

Hans J. Wulff:

TV-Spielfilme: Ein Format an der Grenze zwischen Kino und Fernsehen

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *TV-Movies „Made in Germany“*. *Struktur, Gesellschaftsbild und Kinder-/Jugendschutz. 1. Historische, inhaltsanalytische und theoretische Studien*. [Hrsg. v.] Hans J. Wulff. Kiel: Unabhängige Landesanstalt für das Rundfunkwesen (ULR) 2000, S. 9-28 (= Themen, Thesen, Theorien. 16.). URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-92>.

1. Anlage der Studie

Es waren eine ganze Reihe sehr unterschiedlicher Fragen, die die Projektausschreibung der ULR aufgeworfen hat, sodass es opportun schien, das Gesamtprojekt in zwei Teile zu zergliedern: einen theoretischen und einen empirischen Teil. Der theoretische Teil wiederum wurde nicht in einem einzigen Zusammenhang, sondern als eine Reihe von Einzelstudien angelegt, den einzelnen Teilgebieten, die die Ausschreibung des Projekts vorsah und die schon in der Antragsformulierung einzeln benannt waren, in groben Zügen folgend:

- ↪ der Geschichte des TV-Spielfilms;
- ↪ einer programmbezogenen Untersuchung des Formats TV-Spielfilm;
- ↪ seinen Rollen- und Wertmodellen,
- ↪ den Diskurscharakteristiken
- ↪ und seinen generischen Qualitäten;
- ↪ die dramaturgischen Strategien der TV-Spielfilme wurden untersucht mit Blick auf
- ↪ die affekt- und emotionstheoretischen Grundlagen der Untersuchung der Fernseh- resp. Filmrezeption.

Besonderes Augenmerk genossen die Untersuchungen zu dramaturgischen Elementen der Filme des Samples, weil wir davon ausgegangen sind, dass die emotionalen Effekte in der Rezeption von TV-Spielfilmen nicht allein an inhaltliche, sondern vor allem an dramatische Strukturen des Ausgangsmaterials gebunden sind.

Als gemeinsame Textbasis aller Einzelprojekte wurde eine Gesamtdokumentation der TV-Filmproduktionen der Monate September und Oktober 1998 benutzt. Daneben lagen eine kurze Liste der TV-Film-Ausstrahlungen des Monats Juni sowie eine Dokumentation der Filme des Jahres 1997 der Untersuchung zugrunde. Für die theoretischen Untersuchungen wurde gleichzeitig eine kleine Auswahl aus Filmen des Referenzzeitraums September/Oktober benutzt, die detaillierten Untersuchungen vor allem der dramaturgischen Muster und Gepflogenheiten zu-

grunde lag. Dieses Teilsample diente auch dazu, die unterschiedlichen Teilgenres, die unter der Sammelbezeichnung *TV-Spielfilm* gemeinhin zusammengefasst werden, darzustellen.

In der Auswahl dieses Samples spiegelt sich zugleich eines der ersten Ergebnisse der Gesamtstudie: Es erscheint mehr als problematisch, von einer einheitlichen *Gattung* TV-Spielfilm auszugehen. Vielmehr erweist sich das Gesamtsample als eine Ansammlung von Filmen, die ganz unterschiedlichen generischen Traditionen entstammen und sich an unterschiedliche Publika wenden. Sie orientieren sich an einer Pluralität verschiedener kultureller Wissenshorizonte und haben ganz unterschiedliche Medienvorgeschichten. Da steht der Krimi in der Tradition der deutschen Kommissars-Kriminalfilme neben melodramatischen Geschichten. Da werden eine ganze Reihe alter Kino-Genres wie der Heimatfilm, der Arztfilm oder der Thriller neu belebt und in einer neuen, glatteren und glanzvolleren Oberfläche neu interpretiert. Da finden sich Bestseller-Adaptionen verschiedenster Autoren, Anverwandlungen aktueller Geschehnisse, Darstellungen historischen Geschehens usw. Die Liste der spielfilmartigen Eigenproduktionen des Fernsehens, die der *Fischer Film Almanach* (1998) für das Produktionsjahr 1997 verzeichnet und die wir im Appendix wiedergegeben haben, gibt einen Eindruck von der Heterogenität und Breite dessen, was man als „TV-Spielfilm“ bezeichnet. Hallenbergers Studie zur *Eurofiction* verzichtet auf Film-Fernseh-Koproduktionen, Zeichentrickproduktionen, reine Bühnenwerke sowie teilfiktionalen Sendungen; der Autor spricht nicht von TV-Spielfilmen, sondern von „fiktionalen Fernsehproduktionen“ und beugt dem Problem einer Definition so vor (Hallenberger 1998). Immerhin weist die Studie 347 deutsche Produktionen für das Produktionsjahr 1998 aus [1]. Schließlich lässt auch eine schmale Broschüre, in der RTL die 100 „besten TV-Movies“ zusammengestellt hat (Schnicke 1999), keine klaren inhaltlichen, generischen oder formalen

Kriterien erkennen, die zur Definition und Abgrenzung des Gegenstandes erhalten könnten.

Gleichwohl liegt es aber nahe, von einer Assimilation des TV-Spielfilms an die Fernsehkonkondition auszugehen - an die Unterbrochenheit der Ausstrahlung, an die Diversität des Publikums, an die Politik der Sendeplätze und an den deutlich niedrigeren Interessen- und Aufmerksamkeitspegel des Fern- gegenüber dem Kino-Sehens. Fern-Sehen ist eine andere soziale Situation als Kino-Sehen, ist oft Einzelbetrachtung oder findet im familiären Kreise statt. Das Kino-Erlebnis ist anders in Freizeit eingebettet als die Tätigkeit des Fernsehens, ist eher Ereignis denn alltägliche Routine. Es war darum eine der Leitfragestellungen der dramaturgischen Untersuchungen, solche Assimilationen an die gegenüber der Konkondition des Kinos veränderte Rezeptionsbedingung des Fernsehens aufzusuchen - mit nur wenig deutlichen Ergebnissen, das sei schon vermerkt. Darauf wird zurückzukommen sein.

