

Hans J. Wulff:

Konflikte, Konflikthorizonte, Konfliktdynamiken: Zur seriellen Dramaturgie von TV-Spielfilmen

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. 214-235 (= Themen, Thesen, Theorien. 16.). URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-93>.

1. Konfliktstruktur

Die Dramaturgie des Films kennt eine ganze Reihe von Kategorien, die aus der Dramaturgie des *Theaters* stammen - Komposition, Fabel, Konflikt, Figur, Handeln bzw. Verhalten der Figuren. Die Gestaltungslehre des Films hat Begriffe hinzugefügt wie *Mise en Scène*, Ton, Montage (Wuss 1998, 156). Gerade die Kategorie des *Konfliktes* war bis in die erste Hälfte des Jahrhunderts hinein noch prominent und schien unverzichtbar - heute ist sie aus den Texten der Filmwissenschaft fast verschwunden und bedarf dringend einer Aufarbeitung (Wuss 1998, 156).

Man kann den *Konflikt* als Grundlage der Geschichte ansehen und seine Installierung als deren Beginn einschätzen [1]. Dann ist der erste *Wendepunkt* (*plot point*) der Punkt, an dem der Konflikt formuliert und offengelegt ist; andere Wendepunkte verändern ihn wesentlich (vgl. dazu die Ausführungen im Abs. über „Überraschungen“). Die Geschichte ist die Entwicklung der Konfliktstruktur, und das Ende des Konfliktes ist das Ende der Geschichte. Das Verständnis der Geschichte ist im Zentrum ein Verstehen der Konfliktstrukturen und der daran beteiligten Größen. Der Konflikt ist zum einen in Wertvorstellungen angelegt, die miteinander unvereinbar sind. Oft handelt es sich dabei um Werte miteinander konkurrierender Interessengruppen. Immer wieder stößt man bei dem Versuch, Konfliktstrukturen in Textstrukturen zu verankern, auf die Personen der Handlung. Konflikte gehören offenbar zu den Personenkonstellationen dazu, machen sie sogar aus. Konfliktverständnis ist dann das Verständnis sozialer Beziehungsgeflechte. Bei Howard/Mabley (1993, xii) sind in ähnlicher Orientierung wie hier *Protagonist*, *Handlungsabsicht*, *Handlungsziel* und *Konflikt* als primäre Handlungselemente genannt. Die These, dass die empathische Beziehung des Zuschauers zu den Leinwandfiguren den Schlüssel zu den affektuellen Bewegungen der Rezeption bildet, erscheint evident und produktiv. Sie wird durch die Zentralität

des Konfliktes zum Zustandekommen der Wertehorizonte der erzählten Welt gestützt und präziser begründet.

Der Konflikt als textumgreifende Größe ist also meist *personalisiert* und in der Dualität der Funktionsrollen von *Prot- und Antagonist* ausgefaltet. *Kolidierendes Handeln* meint genau die aufeinander bezogenen, einander opponierenden Rollen von Prot- und Antagonist, die einander an der Erreichung ihrer umgreifenden Ziele zu behindern versuchen. Häufig streben beide Handlungspartner das gleiche Ziel an.

Als Grundeinheit der Realisierung des Konfliktes ist gelegentlich oft das Doppel von *Figur* und *Handlung* angesehen worden (Zeller 1978, 294, 299). *Handlung* wiederum ist eng mit dem *Handlungsziel* koordiniert, das wiederum hierarchisch unter dem *textumgreifenden Ziel der handelnden Figur* lokalisiert ist. Vale (1987, 176) betont wie die meisten anderen Drehbuchtheoretiker auch die Notwendigkeit, klar über das Haupthandlungsziel und die zur Erreichung des Ziels notwendigen Hilfsziele zu informieren. Vereinfacht gesprochen: Die Figur versucht mittels der Handlung, eine Verbesserung ihrer Lage zu erreichen oder eine drohende Verschlechterung ihrer Lage abzuwenden. Das Handlungsziel muss vom Zuschauer als *wesentlich* für die handelnde Figur akzeptiert werden und sollte durch klare Organisation und Übersichtlichkeit leicht konzeptualisiert werden können. Es kann sogar als *MacGuffin* nur formal gegeben sein, das ändert an der Realität des Ziels nichts (Truffaut 1984, 125-127).

2. Konfliktstruktur in DER KUSS DES KILLERS

Textschließung ist *Gestaltschließung*. Wie schon gesagt: Die Geschichte ist zu Ende, wenn der *initiale Konflikt* abgeschlossen ist. Wie ist er aber zu beschreiben? Der Konflikt in *DER KUSS DES KILLERS* ist mehrstufig resp. mehrlagig. Außerdem wird der

Konflikt im Verlauf der Geschichte fortgeschrieben, gewinnt neue Kontur, geht in andere Konfliktlagen und -arten über. *Konflikt* ist im folgenden dreifach bestimmt: Er ist zum ersten als *soziale Beziehung* oder als *Gefüge sozialer Beziehungen* gefasst. Konflikte sind mehrlagige Konstellationen, macht sich an Konfliktthemen fest; jedes *Konfliktstratum* ist so durch ein *Thema* definiert. *Konfliktentwicklung* erfolgt nicht gleichmäßig über alle Strata hinweg, sondern kann nur einzelne Themen betreffen.

Das Beispiel basiert nicht auf einem einzigen dominierenden Konflikt, sondern auf mehreren konflikthaften Konstellationen, die durch die Geschichte *dynamisiert* werden. Es entsteht eine Abfolge von Dominanten, eine interne Verschiebung des dramatischen Fokus, eine deutliche Modulation des intentionalen Feldes, in dem sich die Figuren bewegen. Für die Deskription von Konflikten entsteht daraus eine recht komplizierte Aufgabe: sowohl der personalen und der Themengebundenheit der Konflikte muss die Aufmerksamkeit gelten wie auch der Dynamik der Entwicklung und ihrer Gliederung in Phasen. DER KONFLIKT DES KILLERS nun fußt auf einer fünfschichtigen thematischen Ausfaltung konflikthafter Beziehungen, die wir hier als „Niveau I-V“ bezeichnen und ihnen jeweils heuristische Namen geben:

Niveau I: verdeckte Ermittlung

Niveau II: problematische Beziehungen [der Protagonistin]

Niveau III: erpresste Ermittlung / soziopathischer Vorgesetzter / Dienstaufsicht

Niveau IV: unsicherer Bundesgenosse

Niveau V: *amour fou*

In der Konfliktentwicklung sind die Themen der Konflikte unterschiedlich benutzt worden. Das ist nicht auffallend und durchaus üblich.

Im folgenden sei der Fortgang des Films als eine siebenphasige Entwicklung notiert. Die arabischen Zahlen vermerken die *Entwicklungsphase*, die lateinischen das dabei jeweils benützte *Konfliktthema*.

(1-I) Eine junge Frau arbeitet *undercover* in der Zentrale eines Verbrecherrings. Konfliktlage I: das Prinzip der *Heimlichkeit* der Agentin im feindlichen Umfeld. Wird ihre *wahre Identität* enttarnt, droht ihr die Hinrichtung durch Arthur.

(1-II) Die junge Frau steckt in einer *Beziehungskrise*, die aus dem Konflikt von Beruf als Polizistin und Privatleben entsteht.

(1-III) Außerdem wird sie zu der verdeckten Ermittlung *erpresst* - ein soziopathischer Beamter setzt sie unter Druck ein.

Die Ausgangslage besteht also in einem komplizierten Soziogramm, in dem die Protagonistin in einer gespannten Beziehung zu den Verbrechern, zu ihrem Liebhaber und zu ihrem Vorgesetzten gefasst ist. Die Lage verändert sich, als ausgerechnet der Killer zu einem *unsicheren Mitglied* der Organisation wird:

(2-IV) Die Organisation nimmt Kontakt zu Gruber auf, um in den Mädchenhandel einzusteigen. Arthur signalisiert, dass er dieses Geschäft aus moralischen Gründen ablehnt - er wird zum *unsicheren Bundesgenossen*.

Mit dieser neuen Konfliktstufe einher geht eine Veränderung der Perspektive: Es ist nicht mehr allein Vera, die den Fokus der Erzählung bildet, sondern vermehrt Arthur. Es kommt ein Prozeß der *Verlagerung der perspektivischen Fokalisierung* in Gang, in deren Verlauf immer deutlicher Arthur die Leitperspektive zugewiesen bekommt. Vera tritt dagegen mehr in den Hintergrund. Begründbar ist die Annahme durch die Informationsverteilung, das *range of knowledge*. Es ist das Wissen Arthurs über das Geschehen, das der Zuschauer erfährt, immer weniger das Veras. Damit verschiebt sich die *empathische Perspektive*, weil es die Handlungen Arthurs sind, die nach einer Psychologisierung verlangen, nicht die der jungen Frau. Diese wird erst in dem Augenblick wieder zentralisiert, als sie an Arthurs Stelle den Informanten der Polizei erschießt / anschießt.

(3-II) Vera entdeckt, dass ihr Freund mit einer anderen schläft.

(3-III) Der Soziopath drängt Vera, den Kontakt zu Arthur zu intimisieren.

