



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Narrative Strategien in der TV-Serie *Community* –
Intertextualität und Metafiktion“

Verfasserin

Kristina Yaneva

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	5
2. Theorie.....	7
2.1. Intertextualität	7
2.2. Metafiktion	16
3. <i>Community</i>	21
3.1. Hintergrundinformation.....	21
3.2. Handlung und Figuren	22
3.3. Stil und narrative Besonderheiten	26
3.4. Zeit und Raum	31
3.5. <i>Community</i> und Sitcom	34
4. Intertextualität in <i>Community</i>	42
4.1. Verbale Verweise.....	43
4.2. Anspielungen	49
4.2.1. Anspielungen auf der Darstellungsebene	49
4.2.2. Anspielungen auf der Handlungsebene	52
4.2.3. Anspielungen auf der Figurenebene.....	55
4.2.4. Anspielungen durch den Schauspieler	58
4.2.5. Anspielungen durch fiktive Texte.....	59
4.3. Parodie	60
5. Metafiktion bei <i>Community</i>	72
5.1. Metafiktive Aussagen	72
5.2. Selbstreflexion durch Intertextualität.....	82
5.3. Selbstdekonstruktion.....	85
5.3.1. Selbstreflexive Dauer.....	86

5.3.2. Selbstreflexive Ordnung	87
5.3.3. Selbstreflexive Frequenz.....	89
5.3.4. Selbstreflexive Stimme	90
5.3.5. Selbstreflexiver Modus.....	91
5.5.6. Ilinx	92
6. Schluss.....	94
7. Quellenverzeichnis	95
7.1. Literaturverzeichnis	95
7.2. Film-/Fernseh-/Videoverzeichnis.....	101
8. Anhang	110
8.1. Abstract (Deutsch)	110
8.2. Abstract (English).....	111
8.3. Lebenslauf.....	112

1. Einleitung

Heutzutage ist Populärkultur ein untrennbarer Teil des Alltags von vielen Menschen. Filme und Fernsehserien, neue Lieder oder auch das Leben der Stars sind Themen, von denen die Medien jeden Tag berichten und die oft ihren Weg zu unseren Gesprächen finden. Besonders das Internet hat Popkulturprodukte aus der ganzen Welt leichter zugänglich gemacht als je zuvor. Entsprechend dieser Entwicklung haben sich die fiktiven Realitäten auf den Bildschirmen auch verändert. Figuren in Filmen und Serien beziehen sich in den letzten Jahrzehnten zunehmend auf andere Filme und Serien, sie parodieren berühmte Szenen ihrer Vorläufer oder ahmen diese nach. Aus diesem Zusammenhang ist die US-Amerikanische TV-Serie *Community* entstanden - ihre Figuren verweisen ständig auf Populärkultur, ihre Welt wird durch sie beeinflusst und geprägt. Im Folgenden wird diese Serie, besonders im Bezug zur Postmoderne, analysiert. Es werden näher ihre narrativen Prozesse, ihre intertextuelle Verbindungen zu anderen Fernsehserien und Filmen und ihre metafiktionale Behandlung von ihrem eigenen fiktiven Status erforscht.

Das nächste und somit zweite Kapitel dieser Arbeit wird einen theoretischen Überblick über die Begriffe der Intertextualität und Metafiktion liefern, die ihre Anfänge in der Literaturwissenschaft haben. Es werden unterschiedliche gebräuchliche Definitionen der beiden Begriffe erläutert und sie werden in Verbindung zur Postmoderne und Film und Fernsehen gebracht.

Das dritte Kapitel wird sich auf die Serie *Community* selbst konzentrieren. Ihre Handlung und Hauptfiguren werden eingeführt und ihr Stil und ihre narrativen Besonderheiten werden angesprochen. Es wird auf die Frage eingegangen, inwiefern die Serie in die Gattung der Sitcom passt und wie ihre Besonderheiten die aktuellsten Entwicklungen der Gattung widerspiegeln.

Das vierte Kapitel dieser Arbeit wird sich der Frage der Intertextualität in *Community* widmen. Es werden die Arten von intertextuellen Verweisen kategorisiert. Dabei wird zwischen verbalen Verweisen, verschiedenen Arten von Anspielungen und Parodie unterschieden. Es wird erforscht, inwiefern Populärkultur die Welt und die Denkweise der Hauptfiguren durchdrungen hat und was das für den postmodernen Menschen und für die Zuschauer der Serie heißt. Die Methoden, durch die *Community* Parallelen zu bekannten Filmen und Fernsehserien zieht, werden aufgegliedert und es wird auf deren Funktionalität eingegangen.

Das fünfte Kapitel beschäftigt sich dann mit der Metafiktion in *Community*. Es wird analysiert wie die Serie durch ihre Figuren auf ihren Status als ein fiktives Werk hinweist und wie sie allgemein die Konstruktion von Fiktion thematisiert. Es wird die Anwendung von Intertextualität für metafiktionale Ziele untersucht und auch die Arten, auf die *Community* ihre eigene Narration dekonstruiert und die Elemente ihrer Erzählung selbstreflexiv verwendet. Eine abschließende Bemerkung wird dann die Ergebnisse der Analyse zusammenfassen.

2. Theorie

2.1. Intertextualität

Intertextualität ist ein Begriff aus der Literaturwissenschaft. Er wurde in den späten 1960er Jahren von der Poststrukturalistin Julia Kristeva eingeführt und meint die Vernetzung von Texten. Kristeva bezieht sich auf den Sprachwissenschaftler Ferdinand de Saussure und seine Semiotik, nach der ein sprachliches Zeichen aus einem Lautbild (das Bezeichnende, auch Signifikant) und einer Vorstellung (das Bezeichnete, auch Signifikat) besteht. Die beiden haben eine beliebige Beziehung zueinander, was klar wird, wenn man betrachtet, dass es in den verschiedenen Sprachen auch unterschiedliche Wörter für das gleiche Objekt gibt¹. Folglich bekommt ein Wort nicht seine Bedeutung, weil es logisch auf ein Objekt verweist, sondern durch seine Position in einem linguistischen System und in Verbindung zu anderen Zeichen. Die Sprache nach Saussure ist ein semiotisches System, „dessen Glieder sich alle gegenseitig bedingen und in dem Geltung und Wert des einen nur aus dem gleichzeitigen Vorhandensein des anderen sich ergeben“². Sie können also nicht selbstständig existieren. Ähnlich funktioniert das literarische Zeichen, dessen Bedeutung von seiner Position in zwei Zeichensystemen bedingt wird – in dem linguistischen und dem literarischen:

„Authors of literary works do not just select words from a language system, they select plots, generic features, aspects of character, images, ways of narrating, even phrases and sentences from previous literary texts and from the literary tradition.“³

Ein literarisches Werk kann demzufolge nicht alleinstehend Bedeutung haben und ist stets verbunden mit anderen Werken:

„Works of literature, after all, are built from systems, codes and traditions established by previous works of literature. The systems, codes and traditions of other art forms and of culture in general are also crucial to the meaning of a work of literature.“⁴

Darin liegt das intertextuelle Wesen von Werken - egal ob literarische, filmische, musikalische oder andere.

Neben Saussures Semiotik bezieht sich Kristeva in ihrem Schreiben über

¹ Vgl. Saussure, Ferdinand de, *Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, Berlin: Walter de Gruyter² 1967 (Orig. *Cours de linguistique générale*, Paris : Payot 1916), S. 78-79.

² Ebd., S. 136-137.

³ Allen, Graham, *Intertextuality*, London: Routledge 2000, S. 11.

⁴ Ebd., S. 1.

Intertextualität auf die Theorien des Literaturwissenschaftlers M.M. Bachtin. Bachtin beschäftigt sich mit dem sozialen Aspekt davon, wie Wörter benutzt werden. Für ihn ist Saussures Linguistik zu abstrakt und soll auch berücksichtigen, dass Sprache in einer konkreten Situation von Individuen verwendet wird, wovon ihre Bedeutung natürlich abhängig ist¹:

„Meaning, Bakhtin/Medvedev argue, is unique, to the extent that it belongs to the linguistic interactions of specific individuals or groups within specific social context“².

Eine Äußerung wird von vielen sozialen Aspekten beeinflusst. Sie enthält auch Spuren von früheren Äußerungen, ist in gewisser Weise eine Antwort auf diese. Für Bachtin zeigt das den dialogischen Charakter der Sprache:

„The most crucial aspect of language from this perspective, is that all language responds to previous utterances and to pre-existent patterns of meaning and evaluation, but also promotes and seeks to promote further responses. One cannot understand an utterance or even a written work as if it were singular in meaning, unconnected to previous and future utterances or works.“³

Bachtins Konzept der Dialogizität hat mit der Mehrstimmigkeit einer Äußerung oder auch eines Wortes zu tun. Die zweistimmige Sprache, im Unterschied zu der Monologizität, die nur eine absolutistische Wahrheit zulässt, richtet sich nicht nur auf ein Objekt, sondern auch auf eine Äußerung oder auf ein Wort von jemandem anderen⁴. Wenn ein Autor das Wort eines Anderen benutzt und ihm eine neue Bedeutung gibt, während es gleichzeitig seine ursprüngliche Bedeutung beibehält, entsteht ein ambivalentes Wort. Das Wort hat dann zwei Signifikationen, was ein Resultat aus der Verknüpfung der beiden Zeichensysteme ist⁵. Das ambivalente Wort kann in Form von Imitation/Repetition auftauchen, bei der der Autor die Rede von jemand anderem benutzt, ohne gegen seinen Gedanken zu verstoßen. Es kann auch Parodie sein, bei der der Autor eine entgegengesetzte Bedeutung zum alten Text einführt⁶. Die dritte Art ist ein aktiver Typ von ambivalenten Wörtern, der „durch den aktiven (modifizierenden) Einfluss des fremden Wortes auf das Wort des Autors

¹ Vgl. Allen, *Intertextuality*, S. 11.

² Ebd., S. 17.

³ Ebd., S. 19.

⁴ Vgl. Ebd., S. 26-27.

⁵ Vgl. Kristeva, Julia, „Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman“, in: *Literaturwissenschaft und Linguistik: Ergebnisse und Perspektiven. 3: Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft; 2*, Hg. Jens Ihwe, Frankfurt Am Main: Athenäum 1972, S. 345-375, S. 356.

⁶ Vgl. Ebd., S. 357.

gekennzeichnet“¹ wird. Dabei ist stets ein fremder Diskurs anwesend.

Julia Kristeva geht auf Bachtins Theorien in ihrem Aufsatz *Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman* ein und schreibt:

„Bachtin gehört zu den ersten, die die statische Zerlegung der Texte durch ein Modell ersetzen, in dem die literarische Struktur nicht *ist*, sondern sich erst aus der Beziehung zu einer *anderen* Struktur *herstellt*. (...) [D]as ‚literarische Wort‘ [ist] nicht ein *Punkt* (nicht ein feststehender Sinn), sondern eine *Überlagerung von Text-Ebenen*, ein Dialog verschiedener Schreibweisen: der des Schriftstellers, der des Adressaten (oder auch der Person), der des gegenwärtigen oder vorangegangenen Kontextes.“²

Diese Positionierung des Wortes zeigt, dass „das Wort (der Text) Überschneidung von Wörtern (von Texten) [ist], in der sich zumindest ein anderes Wort (ein anderer Text) lesen läßt“³. Kristeva erweitert und eignet Bachtins Theorien über Dialogizität und Ambivalenz an, und kommt zu folgender Schlussfolgerung:

„jeder Text baut sich als Mosaik von Zitaten auf, jeder Text ist Absorption und Transformation eines anderen Textes. An die Stelle des Begriffs der Intersubjektivität tritt der Begriff der *Intertextualität*, und die poetische Sprache läßt sich zumindest als eine *doppelte* lesen.“⁴

Kristeva betrachtet den Text als eine Zusammensetzung aus schon existierenden Texten und nicht als eine originelle Kreation des Autors. Der Text befindet sich auch in (dem Text von) Gesellschaft und Geschichte, deren Spuren er unvermeidlich trägt⁵: „In this sense, the text is not an individual, isolated object but, rather, a compilation of cultural textuality“⁶. Text, sowohl für Kristeva, als auch für Bachtin, ist untrennbar von der kulturellen Situation, in der er entstanden ist und trägt deren ideologische Strukturen und Konflikte in sich⁷. Kristeva versteht Intertextualität als „[the] transposition of one (or several) sign-system(s) into another“⁸, die nicht mit einer banalen Quellenanalyse verwechselt werden darf:

¹ Kristeva, „Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman“, S. 357.

² Ebd., S. 346.

³ Ebd., S. 347-348.

⁴ Ebd., S. 348.

⁵ Vgl. Kristeva, Julia, *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*, New York: Columbia University Press 1980, S. 37.

⁶ Allen, *Intertextuality*, S. 36.

⁷ Vgl. Ebd.

⁸ Kristeva, Julia, *The Kristeva Reader*, Hg. Toril Moi, New York: Columbia University Press 1986, S. 111.

„If one grants that every signifying practice is a field of transpositions of various signifying systems (an intertextuality), one then understands that its 'place' of enunciation and its denoted 'object' are never single, complete and identical to themselves, but always plural, shattered, capable of being tabulated.“¹

Kristevas Intertextualität ist ein sehr weit gefasster und eher abstrakter Begriff. Deshalb beschäftigten sich viele andere Theoretiker mit dem Eingrenzen und Ausdifferenzieren des Konzepts. Für Gerard Genette steht Intertextualität nur für die „effektive Präsenz eines Textes in einem anderen“, in Form von Zitat, Plagiat und Anspielung². Michael Riffaterre meint dagegen, dass der Intertext eines Textes alle Texte einschließt, die der Leser kennen muss, um seine übergreifende Bedeutung zu verstehen³. Damit man das Konzept bei der Analyse eines Werks gut anwenden kann, verwendet man den Begriff der Intertextualität allgemein als:

„Oberbegriff für jene Verfahren eines mehr oder weniger bewußten und im Text selbst auch in irgendeiner Weise konkret greifbaren Bezugs auf einzelne Prätexte, Gruppen von Prätexten oder diesen zugrundeliegenden Codes und Sinnsystemen, wie sie die Literaturwissenschaft unter Begriffen wie Quellen und Einfluß, Zitat und Anspielung, Parodie und Travestie, Imitation, Übersetzung und Adaption schon behandelt hat“⁴.

Manfred Pfister schlägt in dem von ihm herausgegebenen Sammelband einige Kriterien zur Bestimmung der Intensität intertextueller Verweise vor und unterscheidet dabei zwischen qualitativen und quantitativen. Zu den qualitativen Kriterien zählt die Referentialität, die besagt, dass „eine Beziehung zwischen Texten umso intensiver intertextuell ist, je mehr der eine Text den anderen thematisiert, indem er seine Eigenart“ bloßlegt⁵. Die Kommunikativität eines Bezugs hängt von seiner bewussten Verwendung und deutlicher Markierung ab. Die Autoreflexivität meint die Thematisierung und Reflexion über die intertextuellen Verweise in dem Text. Die Strukturalität „betrifft die syntagmatische Integration der Prätexte in den Text“⁶. Die Selektivität beschreibt wie prägnant und pointiert ein Verweis ist. Das letzte Kriterium führt zu Bachtins Dialogizität zurück und ist umso intensiver, je

¹ Kristeva, *The Kristeva Reader*, S. 111.

² Genette, Gérard, *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993; (Orig. *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris: Editions du Seuil 1982), S. 10.

³ Vgl. Riffaterre, Michael, „Compulsory reader response: the intertextual drive“, in: *Intertextuality. Theories and Practices*, Hg. Michael Worton/Judith Still, Manchester: Manchester University Press 1990, S. 56-78, S. 56.

⁴ Pfister, Manfred, „Konzepte der Intertextualität“, in: *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Hg. Ulrich Broich/Manfred Pfister, Tübingen: Niemeyer 1985, S. 1-30, S. 15.

⁵ Ebd., S. 26.

⁶ Ebd., S. 28.

stärker die semantische und ideologische Spannung zwischen Text und Prätext ist¹. Die quantitativen Kriterien werden von der Dichte und der Häufigkeit intertextueller Bezüge und der Zahl und Streubreite der Prätexte bestimmt.

Aus diesem Exkurs zur Intertextualität wird klar, dass sie ein mehrdeutiger Begriff ist, der von vielen Theoretikern unterschiedlich definiert wurde und passend für ihre Ziele angeeignet werden kann:

„Intertextuality, one of the central ideas in contemporary literary theory, is not a transparent term and so, despite its confident utilization by many theorists and critics cannot be evoked in an uncomplicated manner. Such a term is in danger of meaning nothing more than whatever each particular critic wishes it to mean.”²

Je nach Gebrauch kann man die Grenzen der Intertextualität sehr weit spannen oder enger definieren. Man kann sie als „eine Eigenschaft von Texten allgemein oder als eine spezifische Eigenschaft bestimmter Texte oder Textklassen“³ verstehen. Das weit gefasste Verständnis, „das globale Modell des Poststrukturalismus, in dem jeder Text als Teil eines universalen Intertexts erscheint, durch den er in allen seinen Aspekten bedingt wird“⁴, ist aber nicht so gut anwendbar bei der Analyse von Einzeltexten. Deshalb macht es Sinn, dass man bei der Interpretation von einem Werk eine engere Definition von Intertextualität verwendet. In diesem Fall betrachtet man „bewußte, intendierte und markierte Bezüge zwischen einem Text und vorliegenden Texten oder Textgruppen“⁵, sprich diese, die nicht nur von dem Autor absichtlich eingesetzt werden, sondern auch von dem Leser erkannt werden sollen. In diesem Sinne wird von jetzt an der Begriff der Intertextualität angewendet.

Obwohl bis jetzt die Rede nur von Texten war und die genannten Theoretiker sich hauptsächlich oder nur mit literarischen Texten beschäftigt haben, kann man den Begriff „Text“ auch u.a. für Film und Fernsehserie einsetzen:

„The terms ‘text’ and ‘word’, it may be noted, are used throughout in a generic sense. Bakhtin and Kristeva are primarily interested in the analysis of verbal productions. The term does cover, however, any form of representation – verbal or visual – and

¹ Vgl. Pfister, „Konzepte der Intertextualität“, S. 26-29.

² Allen, *Intertextuality*, S. 2.

³ Pfister, „Konzepte der Intertextualität“, S. 11.

⁴ Ebd., S. 25.

⁵ Ebd.

the reader interested in films might readily substitute 'film' in any place where the terms 'text' or 'word' occur."¹

In diesem Sinne ist jeder Film und jede Serie ein Text im breiten Zusammenhang des kulturellen (Inter)Textes. Der Zuschauer ist dann ein Leser, weil er in der Position ist, aus dem Film oder der Sendung einen Sinn für sich zu erstellen². Man kann von einer filmischen Sprache reden, die natürlich andere Merkmale als die linguistische hat, aber auch ein semiotisches System ist, dem sich die Filmemacher bedienen, um Bedeutung zu vermitteln:

„The true analogy between film and language, then, operates not at the level of basic units, but rather in their common syntagmatic nature. By moving from one image to two, film becomes language. (...) Language selects and combines phonemes and morphemes to form sentences; film selects and combines images and sounds to form syntagmas, i.e. units of narrative autonomy in which elements interact semantically.”³

Filme und Fernsehserien können daher auch intertextuell sein und entstehen nicht im Vakuum – „[t]hey emerge from a cinematic tradition and are produced within a social context that thoroughly informs both the film and its reception”⁴. Darüber hinaus sind „bewußte, intendierte und markierte Bezüge“ zwischen den Filmen keine neue Erfindung. Noël Carroll fasst sie zusammen unter dem Begriff „Allusion“, also Anspielung, und schreibt darüber in einem Essay von 1982, in dem er den Trend in den Filmen der 1970er Jahren betrachtet und folgenderweise eingrenzt:

„an umbrella term covering a mixed lot of practices including quotations, the memorialization of past genres, the reworking of past genres, *homages*, and the recreation of “classic” scenes, shots, plot motifs, lines of dialogue, themes, gestures, and so forth from film history”⁵.