Die Studie bezieht sich auf ein erstes Sample von nahezu 200 TV-Eigenproduktionen, die zur Erstverwertung in der Fernsehaufführung produziert wurden. Nicht einmal die Hälfte dieses Korpus erfüllt bei genauerem Hinsehen die erforderlichen Kino-Qualitäten, die in der amerikanischen Bezeichnung *Made for TV Movies* (oder noch kürzer: *Made-for*) explizit ausgewiesen ist. Aus diesem engeren Sample haben wir zur detaillierten Analyse wiederum ein noch engeres Feld von Referenzfilmen ausgewählt, die uns als typische Vertreter des Formats erschienen. Bei den Beispielfilmen des Auswahlkorpus handelte es sich um die folgenden Filme:

- ↯ GESTOHLENES MUTTERGLÜCK
- ↯ DER FEUERLÄUFER
- ↯ DER HANDYMÖRDER
- ↯ DIE HEILIGE HURE
- ↯ DER KUSS DES KILLERS
- ↯ LIEBE MICH BIS IN DEN TOD
- ↯ DER SKORPION

Der Film *DIE HEILIGE HURE* lief zwar nicht im Referenzzeitraum, doch schien der Film gleich aus mehreren Gründen so interessant, dass wir ihn in das Korpus aufgenommen haben: Er zog wie kaum ein zweiter Film der letzten Zeit kontroverse Aufmerksamkeit auf sich (es lag sogar eine Beschwerde gegen den Film vor). Er war einer der Publikumsfilme, die dem Baden-Badener Zuschauerfestival gemeldet waren und lief darum in der Reihe der Auswahlfilme

des Jahres im 3 SAT [2]. Und er war schließlich von Thematik, Dramaturgie und Realisierung so interessant, dass eine Analyse aufschlussreich schien, an diesem Beispiel Formen der Affektdramaturgie zu studieren, die deutlich über den Raum des nur begrenzten Beispiels hinauswiesen.

Als gemeinsame Grundlage aller Einzelarbeiten wurden umfangreiche Literaturrecherchen durchgeführt, die dem Gesamtprojekt zugrundelagen.

2. Methodische Vorüberlegungen

Auf eine methodische Unifizierung der Studie haben wir verzichtet: Zu unterschiedlich schienen die Fragestellungen, zu wenig gesichert das Terrain. Es erschien sinnvoller zu sein, die Gesamthematik als eine multifacettierte Darstellung zu versuchen, zumal früh deutlich wurde, dass sich die Teilstudien ergänzen und komplementieren würden. Gerade aus der Heterogenität der Aufgabenstellungen der Gesamtstudie ergab sich eine klare methodische Unterschiedlichkeit der einzelnen Arbeitsschritte: Während die Überlegungen zu den Wert- und Rollensystemen als Inhaltsanalysen über relativ großen Korpora möglich schienen und Untersuchungen zu den Genredifferenzierungen sogar nur als korpusbezogene Überlegungen sinnvoll sind, lassen sich dramaturgische Besonderheiten nur am einzelnen Text entfalten. Gerade Untersuchungen zur Bedeutung von Qualitätskriterien in der Fernsehrezeption haben die Notwendigkeit betont, sich vor allem angesichts der fiktionalen Spielformen des Fernsehens auf die Besonderheiten des Einzelwerks zu konzentrieren (Breunig 1999, 98).

Darum schienen auch manche Versuche, sich dem dramaturgischen Profil von Gruppen von TV-Spielfilmen zu nähern, wenig befriedigend, weil sie Differenzierungen zu erheben versuchen, die wenig Aufschluß über die (affektuellen) Erlebensformen von TV-Spielfilmen geben. Hohlfeld/Gehrke (1995, bes. 217ff) z.B. erheben

- ↯ *Protagonisten* (stereotype oder wandelbare, vielschichtige Charaktere),
- ↯ *Handlungsverlauf* (linear oder nichtlinear; mit Lösung oder ohne Lösung),
- ↯ *Konfliktkonsequenzen* (für die Gesellschaft allgemein, für besondere Gruppen, einzelne Personen; keine Konsequenzen),

- ⌞ *Lösungsmuster* für Konflikte,
- ⌞ *Themen* der Sendungen,
- ⌞ *Handlungsorte*.

Hier werden Beschreibungskategorien gemischt, die wir zu differenzieren versucht haben. Zum einen scheint die Methode kaum geeignet, die unterschiedlichen Realitäts-, Sozial- und Wertmodelle zu differenzieren, die schon die Genres des Films (resp. der Populärliteratur) aufweisen. Zum anderen sind affektive Prozesse viel enger mit der Wahl generischer Rahmen und vor allem mit dramaturgischen Prozessen verwoben, als man nach den impliziten Vorgaben dieser Studie annehmen dürfte. Ihre Steuerung erfolgt nicht in einem umfassenden Themenfeld, sondern in einer kleinteiligen, in den formalen Charakteristiken mindestens so differenzierten Art und Weise wie der „grosse Kino-Spielfilm“. Darum schien es uns nötig zu sein, mittels dramaturgischer Feinanalysen die formativen Voraussetzungen für das Entstehen affektueller Erlebensprozesse zu benennen. Affekt-Management liegt nicht allein in der Hand von Zuschauern, sondern auch in der Hoheit des Textes. Texte sind zum Zuschauer hin geöffnet, aber sie sind nicht beliebig, sie führen den Zuschauer, sie steuern seine Erlebensprozesse und kalkulieren sein Wissen, seine Erwartungen und seine kognitive Beteiligung ein. Affekte stehen in einem Zwischenraum zwischen Texten und Zuschauern: Beide sind zu ihrem Entstehen nötig, aber keine der beiden Bezugsgrößen hätte alleine die Verfügung über die andere.

Die *Eurofiction*-Studien klassifizieren ihre Korpora nach vier großen Gattungen. In Hallenbergers Darstellung:

- ⌞ *General drama* dient als Oberbegriff für alltagsnahe Sujets wie zum Beispiel Familie/Partnerschaft, Beruf, Urlaub oder Krankheit.
- ⌞ *Crime/action* bezeichnet Sendungen mit alltagsfernen Sujets wie vor allem Verbrechen oder eine größere Zahl von Menschen betreffende Katastrophen.
- ⌞ Als *Comedy* gelten Produktionen, die unabhängig vom Sujet primär komische Effekte hervorrufen sollen. Als übergeordnete modale Kategorie, die die Produktion von Heiterkeit auf Seiten der Zuschauer intendiert, schließt *comedy* auch Genremischungen mit humoristischer Akzentuierung (wie z.B. die Krimikomödie) ein.

- ⌞ *Gemischt/Andere* wird schließlich als Residualkategorie und für Mischformen verwendet (Hallenberger 1998, 468).

Dass eine so grobe Gliederung, die zum Teil sachliche, zum Teil rezeptionale und im vierten Block sogar einen rein formalen Gesichtspunkt der Sortierung versammelt, die Feinheiten der Rezeptionslenkung, die Verflechtungen zwischen TV-Film und Filmgeschichte, mit anderen Gattungen des Fernsehens oder gar eine genauere Aufsicht auf das Erleben von Zuschauern unmöglich macht, ist evident.