Tatsächlich kommt es zu einer Annäherung und zu einer Liebesnacht.

(4-IV) Der Leibwächter Grubers versucht, Arthur zu ermorden.

Vera eilt ihm zu Hilfe, wird dabei aber angeschossen.

(5-I.1) Arthur entdeckt, dass Vera tatsächlich eine Polizistin ist. Er enttarnt die Agentin.

(5-I.2) Vera hat das Gedächtnis verloren, ist sich ihrer Doppelidentität also nicht mehr bewusst. Darum könnte sie auch nicht als Agentin auftreten.

(5-III) Da Vera eine Amnesie erleidet, verliert sie nicht nur das Bewusstsein, sondern auch die Schuldfähigkeit / die professionelle Verantwortung für das, was sie tut.

Der Fokus der Darstellung liegt nun bei Arthur. Tatsächlich deutet der Film an, dass er Vera als Zeugin zu ersticken ansetzt, aber er lässt es. Ein Indiz dafür, dass Arthur ein noch unsicherer Bundesgenosse ist, als bis dahin zu erwarten war! Die Fokusverlagerung hängt eng damit zusammen, dass eine der Ausgangsbedingungen nicht mehr eingelöst ist - ein verdeckter Ermittler, der nicht weiß, dass er Ermittler ist, kann nicht aus der Innen-, sondern nur aus der Fremdperspektive in Gefahr geraten und damit ein narratives Interesse haben.

(6-III) Die Abteilungsleiterin gibt den Befehl an den soziopathischen Einsatzleiter, Vera aus dem Einsatz herauszuholen. Damit droht die Grundlage der Erpressung Veras außer Kraft zu geraten.

(6-IV) Arthur gibt zu erkennen, dass er aus dem Gangstersyndikat aussteigen will. Er gibt sich damit zu erkennen und wird damit automatisch zu einem möglichen Zeugen. Zu ersten Mal fällt das Stichwort *Kronzeugenregelung*, das effektiv die Möglichkeit eröffnen würde, dass Arthur schuldfrei aus dem Syndikat und aus der strafrechtlichen Schuld ausscheiden könnte.

Nach einigem Zögern wird ihm der Ausstieg gestattet. Aber es wird eine *letzte Aufgabe* (durchaus im Sinne der *letzten Prüfung* aus dem Märchen) gestellt.

(7-I.2) Arthur informiert Vera über ihre wahre Identität. Sie könnte also zurückkehren in ihre bürgerliche Existenz.

(7-III) Der Soziopath beobachtet, dass Vera einen Informanten der Polizei anschießt. Da er vorher von der Abteilungsleiterin verwarnet worden ist, ist deutlich, dass seine eigene formale Rolle hochproblematisch geworden ist.

(7-IV) Arthur hat sich dafür entschieden, die letzte Aufgabe nicht zu erfüllen. Er will zum Syndikat zurückkehren, wissend, dass er damit umgebracht werden wird.

(7-V) Vera übernimmt überraschend die Aufgabe, lädt an der Stelle Arthurs die Schuld für

den Mord auf sich und bekennt so die Radikalisierung der Beziehung zu Arthur.

Das fünfte Konfliktniveau taucht erst hier auf und antwortet auf die Beendigung der Konfliktkonstellation (6-I.2): Der Entschluss der Heldin ist hochsignifikant als Bekenntnis zu ihrer Beziehung zu Arthur. Erst hier - unmittelbar vor dem *showdown* des Films - tritt das Motiv der *amour fou* auf. In gewisser Weise beendet es das zweite Konfliktniveau - die ehemalige Beziehung wird durch eine neue Beziehung fortgeführt, die um so bedeutsamer erscheint, weil sie durch eine bewußte Bewegung außerhalb des Gesetzes und außerhalb aller bürgerlichen Lebensvorstellungen zustandekommt. Veras Entscheidung fällt sehr schnell, die Aktion erfolgt fast aus dem Stand. Sie bedarf der Begründung, um so mehr, als damit die Perspektivenverlagerung, der der Film bis dahin gefolgt ist, unterbrochen wird, der empathische Fokus deutlich auf die Begründung ihrer Handlung umgelenkt wird.

Entwicklungsphasen des Konflikts bestehen hier - wie in anderen TV-Spielfilmen - oft darin, dass sich nicht allein die sozialen Beziehungen wesentlich verändern, sondern auch die Charaktere sich verändern, neue Charakterzüge übernehmen oder sogar zu tatsächlich „anderen“ werden. Darauf werde ich an anderer Stelle zurückkommen.

3. Die Aufgabe

An der Stelle, an der Vera bereit ist, die Schuld Arthurs auf sich zu nehmen, als also die neue Liebeskonstellation der *amour fou* erreicht ist, wurde die Filmvorführung unterbrochen. Den Probanden des kleinen Experiments - insgesamt dreiundzwanzig Anfängerstudenten des Studiengangs „Literaturwissenschaft“ der CAU Kiel - wurde die Aufgabe gestellt, das Ende des Films zu erzählen. Die Annahme, die der Aufgabe zugrunde lag, bestand darin, dass die Dynamik von Konfliktentwicklungen in der Rezeption auf mögliche Ende-Konstellationen ausgerichtet ist, dass also die Lösung oder Aufhebung von Konflikten zum Horizont der Geschehenswahrnehmung gehört. Die Erwartung bestand darin, dass die Probanden auf die durch den Film vorgegebene Konfliktlage mit ihrem Entwurf des Endes antworteten, sodass die interpretative Arbeit, die Zuschauer das Gesehene nicht nur deuten, sondern auch in den

zeitlich-dramatischen Verlauf einer Geschichte hinein beziehen lassen, sichtbar würde.

Mit der vorgestellten Schichtung des Konfliktfeldes ist also auch ein Erfassungsraster für die Inhaltsanalyse des Endes gegeben. An den Texten, die die Probanden erstellten, lassen sich unterschiedliche Stile der Beendigung unterscheiden, unterschiedliche Komplexitäten der Resümierung, verschiedene Gewichtungen des relevanten Konflikts resp. der für wichtig erachteten narrativen Stränge.

3.1 Personeninventare

Die Durchsicht der Entwürfe zeigt, dass nahezu alle das *Personeninventar* des Spiels beibehalten. Es treten keine neuen Figuren auf. Der Liebhaber Evas, der am Beginn des Films noch auftaucht, wird nur im Ausnahmefall (und deutlich ironisch) wiedererweckt und funktionalisiert.

Vielleicht gehört es zu den Bestimmungselementen des *showdowns*, dass alle Figuren, die in die Konfliktstruktur des Films gebunden und die noch am Leben sind, auftreten, sodass einer endgültigen Beendigung oder Beilegung der Konflikte nichts mehr im Wege steht. Nach dem *showdown* sind die Konfliktpotentiale aufgehoben, die Personen sind wieder frei. *Konflikt* ist eine Form textueller Bindung der Figuren in ein Gefüge oder in mehrere Gefüge sozialer Beziehungen, von aufeinander bezogenen, aber einander widersprechenden Interessen und von Handlungen, die die Figuren in Bezug aufeinander ausführen und die wiederum die sozialen Beziehungen verändern.

Würde man dieses akzeptieren, lässt sich die *soziale Dichte* von Schlüssen skalieren. Soziale Dichte ist zugleich semantische Dichte. Das hängt damit zusammen, dass Konflikte in diesem Fall durch Personen und ihre Beziehungen realisiert werden.

In *DER KUSS DES KILLERS* fällt auf, dass die beiden Boss-Figuren Kühne und Gruber in der Dramaturgie des tatsächlichen Endes faktisch nicht auftreten. Auch in den studentischen Entwürfen sind diese beiden weitestgehend dezentriert. Es findet eine Verdichtung auf die *relevante Konfrontation* statt. Natürlich stellt sich die Frage, wie „Relevanz“ zu fassen ist. Die Handlungsräume des Films waren ursprünglich symmetrisch mit den Figuren koordiniert.

Die *Sphäre der Gangster* war zentral besetzt mit Kühne und Gruber, die *Sphäre der Polizei* mit dem soziopathischen Einsatzleiter und der Abteilungsleiterin. Die beiden Kern-Protagonisten waren jeweils dem einen oder dem anderen Milieu zugeordnet. Sie verselbständigen sich aber im Verlauf der Geschichte, stellen sich mit Veras Anschlag auf den Informanten außerhalb beider Grundsphären. Der Rechtskonflikt zwischen Paar und Polizei dominiert den ursprünglicheren Konflikt. Die ursprüngliche Konfrontation der semantischen Sphären wird ersetzt durch die Frage, wie das Paar sanktioniert werden wird. (Nur im Ausnahmefall entkommen die beiden und beginnen ein neues Leben. Im Regelfall wird der Konflikt mit der Polizei ausgeführt.)

