WEEDS* herangezogen werden. Nicht nur wird im Verlauf bestimmter Staffeln das musikalische Thema in jeder Episode von einem anderen Künstler interpretiert, vielmehr zeichnet sich die gesamte Serie durch teilweise radikal veränderte Vorspannkonzepte für einzelne Staffeln aus. Über drei Staffeln wurde den einzelnen Episoden eine stark verkürzte zehn-sekündige Vorspannsequenz beigefügt, die stets unterschiedliche Handlungen und Objekte präsentierte, denen der Serientitel, das Symbol einer Hanfpflanze sowie der Name des Serienerfinders hinzugefügt wurden. Dabei handelte es sich beispielsweise um Apparaturen wie einen Herzmonitor oder einen Flipperautomaten, Objekte wie eine Kerze oder ein Kondom sowie getragene Kleidungsstücke oder Tattoos. In der Vorspannsequenz aufgegriffene Inhalte erfüllten eine indexikali-

224 Ellis, John (2002): 120.

sche Funktion hinsichtlich bestimmter Aspekte der Episodenhandlung. Ebenso wie die Vorspanne mit unterschiedlichen Neuinterpretationen des Titelsongs oder die als Akt des Zeichnens animierte Sequenz der achten Staffel unterstreichen auch die Obskürität und Kreativität mancher Varianten dieser Kurzvignetten jenen Aspekt, dass die Titelsequenz von WEEDS – stellvertretend für den Sender sowie die Serie – ein hohes Maß an Artifizialität und Progressivität vermitteln und repräsentieren soll – der enigmatische Charakter selbst spielt eine untergeordnete Rolle. Andere Serien machen das Enigma zu einem deutlich fundamentaleren Element der eigenen Titelsequenz. Dazu gehören unter anderem die Serien FLASH FORWARD (ABC, 2009–2010) und ONCE UPON A TIME (ABC, seit 2011). Wie bei der Serie WEEDS haben die in die Sequenz eingelassenen enigmatischen Elemente auch hier eine indexikalische Funktion.

ONCE UPON A TIME ist ein Fantasy-Drama, welches bekannte Figuren tradierter Märchen- und Disneyerzählungen in die gegenwärtige Zeit und Gesellschaft überträgt. In retrospectivischen Parallelerzählungen wird überdies die Vergangenheit der Figuren in der Märchenwelt fokussiert. Durch einen von der bösen Königin ausgesprochenen Fluch wurden alle Bewohner des magischen Zauberswalds in eine nicht-magische, der modernen Gegenwart entsprechende Realität transportiert und verfügen anfänglich über keinerlei Erinnerung an ihre wahre Identität. Der nur etwa vier-sekündige Vorspann der Serie ONCE UPON A TIME präsentiert unter Einsatz eines blauen Farbfilters eine karge Waldlandschaft. Nach einer rechtsgeleiteten kurzen Kamerafahrt wird parallel zu einer Abdunkelung des Hintergrunds und einem leichten Zoom der Serientitel als Schriftzug eingeblendet, wobei das »O« als Linse erscheint. Die Variation offenbart sich mittels statischer oder dynamischer Objekte, die innerhalb des mutmaßlichen Zauberswalds zu erspähen sind. Bei diesen Objekten handelt es sich zumeist um märchenhafte Kreaturen, Personen oder Gegenstände, die regulär in der rechten Bildhälfte angeordnet sind.

Insbesondere die Variationen im Rahmen der ersten Staffel können als Spiel mit dem Vorwissen um klassische Märchen- und Disneyerzählungen verstanden werden. Gemäß der Tatsache, dass der Rezipient nicht an eine reichhaltige Seherfahrung oder Kenntnisse einer mehrjährige Narration anknüpfen kann, muss er anhand der im

Vorspann präsentierten Objekte aus seinem eigenen Wissensschatz – über die der Diegese zugrundeliegenden Märchenerzählungen heraus – Überlegungen dazu anzustellen, welcher traditionellen Geschichte eine zentrale Bedeutung für die aktuelle Episodenhandlung der Serie zufällt. Dabei kann es sich etwa um das Spinnrad von Rumpelstilzchen, das Lebkuchenhaus der bösen Hexe oder Rotkäppchen handeln. Es bleibt festzuhalten, dass dem repräsentativen Objekt selbst nicht zwangsläufig eine essentielle Rolle hinsichtlich der Episoden-narration zukommen muss, es fungiert lediglich als Referenzobjekt für die dazugehörige Märchengeschichte.

Darüber hinaus wird dieses in bisher drei Staffeln praktizierte Prinzip vereinzelt jedoch auch abgewandelt. So wird etwa der Vorspann der fünften Episode der zweiten Staffel in einer schwarz-weißen statt einer blauen Farbkodierung präsentiert. Wie die grundsätzlich variierenden Objekte steht auch diese enigmatische Produktionspraktik in einer direkten Relation zur Narration. Folglich ist ein Teil der Episode, welche Dr. Frankenstein in das Zentrum der Handlung stellt, ebenfalls in Schwarz-Weiß gehalten. Anders als die weiteren Figuren ist Dr. Victor Frankenstein nicht der Bevölkerung des Zauberwalds zuzuordnen, sondern gehört der nicht-magischen Realität an, zu welcher auch der Handlungsort Storybrooke gehört. Der Schwarz-Weiß-Farbfilter ist demnach eine referentielle Strategie, die für die Erzählung typischen Episoden-Analepsen als deutlich zurückliegende Vergangenheit der nicht-magischen Realität zu markieren. Dieserart wird auch auf die weitverbreitete Annahme rekurriert, dass schwarz-weißem Filmmaterial eine Aussagekraft hinsichtlich der Historizität und Authentizität anheimfällt. In der zwölften Episode der zweiten Staffel wird ebenfalls eine schwarz-weiß gehaltene Vorspannsequenz präsentiert, jedoch bewegt sich innerhalb des Zauberwalds ein rotkoloriertes Rumpelstilzchen. Die Mutmaßung, dass die Farbkodierung der Titelsequenz repräsentativ für die nicht-magische Realität sowie den magischen Zauberwald steht, wird durch diese Variation zusätzlich gestützt. Am Ende der Episodenhandlung überschreitet die Figur des Mr. Gold alias Rumpelstilzchen die Stadtgrenze Storybrookes, welche zugleich die Grenze zwischen magischer und nicht-magischer Realität markiert. Mittels eines Zaubers ist es Gold möglich, auch nach Überschreitung der Grenze und dem Be-

treten der nicht-magischen Realität außerhalb des eigenen Biotops das Wissen um sein Dasein als Rumpelstilzchen zu erhalten. Die beiden Welten fallen in diesem Moment ineinander, die Grenzen lösen sich auf. Dies spiegelt sich folglich in der Vorspannsequenz wider, wenn sich das farblich gekennzeichnete Rumpelstilzchen im farblosen Wald bewegt. Damit unterstreicht die Varietät der Titelsequenz überdies das Funktionsmerkmal, dass der Vorspann als eine grundständige Repräsentation der Diegese fungiert. Während die Objekte den deutlichen Bezug zur klassischen Märchenerzählung setzen, thematisieren die schwarz-weißen Varianten das narrativ elementare Spannungsverhältnis von Magie und Nicht-Magie. Erst die Rezeption der Episoden lässt etwaige Rückschlüsse auf die Sinnhaftigkeit und Bedeutung der rätselhaften Objekte und Farbveränderungen zu. Nur mittels der Informationen der Diegese lassen sich die Enigmata dechiffrieren und das Prinzip für künftige entschlüsselnde Rezeptionsaktivitäten einüben.

Die Produzenten der Serie FLASH FORWARD machen für die eigene Vorspannsequenz ebenfalls von dieser Strategie Gebrauch. Im Fokus der Serienerzählung steht ein global erlebter – zwei Minuten und siebzehn Sekunden andauernder – Blackout. In dieser Zeitspanne erfuhr die Weltbevölkerung jeweils eine individuelle Vision der eigenen Zukunft. Jene Zukunftsvisionen und die Frage nach einem etwaigen deterministischen Status bestimmen alle Ereignisse, die im Rahmen der ersten und einzigen Serienstaffel geschehen; zugleich werden zurückliegende Ereignisse rekonstruiert, welche den Blackout in erster Instanz verursachten. Für die Untersuchung und Aufklärung des Vorfalls zeichnet eine FBI-Sondereinheit namens »Mosaic« verantwortlich; als eigene Vorgehensmethode wird eine überdimensionale Metaplanwand auserkoren, an welcher Fotografien, Schriftstücke, Zeichnungen, Gegenstände und Grafiken angeheftet, angeordnet und miteinander verknüpft werden. Folglich fungiert die Metaplanwand einerseits als komplexitätsreduzierendes Übersichtsobjekt innerhalb der Narration, andererseits dient sie zugleich jedoch auch als Referenzsymbol für die Narration als solche. Diesbezüglich ist darauf hinzuweisen, dass die Übersichtswand selbst jedoch Bestandteil der Zukunftsvision des Hauptermittlers Mark Benford war. Demzufolge ist das Vorhaben, zusammenhängende Ursachen des

globalen Blackouts mittels dieses Objektes abzubilden, vom Umstand angetrieben, dass die Wand selbst lediglich ein Resultat des Blackouts darstellt.²²⁵

Die etwa sechs-sekündige Titelsequenz der Serie besteht aus einem aufziehenden und anschließend abblendenden, frontalen Schlaglicht. Parallel zum Auf- und Abblenden des Lichts, welches zugleich aufmerksamkeitslenkende *lans flares* provoziert, wird der Serientitel als dynamischer Schriftzug zunächst in den Vordergrund geschoben und – anschließend an eine Überlagerung – wieder in den Hintergrund gerückt. Die Dynamik und Vielzahl der einzelnen Objekte sowie Elemente kann hinsichtlich eines zu konstatierenden enigmatischen Charakters als Chiffrierstrategie verstanden werden. Während des Übergangs von Vorder- und Hintergrund respektive Aufscheinen und Abblenden wird in den Prozess der Überlagerung der beiden Einzelwörter des Schriftzugs – für eine Spanne zwischen acht und elf Frames – ein Bild einmontiert, welches bezüglich der überwiegenden Zahl der Episodenvorspanne ein Element der Meta-planwand abbildet.

Folglich ist diese Übersichtswand nicht nur handlungsleitend in Hinblick auf die narrative Dimension, zugleich kann ihr ebenso eine handlungsleitende Funktion hinsichtlich des Rezeptionsverhaltens eines Kernpublikums zugesprochen werden. Die über die Ausstrahlung hinaus aktive Zuschauerschaft, zu deren Rezeptionsverhalten auch die detektivische Untersuchung des Textes gehört, erhält dieserart die Möglichkeit, aus den nur wenige Sekunden andauernden Sequenzen einen Mehrwert zu gewinnen. Innerhalb der Publikumsgemeinschaft kann ein Rezipient dieses produktionsstrategische Phänomen im Rahmen eines Serien-Wikis aufbereiten und anderen Mitgliedern der Gruppe präsentieren. Zugleich ist er den Figuren der Erzählung einen Wissensschritt voraus, denn ihm wird ein elementares Mosaikstück der Übersichtswand vorab zugänglich gemacht, wodurch eine antizipierende Lektüre ermöglicht wird. Demnach verfügt der Rezipient einerseits über einen Wissensvorsprung gegenüber den Figuren, andererseits verfügt er jedoch aufgrund des enig-

225 Engell, Lorenz (2012b): Folgen und Ursachen. Über Serialität und Kausalität. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 241–258: 256.

matischen Charakters des Hinweises, der nur unterschwellig wahrnehmbar, kurz und aus dem Zusammenhang gerissen ist, über keinerlei evidenten Wissen. Nur die tatsächliche Lektüre des Textes ermöglicht eine weitere Prozessierung dieser enigmatischen Vorausdeutung.

Hinsichtlich Serienproduktionen, die sich über eine komplexe Narration definieren, bemühen sich Autoren, diese Komplexität durch bestimmte Elemente zu reduzieren und dem Rezipienten dieserart Überblicke über bestimmte Zusammenhänge zu geben. Ein Mittel hierzu, welches bereits in Serien wie *HOMELAND* oder *THE WIRE* Anwendung fand, ist die Metaplanwand. Während bei der Serie *THE WIRE* mit dem Einsatz einer solchen jedoch versucht wurde, der Komplexität der Serie auch visuell Ausdruck zu verleihen, indem selten das – mittels dieser Metaplanwand aufbereitete – Konstrukt der Kriminalität in seiner Gänze gezeigt wurde, ist der Einsatz dieser in *FLASH FORWARD* hinsichtlich des Zwecks der Zuschauerorientierung und -anleitung motiviert. Die Mosaik-Übersichtswand ist ein Puzzle, das sich für die Figuren und den Zuschauer Stück für Stück zusammensetzt, bis das Bild in seiner Ganzheitlichkeit zu sehen ist. Alle Zusammenhänge werden klar strukturiert und aufbereitet. Gleichzeitig ist die puzzleartige Übersichtswand ein idealer Behelf, um enigmatische Elemente in den eigenen Serienvorspann einzuweben.

Rekurriert man auf das mögliche ludische Potential des Serienvorspanns kann diese Strategie des implementierten Enigmas als mehrfach kodierte Spielangebot seitens der Produzenten an den Rezipienten beschrieben werden. Im Vorspann wird ein von den Produzenten verstecktes Enigma dargeboten, welches zuvorderst in einem ersten Schritt der Auflösung entdeckt werden muss. Mittels technischer Hilfsmittel kann das Rätsel in seinem vollen Umfang wahrnehmbar gemacht und an dessen Auflösung gearbeitet werden. Was bedeuten beispielsweise das von einer Kinderhand gehaltene Freundschaftsband oder die in einer Beweishülle befindliche Schachfigur? Ist das Prinzip der Strategie verstanden, wird deutlich, dass es sich um ein zentrales Teilstück der Episodennarration handelt. Darüber hinaus können eigene Vermutungen zur Bedeutung des in den Vorspann einmontierten Elements angestellt werden. Das Enigma wird vom

Rezipienten in die Episodenrezeption hereingetragen, um in der Narration und den Bildern nach Verknüpfungen und sinnhaften Bedeutungen zu suchen.²²⁶ Darüber hinaus werden die Enigmata und das dazugehörige Spielprinzip über unterschiedliche Kanäle digitaler Medien anderen Zuschauern zugänglich gemacht, sodass sich weitere potentielle Auflösungen aus der Anschlusskommunikation ergeben. Das Auflösen eines solchen Enigmas ist demnach nicht nur an die Episodennarration gebunden, sondern kann sich auch darüber hinaus über andere Kanäle entfalten und diverse differenzierte Lösungsansätze hervorbringen. Durch das Training des wiederholenden Einübens mittels der einzelnen Episoden sowie den Austausch mit anderen »Mitspielern« wird der Rezipient zunehmend versierter und hat demnach die Möglichkeit, stetig neue Erfolge während seiner Lösungsversuche zu erzielen.