Während Studien wie die Hohlfelds und Gehrkes auf Qualitätsbeurteilungen oder auf Inhaltsanalysen von Korpora basieren, bewegt sich der von Werner van Appeldorn entwickelte „Dramatest“ näher an die besonderen emotionalen Bewegungen heran, die ein Film induziert. Die Probanden entschieden per Knopfdruck, „inwieweit ein Film bzw. eine Szene hinsichtlich Langeweile, Mitgefühl, Heiterkeit, Unverständnis etc. einzuordnen war. Offensichtlich bemerkten die Zuschauer Gestaltungsfehler gefühlsmäßig sofort“ (Breunig 1999, 102; dazu Appeldorn 1994). Zwar führt Appeldorn die Ergebnisse des „Tests“ zurück in das Gespräch mit Praktikern, doch scheinen die inneren Bezüge zwischen den Kategorien, auf denen er einen Film beurteilen ließ, weitestgehend ungeklärt zu sein. Eine dramaturgische und psychologische Interpretation des Zusammenhangs von szenischer Angebotsstruktur und Beurteilung fehlt. Die Idee einer universellen Dramaturgie schließlich erscheint problematisch (Paetow 1994). Fazit: Auch der „Dramatest“ produziert keine hinreichenden Erklärungen, in welchem Zusammenhang dramatische Strukturen und die Erlebensformen des Zuschauens zu interpretieren sind.

3. Eigenstellung des TV-Spielfilms

Ähnlich unbefriedigend bleiben die Argumente, die dem TV-Spielfilm eine generische oder stilistische Eigenstellung gegenüber dem Kino-Spielfilm und vor allem den Fernsehspiel zuzordnen versuchen. *In nuce*: Eine strikte Gegenüberstellung von *Fernsehspiel* und *TV-Spielfilm* lässt sich nicht vertreten. Das Gesamtkorpus enthielt alle Produktionen, die für die Fernsehverwertung hergestellt waren, also auch Fernsehspiele. Wenn man von den Sonderformen des Fernsehspiels absieht - Literaturverfilmungen, historischen Spielen usw. -, wird deutlich, dass die Grenze zwischen den beiden Gattungen fließend ist, nicht

genau bestimmt werden kann. Eine Behauptung, wie sie jüngst Obuch (1999, 13) vertreten hat, lässt sich an der aktuellen Produktion keinesfalls halten. Bei Obuch heißt es durchaus polemisch: „Was auch immer die Fernsehzuschauer unter dem Fernsehspiel verstehen - sie bringen es in Verbindung mit einer ganz bestimmten Rezeption, besser gesagt: Gemütslage. Manch einer gerät da ins Schwärmen: Das Fernsehspiel habe Ruhe, Gelassenheit, Nachdenklichkeit und - man schämt sich ja fast für dieses Wort - ‚Bildung‘ ausgestrahlt und gefördert.“ Der implizit behauptete Qualitätsverlust ist am Material nicht festzumachen. Vielmehr scheint es vernünftig zu sein, Fernsehspiel und TV-Spielfilm als Extremwerte einer Formenskala anzusehen, wobei das eine Extrem des *Fernsehfilms* das traditionelle, problemzentrierte, autorenorientierte, kunstorientierte und die besonderen Gegebenheiten der Fernsehrezeption tendenziell negierende *Fernsehspiel* bezeichnet, während das andere Extrem das vom Sujet her sensationalistische, genre- und starorientierte, um Attraktivität bemühte, eher in kurzen dramaturgischen Bögen organisierte *TV-Movie* darstellt, das den Distributionszusammenhang (Konkurrenzprogramme, Zielgruppenorientierung, Werbeunterbrechungen) ebenso ins gestalterische Kalkül wie die Flüchtigkeit des Zuschauerinteresses einbezieht. Die Untersuchung der Programmkontexte zeigt die Differenz der beiden Formen recht deutlich, zeigt aber zugleich, dass es eine Fülle von Zwischen- und Mischformen gibt.

In der Beschreibung des Kinofilms wird oft eine narrative und eine attraktionelle Ebene unterschieden - die Narration bemüht sich die innere Konsistenz der Erzählung, um Folgerichtigkeit und Wahrscheinlichkeit; die Attraktion dagegen exponiert Szenen und Umgebungen, die auf die Schaulust des Zuschauers spekulieren und die eher in der Tradition der artistischen Künste und der Sensationsdarstellungen stehen als in der Erzähltradition des Romans. Eine ähnliche Differenz kann auch manchen TV-Spielfilm vom Fernsehspiel unterscheiden - das Attraktionelle spielt eine andere Rolle, es hat ein anderes Gewicht als in solchen Filmen, die eine möglichst dichte Erzählung zu produzieren suchen. Es lässt sich schon an den Titeln von TV-Spielfilmen ablesen, dass sie sich manchmal deutlich an die Stilikonen der *Trivialliteratur* anlehnen, die das Attraktionelle ebenfalls anders genutzt hat als die Hochliteratur. Auch die Geschichten, die im TV-Spielfilm mancher Provenienz erzählt werden, gehören oft in den Formenkreis

der gedruckten Populärliteratur. Ähnlich wie aber die Grenzen zwischen trivialer und seriöser Literatur fließend sind und sich keinesfalls eindeutige Merkmale nennen lassen, ist auch das Spektrum an Stilhöhen, das der TV-Spielfilm bedient, außerordentlich groß. Behauptungen, „eine effektvolle Darstellung zielt auf einen kurzzeitigen Affekt beim Zuschauer und ersetze so die differenzierte Behandlung eines Themas“, wie sich sich noch in jüngster Literatur finden (hier Bleicher 1999b, 1), lassen sich so keinesfalls halten. Das Narrative und das Attraktionelle verhalten sich aber keinesfalls exklusiv zueinander, sondern können glänzend miteinander kombiniert werden. Ein neuer Genre-Film des Kinos wie John McTiernans *DIE HARD* (1988) sei hier ebenso genannt wie *DER SKORPION* (1998) von Dominik Graf, der den Publikumspreis des Baden-Badener Fernsehspiel-Festivals erhielt.

Eine „Brutalisierung“ des TV-Spielfilms (Bleicher 1999b, 2) lässt sich als genereller Trend nicht einmal in solchen Genres wie dem TV-Thriller belegen. Gar zu behaupten, „Sex und Gewalt bilde[te]n in den unterschiedlichen Genres des TV Movie gleichbleibende Effektsysteme“ (ähnlich heißt es: „Gewalt und Erotik werden zu zentralen Designelementen filmischer Atmosphäre stilisiert“, Bleicher 1999b, 2), scheint an den Haaren herbeigezogen. Zwar findet sich an manchen Stellen vor allem in den TV-Actionfilmen eine Extremifizierung der Darstellung, die das Attraktionelle des Geschehens über das erzählte Geschehen Überhand nehmen lässt - Explosionen sind über alle Erfahrung groß, Autos beginnen sofort zu brennen etc. Doch ist dieses, wie schon bemerkt, keinesfalls ein Spezifikum des TV-Spielfilms, sondern findet sich im neuen Hollywood-Actionkino ähnlich.