Carroll meint, dass die Regisseure, die in den 60ern und 70ern ihre Karriere begonnen haben, ihre Filme mit zahlreichen Verweisen gefüllt haben, da sie sich sehr gut mit der Filmgeschichte auskannten, sie studierten oder unterrichteten, und mit klassischen Filmen aufgewachsen und von ihnen beeinflusst waren. Sie haben auch

¹ Goodnow, Katherine J., *Kristeva in Focus: From Theory to Film Analysis*, New York: Berghahn 2010, S. 12.

² Vgl. Fiske, John, *Television culture*, London: Methuen 1987, S. 16.

³ Stam, Robert/Robert Burgoyne/Sandy Flitterman-Lewis, *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, post-structuralism and beyond*, London: Routledge 1992, S. 38-39.

⁴ Edgar-Hunt, Robert/John Marland/Steven Rawle, *The Language of Film*, Lausanne: AVA Academia 2010, S. 69.

⁵ Carroll, Noël, „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And Beyond)”, *October* 20, 1982, S. 51-81, <http://www.jstor.org/stable/778606>, Zugriff: 15.08. 2014., S. 52.

ein Publikum angesprochen, das mit ihnen zusammen aufgewachsen war, gleich gut die filmische Sprache kannte und somit die Anspielungen verstehen konnte. Diese Nutzung von Intertextualität führte zu einer gegenseitigen Anerkennung und der Entstehung eines Gemeinschaftsgefühls¹:

„Allusionism, at least initially, was an expression of this utopian urgency, this desire on the part of many members of the generation that grew up in the fifties to establish a new community, with film history supplying its legends, myths, and vocabulary.”²

Dieses Gemeinschaftsgefühl und der Wunsch eine Community mit gemeinsamer Geschichte und Mythologie zu kreieren ist nicht nur eine Besonderheit der Filme, die Carroll betrachtet, sondern ein Merkmal, verwurzelt in der Intertextualität:

„Whatever else may be said for or against intertextuality, there is an unmistakable and pleasurable sense of community attached to the process, a community actually or potentially embracing artists and members of their rhetorical audiences.”³

Der Trend verbreitete sich über die Filme der 1970er hinaus. Es ist dazu gekommen, dass gegenwärtig wenige Filme ohne Verweise auf andere bleiben. Ob direkt als Zitat oder auf der visuellen oder akustischen Ebene, als Anspielung für das Vergnügen des aufmerksamen Zuschauers, das Publikum heute ist schon an Intertextualität gewöhnt: „[t]oday the plethora of fan magazines and Internet cultures has bred a pop connoisseurship that demands film references as part of the pleasures of moviegoing“⁴.

Obwohl Intertextualität nicht auf einen bestimmten Zeitraum oder auf eine bestimmte Gattung eingeschränkt werden kann, kommt ihr eine besondere Bedeutung im Rahmen der Postmoderne zu. Die Postmoderne ist ebenfalls ein Begriff, über den viel geschrieben wurde und viele Theorien existieren. Es ist schwierig sie einerseits eindeutig zu definieren und abzugrenzen und andererseits mit einer zu allgemeinen Begriffserklärung in einem konkreten Fall zu arbeiten. Es liegt sogar im Wesen der Postmoderne, dass sie nicht einer klaren Definition unterstellt werden kann. Sie ist eine „*offene Problematik*“ und zeichnet sich durch

¹ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond)“, S. 54-55.

² Ebd., S. 79.

³ Dunne, Michael, *Intertextual Encounters in American Fiction, Film, and Popular Culture*, Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press 2001, S. 5.

⁴ Bordwell, David, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley: University of California 2006, S. 25.

Unbestimmbarkeit aus“¹. Für die Postmoderne ist eine Skepsis gegenüber Metaerzählungen charakteristisch, das heißt gegenüber allgemeingültigen Erzählungen² - „which is a suspicion of any discursive attempts to offer a global or universalist account of existence“³. Daher kann Wissen nur unvollständig und fragmentiert sein⁴. Typisch postmodern sind die Heterogenität, Pluralität, Fragmentierung, Unbestimmtheit, Polyphonie und Hybridbildung⁵. Das kann als Folge der fehlenden übergeordneten Metaerzählung gesehen werden, wodurch die Erzählungen destabilisiert und der Begriff des Ganzen abgeschafft wird, „denn erst durch etwas Übergeordnetes wird dem ganzen seine Vollständigkeit und Abgeschlossenheit beschieden“⁶. Postmoderne Werke werden aus heterogenen Teilen zusammengestellt, logischerweise steht Intertextualität oft im Zentrum der Analysen. Andere Texte werden mittels Ironie, Parodie oder als Pastiche, also Imitation verarbeitet:

„a key characteristic of much postmodern culture is that it explicitly is created in relation to already existing works. It doesn't try to imitate such works, but it is shown that the artist is aware of the fact that nothing is completely original. (...) Postmodern culture often explicitly refers to other cultural products, and it is taken for granted that consumers have the knowledge to recognize these references.“⁷

Da sie annimmt, dass nichts mehr originell sein kann, muss die postmoderne Kunst alte Stile imitieren und fremde Texte collagenartig zusammensetzen– „literature is nothing but a re-writing or recycling of other texts, and has of necessity to be parasitic“⁸. Postmoderne Intertextualität hat eine dekonstruktive Funktion und wird oft eingesetzt, um sich mit populären Gattungen und ihren Konventionen auseinanderzusetzen⁹. Die vereinfachte, klar definierte und schon sehr klischierte Vorstellung der Welt, die in traditionellen Gattungen vorkommt, kann heutzutage

¹ Steinke, Antrhin, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, Trier: WVT, Wissenschaftlicher Verlag 2007, S. 24.

² Vgl. Lyotard, Jean-François, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press 1984, S. xxiv.

³ Woods, Tim, *Beginning Postmodernism*, Manchester: Manchester University Press 1999, S. 10.

⁴ Vgl. Ebd., S. 21.

⁵ Vgl. Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 25.

⁶ Ebd.

⁷ Kratz, Charlotta/Bo Reimer, „Fashion in the Face of Postmodernity“, in: *The Postmodern Presence: Readings on Postmodernism in American Culture and Society*, Hg. Arthur Asa Berger, Walnut Creek: AltaMira Press 1998, S. 193-211, S. 201.

⁸ Broich, Ulrich, „Intertextuality“, in: *International Postmodernism. Theory and Literary Practice*, Hg. Johannes Willem Bertens/Douwe Fokkema/Hans Bertens, Amsterdam: John Benjamins 1997, S. 249-256, S. 252.

⁹ Ebd. S. 253.

nicht mehr gelten und repräsentiert nicht adäquat die Erfahrungen des postmodernen Menschen¹. Postmoderne Werke reflektieren die durch Massenmedien modifizierte Wahrnehmung der Menschen und vertreten nicht mehr die subjektive, internalisierte Auffassung der Welt, die in der Moderne herrschte:

„postmodernism rejects the ability of human mind to perceive the world as a subjective, interiorized entity or as a psychological experience since the vision of the world of a man in this period is distorted by new technology, especially by mass media, television, film, computers, and is replaced by its simulation (Baudrillard, 1993), by the image, and by popular culture. Seen in this context, the world cannot be perceived and known either subjectively or objectively, it can only be faced and absorbed through a diversity of images, forms and various ontological realities.“²

Im Unterschied zur Moderne, die epistemologische, also erkenntnistheoretische Fragen stellt - „How can I interpret this world of which I am part? And what am I in it?“³ - sind die Fragen, die postmoderne Fiktion stellt, seinsmäßig („ontological“) wie „Which world is this? What is to be done in it? Which of my selves is to do it?“⁴.

Im Fernsehen, das von manchen sogar als das archetypische postmoderne Medium gesehen wird⁵, findet man zahlreiche Beispiele von postmodernen Erzählweisen:

„Postmodern television indeed exhibits many of the features which dominate all other forms of postmodern culture: frequent borrowings and splicing, a relentless intertextuality and the pillage of other genres (*Twin Peaks*), abrupt transitions and a fragmented relativism (*NYPD Blue*), pastiche and a reworking of pop culture (*Miami Vice*) and the dissolving of boundaries between high and low art (*L. A. Law*). In all respects, postmodern television privileges the medium over the message, style over substance and form over content.“⁶

Da sowohl die Verweise auf Texte, als auch deren Verarbeitung, Zusammensetzung und Imitation zum Oberbegriff der Intertextualität gehören, wird oft Intertextualität als ein Hinweis für ein postmodernes Werk angenommen: „numerous [critics] see evidence of a postmodern sensibility at work when they recognize the presence of frequent and perhaps ironic intertextual encounters“⁷. Shows wie *The Simpsons* und

¹ Vgl. Kušnir, Jaroslav, *American Fiction: Modernism-postmodernism, Popular Culture, and Metafiction*, Stuttgart: Ibidem 2005, S. 19.

² Ebd., S. 16-17.

³ McHale, Brian, *Postmodernist Fiction*, New York: Methuen 1987, S. 9.

⁴ Ebd., S. 10

⁵ Vgl. Woods, *Beginning Postmodernism*, S. 195.

⁶ Ebd., S. 197

⁷ Dunne, *Intertextual Encounters in American Fiction, Film, and Popular Culture*, S. 159-160.

Seinfeld, als frühe Beispiele, oder *Family Guy*, *South Park*, *30 Rock*, *Glee*, etc. sind nicht nur reich an intertextuellen Verweisen, sondern hängen von ihnen ab. Sie sind Reflexionen des zeitgenössischen Zuschauers, für den Populärkultur zu einem wichtigen Teil des Alltags geworden ist. Sie beeinflusst ihn und ist oft Thema seiner Gespräche. Entsprechend, wird sie immer öfter und auf unterschiedliche Weisen von den Figuren auf dem Bildschirm aufgegriffen. Während manche Serien sich auf den gelegentlichen Verweis auf einen klassischen Film oder einen bekannten Schauspieler begrenzen, was nicht ausreichend für ihre Kategorisierung als postmodern ist, steht in anderen Shows der intertextuelle Diskurs im Zentrum. Eine solche Serie ist *Community*, in deren Intertextualität sich das 4. Kapitel dieser Arbeit vertiefen wird.

2.2. Metafiktion

Metafiktion, genau wie Intertextualität, existierte als Praxis in der Literatur schon längst bevor es einen Namen dafür gab und bevor sie Gegenstand der Analyse wurde. Wie der Metatext, in dem es um einen anderen Text geht, die Metasprache, die eine andere Sprache thematisiert und kommentiert, steht bei der Metafiktion die Fiktion selbst im Zentrum. Der Begriff stammt von William H. Gass' Essay *Philosophy and the Form of Fiction* aus dem Jahre 1970. Zusammenfassend definiert ihn Patricia Waugh in ihrem Buch *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* folgenderweise:

„*Metafiction* is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. In providing a critique of their own methods of construction, such writings not only examine the fundamental structures of narrative fiction, they also explore the possible fictionality of the world outside the literary fictional text.”¹

An erster Stelle richtet also Metafiktion bewusst und konsequent die Aufmerksamkeit darauf, dass sie eine Schöpfung ist. Linda Hutcheon beschreibt Metafiktion als „fiction about fiction-that is, fiction that includes within itself a

¹ Waugh, Patricia, *Metafiction. The Theory and Practice of Self-conscious Fiction*, London: Routledge 1984, S. 2.

commentary on its own narrative and/or linguistic identity”¹ und nennt sie „narcissistic narrative”. Metafiktive Werke können auf den Ebenen der Diegese oder der Sprache selbstreflexiv sein. Im ersten Fall sind ihnen ihre narrativen Prozesse bewusst und im zweiten demonstrieren sie die Beschränkungen und Fähigkeiten ihrer Sprache². Beides können sie entweder offenkundig („overt“) thematisieren oder verdeckt („covert“) anspielen:

„Overt forms of narcissism are present in texts in which the self-consciousness and self-reflection are clearly evident, usually explicitly thematized or even allegorized within the "fiction." In its covert form, however, this process would be structuralized, internalized, actualized. Such a text would, in fact, be self-reflective, but not necessarily self-conscious.”³

Obwohl auch frühe literarische Werke selbstreflexiv sein konnten, wie z.B. *Don Quixote*, gewann das Konzept erst später, besonders im Zusammenhang mit der Postmoderne an Bedeutung⁴. In diesem Kontext analysiert die Metafiktion wie Fiktion allgemein konstruiert wird und hinterfragt narrative Codes:

„Although metafiction is just one form of post-modernism, nearly all contemporary experimental writing displays *some* explicitly metafictional strategies. Any text that draws the reader's attention to its process of construction by frustrating his or her conventional expectations of meaning and closure problematizes more or less explicitly the ways in which narrative codes – whether 'literary' or 'social' – artificially construct apparently 'real' and imaginary worlds in the terms of particular ideologies while presenting these as transparently 'natural' and 'eternal'.”⁵

Metafiktion spielt mit den Erwartungen, die man von bestimmten Erzählkonventionen hat, und durch deren Erfüllung und Nichterfüllung kann sie gleichzeitig vertraut und innovativ sein. Das erreicht sie mit Hilfe von Parodie oder einfach durch das Vermischen von bekannten Konventionen mit Elementen aus anderen Bereichen, Gattungen oder Medien⁶:

„The use of parody and the assimilation of popular and non-literary languages in metafiction thus helps to break both aesthetic and extra-aesthetic norms. Because both languages operate through very well-established conventions, however, the reader is able to proceed through the familiar to the new. The text is freed from the

¹ Hutcheon, Linda, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, Waterloo: Wilfrid Laurier University Press 1980, S. 1.

² Vgl. Ebd., S. 22-23.

³ Ebd., S. 23.

⁴ Vgl. Waugh, *Metafiction*, S. 21, 24.

⁵ Ebd., S. 22.

⁶ Vgl. Ebd., S. 64.

'anxiety of influence' (Bloom 1973) by the paradoxical recognition that literature has never been free, cannot be 'original', but has always been 'created' or produced."¹

Oft kann also Intertextualität für metafiktionale Ziele eingesetzt werden – durch die Dekonstruktion von etablierten narrativen Konventionen oder durch Kommentare über ein spezifisches Werk oder eine spezifische fiktionale Form². Metafiktion scheint passend zur Postmoderne, in der jeder Text nur aus anderen Texten bestehen kann und nicht mehr originell sein kann:

„If we assume that a literary work is nothing but a collocation of an endless number of echoes of other texts, and that there is nothing outside these texts, the idea that literature imitates nature will have to be abandoned. Postmodernist literature no longer holds “the mirror up to nature,” as Hamlet puts it (Shakespeare, *Hamlet*, III, 2, 25), but can mirror only other texts and, at the same time, itself.”³

Fiktion kann nicht mehr die Natur widerspiegeln, da sie unausweichlich durch narrative, linguistische, literarische etc. Strukturen konstruiert wird. Dadurch kann nur eine textuelle Welt entstehen, die nicht mehr einer externen Realität entspricht⁴:

„Postmodernist metafiction therefore self-consciously announces itself to be fictional texts whose references are not to reality, but variously to their own internal structures, the discourses of language, or intertextually to other fictions.”⁵

Das bedeutet aber nicht, dass Metafiktion kein Reflexionspotenzial gegenüber der Realität besitzt. Wie schon von Patricia Waugh's Definition angesprochen, ist sie ein nützliches Mittel für die Erforschung der Beziehung zwischen Fiktion und Realität und auch einer möglichen Fiktivität der Realität. Das seit den 1960er wachsende Interesse darüber, wie Menschen über ihre Erfahrungen reflektieren, wie sie sie konstruieren und vermitteln, führte zur Popularisierung der Metafiktion unter anderen „Meta“-Begriffen⁶:

„The present increased awareness of 'meta' levels of discourse and experience is partly a consequence of an increased social and cultural self-consciousness. Beyond this, however, it also reflects a greater awareness within contemporary culture of the function of language in constructing and maintaining our sense of everyday 'reality'.

¹ Waugh, *Metafiction*, S. 67.

² Ebd., S. 4.

³ Broich, „Intertextuality“, S. 252.

⁴ Vgl. Mason, Fran, *The A to Z of Postmodernist Literature and Theater*, Lanham: Scarecrow 2009, S. 207.

⁵ Ebd.

⁶ Waugh, *Metafiction*, S. 3.

The simple notion that language passively reflects a coherent, meaningful and 'objective' world is no longer tenable."¹

Indem Metafiktion zeigt, wie imaginäre Welten erstellt werden, weist sie auch darauf hin, dass alltägliche Realität auf eine ähnliche Weise konstruiert und „geschrieben“ wird². Hierzu auch Larry McCafferys Definition über metafiktionale Werke als „fictions which examine fictional systems, how they are created, and the way in which reality is transformed by and filtered through narrative assumptions and creations“³. Nach McCaffery geht Metafiktion davon aus, dass wir stets in einer Welt gefangen sind, die durch Sprache und subjektive, fiktive Formen geprägt ist. Diese Formen dienen dazu, unsere Beziehung zur Welt verständlich zu organisieren, und sind im kulturellen und ideologischen Diskurs verkörpert⁴. Metafiktion richtet ihre Aufmerksamkeit darauf und macht sie sichtbar. Die erzählte Geschichte rückt in den Hintergrund und der Rahmen nimmt plötzlich eine zentrale Position an. Sowohl in Kunst, als auch im Leben benutzen wir diesen Rahmen („frame“), um Information zu ordnen und zu systematisieren:

„Contemporary metafiction draws attention to the fact that life, as well as novels, is constructed through frames, and that it is finally impossible to know where one frame ends and another begins. (...) Analysis of frames is the analysis (...) of the organization of experience. When applied to fiction it involves analysis of the formal conventional organization of novels.“⁵

Durch die Sichtbarmachung dieser Einrahmungsaktivitäten unterstreicht die Metafiktion, dass keine Erfahrung unmittelbar oder unverarbeitet ist⁶. Für Metafiktion ist die Gegenüberstellung von „frame“ und „frame break“ eine wichtige dekonstruktive Methode. Sie funktioniert durch die Konstruktion einer Illusion mit einem unwahrnehmbaren Rahmen und die Zerstörung der Illusion durch die ständige Aufdeckung der Rahmen⁷.

Filme können ebenfalls durch Verweise auf andere Filme oder durch „die Reflexion von Stilmitteln ebenso wie die Thematisierung von filmischen

¹ Waugh, *Metafiction*, S. 3.

² Vgl. Ebd., S. 18-19.

³ McCaffery, Larry, *The Metafictional Muse. The Works of Robert Coover, Donald Barthelme, and William H. Gass*, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press 1982, S. 5.

⁴ Ebd., S. 6.

⁵ Waugh, *Metafiction*, S. 29-30.

⁶ Vgl. Ebd., S. 30.

⁷ Vgl. Ebd., S.31.

Vermittlungskonventionen und Erzählvorgängen“ selbstreflexiv werden!¹:

„Filme, die auf keine dem Werk äußerliche Wirklichkeit mehr verweisen und jeglichen Bezug zu einem Außen eliminiert haben, werden als selbstreferentiell bezeichnet. Selbstreferentielle Filme rekurren ausschließlich auf andere Filme beziehungsweise auf das Medium Film. Häufig wird mittels dieses Gestaltungsmodus die demonstrative Künstlichkeit des Artefakts offen gelegt und die Tatsache bewusst gemacht, dass lediglich eine Geschichte erzählt wird.“²

Fernsehshows reflektieren gleichermaßen über ihr Medium, über andere TV-Serien, Gattungskonventionen, oder über ihre eigene Textualität³ und gehören somit zu dem von Scott R. Olson genannten Phänomen der „Meta-Television“. Wie genau *Community* in dieses Konzept hineinpasst, wird im 5. Kapitel erforscht.

¹ Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 39.

² Ebd., S. 38-39.

³ Vgl. Olson, Scott R., „Meta-Television: Popular Postmodernism“, *Critical Studies in Mass Communication* 4/3, 1987, S. 284-300, <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ufh&AN=9336715&site=ehost-live>, Zugriff: 13. 06. 2014, S. 285-286.