Ein weiteres herausstechendes Beispiel einer Vorspannsequenz enigmatischen Charakters bietet auch die Serie *PERSON OF INTEREST* (CBS, seit 2011) an. Im Fokus der Narration steht ein im Verborgenen agierendes Team, zusammengesetzt aus Philanthropen, Polizisten sowie Ex-Agenten, welches auf Basis computergenerierter Personennummern Gewaltverbrechen verhindern will, bevor diese geschehen. Dabei ist die Nummer der »Person von Interesse«, entweder dem potentiellen Täter oder Opfer zuzuordnen. Beim Vorspann dieser Serie handelt es sich um eine auf der visuellen Ebene hochgradig komplexe Sequenz, welche zahlreiche schnelle Schnitte und verschleiernde Übergangseffekte sowie eine Vielzahl virtueller Kameraoperationen und zusätzliche, das Bild überlagernde, Informationen und grafische Elemente aufweist. Für jede der bisher produzierten drei Staffeln wurde ein neuer Vorspann gefertigt; per Episode wird der vorangestellten Sequenz ein Element beigelegt, welches diese individualisiert. Lässt sich die Vorspannlänge in der ersten Staffel noch mit 48 Sekunden bemessen, sind es den folgenden zwei Staffeln nur noch 38 Sekunden.

Jeder Staffelvorspann ist nach einem gleichartigen Grundprinzip strukturiert. Sie lassen sich als Collagen – bestehend aus Bildern un-

226 Conley, Tom (2006): Film-Hieroglyphen. Brüche im klassischen Kino. In: Alexander Böhnke, Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8, S. 68–82: 71.

terschiedlicher Episoden sowie separat für den Vorspann produzierten Bildern – beschreiben, welche der Anwendung eines blauen Farbfilters unterliegen, der einen vereinheitlichenden Verblässungseffekt generiert. Die einzigen anderen dominanten Farben sind Rot und Weiß, mittels welcher vereinzelte Elemente und Informationen hervorgehoben werden. Grundlegend soll die gesamte Sequenz den Eindruck erwecken, eine fokussierte und zielgerichtete Zusammenstellung von kameraproduzierten Bildern eines öffentlichen und zugleich überwachten Raums zu sein. Zusätzliche – auf computerbasierte Operationen verweisende – Informationen bedeuten dem Rezipienten, dass die Bilder dem Zugriff auf Satelliten respektive Verkehrskameras oder ähnlichem entstammen. Die Informationen zur Identifikation und Analyse aufgenommener Personen und Situationen werden dabei mittels Prozessen wie tracking, interception, searching, recording, tracing oder accessing beispielsweise aus Datenbanken oder mittels abgehörter Telefonate akquiriert und in verwertbare sowie zuzuordnende Zahlen übersetzt. Die visuelle Ebene suggeriert somit die Präsenz eines vernetzt-organisierten und omnipräsenten, digitalen Überwachungskameraauges, welches – mittels maschineller Koordination sowie analytisch ausgewerteter und beigefügter Informationen – eine allumfassende statistische Aufbereitung des gefilmten öffentlichen Raums und der darin stattfindenden Situationen vornimmt.

Mittels der auditiven Ebene wird diese Wahrnehmung verstärkt. Auf dieser dominiert ein prologhaftes Voice Over die konstant niederschwellige Titelmelodie sowie einzelne – auf die Übergänge zwischen den unterschiedlichen Bildern der Überwachung abgestimmte – Geräusche digitaler Zugriffsprozesse über die gesamte Länge der Titelsequenz.²²⁷ Die Off-Stimme macht deutlich: Die Bevölkerung

227 Transkript der prologhaften Voice Over Einführung von PERSON OF INTEREST:

»You are being watched. The government has a secret system —a machine— that spies on you every hour of every day. I know, because I built it. I designed the machine to detect acts of terror, but it sees everything. Violent crimes involving ordinary people. People like you. Crimes the government considered irrelevant. They wouldn't act, so I decided I would. But I needed a partner, someone with the skills to intervene. Hunted by the authorities, we work in secret. You'll never find us. But, victim or perpetrator, if your number's up, we'll find you.« (Staffel 1).

wird von der Regierung mittels einer Maschine überwacht, die sie jederzeit und überall ausspäht. Kriert, um Terrorakte zu verhindern, kann die Maschine jedoch auch alltägliche Gewaltverbrechen zwischen gewöhnlichen Personen prognostizieren, welche von der Regierung jedoch als nicht relevant eingestuft werden. Damit wird in die basale Erzählstruktur der Serie eingeführt: Gejagt von den Behörden und aus dem Verborgenen agierend, nehmen sich die Protagonisten jener von der Maschine vorhergesagten Verbrechen an, die von der Regierung nicht verfolgt werden. Ganz gleich, ob Opfer oder Täter, wenn die Maschine eine Nummer preisgibt, werden sich diese wachsam Ordnungshüter der Situation annehmen. Der Prolog macht deutlich, dass mit dem maschinell gesteuerten Überwachungskameraauge – wie mit dem Auge Gottes – die Aspekte des Schutzes und der Bedrohung zugleich einhergehen.²²⁸

In der zweiten Hälfte der ersten Staffel wird die gängige Sequenz bereits leicht aktualisiert, um auf die bisherigen Geschehnisse der Erzählung zu reagieren. Auf der auditiven Ebene spricht die Off-Stimme von einem helfenden Partner. Auf der visuellen Ebene wird die Jagd durch die Behörden nicht mehr mit Detective Jocelyn Carter konnotiert, welche inzwischen mit den Vigilanten zusammenarbeitet, sondern durch Episodenbilder eines versuchten Attentats auf den Protagonisten John Reese. Überdies wird mit Detective Lionel Fusco eine weitere Figur in den Vorspann integriert, sodass nun vier Personen vorgestellt werden. Ab der zweiten Staffel wird das prologhafte Voice Over aufgrund einer um zehn Sekunden reduzierten Gesamtlaufzeit der Sequenz um einige Sätze gekürzt. Das visuelle Konzept bleibt hinsichtlich des Aufbaus, der Farbgebung und des Ablaufs ähnlich, jedoch verändert sich ein Großteil der genutzten Bilder und Effekte. Überdies orientiert sich das Prinzip der visuellen Vorstellung der zentralen Figuren an tradierten Formen des Serienvorspanns. Die einzelnen Hauptfiguren werden deutlicher hervorgehoben, was durch ein Herauslösen dieser Personen aus dem öffentlichen Raum geschieht. Sie erhalten eine eigene abgegrenzte Sequenz mit einem extrahierten, dominanten und optisch leicht verfremdeten Überwa-

228 Kammerer, Dietmar (2008): *Bilder der Überwachung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp: 227ff.

chungsstandbild sowie einem zweiten Bildelement, in dem eine Bewegtbildcollage von Episodenausschnitten präsentiert wird, und zusätzlichen grafischen Elementen, die Informationen des maschinellen Identifikationsprozesses darbieten. Dieser höhere Grad der Segmentierung wird in der Vorspannvariation der dritten Staffel wieder aufgelöst. Die Protagonisten werden – zurück im öffentlichen Raum – inmitten der Stadtbevölkerung positioniert. Es handelt sich dabei weiterhin um extrahierte Überwachungsbilder, die von grafisch aufbereiteten Zusatzinformationen überlagert werden. Mit zwei neuen Hauptfiguren erhöht sich die Zahl der vorgestellten Charaktere auf sechs. Die Farbe Rot gewinnt im Verlauf der Staffelaktualisierungen zunehmend an Präsenz. Innerhalb der Diegese wird die Farbe als Markierung von Gefahr genutzt, sodass sich der Präsenzzuwachs mit der vermehrt horizontal ausgerichteten Narration erklären lässt, welche die Protagonisten zunehmend und stetig mit stärkeren Gefahren eines übermächtigen GegenspielerNetzwerks konfrontiert.

Der enigmatische Charakter der Sequenz lässt sich anhand zweier Elemente beschreiben. Die Zusatzinformationen zu den Hauptfiguren, welche die Maschine mittels Datenbanken akquiriert, werden teilweise nur für einzelne Frames in das Bild eingefügt. Die Vorstellung der Figur Harold Finch in der ersten Staffel, eine bewegte Überwachungsbildaufnahme, wie dieser inmitten einer Menschenmenge eine Straße entlanggeht, umfasst 69 Frames. Sein Kopf wird von einer weißen Box umgeben, welche anzeigt, dass die Maschine einen Identifikationsprozess startet. In weißer Schrift erscheint über einem rechteckigen Schriftfeld die Information »ID Unknwn«. Im Schriftfeld werden parallel dazu unterschiedliche Informationen präsentiert, wobei die dazugehörigen Details immer den Vermerk »Unknwn« tragen. Für sieben Frames wird im Feld die Kreditwürdigkeit thematisiert, für einen Frame die Arbeitshistorie, für sechs Frames die Flugreiseaktivitäten, für einen Frame die Steuerrückzahlungen sowie darauffolgend für je einen Frame die Staatszugehörigkeit sowie erneut die Kreditwürdigkeit. Für fünf Frames wiederholt sich im Schriftfeld die Information zu etwaigen Steuerrückerstattungen, für zwei Frames die Betriebsamkeit auf Social Networksites, für einen Frame die letzten Kaufaktivitäten, ebenfalls für einen Frame seine Internetsuchanfragen. Parallel zu einsetzenden Bildstörungseffekten

werden für einen Frame Informationen zu ausgehenden Anrufen und Kurznachrichten sowie für zwei Frames Datenergebnisse zur Recherche der gegenwärtigen Wohnadresse präsentiert. Zusammenfassend erscheint für die verbleibenden 39 Frames im Feld die Information »Records: Unknown«. Dieses Prinzip wiederholt sich für die anderen Hauptfiguren, wird jedoch mit individuellen – und in diesem Fall der Maschine auch bekannten – Informationen aus Militär- und Polizeiarchiven besetzt. Auf der visuellen Ebene werden überdies künstlich kreierte virtuelle Bildfehler beigefügt, um die vermeintliche Herkunft der Bilder als akquirierte Überwachungsaufnahmen zu unterstreichen.

In der zweiten Staffel entfällt die Angabe dieser zusätzlichen – nur mittels Frame für Frame Betrachtung erkennbaren – Informationen aufgrund des abgeänderten Prinzips bei einigen Figurenvorstellungen. Stattdessen werden andere Informationen, visuell teilweise verdeckt, hinzugefügt, die nur mittels angehaltenen Bildes detailliert beobachtet werden können. Mit der erneuten Abänderung der Einzelvorstellungen in der dritten Staffel enthalten diese eine deutliche Mehrzahl kleiner und breit auf dem Bildschirm verteilter Informationen. Durch Bewegungen der virtuellen Kamera, überlagernde Bildebenen sowie schnelle Schnitte wird dem Rezipienten eine optische Verarbeitung der gegebenen Informationen jedoch deutlich erschwert. Eine umfassende Verarbeitung aller Informationen ist ebenfalls nur möglich, wenn das audiovisuelle Material verlangsamt oder vergrößert angeschaut werden kann.

Trotz unterschiedlicher Gestaltungsprinzipien und Informationsfülle haben die drei Staffelvarianten gemeinsam, dass sie innerhalb der Sequenz zusätzliche Informationen präsentieren, die nur mithilfe digitaler Medientechnologien extrahierbar sind. Dabei werden einige der variierenden Informationen über eine gerade ausreichende Zahl von Frames präsentiert, sodass diese aufmerksamen Rezipienten auffallen und folglich gegebenenfalls dazu animieren, in detektivischer Art und Weise aktiv den Text zu untersuchen, um auch die unterschwelligsten und kleinteiligsten Informationselemente herauszuarbeiten.

Darüber hinaus lässt sich für die Vorspannsequenz von PERSON OF INTEREST eine weitere Strategie der Generierung eines enigmati-

schen Charakters identifizieren, die in enger Relation zum Aspekt der Variation steht. Es handelt sich um eine zwei-sekündige Bewegtbildsequenz aus dem eigentlichen Episodentext, eingelassen in die finalen Sekunden jedes Episodenvorspanns, die – hinsichtlich der Farbgestaltung und überlagernden Anwendung zusätzlicher grafischer Elemente – der Ästhetik des Vorspanns angeglichen ist. Dieses Textexzerpt beinhaltet einen Vorausblick auf den Episodeninhalt – genauer auf die Person, deren Nummer die Maschine an die Protagonisten ausgibt. Neben den Hauptfiguren der Serie ist somit auch die zentrale Gastfigur einer Episode wöchentlich aufs Neue ein Bestandteil der Vorspannsequenz. Wie bereits die in die Titelsequenzen von FLASH FORWARD oder ONCE UPON A TIME eingewobenen Enigmata ist auch dieses zu entschlüsselnde, puzzleartige Element als ein vorausseilend bereitgestellter Anhaltspunkt zu verstehen. Dem Rezipienten wird ein fragmenthaftes Vorwissen gewährt, ohne dass es die Möglichkeit darbietet, tatsächliches Wissen über die Episode zu generieren, ohne diese zu rezipieren. Es ist vielmehr ein eingebettetes Rätsel, das beim aufmerksamen Rezipienten beispielsweise Fragen über den Kontext des Ausschnitts sowie die Rolle der Person als Opfer oder Täter evoziert. Die aufgeworfenen Fragen lassen sich anschließend durch aufmerksames Beobachten des Episodentextes beantworten. Wird der Ausschnitt in seinem tatsächlichen Kontext wiedererkannt, lässt sich aus den durch die Rezeptionserfahrung gewonnenen Informationen rückblickend weiteres Wissen generieren. Eben jene wiederholte, retrospektive Rezeption stellt das geeignete Instrumentarium dar, um die Enigmata der Vorspannsequenz zu dechiffrieren. Über diese Methode lassen sich etwaige Muster erkennen, die gegebenenfalls auf neue Zusammenhänge und weitere mögliche Beobachtungsobjekte schließen lassen. Dabei funktioniert das Vorgehen häufig auch nach der Methode Trial-and-Error. Je kleinteiliger die einzelnen versteckten und schwer zugänglichen Informationen eingewoben sind, desto wahrscheinlicher ist es, dass darin eine Spur vermutet werden kann, der es sich zu folgen lohnt.

Nicht immer jedoch sind alle Elemente mit einer tiefergehenden Bedeutung versehen. Dies zeigt sich unter anderem daran, dass die in den Vorspann eingelassenen Personennummern erst im Verlauf der zweiten Staffel von PERSON OF INTEREST endgültig individualisiert

werden. Zuvor werden stellenweise identische Nummern für unterschiedliche Personen in einem gewissen Grad der Wahllosigkeit genutzt. Dies ist jedoch nicht mit den konstituierenden Merkmalen der Diegese vereinbar. Folglich kann – ohne, dass es eine allgemeingültige Antwort gäbe – die Frage aufgeworfen werden, ob der Gebrauch der individuellen Nummern ab der fünften Episode der zweiten Staffel nicht auch mit der archivarischen und umfassenden Rezeptionsarbeit der Kernzuschauerschaft in einen Zusammenhang zu bringen ist. Etwaige – durch die detektivische Arbeit offengelegte – Inkonsistenzen, die in einem Widerspruch zur Narration stehen, müssen von Produzenten ausgemerzt werden, um die Leidenschaft und Loyalität dieses Publikumsteils nicht herauszufordern. Das Bewusstsein der Produzenten für eine überspannende Konsistenz von Vorspann und Diegese kann demnach durch eine exponierte Ausstellung solcher Fehler auf Internetseiten hervorgerufen worden sein. Dass in der dritten Staffel auf eine grafische Einbettung der Personnummer verzichtet wird, könnte als weiteres Indiz dafür stehen, dass es nicht die ursprüngliche Intention der Produzenten war, wöchentlich neue vollständige Nummern zu ersinnen. Dieser Umstand ist überdies Beleg dafür, dass Texte immer auch unterschiedliche Bedeutungen abseits einer eingeschriebenen dominanten Lektüreeinweisung produzieren können. Demgemäß besteht die Möglichkeit, dass Produktionsteams durch die aktive, sezierende Rezeptionspraxis einiger Zuschauer herausgefordert werden – etwa dazu, rein ästhetisch motivierte Entscheidungen mit einer tiefergehenden Sinnhaftigkeit hinsichtlich der Diegese und narrativen Konsistenz zu verknüpfen.