Schließlich lässt sich die gelegentlich behauptete Nähe der Inszenierung von TV-Spielfilmen und Werbeprogrammen kaum als Besonderheit des TV-Spielfilms festhalten. Die visuelle Stilikonik des Kinofilms hat Tendenzen der Werbephotographie schon in den siebziger Jahren adaptiert, und auch die Bilderwelten der Musikvideos breiteten sich schnell in allen audiovisuellen Unterhaltungsformen aus. Ein Spezifikum ist die an Werbewelten erinnernde Glanzoberfläche der (oder besser: mancher) TV-Spielfilme keinesfalls. Ebenso trügerisch wäre die ähnlich gelagerte These, dass TV-Spielfilme die Inszenierungsweisen, die Bildkompositionen und insbesondere die Lichttechniken der Soap Operas adaptierten und sti-

listisch der Bilderwelt der Fernsehserie zugehörig seien [3]. TV-Spielfilme realisieren eine große Fülle von visuellen Stilen, die dem Kinofilm ebenso entstammen wie den Sitcoms und Seifenopern, in Abhängigkeit von Budget, Thema, Genre und Inszenierung. In der Bereitschaft, visuelle Stilstiken aus zahlreichen Quellen zu adaptieren und in die eigenen Ausdrucksmöglichkeiten zu integrieren, unterscheiden sie sich wiederum nicht vom Kinofilm, enthalten womöglich sogar eine noch größere Bandbreite visueller Stilmöglichkeiten.

4. Textverarbeitung

Ausgangspunkt für die theoretischen Überlegungen dieser Studie sind die modellhaften Vorstellungen, die im Rahmen der *Textverarbeitungsforschung* vorgelegt worden sind. Zwar hat diese sich vor allem auf die Beschreibung und Systematisierung der kognitiven Operationen des Textverstehens konzentriert, doch ist die Tatsache, daß die Aneignung von Texten motivationale, emotionale und affektuelle Elemente enthält, nie strittig gewesen. Die Einstellung des Rezipienten zum Text artikuliert sich im selektiven Verhalten gegenüber symbolischen Angeboten, in den unterschiedlichen Formen der Erregung und des Ausdrucksverhaltens, das Rezeptionsprozesse begleitet, sowie in den emotionalen, moralischen und argumentativen Bewertungen von Texten. Nun hat die kognitivistische Forschung zur Textverarbeitung vor allem die hohe Aktivität des Rezipienten sowie die intime Verwobenheit von Wissen und symbolischer Form des zu verstehenden Textes herausgestellt. Die Fähigkeit, Texte wie Filme oder Fernsehsendungen verstehen zu können, ist das Ergebnis einer langen Kette von Lernprozessen und bedarf einer intimen gegenseitigen Kenntnis von Zuschauer und Text. Es liegt nahe, eine ähnlich enge Beziehung zwischen den generischen, rhetorischen und dramaturgischen Eigenschaften von Texten und den emotionalen und affektuellen Prozessen anzunehmen, aus denen Textrezeption wesentlich ja auch besteht.

Es ist darum evident, dass die *Zeitform der Rezeptionsprozesse* einer der wichtigsten Ansatzpunkte ist, an dem "Konstruktivität" als eine Eigenschaft der Rezeption festgemacht werden kann, in der sich dann auch alle affektuellen Bewegungen der Rezeption erfüllen müssen.

(1) Das heißt zum ersten, dass eine Unterscheidung von verschiedenen Typen des affektuellen Angesporenseins getroffen werden muss - der eigentlichen Rezeption vorausgehende Affekterwartungen, die Rezeption begleitende Aktualaffekte und die der Rezeption folgenden Affekterinnerungen. Affekte treten nicht unvermittelt auf, sie sind mit konventionellen Erzähl- und Darstellungsmustern verbunden, bilden einen Teil generischer Strukturen, sind Teil und Resultat medialer und sozialer Lernprozesse. Affekte haben ein symbolisches Korrelat, Strukturen, die sie evozieren und denen sie assoziiert sind. Darum ist die Untersuchung der dramaturgischen Konventionen, der Stereotypen der Szenen- und Bildgestaltung, der schematisierten Verlaufsmuster von Geschichten Teil der Analyse affektuelle Prozesse.

(2) Das heißt zum zweiten, dass es *keine rein affektuellen Prozesse* gibt, sondern dass sie immer zusammen mit kognitiven Vollzügen auftreten. Die *Hypothesenbildung* erweist sich so als eine der elementaren Operationen der Textverarbeitung, zu der auch eine affektuelle Seite gehört - und hier gewinnt die Zeitform der Textverarbeitung Kontur, aus der puren Aufnahme und Interpretation von Informationen wird ausgegriffen auf zukünftige Daten und Datenstrukturen und auf die mit ihnen interagierenden Emotionen. Nun spielen schematisierte Wissensbestände in allen Prozessen des Hypothesenbildens eine zentrale Rolle, seien es nun stofflich orientierte Einheiten des Wissens (wie Gegenstands-Frames oder situationale Skripten), syntaktische Bauformen des Textes (wie z.B. Alternationsmontage) oder semantiosyntaktische Prinzipien der Textbildung (wie sie in den verschiedenen Stereotypen von Szenen oder Verläufen auftreten, die als „affektintensiv“ beschrieben werden wie z.B. den Spannungsszenen). Es geht hier nicht um die Diskussion des Schemakonzepts (es scheint allerdings schon aus heuristischen Gründen immer noch produktiv zu sein [Ohler 1994] und sich um affektuelle Komponenten bereichern zu lassen [Nieding/Ohler 1999 sowie Kaczmareks Überlegungen unten]). Es geht vielmehr um den elementaren Effekt, dass Schemata mit der Prozesscharakteristik der Zeichenverarbeitung fundamental verbunden sind: Der schemagesteuerten Wahrnehmung und Verarbeitung von Filmen wird eine *fundamentale antizipatorische Qualität* zugestanden, weil die Anwendung von Schemata immer auch den Schluss gestattet auf im Schema vorgesehene weitere Geschehensabläufe sowie auf die diese Abläufe wiederum begleitenden Affekte. Die Schlussfolge-

rungen des Rezipienten operieren so auf allen Ebenen, auf denen das Geschehen organisiert worden ist, und *abduzieren* den kommenden Verlauf von Text und eigenem Befinden. Das *Erwartungsfeld*, das der Rezipient während der Lektüre entwirft und zu dem auch die Erwartungen eigener affektiver Antworten auf das Sinn- und Erlebnisangebot eines Textes rechnen, fußt so auf Gesetzmäßigkeiten der Narration, auf den Motiven, die den Handelnden attribuiert werden können. Ebenso ist es gestützt auf die Genre-Konventionen und auf die stilistischen Eigenarten, die einem Text zukommen. Die neue Information des Textes trifft auf einen vorbereiteten Adressaten, der auch auf die Affekte vorbereitet ist, die durch den Text induziert werden.

