

Philipp Blum

Lost in narration.

Überlegungen zum aktuellen *Mystery-TV* am Beispiel von *Lost*

Diesem Aufsatz sei eine kurze Bemerkung zum methodologischen Vorgehen vorangestellt: Auch wenn die beinahe modernistisch feierliche Apologie des Begriffs der ‚Hybridität‘ hier wie anderswo in keinem guten Ruf steht, kann vor dem erkennbaren Einzug von Kinoästhetiken in die Formensprache des Fernsehens wie sie sich gerade in neueren amerikanischen Serien unter dem Label ‚Quality TV‘ (vgl. McCabe/Akass 2007) darstellt, das Auge nicht verschlossen werden. Obwohl der Dispositivwechsel von nicht zu unterschätzender Bedeutung ist, stehen gerade solche Serien, die sich ästhetisch, ökonomisch und produktionstechnisch an Verfahren des Kinos anschließen, Modellierungen (theoretischer wie methodischer Art) offen, die dezidiert am Kino-Film gebildet worden sind. Entsprechend wirft der Aufsatz eine filmwissenschaftliche Perspektive im Bereich der narratologischen Modellierung des Gegenstandes auf Fernsehserien. Dies erscheint umso gerechtfertigter, als dass sich im Unterschied zu früheren Zeiten auf dem Feld des Populären im Fernsehen bemerkenswertere Innovationen und Bricolagen der Erzähltechnik auftun, als es in der Filmproduktion diesseits der Festivals und des Arthouse-Kinos derzeit der Fall zu sein scheint.

Es begann mit zwei Gipfeln

David Lynchs und Mark Frosts *Twin Peaks* (1990-1991) begründete seinerzeit ein Format, welches heute in Deutschland unter dem Begriff *Mystery* subsumiert wird und sich aktuell – vornehmlich durch den Import amerikanischer Produktionen – einer bemerkenswerten Popularität erfreut. Der Begriff *Mystery* wird im Deutschen für Textformen gebraucht, deren Fiktionen eine Öffnung zum Übernatürlichen zulassen und ihrerseits auch in den Genrebegriffen des Krimi, der *Fantasy* oder der *Science-Fiction* gefasst werden können. Bei dem Terminus handelt es sich insofern um einen Scheinanglizismus, als dass dieser im Englischen neben der Übersetzung mit Geheimnis auch sämtliche Formen der Krimierzählung bezeichnet. *Mystery* ist dabei wenig trennscharf und erfüllt nur geringfügig die Voraussetzung einer Merkmalsverdichtung, die ihn als Genreterminus gebrauchsfähig machen könnte. Selbst *Twin Peaks* – von verschiedenen Chronisten der ‚Popkultur‘ gerne als Ausgangspunkt all dessen ausgerufen, was als *Mystery* oder gar als ‚Qualitätsfernsehen‘ gelten kann (vgl. Thompson 1996: 13-15, 150-160; McCabe/Akass 2007)¹ – lässt sich ebenso berechtigt in die

1 Vgl. Seeßlen 2010: 55-58 sowie das entsprechende Themenheft des Magazins *Spex*: „Das

Reihe der Krimi-Serien einordnen, geht es schließlich um die Aufklärung des Mordes an Laura Palmer durch Special Agent Dale Cooper (gespielt von Kyle MacLachlan). *Mystery* wird hier semiopragmatisch (vgl. Odin 2002) nicht als festgefügt Genre aufgefasst, sondern als eine strukturelle Eigenschaft des Serientextes als Enunziat, dass dort, wo es sich zu einem dominanten Merkmal des Textes episodienübergreifend verdichtet, zu einer Lektüre führen kann, die die Identifizierung des Textes als *Mystery* befördert. „Die Semio-Pragmatik zeigt, dass nie ein Text von Sender zu Empfänger übertragen wird, sondern dass die Text-Produktion ein doppelter Prozess ist: der eine spielt sich im Raum der Herstellung ab, der andere in dem der Lektüre.“ (Odin 2002: 42) Es ist evident, dass mit der Hervorbringung des Textes – der Enunziation – nicht nur der Text sich selbst als solcher aussagt, sondern auch über performative Muster metatextuelle Ressourcen der Identifizierung erzeugt, die in einem doppelten Prozess von Herstellung und Lektüre zu einer identifizierenden Benennung als *Mystery* führt. So erklärt Jean-Marie Schaeffer: „Dans la mesure où la généricité classificatoire (c'est-à-dire le genre) est une catégorie de la lecture, elle contient bien entendu une composante prescriptive, elle est donc bien une norme, mais une norme de lecture.“ (Schaeffer 1986: 199f.) In diesem Zusammenhang sei auf Jörg Schweinitz' Sicht verwiesen, Genres als sich historisch wandelnde Rezeptionsmuster aufzufassen. (Vgl. Schweinitz 1994) Ein so entstandenes Genrewissen wirkt sich wiederum auf die Rezeption aus: „Das Wissen um die Gattungszugehörigkeit eines Textes lenkt und bestimmt, wie man weiß, in hohem Maß den ‚Erwartungshorizont‘ des Lesers und damit die Rezeption des Werkes.“ (Genette 1993: 14) Diese knappe Modellierung stellt eine Grundprämisse dar, wenn im Folgenden von *Mystery* die Rede ist. Ausgehend von der Serie *Twin Peaks* – ob dieser nun der Pionierstatus zugestanden wird oder nicht – wird auf die Entwicklung und Ausdifferenzierungen solcher Serien hingewiesen. Schließlich wird im konkreten Bezug auf *Lost* (2004-2010) der Popularitätswert von TV-*Mystery* hergeleitet.