Durch in den Vorspann eingelassene Enigmata – im Speziellen flüchtige Voraus- und Einblicke in die folgende Episode – wird die Narration hinsichtlich ihres televisuellen Umfelds kontextualisiert. Das Prinzip der rätselhaften und teilweise verdeckten Vorausschau ermöglicht dem Rezipienten erste Erwartungen bezüglich etwaiger Handlungsentwicklungen, da die vorgreifende Präsentation von Exzerpten des Episodentextes auf Akzente der jeweils neuen Episodenhandlung schließen lässt. Gleichzeitig orientiert sich diese Strategie an erprobten narrativen Praktiken hinsichtlich der Episodeneröffnung, bei denen sich das Voranstellen einer dramatischen Szene des Episodenverlaufs – mit anschließendem Zeitsprung an einen früheren

Punkt der Handlung vor den gezeigten Entwicklungen – als spannungs- und aufmerksamkeitsfördernder Einstieg erwiesen hat. Um vollständig zu erfassen, was tatsächlich geschieht und welche Umstände dazu geführt haben, muss die Episode als Ganzes rezipiert werden, um Rückschlüsse auf das bereits Geschehene zu ermöglichen.

Das Enigma im Fernsehvorspann koppelt sich an fernsehimmante Prozesse des Erinnerns, Reaktivierens und Antizipierens, wie es auch an Paratexten – dem *Previously On* oder Trailer – exerzier- und beschreibbar ist, wobei dieserart der Aspekt der Antizipation im Vordergrund steht.²²⁹ Ein etwaiger enigmatischer Charakter einer Vorspannsequenz steht in enger Relation zu einer aktiven Rezeptionsspraxis, gekennzeichnet von detektivischen und sezierenden Handlungen, bei denen etwa einzelne Frames herausgesucht, aufbereitet und darauf folgend Überlegungen diesbezüglich angestellt werden. Dabei kann keine bessere oder schlechtere Eignung einer solchen Produktionsstrategie hinsichtlich der Sequenzlänge konstatiert werden. Mit der zur Verfügung stehenden Zeit, so hat die Auseinandersetzung mit den Beispielen, die von wenigen Sekunden bis zu etwas weniger als einer Minute reichten, offenbart, erhöht sich lediglich das potentielle Ausmaß der Komplexität des enigmatischen Charakters.

Wie bereits die Untersuchung der Sequenzen von *GAME OF THRONES* oder *FRINGE* offengelegt hat, gilt auch für diese Produktionsstrategie, dass sie in einem Konflikt mit dem flüchtigen Blick steht. Anders als beim hohen Grad der Abwandlung und Anpassung, die mit einer gewissen Aufmerksamkeitshaltung – respektive dem grundlegenden Anschauen des Vorspanns ohne Akte des Vorspulens oder Überspringens – durchaus unschwer ausgemacht werden können, fordert der enigmatische Charakter des Verdeckens und Chiffrierens – so paradox es im ersten Moment erscheinen mag – vehementer zu einem aktiven und intensiven Umgang mit dem Material selbst auf. Im Enigma verbirgt sich das Potential der Neugierde. Vorspanne dieser Art sind von einer andersartigen Dynamik geprägt, die dem Rezipienten beispielsweise durch ein kurzes Aufblitzen oder unterschwellige visuelle Reize anzeigen, dass eine weitere Ebene hinter der Oberfläche existiert. Diese kann jedoch nur mittels einer

229 Rothemund, Katrin (2012): 125–126.

durchdringenden Beobachtung erschlossen werden. Der Vorspann ist grundsätzlich bereits ein Beobachter der Serie, der er angehört. Durch die Einlassung von Enigmata, die einen Vorgriff auf die dem Vorspann nachfolgende Episodenhandlung vornehmen, wird überdies ein reflexives Verhältnis von Titelsequenz und Episode explizit herausgestellt.²³⁰

Rekonfiguration eines bekannten und unveränderten Vorspannprinzips

Trotz des variierenden Endelements lässt sich die Vorspannsequenz von PERSON OF INTEREST hinsichtlich der grundlegenden Unverändertheit im Rahmen einer Staffel als statische Sequenz beschreiben. Es wird ein grundsätzliches, während einer Staffel unverändertes Prinzip etabliert und mit einem wandelbaren Element ergänzt. Vereinzelt brechen die Produzenten dieses Prinzip jedoch auf und spielen mit dem Modus der Rekonfiguration. Als die Maschine, die visuell auch die Vorspannsequenz organisiert, in der zweiten Staffel mit einem Virus infiziert wird und nicht mehr gemäß der ursprünglichen Programmierung funktioniert, ist davon auch der Episodenvorspann zweimal betroffen. In Episode 16 bricht die Sequenz nach zwölf Sekunden vor der Einführung der Figur Harold Finch ab und präsentiert nach einem Moment der audio-visuellen Störung einen schwarzen Bildschirm. Anschließend baut sich am unteren Bildrand zeichenweise eine Computerdirectory auf, deren letzte zwei Worte ›Anomaly Detected‹ rot aufblinken. Weitere Directories werden zeichenweise hinzugefügt, sodass der Fernsehbildschirm zunehmend einem Computerbildschirm ähnelt. Anschließend bewegt sich eine virtuelle Kamera rasend durch einen Strom von Datenbankinformationen, ehe der Zugriff auf den Videofeed einer Überwachungskamera im Jahr 2011 die Episodenhandlung beginnt. In der 21. Episode der zweiten Staffel bricht die gewohnte Vorspannsequenz infolge immenser auditiver und visueller Störeffekte bereits nach acht Se-

230 Böhnke, Alexander (2007): 104.

kunden ab. Sie beginnt sogar ein zweites Mal von vorn, doch zügig wird das Bild von Computercodes enthaltenden und mit Fatal Error überschriebenen Fenstern überlagert. Dabei werden selbst die Codes und Worte nicht mehr korrekt dargestellt, sondern enthalten fehlerhafte Sonderzeichen. Von Störeffekten überlagerte Überwachungsbilder diverser vergangener Situationen treten als unmarkiertes, da ästhetisch angeglichenes und in die Narration eingewobenes Previously On an die Stelle des Vorspanns und fassen wichtige Ereignisse zusammen, die zu den Entwicklungen der finalen Staffelerzählung führten.

Bei der Serie THE SIMPSONS wird die stetige Variation zum bekannten und unveränderlichen Prinzip der Vorspannsequenz. Demzufolge sind weniger alle auditiven und visuellen Elemente regelmäßigen Zuschauern detailliert bekannt, sondern vielmehr die Funktionsweise – die Variation ist das stetig Wiederkehrende. Dementgegen stehen Serien, beispielsweise DEXTER, HOW I MET YOUR MOTHER (CBS, 2005–2014) oder STAR TREK: ENTERPRISE (UPN, 2001–2005), deren Produzenten den Episoden – über mehrjährige Laufzeit und diverse Staffeln – mit Ausnahme von Einzelfällen eine unveränderte Titelsequenz beifügen – es ist die stetige Wiederkehr der Wiederholung. Gemäß der Tatsache, dass die Sequenzen von einer Stabilität hinsichtlich der Gestaltung gekennzeichnet sind und unzählige Male wiederholt werden, eignen sie sich in besonderem Maße für eine spielerische Rekonfiguration, da eine detaillierte Bekanntheit sämtlicher Elemente beim Rezipienten vorausgesetzt werden kann.

Der Vorspann der Serie DEXTER weist mit 105 Sekunden eine überdurchschnittliche Länge auf und lässt sich der Gruppe ästhetisch immens ausgestalteter, artifizieller Sequenzen zuordnen. Die Ästhetik zeichnet sich durch radikale, detaillierte sowie unscharfe Aufnahmen, schnelle und dadurch desorientierende Schwenks und Schnitte sowie überbordend hervorgehobene auditive Elemente aus.²³¹ Die Sequenz steht am Anfang einer Episode und enthält als erstes Element eine Titeltarte, die ›Showtime presents‹ liest und somit im Stile eines Filmvorspanns, auch abseits der tatsächlichen Erstprogrammausstrahlung, auf den finanzierenden Produktionssender hinweist. Da

231 Karpovich, Angelina I. (2010): 40.

ein etwaiges *Previously* On dem Vorspann vorangestellt wird, markiert der Vorspann zum Auftakt einer einzelnen neuen Episode den Beginn der spezifischen Episodenerzählung. Im Zuge der Sequenz werden elementare Informationen über den Protagonisten sowie Erzählmotive und Ästhetik preisgegeben, diese jedoch so stark kodiert, dass sie erst durch Kenntnis des Serientextes entschlüsselt werden können. Der von der Produktionsagentur mit den Worten *Morning Routine* überschriebene Serienvorspann präsentiert eben jene vermeintlichen morgendlichen Routinen der Hauptfigur Dexter Morgan – vom Aufstehen über das Ankleiden und Frühstücken bis hin zum Verlassen der Wohnung. Erst mit explizitem Wissen um die Diegese erschließt sich, dass beispielsweise zahlreiche präsentierte alltägliche Handlungsrituale als visuelle Metaphern auf gewalttätige, rituelle Akte des Tötens gelesen werden können, denn Dexter Morgan ist Polizeiforensiker und Serienmörder zugleich.

Diesem grundlegenden erzählerischen Spannungsverhältnis folgend, lässt sich die Sequenz als eine Ausstellung verschiedener Differenzverhältnisse beschreiben, so etwa als einen Konflikt von Innen und Außen – deutlich symbolisiert durch das Heraustreten aus der Wohnung und das Abschließen der Tür. Lange Zeit bleibt Dexter während seiner Morgenroutine gesichtslos, wohingegen er außerhalb der eigenen vier Wände emotionale Gesichtszüge offenbart. Sein Geheimnis wird mit der Wohnung verschlossen, die Morgenroutine ist ein Ritual, sich selbst für das Rollenspiel nach außen zu präparieren. Zugleich ist es jedoch auch eine Gegenüberstellung des Zelebrierens und Genusses sowie des Animalischen und Notwendigen. Dexter vollführt minutiöse, fast zeitlupenartige Bewegungen und verwendet ein ausgiebiges Zeitkontingent auf seine Handlungen. Dennoch zeichnen sich die Handlungen nicht immer durch Feinheit und Eleganz aus, so tötet er den Moskito mit einem vernichtenden Schlag, schneidet sich beim Rasieren oder zerreißt förmlich die Nahrungsmittel auf seinem Teller mit Messer und Gabel. Die Sequenz zeichnet sich überdies durch eine kontrastierende Betonung von Kraft und Zerbrechlichkeit aus. Viele einzelne Routinen der Körperpflege und des Ankleidens sind eine Ausstellung muskulöser und athletischer Körperlichkeit. Gleichzeitig steht dieser körperlichen Effizienz die Fragilität zahlreicher Objekte entgegen, die Dexter in seiner mor-

gendlichen Routine handhabt. Er zerschlägt den Moskito, sodass nur noch ein kleiner Blutfleck übrig bleibt, trennt Eier sowie Orangen auf. All diese in der Vorspannsequenz abgebildeten Spannungsverhältnisse fördern eine dominante Lesart zutage: Dexter hat Kontrolle über sich, seinen Körper, seine Selbstpräsentation und seine Umgebung.

Im Verlauf der acht Staffeln haben die Prozenten zwei Mal mit der Serientitelsequenz gespielt, indem sie eine Rekonfiguration dieser in den Episodentext eingewoben haben. Die erste in eine Episode eingelassene Umgestaltung findet sich im Finale der zweiten Staffel. Dexter hat eine FBI Untersuchung seiner Morde schadlos überstanden, nachdem er darüber nachdachte, sich selbst zu stellen. Die Szene ist nach etwas mehr als einer viertel Stunde im Episodentext platziert, beginnt mit einem schlafenden Dexter und bietet unter anderem die Titelmelodie auf der auditiven Ebene dar. Dennoch lassen sich schnell alternierende Elemente herausarbeiten. Es vermischen sich neu gedrehte Bilder mit speziell für den Vorspann produzierten Bildern; auf der auditiven Ebene wird die Musik von weiteren – im gewohnten Maße markant verstärkten – Geräuschen sowie einem Voice Over Kommentar des Protagonisten ergänzt.

Bereits die anfängliche Perspektive ist um 180 Grad versetzt. Die gewohnten Morgenroutinen werden durch weitere Routinen ergänzt respektive abgelöst. Noch immer sind Reinheit und Hygiene von essentieller Bedeutung, doch statt tiefgehend reinigender Zahnseide wird beispielsweise eine oberflächlicher reinigende Zahnbürste benutzt. Anders als in der Titelsequenz strahlt Dexter Morgan innerhalb der vier Wände eine ungekannte Lebendigkeit, Aktivagilität und Emotionalität aus, was über den – an eine Motivationsansprache erinnernden – Voice Over Monolog zusätzlich verstärkt wird.²³² Dexter erfreut sich offenbar an der Einfachheit des alltäglichen Lebens, es ist ein zur Schau gestelltes Genießen der Morgenroutine, die im Kontrast zur Präsentation jener Handlungen innerhalb des Seri-

232 Transkript des Voice Over der Rekonfiguration der Titelsequenz von DEXTER:

»Sleep, what a concept. I can't believe I actually contemplated turning myself in. This is so much better than a prison cell. I can squeeze fresh orange juice, savor a fine French roast, grab a morning workout. Okay, working out I could have done in prison. But still, I'm free.« (Staffel 2, Episode 12).

envorspanns stehen. Auffällig ist jedoch, dass die Hauptfigur während der dargebotenen rekonfigurierten Morgenroutine auf eine Reihe von Hilfsmitteln zurückgreift. So benutzt er Augentropfen, um seine Augen vehementer in einen Status des Wachseins zu führen, ein Wecker muss ihn aus dem Schlaf holen und die Athletik des eigenen Körpers lässt sich nur mittels eines Laufbands generieren. Das empfundene Vergnügen an der eigenen neuentdeckten Freiheit scheint, so deutet die visuelle Ebene an, demnach vielmehr eine oberflächliche Maskerade zu sein; dieses Mal jedoch nicht für die Außenwelt, sondern vielmehr für den Protagonisten höchst selbst. Unter der Oberfläche scheint Dexter Morgan während seiner Morgenroutine mit weniger Selbstbewusstsein als im Serienvorspann ausgestattet zu sein – vielmehr, so scheint es, muss er sich selbst vom Gegenteiligen überzeugen.