Man kann diesen Prozess an diversen Stellen differenzierter beschreiben: Es lässt sich hinsichtlich der „strukturellen Höhe“, auf der eine Hypothese gilt, ein Typenfeld von mikro- einem Typenfeld von makrostrukturellen Hypothesen gegenüberstellen; es lässt sich über die Determination der Hypothesen spekulieren je nachdem, ob sie am Textanfang oder -schluss artikuliert werden; das Prinzip der Hypothesenbildung lässt sich in Verbindung bringen mit dem formalistischen Konzept der „Retardation“, das sich nun auch als affektsteuernde Strategie erweist. Es zeigt sich dabei schnell, dass die Untersuchung von Hypothesen und Extrapolationen die Untersuchung der Prozesse ist, an denen am deutlichsten gezeigt werden kann, wie der *Text als „Programm“ für eine Lektüre* dient. Geschichten sind komponiert mit Blick darauf, die Suche des Rezipienten nach einem „roten Faden“ vorzuprägen, als Suche nach Kohärenz und Ganzheit des Geschehensablaufs, nach der Sinneinheit des Textes und der Erlebniseinheit der Rezeption zu steuern. Folgt man dem, ist es Aufgabe des Textes, planvoll mit den vorkalkulierten Operationen des Rezipienten umzugehen: nämlich kognitive und affektuelle Operationen miteinander zu koordinieren.

Die Prozesse der Hypothesenbildung, die in der Induktion von affektuellen Prozessen ganz wesentlich sind, umfassen mehrere verschiedene Ebenen, die jeweils sehr unterschiedliche Wissensbestände in die Rezeption einbinden:

(1) die Formulierung einer *substantiellen Annahme* über den weiteren Fortgang des Geschehens (in einem engeren und in einem weiteren Sinne - Fortgang der Szene, Fortgang der Geschichte);

(2) die Integration der substantiellen Annahme in die *Stereotypien* der Genres, in die stilistischen, ideologischen und zeitaktuellen Bezüge sowie in die *dramaturgischen Muster* der Erzählung;

(3) unter der Hand wird mit der Hypothesenbildung eine Vorstrukturierung der noch bevorstehenden weiteren Aneignung des Textes vollzogen, Aufmerksamkeit gesteuert, Filter von Relevanz und Signifikanz aufgerichtet;

(4) schließlich erfolgt eine Evaluation der substantiellen Annahme hinsichtlich des Prozesses der Hypothesenentwicklung selbst; hier können Differenzen zwischen substantieller und dramaturgischer Annahme auftreten (zwar steht der Star in großer Gefahr, aber er kann nicht zu Beginn des Films sterben).

Es sollte deutlich sein, dass das Konzept der *Hypothese* ein Versuch ist, die allgemeinere Bewusstseinsorientierung der *Antizipation* zu operationalisieren, vor allem auf ein Korrelat zu reduzieren, das in den Methoden der Kognitions- und Textwissenschaft beschreibbar ist. *Antizipation* ist ein in die Zukunft gerichteter Affekt oder begleitet Affekte, die sich auf kommendes Geschehen richten (in diesem Sinne etwa spricht Bloch von den *Erwartungsaffekten*); die *Hypothese* dagegen ist eine kognitive Repräsentation einer gegebenen Lage mit Blick darauf, wie sie sich in welchen Wahrscheinlichkeiten entwickeln wird. Beide Formen gehören zur Affektform des Fernsehens und gehen über den engeren Rahmen des jeweiligen Films sogar deutlich hinaus - Konventionen der Programmierung bedienen diese Prozesse ebenso wie die Formen der Textankündigung im Fernsehen und in den Begleitmedien.

Die Vorstellung der Hypothesenbildung basiert auf der Annahme einer grundlegenden Tätigkeit der Ableitung (*reasoning*). Vereinfacht gesprochen: Man legt eine (evtl. falsche) Fährte, der der Zuschauer folgen soll, und kalkuliert dabei die Hypothesen mit ein, die aus solchen Indizien herausentwickelt werden. Je präziser die gegebenen Informationen, desto genauer lässt sich die implizierte Antizipation fokussieren. Es ist Aufgabe der Dramaturgie, die Informationen, die gegeben werden, auf ihre Fähigkeit hin zu untersuchen, Schlüsse für den Zuschauer möglich zu machen und sie auch demgemäß einzusetzen. Natürlich lässt sich diese Ausgangsannahme in den folgenden Studien nicht in ganzer Breite ausführen, zumal wir auf empirische Studien in dieser Richtung verzichten mussten. Eine Variation der Materialien wäre durchaus aufschlussreich gewesen, sie ist an

anderer Stelle zu leisten: Die Entwicklungsmöglichkeiten einer gegebenen Situation sind oft sehr wenig spezifisch, sie sind in ein schier unübersehbares Potential von Anschlüssen hinein geöffnet. Es ist darum nötig, den Kontext spezifischer zu machen, damit werden die Hypothesen konkreter und genauer formulierbar, und auch die begleitenden Affekte gewinnen an Kontur und Intensität. Die These besagt in aller Schärfe, dass die Involviertheit von Zuschauern steigt, wenn die Kontextdetermination sehr hoch ist und die Hypothesen sehr scharf formuliert werden können. Es dürfte deutlich sein, dass sie modifiziert werden muß - Spannungsdramaturgien hängen nicht so sehr an der Präzision der Voraussagbarkeit des Geschehens, sondern vielmehr an der Koordination von erwartbarem Ende und seiner Bedeutung für die Figuren des Spiels (Vorderer/Wulff/Friedrichsen 1996).

5. Dramaturgie

Für die dramaturgische Analyse von TV-Spielfilmen sind die Implikationen dieser Annahmen sehr folgenreich: Zum allerersten muss die Analyse auf die Steuerung von Rezeptions- und Interpretationsleistungen ausgerichtet sein, sie darf sich nicht auf Inhaltsbeschreibung reduzieren. Die Exposition eines Inhalts (einer Szene, eines Konflikts, einer Figur der Handlung usw.) beschränkt sich nicht auf einen Darstellungsaspekt, sondern ist ein Mittel, Rezeptionen zu führen und zu modulieren. Texte sind *effizierende Größen* und werden erst in den Prozessen des Zuschauens *effektiv*. Zum zweiten scheint es nötig zu sein, die Untersuchung der Rezeptionsprozesse sehr nahe an den informationellen Strategien der Texte zu betreiben und Generalisierungen nur sehr vorsichtig vorzunehmen. TV-Spielfilme sind komplex, sie umfassen jeweils besondere dramaturgische Entscheidungen und Formen, die sich auch nicht auf die Stereotypisierungen von Genres reduzieren lassen. Weil die Filme des Korpus auch Alltagswissen dramatisieren und zu Zwecken der Erzählung funktionalisieren (über das Film- und Fernsehwissen in einem engeren Sinne hinaus handelt es sich um Handlungs-, Milieu-, Personen-, Problem-, ethisches und politisches Wissen [4]), und weil eine wissenschaftlich unterfütterte Dramaturgie noch ganz unentwickelt ist, haben wir uns dazu entschlossen, die Untersuchung auf einzelne Elemente der Dramaturgie zu konzentrieren, deren Bedeutung für die affektuellen Momente der Rezeption uns evident schien:

- (1) die Koordination der Filmmusiken mit Figuren der Handlung und Positionen des Erzählers;
- (2) die empathische Bindung von Zuschauern an Figuren der Handlung;
- (3) eine Dynamisierung von Konfliktstrukturen und eine damit verbundene Dramatisierung von Genrewissen;
- (4) eine Dramaturgie der Figurenentwicklung, die in krisenhaften Übergängen eine Gliederung der Geschichten in einzelne Phasen der Charakterzeichnung vornimmt;
- (5) Strategien der Beendigung von Filmen und deren Nutzung zur Dehnung von Interesse und Zuwendung.