Twin Peaks teilt mit anderen Zeitgenossen und Vorläufern die Tendenz zunehmender narrativer Komplexität. (Vgl. Thompson 1996; ferner Haupts 2010) Zugleich lässt sich bei *Twin Peaks* durch David Lynch auf einen *auteur* aus dem Kino verweisen, in dessen Kino-Oeuvre ebenso wie in der Serie die Denkfigur einer *caméra stylo* auszumachen ist:² (Vgl. Astruc 1992) Etwa die Dekonstruktion der Kleinstadtidylle wie in *Blue Velvet* (1985) (vgl. Singer 2004: 151; Fischer 1992: 154) oder eine Handlung im narrativen und diegetischen Zwielficht wie in *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001) und *Inland Empire* (2006). Die Faszination des Regisseurs an der Serie drückt sich auch noch in dem nachgereichten Prequel *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992) aus, das die letzten Tage in Laura Palmers Leben erzählt und zeigt.³ Auch der Film lebt vielfach von dem

Gesetz der Serie. TV-Special: 20 Jahre Twin Peaks und die Folgen.“ *Spex. Magazin für Popkultur*. Ausgabe 326. 02/2010.

2 Ähnlich auch Lars von Triers Krankenhaus- und ebenso *Mystery*-Serie *Riget* (1994/1997).

3 Vgl. die Begriffe *showing* und *telling* (James 1934, Lubbock 1963, Booth 1974), die in den

benannten Motiv des narrativ und diegetisch Zwielfichtigen, wobei dieses hinlänglich bekannte Stilmittel des Lynch'schen Kosmos zur *Mystery*-Kennzeichnung beigetragen hat: Räume in einer anderen oder parallelen Sphäre der Erzählung, die nach und nach als außerhalb des filmischen Universums situiert vom Zuschauer erschlossen werden können, erscheinen als verrätselt und fern einer Sinnstiftung. Die Körperbilder in diesen Räumen sind die visuelle Präsenz eines anderen Konzepts der Einheit von Geist und Körper. Signifikanten eines *hors texte*, der die manifesten Texte der Serienhandlung durchzieht und in ihnen als ‚narratives Off‘⁴ in Erscheinung tritt. In Ermangelung eines besseren Begriffs bezeichne ich hier mit ‚narratives Off‘ jene Dimension des Erzähltextes, die die durch ihn induzierten Möglichkeiten zur Ausweitung sowohl der Diegese wie der Geschichte bereit hält. Ich gebrauche eine solche sicherlich nicht ungewagte Kategorie, da – wie mir scheint – ein für das Unvorgesehene und Übernatürliche erkennbar offener Erzähltext in seiner Struktur eine solche Dimension bereithält, deren Modulation und Transformation zu einem unerwarteten und doch vom Text her präjudizierten Ereignis im narrativen Diskurs führen kann. Wenn beispielsweise – wie in *Twin Peaks* – der Kriminalfall in seiner Aufklärung von der Forensik in die Sphäre von Geheimbünden, Visionen und überdeterminierten Träumen übergeht, so ist dieses zunächst nicht aus der Anlage der manifesten Erzählung direkt ableitbar, wohl aber im ‚narrativen Off‘ bereits von Anfang an enthalten. Diese Bestimmung eines ‚narrativen Offs‘, welches Handlung und Entwicklung der Geschichte durchzieht, kann als wesentliches Strukturelement gelten, das in *Mystery*-Texten performiert wird. In Serien tritt ein solches durch den steten Fokalisierungswechsel und damit der Narration in so erreichter Multiperspektivität zu Tage.⁵ Des Weiteren kann im Bereich des *Fandoms* das Potenzial eines ‚narrativen Offs‘ besichtigt werden: nicht bloß in einer kreativen Anschlusskommunikation, die die Fiktion aus- und weiter-spinnt, sondern auch in aus der Kommunikation zwischen Produzent und Rezipient hervorgehenden und wechselseitigen Weiterentwicklung von Serienfiktionen.

Ähnlich können rein innerfiktional bereits die Vervielfältigungen der Figuren wirken; *Twin Peaks* fällt etwa durch seine zahlreichen, teilweise kauzig-typenhaften, aber auch psychologisch tiefen, charakterstarken Figuren auf. Chris Rodley bezeichnet *Twin Peaks* als *Soap-opera* (vgl. Lynch 1998: 208), und tatsächlich lässt

Begriffen *monstration* und *narration* für audiovisuelle Texte nutzbar gemacht worden ist. (Gaudreault 1988; Odin 2000)