Die zweite Rekonfiguration des Serienvorspanns findet sich in der Auftaktepisode der vierten Staffel. Erneut präsentiert sich dem Rezipienten ein anderer, ungekannter Dexter bei seinen Morgenroutinen. Dieses Mal wird dieser Umstand jedoch sehr viel offensichtlicher ausgestellt. Dexter, inzwischen verheiratet und frischgebackener Vater, erhält durch die veränderte Familiensituation gar nicht erst die Möglichkeit seines gewohnten Morgenrituals. Statt einer erfolgreichen Vorbereitung auf die Rolle des aufrichtigen Mitglieds der Gesellschaft erwartet den Protagonisten reine Frustration. Übernächtigt und müde gelingt es ihm nicht, einen angreifenden Moskito zu töten. Dexter ist kraftlos, kann seine Muskeln nicht effizient einsetzen. Und so verwandelt sich ein Lächeln in demotiviertes Stirnrunzeln, die Reinheit lässt sich nicht herstellen, denn seine Kleidung ist verschmutzt. Im Gegensatz zur vorherigen Rekonfiguration in der zweiten Staffel werden keine Bilder der originären Titelsequenz verwendet, vielmehr werden Elemente des Vorspanns aufgegriffen und ins Negativ verkehrt – so ist etwa Dexters weißes Shirt von Breiflecken gekennzeichnet oder es reißt der Schnürsenkel seines Schuhs. Das zentrale, sich durch die Vorspannsequenz ziehende Motiv des Bluts spielt im Rahmen der Rekonfiguration keinerlei Rolle. Dexter ist nicht in der Lage, seinem Verlangen nach Töten nachzugeben, da ihn seine Rolle als Familienvater vollständig fordert. Dem Rezipienten wird überdeutlich vor Augen geführt – zu Beginn der vierten

Staffel beobachtet er nicht die gewohnte Marke DEXTER, Veränderungen bestimmen die Figur.

Beide Rekonfigurationen stehen in einem Gegensatz zur eigentlichen Titelsequenz und stellen – über eine Abwandlung und Umformung der bekannten und wiederholt rezipierten Morgenroutine – einen Kontrollverlust des Protagonisten aus. Der Serienvorspann ist nicht nur eine Einführung hinsichtlich etwa Tonalität oder Motiven, auch stellt er dem Rezipienten die Figur des Dexter vor. Dabei handelt es sich um die Grundzüge des Protagonisten sowie einen idealen Ist-Zustand vor der einsetzenden Narration der Pilotepisode, mit der sich wöchentlich Hindernisse und Probleme offenbaren, die er zu überwinden hat. Die Rekonfiguration dieser Sequenz bietet die Möglichkeit, die Auswirkungen der innerhalb der Diegese erfahrenen Erlebnisse durch einen Vergleich vom idealen Pre-Dexter mit dem gegenwärtigen Ist-Zustand abzulesen. Bietet der Vorspann grundsätzlich bereits einen Paratext an, der aufgrund seiner ästhetischen Komplexität vom Rezipienten wiederholt angeschaut werden muss, damit er sich in seiner Gänze erschließt, erlauben es ihm die Rekonfigurationen, eine neue Wertschätzung einer bis ins Detail bekannten Sequenz zu entwickeln.

Der Serienvorspann der CBS-Sitcom HOW I MET YOUR MOTHER ist mit 13 Sekunden eher der Kategorie der Kurzsequenzen zuzuordnen. Anders als alle bisher untersuchten Beispielsequenzen liegt der auditiven Ebene keine eigens für den Vorspann produzierte Titelmelodie zugrunde, sondern ein Ausschnitt des kommerziellen Powerpopsongs »Hey, Beautiful«, vorgetragen durch die Band The Solids. Die visuelle Ebene orientiert sich dabei am essentiellen narrativen Prinzip der erinnernden Retrospektive, da die präsentierte Serienhandlung als rückblickende Erzählung eines Vaters an seine Kinder im Jahr 2030 gerahmt wird. Demzufolge lässt sich auch der Serienvorspann als Aufgreifen des Erzählprinzips Rückschau beschreiben. Beginnend mit einer der Hauptfiguren, die eine Einwegkamera zum Fotografieren nutzt, wird eine orange-gelb eingefärbte Foto-Slideshow mit raschen, dynamischen Übergängen initiiert, welche die fünf Protagonisten in verschiedenen Situationen eines gemeinsamen Barabends präsentiert. Die Fotos zeichnen sich durch einen Schnapp-

schusscharakter aus, der sich etwa an Unschärfe, verkanteten Perspektiven oder einem Momentstatus der Situationen ablesen lässt.

In neun Staffeln wurde der Serienvorspann bis zum Jahresende 2013 in drei Episoden verschiedentlich rekonfiguriert, zweimal wurde dabei die Sequenz direkt verändert. In der elften Episode der neunten Staffel wird die unangetastete visuelle Ebene von einer variierten auditiven Ebene begleitet, auf der die Titelmelodie schlaginstrumental als Schlaflied interpretiert wird. Hierbei handelt es sich um eine Referenz zur speziellen Erzählform der Episode, in der alle Dialoge anlehnend an eine Gute-Nacht-Geschichte in Reimform präsentiert werden. Es handelt es sich um die feinteiligste und impliziteste aller drei Rekonfigurationen. Deutlich expliziter wird die Überschreibung der eigenen Titelsequenz in der 21. Episode der sechsten Staffel vorgenommen. Als Protagonist Barney seinem Vater seine Freunde vorstellen möchte, empfindet er sie als wenig aufregend und ersinnt neue Identitäten für die Gruppenmitglieder. Kurzerhand erklärt er die fünf Freunde zu einer Band; folgend setzt die rekonfigurierte Titelsequenz ein. Circa zwei Sekunden länger andauernd, wird dieses Mal keine Fotoslideshow, sondern eine Bewegtbildszene aus dem Wohnzimmer von Ted und Robin präsentiert. Die Hauptfiguren sind mit Instrumenten ausgestattet und nach einem kurzen Einzählen Barneys intonisieren die Protagonisten eine eigene Version des Songexzerpts aus ›Hey, Beautiful, während der Titel der Serie im gewohnten Schrifttyp dynamisch ins Bild eingelassen wird. Ehedem die neuformierten Bandmitglieder nach den letzten Klängen ihre eigene Performance feiern, erscheint am unteren Bildrand der übliche Hinweis auf die Serienerfinder.

Beide Rekonfigurationen weisen demnach eine Gemeinsamkeit auf, die auditive Ebene wird deutlich erkennbar überschrieben; die Signifikanz der Tonspur für eine Titelsequenz wird dadurch herausgehoben. Der Titelsong verdichtet und offenbart den rituellen Charakter einer Fernsehserie. Überdies ist ihm eine Signalwirkung sowie eine Wiedererkennungs- und Markenbildungsfunktion zuzuschreiben. Demnach kann diese Rekonfiguration als Referenz auf ein kennzeichnendes Merkmal der eingespielten Fernsehpraxis des Serienvorspanns verstanden werden. Insbesondere bei der Band-Umgestaltung ergeben sich jedoch zusätzliche Wahrnehmungsdimensionen, da auch

die visuelle Ebene eine Neuordnung erfährt. Diese lässt sich insbesondere als enge Anlehnung an Charakteristika der Diegese und Erzählweise lesen. Wie in der regulären Titelsequenz wird eine funktionierende Gruppendynamik ausgestellt und durch die Rekonfiguration sogar verdichtet. Die Gruppe wirkt gemeinsam, sie bedingt und produziert die Tonebene. Überdies wird die Vorspannsequenz ihrer eigentlichen Autonomie enthoben und stärker im Text der Episode verankert, da sie der vorangegangenen Szene entspringt. Die typische Erzählweise der Serie ist – durch das Merkmal der Retrospektive – einer steten subjektiven Färbung unterworfen, was innerhalb der Episoden einmal deutlicher und einmal verdeckter ausgestellt wird. Den Bildern kann demzufolge jedoch keine Verlässlichkeit respektive Authentizität zugesprochen werden, sie dienen vielmehr der Unterstützung des Erzählten.

Auch in der 14. Episode der siebten Staffel wird der reguläre Vorspann durch eine rekonfigurierte Abwandlung ersetzt. Nach etwa acht Minuten im weiteren Verlauf der Episode wird zudem sogar noch eine zweite Variation präsentiert. Im Zuge der Erzählung droht das Gruppengefüge durch den Umzug von Lilly und Marshall in die Vorstadt gesprengt zu werden, was die verbleibenden Freunde Ted, Robin und Barney traurig stimmt. Dies jedoch nur, bis Barney den vermeintlichen Vorteil erkennt, dass nun niemand mehr seine grandiosen Ideen unterminiert, was ihn zum Anführer der Gruppe machen würde. Ein neues Gefüge erfordert folglich einen neuen Vorspann, weshalb eine rekonfigurierte Foto-Slideshow einsetzt, in deren ersten Bild dieses Mal Barney die Einwegkamera in der Hand hält. Auch die überwiegende Zahl der restlichen Fotos präsentiert einen ausgelassenen Barney in zentraler Rolle, während Ted und Robin die neue Situation augenscheinlich nicht genießen können, sondern auf den Fotos vielmehr einen niedergeschlagenen, teilnahmslosen oder gar säuerlichen Eindruck vermitteln. Selbst die Titelmelodie wird von Barney intoniert und mit zusätzlichem Text angereichert, der den emotionalen Zustand der Freude, in dem sich die Figuren angesichts ihrer möglichen neuen Rollen befinden, reflektiert. Die am Ende der Sequenz kreditierten Produzenten heißen den Zuschauer – belegt durch einen abgeänderten Titelschriftzug – zu »How I Met Your Barney« willkommen.

Der überschriebene neue Vorspann stellt folglich einen individuellen Einstieg in die Episodenhandlung dar, der die potentielle neue Figurenkonstellation auslötet. Diese enge Bindung an die Handlung und die vorangegangene Teaserszene wird bereits durch den flüssigen Übergang, aufgegriffene Gesichtsausdrücke sowie die getragene Kleidung ausgestellt. Die Rückbindung an die originale Titelsequenz erfolgt über wiederholte Bildkompositionen, welche nun mittels einer anderen Rahmung überschrieben und mit einem Fokus auf Barney Stinson neu konfiguriert werden. Diese Fokussierung funktioniert insbesondere über charakteristische Zuschreibungen, etwa die Handlung eines High Five Abklatschens, dem Auftreten als Frauenheld oder einem breiten Grinsen – das Leben ist soeben grandioser geworden. Die auf den Schnappschüssen abgebildeten Reaktionen der beiden Figuren Ted und Robin – hinsichtlich einer großen Differenz zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung – können als stellvertretende Repräsentation der Zuschauerwahrnehmung bezüglich dieser Rekonfiguration gelesen werden. Die Diegese eröffnet einen Blick in neue Konstellationen, die das liebgewonnene Prinzip gefährden.

Das Modell eines neuen Gruppgefüges wird auch in der zweiten Vorspannvariation innerhalb der Episode durchexerziert. In einem Stripclub treffen die verbliebenen Gruppenmitglieder auf eine russisch-stämmige Doppelgängerin Lillys sowie deren Partner New Marshall. Da sich die zuvor erprobte Gruppendynamik als dysfunktional erwiesen hat, sollen zwei neue Personen integriert werden, um die Ausgangskonstellation zu rekonstruieren. Die Doppelgängerin bedient im ersten Schnappschuss der zweiten Rekonfiguration eine Einwegkamera – das erste Zeichen dafür, dass eine Wiederherstellung des Ursprungszustands angestrebt wird. Es handelt sich jedoch um eine Wiederherstellung unter veränderten Grundvoraussetzungen, was etwa durch eine klischierte, an russische Volksmusik angelehnte, Titelmelodie sowie einen fehlerhaft imitierten kyrillischen Serienschriftzug herausgestellt wird. Weitere Russlandklischees werden durch Objekte wie eine russische Pelztschapka, Wodka, ein Klappmesser sowie eine stabile Goldkette bedient.

Trotz des Versuchs der Rekonstruktion des Ausgangszustands offenbaren die Schnappschüsse ein weiterhin gesprengtes Gruppgefüge. Der weiterhin in den Mittelpunkt gerückte Barney hat auch im

Rahmen dieser Sequenz Spaß, während Ted und Robin weiterhin eine deutliche Unzufriedenheit mit der neuen Situation ausstrahlen. Die Integration der Doppelgängerin und des neuen Marshall verläuft überdies augenscheinlich problematisch. Wie in der vorangegangenen Sequenz des Episodenanfangs liegt auch dieser Variation eine starke subjektive Färbung der Figur Barney Stinson zugrunde. Erneut werden bekannte Bildkompositionen des eigentlichen Serienvorspanns aufgegriffen und fein überschrieben. Statt Marshall, der ein Bierglas hält, zeigt ein ähnlich angeordneter Schnappschuss New Marshall mit einem Klappmesser in der Hand. Ferner werden konstante Erzählmotive der vergangenen sieben Staffeln stärker auserzählt, so etwa die häufig mittels Dialogen eingewobene subdominante lesbische Anziehung zwischen Lilly und Robin, welche die Doppelgängerin in der neuen Sequenz deutlich offensiver auslebt als ihr Pendant. Augenscheinlich ist, dass die variierte Rekonstruktion der ursprünglichen Konstellation nicht funktioniert. Anders als im gewohnten Serienvorspann zeichnen sich alle auf Schnappschüssen abgebildeten Figurenpaarungen durch eine offenkundige – von Barneys zur Schau gestelltem Stolz abgekoppelte – Dysfunktionalität aus.

Aufgrund des für die Sitcom stilprägenden Komikmerkmals der Redundanz, welche diese Wiederholung des Rekonfigurationsprinzips kennzeichnet, wird die komische Wirkung der zweiten Variation überdies zusätzlich verstärkt. Beide Sequenzen verfügen über weniger Bilder als die eigentliche Titelsequenz und weisen zudem eine auffallend geringere Schnittfrequenz auf. Damit soll dem Rezipienten ermöglicht werden, die Komik der Überschreibung bereits beim ersten Sehen zu erfassen. Eine tiefergehende Auseinandersetzung mithilfe von Medientechnologien offenbart anschließend zahlreiche weitere Details, welche den humorigen Charakter während des wiederholten Sehens zusätzlich verdichten.