Da die Untersuchung der Koppelung von dramatischer Struktur und der Affektdynamik (Affektsteuerung und -kontrolle) in der Rezeption ins Zentrum rücken sollte und wir davon ausgegangen sind, dass diese Koppelung nicht unabhängig von Inhalten zustande kommen kann, sogar wesentlich in der besonderen Dramatisierung von Inhaltsstrukturen besteht, haben wir uns dazu entschieden, den methodischen Implikationen der einzelnen Fragestellungen so weit nachzugehen, dass wir an diskutabile Ergebnisse gelangen konnten. Dabei schien es vernünftig zu sein, alle Teilstudien strikt auch auf die Analyse der Filme des Präferenzkorpus zu verpflichten - mit erstaunlichen Ergebnissen:

- (1) So konnte in der Untersuchung der Rollen- und Wertmodelle eine erstaunliche Modernität der TV-Spielfilme nachgewiesen werden, eine offenbar in vielen Details der Inszenierung stattfindende Auseinandersetzung mit den Entwicklungen und Veränderungen der Werthorizonte des Handelns und der Rollenbeziehungen insbesondere zwischen den Geschlechtern.
- (2) Entsprechend zeigt die Überlegung zu den generischen Besonderheiten der TV-Spielfilme, dass die heutige Produktion sich aus der Bindung in das klassische Genresystem des Films gelöst und eine ganze Reihe von Hybridformen ausgebildet hat. Dieses scheint aber keine spezifische Entwicklungsform des TV-Spielfilms zu sein, sondern sich ähnlich auch in der Genre-Entwicklung des Kinofilms nachweisen zu lassen.

6. Befunde und Desiderata

- (1) In einem ersten Schritt galt es, einen *historischen Abriss* des TV-Spielfilms zu erarbeiten, ihn in Bezie-

hung zu den anderen Gattungen zu stellen und schließlich Programmprognosen zu versuchen. Diese Darstellung erwies sich weitaus schwieriger als erwartet. Bislang liegen noch kaum Untersuchungen zum Thema vor, obwohl deutlich ist, welche Rolle inzwischen das Fernsehen als Rechtenehmer und als Koproduzent im Rahmen der Film- und Medienindustrie spielt. Es scheint nötig, die Entwicklung strikt auf die nationalen Gegebenheiten der jeweiligen Medienindustrie zu beziehen, zu unvergleichbar erscheinen die Entwicklungen in den Vereinigten Staaten (in deren Fernsehsystem schon in den fünfziger Jahren *TV Movies* entstanden), in Frankreich, England und Deutschland (vgl. dazu auch Hallenberger 1998). Die öffentlich-rechtliche Verfassung des deutschen Mediensystems führte dazu, dass bis zum Film-/Fernsehabkommen im Jahre 1974 die Film- und die Fernsehindustrie unabhängig voneinander sich entwickelten; erst danach und dann deutlich beschleunigt nach der Einführung des dualen Systems kommt es zum Zusammenwachsen der Film- und Fernsehindustrie. Heute erscheint es absehbar, dass es in Deutschland zur Herausbildung einer ähnlich verflochtenen, multimedial ausgerichteten Medienindustrie kommt wie in den anderen Industrienationen auch. So knapp die Umfrage bei den deutschen Fernsehanbietern auch war, deutet sich eine gewichtige Perspektive an: Angesichts der vehementen Verteilungskämpfe um Einschaltquoten scheint die Publikumswirksamkeit hochwertiger Eigenproduktionen inzwischen unbestritten zu sein. Dieser Befund ist wichtig, weil die Rolle des Publikums damit relativiert werden muss: Es ist nicht die Billigware, es ist auch nicht die Boulevardisierung, die den Publikumsgeschmack dominiert, sondern ein entwickeltes Gefühl für die künstlerische Qualität der Filme (ähnlich auch Breunig 1999, 98ff). Zumindest hinsichtlich der Publikumsforschung, mittels derer in den USA versucht wird, die Qualität eines Projekts an die Bedürfnisse des Publikums anzupassen und die Bereitschaft der Zuschauer, einen TV-Spielfilm anzusehen, erfragt wird (Maxwell 1997), gleichen sich Kino- und TV-Spielfilm auch als ökonomische Produkte an.

(2) Eine zweite Teilstudie sollte die *Wert- und Rollensysteme* herausarbeiten, die in der heutigen Produktion von TV-Spielfilmen das dargestellte soziale Leben dominieren. Hier zeigt sich die Anlehnung an die Wertorientierungen der Trivialliteratur mit grosser Deutlichkeit. Der Einfachheit der dramatischen Konstellation der Geschichten ist wohl geschuldet,

dass die TV-Spielfilme in grosser Majorität einer deutlichen Polarisierung der Werte anhängen und komplexen Wertdiskursen in der Regel ausweichen. Individual-, Hedonismus- und Pflichtwerte sind gleichermaßen vertreten. Das Korpus neigt eher einer Vereinfachung der Wertperspektiven zu als einer Ausklammerung der deontologischen Dimensionen des Handelns. Deutlich ist aber eine Konzentration auf individualistische Wertorientierungen, gegen die kommunitaristische Handlungsperspektiven nur selten geltend gemacht werden. Die Handlungsrollen sind männlich dominiert, und es liegt nahe, die Überzahl der männlichen Protagonisten mit dem Vorherrschen dieser Wertorientierungen zusammen zu denken. Unter Druck geratene Männercharaktere reagieren oftmals mit Gewalt - haben jedoch in den seltensten Fällen damit längeren Erfolg. Zwar ist der Trend zu „starken“ Frauenrollen unverkennbar, doch zeigt die Detailstudie zur Gewalt gegen Frauen im TV-Spielfilm, dass nahezu ein Drittel der Filme - in der Haupt-, oft auch in der Nebenhandlung - von gewalttätigen Beziehungen zwischen den Geschlechtern erzählt. Die Koppelung von Sexualität und Gewalt bleibt also signifikant, und die Vermutung liegt nahe, dass die Tendenzen zur Trivialisierung im Format TV-Spielfilm zur Restauration von Geschlechterstereotypen beitragen. Die Filmtitel (und Trailer) bedienen dabei signifikant häufiger stereotype Erwartungen und Bilder als die tatsächliche Filmhandlung, so dass ein Kontrast auch zwischen den Paratexten eines TV-Films und seiner eigenen Erzählung aufklafft - eine Differenz, der die Konflikt- und Grenzlage des Formats zwischen den Stereotypen und Erzählformen der traditionellen Trash- und Trivialliteratur und einer schleichenden Modernisierung und Normalisierung der Wertorientierungen und der Geschlechtsbeziehungen durchaus kennzeichnet.