- 4 ‚Narratives Off‘ bezeichnet eine Instanz, die die Basis für den diegetischen (Souriau 1997), chronotopischen (Bachtin 2008) und realistischen Grad des Textes sowie die stillschweigend vorausgesetzten Determinanten der konkreten Fiktion darstellt. Obgleich terminologisch anverwandelt, grenze ich den Begriff von Perspektiven auf die Abwesenheit des dargestellten Ereignisses (vgl. Metz 2001), des hörbaren Tons (vgl. Chion 1992) oder des Verhältnisses von Sichtbarkeit und Nichtsichtbarkeit (Bonitzer 1976; Deleuze 1991) ab.
- 5 Vgl. die Trinität von Erzählung, Geschichte und Narration. (Genette 1998) Die Kategorie der Narration als ein erzähltheoretisches Gegenstück zur Enunziation (vgl. Benveniste 1977; Genette 1998: 152; Metz 1997) ist analytisch für plurale Figurenkonstellationen besonders bedeutsam. Dies begründet auch den Gebrauch der Kategorie der Fokalisierung. (Vgl. Genette 1998: 134-140, 241-244; Tröhler 2007: 65; 374-377)

sich der Grad der Pluralisierung in der Figurenkonstellation, wie er gerade auch in den heute aktuellen und populären Serien nachweisbar ist, wohl sonst nur in den *Soap-operas* finden. „Ich mag es, daß man beim Fernsehen die Möglichkeit hat, lange Geschichten in Fortsetzungen zu erzählen. Und ich liebe stimmungsvolle Geschichten mit vielen Charakteren [...]“ (Lynch zit. nach Fischer 1992: 156). Die Modulation des ‚narrativen Offs‘ in der Serienfiktion kann – und dies eint die *Soap-opera* mit aktuellen *Mystery*-Serien – durch den Wechsel der fokalen Position innerhalb der Narration geschehen. In der *Soap-opera* evoziert dies eine Verdichtung des Serienalltags, der auch dem Realitätseindruck (durchaus im Sinne des *effet de réel*; vgl. Barthes 1968, ähnlich auch Metz 1972: 20-35) dieses Alltags zuarbeitet, im Bereich der *Mystery*-Fiktion multipliziert dieser die Diegese und trägt zu ihrer Verrätselung bei. *Twin Peaks* verfügt über eine klar erkennbare Hauptfigur: Special Agent Dale Cooper. Die Prominenz dieser Figur ist neben seiner erzählökonomisch dominanten Präsenz dadurch gekennzeichnet, dass er der einzige Charakter ist, dessen (Alb-)Träume visuell umgesetzt werden. Im Vergleich dazu erscheinen die neueren Serien wesentlich breiter aufgestellt, was folgend anhand von *Lost* vorgestellt wird. Dabei geht es mir nicht darum, die Charakterkonstruktion im Einzelnen vorzustellen (vgl. Perason 2009: 139-158; Mittell 2009), ideologische Konfigurationen dieser Serie aufzudecken (vgl. Gabrielson 2009) oder mich solchen Konfliktlinien zu widmen, die sich an der Grenze von Kultur und Nation innerdiegetisch auftun (vgl. Newbury 2009: 201-220), sondern jene Textressourcen offenzulegen, die in der narrativen Dynamik des Ensembles enthalten sind, die als offen strukturiertes ‚narratives Off‘ einerseits die *Mystery*-Kategorie stützen, andererseits Flächen für die vielfältige Anschlusskommunikation öffnen. Bevor sich diesem zugewandt wird, sei kurz die Entwicklung des *TV-Mystery* vorgestellt.

Zwischenschritte: Entwicklungen im TV-Mystery

Mystery erlebte in den 1990er Jahren bereits einen ‚Boom‘, der, von der sehr erfolgreichen Serie *The X Files* (1993-2002) abgesehen, weniger im Format einer reinen Serienfiktion als in Formen präsentiert wurde, die näher am Magazin oder dem sogenannten *Infotainment* lagen: So ließ etwa *Beyond Belief: Fact or Fiction* (1997-2002) seine Zuschauerschaft allwöchentlich über den Wirklichkeitsstatus von zumeist fünf in Kurzfilmformat vorgestellten Begebenheiten ‚fabulieren‘. Die Handlung der Filme baute auf verschiedensten unerklärlichen Phänomenen wie Seelenwanderung, Telekinese, Zukunftsvisionen, Entführungen durch Außerirdische, Schicksal und Geistererscheinungen auf. Ebenso wurden in großem Umfang Dokumentationen im Geiste Erich von Dänikens mit spekulativ parawissenschaftlicher Ausrichtung gesendet; das Format *Galileo Mystery* (2006-2009) kann, neben seiner Funktion zur ‚Eventisierung‘ des zuvor ausgestrahlten Spielfilms, als aktuellster (und noch ärgerlicherer) Nachfolger solcher Formate gelten.

Des Weiteren dienten Fragmente des Topos' *Mystery* auch Serien wie *Profiler* (1996-2000) oder *Pretender* (1996-2000) als Motiv. In ihnen und ähnlichen heutigen Exemplaren wie *Medium* (seit 2005) oder *Ghost Whisperer* (seit 2005) bildet *Mystery* aber allenfalls topischen Einfluss auf die Fiktion aus, das Mysteriöse ist hier pro Episode auf seine Aufklärungsbedürftigkeit zurück gedrängt und entbehrt des narrativen Potentials, welches in *Twin Peaks* oder *Lost* erfüllt wird. *The X Files* (1993-2002), einerseits stark episodisch in einem Prinzip des ‚monster of the week‘ erzählt, andererseits von durchziehenden Handlungssträngen geprägt, vermittelt zwischen Episodenserie (*series*) und Fortsetzungsserie (*serial*). (Vgl. Tudor 1993) Bemerkenswert an *The X Files*, als aktueller Nachfolger kann *Fringe* (seit 2008) gelten, ist deren transgenerische Situiertheit. Der Zuschauer hat es dort ebenso wie heute mit flottierenden Signifikanten zu tun, die verschiedentlich und auf differenten Ebenen des Textes Hybirdisierungseffekte betreffend generischer Kategorien freisetzen. (Vgl. Hodges 2007)