Alle vier Rekonfigurationen des HOW I MET YOUR MOTHER Serienvorspanns werden durch die formale Ebene der Serie motiviert – jederzeit folgen sie der Narration. Die Produzenten spielen mit dem Vorspann hinsichtlich zweierlei Dimensionen. Einerseits ist es ein referentielles Spiel mit dem fernsehimmanenten Paratext des Vorspanns als eingübte Produktionspraxis. Nicht nur wird das auf Youtube zahlreich zu beobachtende Prinzip des Vorspann-Remixing

in die Ausstrahlung rücküberführt, auch werden gängige Prozesse der Vorspannalteration ausgestellt, wenn organisatorische Produktionsveränderungen, etwa hinsichtlich des Darstellerstabs, eintreten. Andererseits ist es aber auch ein selbstreflexives Spiel mit der eigenen Identität. Insbesondere das Fehlen von Varietät hinsichtlich einer Vorspannsequenz kann als identitätsstiftendes Moment für eine Serienproduktion verstanden werden. Werden die gewohnte Tonalität und das bekannte Prinzip im Rahmen der Episodenerzählung herausgefordert, so ist es eine sinnhafte Konsequenz, dass dies auch durch die repräsentative Identitätsmarkierung reflektiert wird.

Eine Rekonfiguration des basalen Prinzips der Diegese bieten auch die Produzenten der Serie STAR TREK: ENTERPRISE in den Vorspannsequenzen der Episoden 18 und 19 der vierten Staffel an. Bis zu diesem Zeitpunkt wurde die Titelsequenz lediglich zu Beginn der dritten Staffel einer Aktualisierung unterzogen, indem das Schlagzeugtakttempo des Titelsongs angehoben und überdies dem ursprünglichen Serientitel Enterprise der Franchisename STAR TREK beigefügt wurde. Mit einer Länge von 77 Sekunden nimmt sich der Vorspann für eine Networkserie ungewöhnlich lang aus, steht damit zugleich jedoch in der Tradition elaborierter Titelsequenzen der Vorgängerserien aus dem Franchise. Anders als Vorspanne anderer STAR TREK Serien, die vor allem das im Zentrum der Erzählung stehende Raumfahrtobjekt im Weltall perspektivieren, verfügt jene Sequenz über ein ausgeprägtes visuelles Narrativ, das durch die auditive Ebene bedeutungsschwer verdichtet und aufgeladen wird.²³³

Dem Rezipienten wird auf der visuellen Ebene eine Chronologie der Schiffsreise zur See, zur Luft und im Weltall präsentiert. Dabei steht vor allem die Signifikanz der Forschung und technologischen Evolution im Fokus, was sich einerseits durch Ingenieurszeichnungen und Blaupausen, die Tafel eines wissenschaftlichen Hörsaals

233 Transkript des Titelsongs von STAR TREK: ENTERPRISE: »It's been a long road, getting from there to here. It's been a long time, but my time is finally near. And I will see my dream come alive at last. I will touch the sky. And they're not gonna hold me down no more, no they're not gonna change my mind. Cause I've got faith of the heart. I'm going where my heart will take me. I've got faith to believe. I can do anything. I've got strength of the soul. And no one's gonna bend or break me. I can reach any star. I've got faith, faith of the heart.«

sowie andererseits durch eine Entwicklungslinie, beginnend mit einem kleinen Segelschiff über Heißluftballons und die ersten Flugzeuge bis hin zu Raumfähren und dem – erzählten – gegenwärtigen Ende dieser Kette, dem Raumschiff *Enterprise*, ausdrückt. Das Handeln der Serienfiguren wird durch den Vorspann in der Tradition eines von Wissensdurst geprägten Entdeckertums und Pioniergeistes verankert. Der Mensch – real wie fiktiv – ist (Er-)Forscher und Held, was sogleich mittels historischer Footageaufnahmen bekannter Persönlichkeiten – wie Robert Goddard, Emilia Ehrhardt, Chuck Yeager, Alan Shepard oder Neil Armstrong – visuell dokumentiert wird. Die nachgezeichnete Linie realer Schifffahrzeuge namens *Enterprise* sowie wegweisender Persönlichkeiten hinsichtlich der Luft- und Raumfahrt macht überdies deutlich, dass es sich beim Akt des Erforschens nicht um ein zeitlich abschließbares Projekt, sondern vielmehr um einen fortlaufenden, generationenübergreifenden Prozess handelt.

Die Handlung der Doppelfolge *IN A MIRROR, DARKLY* wird aus der gewohnten Diegese herausgehoben und stattdessen für die komplette Laufzeit ohne eine narrative Rückbindung in einem Paralleluniversum platziert. Jenes koexistente Spiegeluniversum ist jedoch nicht föderal, sondern imperialistisch organisiert und steht unter der Herrschaft des sogenannten terranischen Imperiums, welches andere Planeten und Spezies politisch und militärisch unterjocht. Demgemäß wurde auch der jeweilige Vorspann der beiden Episoden rekonfiguriert und überschrieben. Der Auftakt der visuellen Ebene ist bis zur Einblendung des Serientitels identisch mit dem der originären Titelsequenz. Auf der auditiven Ebene ist jedoch eine neue Titelmelodie eingespielt, welche die anfänglichen Bilder der Erde sowie die Einblendung des Serientitels mit düsteren und bedrohlichen Klängen begleitet. Ferner verändert der zu Beginn eingeblendete Schriftzug des Serientitels seine Farbgebung von weiß zu schwarz. Mit zunehmender Schnittfrequenz der Folgebilder wechselt auch die Dynamik der Titelmelodie hin zu einer militärisch-aggressiven Tonalität. Dieserart wird nach einem anfänglichen Moment der Irritation deutlich

markiert, dass sich die beiden Episoden vom gewohnten Prinzip absetzen.²³⁴

Die neue überschriebene Vorspannsequenz zeichnet im weiteren Verlauf eine Geschichte des Schiffkampfes nach. Als Hauptmotive lassen sich nicht mehr die (Er-)Forschung oder das Entdeckertum identifizieren, vielmehr speisen sich diese Motive nun aus den Dimensionen der Gewalt und des Krieges. Die Schifffahrt zu Land, Wasser und Luft dient folglich der Zerstörung und Eroberung. Der schiffreisende Mensch ist, wenig heldenhaft, ein waffenbedienender Krieger und Soldat. Die Reise zum Mond entspringt weniger einem Forscherdrang, als vielmehr der Zementierung eines Machtanspruchs. Dabei werden während des rekonfigurierten Episodenvorspanns durchaus Bilder des Originals verwendet. Diese werden jedoch in Kombination mit historischen Footageaufnahmen der Weltkriege, Ausschnitten aus Kriegsfilmen sowie serienspezifischen Actionbildern gegensätzlich konnotiert und somit neu kontextualisiert. Andere produktionseigene Bilder des originären Vorspanns werden identisch nachproduziert und um aggressiv-kriegerische Handlungen ergänzt. Schließt die Besatzung des Raumschiffs Enterprise gewohntermaßen friedlich Kontakt zu anderen Planeten, so werden diese Planeten nun unter Waffengewalt angegriffen. Wie durch einen Stempel wird die Sequenz vom Erkennungssymbol des terranischen Imperiums markiert. Es wird deutlich: Dies ist die Erzählung über Herrschaftsansprüche in einem gewalttätigen Universum, ausgetragen in einem stetigen Waffenkonflikt unterschiedlicher Planeten und Spezies.

Die Rekonfiguration des gängigen Vorspanns wird von den Produzenten genutzt, um dem Rezipienten gegenüber deutlich anzuzeigen, dass es sich bei dieser Doppelfolge um zwei aus der Staffel und der Serienerzählung herausgelöste Folgen handelt. Es wird ein Blick in eine andere Dimension gewährt und somit das Prinzip der Serie sowie des STAR TREK Franchises als Kriegserzählung präsentiert, was

234 Es funktioniert dieser Art ähnlich wie die durch einen Zeitsprung bedingten Einzelvariationen der Titelsequenz von FRINGE, doch durch den Umstand, dass der Vorspann zuvor über 90 Episoden hinweg stabil und unverändert ausgestrahlt wurde, potenziert sich die Wirkmacht dieser Rekonfiguration ungleich stärker.

im Rahmen der überschriebenen Sequenz explizit visualisiert wird. Wo der ursprüngliche Vorspann das Gezeigte zwar positiv konnotiert, aber nur symbolisch und metaphorisch über den Inhalt der Serie Auskunft erteilt, wird die umgestaltete Variation mit zusätzlichen spezifischen Produktionsbildern angereichert. Dabei steht das Prinzip der Rekonfiguration beispielhaft für die Produktionspraxis der beiden Episoden. Wiederholt wird bekanntes Material in Form vertrauter Räume, Objekte und Situationen bereits existierender STAR TREK Film- und Serientexte neu überschrieben und in den Kontext des Paralleluniversums eingewoben.

Die grundsätzliche Vorspannsequenz richtet den Fokus auf eine positiv konnotierte Vergangenheit und knüpft diese an eine positive Zukunftsvision des Autors Gene Roddenberry. Die rekonfigurierte Variante stellt diesem Gestaltungsprinzip eine ebenfalls tatsächliche Realvergangenheit entgegen, die jedoch den Fokus auf selbstzerstörerische Kriege und Waffenforschung legt. Damit wird über eine einmalige Abwandlung zugleich eine übergeordnete Philosophie offengelegt, die dem Vorspann nicht als dominante Lektüeranleitung eingeschrieben ist. STAR TREK ist nicht nur die Erzählung einer Science-Fiction Raumfahrtgeschichte, sondern ist auch die gesellschaftliche Zukunftsvision eines Autors. Qua der Herausforderung eines gesamten Franchises und der dahinter stehenden Philosophie – durch eine ins Gegenteil verkehrende Rekonfiguration des Serienvorspanns – wird ein stärkerer Verweis auf eine subdominante Dimension vorgenommen, welche der eigentlichen Titelsequenz eingeschrieben ist. Diese verortet nicht nur die Serienfiguren in einer Tradition des Pioniergeistes, sondern repräsentiert überdies eine breite philosophische Überzeugung des friedlichen Zusammenlebens über jedwede Differenzverhältnisse hinweg.

Mit der spielerischen Rekonfiguration eines bekannten und unveränderten Vorspannprinzips verfügen Produzenten über die Möglichkeit, ein engagiertes Kernpublikum für eine tiefgehende und detaillierte Textkenntnis zu belohnen. Dabei ist jedoch festzuhalten, dass es gleichzeitig auch ein Ausstellen fernsehspezifischen Wissens seitens der Produzenten ist, da es sich bei der Umgestaltung eines Vorspanns um eine eingeübte Vorgehensweise handelt, sowohl auf Seiten der Industrie als auch der Zuschauerschaft. Überdies regt diese

Produktionspraxis zu einer vergleichenden Auseinandersetzung mit einem bereits weitgehend vertrauten und bekannten Paratext der Serie an, wodurch sich dem Rezipienten neue Dimensionen erschließen können. Trotz detaillierten Serienwissens können dieserart eine neue Perspektive und Wertschätzung hinsichtlich des Produkts entwickelt werden.²³⁵ Ferner wird der Vorspann überdies in den Serien- und Episodentext eingewoben und seiner eigenen Autonomie als Paratext enthoben. Er ist nicht mehr nur Visitenkarte, Repräsentant und einleitende Lektüeranweisung – er verschmilzt zunehmend mit dem Serientext. Durch Einlassung rekonfigurierter Variationen der Titelsequenz in einzelne Episoden wird die eigene formale Ausdifferenziertheit und ausgebildete Kohärenz zunehmend in dimorphe Strukturen aufgelöst, die sich beispielsweise bereits im Zuge der Kreditierung während einer Episode offenbaren.

235 Karpovich, Angelina I. (2010): 41–42.

Schlussbemerkungen

Zeitgenössische Fernsehserien fordern das eigene Publikum zunehmend dazu auf, den Blick nicht nur auf die präsentierte Diegese zu richten, sondern auch Aufmerksamkeit und Gedanken hinsichtlich der Formgebung zu entwickeln.²³⁶ Das variierte, rekonfigurierende oder enigmatische Spiel mit dem Vorspann lässt sich als Ausformung eben jener Entwicklungstendenz beschreiben. Dem Rezipienten wird dieserart ein Anreiz gegeben, sich mit der Bedeutung und Form des Vorspanns als perspektivierenden oder verzerrenden Paratext auseinanderzusetzen, woraus folgt, dass diverse zeitgenössische Rezeptionsmodi eng mit einem Verständnis von Konstruktions- und Funktionsweisen verknüpft sind. Ferner können Produzenten mithilfe des Serienvorspanns die Erwartungshaltung des Publikums lenken, unterlaufen oder auch bewusst manipulieren. Fallen Rezeptionsmodi und Produktionspraktiken ineinander, gewähren die beobachteten zeitgenössischen Titelsequenzen einen Einblick in Herstellungsprozesse und fördern dieserart ein erweitertes Verständnis für die Bedingtheit der Gesamtorganisation des Textes. Insbesondere die untersuchten zeitgenössischen Serientitelsequenzen weisen überdies eine ausgenommene Eignung zum wiederholten Anschauen sowie eine integrale Bedeutung hinsichtlich der Aspekte Episodizität und Serialität auf. Variationen, Enigmata und Rekonfigurationen wirken konstituierend hinsichtlich der Konstruktion erzählerischer Komplexität und provozieren dechiffrierende und nachforschende Rezeptionspraktiken. Wie weit das Spiel mit diesen Formen gehen kann, lässt sich unter anderem an der Vorspannsequenz der Serie BANSHEE ablesen. Nicht nur variieren die einzelnen Polaroidaufnahmen mehr-

²³⁶ Mittell, Jason (2012a): 119.

mals innerhalb einer Staffel, auch die Kombination des Tresorzahenschlosses unterliegt stetigen Veränderungen. Mittels der abgewandelten Kombinationen können Zuschauer im Internet Zugriff auf zusätzliche Inhalte, etwa Webisodes, erhalten.

Die digitalen Medien üben gegenwärtig einen essentiellen Einfluss hinsichtlich Produktions- und Rezeptionspraxen aus, jedoch hat ein Blick auf historische Entwicklungen bezüglich des Fernsehvorspans aufgezeigt, dass dieser seit jeher elementar von medienindustriellen und -technologischen Entwicklungen bedingt wurde und folglich immer schon als Ausdruck und Bedeutungsträger zeitgenössischer Fernsehpraxis zu verstehen war. Eine vorgenommene Form- und Funktionsbeschreibung des Serienvorspans offenbarte, dass die Titelsequenz von zahlreichen Spannungsfeldern durchzogen ist. Sie bewegt sich dabei zwischen den Dimensionen einer identitätsstiftenden Stabilität und einer – Entwicklungsfähigkeit bedeutenden – Variation. Eine klar zu umreißende Festlegung des Vorspans wird bei vielen Produktionen, trotz einer zumeist herausstechenden Formalästhetik, durch einen zunehmenden dimorphen Charakter erschwert. Eben jener dimorphe Charakter offenbart das Spannungsverhältnis der rechtlich-ökonomischen sowie ästhetisch-unterhaltenen Funktion, welche durch den Serienvorspann zusammengeführt werden müssen.