3. Community

3.1. Hintergrundinformation

Community ist eine Comedy Serie, die von 2009 bis 2014 auf NBC ausgestrahlt wurde. Sie wurde nach der fünften Staffel abgebrochen und dann von Yahoo Screen für eine sechste Staffel übernommen, die aber zur Zeit des Erstellens dieser Arbeit noch nicht veröffentlicht ist. Während die ersten drei Staffeln jeweils 25, 24 und 23 Folgen haben, bestehen die vierte, fünfte und die angekündigte sechste Staffel nur aus 13 Folgen. Die Show ist eine Kreation von Dan Harmon, der von seinen eigenen Erfahrungen als Student in einem Community College inspiriert wurde¹. Harmon war in allen Staffeln von *Community* tätig, außer bei der vierten, bei der er wegen Konflikten auf dem Set (z.B. seine Feindschaft mit Chevy Chase²) ersetzt wurde. Trotz positiven Kritiken und einer treuen Fangemeinde, wurde oft über den Abbruch der Show spekuliert und ihre weitere Produktion mehrmals in Frage gestellt:

„Now, before anyone can say NBC didn't give 'Community' a chance, they did—several times over. Though it developed a vocal and earnest cult following, the Dan Harmon-created show never managed to hit the mainstream with any impact, and bless their hearts, NBC really tried to throw a lifeline to the show. But repeatedly, the show served up low ratings, and Dan Harmon exiting for season four and returning for season five did little to boost the fortunes of the show”³.

Community's Fans haben es aber geschafft die Serie am Leben zu halten und Dan Harmon hat seine Hoffnung geäußert, dass durch Yahoo die Show ein breiteres Publikum erreichen wird⁴.

¹ Vgl. Raftery, Brian, „How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community”, *Wired Magazine*, 22.09.2011, http://archive.wired.com/magazine/2011/09/mf_harmon/all/, Zugriff: 17.09.2014.

² Vgl. Rose, Lacey, „'Community's' Dan Harmon Reveals the Wild Story Behind His Firing and Rehiring”, *The Hollywood Reporter*, 17.07.2013, <http://www.hollywoodreporter.com/news/communitys-dan-harmon-reveals-wild-586084>, Zugriff: 17.09.2014; (Orig. *The Hollywood Reporter* 26.07.2013)

³ Jagernauth, Kevin, „Six Seasons And A Movie? Nope-NBC Cancels 'Community'“, *The Playlist*, 09.05.2014, <http://blogs.indiewire.com/theplaylist/six-seasons-and-a-movie-nope-nbc-cancels-community-20140509>, Zugriff: 17.09.2014.

⁴ Vgl. Goldberg, Lesley, „'Community' Returning for Sixth Season on Yahoo Screen”, *The Hollywood Reporter*, 30.06.2014, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/community-returning-sixth-season-yahoo-715857>, Zugriff: 3.10.2014.

3.2. Handlung und Figuren

Die Serie konzentriert sich auf 7 Figuren, die Greendale Seven, die Studenten in einem Community College sind. Da diese öffentlichen Hochschulen laut Vorurteil nicht für die Qualität ihrer Ausbildung bekannt sind, sondern dafür, dass man dort relativ leicht und billig einen Abschluss bekommt, wird die ganze Institution von Greendale als ein Scherz dargestellt. Von nutzlosen Kursangeboten (z.B. „Baby Talk“, „Advanced Breath Holding“, „Ladders“, „Can I fry that?“¹ usw.) über schlecht gestalteten Unterricht zu inkompetenten und psychisch instabilen Lehrern - es scheint, dass in diesem College nichts wirklich normal verlaufen kann. Das erlaubt den Figuren und der Handlung eine Freiheit, die bis zum Absurden reichen kann. Genau damit rechnet **Jeff Winger** (Joel McHale), ein erfolgreicher, egoistischer und skrupelloser Anwalt, der seine Karriere unterbrechen musste, weil sein Diplom als ein Betrug aufgedeckt wurde. Da er in Greendale den alkoholabhängigen Psychologieprofessor Ian Duncan (John Oliver) kennt, entscheidet sich Jeff das College zu besuchen mit der Hoffnung, möglichst schnell und mühelos ein Zeugnis zu bekommen und dann seine Karriere wieder aufzunehmen. Jeff kommt aus einer Welt, in der er durch die Kraft seiner überzeugenden Worte alles erreichen konnte, und denkt, dass Greendale keine Herausforderung für ihn sein wird². Er wird aber noch am Anfang mit der Realität konfrontiert, dass seine Methoden in Greendale nicht funktionieren und er sich anpassen und verändern muss. Jeff ist auch der de facto Leader der Greendale Seven, was er zuerst gar nicht will, da es ihm nur um seine eigenen Interessen geht. Er gründet die Lerngruppe der Hauptfiguren aus Versehen, da er mit **Britta Perry** (Gillian Jacobs) flirtet und sie anlügt, dass er ihr mit dem Lernen helfen könne, weil er ein Spanisch Tutor sei. Zu seinem Missfallen lädt sie andere Studenten aus dem Spanischunterricht zu ihrem Treffen. So versammeln sich die Hauptfiguren in einem Seminarraum in der Bibliothek, um einen großen Tisch herum, der zum wichtigsten Handlungsort der Serie wird, in dem alle Figuren miteinander agieren können. Dort behalten sie eine konstante Sitzordnung. Rechts von Jeff sitzt Britta, die als eine soziale Aktivistin, die vor allem für Ehrlichkeit steht, eingeführt wird. Sie erkennt Jeffs Hintergedanken und hat daher eine negative Meinung über ihn. Das Streiten zwischen den beiden bleibt in der ganzen Serie bestehen. Obwohl Hauptfiguren in Filmen und Fernsehserien oft

¹ Vgl. 3.19. „Curriculum Unavailable“, 9‘00“-10‘30“.

² Vgl. 1.01. „Pilot“, 8‘30“.

auf eine solche Art miteinander streiten bis sie schlussendlich ihre Liebe zueinander gestehen (z.B. bei *Cheers*, *Moonlighting*, *Castle*, *Friends* oder zahllosen romantischen Komödien), wurde in *Community* mehrmals gezeigt, dass Jeff und Britta nicht diesem Stereotyp entsprechen. Auch wenn sie es versuchen und denken, dass es logisch wäre, zusammen zu sein und sogar zu heiraten, wird es offensichtlich, dass ihre Beziehung nicht diesem Schema folgt¹. Es wird im Laufe der Serie klar, dass Britta gar nicht so gerecht ist, wie sie glauben will. Sie macht selten etwas für die politischen und gesellschaftlichen Angelegenheiten, für die sie sich interessiert, und sie protestiert oft nicht aus Überzeugung, sondern einfach damit sie eine gegensätzliche Meinung äußert. Sie wird daher als „Britta, the needlessly defiant“² beschrieben und ihr Name wird von den anderen als Verb benutzt, das bedeutet, etwas zu ruinieren³, da sie sich oft als inkompetent erweist und mit ihren Widersprüchen den anderen den Spaß verdirbt.

Neben Britta sitzt **Abed Nadir** (Danny Pudi) - die wahrscheinlich fruchtbarste Figur für die bevorstehende Analyse. Abed hat eine unbestimmte psychische Störung, es wird aber angenommen, dass es Asperger-Syndrom ist. Für ihn sind die Gefühle und die Logik der Menschen oft unverständlich und er hat Schwierigkeiten sich soziale Regeln anzueignen. Die einzige Art, auf die Abed seine Realität verarbeiten kann, ist durch Vergleiche mit Filmen und Fernsehserien. Ihre Narration ist für ihn leichter nachzuvollziehen als das Leben, da sie bestimmten Regeln folgt, die Ordnung schaffen. Er versucht ständig Situationen in Filmszenen zu verwandeln und betrachtet oft sein Leben als eine Fernsehshow, was der Grund für zahlreiche intertextuelle Verweise und metafiktionale Bemerkungen ist. Abeds Traum ist, passend dazu, Filmemacher zu werden.

Rechts von Abed ist **Troy Barnes** (Donald Glover), der im Gymnasium ein populärer Footballspieler war. Nachdem er sich auf einer Party verletzt, kann er nicht mehr spielen, was seine Pläne, professioneller Spieler zu werden, zerstört. Daher entscheidet er sich nach Greendale zu gehen. Am Anfang ein typischer, nicht besonders intelligenter aber beliebter Sportler, verändert sich Troy im Laufe der Serie hauptsächlich durch seine Freundschaft mit Abed. Die beiden teilen einen speziellen Händeschlag, die Liebe zu verschiedenen Arten von Spielen, Science-Fiction und sie wohnen seit der dritten Staffel zusammen. Im Laufe der Serie wird

¹ Vgl. 3.01. „Anthropology 101“, 11’50“-15’30“ und „5.13. „Basic Sandwich“, 18’50“-19’00“.

² 2.14. „Advanced Dungeons and Dragons“, 1’30“.

³ Vgl. 3.05. „Horror Fiction in Seven Spooky Ways“, 2’10“.

Troy erwachsener, muss Verantwortung u.a. für Abed übernehmen und hat eine einjährige Beziehung mit Britta. Wegen persönlichen Gründen verlässt Glover die Show während der fünften Staffel¹ und Troy reist mit einem Boot für einen unbestimmten Zeitraum ab².

Pierce Hawthorne (Chevy Chase) ist der nächste in der Runde. Pierce ist viel älter als die anderen Figuren und hat schon jahrelang an Greendale studiert. Er ist der reiche Erbe eines Unternehmens, das Erfrischungstücher produziert. Er versteht sich oft mit dem Rest der Gruppe nicht und äußert ständig rassistische, sexistische und homophobe Meinungen. Deshalb überlegen die anderen mehrmals, ob sie Pierce nicht aus der Gruppe ausschließen sollen. Da er sich von ihnen nicht geschätzt und respektiert fühlt, handelt Pierce oft boshaft und trotzig. Er bekommt seinen Abschluss zur selben Zeit wie Jeff und verlässt Greendale und die Show am Ende der vierten Staffel. Im Jahr darauf wird von seinem Tod berichtet³. Wegen der öffentlich gemachten Abneigung von Chevy Chase zu der Show und den Konflikten mit Dan Harmon, kommt Pierce in der vierten Staffel weniger und in der fünften (abseits einer holographischen Nachricht) gar nicht vor⁴.

Auf der anderen Seite von Pierce sitzt **Shirley Bennett** (Yvette Nicole Brown). Sie ist eine Mutter von zwei (und seit Ende der zweiten Staffel – drei) Kindern. Sie scheidet sich von ihrem Mann, nachdem er sie betrügt, und will studieren, damit sie sich mit dem Verkauf ihres Gebäcks selbstständig machen kann. In der zweiten Staffel repariert sie ihre Beziehung zu ihrem Ehemann und die beiden heiraten wieder⁵. Sie gibt trotzdem ihre Businesspläne nicht auf und will keine Hausfrau mehr sein. Sie eröffnet schlussendlich einen Sandwichladen in der Cafeteria von Greendale. Shirley ist eine konservative Christin, zeigt aber gelegentlich ihre dunkle Seite. Sie versucht oft ihre Freunde zu belehren, ist somit auch manchmal voreingenommen. Sie hat dazu Schwierigkeiten ihre Rolle in der Gruppe zu bestimmen, da sie nicht nur als die Mutter gesehen werden will, sondern auch als Frau.

¹ Vgl. Goldberg, Lesley, „'Community's' Donald Glover Reduces Role for Season 5“, *The Hollywood Reporter*, 08.07.2013, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/communitys-donald-glover-reduces-role-581763>, Zugriff: 18.09.2014.

² Vgl. 5.05. „Geothermal Escapism“, 17'45“.

³ Vgl. 5.03. „Basic Interglacial Numismatics“, 17'45“.

⁴ Vgl. Andreeva, Nellie, „Chevy Chase Leaving NBC's 'Community'“, *Deadline*, 21.11.2012, <http://deadline.com/2012/11/chevy-chase-leaving-nbcs-community-375837/>, Zugriff: 18.09.2014.

⁵ Vgl. 3.11. „Urban Matrimony and the Sandwich Arts“.

Das letzte Mitglied der Greendale Seven ist **Annie Edison** (Alison Brie). Annies Ehrgeiz, gute Noten zu bekommen, endet im Gymnasium in einer Tablettensucht. Die Pillen, die ihr helfen sollten, sich zu konzentrieren, verursachen einen Zusammenbruch und sie wurde in eine Entzugsklinik geschickt. Das zerstört ihre Chancen eine Eliteuniversität zu besuchen und sie entscheidet sich nach Greendale zu gehen. Dort ist Annie auch anspruchsvoll und strebt nach guten Noten. Sie ist die jüngste der Gruppe und oft unschuldig und naiv. Da sie im Gymnasium Troy gemocht hat, zeigt sie am Anfang Interesse für ihn, was aber zu nichts führt. Danach wird oft mit der Idee einer romantischen Beziehung zu Jeff gespielt, die wegen ihres Altersunterschieds nicht realisiert wird. Seit der dritten Staffel wohnt Annie zusammen mit Troy und Abed.

Dazu gibt es eine Reihe von Nebenfiguren, wie den extravaganten Dekan Dean Craig Pelton (Jim Rash), den schon erwähnten Psychologieprofessor Ian Duncan, den psychisch instabilen Spanischlehrer Señor Ben Chang (Ken Jeong), der in jeder Staffel eine neue Rolle annimmt. Nachdem er in der zweiten Staffel ein Student wird, in der dritten ein Wächter und dann ein Tyrann, der über Greendale herrscht, in der vierten Amnesie hat und denkt, dass er Kevin heiße, unterrichtet er schlussendlich in der fünften Staffel Mathematik. Anstatt auf die Greendale Seven, konzentriert sich die Show in der fünften Staffel auf das Save Greendale Committee, das sich auf demselben Platz wie die Lerngruppe trifft. Es besteht aus Jeff, der dann Jura unterrichtet, Britta, Abed, Troy, Annie und Shirley, die sich alle für ein weiteres Studium einschreiben, da sie keinen Erfolg im Berufsleben nach Greendale gefunden haben. Dazu kommen der Kriminologieprofessor Buzz Hickey (Jonathan Banks), Professor Ian Duncan und Ben Chang. Das Save Greendale Komitee besteht somit aus Lehrern und Studenten, die sich darum kümmern sollen, dass Greendale besser funktioniert. Außer den Haupt- und Nebenfiguren gibt es viele Statisten, die im Hintergrund vorbeigehen oder die Klassenzimmer füllen, damit der Eindruck eines Colleges gegeben wird. Einige von den anderen Studenten bekommen im Laufe der Serie einen Namen und manchmal eine entscheidende Rolle, die sie für kurze Zeit in den Vordergrund rückt. Solche sind Alex „Star-Burns“, Leonard, Fat Neil, Magnitude u.a.

Im Zentrum der Serie stehen die interpersonellen Beziehungen der Hauptfiguren, ihre ständigen Konflikte und schwankenden Freundschaften. Das College und seine Lehrveranstaltungen liefern den Hintergrund dafür und werden

nur selten ernst genommen. Die einzelnen Staffeln werden um ein Unterrichtsfach organisiert, das die Gruppe zusammen besucht. In der ersten ist das Spanisch, in der zweiten Anthropologie, dann Biologie und in der vierten - Geschichte. Anstatt eines Unterrichts, ist das gemeinsame Problem der Figuren in der fünften Staffel, Greendale von seinen Schwierigkeiten zu befreien. Es werden auch manchmal Geschehnisse aus anderen, nicht zentralen Lernveranstaltungen gezeigt, die fast nie in mehr als einer Folge eine Rolle spielen. Oft finden in Greendale Ereignisse statt, die gar nichts mit der Ausbildung der Studenten zu tun haben wie collegeweite Spiele von Paintball¹ oder *The Floor is Lava*, bei dem die Spieler den Boden nicht berühren dürfen, weil er Lava sein soll². Es werden in den Fluren Burgen aus Bettdecken gebaut³ und Kissenschlachten geführt⁴. Das College schwebt auch oft in Gefahr – entweder durch seinen Gegner City College⁵, durch Ben Chang, der es erobert und in eine Diktatur verwandeln will⁶ oder durch Subway, die es kaufen und als eine Sandwich Universität benutzen wollen⁷. In solchen Fällen verteidigen die Hauptfiguren ihre Hochschule, da sie erkennen, dass Greendale ihnen geholfen und sie akzeptiert hat, als sie es am meisten brauchten.

3.3. Stil und narrative Besonderheiten

Für Fernsehen ist es wichtig, dass eine Sendung es noch in den ersten Sekunden schafft, die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu wecken. Daher beginnen viele Serien mit einem Teaser – einem kurzen Segment vor dem Vorspann. Der Teaser hat eine expositorische Funktion. Darin wird oft das Thema der Folge eingeführt, oder es werden Figuren und Umfeld vorgestellt⁸. *Communitys* Folgen beginnen auch gleich mit einer Szene, ohne durch eine Titelsequenz eingeleitet zu werden, also mit einem sogenannten Cold Open. Dieser Teaser Abschnitt dauert ungefähr 2-4 Minuten. Er stellt Konflikte, die für die Folge wichtig sind, dar und liefert in den untypischen Episoden oft den ersten Blick in die neue Ästhetik.

¹ Vgl. 1.23. „Modern Warfare“, 2.23. „A Fistfull of Paintballs“, 2.24. „For a Few Paintballs More“.

² Vgl. 5.05. „Geothermal Escapism“.

³ Vgl. 2.09. „Conspiracy Theory and Interior Design“, 3.13. „Digital Exploration of Interior Design“.

⁴ Vgl. 3.14. „Pillows and Blankets“.

⁵ Vgl. 2.24. „For a Few Paintballs more“.

⁶ Vgl. 3.21. „The First Chang Dynasty“.

⁷ Vgl. 5.13. „Basic Sandwich“.

⁸ Vgl. Allrath, Gaby/Marion Gymnich/Carola Surkamp, „Introduction: Towards a Narratology of TV Series“, in: *Narrative Strategies in Television Series*, Hg. Gaby Allrath/Marion Gymnich, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2005, S. 1-43, S. 12.

Es gibt, grob gesehen, zwei Arten von *Community* Folgen. In den Standard Folgen, wie die meisten von der ersten Staffel, bleibt die Realität, die visuelle und akustische Ebene (mit gewissen einzelnen Szenen als Ausnahmen) konstant. Es gibt dazu Folgen, die eine andere Gattung nachahmen und somit selbst transformiert werden. Sie werden seit der zweiten Staffel öfter eingesetzt. Sie nehmen die Ästhetik eines Dokumentarfilms, Westerns, Actionfilms, Horrorfilms, Thrillers usw. an. An erster Stelle unterscheiden sie sich von den typischen Folgen auf der visuellen Ebene durch das Verwenden eines Farbfilters oder untypische Kamerabewegungen, z.B. durch das Verwenden einer handgehaltenen Kamera. Die Musik ist passend zu der Gattung, die angenommen wird, und die Figuren spielen oft verschiedene Charaktere oder Archetypen, die typisch dafür sind:

„the show deliberately alternates between what we might call ‘straight’ episodes dealing with traditional sitcom premises (albeit in meta-fictional ways) and more ambitious, unconventional episodes featuring outlandish premises, often infused with recognisable tropes of Science Fiction, Fantasy genres and fan cultures.”¹

Die folgenden Bilder visualisieren die Anwendung von verschiedenen Farbfiltern, was die Atmosphäre der Folge an ihre narrativen Bedürfnisse anpasst:



Bild 1: Beispiel für unterschiedliche Farbtöne: oben links: 1.01. *Pilot* (10‘35‘‘) als eine typische Folge; rechts: 5.03. *Basic Intergluteal Numismatics* (19‘16‘‘) als ein Thriller; unten: 5.05. *Geothermal Escapism* (2‘56‘‘) als ein postapokalyptisches Lava-Abenteuer.

¹ Barnett, Tully/Ben Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, *Networking Knowledge* 5/2, 2012, S. 109 – 134, <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/272>, Zugriff: 6.01.2014, S. 110.