Im Gegensatz zu diesen meist auf einen Ermittler oder eine kleine Ermittlergruppe als Heldenfiguren der Fiktion fokussierten Serien zeichnet sich *Lost*, aber auch *Heroes* (2006-2010) und jüngst *FlashForward* (seit 2009), durch deutlich auf Pluralisierung angelegte Figurenkonstellationen aus, in denen der Status des Helden zwar erhalten bleibt, allerdings keine Einheit zu einer gegebenen Figur herstellt. Der Held als ein textinduzierter Figurentypus wird volatil, wechselt zwischen den verschiedenen Protagonistencharakteren und leistet so der Multiperspektivität und der modulierenden Fokalisierung Vorschub. „In einer realistischen Lektüre entspricht der Charakter heutzutage den individualisierten psychischen und sozialen Eigenschaften, die in der angenommenen Einheit von Körper und Psyche die Figur als Analogon einer möglichen Person entstehen lassen. Er ist eine fiktionale Konstruktion (des Textes und der Lektüre), die im Film von vornherein auch über die filmisch-körperliche Präsenz und alle veräusserlichten Merkmale beschrieben ist und von ZuschauerInnen als emotionales Bild aufgebaut wird.“ (Tröhler 2007: 578; vgl. Taylor/Tröhler 1999) Psychologische Tiefe und Individualität unterscheiden dabei den Charakter von schematischeren Ausformungen einer Figur als Rolle oder Typ. (Vgl. Tröhler 2007: 580f.) Diese Ausformung von Nebenfiguren zu vollwertigen Charakteren begegnen dem Zuschauer bereits in *Twin Peaks*, während *Lost* auf eine Auflösung der Grenze zwischen Haupt- und Nebenfigur setzt und sich deutlicher einer Konstellation transitorischer Hauptfiguren mit jeweils volatilem Helden- und Antihelden-Status in der Fiktion bedient. Aus dieser Konzeption werden jedoch nicht nur produktive Potenziale der Narration freigesetzt, sondern auch das Diegetisieren⁶ im Verbund der verschiedenen Fokalisierungen stets neu modelliert, denn mit jedem Wechsel der fokalen Position in der Serien-Erzählung gerät der Zuschauer in einen anderen Kontext, der die

6 „Diegetisierung ist ein funktionaler und selektiver Prozess, der aus textuellen und paratextuellen Hinweisen gespeist, mithilfe von Hintergrundwissen verschiedenster Art ergänzt wird und permanenter Revision unterworfen bleibt.“ (Hartmann 2009: 136). Ergebnis der Diegetisierung ist die Diegese (vgl. Wulff 2007).

Fiktion vom Anfang her verändert und ihn – obgleich die expositorischen Belange des Anfangs in der Regel mit Beginn einer Serie erfüllt werden – im Rahmen der Orientierung (vgl. Branigan 1992) in die Fiktion immer wieder neu ‚eintreten‘ lässt. (Vgl. Odin 2000: 75-80)

Lost

Eindrücklich führt der Beginn der dritten Staffel von *Lost* dieses vor Augen: Nachdem Staffel 2 höchst spektakulär mit der Gefangennahme dreier Protagonisten durch die noch nebulöse Gruppe der „Anderen“ endete, eröffnet die erste Episode aus Staffel 3 für den Zuschauer zunächst unersichtlich mit einer Buchbesprechung im privaten Umfeld eines Wohnhauses, auch ist keine sichtbare Figur aus vorherigen Episoden bekannt. Unterbrochen wird die Diskussion von Steven Kings *Carrie* unerwartet durch eine erdbebenähnliche Erschütterung, ein grelles weißes Licht und einen an übersteuerte E-Instrumente erinnernden Ton. Nach dem Heraustreten der reichlich erschreckten Gruppe wird mit Benjamin Linus (gespielt von Michael Emerson) eine aus Staffel 2 bekannte Figur präsentiert, deren Blick zum Himmel die Kamera aufnehmend nun den Grund für die vormalige Erschütterung enthüllt: den Absturz des Flugzeugs unter der Kennung „Oceanic 815“. Es ist zu sehen, wie das Flugzeug in zwei Teile zerbricht und diese jeweils eine Rauchsäule hinterlassend hinter dem Horizont zu Boden kommen. Mit dieser Sicht sind in der erzählten Zeit die bestimmenden Minuten vor Beginn der Fiktion aus Staffel 1 nachgereicht. Nicht nur anhand dieses Staffelbeginns, auch durch vielverwendete *Flashbacks* und *Flashforwards* zeigt sich die Serienerzählung angereichert mit Pro- und Analepsen als besonderes Merkmal von *Lost*. (Vgl. Schabacher 2010a) In der Tat scheint es schwierig bis unmöglich, eine korrekte chronologische Reihe der Ereignisse zu rekonstruieren – nicht zuletzt durch die ab Staffel 5 an *Science-Fiction* erinnernden Zeitsprünge. Dies gilt insbesondere dort, wo es zu Retadiierungen im Wechsel der fokalen Position kommt, und die Fiktion einmal mehr neu kontextualisiert wird. Beispielsweise beobachtet die Figur James „Sawyer“ Ford (gespielt von Josh Holloway) in der Episode *The Little Prince* (St.-5, Ep.-4) die Geburt von Aaron, die in der Episode *Do No Harm* (St.-1, Ep.-20) erzählt wird, dort – recht ersichtlich – in einem auf Komplementarität bedachten Erzählfluss, schließlich stirbt in dieser Episode die erste Haupt- und Heldenfigur Boone Carlyle (gespielt von Ian Somerhalder). Entgegen einer Erzählung, die Geburt und Tod einander gegenüberstellt, zeigt die Verwendung dieser Anordnung ein Motiv des Verlusts auf: Verloren in einem Strom aus Zeitsprüngen, befindet sich ein Teil der Hauptfiguren auf der Suche nach der verlorenen Zeit. Ohne dass der anklingende Bezug zu Marcel Proust allzu sehr auf die Spitze getrieben werden soll, zeigt diese Anordnung, dass die Serie mit dem Seriengedächtnis des Zuschauers spielt. Um jene Sequenz vollends zu verstehen, ist dieser darauf angewiesen, dass das Serienuniversum bis zu diesem Punkt bekannt ist, was voraussetzt, den Konflikt,