Ferner müssen Produzenten bei der Gestaltung einer Titelsequenz auf die maßgeblichen Veränderungen hinsichtlich der gegenwärtigen Serienrezeption reagieren. Sie müssen gegenüber einem hohen Anspruch an Komplexität und Konsistenz sowie exzessiven und wiederholenden Rezeptionshandlungen bestehen können. Überdies muss Vorspännern genügend Anreiz eingeschrieben werden, damit diese nicht einem flüchtigen Blick respektive schnellen Tastendruck zum Opfer fallen. Diesen Feststellungen folgend, lassen sich unterschiedliche Beobachtungsphänomene bezüglich des zeitgenössischen Serienvorspans herausarbeiten. Insbesondere hinsichtlich der Sequenzlänge herrscht ein enormes Differenzverhältnis vor. Diverse Serienvorspänne dauern gerade einmal so lang an, dass der Akt der Nichtrezeption, etwa durch Überspringen des Kapitels, größere Störpotentiale entwickelt als der Akt der Rezeption. Diesem Phänomen gegenüber lässt sich eine Ansammlung von Vorspännern gruppieren, die

qua ihrer Länge schieres Spektakel ausstellen und dieserart eine Faszination für Artifizialität und handwerkliche Schöpfung des Vorspanns befördern. Als weitere zeitgenössische Ausformung lassen sich Sequenzen identifizieren, die sich durch eine Zweiteilung in einen prologhaften Einstieg per Montage im Stile eines *Previously On* – kombiniert mit einem *Voice Over* – sowie eine mit zeitlichem Abstand folgende Kurzvignette, die das Serienlogo und ein akustisches Erkennungssignal darbietet, auszeichnen. Diese Vorspanne dienen vor allem der Sicherung einer generellen Anschlussfähigkeit an die Serienproduktion. Kennzeichnend ist eine direkte und klare, auf die Serienproduktion vorbereitende Zuschaueradressierung, die von zahlreichen zeitgenössischen Vorspannsequenzen anderer Ausformungen bewusst verweigert wird.

Während diese prologhaften zweigeteilten Serienvorspanne gegenwärtig nur vereinzelt zu beobachten sind, gibt es drei maßgeblich verbreitete Phänomene, die in enger Anbindung zu aktuellen Entwicklungen der Fernsehindustrie zu lesen sind. Dabei handelt es sich um Titelsequenzen, die entweder einem hohen Grad der Abwandlung und Anpassung unterliegen, Vorspanne die sich durch einen enigmatischen Charakter auszeichnen sowie Sequenzen, deren über zahlreiche Staffeln herausgestellte, identitätskonstituierende Beständigkeit und Stabilität durch vereinzelte Rekonfigurationen herausgefordert werden. Es zeigt sich, dass eine augenscheinlich variierende und anpassende Ausrichtung der Vorspannsequenz an der komplexen Serienerzählung als geeignetes Mittel der aktivierenden Zuschaueradressierung zu verstehen ist. Eine dieserart provozierte wiederholte und analysierende Rezeption kann das eigene Publikum mit einem durchdringenderen Verständnis für die Produktion belohnen. Unterminiert eine stetig wandelbare Titelsequenz das eigentlich inhärente Merkmal der Redundanz und somit ebenso eine Rezeptionshaltung flüchtiger Unaufmerksamkeit, offenbart sich ein potentieller Mehrwert. Insbesondere die – der Narration entspringende – Variation des Vorspanns bietet dem Rezipienten eine Orientierungshilfe, die im Rahmen der Erzählung häufig nur schwer zu vermitteln wäre.

Ferner verfügen Produzenten durch in den Vorspann eingelassene Enigmata über die Möglichkeit, die Narration hinsichtlich ihres televisuellen Umfelds über eine Metaphorik hinaus zu kontextualisie-

ren. Von einem enigmatischen Charakter gekennzeichnete Vorspanne sind ebenso eng mit einer aktiven, analytischen Rezeptionshaltung verknüpft wie jene, die sich durch ein hohes Maß der Variation auszeichnen. Insbesondere das vorauseilende Enigma stellt dabei jedoch das reflexive Verhältnis von Vorspann und Episode expliziter heraus und koppelt sich weitaus stärker an die fernsehmanenten Prozesse des Erinnerns, Reaktivierens sowie Antizipierens. Der Serienvorspann dient nicht nur der Einführung hinsichtlich etwa Tonalität oder Motiven, auch ist er als identitätsstiftender Paratext zu verstehen. Rekonfigurationen einer grundsätzlich stabilen Titelsequenz lassen sich demzufolge einerseits als eine Herausforderung der wiederholt ausgestellten und erlernten allgemeinen Fernsehpraxis Vorspann beschreiben. Andererseits stellen sie eine Herausforderung der spezifischen Produktidentität dar, die rückbezüglich jedoch zu einer erweiterten Identitätsmarkierung beitragen. Die – grundlegend durch eine eigene Autonomie gekennzeichnete – Titelsequenz wird dieserart stärker in den Serientext eingewoben und erlebt eine Metamorphose vom begleitenden Paratext zu einem konstituierenden Element der Diegese.

Die Produktionsstrategien der Variation, der Einlassung von Enigmata sowie der Rekonfiguration lassen sich folglich als identitätskonstituierende Maßnahmen beschreiben, das eigene Serienprodukt zielgruppengerecht und markenbildend in einem ausdifferenzierten Multiplattform-Medienangebot zu platzieren. Die Bereitschaft bestimmter Zuschauergruppen, digitale Medientechnologien als Instrumentarien der detaillierten Textexploration zu nutzen, erlaubt es den Produzenten, auch den Vorspann als Experimentierfeld hinsichtlich aktivierender Zuschaueransprache zu nutzen. Diese Produktionspraktik deckt sich dabei mit kulturellen Handlungspraktiken der – vom Do-It-Yourself-Gedanken geprägten – digitalen Medienkultur. Nach der Funktionslogik der kollaborativen Digitalenzyklopädie, des Remix oder Mash Ups werden dabei von einem Teil des Publikums paratextuelle Produkte medial aufbereitet, vermittelt und als Hyperlinkgedächtnis archiviert. Dieserart entsteht eine rekursive Schleife der Bezugnahme und Nachahmung beider Handlungspraktiken, welche die Polysemie und kulturelle Werthaltigkeit eines televisuellen Textes ausstellt.

Ein beträchtlicher Teil der zeitgenössischen Fernsehindustrie scheint gegenwärtig nach bestimmten Grundmaximen zu handeln, deren Erfolg über die Sinnhaftigkeit einer langfristigen Produktion zu entscheiden scheint. Dabei handelt es sich um narrative Komplexität, das Aufwerfen von Mysterien sowie eine hohe Affinität zu digitalen Medien. Hinsichtlich dieser Handlungsmaximen lassen sich auch eine Herausbildung und das Einstudieren eines bestimmten Rezeptionsmodus der Aktivität und des Engagements konstatieren. Durch eingelassene Enigmata, metareferentielle Internetvideos oder Twitter-Hashtags sprechen Produzenten wiederholt Einladungen an den Rezipienten aus, mit dem Serientext zu spielen. Der spielerische Aspekt erstreckt sich auf den Zuschauer, der einem im Rezeptionsmodus angelegten Spieltrieb nachkommen kann und überdies die Chance auf ein reichhaltigeres Fernseherlebnis geboten bekommt. Für die Fernsehindustrie hingegen steht hinter dieser Einladung zum Spiel eine ernste Absicht. Die Hingabe eines loyalen Kernpublikums ist für Produzenten ein wertvolles Gut. Neben stabilen Fernsehquoten erschließt sich überdies ein kommerzieller Absatzmarkt für etwaige Zusatzprodukte.

Infolge der Identifikation und Untersuchung gegenwärtiger Phänomene hinsichtlich des Serienvorspanns drängt sich die Frage auf, ob es ein sinnhaftes Unterfangen wäre, eine Typologie des zeitgenössischen Serienvorspanns zu entwickeln. Welche Dimensionen müsste diese erfassen, um keine Vorspanne unzureichend zu klassifizieren oder gar auszugrenzen? Wie müssten sich die im Rahmen dieser Untersuchung beobachteten Phänomene einordnen lassen? Müsste eine solche Typologie gemäß formaler oder ästhetischer Gesichtspunkte organisieren, oder wäre vielleicht der Aspekt der Stabilität ein geeigneter Ausgangswert? Wie anschlussfähig muss eine solche Typologie aufgebaut sein, damit sie einerseits sowohl vergangenheitliche Phänomene einschließt und sich zukünftigen nicht verschiebt sowie andererseits auch systemübergreifend länderspezifische Produktionsaspekte berücksichtigt? Demnach müssten diesbezüglich in vorhergehenden Schritten etwa Untersuchungen spezifischer Phänomene in einem kontextualisierenden internationalen Abgleich vorgenommen werden oder ein breit angelegter Kanon exemplarischer Sequenzen – über Genres und Epochen hinweg – aufgestellt werden. Gleichsam

stellt sich jedoch die Frage, wie ergiebig Klassifizierungen dieserart tatsächlich sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass der Vorspann – trotz einer stetig wachsenden Zahl fernsehwissenschaftlicher Publikationen – derzeit einen unterrepräsentierten Forschungsschwerpunkt darstellt. Daher erscheint es gegenwärtig sinnhafter, unterschiedliche Phänomene der Vergangenheit und Gegenwart mittels kontrastierender und explorativer Analysen zu identifizieren und zu untersuchen, um dieserart flexible Instrumentarien zur Thesenbildung hinsichtlich des Fernsehvorspanns zu erlauben.

Literatur

- Abbott, Stacey (2010): Innovative TV. In: Stacey Abbott (Hg.): *The cult tv book. From Star trek to Dexter, new approaches to tv outside the box*. New York: Soft Skull Press, S. 91–100.
- Adamowsky, Natascha (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt, New York: Campus.
- Allison, Deborah (2006): Innovative Vorspanne und Reflexivität im klassischen Hollywoodkino. In: Alexander Böhnke, Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8, S. 90–101.
- Allison, Deborah (2011): *Beyond Saul Bass. A Century of American Film Title Sequences*. Film International (online edition), 30.01.2011. URL: <http://filmint.nu/?p=202> (Stand: 06.01.2014).
- Barlaam, Silvia (2002): *The Visual Incipit. Film and TV Series' Opening Title Sequence*. Master Thesis, University of East Anglia.
- Barlaam, Silvia (2011): »There's nowt as Queer as Folk«: British and American Televisual Approaches to the Politics of Homosexuality. In: Carlen Lavigne und Heather Marcovitch (Hg.): *American remakes of British television. Transformations and mistranslations*. Lanham, Md: Lexington Books, S. 117–143.
- Benecci, Eleonora und Colapinto, Cinzia (2011): 21th Century. TV series go beyond the screens. In: Miguel A. Pérez-Gómez (Hg.): *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, S. 433–446.
- Bleicher, Joan K. (2004): Programmverbindungen als Paratexte des Fernsehens. In: Klaus Kreimeier, Georg Stanitzek und Natalie Binczek (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie Verlag, S. 245–260.
- Böhnke, Alexander; Hüser, Rembert und Stanitzek, Georg (Hg.) (2006): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8.
- Böhnke, Alexander (2006): Framing Hands. Der Eingriff des Films in den Film. In: Alexander Böhnke, Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8, S. 159–181.

- Böhnke, Alexander (2007): *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld: transcript.
- Böhnke, Alexander (2009): Die Zeit des Vorspanns. In: Andrzej Gwóźdź (Hg.): *Film als Baustelle. Das Kino und seine Paratexte*. Marburg: Schüren, S. 89–101.
- Boni, Marta (2013): *Romanzo criminale. Transmedia and Beyond*. Venedig: Università Ca' Foscari Venezia.
- Booth, Paul J. (2012): Mashup as Temporal Amalgam: Time, Taste, and Textuality. In: *Transformative Works and Cultures Fan/Remix Video* (9). URL: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2012.0297> (Stand: 06.01.2014).
- Braha, Yael und Byrne, Bill (2010): *Creative motion graphic titling for film, video, and the web*. Oxford: Focal.
- Braidt, Andrea B. (2011): Filmisches Wissen im Spiegel des cinematic television. In: Oliver Fahle, Vinzenz Hediger und Gudrun Sommer (Hg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Marburg: Schüren, S. 273–291.
- Brunsdon, Charlotte (2010): Bingeing on box-sets: the national and the digital in television crime drama. In: Jostein Gripsrud (Hg.): *Relocating television. Television in the digital context*. London, New York: Routledge, S. 63–75.
- Buckland, Warren (2009): Introduction: Puzzle Plots. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary world cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell, S. 1–12.
- Buhse, Eric (2014): Bühnenwechsel. Überlegungen zur Transformation des Musicalfilms ins Fernsehen. In: Thomas Nachreiner und Peter Podrez (Hg.): *Fest-Stellungen. Dokumentation des 25. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren. (in Vorbereitung)
- Butler, Jeremy G. (2002): *Television. Critical methods and applications*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Caillois, Roger und Massenbach, Sigrid von (1960): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Stuttgart: Curt E. Schwab Verlagsgesellschaft.
- Caldwell, John T. (1995): *Televisuality. Style, crisis, and authority in American television*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.
- Christensen, Lars H. (2008): Out of Interactive TV. In: Judith Masthoff, Richard Griffiths und Lyn Pemberton (Hg.): *Proceedings of the second European Conference on Interactive Television. Enhancing the experience*. Brighton: University of Brighton. URL: <http://homepages.abdn.ac.uk/j.masthoff/pages/EuroITV04/P14.pdf> (Stand: 06.01.2014).
- Conley, Tom (2006): Film-Hieroglyphen. Brüche im klassischen Kino. In: Alexander Böhnke, Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann. »The title is a Shot«*. Berlin: Vorwerk 8, S. 68–82.

- Couldhard, Lisa (2010): Familiarity Breeds Desire. Seriality and the Televisual Title Sequence. In: *Flow* 12 (12.03). URL: <http://flowtv.org/2010/07/familiarity-breeds-desire> (Stand: 06.01.2014).
- Eder, Jens (2011): Todesbilder in neuen Fernsehserien – CSI und Six Feet Under. In: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 277–298.
- Eichner, Susanne; Mikos, Lothar und Winter, Rainer (2013): Transnationale Serienkultur – Einleitung. In: Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter (Hg.): *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 9–20.
- Ellis, John (2002): *Visible fictions. Cinema, television, video*. New York: Routledge.
- Elsaesser, Thomas und Buckland, Warren (2002): *Studying contemporary American film. A guide to movie analysis*. London, New York: Arnold; Oxford University Press.
- Elsaesser, Thomas (2009): The Mind-Game Film. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary world cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell, S. 13–41.
- Engell, Lorenz (2011): Erinnern/Vergessen. Serien als operatives Gedächtnis des Fernsehens. In: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 115–132.
- Engell, Lorenz (2012a): *Fernsehtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Engell, Lorenz (2012b): Folgen und Ursachen. Über Serialität und Kausalität. In: Frank Kellerer (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 241–258.
- Fiske, John (1987): *Television culture*. London, New York: Routledge.
- Freedman, Eric (2011): Television, Horror and Everyday Life in Buffy the Vampire Slayer. In: Michael Hammond und Lucy Mazdon (Hg.): *The contemporary television series*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 159–182.
- Gehlen, Dirk v. (2011): *Mashup. Lob der Kopie*. Berlin: Suhrkamp.
- Genette, Gérard (2011): *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Grainge, Paul (2008): *Brand Hollywood. Selling entertainment in a global media age*. London, New York: Routledge.
- Gray, Jonathan (2010): *Show sold separately. Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University Press.