Die Verschiebung des Bezugssystems spiegeln auch die studentischen Exposees. Wer tritt auf? [2]

Vera und der Handlungskreis der Polizei

- Vera (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23)
- Veras Katze (17,18,19,22,23)
- die Schokolade, die Arthur ihr schenkt (17,18)
- der Ex-Freund (1,3)
- der soziopathische Vorgesetzte (1,2,3,4,8,10,11,13,15,16,17,18,19,21,23)
- die Abteilungsleiterin (23)
- die Polizei (3,4,5,6,7,10,11,12,14,17,20,21,22)

Arthur und der Handlungskreis des Verbrechens

- Arthur (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23)
- Kühne (2,6,9,10,12,13,14,18,20,23)
- Gruber (2,6,9,10,12,16,18,20,23)
- Grubers *bodyguards* (17)

Es ist offensichtlich, dass die Protagonisten in allen Exposees genannt werden. Es ist vor allem *ihre Geschichte*, die zu Ende geführt werden muss. Dagegen tritt die ursprünglich zentrale Geschichte in den Hintergrund. Es gibt diverse Fälle, die den Kriminalfall gar nicht mehr erwähnen. So entsteht ein *Relevanzprofil*, das Figuren des Vordergrundes von solchen des Hintergrundes abhebt. Es lassen sich so zum einen *Haupt- und Nebenfiguren* trennen. Das Beispiel ist deshalb auffallend, weil Hauptfiguren des Kriminal-Plots am Ende nun zu Nebenfiguren werden. Der *soziale Raum der Geschichte* wird im Verlauf der Erzählung umorganisiert. Die Nicht-Nen-

nung von Figuren zeigt an, dass sie aus dem Relevanzfokus herausgetreten sind.

Äußerst häufig wurde der soziopathische Vorgesetzte erwähnt. Das mag zum einen daran liegen, dass er in *szenischer Nähe* zum Ende erwähnt worden ist, sondern auch daran, dass er für die Initialisierung der Geschichte höchst zentral ist: Er ist hier am Ende nun nicht allein die treibende Kraft, die Vera in größte Gefahr brachte, sondern wurde auch Zeuge von Veras Anschlag, steht also einer Flucht der beiden unmittelbar im Wege. Will man die Szene zu Ende führen, an der die Vorführung abgebrochen wurde, kann man den Zeugen nicht fallenlassen, sondern muss ihn funktionalisieren. Demnach wäre die Figur auf Grund des *Zwangs zu szenischer Konsistenz* erwähnt worden. Es sei aber daran erinnert, dass es nur dann sinnvoll ist, die Tatsache zu zeigen, dass ein verbotenes Geschehen beobachtet wird, wenn diese Tatsache wiederum zum Thema der Erzählung erhoben wird. Es besteht also auch ein *Zwang zu narrativer Konsistenz*, die vom Motiv des Zeugen ausgeht, sodass die Figur hier doppelt nahegelegt wird.

Interessant auch, dass *signifikante Objekte* auch hier verwendet werden. Objekte symbolisieren Handlungssphären, sie sind Teil von Beziehungsgeschichten und Elemente von Beziehungshandeln. Veras Katze ist ein Stück alter Identität, das sie in ihre vorge-täuschte Identität hinübernimmt; sie signalisiert Privatsphäre gegen den Raum der Ermittlungen; und sie bewacht die Waffe, die Vera im Katzenkorb versteckt hat. Noch komplexer ist die Schokolade, die im tatsächlichen Film dreifach verwendet wird: Arthur entdeckt, dass Vera bittersüße Schokolade mag; er schenkt ihr eine Tafel Lindt-Schokolade; und Vera isst am Ende selbstvergessen von dieser Schokolade. Vom Anzeichen der Frau wird das Objekt Teil einer sozialen Geste, ist am Ende dann Erinnerungsmarke an Arthur (den Schenker und den Mann). Gerade die Schokolade wird in dieser Funktion der Rückerinnerung der ganzen Geschichte zweimal auch in den Exposees verwendet.

3.2 Bilanzierungsregel und moralische Evaluation der Geschichte

Manche Entwürfe machen den Eindruck, als werde eine *moralische Bilanz* gezogen. Das Ende nimmt sich dann wie die *Exekution* dieser Bilanz aus. Es stellt sich dann also die Frage, wer Schuld oder Un-

sympathie genug auf sich gezogen hat, dass er durch das Ende bestraft werden sollte. Das Ende stellt das *moralische Gleichgewicht* wieder her. Das Ende steht unter dem Diktat der *Bilanzierungsregel*. Die Schließung eines Textverlaufs besteht in einer ganzen Reihe gleichzeitig vollzogener Beendigungen: Da ist zuallererst die Aufhebung der Konflikte, die die Geschichte in Gang gebracht haben. Manche Konflikte können tatsächlich aus der Welt geschafft werden. Andere bleiben bestehen, lassen sich vielleicht gar als Rahmen lesen, in dem der Protagonist sich orientieren muss. Der tragische Held bleibt zwischen einander widersprechenden Handlungsabsichten oder -ergebnissen gespannt. Andere erleben am Ende einen letzten Durchgang, eine letzte Transformation (das *happy ending* besteht z.B. oft darin, dass Figuren in neue soziale Beziehungen wie die Ehe eintreten). Da ist als zweites aber eine moralische Abrechnung, die die Maße an Schuld und Verstrickung, die im Fortgang der Geschichte erreicht wurden, an den Figuren exekutiert. Weicht der Film davon ab, exekutiert er diejenigen, die zu den Guten zählen, wählt er eine „schwarze“ Struktur des Endes - und bleibt in der *moralischen Funktion des Endes* dennoch gebunden. Denn natürlich empfindet der Zuschauer das Ende einer Geschichte als gerecht oder ungerecht, empfängt aus diesem Urteil klare Anweisungen, mit welchen Affekten er auf die Geschichte bzw. ihr Ende zu antworten hat.

Die Frage nach der moralischen Bewertung des Geschehens, der Personen, der Handlungen der Figuren steht demzufolge also am Ende einer Geschichte noch stärker im Zentrum als sie es im Verlauf des Geschehens schon tat. Im Ensemble der Figuren die *DER KUSS DES KILLERS* vorstellt, zieht der Soziopath maximale Werte an Ablehnung und Abwehr auf sich. Für eine empirische Untersuchung der Konflikte und der Figuren ist die Frage aufzuwerfen, ob es nicht sogar in sich vernünftig ist, die Figuren bewerten und moralisch qualifizieren zu lassen. Denn Figuren handeln unter besonderen ethischen Bedingungen, jede ihrer Entscheidungen und Handlungen ist darum auch gerechtfertigt oder nicht. Der soziopathische Vorgesetzte erpresst die Protagonistin, er fordert ihr intimste Leistungen ab, er ist eigennützig, er verweigert der gefährdeten Heldin am Ende sogar die Hilfe. Er missbraucht sein Amt. Allein dieses genügt, ihn als moralisch verwerfliche Figur zu kennzeichnen. In zehn der dreiundzwanzig Exposees kommt er am Ende tatsächlich zu Schaden [3].

Die vorgeschlagenen Schlüsse sind zum überwiegenden Teil *bilanzkonform*. Das bedeutet, dass diejenigen, die Schuld tragen, zur Rechenschaft gezogen werden (und meist zu einem Ende durch Tod finden). Zu einem geringeren Teil sind die Vorschläge *nichtkonform*. Hier finden solche Figuren den Tod, die nicht oder nur verminderte Schuld tragen. Nichtkonforme Schlüsse rechnen oft zu den *sad endings*. Daneben sind *nichtbilanzbezogene* Formen denkbar wie z.B. die Flucht des Paares, die die bis dahin ausgefaltete Konfliktstruktur unerledigt zurücklassen würde - sie fehlen aber in den studentischen Vorschlägen ganz, die Probanden bleiben im Konflikthorizont des Textes.

Die Bilanz überschreitende Formen sind also sehr selten. *Die normale Vervollständigung des Textes setzt die moralische Bilanzierung voraus*. Das liegt durchaus in der dramatisch-teleologischen Funktion des Konfliktes begründet - Konflikte sind auf Konfliktlösungen ausgerichtet. Diese zeitlich-logische Orientierung der dramatischen Struktur wurde von den Probanden immer beachtet - und allein dieser Befund spricht dafür, dass das Ende von Geschichten eine moralische Evaluation des Geschehens umfasst. Es bleibt die Frage, ob sie auch vollzogen wird, wenn am Ende von Geschichten keine Gerechtigkeit wiederhergestellt wird, sondern die Bösen, die Selbstsüchtigen, die Nicht-Integren unbestraft aus dem Text entlassen werden: Denn das würde bedeuten, dass der Zuschauer im *Gegenüber des Textes* positioniert würde, eine moralische Implikation auch dann ableitend, wenn der Text sie ihm nicht vorsetzt.

Alle Schlüsse sind *gebunden* in die Folgerichtigkeit, mit der sie sich aus dem Vorangegangenen ergeben. *Bindung* bezeichnet eine textuelle Eigenschaft, die mit der *Kohärenz* der Geschichte zusammenhängt, in der die Kohärenz am Ende besteht. Bindung in die Logik der Ereignisse, der Handlungen, der Narration. Bindung aber auch in die Logik der Wertewelt, die sozialen Gesetze der abgebildeten Welt.