Eine untypische Folge kann auch in dem Vorspann reflektiert werden. Als ein Teil des Paratexts¹ begleitet der Vorspann die Serie und präsentiert sie. In *Community* kommt er nach dem Teaser und zeigt in der Regel ein sich mehrmals faltendes Blatt Papier, das auf seinen unterschiedlichen Seiten die Namen der Schauspieler zusammen mit kleinen Zeichnungen mit Kugelschreiber aufzeigt. Schließlich faltet sich das Blatt um den Namen der Serie zu zeigen und dann ein „Created by“ neben „Dan Harmon“, eingeritzt auf der Oberfläche des Schreibtisches, auf dem sich das Blatt befindet. Der Vorspann einer Serie kann unterschiedlich gestaltet werden:

„The opening credits involve a musical theme or a theme song and often show short clips from episodes of the present and/or former seasons or stills of the major characters. Pictures and inserted captions provide viewers with information as to who the actors/actresses and the main characters of the series are. (...) Both the soundtrack and the visual track of the opening credits may indicate the genre (comedy, mystery, and so on) and introduce the general theme(s) of the series.”²

Community's Titelsequenz zeigt keine Clips aus der Show, man kann aber in den Zeichnungen, die neben den Namen der Schauspieler erscheinen, einen Zusammenhang mit dem Charakter ihrer Figuren erkennen. Um Alison Bries Namen sind kindlich gezeichnete Blumen, Wolken und eine Sonne abgebildet, was den naiven Charakter von Annie andeutet, bei Yvette Nicole Brown gibt es eine Torte wegen Shirleys Backtalent und Ken Jeongs Name steht neben einem Drachen mit Sombrero, der asiatische und mexikanische Motive vereint und zu seiner Figur Señor Chang passt. Der Stil des Vorspanns, das Blatt Papier mit Kugelschreiberzeichnungen, der in den Schreibtisch eingeritzte Name und der Kaffee, der Bleistift und die Brille, die man am Ende sieht, sind Hinweise auf den Handlungsort der Serie, da sie eine Lernatmosphäre hervorrufen. Das Lied der Titelsequenz reflektiert subtiler über die Serie. Es ist *At least it was here* von The 88 und hat eine fröhliche, lebendige Melodie und einen eher dunkleren Text:

„Give me some more/ Time in a dream / Give me the hope to run out of steam /
Somebody said it can be here / We could be roped up, tied up, dead in a year/ I can't
count the reasons I should stay/ One by one they all just fade away”.

Wie im Lied findet man auch in der Serie viele Widersprüche, vor allem Gegensätze zwischen Schein und Inhalt, bei denen die Situation und ihre Darstellungsweise nicht

¹ Vgl. Genette, *Palimpseste*, S. 11-12.

² Vgl. Allrath/Gymnich/Surkamp, „Introduction: Towards a Narratology of TV Series“, S. 12.

übereinstimmen. Ein Beispiel wäre wenn etwas Absurdes ernst genommen wird, wie die collegeweiten Paintballspiele, die wie ein Action Film oder Western gestaltet sind oder Changs angebliche Amnesie, die in Form eines Dokumentarfilms dargestellt wird¹.

Der typische Vorspann wird manchmal modifiziert oder überhaupt ersetzt, wenn eine Folge einen anderen Gattungsstil übernimmt. In der Halloween Episode 2.06. *Epidemiology*, die im Stil eines Zombiefilms (z.B. *28 Days Later*, *Night of the Living Dead*, usw.), gedreht wurde, ist der Vorspann nach dem üblichen Muster gemacht und benutzt die gleiche Musik, jedoch ist die Schriftart unterschiedlich. Die Buchstaben sind mit Tropfen dekoriert, die Blut symbolisieren. Die Zeichnungen sind auch andere und zeigen Vampire, Leichen und Monster, die typisch für die Horrorfilmgattung und Halloween sind. In 2.14. *Advanced Dungeons & Dragons* entsprechen die Zeichnungen dem Spiel im Zentrum der Folge und zeigen u.a. magische Wesen. Die Musik, die dieses Mal den Vorspann begleitet, ruft die Vorstellung eines Fantasy Abendteuers hervor, obwohl die Handlung fast nur in dem Seminarraum stattfindet und die Abenteuer von den Figuren nur gedacht sind. In anderen Folgen wird eine ganz neue Titelsequenz eingesetzt, wie in 2.23. *A Fistful of Paintballs*, eine Folge im Western-Stil, in 5.10. *Advanced Advanced Dungeons & Dragons*, wo sie wieder das Spiel spielen, oder 3.14. *Pillows and Blankets*, ein Dokumentarfilm über Greendales Kissenschlacht.



Bild 2: Beispiele für verschiedene Stile des Vorspanns anhand des Titels der Serie:

1. Zeile links: typischer Vorspann, 2.01. *Anthropology* (4'33");

rechts: 2.14. *Advanced Dungeons & Dragons* (2'44");

2. Zeile links: 2.06. *Epidemiology* (4'28");

rechts: 5.10. *Advanced Advanced Dungeons & Dragons* (1'24");

3. Zeile links: 3.14. *Pillows and Blankets* (2'08");

rechts: 2.23. *A Fistful of Paintballs* (1'16").

¹ Vgl. 4.06. „Advanced Documentary Filmmaking“.

Ebenfalls zu *Communitys* Paratext gehören die Titel der einzelnen Folgen. Es ist erwähnenswert, dass die meisten passend zu dem hochschulischen Thema wie mögliche Lernveranstaltungsnamen formuliert sind. Dazu beziehen sie sich auf die Handlung der einzelnen Episoden – 1.02. *Spanish 101* handelt vom ersten Spanischunterricht der Gruppe, in 1.03 *Introduction to Film* dreht Abed seinen ersten Film, in 2.08. *Cooperative Calligraphy* wird ein großer Streit zwischen den Hauptfiguren ausgelöst, da einer von Annies Kugelschreibern verschwindet, und in 3.07. *Studies in Modern Movement* zieht Annie zu Troy und Abed um. Es gibt natürlich Ausnahmen – die Pilotfolge heißt traditionell 1.01 *Pilot* und die erste Folge der 5. Staffel – 5.01. *Repilot*, was die Rückkehr von Dan Harmon und somit den neuen Anfang symbolisieren soll. Manche Folgen sind eher Parodien von Unterrichtstiteln wie 3.06 *Advanced Gay* oder 5.13. *Basic Sandwich*, während andere überhaupt nicht diesem Schema folgen, sondern nur die Handlung thematisieren, wie 2.11. *Abed's Uncontrollable Christmas*, 2.23. *A Fistful of Paintballs* oder 3.14. *Pillows and Blankets*. In der Regel werden die Namen der Folgen nicht in oder nach dem Vorspann angezeigt, außer wenn eine neue Titelsequenz eingesetzt wird, die den Namen einbezieht, wie in dem oben dargestellten Bild aus 3.14. *Pillows and Blankets* (s. Bild 2.).

Obwohl es in *Community* generell keinen erkennbaren Erzähler gibt, wird gelegentlich ein homodiegetischer, als auch ein heterodiegetischer Erzähler in Form von Voice-over Kommentar benutzt. Homodiegetischer Erzähler, also einer, der in der Welt der Serie als Figur identifizierbar ist¹, finden wir z.B. in 1.21. *Contemporary American Poultry*. In dieser Folge kommentiert Abed die Handlung, als ob sie in einem Mafia Film stattfindet. Ein heterodiegetischer Erzähler, sprich einer, der keine Figur ist, sondern nur auf der Diskursebene begrenzt bleibt², wird in der Folge 3.14. *Pillows and Blankets* eingesetzt. Diese Folge imitiert den Stil eines Dokumentarfilms über historische Schlachten. Entsprechend kommentiert ihn eine männliche Stimme, die die Ästhetik dieser Sendungen widerspiegelt. In einem anderen Fall, in der Folge 2.14. *Advanced Dungeons & Dragons*, verstärkt die weibliche Erzählstimme die Fantasy Atmosphäre. Die Erzählerin, die man für heterodiegetisch hält, erweist sich am Ende als eine Greendale Putzfrau, die mit ihrem Aussehen in Kontrast zu der Vorstellung eines magischen Wesens steht.

¹ Vgl. Allrath/Gymnich/Surkamp, „Introduction: Towards a Narratology of TV Series“, S. 14.

² Vgl. Ebd.

In den typischen *Community* Folgen ist die Erzählung allgemein objektiv und zuverlässig. Gelegentlich werden die Gedanken der Figuren und ihre Fantasien gezeigt. In diesem Fall spricht man von einer internen Fokalisierung: „Audiovisual narratives may evoke the impression that recipients are confronted directly with what a character focalizes (perceives, feels, thinks or remembers)”¹. Das findet eindeutig in den Folgen statt, die in der Imagination der Figuren stattfinden, wie 2.11. *Abed's Uncontrollable Christmas* oder 5.11. *G.I. Jeff*. In der ersten wird Abeds Wahrnehmung dargestellt, in der alles eine Knetanimation ist, und in der zweiten ist Jeff in Ohnmacht und erlebt ein Zeichentrick-Abenteuer. In anderen Folgen ist die Fokalisierung nicht so leicht zuzuordnen. In manchen der untypischen Folgen, die eine andere Gattungsästhetik annehmen, ist es nicht klar, ob die Darstellung die Wahrnehmung der Figuren reflektiert oder ob die ganze Realität der Serie temporär andere Regeln annimmt. Die Frage ob z.B. die Paintballspiele wirklich das ganze College in einem Actionfilm verwandeln, oder ob die Figuren es einfach so erleben, weil sie es so ernst nehmen, kann nicht eindeutig beantwortet werden. Da *Communitys* Erzählung in der postmodernen Tradition Elemente aus mehreren narrativen Konventionen ausborgt, kann sie nicht so leicht charakterisiert werden und ist auch nicht wirklich an bestimmte Regeln gebunden. Sie ist eine Hybridbildung, die sich bei Methoden aus anderen Gattungen oder Werken bedient und sie einsetzt, um die Narration zu bereichern, die Handlung zu unterstützen oder sie aus einer neuen, unerwarteten Perspektive darzustellen.

3.4. Zeit und Raum

In den ersten drei Staffeln von *Community* verläuft die Zeit parallel zu den Ausstrahlungsterminen der entsprechenden Folgen. Das Semester in Greendale beginnt im Herbst und endet im Mai, so wie auch die Staffel. Die Figuren kommentieren ihren Sommer, in dem sie keine Zeit zusammen verbracht haben, da in den Sommermonaten Serien, die im Herbst beginnen, eine Sendepause haben. Genauso funktioniert die Winterpause, die mit den Weihnachtsferien in Greendale übereinstimmt. Eine Episode, die eine Erzählzeit von ca. 20 Minuten hat, umfasst eine erzählte Zeit, die von ein paar Stunden bis zu ein paar Tagen dauern kann. Eine Staffel entspricht einem Jahr aus dem Leben der Figuren. Wie auch viele andere

¹ Allrath/Gymnich/Surkamp, „Introduction: Towards a Narratology of TV Series“, S. 19.

Serien, nimmt *Community* wichtige Feiertage auf, sodass die Folgen, die im Dezember ausgestrahlt sind, von Weihnachten handeln und die Halloweenfolgen am Ende vom Oktober im Fernsehen kommen. Gelegentlich machen die Figuren Kommentare, die Parallelen zwischen der Zeit in der Folge und ihrer Sendezeit ziehen. So enthält die am 18. November, der Unabhängigkeitstag von Lettland, ausgestrahlte Folge 2.09. *Conspiracy Theories and Interior Design* eine beiläufige lettische Unabhängigkeitsparade¹ und Jeff protestiert gegen die Weihnachtsparty der anderen in 1.12. *Comparative Religion* mit „It’s December 10th“² – dem Sendedatum der Folge. Da *Communitys* vierte und fünfte Staffel wegen schlechten Ratings gekürzt wurden und erst nach Silvester ausgestrahlt wurden, konnte diese Übereinstimmung nicht mehr beibehalten werden. Deshalb wurde die Weihnachtsfolge der 4. Staffel im April gesendet und drei Folgen später kam das Finale, in dem Jeff ein Semester früher als die anderen seinen Abschluss bekommt. Die von Februar bis Mai ausgestrahlte Staffel umfasst also nur das Herbstsemester in Greendale. Diese Verwirrung wurde auch von den Figuren kommentiert:

„PIERCE: I don’t get it, we just had Christmas and now it’s warm outside.

TROY: Of course it is, dummy, we just finished Fall-Spring Semester.

BRITTA: Bring on Summer-Winter!”³

Die fünfte Staffel hält sich von solchen Bemerkungen fern und weicht somit den Diskrepanzen aus. Abed merkt das in der letzten Folge an und bereut, dass er Annie zu keinem Feiertag im vergangenen Jahr gratuliert hat.⁴ Annie beruhigt ihn, dass er das im nächsten Jahr machen kann, was auch die Hoffnung der Serie äußert, für eine neue Staffel verpflichtet zu werden.

Der größte Teil von *Communitys* Handlung findet in Greendale statt. Mit kleinen Ausnahmen, wie den Wohnungen der Figuren oder seltene Abende, die sie in Restaurants oder Bars verbringen, konzentriert sich die Serie auf die Zeit, in der die Figuren in dem College sind. Greendale funktioniert aber nicht wie eine normale Hochschule und kann durch die Spiele der Studenten transformiert und neu definiert werden. Was in den typischen Folgen ein dysfunktionales College ist, kann in den untypischen ein Schlachtfeld sein⁵, eine diktatorische Gesellschaft⁶, ein Film

¹ Vgl. 2.09. „Conspiracy Theories and Interior Design“, 12’05”

² 1.12. „Comparative Religion“, 12’00”.

³ 4.13. „Advanced Introduction to Finality“, 1’05”-1’12”.

⁴ Vgl. 5.13. „Basic Sandwich“, 19’50”.

⁵ Vgl. 3.14. „Pillows and Blankets”.

⁶ Vgl. 5.08. „App Development and Condiments”.

Set¹ oder ein Gerichtssaal². Dadurch wird Greendale zu einer Heterotopie. Die von Michel Foucault beschriebene „andere Räume“ sind:

„wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplazierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können.“³

Eine Heterotopie vereint nicht nur mehrere Orte in sich, sondern gibt einen Platz für die Menschen, die aus unterschiedlichen Gründen nicht in der Gesellschaft akzeptiert sind. Das können Menschen sein, die sich in einem Krisenzustand befinden⁴. Greendale erfüllt diese Aufgabe für seine Studenten und nimmt sie auf, wenn sie keine andere Wahl haben. Wie Annies Zusammenbruch, Troys Verletzung und Shirleys Scheidung – der Entschluss zu diesem College zu gehen kommt nach einer Lebenskrise. Jeff meint, dass alle dort sind, weil sie in ihrem Leben gescheitert sind. Greendale wird für sie ein Zufluchtsort:

„JEFF: We have something in common too: We all suck. We're all broke. (...) The teachers here are teachers here because they did something wrong – same as the students. So get on the same team, because take it from me, those of us that get to leave aren't going anywhere.“⁵

Für Jeff ist Greendale wie ein Gefängnis. Gefängnisse und psychiatrische Kliniken sind auch Arten von Heterotopie – für Menschen „deren Verhalten abweichend ist im Verhältnis zur Norm“⁶. In 3.19. *Curriculum Unavailable* versucht tatsächlich ein Psychiater die Hauptfiguren zu überzeugen, dass Greendale nicht existiert und dass sie Psychiatriepatienten mit gemeinsamen Wahnvorstellungen sind. Er sagt, dass Greendale der Name ihrer Irrenanstalt sei, da die Existenz eines solchen phantastischen Colleges nicht realistisch sei⁷. Als eine Heterotopie kann Greendale alle diese Sachen sein, da es nicht in die regulären Raumvorstellungen hineinpasst - „[d]ie Heterotopie vermag an einen einzigen Ort mehrere Räume, mehrere

1 Vgl. 2.05. „Messianic Myths and Ancient Peoples“, 3.08. „Documentary Filmmaking: Redux“.

2 Vgl. 3.17. „Basic Lupine Urology“.

3 Foucault, Michel, „Andere Räume“, in: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Hg. Karlheinz Barck, Leipzig: Reclam 1992, S. 34-46, S. 39.

4 Ebd. S. 40.

5 5.02. „Introduction to Teaching“, 17'00"-17'30“.

6 Foucault, „Andere Räume“, S. 40.

7 Vgl. 3.19. „Curriculum Unavailable“, 14'00“ ff.

Plazierungen zusammenzulegen, die an sich unvereinbar sind“¹. Greendale ist „[r]adically discontinuous and inconsistent, it juxtaposes worlds of incompatible structure“² und kann somit andere Räume vereinen, sie verwandeln und darüber reflektieren. Es kann deswegen flexibel sein, sich den Bedürfnissen der Geschichte anpassen und sich transformieren, um ihr besser zu dienen.

3.5. Community und Sitcom

„Community is the most innovative sitcom of all time“³ steht in einem Artikel über die Show in *The Atlantic*. Die Aussage ist problematisch nicht nur, weil es eine solche mutige Behauptung macht, die Jahrzehnte Fernsehgeschichte und mehrere Kultshows verwirft, sondern auch weil sie behauptet, dass *Community* eine Sitcom ist. Es wurde oft genug als eine Sitcom bezeichnet - Chevy Chase äußerte seine Abneigung zu der Show mit „it’s still a sitcom on television, which is probably the lowest form of television“⁴. Sitcoms werden charakterisiert durch halbstündige, für sich abgeschlossene Episoden, eine konstant bleibende Gruppe von Hauptfiguren und Spielorten, ein Live-Publikum im Studio (oder eine Lachspur) und die daraus folgende Positionierung der Kameras nur auf der einen Seite des Raums⁵. Eine *Community* Episode hat die Länge von ungefähr 20 Minuten. Somit entspricht sie der typischen Dauer einer Sitcomfolge, die zusammen mit Werbung einen 30-minütigen Slot im Fernsehprogramm bekommt. Der konstante Kreis von Figuren bleibt, abseits von Pierce‘ und Troys Abgang und der Einführung von Buzz Hickey, auch bestehen. Darüber hinaus sollen die Figuren auch recht unkomplizierte Charaktere haben und auf Klischees aufgebaut sein:

„Given a short thirty-minute slot in the schedules, the emphasis is on immediacy. As a result, characters are necessarily packaged according to easily distinguished 'types' that tend to play upon wider cultural clichés“⁶.

Auf den ersten Blick können auch *Community*s Figuren als Standardcharakter

¹ Foucault, „Andere Räume“, S. 42.

² McHale, *Postmodernist Fiction*, S. 44.

³ Stevens, Hampton, „The Meta, Innovative Genius of 'Community'“, *The Atlantic*, 12.05.2011, http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/05/the-meta-innovative-genius-of-community/238740/?single_page=true, Zugriff: 19.09.2014.

⁴ Andreeva, „Chevy Chase Leaving NBC's 'Community'“.

⁵ Vgl. Mintz, Lawrence E., „Situation Comedy“, in: *TV Genres: A Handbook and Reference Guide*, Hg. Brian G. Rose, Westport: Greenwood 1985, S. 107-128, S. 114-115.