- Halfyard, Janet K. (2013): *Unstable Edges: the changing title sequences of Fringe*. Paper presented at the Titles, Teasers and Trailers Conference, University of Edinburgh, 22.–23. April 2013.
- Hall, Stuart (2001): Kodieren/Dekodieren. In: Ralf Adelmann, Jan-Otmar Hesse, Judith Keilbach, Markus Stauff und Matthias Thiele (Hg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse*. Konstanz: UVK Verlags-Gesellschaft, S. 105–124.
- Haupts, Tobias (2010): Die neuen Großen Erzählungen. Spacecenter Babylon 5 und die Science Fiction im Fernsehen. In: Arno Meteling, Isabell Otto und Gabriele Schabacher (Hg.): »Previously on ...« – *Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München [u.a.]: Fink, S. 95–109.
- Hewett, Richard (2013): *Whither the Title Sequence? Exposition, Redundancy and Opening Credits*. Critical Studies in Television Online. URL: <http://cstonline.tv/whither-the-title-sequence> (Stand: 06.01.2014).
- Huizinga, Johan (1980): *Homo ludens. A study of the play-element in culture*. London, Boston, Mass: Routledge and Kegan Paul.
- Jahn-Sudmann, Andreas und Kelleter, Frank (2012): Die Dynamik serieller Überbietung. Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality-TV. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 205–224.
- Jahn-Sudmann, Andreas und Starre, Alexander (2013): Die Experimente des Quality TV – Innovation und Metamedialität in neueren amerikanischen Serien. In: Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter (Hg.): *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 103–119.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam und Green, Joshua (2013): *Spreadable media. Creating value and meaning in a networked culture*. New York, London: New York University Press.
- Johnson, Catherine (2011): Quality/Cult Television. The X-Files and Television History. In: Michael Hammond und Lucy Mazdon (Hg.): *The contemporary television series*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 57–74.
- Johnson, Steven (2005): *Everything bad is good for you*. London: Allen Lane.
- Johnson, Victoria E. (2008): *Heartland TV. Prime time television and the struggle for U.S. identity*. New York: New York University Press.
- Kammerer, Dietmar (2008): *Bilder der Überwachung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Karpovich, Angelina I. (2010): Dissecting the Opening Sequence. In: Douglas L. Howard (Hg.): *Dexter. Investigating cutting edge television*. London, New York: I.B. Tauris; Distributed in the USA by Palgrave Macmillan, S. 27–42.

- Kelleter, Frank (2012a): Amerikanisches Fernsehen: Serien als Stresstest. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, Ausgabe vom 03.02.2012. URL: <http://www.faz.net/frankfurter-allgemeinezeitung/amerikanisches-fernsehen-serien-als-stresstest-11636816.html> (Stand: 06.01.2014).
- Kelleter, Frank (2012b): Populäre Serialität. Eine Einführung. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 11–48.
- Kirchmann, Kay (1996): Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität. In: Ernst Karpf (Hg.): *Im Spiegelkabinett der Illusionen. Filme über sich selbst*. Marburg: Schüren, S. 67–86.
- Klein, Thomas (2001): »I will not mess with the Opening Credits.« Der Vorspann der Simpsons. In: Jürgen Felix, Bernd Kiefer, Susanne Marschall und Marcus Stieglegger (Hg.): *Die Wiederholung*. Marburg: Schüren, S. 595–602.
- Klein, Thomas (2012): Diskurs und Spiel. Überlegungen zu einer medienwissenschaftlichen Theorie serieller Komplexität. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 225–240.
- Klippel, Heike und Winkler, Hartmut (1994): »Gesund ist, was sich wiederholt« Zur Rolle der Redundanz im Fernsehen. In: Knut Hickethier (Hg.): *Aspekte der Fernsehanalyse. Methoden und Modelle*. Münster: Lit, S. 121–136.
- Köhler, Kristina (2011): »You people are not watching enough television!« Nach-Denken über Serien und serielle Formen. In: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 11–36.
- Kohli, Hansjörg (2010): Musik in fiktionalen Fernsehformaten. In: Peter Moormann (Hg.): *Musik im Fernsehen. Sendeformen und Gestaltungsprinzipien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 91–104.
- Landau, Solange (2013): Das Intro als eigenständige Erzählform. Eine Typologie. In: *Journal of Serial Narration on Television* (1), S. 33–38.
- Lavery, David (2005): »It's not television, it's magic realism«: the mundane, the grotesque and the fantastic in *Six Feet Under*. In: Kim Akass und Janet McCabe (Hg.): *Reading Six feet under. TV to die for*. London, New York: I.B. Tauris, S. 19–33.
- Lehmann, Judith (2010): »Good Morning, Cicely.« Serien-Anfänge, -Expositionen, Ursprungsmythen. In: Arno Meteling, Isabell Otto und Gabriele Schabacher (Hg.): *»Previously on ...« – Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München [u.a.]: Fink, S. 75–94.

- McCracken, Ellen (2013): Expanding Genette's Epitext/Peritext Model for Transitional Electronic Literature: Centrifugal and Centripetal Vectors on Kindles and iPads. In: *Narrative* 21 (1), S. 105–124.
- Mengel, Norbert (1995): Den Anfang macht die Ouvertüre. Entwicklungen von Serienvor- und abspannen: Vom »notwendigen Übel« zum kreativen Freiraum – und zurück. In: Irmela Schneider (Hg.): *Serien-Welten. Strukturen US-amerikanischer Serien aus vier Jahrzehnten*. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 19–41.
- Mengel, Norbert (1997): Gemieden und geschnitten. Vor- und Abspanne in den Fernsehprogrammen. In: Knut Hackett und Joan K. Bleicher (Hg.): *Trailer, Teaser, Appetizer. Zu Ästhetik und Design der Programmverbindungen im Fernsehen*. Hamburg: Lit, S. 241–257.
- Mittell, Jason (2010): TiVoing childhood: time-shifting a generation's concept of television. In: Michael Kackman, Marnie Binfield, Matthew T. Payne, Allison Perlmann und Bryan Sebok (Hg.): *Flow TV. Television in the age of media convergence*. New York, London: Routledge; Taylor & Francis, S. 46–54.
- Mittell, Jason (2011): Serial Boxes. DVD-Editionen und der kulturelle Wert amerikanischer Fernsehserien. In: Robert Blanchet, Kristina Köhler, Tereza Smid und Julia Zutavern (Hg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 133–152.
- Mittell, Jason (2012a): Narrative Komplexität im amerikanischen Gegenwartfernsehen. In: Frank Kelleter (Hg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld: transcript, S. 97–122.
- Mittell, Jason (2012b): Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 6 (1), S. 5–13. URL: <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol6no1-2> (Stand: 06.01.2014).
- Mittell, Jason (2013): *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling (pre-publication edition)*. URL:<http://mcpres.media-commons.org/complextelevision/> (Stand: 15.11.2013).
- Neitzel, Britta und Nohr, Rolf F. (2006): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation-Immersion-Interaktion. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion – Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren, S. 9–19.
- Nelson, Robin (2013): Entwicklung der Geschichte: vom Fernsehspiel zur Hypermedia TV Narrative. In: Susanne Eichner, Lothar Mikos und Rainer Winter (Hg.): *Transnationale Serienkultur. Theorie, Ästhetik, Narration und*

- Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 21–44.
- Nesselhauf, Jonas und Schleich, Markus (2013): Bausteine des Seriellen. TV-Serien und der »Serial Frame«. In: *Journal of Serial Narration on Television* (1), S. 25–32.
- Nünning, Vera; Nünning, Ansgar und Neumann, Birgit (Hg.) (2010): *Cultural ways of worldmaking. Media and narratives*. Berlin, New York: De Gruyter.
- Ortoleva, Peppino (2012): Homo ludicus. The ubiquity of play and its roles in present society. In: *Game – The Italian Journal Of Game Studies* (1). URL: http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/#.UQAQn_fXdHMA (Stand: 06.01.2014).
- Palmer, Shelly (2006): *Television disrupted. The transition from network to networked TV*. Amsterdam, Boston: Focal Press.
- Parr, Rolf und Thiele, Matthias (2004): Eine »vielgestaltige Menge von Praktiken und Diskursen«. Zur Interdiskursivität und Televisualität von Paratexten des Fernsehens. In: Klaus Kreimeier, Georg Stanitzek und Natalie Binczek (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie Verlag, S. 261–282.
- Pearson, Roberta E. (2010): Observations on Cult Television. In: Stacey Abbott (Hg.): *The cult tv book. From Star trek to Dexter, new approaches to tv outside the box*. New York: Soft Skull Pr, S. 7–18.
- Prugger, Prisca (1994): Wiederholung, Variation, Alltagsnähe. Zur Attraktivität der Sozialserie. In: Günter Giesenfeld (Hg.): *Endlose Geschichten. Serialität in den Medien*. Hildesheim [u.a.]: Olms-Weidmann, S. 90–113.
- Raessens, Jozef F. F. (2012): *Homo Ludens 2.0. The ludic turn in media theory*. URL: <http://igitur-archive.library.uu.nl/oratie/2012-0918-200528/UUin dex.html> (Stand: 06.01.2014).
- Reynolds, Simon (2011): *Retromania. Pop culture's addiction to its own past*. London: Faber.
- Rothemund, Kathrin (2012): *Komplexe Welten. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*. Berlin: Bertz und Fischer.
- Schabacher, Gabriele (2010): Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US amerikanischer Serien. In: Arno Meteling, Isabell Otto und Gabriele Schabacher (Hg.): *»Previously on ...« – Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München [u.a.]: Fink, S. 19–39.
- Schäfer, Mirko T. (2006): Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums softwarebasierter Produkte. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion – Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren, S. 296–312.
- Seiler, Sascha (2008): Previously on Lost. Die Erfindung des Paratextes in der Fernsehserie Lost. In: Sascha Seiler (Hg.): *Was bisher geschah. Serielles*

- Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln: Schnitt - der Filmverlag, S. 40–53.
- Spigel, Lynn (2008): *TV by design. Modern art and the rise of network television*. Chicago: University of Chicago Press.
- Stanitzek, Georg (2004): Texte, Paratexte, in Medien - Einleitung. In: Klaus Kreimeier, Georg Stanitzek und Natalie Binczek (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin: Akademie Verlag, S. 3–20.
- Stanitzek, Georg (2006): Vorspann (titles/credits/générique). In: Alexander Böhnke, Rembert Hüser und Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann*. »The title is a Shot«. Berlin: Vorwerk 8, S. 8–20.
- Thompson, Robert J. (1997): *Television's second golden age. From Hill Street blues to ER : Hill Street blues, Thirtysomething, St. Elsewhere, China Beach, Cagney & Lacey, Twin Peaks, Moonlighting, Northern exposure, L.A. law, Picket fences, with brief reflections on Homicide, NYPD blue & Chicago hope, and other quality dramas*. Syracuse, N.Y: Syracuse University Press.
- Walters, James (2008): Repeat Viewings. Television Analysis in the DVD Age. In: James Bennett und Tom Brown (Hg.): *Film and television after DVD*: Routledge, S. 63–80.
- Waugh, Patricia (2002): *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London [u.a.]: Routledge.

Filme und Serien

- AGENTS OF SHIELD:** USA seit 2013. Sender: ABC. Idee: Maurissa Tancharoen, Jed Whedon, Joss Whedon. Regie: Joss Whedon, Jesse Bochco et al. Drehbuch: Joss Whedon, Jack Kirby, Stan Lee et al. Produzent: Joss Whedon, Jeffrey Bell et al. Produktionsfirma: Mutant Enemy, Marvel Television et al. Kamera: Jeffrey C. Mygatt, Feliks Parnell, David Boyd. Musik: Bear McCreary. Darsteller: Clark Gregg, Ming-Na Wen, Brett Dalton et al.
- ARROW:** USA seit 2012. Sender: The CW. Idee: Andrew Kreisberg, Greg Berlanti, Marc Guggenheim. Regie: John Behring, Guy Norman Bee et al. Drehbuch: Greg Berlanti, Marc Guggenheim et al. Produzent: Greg Berlanti, Marc Guggenheim et al. Produktionsfirma: Berlanti Productions, DC Entertainment, Warner Bros. Television et al. Kamera: Glen Winter, Gordon Verheul et al. Musik: Blake Neely. Darsteller: Stephen Amell, Katie Cassidy, David Ramsey et al.
- BABYLON 5:** USA 1994–1998. Sender: PTEN, TNT. Idee: J. Michael Straczynski. Regie: Michael Vejar, David J. Eagle et al. Drehbuch: J. Michael Straczynski et al. Produzent: Douglas Netter, J. Michael Straczynski et al. Produktionsfirma: Babylonian Productions et al. Kamera: John C. Flinn III et al. Musik: Christopher Franke. Darsteller: Jerry Doyle, Mira Furlan, Richard Biggs et al.
- BANSHEE:** USA seit 2013. Sender: Cinemax. Idee: Jonathan Tropper, David Schickler. Regie: Greg Yaitanes et al. Drehbuch: Jonathan Tropper, David Schickler et al. Produzent: Jonathan Tropper, David Schickler. Produktionsfirma: Your Face Goes Here Entertainment, Cinemax et al. Kamera: et al. Musik: Methodic Doubt. Darsteller: Rus Blackwell, Hoon Lee, Matt Servitto et al.
- BATTLESTAR GALACTICA:** USA 1978–1979. Sender: ABC, Sci-Fi. Idee: Glen A. Larson. Regie: Rod Holcomb, Michael Rymer et al. Drehbuch: Glen A. Larson et al. Produzent: Glen A. Larson et al. Produktionsfirma: Glen A. Larson Productions, NBC Universal Television. Kamera: Paul Peters, Stephen McNutt et al. Musik: Stu Phillips. Darsteller: Richard Hatch, Lorne Greene et al.