(3) Die Durchsicht der Genreliteratur mündete in die kognitionswissenschaftlichen, an Modelle der modernen Sprachtheorie anknüpfende Vorschläge solcher Theoretiker wie Jörg Schweinitz oder Siegfried J. Schmidt ein, die in ähnlicher Art und Weise behaupten, dass *Genres* einerseits *typifizierende Muster* sind, die zum symbolischen Orientierungswissen gehören und die in der (medialen) Sozialisation erworben und ausdifferenziert werden. Allerdings lassen sich generische Wissensbestände nicht auf reine Mustererkennung reduzieren, sondern gehen in eine „generifizierende Praxis“ ein. Wer Genrestrukturen unter der Vorgabe ihrer kognitiven Funktionen unter-

sucht, muss berücksichtigen, dass der Gegenstand der Untersuchung nicht nur Schematisierungen von Geschichten sind, sondern dass damit die Frage nach der *Anwendung solch schematisierter Wissensbestände* gestellt ist. Erst in der Rezeption von Geschichten wird Genrewissen operational, sodass ein sinnhaftes Verstehen von Geschichten selbst möglich und die Attribuierung von Figuren und die Motivation eines Sinnzusammenhangs der Handlung gestattet werden. Schliesslich regieren die schematisierten Formeln der Genres auch die Operationen, die zu affektiven Reaktionen führen. Generische Vorstellungen lassen sich auf allen Stufen der auf den TV-Spielfilm bezogenen Kommunikation nachweisen - in den Strategien der Ankündigung, der Bewerbung durch die Sendeanstalten selbst, in Programmzeitschriften und dergleichen mehr, in der unmittelbaren Rezeption des Films, aber auch im Nachleben der Filme in Alltagsgesprächen oder im kritischen Echo in Presse und Medien. Es handelt sich kaum um „reine“ Typen, sondern um Mischformen, die zum Teil sehr scharfe generische Wechsel und Mischungen herstellen: Hybridformen sind eher der Standardfall des Generischen im Korpus heutiger TV-Spielfilme, Prototypen, wie sie sich im Genresystem der Kinoproduktion bis heute finden, sind wohl außerordentlich selten und finden sich in unserem Korpus gar nicht. Man müsste genauer sagen: Strategien der Hybridisierung klassischer Genremuster, weil sich - der Rezeptionsperspektive entsprechend, die wir in der ganzen Studie in den Vordergrund zu stellen versucht haben - auch das Generische nicht so sehr in der Struktur der Texte festmachen ließ, sondern vielmehr einen Bedeutungshorizont der Rezeption ausmachte. TV-Spielfilme heutiger Produktion erfüllen also nicht Strukturforderungen klassischer Genres, sondern dynamisieren diese Muster, verschmelzen sie mit anderen, mutieren im Verlauf der Erzählung von einem Genre in ein anderes. Genrewissen ist in der Rezeption von Filmen operationalisiert, bietet vor allem auch eine Formatierung von Rezeptionsaffekten an. Die Prozesse der Sinnunterlegung sind gebunden an hypothetisch angewendete, modellhafte Vorstellungsstrukturen, die es gestatten, Geschichten mit Sinn auszustatten. Hybridisierung wiederum nehmen wir als eine Eigenschaft, die auf einen medial gebildeten Zuschauer verweist.

(4) Die Film-Musiken des TV-Spielfilms haben - ähnlich wie die Filmmusiken im allgemeineren Sinne - zweifelsohne sehr großen Einfluß auf die emotionale Ausgestaltung des Dargestellten. Allerdings

zeigt die detaillierte Analyse, dass sich in unseren Beispielen keine standardisierten Formen der Musikunterlegung nachweisen lassen. Auch die Annahme, dass die Musiken den Zweck verfolgten, die Identifikation des Zuschauers mit den Filmfiguren zu vertiefen oder gar zu erzwingen, muss auf Grund unserer Befunde verworfen werden: Offenbar unterliegt die Dramaturgie der TV-Filmmusiken einer wesentlich komplizierteren Strategie, die multiperspektivisch, mit mehreren Figuren der Handlung koordiniert und sogar mit unterschiedlichen Erzählerpositionen verbunden ist.

(5) Die folgenden Studien sind davon ausgegangen, dass die Koppelung von Inhalt, dramatischer (resp. dramaturgischer) Struktur und affektuellen Prozessen an Bezugsgrößen des Textes festzumachen sei, ohne dass sie sich darauf reduzieren ließe. Eine Vielzahl von Hinweisen deutet auf die zentrale Rolle, die die abgebildeten Personen für das Engagement des Zuschauers mit dem Text haben. Allerdings sind die rezeptionstheoretischen Vorarbeiten zur genaueren Klärung der Austauschprozesse zwischen Leinwandfiguren und Zuschauern noch äußerst ungenügend. Vereinfacht könnte man die Grundannahme zusammenfassen: Es ist nicht allgemein der Inhalt oder der Verlauf der Geschichte, sondern es ist die Figur, die der Zuschauer ansieht, die zu einer Modifikation seiner eigenen Stimmung führt. Es scheint eine Art von *Kopie* der beobachteten und der selbstempfundenen Stimmung angefertigt zu werden, sodass man allein durch das Zeigen einer Gefühlsregung eine gleiche oder ähnliche Gefühlsbewegung beim Betrachter auslösen könnte. Es ist klar, dass diese These in dieser Einfachheit und Schärfe nicht haltbar ist. Darum sei sie hier kurz ausgeführt, um anzudeuten, dass empathische Prozesse nicht nur eine emotionale, sondern auch eine moralische Auseinandersetzung mit dem Film betreiben.