⁶ Calvert, Ben/Neil Casey/Bernadette Casey/Liam French/Justin Lewis, *Television Studies. The Key Concepts*, Abingdon: Routledge 2008, S. 43.

erscheinen. Wir haben den egoistischen, erfolgreichen Rechtsanwalt mit fragwürdigen Moralvorstellungen, die selbstgerechte Aktivistin und Feministin, den Popkultur besessenen Außenseiter, den dummen, populären Sportler, den alten Mann mit veralteten Denkweisen, die fürsorgliche, christliche Mutter und die ehrgeizige Streberin. Jedoch werden diese Rollen schnell negiert und es wird offengelegt, dass die Figuren nicht in dieses einfache Schema passen und mehrdimensional entwickelt sind. Sie widersprechen sich sogar grundsätzlich:

„A lawyer who doesn't practice law, an inactive activist, an innocent, naive, homeless, former drug addict and the most kind, compassionate, outgoing character is the one who stereotypically would be the hardest to interact with.“¹

Community äußert ihr Misstrauen zu der Metaerzählung der Sitcom und ihren klischierten Charakteren, indem sie zeigt, dass diese Figuren nicht nur komplexer, sondern überhaupt das Gegenteil von ihren Definitionen sein können. Dadurch kann Jeff die moralische Richtschnur der Gruppe werden, Shirley kann nachtragend und gnadenlos sein und Troy – Abends rollenspielender Sidekick. Aus dieser Sichtweise ist *Community* weniger eine Sitcom und mehr eine postmoderne Dekonstruktion dieser Gattung:

„Where sitcoms follow a recognisable formula in the use of stock characterisations and scenarios, with variations from program to program, *Community*, in the postmodern tradition (see Lyotard 1984), embraces, acknowledges and critiques the artifice inherent in the sitcom form and its own status as a sitcom.“²

Neben den Figuren sind die Handlungsorte in Sitcoms wenig und bleiben konstant. Die Couch wird oft zum wichtigsten Schauplatz, an dem sich die Figuren versammeln können und auch in eine Richtung hingedreht sind – zu der fehlenden vierten Wand, wo sich das Live-Publikum befindet, z.B. bei *Friends*, *Married with Children*, *Will & Grace*, etc. Auch eine Bar, wie bei *Cheers*, ein Schreibtisch, wie bei *Murphy Brown* o.ä. können die Funktion der Couch übernehmen³. Der dazu entsprechende Ort bei *Community* ist der Seminarraum und der Tisch, um den die Figuren sitzen. Da die Serie nicht vor einem Publikum gedreht wird und auch nicht die traditionelle 3-Wände Kulisse benutzt, sind die Kameras freier in ihren

¹ *Is Community A Postmodern Masterpiece?*, Regie: Andrew Kornhaber, Online Video, PBS Idea Channel, 3.04.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=YanhEVEgkYI>, Zugriff: 19.09.2014, 3'51" – 4'02".

² Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 114.

³ Vgl. Savorelli, Antonio, *Beyond Sitcom. New Directions in American Television Comedy*, Jefferson: McFarland 2010, S. 23-24.

Bewegungen und können den Lerntisch umkreisen. Darüber hinaus gibt es andere Räume, wie die Cafeteria, in der die Figuren beliebig positioniert sein können, die Klassenzimmer, die Flure, das Collegegelände, Troy und Abeds Wohnung und viele mehr. Die Show besitzt somit mehr Handlungsorte als eine typische Sitcom und entspricht der Entwicklung, die Antonio Savorelli in jüngsten Comedy Serien betrachtet:

„I definitely do not want to reduce all differences between sitcom and new comedy to the presence of a couch, or lack thereof, but this figurative element highlights some broader conceptual distinctions. Whereas sitcom spaces are more strictly organized, which inevitably constrains the narration, new comedies' reduction of technical constraints allows for some looser hierarchies.”¹

Dadurch, dass die Show nicht in einem Studio gedreht wurde und mehrere Kameras verwendet, ist die Handlung nicht mehr auf einen statischen Raum begrenzt und kann dynamischer werden. Viele *Community* Folgen, z.B. die Action gepackten Paintball Spiele, wären nicht in dem Standardformat der Sitcom möglich.

Eine weitere Charakteristik der Gattung, der *Community* nicht wirklich entspricht, ist die Abgeschlossenheit der Handlung jeder einzelnen Folge. Die Ursache für diese Tradition liegt darin, dass im Fernsehen oft die Folgen in beliebiger Reihenfolge wiederholt wurden, oder viele Zuschauer nicht jede Episode bei ihrer Ausstrahlung anschauen konnten. Daher war es wichtig für die Sitcoms, dass jede Folge für sich gut verständlich und nachvollziehbar war:

„Not so long ago, an individual episode of any given television series could be watched only at the moment of its broadcast, almost invariably within the isolating environment of the home and disrupted by commercial breaks, and retained only imperfectly in memory, rendering detailed consideration or sustained critical discussion difficult or impossible.”²

Bei einer Serie, deren Folgen für sich alleine stehen können, werden alle Konflikte, die während der Episode aufscheinen, bis zum Ende der Folge wieder aufgelöst. Sie haben eine Kreisstruktur, bei der die „Störung eines zumeist harmonischen Ausgangspunkts durch einen Zwischenfall [...] zu einem Konflikt“ führt, „der in der Folge beseitigt wird, sodass am Ende wieder der harmonische Ausgangszustand

¹ Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 25.

² Walker, Joseph S., „Community's Communities: Bringing the Fan to the (Study) Table”, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 181-196, S. 182.

hergestellt ist“¹. So funktionieren in der Regel Sitcoms:

„Here, the situation is in some ways disrupted, which leads to a sequence of events to resolve that disruption. The episode will then end in a narrative closure characterised by a return to the original, now stable, situation. The viewer, who is fully aware that the narrative is always ‘circular’ and expects it to return to normal, is not placed in a position of suspense but is located in a position of amusement as he or she anticipates how the circle will be closed.“²

Im Zeitalter des Internet Streamings und DVD-Boxsets ist es leicht geworden, alle Episoden einer Show in der richtigen Reihenfolge anzuschauen. Das erlaubte den Sitcoms komplizierter zu werden und übergreifende Konflikte zu haben:

„Today, an episode can be recorded by the home viewer and rewatched at leisure, purchased as part of a DVD set, or, more and more often, simply streamed online (...) as often as desired. It can (or, increasingly, must) thus be seen in the larger context of the series as a whole, not as an isolated text. (...) Simultaneously, the rise of cable and other alternate outlets, as well as the erosion of traditional limitations on subject matter and representation, have permitted the development of more adult, sophisticated subjects, plots, and characters.“³

Wenn wir die einzelnen Folgen von *Community* betrachten, erkennen wir, dass viele Konflikte einer Folge oft in ihrem Rahmen gelöst werden. Jeffs Ansprachen, in denen er die anderen überzeugt eine gewisse Entscheidung zu treffen oder sich gegenseitig zu verzeihen, dienen dazu die Balance wiederherzustellen. Es gibt außerdem übergreifende Handlungsstränge, die über mehrere Folgen oder Staffeln hinausgehen und verlangen, dass der Zuschauer die bisherigen Ereignisse der Serie kennt. Solche sind die Veränderungen in den Charakteren der Figuren und in ihren Beziehungen oder Plots wie der Komplott von Chang das College zu besetzen und die Hauptfiguren zu vertreiben, die Feindschaft von Greendale mit dem City College oder Troys Engagement bei der Schule für Klimaanlage-Techniker. Besonders die fünfte Staffel, wie schon erläutert, zeichnet sich durch viele Veränderungen aus. Damit ist *Community* nicht eine „series“, eine „closed“ Show wie *The Simpsons*, bei denen jede neue Episode als ein Reset Knopf auf den Status quo wirkt, aber auch nicht ein „serial“⁴, „open“⁵ wie die Telenovelas, deren Folgen durch Cliffhangers

¹ Hickethier, Knut, *Film- Und Fernsehanalyse*, Stuttgart: Metzler 1993, S. 187.

² Calvert/Casey/Casey/French/Lewis, *Television Studies*, S. 42-43.

³ Walker, „Community’s Communities: Bringing the Fan to the (Study) Table“, S. 182.

⁴ Vgl. Allrath/Gymnich/Surkamp, „Introduction: Towards a Narratology of TV Series“, S. 5.

⁵ Vgl. Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 17.

verbunden sind¹. Viele Serien heutzutage sind Hybridformen, die Merkmale beider Typen aufweisen. Die letzte Folge der ersten Staffel von *Friends* z.B. führt die komplizierte Beziehung zwischen Ross und Rachel ein, die bis zum Ende der Serie schwankend bleibt. Somit öffnet sich die narrative Form der Serie². *Community* besitzt kein großes Ereignis, das die Narration von geschlossen zu offen transformiert. Vielmehr sind es kleinere Ereignisse, die ständig den Status quo verändern. Die Kreisstruktur der typischen Sitcom, die mit dem gleichen harmonischen Zustand beginnt und endet, wird in *Community* durch Dan Harmons Kreis ersetzt. Er bestimmt nicht nur den Handlungsverlauf einer Folge, sondern auch einzelne Situationen und Mikrohandlungsstränge und sieht folgendermaßen aus:

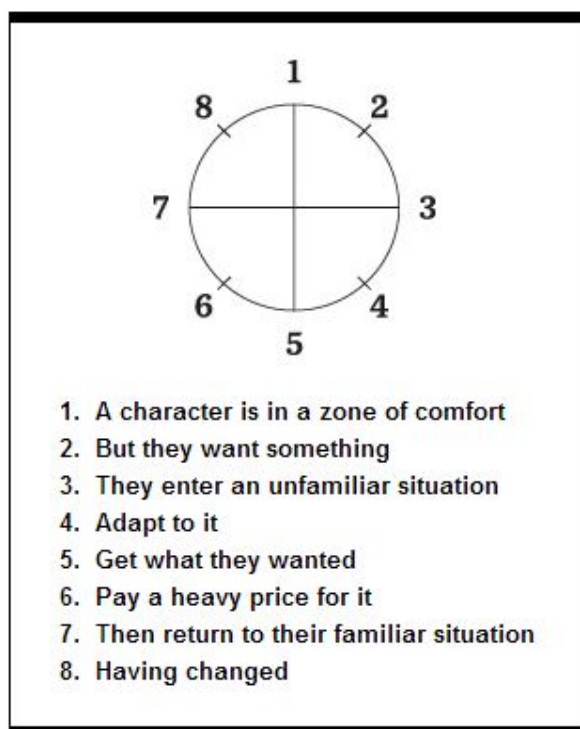


Bild 3: Dan Harmons narratives Kreisschema. Aus: Raftery, Brian, „How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community“, *Wired Magazine*, 22.09.2011, http://archive.wired.com/magazine/2011/09/mf_harmon/all/, Zugriff: 17.09.2014.

Dieser Kreis steht für Harmon im Zentrum. Bei seinem Erstellen wurde er von Joseph Campbells Heldenreise inspiriert³. Campbell entwickelte seine Theorie des Monomyths, um zu zeigen, dass viele mythologische Geschichten gleich verlaufen und deren Protagonisten mehr oder weniger den gleichen Weg gehen:

¹ Vgl. Hicketier, *Film- Und Fernsehanalyse*, S. 187.

² Vgl. Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 18.

³ Vgl. Raftery, Brian, „How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community“, *Wired Magazine*, 22.09.2011, http://archive.wired.com/magazine/2011/09/mf_harmon/all/, Zugriff: 17.09.2014.

„The standard path of the mythological adventure of the hero is a magnification of the formula represented in the rites of passage: separation – initiation – return: which might be named the nuclear unit of the monomyth.“¹

Dieser Weg wird von ihm auch in einer Kreisform dargestellt:

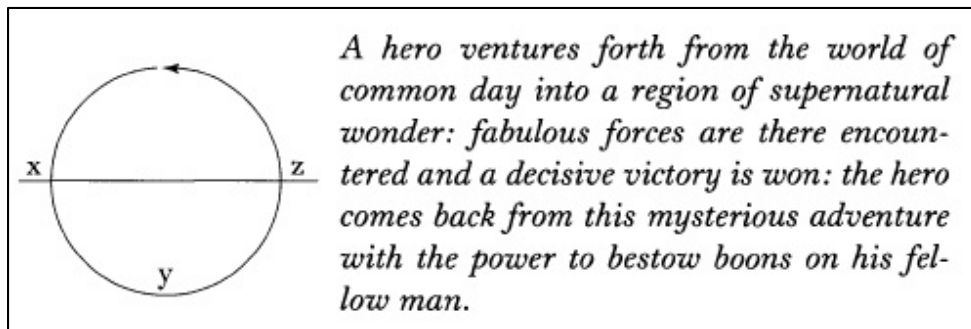


Bild 4: Campbells Monomyth Kreisschema. Aus: Campbell, Joseph, *The Hero With a Thousand Faces*, Princeton: Princeton University Press commemorative edition 2004 (Orig. New York: Pantheon Books 1949) S. 28.

Dan Harmon modifiziert Campbells Struktur und gestaltet *Communitys* Narration nach diesem Kreis:

„Harmon calls his circles embryos—they contain all the elements needed for a satisfying story—and he uses them to map out nearly every turn on *Community*, from throwaway gags to entire seasons. If a plot doesn't follow these steps, the embryo is invalid, and he starts over. To this day, Harmon still studies each film and TV show he watches, searching for his algorithm underneath, checking to see if the theory is airtight.“²

Am Beispiel von Jeff in der ersten Folge kann man die Anwendung des Schemas erkennen – er beginnt in einer Komfortzone, in einem Ausgangszustand (1), will dann aber auf leichte Art alle Tests schaffen (2). Dafür geht er in eine unbekannte Situation und versucht seinen Freund Professor Duncan zu überzeugen, ihm die Antworten zu geben (3). Nachdem er sich an diese Situation angepasst hat (4) und von ihm die Antworten bekommen hat (5) im Austausch für sein Auto (6), erfährt er, dass ihn Duncan angelogen hat und nicht wirklich die Antworten auf die Tests gegeben hat. Jeff kehrt dann in seine Ausgangssituation zurück, in der er die Tests nicht durch Betrug, sondern nur mit Lernen schaffen kann (7) und muss erkennen, dass er nicht auf seine gewohnte Art in Greendale erfolgreich sein kann, dass er sich verändern und für seine Noten ehrlich arbeiten muss (8). Harmons Helden reisen

¹ Campbell, Joseph, *The Hero With a Thousand Faces*, Princeton: Princeton University Press commemorative edition 2004 (Orig. New York: Pantheon Books 1949), S. 28.

² Raftery, „How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community“.

ebenfalls wie Campbells in dem Unbekannten und Unbewussten und gewinnen dadurch Erkenntnisse über sich selbst und die Welt:

„For Harmon, heroic journeys follow the same basic pattern: sending the hero on a quest through his or her own unconscious, finding truths buried there, and bringing them back to implement in the hero's life and world.”¹

Diese Reise und die Öffnung der narrativen Form erlaubt den Figuren die Lektionen, die sie in einer Folge lernen, zu behalten und sich dadurch zu verändern.

Obwohl *Community* keine typische Sitcom ist, findet man in den letzten Jahren viele innovative Comedy Serien, die nicht den traditionellen Eigenschaften der Sitcom entsprechen und daher auch schwerer unter dem Begriff zu vereinen sind², wie z.B. *The Office*, *Parks and Recreation*, *Scrubs*, *Curb Your Enthusiasm* oder *Arrested Development*:

„The sitcom format is thus more nuanced and complex than its detractors would suggest, and *Community* follows in the established tradition of repetition with variation, hybridity of genre, and awareness of its own artifice, though (...) it is liberated, like many other contemporary sitcoms (...), from the more restrictive accoutrements of the format like the laugh track, theatrical staging et al.“³

Die von Savorelli beschriebenen „New Comedy“ Serien zeichnen sich neben dem Bruch mit den traditionellen Darstellungsformen und Konventionen durch eine intertextuelle Neigung aus⁴, die näher im nächsten Kapitel betrachtet wird. Wenn *Community* eine Sitcom sein soll, ist sie eine postmoderne Form davon. Auch der Artikel, der sie am Anfang als innovativste Sitcom gelobt hat, muss zugeben, dass sie eigentlich gar keine Sitcom ist - „*Community*, instead, is a weekly satire of the sitcom genre“⁵. Die Serie imitiert und parodiert nicht nur fremde Gattungen, sondern auch ihre eigene angebliche Gattung. Die stereotypischen Charaktere der Figuren werden umgekehrt und auch die Beziehungen zwischen ihnen entsprechen nicht dem bekannten Schema:

„Jeff and Britta, in fact, are an appalling pair. Deliberately so, and that's one of the things that makes *Community* so unique. Jeff and Britta aren't a 'real' sitcom couple at all—if such a thing can even be said to exist. They are a satire of sitcom couple.

¹ Riter, Amanda, „Modern Heroism“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 24-35, S. 24.

² Vgl. Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 3.

³ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 111.

⁴ Vgl. Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 14.

⁵ Stevens, „The Meta, Innovative Genius of 'Community'“.

Their courtship is a plot device that *Community* creator Dan Harmon uses to satirize the whole, done-to-death will-they-or-won't-they sitcom premise.”¹

Community differenziert sich auch selbst von der Sitcom Gattung in einer von Abeds Phantasien. In ihr stellt er sich die Realität vor, als ob sie eine traditionelle Sitcom wäre – die Figuren versammeln sich auf einer Couch vor einem Live Publikum und leben in einer Welt, in der sich nichts verändern kann². Abeds Angst, dass sie ihr letztes Jahr in Greendale haben und dass danach alles anders sein wird, bringt ihn zu dem Sitcom Format, in dem die Kreisstruktur das nicht erlauben kann – der Dekan verliert ihre Unterlagen und sie müssen die letzten 3 Jahren wiederholen³. Jeff und Britta können dann ein „echtes“ Sitcom Paar sein und küssen sich im Vorspann zu dieser neuen Show⁴. Abeds Kommentar über seine Phantasie kann auch als metafiktive Bemerkung über die Show verstanden werden:

„BRITTA: Did you go to your happy place?

ABED: Yeah.

BRITTA: Did you envision a babbling brook like I described?

ABED: I started out with a babbling brook, but then I layered in elements of our world. I'm sure fans of the babbling brook will complain, but I felt it was limiting.”⁵

Genau wie die Phantasie des plätschernden Bachs, sind für *Community* die Konventionen der Sitcomgattung zu einschränkend und sie bezieht Elemente aus unserer Welt ein. In diesem Fall sind das die ständige Anwesenheit von Populärkultur und ihrem Einfluss auf unsere Wahrnehmung und Denkweise.

¹ Stevens, „The Meta, Innovative Genius of ‘Community’”.

² Vgl. 4.01. „History 101”, 0’01” ff.

³ Vgl. Ebd., 7’10”.

⁴ Vgl. Ebd., 2’00”.

⁵ Ebd., 1’07”.

4. Intertextualität in *Community*

Intertextuelle Bezüge in Film und Fernsehen können in einer Reihe von möglichen Formen dargestellt werden:

„durch Sequels, Remakes, Pastiche, Parodien, offene Zitate, verdeckte Anspielungen; über Genre, Dialog, Musik, Bild, Dramaturgie, Figuren, Motive, Themen, Kamera, Schnitt und Darsteller – im Prinzip jedes mögliche filmische Gestaltungsmittel.“¹

Im Kapitel 3.3. wurden einige Methoden genannt, wie die Intertextualität in *Community* geäußert wird. Im Folgenden werden diese erweitert, charakterisiert, kategorisiert und es wird auf ihre Funktion im Rahmen der Serie und im Bezug zu deren Zuschauern eingegangen. Da die Serie reichlich heterogene intertextuelle Verfahren benutzt, ist es auch schwer sie eindeutig zu systematisieren, weil viele davon auch Hybridformen sind. Zur Einteilung in diesem Kapitel wird das von Manfred Pfister vorgeschlagene Kriterium der Strukturalität angewendet. Nach ihm wird ein intertextueller Verweis je intensiver, desto mehr der Prätext in den Text syntagmatisch integriert wird:

„Nach diesem Kriterium ergibt das bloß punktuelle und beiläufige Anzitieren von Prätexten einen nur geringen Intensitätsgrad der Intertextualität, während wir uns in dem Maße dem Zentrum maximaler Intensität nähern, in dem ein Prätext zur strukturellen Folie eines ganzen Textes wird.“²

Das gelegentliche Nennen einer Serie oder eines Films weist eine sehr geringe intertextuelle Intensität auf, während die Parodie, bei der der Verweis die strukturelle Ebene der Folge verändert, viel intensiver intertextuell ist. Zwischen den beiden befindet sich die Anspielung, die sich auf das eine oder andere Gestaltungsmittel oder nur auf eine Szene begrenzt, ohne aber die Struktur der Narration wesentlich zu modifizieren.

Die Texte, auf die *Community* verweist, sind ebenfalls viel und verschiedenartig, was zur Komplexität der Serie beiträgt. Sie sind in der postmodernen Tradition „nicht selektiv auf einen engen Bereich beschränkt“, sondern verbinden „sehr heterogene Dinge und Stile miteinander“³:

¹ Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: Lit 2002, S. 9-62, S. 15.

² Pfister, „Konzepte der Intertextualität“, S. 28.

³ Eder, „Die Postmoderne im Kino“, S. 13.