- BONANZA:** USA 1959–1973. Sender: NBC. Idee: David Dortort. Regie: William F. Claxton et al. Drehbuch: David Dortort et al. Produzent: David Dortort, Mark Roberts. Produktionsfirma: National Broadcasting Company et al. Kamera: Haskell B. Boggs et al. Musik: David Rose et al. Darsteller: Lorne Greene, Michael Landon, Dan Blocker et al.
- BUFFY THE VAMPIRE SLAYER:** USA 1997–2003. Sender: The WB (1997–2001), UPN (2001–2003). Idee: Joss Whedon. Regie: Joss Whedon, James A. Conter et al. Drehbuch: Joss Whedon, David Greenwalt, Douglas Petrie, Marti Noxon et al. Produzent: Fran Rubel Kuzui, Kaz Kuzui, Joss Whedon. Produktionsfirma: Mutant Enemy, Kuzui Enterprises. Kamera: Michael Gershman et al. Musik: Christophe Beck et al. Darsteller: Sarah Michelle Gellar, Nicholas Brendon, Alyson Hannigan et al.
- CONTINUUM:** Kanada seit 2012. Sender: Showcase. Idee: Simon Barry. Regie: Pat Williams et al. Drehbuch: Simon Barry et al. Produzent: Simon Barry, Sara B. Cooper et al. Produktionsfirma: Reunion Pictures, Shaw Media et al. Kamera: Joel Ransom et al. Musik: Jeff Danna. Darsteller: Rachel Nichols, Victor Webster, Erik Knudsen et al.
- DALLAS:** USA 1978–1991. Sender: CBS. Idee: David Jacobs. Regie: Leonard Katzman et al. Drehbuch: Leonard Katzman et al. Produzent: Philip Capice. Produktionsfirma: Lorimar et al. Kamera: Robert Caramico, Edward R. Plante et al. Musik: Jerrold Immel et al. Darsteller: Barbara Bel Geddes, Jim Davis, Patrick Duffy et al.
- DEXTER:** USA 2006–2013. Sender: Showtime. Idee: Jeff Lindsay, Lauren Gussis, Timothy Schlattmann. Regie: John Dahl et al. Drehbuch: Jeff Lindsay, James Manos Jr. et al. Produzent: Sara Colleton, John Goldwyn et al. Produktionsfirma: Clyde Phillips Productions, John Goldwyn Productions, The Colleton Company. Kamera: Romeo Tirone et al. Musik: Daniel Licht. Darsteller: Michael C. Hall, Julie Benz, Jennifer Carpenter et al.
- FLASH FORWARD:** USA 2009–2010. Sender: ABC. Idee: Brannon Braga, David S. Goyer. Regie: Nick Gomez et al. Drehbuch: Brannon Braga, David S. Goyer et al. Produzent: Brannon Braga, David S. Goyer et al. Produktionsfirma: ABC Studios. Kamera: Nelson Cragg, Jeff Jur et al. Musik: Ramin Djawadi. Darsteller: Joseph Fiennes, Sonya Walger, Jack Davenport et al.
- FRIENDS:** USA 1994–2004. Sender: NBC. Idee: David Crane, Marta Kaufman. Regie: Gary Halvorson, Kevin S. Bright et al. Drehbuch: David Crane, Marta Kaufman et al. Produzent: David Crane, Marta Kaufman, Kevin S. Bright et al. Produktionsfirma: Bright/Kauffman/Crane Productions, Warner Bros. Television et al. Musik: Michael Skloff, Allee

- Willis et al. Darsteller: Courteney Cox Arquette, Matthew Perry, Lisa Kudrow, Matt LeBlanc, David Schwimmer, Jennifer Aniston.
- FRINGE: USA 2008–2013. Sender: Fox. Idee: J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci. Regie: Joe Chappelle et al. Drehbuch: J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci et al. Produzent: J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci et al. Produktionsfirma: Bad Robot Productions, Warner Bros. Television. Kamera: David Moxness et al. Musik: Michael Giacchino et al. Darsteller: Anna Torv, Joshua Jackson, John Noble et al.
- GAME OF THRONES: USA seit 2011. Sender: HBO. Idee: David Benioff, D. B. Weiss, George R. R. Martin. Regie: Alan Taylor et al. Drehbuch: David Benioff, D. B. Weiss, George R. R. Martin et al. Produzent: David Benioff, D. B. Weiss et al. Produktionsfirma: Home Box Office (HBO), Television 360 et al. Kamera: Anette Haellmigk et al. Musik: Ramin Djawadi. Darsteller: Peter Dinklage, Lena Headey, Maisie Williams et al.
- GLEE: USA seit 2009. Sender: Fox. Idee: Ian Brennan, Ryan Murphy, Brad Falchuk. Regie: Ryan Murphy, Brad Falchuk et al. Drehbuch: Ian Brennan, Ryan Murphy, Brad Falchuk. Produzent: Ian Brennan et al. Produktionsfirma: Ryan Murphy Productions, 20th Century Fox Productions. Kamera: Christopher Baffa. Musik: James S. Levine. Darsteller: Matthew Morrison, Jane Lynch, Chris Colfer et al.
- GREYS ANATOMY: USA seit 2005. Sender: ABC. Idee: Shonda Rhimes. Regie: Rob Corn, Tom Verica et al. Drehbuch: Shonda Rhimes et al. Produzent: Betsy Beers, Mark Gordon et al. Produktionsfirma: Touchstone Television, ABC Studios. Kamera: Herbert Davis et al. Musik: Danny Lux. Darsteller: Ellen Pompeo, Sandra Oh, Katherine Heigl et al.
- HEROES: USA 2006–2010. Sender: NBC. Idee: Tim Kring. Regie: Greg Beeman et al. Drehbuch: Tim Kring et al. Produzent: Tim Kring. Produktionsfirma: Tailwind Productions, NBC Universal Television et al. Kamera: Nate Goodman et al. Musik: Wendy Melvoin et al. Darsteller: Ali Larter, Hayden Panettiere, Jack Coleman et al.
- HOMELAND: USA seit 2011. Sender: Showtime. Idee: Gideon Raff. Regie: Michael Cuesta et al. Drehbuch: Alex Gansa, Howard Gordon et al. Produzent: Alex Gansa, Howard Gordon et al. Produktionsfirma: Teakwood Lane Productions, Fox 21, Showtime Networks et al. Kamera: Nelson Cragg. Musik: Sean Callery. Darsteller: Claire Danes, Damian Lewis, Mandy Patinkin et al.
- HOW I MET YOUR MOTHER: USA 2005–2014. Sender: CBS. Idee: Carter Bays, Craig Thomas. Regie: Pamela Fryman et al. Drehbuch: Carter Bays, Craig Thomas et al. Produzent: Carter Bays, Craig Thomas et al. Produktionsfirma: Bays & Thomas Productions, 20th Century Fox Television et al. Kamera: Chris La Fountaine. Musik: John Swihart. Dar-

- steller: Josh Radnor, Bob Saget, Jason Segal, Cobie Smulders, Alyson Hannigan, Neil Patrick Harris.
- KNIGHT RIDER: USA 1982–1986. Sender: NBC. Idee: Glen A. Larson. Regie: Georg Fenady et al. Drehbuch: Glen A. Larson et al. Produzent: Glen A. Larson, Robert Foster et al. Produktionsfirma: Glen A. Larson Productions, Universal TV et al. Kamera: H. John Penner et al. Musik: Stu Phillips. Darsteller: David Hasselhoff, Edward Mulhare, Richard Basehart et al.
- LOST: USA 2004–2010. Sender: ABC. Idee: Jeffrey Lieber, J.J. Abrams, Damon Lindelof. Regie: Jack Bender, Stephen Williams et al. Drehbuch: Damon Lindelof, Carlton Cuse et al. Produzent: J.J. Abrams, Damon Lindelof, Carlton Cuse et al. Produktionsfirma: Bad Robot Productions, ABC Studios. Kamera: John S. Bartley et al. Musik: Michael Giacchino. Darsteller: Matthew Fox, Jorge Garcia, Terry O'Quinn et al.
- MAD MEN: USA seit 2007. Sender: AMC. Idee: Matthew Weiner. Regie: Phil Abraham et al. Drehbuch: Matthew Weiner et al. Produzent: Matthew Weiner et al. Produktionsfirma: Weiner Bros., Silvercup Studios et al. Kamera: Chris Manley et al. Musik: David Carbonara. Darsteller: Jon Hamm, Elisabeth Moss, Vincent Kartheiser et al.
- MARY TYLER MOORE: USA 1970–1977. Sender: CBS. Idee: James L. Brooks, Allan Burns. Regie: Lewis E. Hurst Jr. et al. Drehbuch: James L. Brooks, Allan Burns et al. Produzent: James L. Brooks, Allan Burns et al. Produktionsfirma: MTM Productions et al. Kamera: Paul Uhl et al. Musik: Patrick Williams. Darsteller: Mary Tyler Moore, Edward Asner, Valerie Harper et al.
- MURPHY BROWN: USA 1988–1998. Sender: CBS. Idee: Diane English. Drehbuch: Diane English et al. Produzent: Diane English et al. Produktionsfirma: Shukovsky English Entertainment, Warner Bros. Television. Kamera: Gil Hubbs et al. Musik: Steve Dorff. Darsteller: Candice Bergen, Faith Ford, Pat Corley et al.
- MISSION IMPOSSIBLE: USA 1966–1973. Sender: CBS. Idee: Bruce Geller. Regie: Reza Badiyi et al. Drehbuch: Bruce Geller et al. Produzent: Bruce Geller et al. Produktionsfirma: Desilu Productions et al. Kamera: Ronald W. Browne et al. Musik: Lalo Schiffrin et al. Darsteller: Peter Graves, Steven Hill, Barbara Bain et al.
- ONCE UPON A TIME: USA seit 2011. Sender: ABC. Idee: Adam Horowitz, Edward Kitsis. Regie: et al. Drehbuch: Adam Horowitz, Edward Kitsis et al. Produzent: Adam Horowitz, Edward Kitsis et al. Produktionsfirma: ABC Studios, Kitsis/Horowitz et al. Kamera: Stephen Jackson et al. Musik: Mark Isham. Darsteller: Jennifer Morrison, Ginnifer Goodwin, Lana Parrilla et al.

- ONE TREE HILL: USA 2003–2011. Sender: The WB, The CW. Idee: Mark Schwahn. Regie: et al. Drehbuch: Mark Schwahn et al. Produzent: Mark Schwahn, Michael Tollin et al. Produktionsfirma: Mastermind Laboratories, Tollin/Robbins Productions et al. Kamera: Peter B. Kowalski et al. Musik: Mark Snow et al. Darsteller: Chad Michael Murray, James Lafferty, Hilarie Burton et al.
- PERSON OF INTEREST: USA seit 2011. Sender: CBS. Idee: Jonathan Nolan. Regie: et al. Drehbuch: Jonathan Nolan et al. Produzent: Jonathan Nolan, J.J. Abrams et al. Produktionsfirma: Bad Robot Productions, Kilter Films et al. Kamera: Teodoro Maniaci et al. Musik: Ramin Djawadi. Darsteller: Jim Caviezel, Taraji P. Henson, Kevin Chapman et al.
- QUATUM LEAP: USA 1989–1993. Sender: NBC. Idee: Donald P. Bellisario. Regie: et al. Drehbuch: Donald P. Bellisario et al. Produzent: Donald P. Bellisario et al. Produktionsfirma: Belisarius Productions, Universal Television et al. Kamera: Michael W. Watkins et al. Musik: Mike Post et al. Darsteller: Scott Bakula, Dean Stockwell et al.
- REVOLUTION: USA seit 2012. Sender: NBC. Idee: Eric Kripke. Regie: et al. Drehbuch: Eric Kripke et al. Produzent: Eric Kripke, J.J. Abrams et al. Produktionsfirma: et al. Kamera: Michael Bonvillain et al. Musik: Christopher YOUNG. Darsteller: Billy Burke, Tracy Spiridakos, Giancarlo Esposito et al.
- SIX FEET UNDER: USA 2001–2005. Sender: HBO. Idee: Alan Ball. Drehbuch: Alan Ball et al. Produzent: Alan Ball et al. Produktionsfirma: Home Box Office, The Greenblatt Janollari Studio, Actual Size Productions. Kamera: Alan Caso et al. Musik: Richard Marvin. Darsteller: Peter Krause, Michael C. Hall, Frances Conroy et al.
- STAR TREK: ENTERPRISE: USA 2001–2005. Sender: UPN. Idee: Rick Berman, Brannon Braga, Gene Roddenberry. Regie: David Livingston et al. Drehbuch: Rick Berman, Brannon Braga et al. Produzent: Rick Berman, Brannon Braga, Manny Coto et al. Produktionsfirma: Paramount Network Television, Braga Productions, Rick Berman Productions et al. Kamera: et al. Musik: Dennis McCarthy et al. Darsteller: Scott Bakula, John Billingsley, Jolene Blalock et al.
- THE A-TEAM: USA 1983–1987. Sender: NBC. Idee: Frank Lupo, Stephen J. Cannell. Regie: Michael O'Herlihy et al. Drehbuch: Frank Lupo, Stephen J. Cannell et al. Produzent: Frank Lupo, Stephen J. Cannell et al. Produktionsfirma: Universal Television, Stephen J. Cannell Productions et al. Kamera: Bradley B. Six et al. Musik: Mike Post, Pete Carpenter et al. Darsteller: George Peppard, Mr. T, Dwight Schultz et al.
- THE ROCKFORD FILES: USA 1974–1980. Sender: NBC. Idee: Roy Huggins, Stephen J. Cannell. Regie: William Wiard et al. Drehbuch: Roy Huggins, Stephen J. Cannell, David Chase et al. Produzent: Roy Huggins, Stephen

J. Cannell et al. Produktionsfirma: MCA/Universal et al. Kamera: Andrew Jackson et al. Musik: Mike Post et al. Darsteller: James Garner, Noah Beery Jr., Joe Santos et al.

THE SIMPSONS: USA seit 1989. Sender: FOX. Idee: Matt Groening. Regie: Mark Kirkland et al. Drehbuch: Matt Groening, James L. Brooks et al. Produzent: Matt Groening, Al Jean, John Fink et al. Produktionsfirma: Gracie Films, 20th Century Fox Television et al. Musik: Danny Elfman et al. Darsteller: Dan Castellaneta, Nancy Cartwright, Julie Kavner et al.

THE WIRE: USA 2002–2008. Sender: HBO. Idee: David Simon. Regie: Joe Chappelle et al. Drehbuch: David Simon et al. Produzent: David Simon, Robert F. Colesberry, Nina Kostroff Noble et al. Produktionsfirma: Blown Deadline Productions, Home Box Office et al. Kamera: Uta Briesewitz et al. Musik: Blake Leyh et al. Darsteller: Dominic West, John Doman, Idris Elba et al.

TOP HAT: USA 1935. Laufzeit: 81 Minuten. Regie: Mark Sandrich. Drehbuch: Aladar Laszlo, Allan Scott et al. Produzent: Pandro S. Berman. Produktionsfirma: RKO Radio Pictures. Kamera: David Abel. Musik: Max Steiner et al. Darsteller: Fred Astaire, Ginger Rogers, Edward Everett Horton et al.

TRUE BLOOD: USA seit 2008. Sender: HBO. Idee: Alan Ball, Charlaine Harris. Regie: Michael Lehmann, Scott Winant et al. Drehbuch: Alan Ball, Charlaine Harris et al. Produzent: Alan Ball, Gregg Fienberg et al. Produktionsfirma: Your Face Goes Here Entertainment et al. Kamera: Romeo Tirone et al. Musik: Nathan Barr et al. Darsteller: Anna Paquin, Stephen Moyer, Sam Trammell et al.

WEEDS: USA 2005–2012. Sender: Showtime. Idee: Jenji Kohan. Regie: Craig Zisk, Scott Ellis et al. Drehbuch: Jenji Kohan, Roberto Benabib et al. Produzent: Jenji Kohan, Roberto Benabib et al. Produktionsfirma: Lionsgate Television, Tilted Productions, Showtime Networks et al. Kamera: Michael Trim, Steven H. Smith et al. Musik: Brandon Jay, Gwendolyn Sanford et al. Darsteller: Mary-Louise Parker, Hunter Parrish, Alexander Gould et al.