Am Beispiel der *plot points* und der möglichen Fortschreibungen der Handlung von DER KUSS DES KILLERS lassen sich z.B. folgende *moralische Wendepunkte* ausmachen (wobei „>>>“ mögliche Implikationen oder Öffnungen notieren soll):

(1) Die Heldin kommt bei dem Versuch, dem Killer zu Hilfe zu kommen, um.

>>> Ende der Geschichte, mit einem geläuterten Killer-Helden.

>>> Beginn einer Rache-Geschichte?
(2) Der Killer-Held entdeckt, dass die junge Frau eine Polizistin ist. Um sich selbst zu schützen, muss er sie zum Schweigen bringen.

>>> Er tötet sie. Ende der Geschichte.
Beginn einer Läuterungsgeschichte?

>>> Er tötet sie nicht. Bekenntnis seiner Liebe. Beginn des mörderischen *showdowns* einer *amour fou*?

(3) Der Killer-Held soll als letzte Aufgabe einen Spitzel töten. Er ist müde, will die Aufgabe nicht erfüllen.

>>> Er überwindet sich, tötet den Mann. Damit lädt er neue Schuld auf sich, vielleicht überhaupt zum ersten Mal, und hat außerdem noch eine Zeugin.

>>> Führt er den Auftrag nicht aus, bedeutete das sein eigenes Todesurteil. Ende dieses Teils der Geschichte. Beginn eines Rachefeldzuges des jungen Paares gegen die kriminelle Bande?
Stirbt der Killer-Held: Beginn eines Rachefeldzuges der jungen Frau gegen die Bande?

(4) Der leitende Kommissar am Ende tötet nicht nur den Killer-Helden, sondern auch die junge Frau.

>>> Ein „schmutziges“ Ende, das eine *amour fou fatal* zu Ende führt. Natürlich wird die Wahrheit über das tatsächliche Geschehen nicht an die Öffentlichkeit drängen. (Damit stellt sich der Film auf die Seite von ermordetem Paar und Zuschauer, prangert am Ende die Institutionen der Inneren Sicherheit an; das wäre also ein Ende, das das gesamte Geschehen neu perspektiviert und den Zuschauer zugleich parteilich vereinnahmte.)

Die innere Moralentwicklung einer derartigen Geschichte basiert auf *moralischen Dilemmata* und auf den individuellen *Transitionen* und *Modulationen des Selbst*, die als Antworten auf derartige Problemlagen formiert sind. Das Schema der Figurenentwicklung ist *dicht*, weil es einen unmittelbaren Zusammenhang zwischen Persönlichkeitsentwicklung und moralischer Erfahrungssituation unterstellt. Die Dichte ist eine Genrekonvention und bemißt sich zum einen an der *Ende-Orientierung* aller möglichen Geschichten; zum anderen ist sie eine Implikation aus der Figurenanlage, die unter anderem die strikte Bindung der Figuren in die *relevanten Beziehungen* der Handlung besagt. Geschichten werden zu Ende geführt, indem man der inneren Dynamik der abgebildeten Beziehungen und ihrer Konflikte folgt: Dar-

um auch lassen sich Innenperspektiven der erzählten Wertewelt aus der Beschreibung der Figuren gewinnen. Die *moralische Lage* der einzelnen Figuren setzt ihre Ansicht als „gebundene Figuren“ voraus. Konstituiert als einzelne, nicht denkbar ohne ihr soziales Feld, unter Entscheidungs- und Handlungs-zwang: Die empathischen Prozesse, die durch das Konstrukt der narrativen Figur vermittelt sind, simulieren auch und vor allem Entscheidungskonflikte, Wert-Widersprüche, Fragen von Gewinn und Schuld.

Es hängt zwar mit der *Prägnanz* des künstlerisch ausgearbeiteten narrativen Konflikts zusammen, dass er sich recht gut *verbal* beschreiben lässt. Doch sind die moralischen Konflikte in Geschichten oft so komplex, dass dagegen die Beschreibungsfähigkeit abfällt. Es ist der Kontext der Geschichte selbst, der den Konflikt und seine Dilemmata hervorbringt und auch präzisiert, nicht ein isoliertes moralisches Urteil. Wenn in Ken Loachs *MY NAME IS JOE* (1998) sich aus einem *docudrama* eine Konfliktlage in den Dimensionen der klassischen Tragödie entwickelt, bedarf es erheblichen kognitiven und verbalen Aufwands, die moralische Situation zu benennen.

Methodisch ist diese Überlegung folgenreich:

- (1) Weil die Erhebung der Binnenmoral an die verbale Kompetenz der Probanden gebunden ist;
- (2) weil damit eine interne Koppelung von „moralischer Lage“ und „moralischem Urteil“ behauptet ist;
- (3) weil vor allem jüngere Kinder nicht allein mit dem Problem, die moralische Lage zu durchdringen, auseinandersetzen, sondern sie auch noch aussagen müssen, womit sie schlicht überfordert sein dürften.

4. Perspektiven, Überraschungen, Zufälle: Konfliktodynamik

Oben war der Konflikt in drei Bestimmungen gekennzeichnet worden: er ist gebunden in *soziale Beziehungen*, er bedarf eines *Themas* und er ist als *Entwicklung* angelegt, nicht als existentielle Entgegensetzung. Der sicherlich wichtigste Ankerpunkt der Konfliktstrukturen sind die Figuren der Handlung, resultieren die Konflikte des Dramas doch gemeinhin aus den Unvereinbarkeiten der Handlungsabsichten der Beteiligten. Will man den Konflikt unter der Perspektive der handelnden Figur bestimmen, entsteht er durch das Gefüge der Kräfte, die der Erreichung des textumgreifenden Handlungsziels *entge-*

genstehen. Der Handlungsraum ist zugleich ein *Konfliktfeld*, auf das sich die Figuren orientieren müssen; das Konfliktfeld wird darum vor allem durch die komplementären *Interpretationen des Handlungsfeldes* konstituiert. Konfliktfelder sind nicht statisch, sondern dynamisch, sie verändern sich mit jeder Handlung. Die Handlungen nehmen Bezug auf die Interpretation des Handlungsfeldes, und unter Umständen verändern sie das Handlungsfeld *wesentlich* (dann ist ein *Wendepunkt* erreicht). Zur Bestimmung der *Lage*, in der sich das Konfliktfeld befindet, bedarf es der Durchdringung beider *Perspektiven* des Konfliktes, sowohl der prot- wie auch der antagonalen. Die Rekonstruktion der komplizierten, aus mindest zwei komplementären Sichten gespeisten Innensicht des Handlungsfeldes nennen wir hier *Empathie*.

Nun ist Konfliktwahrnehmung in der Aneignung von Filmen wie *DER KUSS DES KILLERS* nicht allein darauf gerichtet, das Konfliktfeld selbst zu durchdringen, sondern verbunden mit einer *moralischen Evaluation* des Geschehens. Die empathische Durchdringung eines Handlungsfeldes erweist sich so als Mittel, sich spielerisch in fiktionalen Wertewelten einzulassen. Wenn Bettelheim seine These, die intrapsychische Fähigkeit, Wert-Probleme zu erkennen und Problemlösungen zu simulieren, als *Kinder brauchen Märchen* (1977) betitelte, dann nimmt er gerade auf die Funktionen Bezug, die fiktionalen Texte in der moralischen Entwicklung einnehmen können. Konfliktstrukturen bilden das Material, an dem sich die Fähigkeit, moralische Problemkonstellationen zu evaluieren, erproben und beweisen kann. Nun legen die Befunde unserer kleinen Studie die Annahme nahe, dass TV-Spielfilme Konflikte dynamisieren und durch die Kombination unterschiedlicher Konfliktarten und -ebenen ein dynamisiertes empathisch-afektives Feld eröffnen. Der Geltungsbereich einzelner Konfliktkonstellationen wird kürzer, regiert nur eine Phase der Geschichte durch und wird dann durch einen neu formierten Konflikt abgelöst. Auch dieser Befund bestätigt die Annahme, dass die dramaturgischen Bögen des TV-Spielfilms programmbedingt verkürzt werden.

Den Punkt in der Entwicklung einer Geschichte, an dem der relevante Konflikt eröffnet wird, nennt man in der Drehbuchliteratur *plot point* und versteht darunter „einen Vorfall, eine Episode oder ein Ereignis, das in die Handlung ‚eingreift‘ und sie in eine andere Richtung dreht“ (Field 1991, 42). Die Redeweise

ist sehr offen, und es ist weitestgehend unklar, wie man *plot points* differenzieren soll. Seger (1997, 46f) nennt eine ganze Reihe von Funktionen, die *plot points* haben:

- sie lenken die Handlung in eine neue Richtung;
- die zentrale Frage wird noch einmal aufgeworfen und macht uns neugierig auf die Antwort;
- oft ist es ein Moment, in dem die Hauptfigur eine Entscheidung trifft oder eine Verpflichtung eingeht;
- er erhöht das Risiko;
- er treibt die Handlung voran in den nächsten Akt;
- er führt uns in ein neues Umfeld, und wir gewinnen eine neue Perspektive auf die Handlung.
- Andere kommen dazu - wenn z.B. die Personenkonstellation neu geordnet werden muss (Wulff 1998, 125ff; 1999, 236ff).