„The show is famous for having themed episodes structured around movie plots (*The Breakfast Club*, *Die Hard*), television shows (*The Office*, *Mad Men*), games (*Dungeons and Dragons*), and even Twitter feeds (@shitmydadsays). (...) From their well-known Christmas Claymation episode to their 8-bit video game episode, *Community* builds its fan base (and its storyline) around familiar genres and texts.”¹

Die Serie bezieht sich ständig auf Produkte unterschiedlicher Medien, medienübergreifende Gattungen und berühmte Persönlichkeiten. Die Letzteren sind kein „Text“ im herkömmlichen Sinne, trotzdem aber intertextuelle Konstruktionen, die durch ihre öffentliche Präsenz entstehen:

„The most influential approach to stardom conceives the star as an image or persona constructed through a network of intertextuality which includes both the films in which the star performs and the broader web of publicity and marketing materials through which the totality of the ‘star text’ is constructed.“²

Da die Stars nur durch Texte zugänglich sind (ihre Filme, Shows, Interviews, Werbeauftritte, Artikel usw.) können sie auch als spezifische Formen von „Text“ verstanden werden³. Daher gelten Verweise auf sie ebenfalls als intertextuell, weil sie sich unausweichlich auf andere Texte berufen. Somit verfügt *Community* über eine große Auswahl an Populärkulturtexten, die sie benutzen kann, um ihrer Narration zu unterstützen und zu bereichern, und an Methoden, durch die sie das realisieren kann.

4.1. Verbale Verweise

Die einfachste Art, auf die *Community* einen intertextuellen Verweis machen kann, sind die verbalen Bezüge auf einen anderen Text. Alle Hauptfiguren und Nebenfiguren in der Serie benutzen sie ständig in ihren Gesprächen. Bemerkungen wie „This is kind of like *Breakfast Club*“⁴, „We’re the only species on Earth that observes *Shark Week*“⁵ oder Abeds Beschreibung von Jeff „I thought you were like Bill Murray in any of his films, but you’re more like Michael Douglas in any of his

¹ Kuechenmeister, Elizabeth Fleitz, „My Dinner with Abed: Postmodernism, Pastiche and Metaxy in ‘Critical Film Studies’“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 125 – 137, S. 125.

² Watson, Paul, „Star Studies. Text, Pleasure, Identity,“ in: *An Introduction to Film Studies*, Hg. Jill Nelmes, London: Routledge⁵ 2012, S. 166-186 (Orig. 1996), S. 183.

³ Vgl. Ebd., S. 169.

⁴ Vgl. 1.01. „Pilot“, 7‘10“.

⁵ Vgl. Ebd., 16‘40“.

films”¹ aus der Pilotfolge findet man dauernd in den Dialogen der Serie. Sie zeigen, dass die Figuren, so wie die Zuschauer, sich in einer Welt befinden, in der Populärkultur ein Teil des Alltags und somit auch ein oft aufgegriffenes Gesprächsthema ist.

Die verbalen intertextuellen Verweise sind auch die erste Art, auf die Savorellis „New Comedy“ Serien metatextuell werden. Der Begriff Metatextualität bezeichnet nach Gerard Genette einen Kommentar, den ein Text über einen anderen macht². Savorelli meint, dass sich metatextuelle Trends in klassischen Comedy Shows auf die gelegentlichen Verweise beschränkt haben. Sie haben sich auf Texte derselben Gattung berufen und somit eine gegenseitige Bestätigung angestrebt³. Sie sind auf der Oberfläche geblieben und hatten keinen besonderen Einfluss auf die Serie:

„These are mostly isolated occurrences that do not constitute the core of these series’ discursive and narrative strategies, and thus do not alter, with any substantial variations, the solidity of the original model. Intertextual references become an occasional form of play, which reinforces the texts’ comic foundations without that play becoming their main source.”⁴

Im Unterschied dazu wird bei den neuen Comedy Serien die Metatextualität eine wichtige diskursive Methode. Die Verweise auf andere Texte bekommen eine wesentliche Rolle bei der Konstruktion der Identität der Serie und der Festigung einer gemeinsamen Symbolik⁵. Das gilt auch bei *Community*, was noch von der ersten Folge an klar wird:

„the pilot also establishes the show’s broader intertextual agenda, its use of popular culture as a reference point for everyday life, and its depiction of everyday life as a point of intersection between pop culture and reality“⁶.

Die verbalen intertextuellen Verweise sind während der ganzen Serie ein essentieller Teil der Kommunikation zwischen den Figuren. Die Charaktere berufen sich explizit oder implizit auf andere Texte in ihren Gesprächen, um ihrer Meinung besser zu äußern oder einen Scherz zu machen. Dabei funktionieren die Verweise als ein Code. Nach Jakobsons Kommunikationsmodell wird eine Aussage von dem

¹ Vgl. 1.01. „Pilot“, 20’00”.

² Genette, *Palimpseste*, S. 13.

³ Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 14.

⁴ Ebd., S. 15.

⁵ Vgl. Ebd., S. 15.

⁶ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 115.

Sender codiert und muss von dem Adressaten decodiert werden, damit die Kommunikation erfolgreich ist. Dafür müssen beide gänzlich oder zumindest teilweise den angewendeten Code kennen¹. Zwar kann Abeds schon genannte Bemerkung zu Jeff von dem Kontext und seinem Ton als eine Beleidigung verstanden werden, aber man muss von seinem eigenen Wissen über Filme mit Bill Murray und Michael Douglas ausgehen, um zu verstehen, was er meint – „[t]he audience only gets the joke if they have seen Bill Murray play a wise-cracking slacker hero and Michael Douglas playing a creep“². Falls die Figuren die Aussage nicht decodieren können, weil sie das benutzte Zeichen dieses semiotischen Systems nicht kennen, entstehen Missverständnisse. Es werden zusätzliche Erklärungen gebraucht und somit eine metalinguistische Diskussion geführt:

„Whenever the addresser and/or the addressee need to check up whether they use the same code, speech is focused on the CODE: it performs a METALINGUAL (i.e., glossing) function.“³

Das passiert auch in dem folgenden Dialog, der zeigt, wie die Figuren in *Community* sich über den Code ihrer Kommunikation verständigen und inwiefern Intertextualität ihre Gespräche durchgedrungen hat:

„ABED: So you guys are gonna *Can't Buy Me Love* me, right?

BRITTA: We're gonna what you?

ABED: You're gonna *Can't Buy Me Love* me. You know, transform me from zero to hero, geek to chic.

TROY: Oh, he wants us to *Love Don't Cost a Thing* him. *Can't Buy Me Love* was the remake for white audiences.

SHIRLEY: That's so uncomfortable when they do that. I can't believe it doesn't insult them.

JEFF: All right, nobody here is *Can't Buy Me Love*-ing or *Love Don't Cost a Thing*-ing anyone, because we've all seen enough afterschool specials and *Fat Albert* to know that Abed only needs to be himself.

PIERCE: Sure glad there are no old people here. This conversation would probably be total gibberish to them.“⁴

Hier benutzt Abed den Film *Can't Buy Me Love* als ein Zeichen, das für eine Transformation steht. Die Anderen wollen ihm helfen, sein Verhalten zu ändern,

¹ Jakobson, Roman, „Closing Statement: Linguistics and Poetics“, in *Style in Language*, Hg. Thomas Sebeok, Cambridge: MIT Press 1960, S. 350-377, S. 353.

² Stevens, „The Meta, Innovative Genius of ‘Community’“.

³ Jakobson, „Closing Statement: Linguistics and Poetics“, S. 356.

⁴ 1.17. „Physical Education“, 3‘25“ ff.

damit er einem Mädchen gefällt, was er gleich mit dem Film vergleicht, in dem ein ungeliebter Schüler versucht, populär zu werden. Da die anderen Figuren und auch ein Teil der Zuschauer diesen Film nicht kennen, muss Abed ihnen erklären, was er meint. Troy und Shirley verstehen seine Aussage erst wenn sie es mit einem ihnen bekannten Zeichen ersetzen – den Film *Love Don't Cost a Thing*, ein Remake, das auf das afroamerikanische Publikum gezielt wurde – während Pierce aus einer anderen Generation stammt, diese Filme nicht kennt und überhaupt keine der Aussagen verstehen kann.

Damit die Zuschauer sich nicht ratlos wie Pierce fühlen, wird bei intertextuellen Verweisen Doppelcodierung eingesetzt:

„Mit diesem Stichwort ist eine Ambivalenz auf der Ebene des kommunikativen Handelns gemeint, durch die ein semantischer Schwebezustand entsteht: Eine Äußerung oder Darstellung ist so angelegt, dass sie auf (mindestens) zwei verschiedene Weisen verstanden werden kann und soll – sowohl als Zitat als auch als eigenständige, nicht-zitierende Kommunikation“¹.

Daher muss man die genannten Filme nicht unbedingt kennen, um der Geschichte zu folgen. Man kann aus dem Kontext und den Erklärungen nachvollziehen, dass ein Teil der Lerngruppe Abed verändern will und Jeff der Meinung ist, dass er nur er selbst sein soll. Für die Zuschauer, die die Filme kennen, kommt „zusätzlich die Lust, Zitate zu erkennen, Sinnebenen zu entschlüsseln, weitere Interpretationsniveaus zu erreichen“². So würde man Shirleys Bemerkung nur als ironisch erkennen können, wenn man sich bewusst ist, dass *Can't Buy Me Love* nicht „the remake for white audiences“ von *Love Don't Cost a Thing* ist, sondern genau das Gegenteil. Ebenfalls teilt Carroll die Zuschauer in solche, die die Verweise nicht erkennen und solche, die „film-literate“ sind und die intertextuell gebaute, weitere Sinnebene entschlüsseln können³. Durch die Doppelcodierung kann ein Text beide Gruppen ansprechen:

„It seems that popular cinema wants to remain popular by developing a two-tiered system of communication which sends an action/drama/fantasy-packed message to one segment of the audience and an additional hermetic, camouflaged, and recondite one to another.“⁴

¹ Eder, „Die Postmoderne im Kino“, S. 17.

² Ebd.

³ Vgl. Carroll, „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And beyond)“, S. 56.

⁴ Ebd.

Alle Formen der Intertextualität, die *Community* benutzt, sind doppelcodiert. Sie belohnen den Zuschauer, der den Verweis erkennen kann, ohne aber den anderen komplett auszuschließen:

„Although the series relies heavily on references to popular culture texts, the arc storyline of the show, its lightweight slapstick comedy, and at times, sentimental sitcom genre provides high levels of entertainment for those who do not recognize the allusions. However, the media-literate or media-conscious audience who appreciate the cleverly concealed and obscure references are rewarded through additional levels of narrative understanding.”¹

Da die Serie so reich an verschiedenen intertextuellen Verweisen ist, erfordert sie trotz Doppelcodierung immer noch einen gewissen Grad an medialem Wissen von ihren Zuschauern, vor allem über die Codes und Zeichen, die verschiedene Medien und Gattungen benutzen und die die Serie bei Anspielungen und in Parodiefolgen einsetzt.

Die Tatsache, dass die Figuren sich in ihrem Alltag so oft auf andere Populärkulturtexte berufen, ist auch ein Indikator dafür, dass für sie diese nicht nur eine Form des Entertainments sind, sondern sie beeinflussen auch ihre Denkweise. In der ersten Folge verwirrt sich Jeff und fragt eine zufällige Frau nach ihrer Meinung mit der Erklärung „I was raised on TV and I was conditioned to believe that every black woman over 50 is a cosmic mentor“². Troy greift bei seinem ersten Treffen mit den anderen gleich auf Populärkultur zurück, um sie zu beschreiben, und vergleicht Abed mit *Slumdog Millionaire* und Jeff mit Ryan Seacrest³. Britta gibt auch zu, dass sie das Gymnasium abgebrochen hat, weil sie gedacht hat, das würde die Band Radiohead beeindrucken⁴. Die Wahrnehmung und daher auch die Handlungen dieser Figuren werden oft durch den Einfluss von Populärkultur geführt.

Während die anderen Figuren immer noch eine Balance zwischen Realität und Film/Fernsehen behalten können, ist das bei Abed nicht der Fall. Für ihn ist Populärkultur die einzige Art, die Realität zu verarbeiten und zwischenmenschliche Beziehungen zu erzeugen:

¹ Hanna, Bridget Julie, „That’s so Meta! Allusions for the Media-Literate Audience in *Community* (and Beyond)“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 138 – 151, S. 150.

² 1.01. „Pilot“, 5’15“.

³ Ebd., 9’25“, 9’48“.

⁴ Ebd., 6’05“.

„Abed frequently makes it known that popular culture is more than just a hobby for him— it is definitive in shaping his identity. He identifies with movies and television shows more deeply than people and often inadvertently neglects others because of his intense focus on the subject. He admits that he can only relate to people through the lens of pop culture”¹.

Abed beschreibt seine eigene Identität, indem er sich mit fiktiven Figuren vergleicht – „[I]like Data, or Johnny Five, or Mork, or HAL, or KITT, or K-9, or Woodstock and/or Snoopy, of course Spock probably goes without saying”². Durch die Doppelcodierung würde ein Teil der Zuschauer diese Aussage als einen weiteren Beweis dafür sehen, dass Abed besessen von Populärkultur und somit auch schwer zu verstehen ist. Die anderen, die eine oder mehrere von diesen Figuren kennen - Data und Spock von *Star Trek: The Next Generation*, K-9 von *Doctor Who*, HAL von *2001: A Space Odyssey*, Mork von *Mork and Mindy*, KITT von *Knight Rider*, Johnny Five von *Short Circuit*, die entweder Roboter, künstliche Intelligenzen und Außerirdische sind und Woodstock und Snoopy von den *Peanuts Comics*, die jeweils ein Vogel und ein Hund sind – würden erkennen, wie Abed sich selber sieht und denkt, dass er gesehen wird – unmenschlich, gefühllos, veränderungsunfähig: „fast-blinking, stoic, removed, uncomfortably self-aware type”³. Ebenfalls intertextuell beschreibt er die Charaktere seinen Freunden und das Wesen seiner und fremder Beziehungen. Er sieht Jeff als „10% Dick Van Dyke, 20% Sam Malone, 40% Zach Braff in *Scrubs* and 30% Hilary Swank in *Boys Don't Cry*“⁴. Er bestimmt seine Freundschaft mit Annie als diese zwischen Chandler und Phoebe⁵ und Jeff und Brittans Romanze als gescheiterte Ross und Rachel von *Friends*⁶. Für ihn, aber auch im gewissen Grade für die andere Figuren, sind Populärkultur, Filme und Fernsehen ein Bezugspunkt, mithilfe dessen sie ihren Alltag erleben - „the thesis of the show [is] that popular culture is a valuable tool for navigating and deciphering everyday realities”⁷. In diesem Sinne verkörpern *Community's* Figuren die postmoderne These, dass Massenmedien bestimmend für die Wahrnehmung der Menschen sind⁸.

¹ Kuechenmeister, „My Dinner with Abed: Postmodernism, Pastiche and Metaxy in ‘Critical Film Studies’”, S. 130.

² 2.19. „Critical Film Studies”, 18’00”.

³ Ebd., 17’55”.

⁴ 1.17. „Physical Education”, 11’15”.

⁵ 1.04 „Social Psychology”, 3’45”.

⁶ 1.23 „Modern Warfare”, 00’45”.

⁷ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*”, S. 121.

⁸ Vgl. Kušnir, *American Fiction*, S. 16-17.

4.2. Anspielungen

Community kann auch auf einen Text verweisen, ohne ihn explizit zu nennen, indem sie eine Anspielung darauf macht. Diese sind hauptsächlich parodierende Anspielungen:

„Parodic allusion describes a stylistic device in which one text incorporates a caricature of another, most often, popular cultural text. The parodic text imitates or exaggerates prominent or representative features of the ‘original’ text and incorporates those features as part of its own textuality.”¹

Die parodierende Anspielung liefert keinen Kommentar über die aufgegriffenen Texte – „[r]ather, it seeks to amuse through juxtaposition – a goal that is enhanced by the reader’s recognition of the parodic gesture”². Das von Carroll beschriebene Gemeinschaftsgefühl entsteht, wenn die Zuschauer die zahlreichen Verweise identifizieren können:

„The reference to other texts characteristic of parodic allusion are woven into the fabric of a larger text or narrative. Moreover, because parodic allusion quizzes the audience’s cultural knowledge, the larger text usually contains a collage of allusions. As with any test, the more questions (i.e., allusions) that one gets, the greater the sense of accomplishment.”³

Diese Anspielungen können auf verschiedene Arten, oder auch durch eine Mischung von diesen, geäußert werden.

4.2.1. Anspielungen auf der Darstellungsebene

Community macht oft Anspielungen, indem sie eine bestimmte Szene aus einem Film oder eine typische Szene aus einer Gattung nachahmt. Sie kann dafür sowohl visuelle, als auch akustische Zeichen einsetzen. In einigen Fällen wird diese besondere Darstellung als eine Folge von interner Fokalisierung erklärt, wie in der Episode 3.01. *Biology 101*, in der Jeff einen Traum hat, der das Ende von *2001: A Space Odyssey* hervorruft⁴. Da Jeff Angst hat, dass er in der Lerngruppe von Pierce ersetzt wird, sieht er sich selber in seiner Halluzination als Pierce und den Lerntisch

¹ Ott, Brian/Cameron Walter, „Intertextuality: Interpretive practice and textual strategy”, *Critical Studies in Media Communication*, 17/4, 2000, S. 429-446, <http://dx.doi.org/10.1080/15295030009388412>, Zugriff 28.10.2014, S. 435.

² Ebd., S. 436.

³ Ebd.

⁴ Vgl. 3.01. „Biology 101”, 14’05”.

als den mysteriösen Monolith, der sein Leben bestimmt. In anderen Fällen hat die Anspielung einen Einfluss auf die Diegese. Sie kann aus der Situation her erwachsen, mehr oder weniger von den Figuren bewirkt sein und auch selber das Verhalten der Figuren veranlassen. Die Folge 2.04. *Basic Rocket Science* z.B. enthält viele parodierende Anspielungen auf Filme über Astronauten, da die Figuren in einem Weltraumsimulator – eigentlich ein alter Wohnwagen, der wie eine Rakete eingerichtet ist und von der Fast Food Kette KFC gesponsert wurde - gefangen werden. In einer Szene wird die Lerngruppe gezeigt, die in weißer Kleidung in Slow-Motion geht. Sie erinnert an ähnlichen Slow-Motion Sequenzen, in denen die Astronauten auf dem Weg zu ihren Raketen und ihrer gefährlichen Mission sind, besonders in *Armageddon*. Es stellt sich heraus, dass der Slow-Motion Effekt von den Figuren und nicht von der extradiegetischen narrativen Instanz verursacht wird, da Abed genau diese Art von Szenen nachahmen will und die anderen gebeten hat sie nachzuspielen. Jedoch hat das einen Einfluss auf die heterodiegetische Musik, die den angespielten Szenen entspricht und die Atmosphäre eines heroischen Moments unterstreicht.