(6) Ein Ausblick auf eine Theorie der Emotionen und Affekte, die den Besonderheiten der Textverarbeitungsprozesse folgen kann, bietet darum den Abschluss der vorliegenden Studien. Während filmische Stimuli von Experimentalpsychologen seit langem zu unterschiedlichsten Zwecken verwendet worden sind, haben Ergebnisse der Emotionspsychologie eher selten und unsystematisch Interesse und Weiterverwendung in der Filmwissenschaft gefunden. Direkt herzeigbare diskrete Basisemotionen wie Liebe, Hass und Angst wurden zwar wegen ihrer narrativ nutzbaren (Inter-)Aktionspotentiale in text-

theoretischen Erörterungen immer wieder angesprochen, doch blieb das weite Feld der anderen, nur mit feineren Methoden aufspür- und schlechter beschreibbaren sekundären und komplexen Emotionen zumeist kunstrichterlicher Ästhetik überlassen. Erst in neuerer Zeit und unter dem Einfluss der Ubiquität fernsehmedialer Präsenz hat die Film- und Fernsehwissenschaft die Notwendigkeit erkannt, sich den Emotionen und dem Thema der Emotionalität forschend zuzuwenden. Kaczmarek durchmustert in seinem Beitrag die neuere Emotionspsychologie auf brauchbare Begrifflichkeit hin, umreißt kurz Forschungsstränge und Theorieansätze, um dann zwei für Film- und Fernsehanalyse brauchbar erscheinende Modelle etwas genauer vorzustellen. Dabei handelt es sich um das auf der kognitionspsychologischen Schematheorie aufruhende SPAARS-Modell der britischen Psychiater Mick Power und Tim Dalgleish (1997) sowie um den erst kürzlich veröffentlichten "mood-cue-approach" des amerikanischen Filmwissenschaftlers Greg M. Smith (1999). Insbesondere in ihrer Kombination genommen erlauben es beide Modelle, Filme als Ganzheiten mit ihrer emotionalen Verlaufsstruktur stringent zu beschreiben und in ihrer Wirkung auf den Zuschauer zu analysieren. Eine besondere Rolle bekommt dabei der Begriff des *Mood* zugewiesen. Die rezeptionspsychologische Ausrichtung des letzten Teils der vorliegenden Studien sowie die Notwendigkeit, modellgestützte Hypothesen zur Affektsteuerung von Erlebensprozesse durch den Text und des Affektmanagement selbiger durch den Zuschauer zu entwickeln, legen diese Öffnung in die theoretischen Überlegungen der Textpsychologie nahe, deren Überprüfung einen allerdings größeren Rahmen als den der vorliegenden Studie benötigten.

Anmerkungen

[1] An anderer Stelle spricht Hallenberger von *TV-Movies* in einem engeren Sinne (1998, 470f). Er zählt 67 Sendungen im Jahr 1997, 88 Sendungen in 1997 - bleibt eine Definition des Formats aber schuldig.

[2] Vgl. Sybille Simon-Zülchs Bericht „Acht Stunden sind kein Tag“ in der *Süddeutschen Zeitung* v. 23.11.1999, S. 19.

[3] Bleicher (1999b,3) macht generell darauf aufmerksam, dass TV-Spielfilme hinsichtlich Stil und Verwertung den Serien nahe stünden. Richard Kimble ist als *EINE FRAU WIRD GEJAGT* (RTL) neu verfilmt worden, *AKTE X* hat als *OPERATION PHOENIX - JÄGER ZWISCHEN DEN WELTEN* (RTL) ein deutsches Remake gefunden etc.; vgl. Bleicher 1999b, 3.

Es sei aber darauf hingewiesen, daß es inzwischen im amerikanischen Kino eine große Anzahl von Kino-Sequels zu Fernsehserien gibt - als Beispiele seien aus den letzten Jahren nur genannt: *THE FUGITIVE* (1993), *MISSION IMPOSSIBLE* (1996), *THE AVENGERS* (1997) und *LOST IN SPACE* (1998).

[4] In einer texttheoretischen und kognitionspsychologischen Perspektive können die folgenden Unterkategorien der Hypothesenbildung und der darin involvierten Bereiche, Schichten und Formen des Wissens unterschieden werden: Neben dem (1) allgemeinen *Weltwissen* und (2) dem von Peter Ohler (1994) sogenannten „*Filmizitätswissen*“ - dem Wissen um basale Organisationsformen filmischen Materials sowie um funktionale Charakteristiken der filmischen Mittel - lassen sich mindest die folgenden fünf Subsysteme ausmachen: (3) die Ganzheit der (sozialen) Szene (*Szenen- und Situationswissen*); (4) die Ganzheit der Geschichte (*Geschichtenwissen*); (5) außerdem die Geschichte in ihrem besonderen Genre (*Genrewissen*); (6) Wissen um die dramaturgischen Eigenheiten von Charakteristiken (*dramaturgisches Wissen*); (7) Wissen um die Besonderheiten der Medien, des Medienbetriebs etc. (*mediales Wissen*).

Literatur

Appeldorn, Werner van (1994) Das Handwerk. „Dramatist“: Wann ist ein Film schlecht, wann gut? In: *epd / Kirche und Rundfunk*, 66, 24. August 1994, S. 8-11.

Bleicher, Joan Kristin (1999a) Das kleine Kino. TV Movies im deutschen Fernsehen der neunziger Jahre. In: *ZMM News* (Hamburg), WS 1999/2000, S. 3-8.

--- (1999b) *Grenzüberschreitung made in Germany? Sex und Gewalt in eigenproduzierten TV-Movies und Serien*. Vortrag, Medientage München, 19. Oktober.

Breunig, Christian (1999) Programmqualität im Fernsehen. Entwicklung und Umsetzung von TV-Qualitätskriterien. In: *Media Perspektiven*, 3, S. 94-110.

Hallenberger, Gerd (1998) Fiktionale Fernsehproduktionen in Deutschland. Ergebnisse der Eurofiction-Studie 1997. In: *Media Perspektiven*, 9, S. 463-471.

Hohlfeld, Ralf / Gehrke, Gernot (1995) *Wege zur Analyse des Rundfunkwandels. Leistungsindikatoren und Funktionslogiken im „dualen Fernsehsystem“*. Opladen.

Maxwell, Robert (1997) TV-Movie-Forschung in den USA. In: *Der bewegte Film. Aufbruch zu neuen deutschen Erfolgen*. Hrsg. v. Heike Amend u. Michael Bütow. Berlin, S. 161-165.

Obuch, Hans-Heinrich (1999) Auf der Suche nach dem Fernsehspiel. In: *Grimme*, 1, S. 12-15.

Ohler, Peter (1994) *Kognitive Filmpsychologie: Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster (Film- und Fernsehwissenschaftliche Arbeiten.).

Paetow, Monika (1994) Die weltweit gültigen Regeln. Zu Werner van Appeldorns „Dramatest“. In: *epd / Kirche und Rundfunk*, 95, 3. Dezember 1994, S. 3-5.

Power, Mick / Dagleish, Tim (1997) *Cognition and emotion: From order to disorder*. Hove, Sussex: Psychology Press.

Schnicke, Edgar (Red.) (1999) *Die hundert besten TV-Movies des deutschen Fernsehens*. Köln.

Smith, Greg M. (1999) Local emotions, global moods, and film structure. In: *Passionate views: Film, cognition, and emotion*. Ed. by Carl Plantinga & Greg M. Smith. Baltimore/London: The Johns Hopkins University, S. 103-126.

Vorderer, Peter / Wulff, Hans J. / Friedrichsen, Mike (eds.) (1996) *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*. Hillsdale, N.J. (Communication Series.).