Offensichtlich lassen sich nicht alle dieser Bestimmungen mit der rezeptionspsychologischen Qualität der *Überraschung* bzw. der Dramaturgie des *Zufalls* zusammenbringen. Der Zufall ist insbesondere in absurden Komödien als Motor des Geschehens erprobt worden. Ein oft skurriler Zufall vereitelt die Pläne der Figuren, macht sie sinnwidrig. Die Handlung verselbständigt sich, gerät außer Kontrolle. Dürrenmatt spricht in diesem Zusammenhang sogar von einer eigenständigen *Dramaturgie des Zufalls*. Fast jeder Zufall ist theoretisch möglich und Zufälle sind notwendig, da ohne sie die Welt planbar, somit unerträglich wäre. "Der Zufall, das ist dabei vorausgesetzt, braucht nicht weniger hart und unerbittlich zu sein als irgendeine Notwendigkeit", schreibt Allemann (1968, 212). Zufälle machen das momentane *Zurücktreten des Kontrollmomentes* dramaturgisch spürbar, insofern sind sie für die Handlungsentwicklung produktiv. Zufälle unterwandern die Determination des Geschehens, sie öffnen den Problemraum des Dramas für neue Entwicklungsmöglichkeiten, sie geben Raum für eine Neukalkulation des Geschehens, dynamisieren die Figurenentwicklung etc. Und sie kommen damit der Unterbrochenheit des Fernsichttextes, seinen kürzeren Spannungsphasen entgegen.

Die *zufällige Begegnung* ist einer der verbreiteten Typen einer Dramaturgie des Zufalls. Ein Beispiel ist *GESTOHLENES MUTTERGLÜCK* - die Frau, die das Kind der anderen stahl, seitdem äußerst zurückgezogen lebt: *Zufällig* trifft sie die andere auf der Straße (und öffnet damit die weitere Entwicklung der Geschichte - der Kommissar wird informiert, er wird

die Ermittlungen wieder aufnehmen, am Ende die falsche Mutter stellen). Zufälle haben oft etwas *Schicksalhafter* an sich, geben sie dem Geschehen eine fast märchenhafte Wendung. Zufälle legen den Schluss auf eine höhere *Instanz* nahe, die das Drama oder die erzählte Welt kontrolliert. Zufälle haben ein *demonstratives* Moment an sich, sie sind als Geschehen besonderer Art exponiert. Wenn ein Täter eine Zeugin *zufällig* im Fernsehen identifiziert, obwohl sie eigentlich erfolgreich untergetaucht war, dann ist der Zufall ein Wendepunkt, der das Ingangkommen oder -halten der ganzen Geschichte betrifft.

5. Gedehte Enden: DER KUSS DES KILLERS

5.1 Ende-Reihen

Konflikte enthalten Bedingungen darüber, wie sie erledigt werden können und wie die Geschichte an ein Ende finden kann. Werden die Konflikte im Verlauf der Erzählung neu formuliert, werden auch die Bedingungen neu konturiert, wie die Geschichte sich beenden lässt. Darum lässt sich die Beobachtung, dass *DER KUSS DES KILLERS* über mehrere Neukonturierungen des Konflikts erzählt wird, dahingehend generalisiert werden, dass hier mehrere *Ende-Konstellationen* definiert werden. Diese Beobachtung, die sich so auch an anderen Filmen des Korpus anstellen lässt, ist für die affektuellen Erlebensstrukturen insofern folgenreich, als damit der Rahmen, in dem Affekte vom Film induziert werden, sich mehrfach ändert.

Lässt es sich als dramaturgische Regel formulieren, dass eine Serie von Enden, eine Kaskade von Enden den Abschluss bildete? Und dass es nicht, wie im Kinospielefilm üblich, eine genau bezeichnete Ende-Episode gibt, sondern dass ein Gutteil (wenn nicht sogar ein Großteil) des Textes zum Ende rechnet?

Das würde bedeuten, dass die Geschichte dramaturgisch nicht strikt von Anfang zu Ende konstruiert wäre, sondern vom Anfang zu einem ersten Ende, zu einem zweiten, zu einem dritten. Der narrative Bogen wäre also viel kürzer als der eines normalen Spielfilms oder eines Fernsehspiels, er würde transformiert in eine Vorbereitung von Ende-Konstellationen. Das würde bedeuten, dass die Verlockungsstrategie der Trailer sich auch in den Filmen spiegelte - allerdings verkehrt in die Dramatisierung der Ende-Spannung. Der Konflikt wird zu Ende geführt, aber das ist nicht das eigentliche Ende, sondern nur

ein Durchgang zu einer Neudramatisierung des Konflikts, zu einem erneuten Ende, das aber auch nur Durchgang zu weiterem ist.

Das könnte man lesen als eine Dramatisierungsform des *cliffhangers*: Eine Spannung, die damit rechnet, mit einer „überraschenden Wendung“ weitergeführt zu werden. Das dramaturgische Element der Überraschung bekäme dann zentrale Funktionen, der überraschende Durchgang von einem *cliff* in die weitere Handlung wird zum Zentrum von Rezeptionslust und von Erzählstruktur. Dabei ist die Mischung der Erzählebenen und der Teilerzählungen etwas, das die Entwicklung der fernseh-dramatischen Formen deutlich bestimmt. Folgt man Nelsons Idee, dass es eine globale Tendenz der Fernsehfilme gebe, *Strukturen der seriellen Formate zu assimilieren* (1997, 4ff), dann lassen sich zwei unterschiedliche Tendenzen ausmachen: eine etwas ruhiger wirkende multi-episodale Form nach dem Muster von *HILL STREET BLUES* und eine zweite, deutlich an die atemlose Geschwindigkeit der Werbung angelehnte Form, für die *BAYWATCH* als Beispiel dienen mag. Gemeinsam ist beiden Formen eine Tendenz zur dramatischen Zuspitzung, zum Zurücknehmen von Phasen der Entwicklung, von Zustandsbeschreibungen und Ortsbesichtigungen. Der TV-Film ist so insgesamt in einem „continuum of diegetic textures“ lokalisiert, „build by cutting from narrative hot spot to hot spot“. Folgt man dieser Idee, dann ist die große Bedeutung, die die überraschende Wendung im Aufbau der TV-Spielfilme hat, eine simple Folge einer gegenüber den Gepflogenheiten der Kinoinszenierung veränderten Dramatisierungsweise.

TV-Spielfilme erweisen sich bei näherem Hinsehen als Hybridformen, die einerseits an die Zeit- und Spannungsvorgabe der Werbeunterbrechung angepaßt sein müssen, die andererseits aber oft die klassische Konflikt- und Spannungsdramaturgie des Kinofilms befolgen. Die dramaturgische Implikation der Werbeunterbrechung ist allerdings deutlich. Auf der Oberfläche sind sie in unter der amerikanischen Programm-Bedingung in sieben Akte aufgegliedert, zwischen die jeweils ein Werbeblock gesetzt werden kann. Nach gängiger Auffassung ist zu beachten, dass „at the end of each of the seven acts you create some suspense, not necessarily involving violence or jeopardy, but enough given the context of the story to keep the viewer interested and eager to see the next part of the film“ (Silver 1991, 38). Die Behauptung Bleichers (1999, 3), der TV-Spielfilm folge der

klassischen Drei-Akt-Dramaturgie des Kinospiefilms, muss darum mit Skepsis begegnet werden. Die Anpassung an die Konventionen der Werbeunterbrechung, die in verschiedenen Ländern verschieden gefaßt sind, führt dazu, dass in Deutschland „sanfte Unterbrechungen“ (Bleicher 1999, 3) vorkommen, die nicht mit Werbeblöcken gefüllt sind, die aber als „dramaturgische Plätze“ für Unterbrechungen vorgesehen sind.

Auch die hohe Bedeutung der Überraschung deutet darauf hin, dass TV-Spielfilme eine andere Rhythmik der Rezeption ansteuern als wir sie aus dem Kinofilm gewohnt sind. Was sagen die Dramaturgien zu „Überraschung“? Nicht gemeint ist natürlich der *deus ex machina*, er fußt auf einer anderen Art der plötzlichen und unvermittelten Lösung eines dramatischen Konflikts. In den Fernsehformen geht es in den Überraschungsphasen um die Neuformierung des narrativen Konfliktes und der sozialen Beziehungen der Erzählung. Die dramatische Struktur wird grundlegend verändert: Es geht nicht mehr so sehr um eine *folgerichtige Entwicklung* der Handlungslinien, sondern um eine *Folge von Transformationen der dramatischen Konstellation*, sodass sich das Drama über mehrere solche Transformationspunkte hinweg entfaltet, jeweils neu von Grund auf aufgebaut wird - und dieses ist natürlich eine optimale Anpassung der dramaturgischen Struktur an die Vorgabe der Werbeunterbrechung. Und der *cliffhanger* ist dann nicht allein ein Festhalten der Aufmerksamkeit des Zuschauers im Moment der Spannung und so ein Hilfsmittel, um den Zuschauer nicht zu verlieren, sondern würde selbstbewußt eingesetzt als Technik, den Zuschauer von einer Ende-An- und -Entspannung zu einem neuen Aufnehmen der Fäden der Erzählung zu verleiten. Die Rezeption eines TV-Spielfilms ist gegenüber der Rezeption eines Kinofilms nicht defekt, sondern ist eine eigene und andere Art der Aneignung. Es entsteht in Folge der dramaturgischen Führung des Dramas durch mehrere Transformationen hindurch eine Rezeptionssequenz, die in periodischer Bewegung von Spannung zu Spannung geführt wird. Und es entsteht ein Spannungsbogen, der in mehreren Zyklen die Geschichte ans Ende bringt. *Serialität*, die sich sonst auf ganze Reihen von Texten verstreut, wäre in TV-Spielfilmen dann eine fundamentale Eigenschaft der Erzählweise, der TV-Spielfilm würde sich dann als eine Hybridform zwischen Kinoerzählung und Fernsehserie bestimmen lassen.