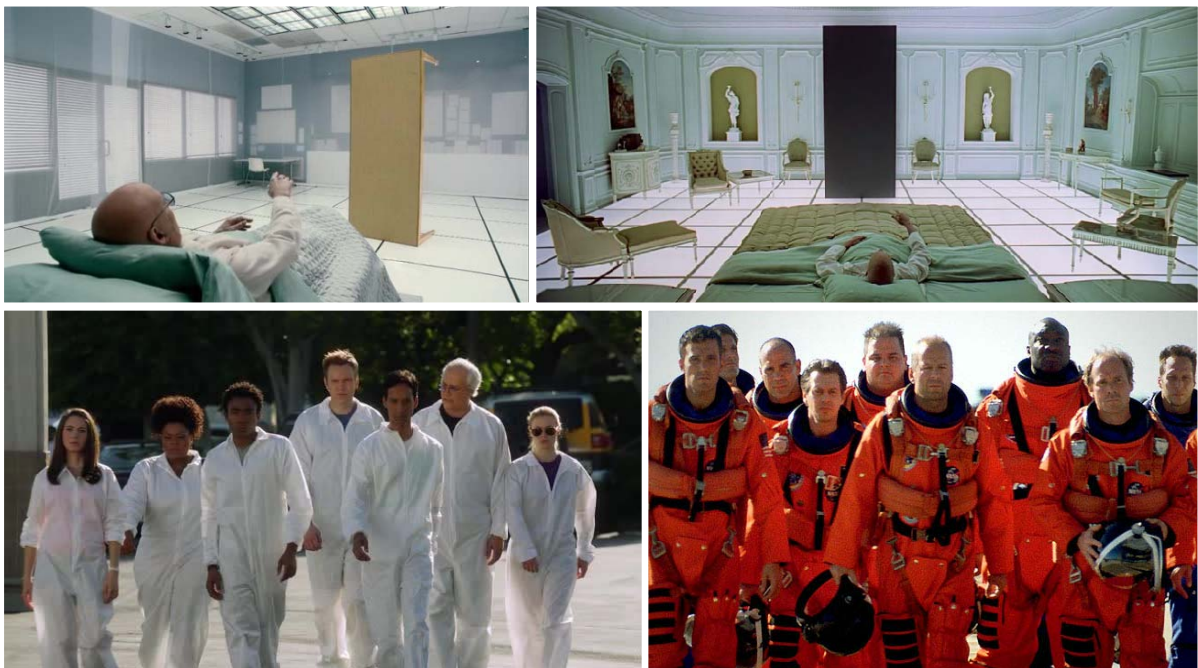


Bild 5: Visuelle Anspielungen: oben links: *Community*, 3.01. *Biology 101*, 14'37", rechts: *2001: A Space Odyssey*, 2h18'35"; unten links: *Community*, 2.04. *Basic Rocket Science*, 01'44", rechts: *Armageddon* 1h01'20".

In der Szene am Anfang dieser Folge findet eine andere Anspielung statt, die nicht von den Figuren verursacht wurde und für ihr Verhalten bestimmend ist. Sie zeigt die Füße eines im Flur rennenden Mannes. Er öffnet eine Tür, unterbricht eine Präsentation und verkündet besorgt, dass City College einen Weltraumsimulator besitzt. Darauf antworten die Männer in dem Raum, dass sie das wissen¹. Die Szene ist eine Anspielung auf eine entsprechend ähnliche Szene in dem Film *The Right Stuff*, in der der rennende Mann bekanntgibt, dass Russland einen Satelliten in Bewegung gesetzt hat². Dass die Abkürzung für den City College Cosmic Pioneer (CCCP) die kyrillische Abkürzung für die UdSSR entspricht, ist noch eine weitere Unterstützung des Verweises.

In Anspielungen, die keine konkrete Szene imitieren (Einzeltextreferenzen), sondern eine Gattung (Systemreferenzen³), werden bestimmte Konventionen dieser Gattung angewendet:

„In any art form or medium, conventions are frequently-used stylistic techniques or narrative devices typical of (but not necessarily unique to) particular generic traditions. Bit of dialogue, musical figures or styles and patterns of *mise-en-scène* are all aspects of movies that, repeated from film to film within a genre, become established as conventions.”⁴

Diese Konventionen sind nicht eindeutig festgestellt, sie werden vielmehr durch ihren wiederholten Gebrauch etabliert – „[g]enre notions (...) are not critics' classifications made for special purposes; they are sets of cultural conventions. Genre is what we collectively believe it to be”⁵. Der moderne Zuschauer hat dann eine Vorstellung, was eine Gattung charakterisiert, und kann sie an bestimmten Merkmalen erkennen: „[c]onventions function as an implied agreement between makers and consumers to accept certain artificialities, but such artificialities work in specific context“⁶. Das erlaubt *Community* leichter in eine andere Gattungsästhetik zu wechseln und dem Publikum diesen Sprung nachzuvollziehen⁷:

¹ Vgl. 2.04. „Basic Rocket Science”, 0'01" ff.

² Vgl. *The Right Stuff*, Regie: Philip Kaufman, USA 1984, 44'15" ff.

³ Vgl. Pfister, „Konzepte der Intertextualität”, S. 17.

⁴ Grant, Barry Keith, *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London: Wallflower 2007, S. 10.

⁵ Tudor, Andrew, „Genre”, in *Film Genre Reader II*, Hg. Barry Keith Grant, Austin: University of Texas Press 1995, S. 3-10, S. 7.

⁶ Grant, *Film Genre: From Iconography to Ideology*, S. 10.

⁷ Halling, Mina, „Adventures in Time, Space and Community College: Narrative Structure and Thematic Depth”, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 7-23, S. 8.

„Genres are created by readers through the act of reading, which makes the act of switching from one to another simpler than it would initially seem; the episode simply needs to include generic cues to indicate the category.”¹

Das ist besonders wichtig für das Verständnis der Folgen, die gänzlich durch fremde Gattungskonventionen transformiert werden, aber auch für die gelegentlichen Anspielungen. So kann man Jeffs anderen Traum von 3.01. *Biology 101*² als eine Musicalessequenz erkennen, wenn man weiß, wie die Musical Gattung funktioniert und dass für sie die diegetischen Lieder, synchronisierten Tänze und fehlender Realismus charakteristisch sind. In dieser Szene folgt *Community* also den Gattungsregeln des Musicals und ignoriert ihre eigenen. Sie wird durch die Anspielung umgewandelt – „[a]t its most sophisticated level, allusion references so directly that the subject becomes partially transformed by the reference”³. Da es sich um eine parodierende Anspielung handelt, wird ein Kontrast erstellt zwischen dem Objekt der Anspielung und die Situation, auf die seine übertriebenen Merkmale angewendet werden. In diesem Fall kann man die Gegenüberstellung in dem Text des Lieds erkennen. Die Figuren singen, dass sie sich in diesem Jahr normaler und nicht so verrückt verhalten werden, während sie eine aufwendige musikalische Nummer aufführen, die sowohl für die Realität der Figuren, als auch für die der Zuschauer nicht gewöhnlich ist. Die Sequenz beginnt auch mit Jeff, der in den Wolken fliegt und singt, dass sie von jetzt an jeden Morgen zur Schule fliegen werden. So steht die Künstlichkeit der Musicalgattung gegenüber Jeffs Wunsch, normal zu sein. Ebenfalls bei den anderen erwähnten Anspielungen - die Darstellung von heroischen Astronauten steht gegenüber der Tatsache, dass ihre Rakete ein alter Wohnwagen ist, und das enigmatische Ende von *2001: A Space Odyssey* gegenüber Jeffs Angst, seinen Platz an dem Lerntisch zu verlieren.

4.2.2. Anspielungen auf der Handlungsebene

Eine andere Art, auf die *Community* Anspielungen machen kann, ist auf der Ebene der Handlung. Sie borgt sich bekannte Motive und Konflikte aus Filmen und Serien aus und interpretiert sie für ihre eigenen Ziele. Da er jede Möglichkeit ergreift, in einer Situation einen Filmplot einzuführen, ist er oft der Grund für die

¹ Halling, „Adventures in Time, Space and Community College: Narrative Structure and Thematic Depth”, S. 8.

² Vgl. 1.01. „Biology 101”, 0’01”- 01’00”.

³ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism”, S. 287.

Anspielungen. In 1.20. *The Science of Illusion*, als Annie und Shirley sich als Campus Security für den 1. April anmelden, sieht Abed die Chance daraus einen „Buddy Cop“ Film zu schaffen (z.B. *Rush Hour*, *Lethal Weapon*, *Bad Boys* usw.). Er verfolgt die beiden und beeinflusst die Handlung, damit sie dem typischen Verlauf dieser Filme entspricht. Er versucht sie in die Rollen von dem Polizisten, der die Regeln befolgt, und dem anderen, der sie gerne umgeht, einzuteilen und feuert sie, wenn sie den Fall nicht lösen können. Dadurch will er sie auch motivieren, zusammen zu arbeiten und ihre Pflicht zu erfüllen. Diese Lust, sein Leben wie in einem Film zu führen, bringt Abed auch dazu, Schauspielerimitatoren anzumieten, damit sie mit ihm bestimmte Szenen aufführen¹. Er ist ständig auf der Suche nach Möglichkeiten, um die Handlung in dieser Weise zu gestalten, auch wenn es nicht immer klappt, wie im folgenden Dialog:

„ABED: Hey Jeff, do you have any hillbilly cousins?

JEFF: I wish. Why?

ABED: What about a wealthy uncle or an old drinking buddy who may or may not have had a sex change?

JEFF: Abed, why are you mining my life for classic sitcom scenarios?

ABED: I guess I'm just excited for the new year, looking for ways to improve things.”²

Ferner besonders in der dritten Staffel, beeinflusst Abed die Handlung mit vielen Anspielungen auf das Science Fiction Genre, da seine neue Lieblingsserie, das fiktive *Inspector Spacetime*, aus dieser Gattung stammt:

„In its third season, *Community* explicitly gravitated to and utilised codes and conventions derived from Science Fiction storytelling. (...) This was a logical gradation of the show's earlier meditations on the intertwining of everyday life and fantasy and its predilection for homaging the core texts of popular culture, and its use of these tropes was consistent with the Science Fiction genre's own relationship to the reality-fantasy divide as well as its use as a platform for exploring human identity and culture.”³

Begeistert von den Möglichkeiten, die ihm Science Fiction anbietet, schafft Abed in seiner Wohnung einen leeren Raum („the dreamatorium“), in dem er verschiedene Szenen abspielen kann. Dort nimmt er die Rolle des Haupthelden seiner Lieblingsserie an, reist durch den Weltraum und kämpft gegen Bösewichte. Der

¹ Vgl. 3.12. „Contemporary Impressionists”, 1'15“ ff.

² 2.01. „Anthropology 101”, 5'35“ ff.

³ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*”, S. 121-122.

Raum verändert sich in Abeds Vorstellung zu dem von ihm gewünschten Umfeld. Dieses Zimmer ist inspiriert von *Star Treks* Holodeck¹ und erlaubt Abed auch bestimmte Simulationen durchzuführen, damit er sich besser auf die Realität vorbereiten kann².

Abed führt auch die Möglichkeit von parallelen Universen in *Community* ein³, was ein typisches Motiv in Science-Fiction ist und eher selten in Sitcoms auftaucht. In einem dieser Universen werden die Figuren zu bösen Versionen von sich selbst, die auch in weiteren Folgen vorkommen. Der böse Doppelgänger von Abed vereint verschiedene filmische Antagonisten in sich und unterscheidet sich von Abed durch einen schwarzen Bart, der auch von *Star Trek* ausgeborgt wurde:

„Evil Abed is, of course, a composite of various signifiers of evil and dehumanisation derived from popular culture: he wears the evil Spock goatee; when Britta attempts to treat him, he turns the table on her in a homage to Hannibal Lecter and *The Silence of the Lambs* (1991); and his eyesight resembles the technologized vision seen in *The Terminator* and *Robocop* (1987).“⁴

Durch die Treffen zwischen sich und seinem bösen Ich kann Abed seinen Charakter erforschen und mit manchen Gefühlen klarkommen. Der böse Doppelgänger erscheint, wenn Abed sich von Troy verlassen fühlt, da er von den negativen Erfahrungen nicht verletzt wird, sondern sie annimmt und sogar verursacht⁵. Das unterstreicht wieder Abeds Abhängigkeit von Populärkultur und zeigt, wie er sie benutzt, um mit seinem Leben klarzukommen.

Für die anderen Hauptfiguren stellt das Einführen von Motiven aus Science Fiction und anderen Gattungen auch die Möglichkeit dar, einerseits Abenteuer zu erleben, die für sie sonst nicht möglich wären, und andererseits den Charakter ihrer Realität zu erforschen. Troy, als Abeds bester Freund, ist am meisten von diesem Potential begeistert und meint:

„TROY: Abed doesn't need reality. Abed is a magical elf-like man who makes us all more magical by being near us. (...) All we had was dumb reality before we met that man and he's made all of our lives better than reality.“⁶

Jeff, der am Anfang ganz skeptisch gegenüber den von Abed eingeführten parallelen

¹ Vgl. Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 122.

² Vgl. 3.16. „Virtual System Analysis“.

³ Vgl. 3.04. „Remedial Chaos Theory“.

⁴ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 124.

⁵ Vgl. 3.12. „Contemporary Impressionists“, 20'05“; 3.22. „Introduction to Finality“.

⁶ 3.12. „Contemporary Impressionists“, 6'55“ ff.

Universen ist, sieht später ebenfalls ihren Nutzen und greift sie auf, wenn er Schwierigkeiten hat, mit seiner Realität umzugehen¹. Da *Community* ein postmodernes Werk ist, können die Figuren ihre Realität auf diese Weise modifizieren und sie mit Elementen aus anderen Werken vermischen. Sie haben daher eine größere Handlungsfreiheit als bei Werken, die von ihrer Gattung oder dem Bedarf an Realismus begrenzt sind - „[t]he characters in a postmodernist text as a rule do not live in a world which mimetically imitates our own world but in textual worlds which imitate other texts.”²

4.2.3. Anspielungen auf der Figurenebene

Von den angesprochenen Beispielen erkennt man, dass Intertextualität auch durch die Figuren geäußert wird. In Anspielungen auf der Handlungs- oder Darstellungsebene passiert es oft, dass die Figuren ihr Verhalten verändern und an die Situation und die Gattung, die angenommen wird, anpassen. Diese Art von Rollenannahme durch die Figuren dient „der Imitation oder Verfremdung von Figurenstereotypen“³. Figurenzitate sind besonders leicht mit archetypischen Figuren, da sie so geschaffen sind, dass man sich problemlos mit ihnen identifizieren kann:

„Being so much their exteriors, genre characters allow us to easily assume their roles. The fact that we know that they are not realistic, not part of our real world, lets us slip into their trench coats or boots with ease.”⁴

Deshalb können auch Annie und Shirley in ihrem Kampf darüber, wer von den beiden den Polizisten spielt, für den die Regeln nicht gelten, auf zahlreiche Klischees zurückgreifen und dieses Figurenstereotyp nachahmen. Ihre Gespräche sind dann nach bestimmten Mustern gebaut - „[s]o wie postmoderne Texte Handlungs- und Sprachstereotypen aufgreifen, beziehen sich auch zahlreiche Filmdialoge auf entsprechende Vorbilder“⁵:

¹ Vgl. 4.13. „Advanced Introduction to Finality”.

² Broich, Ulrich, „Intertextuality”, S. 253.

³ Bleicher, Joan Kristin, „Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film”, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: Lit 2002, S. 113-132, S. 123.

⁴ Sobchack, Thomas, „Genre Film: A Classical Experience”, in *Film Genre Reader II*, Hg. Barry Keith Grant, Austin: University of Texas Press 1995, S. 102-113, S. 108.

⁵ Bleicher, „Zurück in die Zukunft”, S. 125.

„ANNIE: Morning, boys. I'm Annie Edison, but people call me Psycho, because I had a nervous breakdown in high-school. My partner's a Christian housewife. Can we help you?

SHIRLEY: Actually, can we not help you? I tend to play by my own rules.

ANNIE: She loves rules. I only have one: Stay out of my way!

SHIRLEY: Stay out of mine, more.”¹

Sowohl Annie, als auch Shirley sind in dieser Folge müde davon, dass sie immer als gut und gehorsam gesehen werden und wollen das verändern². Sie versuchen das mit Klischeephrasen wie „I tend to play by my own rules“ und „Stay out of my way“ zu erreichen. Sie sagen also das, „was ihre Vorgänger oder Vorbilder an vergleichbarer Stelle in der Handlung sagten“³ und „erleben Ereignisse, die filmhistorischen Handlungsvorgaben folgen“⁴.

Wenn die Figuren auf keinen archetypischen Helden, sondern auf einen konkreten Charakter anspielen, können sie bekannte Aussagen, Charaktereigenschaften oder Handlungen dieser Figur aufgreifen. Das macht Abed während eines besonders heftigen Streits in der ersten Folge, wenn er *The Breakfast Club* zitiert⁵, und auch ein Greendale Professor, der seinen Unterricht nach *Dead Poets Society* gestaltet und John Keatings (Robin Williams) Motto „Carpe Diem – Seize the day“ annimmt⁶. Sein Ziel ist ebenso seinen Studenten beizubringen, wie sie ihr Leben genießen können, obwohl er eigentlich Rechnungswesen unterrichten soll. Jeff macht auch eine Anspielung auf *Die Hard* während des Paintballspiels, indem er John McClanes (Bruce Willis) Strategie gegen seinen Gegner Hans Gruber (Alan Rickman) benutzt. Er leert, genauso wie McClane, seine eigene Pistole, bevor Britta sie gegen ihn verwenden kann, und bestätigt seine Inspiration, indem er Britta Hans nennt⁷. Wenn die Figuren andere Rollen annehmen, unterstützen sie die schon stattfindende Anspielung oder führen dadurch eine neue Anspielung ein. Das verstärkt ihr Erlebnis und erlaubt ihnen für kurze Zeit eine andere Identität anzunehmen.

Die Figuren können auch einen intertextuellen Verweis machen, indem sie sich wie andere berühmte Charaktere verkleiden. Sie haben Anlass dafür besonders

¹ 1.20. „The Science of Illusion“, 7'35“.

² Vgl. Ebd., 11'00“ – 11'30“.

³ Bleicher, „Zurück in die Zukunft“, S. 125.

⁴ Ebd., S. 124.

⁵ Vgl. 1.01. „Pilot“, 13'25“.

⁶ Vgl. 1.03. „Introduction to Film“, 1'00“.

⁷ 1.23. „Modern Warfare“, 14'55“.

bei ihren Halloween Partys¹, aber auch auf Abends *Pulp Fiction* Geburtstagsparty² und wenn sie als Imitatoren für berühmte Schauspieler beauftragt werden³. Dabei dient ihr Kostüm ebenfalls dazu, sie in eine andere Rolle zu versetzen und bestimmte Charaktereigenschaften, die sie haben, zu unterstreichen:

„*Community* repeatedly utilises the ‘dressing up’ trope found in countless sitcoms, and often to the same ends, finding laughs in the compatibility or incongruity between a character and their costume (...). It also uses costume as a means of revealing character (...) and, consistent with the show’s melding of comedy and nerd culture, embraces the culture of dressing up, role play and cosplay as a means of personal reinvention and empowerment.”⁴

Pierce kleidet sich z.B. in der Folge 1.07. *Introduction to Statistics* als der Beastmaster, von dem gleichnamigen Film, was auf mehrere Weisen passend zu seinem Charakter ist:

„Pierce comes dressed as the Beastmaster, although this is only vaguely related to the film *The Beastmaster* (1982) which he has not actually seen. His costume, a padded muscle suit with accompanying mullet wig, operates thematically on several levels: as a poor attempt on Pierce’s part to seem ‘cool’ by homaging an anachronistic cult obscurity, a reflection of his inflated sense of his own virility and importance, and a misguided reaction to ageing.”⁵

Wenn die Figuren andere Helden nachahmen und sich mit ihnen identifizieren, können sie einerseits ihre „Lebensgeschichte als Filmgeschichte“⁶ konstruieren und andererseits Erkenntnisse über sich selbst gewinnen. Diese Methode hilft Troy in 2.06. *Epidemiology* seinen Übergang von populärem Sportler zum „Nerd“ zu akzeptieren. Er lehnt zuerst sein Kostüm als Ellen Ripley (Sigourney Weaver) von *Alien* ab, weil er nicht die Frauen beeindruckt, und verkleidet sich als halbnackter „sexy Dracula“⁷. Am Ende, als er die anderen retten muss, greift er wieder auf sein Science-Fiction Kostüm zurück und akzeptiert somit seine neue Identität⁸.

¹ Vgl. 1.07. „Introduction to Statistics“, 2.06. „Epidemiology“, 4.02. „Paranormal Parentage“.

² Vgl. 2.19. „Critical Film Studies“.

³ Vgl. 3.12. „Contemporary Impressionists“.

⁴ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 118-119.

⁵ Ebd., S. 119.

⁶ Bleicher, „Zurück in die Zukunft“, S. 124.

⁷ Vgl. 2.06. „Epidemiology“, 5‘10“.

⁸ Vgl. Ebd., 16‘25“.