der sich durch die diegetische Diskrepanz zwischen Episode 20 und Episode 90 im Bewusstsein der fokalen Figur einstellt, einzukalkulieren. Denn ebenso wie das Zeigen dieser Sequenz beim Zuschauer Erinnerungsarbeit freisetzt, erinnert sich auch die Figur, deren melancholischer Blick auf diese Szenerie den gesamten innerdiegetischen Prozess aufnimmt – ein Prozess, der das ‚narrative Off‘ betrifft. Erinnerung ist hier nicht ‚die falsche Pietät der Erinnerungsbilder‘ (vgl. Deleuze 1991: 163), sondern der direkte und der Fiktion dienstbare Bezug auf die Position des Bildes in der Zeit. Es erscheint gerechtfertigt, von Zeitbildern (Deleuze 1991) zu sprechen, auch wenn diese in der Erzählung auf einen bloß affirmativen Status von Zeitlichkeit verweisen. (Vgl. Schabacher 2010a/b)

Lost ist bisher hinsichtlich der Anschlusskommunikation in konkreten Paratexten wie der ‚Lostpedia‘ untersucht worden: „The mega-global hit *Lost* emerged from the relatively stable industrial conditions of the post-network era of the last part of the twentieth century, when television, even if no longer broadcasting to mass audiences, still retained its centrality as a domestic medium. But *Lost* reflects the increasingly unstable industrial conditions of the post television era of the early twenty-first century, when the continual convergence of platforms and fragmenting of audiences morphs the medium into something rich and strange.” (Pearson 2007. S. 239f) Zur Anschlusskommunikation tragen beispielsweise kleinere Subrätsel, etwa die Bedeutung der Zahlen 4, 8, 15, 16, 23, 42 oder die Verwendung verschiedener Namen aus Wissenschaft und Geistesgeschichte bei. Dem sogenannten *Fandom* kommt als populäre Strategie der Aneignung kulturindustrieller Produktionen, die sich am stichhaltigsten im Geiste der *Cultural Studies* begreifen lässt, die vergleichsweise größte Aufmerksamkeit zu. Ebenfalls widmen sich manche Publikationen dezidiert narratologischen Fragestellungen. (Vgl. Pearson 2009; Mittell 2007) Dabei ist die Konstellation der Figuren zumeist auf inhaltliche Fragen beschränkt geblieben (Newbury 2009), formal jedoch, wie beispielsweise die Gemeinschaft der Überlebenden auf der Insel als Ensemble narrativ funktioniert, bisher weniger beachtet worden.

Das Ensemble als Gruppenfigur wird als fiktionales und narratives Beziehungsgeflecht beschrieben, welches ein Netz von ‚Normen‘ darstellt. „Hierbei ist die Norm aber nicht als Gesetz zu verstehen, sondern als normalisierte Praxis, die im Ausdruck eines realistischen Modus ein stilisiertes Bild von Alltag gestaltet und in einem synchronen Querschnitt unterschiedliche Lebensentwürfe konfrontiert [...]“ (Tröhler 2007: 210) Von der Anlage der Gestrandeten, die durch den gemeinsamen Flugzeugabsturz auf den einen Ort der Insel fixiert sind, kann das Ensemble der Serienfiktion dramaturgisch zwischen Schicksalsgemeinschaft und Zweckgruppen aufgefasst werden. (Vgl. ebd.: 318-325) Das robinsonadische Motiv des Gestrandetseins führt dazu, dass die Gruppe in dynamische Interaktion miteinander tritt und so den narrativen Diskurs der Serie initiiert, wobei zunächst und für weite Teile der ersten Staffel die Figur Jack Shepard (gespielt von Matthew Fox) eine Alibihauptfigur ausbildet, deren narrative Präsenz im Lauf der Serie