5.2 Wahrscheinlichkeit und Unwahrscheinlichkeit

Doch sollte noch einmal das Ensemble der Prozesse ins Zentrum rücken, in denen der TV-Spielfilm erschlossen wird. Wendepunkte, *cliffhanger* und Überraschungen sind Vorverweisungen auf Konfliktlösungen, Katastrophen, Dilemmata, die in der Rezeption als Horizont des Geschehens entworfen werden. Geschehenswahrnehmung geschieht immer in einem zeitlichen Entwurf, in dem die Möglichkeiten des kommenden Geschehens kalkuliert und bewertet werden. Das Erwarten ist ein elementarer Prozeß der Hypothesenformulierung, der Wahrscheinlichkeitsabschätzung und der Geschehensbewertung.

Es lässt sich folgende Reihe von *Hypothesen* formulieren:

(1) Wendepunkte sind nicht automatisch tatsächliche Enden. Aber sie enthalten jeweils *Konditionen der Beendigung* der Geschichte. Eine Geschichte entwickelt sich so über eine ganze Reihe von „möglichen Enden“ hinweg.

(2) Darum sind auch die *Schließung und Öffnung* des Feldes der Möglichkeiten, wie sich eine Geschichte entfalten kann, die wesentlichen Entwurfs-tätigkeiten, in denen das Handlungsfeld des Films untersucht und konturiert wird. Indem ich eine Geschichte verstehe, entwerfe ich an jedem Punkt des textuellen Prozesses das Ensemble der Entwicklungspotentiale. Manche bringen die Geschichte zu Ende, manche verstricken die Figuren tiefer in eine Intrige, manche stempeln sie zu Opfern, andere zu Tätern. Das, was dann geschieht und wovon der Text erzählt, ist nicht unabhängig von dem, was die Phantasie des Entwicklungsraums erzeugt hatte. (Darum sind auch manche phantastisch wirkenden Eingriffe in den Gang der Geschehnisse so auffallend. Derartige Brüche mit der Kontinuität der erzählten Welt brechen die Kontinuität des Austausches von tatsächlicher Entwicklung und Transformation des Entwicklungsraumes. Es sind echte Rezeptions-Überraschungen.)

(3) Es sind *moralische Konflikte*, die von besonderer affektiver Wirksamkeit sind - weil jede Handlung, die folgt, bedeutungsvoll ist, Bedeutung trägt.

(4) Moralische Konflikte entstehen in der *initialen Phase* von Handlungssequenzen. Das ist deshalb wichtig zu wissen, weil die affektuelle Erregung / die Intensität der affektuellen Beteiligung dadurch

angehoben wird, sodass der Zuschauer stimuliert in die Handlungsphase eintritt.

(5) Moralische Konflikte sind zum einen *Wertkonflikte*, die in/an einer einzelnen Figur ausgetragen werden. Dabei sind sie auf das Personen-/Beziehungsgefüge ausgerichtet.

(6) Sie sind zum zweiten funktional in die *Narration* gebunden, sind jeweils tendenziell Schlusswendungen und könnten die Geschichte beenden.

Subjektiv erlebte Spannung ist einer der einfachsten Indikatoren für das Maß an Aufmerksamkeit und intellektueller und emotionaler Zuwendung, das man erheben kann. Sie resultiert nach Meinung vieler Autoren aus der *Unsicherheit des Ausgangs der Handlung*, also im Vorgriff auf die Beendigung der Handlungssequenz bzw. der narrativen Verwicklungen.

Nun lässt sich leicht bemerken, dass die Offenheit eines Verlaufs keine ausreichende Bedingung dafür bilden kann, dass sich jemand „gespannt“ oder „interessiert“ fühlt, dazu bedarf es der Erfüllung einiger weiterer Prämissen:

(1) Zum einen muss der Ausgang einer Handlung *absehbar*, aus dem Gezeigten *extrapolierbar* und hinsichtlich seiner Wahrscheinlichkeiten *kalkulierbar* sein. Zwar ist die Handlung zum kommenden Geschehen hin geöffnet; aber das Kommende ist nicht beliebig, sondern in gewissen Zügen strukturell vorherbestimmt (durch die intern-natürliche oder durch die konventionell-generische Folgerichtigkeit des Geschehens).

(2) Zum anderen muss es nicht ein einziges mögliches Ende geben, sondern mindest zwei *alternative Endzustände*, die in Kontrast oder sogar in Opposition zueinander stehen.

(3) Und zum dritten schließlich geschieht die Orientierung auf ein Ende hin mit Hilfe einer *perspektivierenden Figur*, durch die die verschiedenen Endzustände bewertet werden.

Es geht also gar nicht um die *Unsicherheit* eines Ausgangs, um die „uncertainty of outcome“, sondern vielmehr darum, dass eine gegebene Situation sich in verschiedener Art und Weise in Richtung auf einen Endzustand der Situation entwickeln kann, wobei die Endzustände absehbar, einschätzbar und beurteilbar sind.

Die Kalkulation von Ausgangswahrscheinlichkeiten sollte nicht als Urteil des Rezipienten angesehen werden und als unmittelbare Bedingung für das Filmleben, sondern als ein Verhältnis, das sich aus

der Beziehung der einzelnen Komponenten der Erzählung ergibt. Es geht um die Klärung der inneren Relation von situativen und narrativen Bedingungen, die gegeneinander abgewogen und bewertet werden müssen. Erst daraus entsteht das Wahrscheinlichkeitsurteil. Dieses ist Teil der Textstruktur und gilt auch über mehrere Besichtigungen des Films hinweg. Das heißt, dass die Ausgangswahrscheinlichkeit eines Geschehens nicht daran gebunden ist, dass der Rezipient den weiteren Verlauf noch nicht kennt.

Wer Wahrscheinlichkeiten kalkuliert, begibt sich in die innere Verfassung der erzählten Welt hinein. Das betrifft natürlich ihre physikalische Realität. Das betrifft aber vor allem ihre Konturen als Sozialwelt, die Welt der Rollen, der Werte, der Institutionen. Und das betrifft schließlich die Welt der subjektiven Intentionen, der Wünsche, Ängste, Hoffnungen usw. Gerade, weil die erzählte Welt (wie die „wirkliche Welt“ auch) auf Regeln beruht, ist der *Bruch*, die *Abweichung* von der Regel so sprechend.

In *DER KUSS DES KILLERS* gibt es mehrere Brüche, die zur Konturierung des Personengefüges wichtig sind: die Absetzbewegung des Killers gegen seinen Chef-Vater; die Bewegung gegen den Mädchenhändler, den Geschäftsfreund des Chef-Vaters; das Mißverständnis des Killers, dass die junge Frau nach der ersten Liebesnacht seinetwegen in den Kampf mit dem Killer des Gegners eingegriffen und dabei ihr Leben für seines riskiert habe (vielleicht hat sie das ja sogar, darüber kann kaum entschieden werden); seine Unfähigkeit, genauer: seine Weigerung, die junge Frau zu töten, als er entdeckt hat, dass sie eine Polizistin ist, die offenbar auf ihn angesetzt wurde.

Und schließlich, dass die junge Frau den Mordauftrag an der Statt des Killers vollendet - damit lädt sie Schuld auf sich, gibt ihre Rolle als Undercover-Agentin auf und stellt sich endgültig auf die Seite des Mörders. Wiederum weist die Tat auf ein melodramatisches Motiv hin - das *Motiv des Paares*, das sich außerhalb aller Normen stellt, wissend um die gemeinsame Schuld, wissend, dass sie einen Bund auf Leben und Tod eingegangen sind. Meist enden diese Geschichten tödlich (man denke an *BONNIE AND CLYDE*, man denke aber auch an das glücklich endende *THE GETAWAY*). Die Bedingungslosigkeit, mit der sich der eine dem anderen ausliefert, die Rigorosität der Hingabe des einen an den anderen: dieses sind Gesichter einer Totalitätsvorstellung der Liebe, die jede Realität und jede Kontrolle außer Kraft setzt.

Am Ende von *DER KUSS DES KILLERS* wird der Mann hingerichtet, rettet mit letzter Kraft das Leben der jungen Frau, stirbt in ihren Armen: ein sentimentaler Schluss. Im Sinne einer Totalität der Liebe wäre es plausibler gewesen, dass das Paar gemeinsam den Tod gefunden hätte - in einem letzten Aufbäumen gegen die Autoritäten der erzählten Welt, der Ordnungs- und Kontrollmächte.