zurückgeht, obgleich die Figur bis zum Ende bedeutend bleibt. *Lost* beweist in der personalen Auswahl dabei einen Hang zur selbstreflexiven Ironie, wenn beispielsweise einer der Überlebenden, der nicht Teil des Ensembles ist, der Figur Hugo „Hurley“ Reyes (gespielt von Jorge Garcia) penetrant deren Cliquenbildung vorhält und darauf insistiert, dass auch der Rest der Überlebenden und nicht bloß jene Personen, die den *Maincast* bilden, einen Beitrag zum Überleben leisten. In bewusster Übertreibung der Serienkonvention, dass ‚Einepisodensprechrollen‘ am Ende dieser sterben, kommt die entsprechende Figur durch eine Dynamitexplosion zu Tode (St.-1, Ep.-23). Das Ensemble von Hauptfiguren ist also dramaturgisch durchaus gegenüber einer weitgehend anonymen (und sukzessive dezimierten) Masse hervorgehoben.⁷ Die Welt der Fiktion wird dabei stetig durch das Ensemble und die Fokalisierung einzelner Mitglieder erschlossen. Befördert wird dies durch Austauschprozesse innerhalb des Ensembles: Juliet Burke (gespielt von Elizabeth Mitchell) gliedert sich in Staffel 3 als vormaliges Mitglied der „Anderen“ in die Gruppe der Überlebenden ein, in umgekehrter Richtung vollzieht dies auch die Figur John Locke (gespielt von Terry O’Quinn) in Staffel 4. Ähnlich sind mit den Figuren Benjamin Linus (gespielt von Michael Emerson) ab Staffel 3 und Richard Alpert (gespielt von Nestor Carbonell) in Staffel 6 auch Figuren ohne Gruppenwechsel stärker berücksichtigt. Das narrative Verfahren zur Individualisierung der Figur als Charakter im Unterschied zu eventuell vormaligen Erscheinungsweisen als Rolle oder Typ gestaltet sich durch die qualitativ und quantitativ zunehmende narrative Präsenz im Präsens der Erzählung sowie durch die analeptische Verdichtung der Figur (zumeist durch *Flashbacks*); in Staffel 5 auch durch Prolepsen. In Staffel 6 ergibt sich durch die Einführung eines parallelen Handlungsstrangs eine teilweise stark kontrastive Neujustierung der Charaktere durch sogenannte ‚flash-sideways‘; nach einer Bezeichnung der Serienautoren Damon Lindelof und Carlton Cuse auf der deutschsprachigen ‚Lostpedia‘ mit „Seitwärtsblende“ übersetzt. (vgl. http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Flash_sideway; 09.06.2010).

Dieses Verfahren der zunehmenden Figurenverdichtung im Ensemble trägt nachhaltig zur Indikation des Enunziats als *Mystery* im narrativen Text bei: Beispielfhaft sei hier die Episode *Walkabout* (St.-1, Ep.-4) dargestellt, in der die Insel als Handlungsort durch die handlungstragende und mithin fokale Figur John Locke einen mystifizierenden Mehrwert neuer Qualität erhält: Die Episode beleuchtet in der bekannten Form von Analepsen, die zum Teil als *Flashbacks* ausgewiesen werden, den Hintergrund John Lockes und montiert dazu parallel die Inselhandlung. Wie Schabacher ausführt, verfolgt der *Flashback*, der narrativ als aktive Erinnerung der Figur kontextualisiert ist, visuell aber stets über eine objektive Kamera umgesetzt wird, eine eigene und konsequent durchgehaltene Dramaturgie: Stets geht die Überblendung in einen *Flashback* mit „einem spezifischen Sound,

7 Einen Sonderstatus nehmen die Nebencharaktere Rose Henderson, Bernard Nadler, Penelope Widmore, Eloise Hawking und Charles Widmore als zum Charakter entwickelte Figuren ohne Protagonistenstatus ein.

einem ‚whoosh‘, der diesen paratextuell als Unterbrechung der gezeigten Handlung markiert“ (Schabacher 2010a: 212) einher. Ein Handlungsauslöser der Episode ist die sich nach vier Tagen Inselfahrt einstellende Nahrungsknappheit. John Locke schlägt die Jagd auf Wildschweine vor: „Wir wissen, dass es Wildschweine auf der Insel gibt; große Waldschweine wie’s aussieht. Die Tiere, die gestern im Camp waren, sind Jungschweine – 100, 150 Pfund schwer. Das bedeutet, die Mutter ist irgendwo in der Nähe. Ein 250 Pfund schweres Beast mit Hauern so scharf wie Säbel und einem aufbrausenden Temperament, das alles angreift, was ihm in den Weg kommt. Wildschweine kreisen für gewöhnlich ihre Beute ein und greifen sie von hinten an; also sollten drei von uns die Sau so lange ablenken, bis ich eins von den Jungschweinen gefangen und ihm die Kehle durchgeschnitten habe.“ (Terry O’Quinn als John Locke. *Lost*. St.-1, Ep.-4: *Walkabout*. Deutsche Synchronversion. TC 0:07:40-0:08:09.) Mit dieser Rede wird die Figur, obgleich seine Ausführungen nur bedingt mit den Wildschweinen der außerfilmischen Realität übereinstimmen, als kenntnisreich, tatkräftig und souverän eingeführt. In den drei Episoden zuvor trat John Locke nur geringfügig in Erscheinung, wobei immer mit Verrätselung aufgeladen. Die Frage, wer dieser John Locke überhaupt sei – formuliert durch Hurley –, stellt sich der Überlebendengemeinschaft (und ebenso der Zuschauerschaft) dann, als dieser seinen Koffer, verschiedene Jagdmesser enthaltend, öffnet. Eine erste Antwort wird durch eine Analepse und nicht einen als Erinnerung präsentierten *Flashback* vorgenommen: Einer Abblende ins Schwarz folgt das Klingeln eines Telefons, dem knapp verzögert die Einblendung von John Lockes Kopf folgt, der gerade den Hörer abnimmt. Das Gespräch scheint zunächst eine Geheimabsprache mit deutlich militärischer Diktion zu sein, sofort wird dieses durch den strengen lauten Ausruf des Namens Locke unterbrochen. In diesem Moment, von der Großaufnahme in die Totale geschnitten, schauen in einem Blickwinkel von rechts oben die Narration und der Zuschauer auf die Figur herab, die sich in einem jener engen Kästen der Großraumbüros aufhält und den verächtlichen Anweisungen seines um einiges jüngeren Vorgesetzten nichts als ein paar gedemütigte Ausflüchte entgegensetzt. Der Kontrast wird konsequent durchgespielt. Der aktive Jäger der Insel degradiert in der ‚Vor-Absturz-Welt‘ zu einem passiven alten Mann, der sich eine Liebe zu einer Telefonsexangestellten andichtet. Zu einer nachhaltigen Wendung kommt es jedoch im letzten *Flashback* der Episode (TC 0:38:30): John Locke befindet sich in Australien, um sich auf seinen ‚Walkabout‘ – laut Serie: eine spirituelle Reise auf den Pfaden der Aborigines – zu begeben. Er wird mit dem Verweis auf seinen „Gesundheitszustand“ aber abgewiesen. Bei der Vergrößerung des Einstellungswinkels sieht der Zuschauer ihn nun zum ersten Mal im Rollstuhl sitzen. Damit wird nicht nur sein Verhalten in der Rückschau auf die Episode einer inneren Revision unterzogen, das gesamte Universum der Erzählung hat sich in einer Einstellung erweitert, ein Kontinuum der Spekulation eröffnet, welches außerhalb der Serie durch das Internet auch lebhaft ausgeübt wird. *Lost* begründet seine Faszination durch solche erzählerischen

Volten, die eingedenk des oben eingeführten Terminus' als ein Heraustreten aus dem ‚narrativen Off' bezeichnet werden können.

Es ist ersichtlich, dass sich die narrative Progression in der Figurenkonzeption in den ‚Quality-TV'-Serien auf Pluralisierung hin ausrichtet, wofür *Lost* sicherlich ein ebenso populäres wie prominentes Beispiel ist. Was nun die Motivik und Topik des *Mystery* betrifft, setzt *Lost* augenscheinlich Maßstäbe. *Lost* setzt im Dispositiv des Fernsehens ein Erlebnis frei, mit dem Rezipienten – durch die schöpferischen Ressourcen des ‚narrativen Offs' – über die Verfügung populären Kapitals die Fiktion modellieren, interpretieren, rekonstruieren und teilweise neu formulieren. Es ist an dieser Stelle natürlich nicht abschließend zu klären, inwiefern Offenheit und Umfang des ‚narrativen Offs' mit der qualitativen und quantitativen Vielfältigkeit populärer Aneignung korrelieren, wobei aus einer solchen Korrelation noch keine Kausalität ableitbar wäre.

Literatur

- Astruc, Alexandre: „Die Geburt einer neuen Avantgarde: die Kamera als Federhalter.“ In: Blümlinger, Christa / Wulff, Konstantin (Hg.): *Schreiben – Bilder – Sprechen: Texte zum essayistischen Film*. Wien, 1992. S. 199-204.
- Bachtin, Michail M.: *Chronotopos*. Frankfurt/Main, 2008.
- Barthes, Roland „L'effet de reel.“ In: *Communications* 11. 1968. S. 84-89.
- Benveniste, Emile: *Probleme der allgemeinen Sprachwissenschaft*. Frankfurt/Main, 1977.
- Branigan, Edward: *Narrative Comprehension and Film*. London/New York, 1992.
- Bonitzer, Pascal: *Le regard et la voix: Essais sur le cinéma*. Paris, 1976.
- Booth, Wayne: *Die Rhetorik der Erzählkunst*. Bd. 1&2. Heidelberg, 1974.
- Chion, Michel: *Le Son au Cinema*. Paris, 1992.
- Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild*. Kino 2. Frankfurt/Main, 1991.
- Fischer, Robert: *David Lynch. Die dunkle Seite der Seele*. München, 1992.
- Gabrielson, Teena: „The End of New Beginnings: Nature and the American Dream in *The Sopranos*, *Weeds*, and *Lost*.“ In: *Theory & Event*. 12/2. 2009. (zuletzt eingesehen auf: http://muse.jhu.edu/journals/theory_and_event/v012/12.2.gabrielson.html; 09.06.2010)
- Gaudreault, André: *Du littérature au filmique. Système du récit*. Paris, 1988.
- Genette Gérard: *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt/Main 1993.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. 2. Auflage. München, 1998. (Der Band beinhaltet: Genette, Gérard: „Discours du récit.“ In: Ders. *Figures III*. Paris, 1972 und Genette, Gérard: *Nouveau discours du récit*. Paris, 1983).
- Harrigan, Pat / Wardrip-Furin, Noah (Hg.): *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge (Mass)/London, 2009.
- Hartmann, Britta: *Aller Anfang. Zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg, 2009. (=Zürcher Filmstudien Bd. 22)
- Haupts, Tobias: „Die neuen Großen Erzählungen. Spacecenter Babylon 5 und die Science Fiction im Fernsehen.“ In: Meteling/Otto/Schabacher 2010. S. 95-109.