Vielleicht ist aber gerade der Schluss, wie er realisiert wurde, historisch zu relativieren. Der *rigorose Schluss* spielt mit einer Freiheitsphantasie, die noch den Tod als Akt von Widerstand und Auflehnung interpretiert. Derartige Schlüsse hat es in diverser Variation in den sechziger und siebziger Jahren gegeben, und es ist nicht schwer zu vermuten, dass diese Schlüsse ein Verhältnis zwischen Subjekt und Gesellschaft reflektieren, das die Auflehnung als erste Tugend ansah und in der Auflehnung eine Technik der Identitätsentwicklung identifizierte. Fatalerweise endete die Subjektwerdung mit dem Tod der Helden - weiter konnten sie sich nicht aus dem Machtbereich der gesellschaftlichen Ordnungskräfte zurückziehen. Dieses Subjekt definiert sich im Konflikt mit den anderen. Bedingungslose Liebe wiederum verstärkt die Nichtunterwerfung unter die Routinen und Rituale des Alltags.

Dagegen ist das Ende von *DER KUSS DES KILLERS* *sentimentalisch* - das Liebespaar erlebt nicht den Heroismus des gemeinsamen Untergangs, sondern wird durch den Tod getrennt. Enden jene ersten Geschichten pathetisch, endet diese süßlich. Das Leben wird die junge Frau wiederhaben. Sie wird in geordnete Bahnen zurückkehren (das thematisiert der sehr kurze Nach-Schluss). Ein solches Ende kann man leicht in Verbindung bringen mit der wenig ausgeprägten sozialen Identität der jungen Frau, die zwar Polizistin ist, aber in einem Lebensstil präsentiert ist, der kaum Kontur hat und die sich recht bruchlos in das Halbwelt-Milieu übertragen lässt, in der sie *undercover* arbeitet. Die Undercover-Arbeit erscheint als eine biographische Episode, die keine tieferen Spuren hinterlässt. Auch das Eintauchen in den Einflusbereich des Motivs der bedingungslosen Liebe hat am Ende nicht mehr als den Charakter des Vorübergehenden - einer vergehenden Verwirrung der Gefühle, einer *amour fou*, die sentimentalisch aufgehoben ist. Interessant wiederum in dieser Perspektive ist die Frage, dass die junge Frau sich zeitweilig in einem der melodramatischen Kernmotive verliert.

Was leisten Genres für das Zustandekommen affektueller Prozesse? Sie machen den Gang der erzählten Geschehnisse *berechenbar*. Sie legen sie nicht fest. Aber sie legen fest, von welcher Art sie sind und wie sie aus dem Vorangegangenen folgen. Sie legen fest, wie der Werthorizont ist, in dem sich die Figuren bewegen. Sie umfassen Vorstellungen über das Innenleben der Figuren, ihre Wunscheenergien, die Intensität ihrer Bindung an Wert- und Pflichtvorstellungen. Sie prädisponieren die Art von Wirklichkeit in der das Geschehen angesiedelt ist.

Es ist die Berechenbarkeit der textuellen Verläufe, die die Erwartungstätigkeiten von Adressaten anregen kann. Gib es keine Berechenbarkeit des Geschehens, könnte Beliebiges eintreten, und dann hat die *Antizipation* keinen Sinn. Antizipationen sind wesentliche Leistungen des Zuschauers beim Hervorbringen von *Affekten* - sie resultieren in ihnen, sie werden in ihnen artikuliert, sie verbinden die (kognitiven) Verstehensprozesse mit dem Fortgang der Geschichte.

Antizipationen haben einen kognitiven und affektiven Anteil. Spannungserleben umfasst die Modellierung eines Problemraums und die Kalkulation der möglichen Verläufe, die Evaluierung der *outcomes*; aber es erschöpft sich nicht darin, sondern hat in der Intensität der *Phantasietätigkeit* auch eine affektive Qualität, die den Adressaten bindet.

Am Ende einer katholischen Versuchungsgeschichte (eine Ausprägung eines „sakralen Melodrams“) steht die Vergebung - so auch in *DIE HEILIGE HURE*. Es lohnt, über die möglichen Wendungen des Geschehens nachzudenken, weil dieses Aufschluss gibt darüber, wie festgelegt das Geschehen ist. Und wie stark es gebunden ist in die einmal exponierte Welt von Werten, Orientierungen, normativen Bindungen. Welche anderen *outcomes* könnte eine solche Geschichte haben? Die Verstoßung; der freiwillige Austritt aus der Wertewelt des Anfangs der Geschichte; natürlich die beiden *bad endings* - der Tod in Sünde oder der heroische Tod. Welche affektuellen Implikationen hätte jeder dieser Schlüsse?

5.3 Operationalisierungsprobleme

Wie lässt sich die These verifizieren, dass der TV-Spielfilm nicht mit den langen Spannungsbögen des Kinofilms arbeitet, sondern sehr viel kürzere Phasen

einer Geschichte klammert, in einer oft unwahrscheinlich und unplausibel erscheinenden Überraschung in eine neue Konfliktkonstellation überführt und erst ganz am Ende den Raum der Geschichte schließt?

Enden sind Gestaltschließungen. Enden sind wohlgeformt. Eine Geschichte hört nicht einfach auf, sondern es gibt Konditionen, an denen sie aufhören kann. In der klassischen Geschichte gerät der Held in große Gefahr, aber nicht an eine Kondition, die das Ende sein könnte. Solche Enden gibt es, sie sind höchst wirkungsvoll, sentimentalisch, fordern Sympathie und Empathie auf eine ernste Probe. Der TV-Spielfilm dagegen würde solche Ende-Konstellationen suchen, sie schon früh suchen, um dann von einer zur anderen fortzuschreiten.

Man kann die Probe machen, die Vorführung eines Films unterbrechen und den Zuschauer mit der Behauptung konfrontieren: Hier ist die Geschichte zu Ende! Der Rest kannst Du Dir ausmalen. Es ist zwar nicht beliebig, wo die Unterbrechung vorgenommen wird (solche Stellen, an denen das Geschehen eine überraschende Wendung genommen hat oder an der eine Person eine relevante Information erhielt, eignen sich ausgezeichnet zu diesem Test - ein Beleg dafür, dass die dramaturgischen Einschnitte zu wesentlichen Uminterpretationen des Geschehens durch den Zuschauer führen). Der Zuschauer ist nun dazu in der Lage, die Behauptung zu bestätigen oder sie zu verwerfen. Und er kann zudem, obwohl das Ende nicht ausgeführt ist, dennoch die *Art des Endes* qualifizieren - feststellen also, ob es sich um ein schlimmes Ende, eine bittersüße Wendung, einen tragischen Verlauf usw. handelt. Es gibt ein implizites Wissen um die formale Wohlgestaltetheit von Geschichten, das jede Rezeption begleitet und die dramaturgische Struktur über alle inhaltlichen Besonderheiten der besonderen Geschichte hinaus wahrnimmt, sodass auch eine Verortung des Geschehens im Rahmen der konventionellen Erzählformate vorgenommen werden kann (oder vielleicht sogar wird).

Kann die Analyse auf diese Probe überhaupt verzichten? Immerhin rede ich von „überraschenden Wendungen“. Woran will man das Überraschende bemessen, wenn nicht daran, dass es vom Wahrscheinlichen abweicht?

Die Platzierung der Werbeblocks ist ein Hinweis darauf, dass die These zu Recht formuliert wurde. Sie können nicht *am falschen Ende* platziert sein, denn dann würde der Zuschauer aus der Führung des Textes entlassen, er würde sich emotional und kognitiv „nach dem Film“ lokalisieren, hätte die Neugierde auf das folgende verloren. Nicht *vor dem falschen Ende*, dann käme die Überraschung der weiteren Entwicklung zu schnell. Dann müsste das Erregungsniveau sehr schnell hochgeführt werden, wieder abflachen, um in erneute Neugier und Aufmerksamkeit umgesetzt zu werden - eine psychophysiologische Unmöglichkeit. Dann würde man dem Zuschauer sehr viel abverlangen, sehr hohe Aufmerksamkeit. Also *nach der Einführung der überraschenden Wendung*? Das hätte immerhin für sich, dass der Zuschauer sich über die Unwahrscheinlichkeit des Geschehens vergewissern könnte. Das würde Distanz sichern, das würde zu einer reflexiven Bewegung auf den Film führen, das würde Illusionierung und Identifikation unterlaufen. Und der Werbeblock gibt Zeit, im Gespräch oder in Gedanken sich der Unwahrscheinlichkeit zu vergewissern. Dies ist die klassische Auffassung des *cliffhangers*, der mitten in der neue Gefahr schaffenden oder das interpersonelle Gefüge verschiebenden Wendung stehen sollte.

Das würde wiederum die Frage nach dem Charakter des Spiels aufwerfen - es geht nicht primär und nicht allein um Illusionierung, sondern auch um das Anstoßen eines reflexiven Prozesses, einer gedanklichen Bewegung, die sich dem Text nicht unterwirft, sondern sich ihm entgegensetzt. Die Unwahrscheinlichkeit wäre dann kein Fehler, sondern eine Technik, eine besondere Beziehung zwischen Zuschauer und Text zu installieren, sie auszuprobieren, den Illusionscharakter der Vorführung immer wieder exponierend.