- Hodges, Lacy: „Mainstreaming Marginality: Genre, Hybridity and Postmodernism in The X Files.“ In: Telotte 2007. S. 231-245.
- James, Henry: *The Art of the Novel*. New York, 1934.
- Kaye, Sharon M. (Hg.): *Lost and Philosophy. The Island has Its Reasons*. Malden, 2008.
- Lavery, David: „The Island’s Greatest Mystery: Is *Lost* Science Fiction?“ In: Telotte 2008. S. 283-298.
- Lavery, David: „Lost and Long-Term Television Narrative.“ In: Harrigan/Wardrip-Furin 2009. S. 313-322.
- Lubbock, Percy: *The Craft of Fiction*. 5. Auflage. New York 1963.
- Lynch, David: *Lynch über Lynch*. Frankfurt/Main, 1998.
- McCabe, Janet / Akass, Kim: *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*. London, New York, 2007.
- Meteling, Arno / Otto, Gabriele / Schabacher, Gabriele (Hg.): »Previously on ...« *Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München, 2010.
- Metz, Christian: *Semiologie des Films*. München, 1972.
- Metz, Christian: *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster, 1997. (= Film und Medien in der Diskussion Bd. 6).
- Metz, Christian: *Der imaginäre Signifikant*. Münster, 2000. (= Film und Medien in der Diskussion Bd. 9).
- Mittell, James: „Film and Television Narrative.“ In: David Herman (Hg.): *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge 2007. S. 156-171.
- Mittell, James: „Lost in a Great Story. Evaluation in Narrative Television (and Television Studies).“ In: Pearson 2009. S. 119-138.
- Newbury, Michael: „Lost in the Orient. Transnationalism Interrupted.“ In: Pearson 2009. S. 201-220.
- Odin, Roger: *De la Fiction*. Arts et cinema. 1. Auflage. De Boeck & Larquier. Brüssel, 2000.
- Odin, Roger: „Kunst und Ästhetik bei Film und Fernsehen. Elemente zu einem semio-pragmatischen Ansatz.“ In: montage/av 11/2. 2002. S. 42-57.
- Pearson, Roberta: „Lost in Transition. From Post-Network to Post-Television.“ In: McCabe/Akass 2007. S. 239-256.
- Pearson, Roberta (Hg.): *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*. London, 2009.
- Pearson, Roberta: „Chain of Events. Regimes of Evaluation and *Lost*’s Construction of the Televisual Characters.“ In: dies. 2009. S. 139-158.
- Piatt, Christian: *Lost. A Search for Meaning*. St. Louis, 2006.
- Porter, Lynette / Lavery, David: *Unlocking the Meaning of Lost: An Unauthorized Guide*. Naperville (IL), 2006
- Schabacher, Gabriele (a): „„When Am I?“ – Zeitlichkeit in der US-Serie *Lost*, Teil 1.“ In: Meteling/Otto/Dies. 2010. S. 207-229.
- Schabacher, Gabriele (b): „„When Am I?“ – Zeitlichkeit in der US-Serie *Lost*, Teil 2.“ In: Meteling/Otto/Dies. 2010. S. 259-276.
- Schaeffer, Jean Marie: „Du texte au genre. Notes sur la problématique générique.“ In: Genette, Gérard et al. (Hrsg.): *Théorie des genres*. Paris, 1986. S. 179-205.
- Schweinitz, Jörg: „„Genre’ und lebendiges Genrebewußtsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft.“ In: montage/av 03/2. 1994. S. 99-118.
- Seeßlen, Georg: „Return to Twin Peaks.“ In: *Spex. Magazin für Popkultur*. 05/2010. S. 55-58.

- Singer, Annabelle: „Don't want to be This. The Elusive Sarah Kane.“ In: TDR 48/2. 2004. S. 139-171.
- Souriau, Etienne: „Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie.“ In: montage/av 6/2. 1997. S. 140-157.
- Taylor, Henry M. / Tröhler, Margrit: „Zu ein paar Facetten der menschlichen Figur im Spielfilm.“ In: Heller, Heinz B. / Prümm, Karl / Peulings, Birgit (Hg.): *Der Körper im Bild. Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*. Marburg, 1999. S. 137-152.
- Telotte, J.P. (Hg.): *The Essential Science Fiction Television Reader*. Lexington, 2008.
- Thompson, Robert J.: *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*. Syracuse University Press. 1. Auflage. Syracuse/New York, 1996.
- Tröhler, Margrit: *Offene Welten ohne Helden. Plurale Figurenkonstellationen im Film*. Schüren. 1. Auflage. Marburg, 2007. (= Zürcher Filmstudien Bd. 15)
- Tudor, Oltean: „Series and Seriality in Media Culture.“ In: *European Journal of Communication* 8. 1993. S. 5-31.
- Wood, James: *Living Lost. Why We Are All Stuck on the Island*. Garret County Press. 1. Auflage. New Orleans, 2007.
- Wulff, Hans Jürgen: „Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen.“ In: montage/av 16/2. 2007. S. 39-51.
- Spex. Magazin für Popkultur*. Ausgabe 326. „Das Gesetz der Serie. TV-Special: 20 Jahre Twin Peaks und die Folgen.“ 05/2010.

http://de.lostpedia.wikia.com/wiki/Flash_sideway; letzter Zugriff 09.06.2010.