Die These läuft darauf hinaus, eine Störung der Illusionierungsprozesse zu vermuten, die dann eintritt, wenn die „normale Konfliktentwicklung“ aufgegeben und durch eine Neuformierung des Konflikts ersetzt wird. Vor allem die Schussverletzung, die Vera im *KUSS DES KILLERS* erleidet, und die dadurch ausgelöste Amnesie führten in den Testgruppen, denen wir den Film gezeigt haben, zu massiver Desillusionierung, zu Protest und Kommentar. Eine derartige Wendung ist nicht allein eine Sensationalisierung des Geschehens, eine Extremifizierung der Handlung, sondern auch eine Modulation des Zuschauer-

interesses, das enttäuscht wird und neu formiert werden muss. Vielleicht sind darum die Interaktionen von Zuschauern ein Indiz. Beobachte, was während der Vorführung geschieht! Videographiere die Zuschauer! Oder gib ihnen zur Instruktion, sie dürften den Film so oft anhalten, wie sie wollten: Ihre Aufgabe ist die Erstellung einer analytischen Beschreibung der Dramaturgie. Halten sie an den falschen Enden ein, evaluieren sie die Unwahrscheinlichkeit des Geschehens? Vielleicht sollten beide Verfahren koordiniert werden. Das eine eher auf eine „naive“ Rezeption bedacht, das andere auf eine Spezialistenlektüre. Denkbar wäre auch, deutlich zu machen, dass eigentlich der „dramaturgische Bruch“ interessiert. Zuschauer wären also nach solchen Wendungen des Geschehens zu fragen, die sie nicht geglaubt haben.

Was geschieht, wenn man mehrere Programme anbietet? Werden manche Zuschauer an den Bruchstellen „aussteigen“, ein anderes Programm wählen? Man müßte die GfK-Protokolle der Sendungen bekommen, dann könnte man mehr darüber sagen. Vielleicht steigen manche aus. Aber woran liegt das? Lassen sich verschiedene *viewing habits* unterscheiden - manche machen die überraschende Wendung mit, andere empfinden sie als einen Bruch der narrativen Einheit, als ein Indiz von Trivialität, als eine unakzeptable Störung der Illusionierungsprozesse? Zwar sind die bisherigen Studien zum Programmwechsel nicht signifikant, können die Annahmen einer *kognitiven Dramaturgie* (Dieter Wiedemann) bislang nicht belegen, doch scheiterte die Evaluation der Annahme vor allem an den zu schmalen Zuschauermengen. Die These selbst ist aus dramaturgischer Sicht weiterhin virulent.

5.4 Fernsehtheoretische Begründung

Die These ist also, dass die überraschende Wendung eine Auseinandersetzung des Zuschauers mit dem Stoff der Erzählung impliziert. Dass sie eine Position des Zuschauers produziert, die außerhalb und „über“ der Erzählung liegt. Das wäre eine Reflexion auf das Geschehen, die da geschehen möchte, die ganz anders wäre als das, was in der Illusionierungsmaschine des Kinos vom Zuschauer abgefordert wird! Keine Auslieferung, kein illusionierender Nachvollzug dessen, was geschieht, sondern eine Verbindung von Illusionierung und Reflexion auf den Spielcharakter des Geschehens!

Fernsehrezeption umfasst die Distanzierung vom Spiel. Die Markierungsstrategien des Fernsehens machen allzu oft kenntlich, dass es sich um Spiel handelt. Fernsehrezeption wäre dann ganz andere Rezeption als Kinorezeption. Und Fernseh-dramaturgie ließe sich kaum bemessen an den normativen Vorstellungen der Spielfilmdramaturgie.

Nicht dass Kausalität und Folgerichtigkeit außer Kraft gesetzt wäre. Aber die Exposition des Geschehens so, dass die Distanzierung zu ihm Teil der Strategie des Spiels wäre!

Dies wäre zugleich ein generisches Kriterium, das Spielfilme und TV-Spielfilme unterscheidet. Zwar wird die stilistische Oberfläche von Filmen kopiert. Und auch die Techniken der Handlungsbeschleunigung und -extremifizierung werden benutzt. Aber der TV-Spielfilm gibt seine Illusionierungsdichte gelegentlich auf, er setzt die Unwahrscheinlichkeit und den Bruch als poetische Strategie ein. Er öffnet damit Leerstellen, die den Zuschauer über das, was er sieht, nachdenken machen. Er lockert die Bindung, der narrative und emotionale Bogen wird unterbrochen. Er stellt den Zuschauer auf eine Probe. Weil sein Ansinnen eine Achterbahnfahrt durch das Reich der narrativen Möglichkeiten ist, jenseits der Wahrscheinlichkeit und der Folgerichtigkeit.

Lassen sich auch die Problemstellen der *soap operas* so auflösen? Die beendende Großaufnahme, die den emotionalen und sozialen Konflikt einer Person akzentuiert, wäre dann ein Hinweisreiz, der die Reflexion des Zuschauers über das, was geschieht und was es für die Beteiligten bedeutet, anstößt. Übergang in die aktive Phase der Rezeption, aktiv, weil die Reflexion auf eine Rezeption gerichtet ist und auch, weil am Ende eine weitere Rezeption erwartet ist. Wer die Reflexion nicht aufbringen will, wem der Rhythmus dieser Repräsentationsweise zu langsam ist: der ist für das Spiel verloren. Er tritt aus der abgeforderten Rolle heraus. Und er verlässt damit das kommunikative Spiel zwischen Text und Adressat. Er spielt ein anderes Spiel.

Anmerkungen

[1] In den Definitionen des *Dramas* spielt *Konflikt* eine ausgesprochen hochgeordnete Rolle, ist sogar als „origin of action“ bezeichnet worden (Egri 1960, 125; Hall 1991, 4). Generell zum *Konflikt* vgl. Stolpmann 1964; Marnette

1965. Nach Autoren wie Silver (1991, 40) bilden *conflict, development, and resolution* die basalen Elemente des Dramas.

[2] Die Nummern geben die Exposees an, in denen die Nennungen erfolgten.

[3] Zwar ist diese Häufigkeit durch seinen Rang in den Konfliktlagen des Textes gerechtfertigt, dennoch bleibt zu fragen, ob er so häufig auftaucht, weil er in der Szene, in der der Text abgebrochen wurde, noch einmal auftritt. Der Frage, ob man das moralische Urteil am Ende modifizieren kann, indem man an verschiedenen Stellen aus dem Text herausgeht, sind wir hier nicht weiter nachgegangen.

Literatur

Allemann, Beda (1968) Die Struktur der Komödie bei Frisch und Dürrenmatt. In: *Das deutsche Lustspiel*. 2. Hrsg. v. Hans Steffen. Göttingen, S. 200-217.

Bettelheim, Bruno (1977) *Kinder brauchen Märchen*. München.

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

Egri, Lajos (1960) *The art of dramatic writing. Its basis in the creative interpretation of human motives*. Introd. By Gilbert Miller. New York [...].

Field, Syd (1991) *Das Handbuch zum Drehbuch. Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch*. Frankfurt.

Hall, Robert A. (1991) *Writing your first play*. Boston, Mass./London.

Howard, David / Mabley, Edward (1993) *The tools of screenwriting. A writer's guide to the craft and elements of a screenplay*. New York: St. Martin's Press.

Marnette, H. (1965) Zum Problem des literarischen Konflikts. In: *Wissenschaftliche Zeitschrift der Pädagogischen Hochschule Potsdam* 9, 1965.

Nelson, Robin (1997) *TV drama in transition: Forms, values, and cultural change*. New York: St. Martin's Press.

Seeger, Linda (1997) *Das Geheimnis guter Drehbücher*. Berlin: Elexander.

Silver, David (1991) *How to pitch and sell your TV script*. Cincinnati, Ohio.

Stolpmann, G. (1964) Wesen und Funktion des Konfliktes. In: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 12, 1964.

Truffaut, François (1984) *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* 7. Aufl., München (Heyne-Buch. 01/7004.).

Vale, Eugene (1987) *Die Technik des Drehbuchschreibens für Film und Fernsehen*. 3. Aufl., München (Film - Funk - Fernsehen - praktisch. 1.).

Wulff, Hans J. (1998) Szene, Erzählung, Konstellation: Dramaturgische Analyse einer Szene aus Hitchcocks NORTH BY NORTHWEST. In: *Montage/AV* 7,1, S. 123-144.

--- (1999) *Darstellen und Mitteilen: Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen.

Wuss, Peter (1998) Originalität und Stil. Zu einigen Anregungen der Formalen Schule für die Analyse von Film-Stilen. In: *Montage / AV* 7,1, S. 145-167.

Zeller, Rosemarie (1978) Überlegungen zu einer Typologie des Dramas. In: *Erzählforschung. 3. Theorien, Modelle und Methoden der Narrativik*. Hrsg. v. Wolfgang Haubrichs. Göttingen, S. 292-306 (Lili. Beiheft. 8.).