4.2.4. Anspielungen durch den Schauspieler

Anspielungen werden auch durch die Schauspieler, die eine Rolle spielen, erstellt, wenn diese schon bekannt sind:

„Figurenzitate postmoderner Filme ergänzen die Schauspieler durch Rollenzitate. Bereits bei der Besetzung eines Schauspielers ist seine Rollenbiographie ein wichtiger filmischer Selbstbezug.“¹

Diese intertextuellen Verbindungen sind auch das zweite Merkmal der „New Comedy“ Serien von Savorelli. Er schreibt: „Some actors’ professional histories become not only objects of allusion, but often also grounds for discursive and narrative elaboration“². Die meisten der Hauptfiguren von *Community* werden von eher unbekanntem Schauspielern dargestellt. Es gibt daher wenig Vorgeschichte, auf die die Zuschauer zurückgreifen können. Chevy Chase ist der einzige unter ihnen mit einer langen Karriere als Comedy Schauspieler und auch einem bestimmten Ruf. Geschichten über seine beleidigenden Bemerkungen zu den Leuten, mit denen er arbeitete, sind noch aus seiner Zeit in *Saturday Night Live* in den 1970er Jahren bekannt³. Sein Verhalten auf dem Set von *Community* führte auch zu vielen Problemen und zu seinem endgültigen Abgang von der Serie. Es scheint, dass Pierce‘ Charakter von Chase‘ Off-Screen Persönlichkeit inspiriert wurde:

„it’s not hard to see the uncomfortable parallels between Chevy himself and his character Pierce Hawthorne — an old, out-of-touch, self-aggrandizing bigot who alienates all of the people he works with.“⁴

Auf diese Art und Weise vermischt sich die Serie mit der Realität und wird von ihr beeinflusst. Das passiert auch bei der anderen Methode, die Savorelli nennt, um Allusionen auf den Schauspieler zu machen - wenn ein Schauspieler sich selbst (oder eine Version von sich selbst) spielt⁵. In *Community* erscheinen Luis Guzman (*Luis, Anger Management, Boogie Nights*) und LeVar Burton (*Star Trek, Captain Planet and the Planeteers*) in dieser Rolle. In diesem Fall sind die Rollen, die sie spielen nicht biografisch korrekt – der erste hat nicht wirklich in Greendale studiert⁶ und der

¹ Bleicher, „Zurück in die Zukunft“, S. 124.

² Vgl. Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 15.

³ Vgl. Read, Max, „He’s Not Chevy, He’s an Asshole: A History of Chevy Chase’s Horrific Behavior“, *Gawker*, 5.04.2012, <http://gawker.com/5899097/hes-not-chevy-hes-an-asshole-a-history-of-chevy-chases-horrific-behavior>, Zugriff: 11.11. 2014.

⁴ Ebd.

⁵ Vgl. Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 15.

⁶ Vgl. 3.08. „Documentary Filmmaking: Redux“.

zweite unternahm keine Seereise mit Troy auf Pierce‘ Boot wie in der Serie¹. Sie spielen also fiktive Formen von sich selbst. Ihre intertextuell entstandene Star-Persona ist dann ein Text, an dem sich die Drehbuchschreiber bedienen. Damit die Zuschauer diese Art von Intertextualität verstehen, sollen sie nicht nur einen oder mehrere Filme und Shows kennen, in denen diese Schauspieler erscheinen, sondern auch von sekundären Media-Texten bestimmte Kenntnisse über die Stars erworben haben.

4.2.5. Anspielungen durch fiktive Texte

Das dritte metatextuelle Verfahren von „New Comedy“, das Savorelli nennt, bezieht sich auf die fiktiven Texte, die eine Serie einschließt:

„A third kind of metatextual behavior is the frequent insertion, within the utterance, of other fictional texts functional to the existence of the primary text. (...) [They] become an integral part of the primary text, with notable consequences on the enunciative level.“²

Community stellt eine Reihe von fiktiven Texten dar. Abeds Lieblingsserie *Inspector Spacetime* ist *Communitys* Version von unserem *Doctor Who*, während *Cougartons Abbey* von *Downton Abbey* inspiriert wurde und die *Kickpuncher* Filme eine Anspielung an *Robocop* sind. Es werden bestimmte Szenen von diesen Doppelgängerserien und -filmen gezeigt³ und Abed verkleidet sich als die Haupthelden von *Kickpuncher* und *Inspector Spacetime*⁴. Das Letztere ist besonders wichtig in der dritten Staffel, da es Abeds Handlungen motiviert und somit, wie schon erwähnt, einen Science-Fiction Einfluss auf die ganze Serie hat. Die Kreation dieser neuen Show gibt *Community* mehr Freiheit, da sie nicht an eine schon existierende Mythologie gebunden ist und den fiktiven Text an ihre Bedürfnisse anpassen kann, anstatt sich selber an einen schon existierenden Text anpassen zu müssen:

„It is of interest that *Communitys* creators sought to create this alternate version of *Doctor Who* rather than directly use the show itself: while factors like copyright and parodic intent likely informed this decision, the creation of *Inspector Spacetime* is

¹ Vgl. 5.05. „Geothermal Escapism“.

² Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 16.

³ Vgl. 1.15. „Romantic Expressionism“, 4‘10“ ff.; 3.01. „Biology 101“, 8‘05“, 9‘53“, 15‘08“.

⁴ Vgl. 3.05. „Horror Fiction in Seven Spooky Ways“; 5.07. „Bondage and Beta Male Sexuality“, 5‘15“.

valuable in that it furnishes *Community* with an entirely new mythology to play with, albeit one closely modelled on an existing intellectual property.”¹

Inspector Spacetime erlaubt *Community* sowohl die Fans von *Doctor Who* anzusprechen, die es gleich als eine Parodie der Show erkennen werden, als auch Zuschauer, die die Britische Serie, ihre Figuren und Regeln nicht kennen.

4.3. Parodie

Die Parodie ist eine Form der Imitation, charakterisiert durch ironische Umkehrung². Während Pastiche einen Text oder Stil imitiert und diesen ernst nimmt³, ist die Parodie „repetition with critical distance, which marks difference rather than similarity“⁴. Sie muss aber nicht das Ziel haben, den parodierten Text zu verspotten – „[i]ts range of intent is from respectful admiration to biting ridicule“⁵. In diesen Grenzen bewegt sie sich auch bei *Community*. In den Folgen, die eine Gattung oder einen Text parodieren, bewirkt die Parodie eine Veränderung der strukturellen Ebene der Erzählung. Sie imitiert einen fremden Stil, nutzt fremde Konventionen und führt gleichzeitig eine ironisch entgegengesetzte Bedeutung dazu ein. Daher gehört die Parodie nicht zu der imitierten Gattung, da sie keine Verpflichtung zu seiner Kernideologie hat⁶. Sie stellt trotzdem eine Reflexion über diese Gattung dar: „we can look at parodic texts (...) as sites of generic operation, which makes the genre quite explicit and culturally active.“⁷

Community erschafft Parodien in mehreren Folgen, die erste davon in 1.21. *Contemporary American Poultry*. Diese Episode ist eine Parodie von Mafia Filmen, besonders *Goodfellas*, und wird von Abed verursacht. Er sieht Jeffs Plan, ihn als Koch in der Cafeteria einzustellen, damit die Gruppe unbegrenzten Zugang zu den frittierten Hühnerstreifen hat, als einen Mafia Machtkampf. Er erzählt dem Dekan die Handlung durch einen für den Verweis angemessenen Voice-over Kommentar. Daher erweist sich die Folge als eine interne Fokalisierung. Im Gegensatz dazu gibt es in der nächsten Parodiefolge, 1.23. *Modern Warfare*, keinen erkennbaren

¹ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 122.

² Vgl. Hutcheon, Linda, *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-century Art Forms*, New York: Methuen 1985, S. 6.

³ Vgl. Ebd., S. 38.

⁴ Ebd., S. 6.

⁵ Ebd., S. 15-16.

⁶ Vgl. Mittell, Jason, *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, New York: Routledge 2004, S. 158-159.

⁷ Ebd., S. 159.

Fokalisierer, vielmehr wird die ganze Realität der Folge modifiziert durch die Intertextualität. Sie stellt das Paintballspiel des Colleges als einen Actionfilm dar. Dafür bezieht sie sich nicht nur auf ein Beispiel von der Gattung, sondern auf mehreren und kreiert durch die zahlreichen Anspielungen die übergreifende Parodie:

„*Die Hard* (1988) is perhaps the most notable object of homage: Jeff dons a white singlet à la Bruce Willis's John McClane, empties Britta's gun unbeknownst to her, and shoots Dean Pelton using a paintgun taped to his back. In addition, Abed's invitation to Jeff after rescuing him – 'come with me if you don't want paint on your clothes' – evokes *The Terminator* (1984) and *Terminator 2: Judgment Day* (1991); a battle against roller-skating antagonists evokes *The Warriors* (1979); Señor Chang's flamboyant entry into battle evokes John Woo's *The Killer* (1989); his subsequent hysterical laughter and demise after launching a paint grenade evokes *Predator* (1987); and Jeff's destruction of the Dean's office with paintballs evokes *Rambo: First Blood Part II* (1985).”¹

Dazu benutzt die Folge etablierte Konventionen, die mehrere Action Filme einsetzen, wie eine handgehaltene Kamera, spannungserzeugende Musik, Slow Motion Action Sequenzen u.a. Die Figuren passen auch ihr Verhalten daran an und imitieren archetypische Actionfiguren. Dieses Anwenden der Gattungskonventionen für triviale Situationen und unter dem Zeichen der Komödie verkörpert die ironische Differenz der Parodie:

„Quotation or borrowing like this (...) is not a matter of nostalgic imitation of past models; it is a stylistic confrontation, a modern recoding which establishes difference at the heart of similarity”².

In diesen Beispielen erkennt man auch die Intertextualität in Kristevas Sinne als „[the] transposition of one (or several) sign-system(s) into another”³, wenn man betrachtet, dass die Zeichensysteme der unterschiedlichen Gattungen in das semiotische System der Comedy-Serie *Community* umgesetzt werden.

Community's Parodiefolgen sind Beispiele für „genre crossing“: „that is episodes that depart significantly from the genre conventions otherwise adhered to”⁴. Viele TV-Serien haben solche Episoden, u.a. *The X-Files*⁵, *Farscape*⁶, *Supernatural*⁷

¹ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*”, S. 117.

² Hutcheon, *A Theory of Parody*, S. 8.

³ Kristeva, *The Kristeva Reader*, S. 111.

⁴ Allrath/Gymnich/Surkamp, „Introduction: Towards a Narratology of TV Series”, S. 36.

⁵ Vgl. 7.12. „X-Cops”.

⁶ Vgl. 3.16. „Revening Angel”.

⁷ Vgl. 3.13. „Ghostfacers”, 4.05. „Monster Movie”, 5.08. „Changing Channels”.

und *Scrubs*¹. Jedoch sind solche Folgen in diesen Serien Ausnahmen, während sie für *Community* charakteristisch geworden sind. Während es nur zwei Parodieepisoden von 25 in der ersten Staffel gibt, werden sie in den nächsten mehr und sind in der fünften Staffel 5 von insgesamt 13 Folgen²:

„A core difference, however, is that where unconventional or outlandish episodes in other sitcoms often turn out to be isolated one-offs or it-was-only-a-dream-type stories with little impact on subsequent episodes, in *Community* these episodes are instrumental in advancing character arcs, thematic motifs and seasonal storylines.“³

Diese Folgen unterscheiden sich auch untereinander in Funktionalität und Methoden. Die Episoden, die Dokumentarfilmmethoden benutzen⁴ stellen Filme dar, die über Situationen in Greendale gedreht wurden, oft von Abed. Die Figuren kommentieren dann offen die neuangenehme Gattung, da sie sich bewusst sind, dass sie gefilmt werden. Die Serie wird somit metasemiotisch, was die vierte und letzte metatextuelle Methode der neuen Comedy Serien nach Savorelli ist:

„a metasemiotic function is achieved when a discourse is explicitly built *about* the semiotic system used to produce the main text. Even so, the reference can be established to empiric, external texts; to fictional, embedded texts; or, in a self-referential act, to the main text itself.“⁵

Abed erklärt am Anfang seines Films über Pierce, dass er fasziniert von dem narrativen Potenzial des Dokumentarfilms ist und meint „It’s easier to tell a complex story, when you can just cut to people explaining things to the camera“⁶. Er kommentiert dadurch das semiotische System, das die Serie benutzt. Diese Folgen entsprechen auch Savorellis schon besprochener dritter metatextuellen Art, da diese Filme fiktive Texte sind, die zum Teil der Serie werden und sie beeinflussen⁷.

Dagegen ist *Community* weniger oder nicht so offensichtlich metasemiotisch bei anderen Gattungsparodien. Das hat damit zu tun, dass Dokumentarfilme versuchen, realistisch zu sein, während andere Gattungen die Illusion behalten wollen. Zwar merkt Abed an, dass eine Folge im Western Stil gestaltet ist und die

¹ Vgl. 4.17. „My Life in Four Cameras“, 6.06. „My Musical“.

² Vgl. 5.03. „Basic Intergral Numismatics“, 5.05. „Geothermal Escapism“, 5.08. „App Development and Condiments“, 5.10. „Advanced Advanced Dungeons and Dragons“, 5.11. „G.I.Jeff“.

³ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 113.

⁴ Vgl. 2.16. „Intermediate Documentary Filmmaking“, 3.08. „Documentary Filmmaking: Redux“, 3.14. „Pillows and Blankets“, 4.06. „Advanced Documentary Filmmaking“.

⁵ Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 16.

⁶ 2.16. „Intermediate Documentary Filmmaking“, 0’53“.

⁷ Vgl. Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 16.

nächsten Elemente aus *Star Wars* ausborgt¹, die anderen ignorieren aber seine Bemerkungen und passen ihr Verhalten an die Situation an, ohne die Veränderung zu kommentieren. Manchmal akzeptiert sogar Abed eine Parodie ohne sich darüber zu äußern, wie bei 5.03. *Basic Interglutal Numismatics*, die sich einer dunklen Thrilleratmosphäre widmet, oder 5.08. *App Development and Condiments*, bei der das ganze College sich wegen einer Handy App, die die Popularität der Studenten bewertet, in eine antiutopische Gesellschaft verwandelt.

Während diese Folgen Figurenverhalten, typische Motive und visuelle Ästhetik von infrage kommenden Filmen ausborgen, was auch die Struktur ihrer Realität modifiziert, konzentriert sich die Erzählung in beiden Episoden über *Dungeons & Dragons* auf die Hauptfiguren in einem Raum, die das Rollenspiel spielen². Die Intertextualität bleibt dabei hauptsächlich auf der Darstellungsebene. Speziell werden Soundeffekte benutzt, die auf Fantasy Adventure Filme wie *Lord of the Rings* anspielen. Sie unterstreichen die Handlungen, die die Figuren im Spiel vornehmen mit Geräuschen von fliegenden Pfeilen o.ä., entsprechender heterodiegetischen Musik und Voice-over. Untypische Montagesequenzen, Kamerabewegungen und Szenen, die visuell den Verweis unterstützen, z.B. verschwommene Einstellungen als Begleitung der mystischen Musik³, werden auch verwendet. Dadurch wird eine Veränderung in der Erzählung bewirkt, die im Vergleich zu anderen Parodiefolgen kleinräumig bleibt, aber immer noch eine fremde Gattungsästhetik nachahmt und sie für ihre eigenen Ziele einsetzt:

„[*Advanced Dungeons and Dragons*] demonstrates the way genre produces meaning for the media-literate audience who is well-versed in the way genre works: as a fluid and constantly changing process of intertextuality that must be read through other texts and genres. (...) Here, *Community* employs the use of genre parody to help entrust meaning into its narrative, producing laughter for those that notice the allusion.”⁴

Die Folgen stellen ein Zusammentreffen zwischen der Phantasiewelt und der Realität der Figuren dar - „role-playing is a means of bringing the fantasy world of genre media into the real world“⁵. Das kann auf andere Parodiefolgen übertragen werden,

¹ Vgl. 2.24. „For a Few Paintballs More“, 2'00“.

² Vgl. 2.14. „Advanced Dungeons and Dragons“, 5.10. „Advanced Advanced Dungeons & Dragons“.

³ Vgl. 5.10. „Advanced Advanced Dungeons & Dragons“, 13'00“ ff.

⁴ Hanna, „That's so Meta! Allusions for the Media-Literate Audience in *Community* (and Beyond)“, S. 148.

⁵ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 116.

da sie im gewissen Grad für die Figuren ebenfalls ein Rollenspiel darstellen.

Scott R. Olson nennt den Übergang zu einer anderen Gattungsästhetik „metagenericism“ und beschränkt ihn nur auf das Medium des Fernsehens. Er schreibt:

„If a program uses the generic structure of another program by conspicuously borrowing its iconography, archetypes, and setting, it reflects on and deconstructs the native genres of television.“¹

Die Folge, die Olsons Konzept am besten reflektiert ist 3.17. *Basic Lupine Urology*, die eine Parodie von der Fernsehsendung *Law & Order* ist. Das wird schon ab den ersten Sekunden der Folge klar. Der Name von der Serie wird in rot und blau auf schwarzem Hintergrund gezeigt, genau wie bei *Law & Order*. Die langlaufende Krimiserie beginnt mit einer Einführungsbemerkung:

„In the criminal justice system, the people are represented by two separate yet equally important groups: the police, who investigate crime; and the district attorneys, who prosecute the offenders. These are their stories.“²

Währenddessen beginnt die *Community* Folge mit einer Einführung im gleichen Stil und mit unterschiedlichem Text:

„Greendale Community College is represented by two separate, yet equally important types of people: the goofballs that run around stirring trouble and the eggheads that make a big deal out of it. These are their stories.“³

Die Folge handelt von dem Biologieprojekt der Gruppe, das zerstört wurde. Damit sie sich vor einer schlechten Note retten können, müssen die Hauptfiguren beweisen, dass jemand ihr Projekt sabotiert hat. Sie beginnen deshalb eine Ermittlung. Die Darstellungsebene der Folge imitiert den *Law & Order* Stil durch eine handgehaltene Kamera und Szenenwechsel durch schwarze Bildschirme mit Benennung von Zeit und Ort der Handlung. Sie werden mit dem gleichen Soundeffekt begleitet, wie bei der ursprünglichen Serie. Der Vorspann ist auch nach dem *Law & Order* Muster gestaltet. Die Schrift, die Farben der Titel und die Musik sind gleich, die schwarz-weißen Bilder von Polizisten, Kriminellen und von dem Gerichtssaal sind nachgebaut und die Art, auf die die Namen der Schauspieler gezeigt werden, wird übernommen. Die amerikanische Flagge wird mit der Fahne von Greendale ersetzt und am Ende

¹ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 288.

² 1.01. „Prescription for Death“, 0'01”.

³ 3.17. „Basic Lupine Urology“, 0'01”.

des Vorspanns werden vier der Hauptfiguren gezeigt, wie sie lachend eine Flur entlanggehen¹. Die Farben der Folge sind auch nicht so intensiv wie in den typischen Episoden, damit die ernste Stimmung unterstrichen wird. Die Figuren entsprechen den stereotypischen Rollen der Krimiserie – Troy und Abed sind Detektive, Shirley spielt den Polizeichef, Britta ist ihr technischer Berater und Jeff und Annie sind Anwälte. Der Verweis wird weiter verstärkt, wenn man erkennt, dass die Botanikerin, die Troy und Abed für ihr Projekt berät (Leslie Hendrix) auch bei *Law & Order* mitspielt. Der Handlungsort ist immer noch Greendale, seine Funktion wird aber verändert, indem ein Raum als Verhörraum verwendet wird und der Biologieraum als Gerichtssaal. Der typische Verlauf der Handlung in *Law & Order* wird ebenfalls in der *Community* Folge übernommen – die erste Hälfte der Episode wird der Ermittlung durch die Detektive gewidmet und die zweite – dem Verhör. Diese Episode weist daher eine sehr intensive, strukturelle Intertextualität auf und zeigt besonders klar, wie „ein Prätext zur strukturellen Folie eines ganzen Textes wird“².

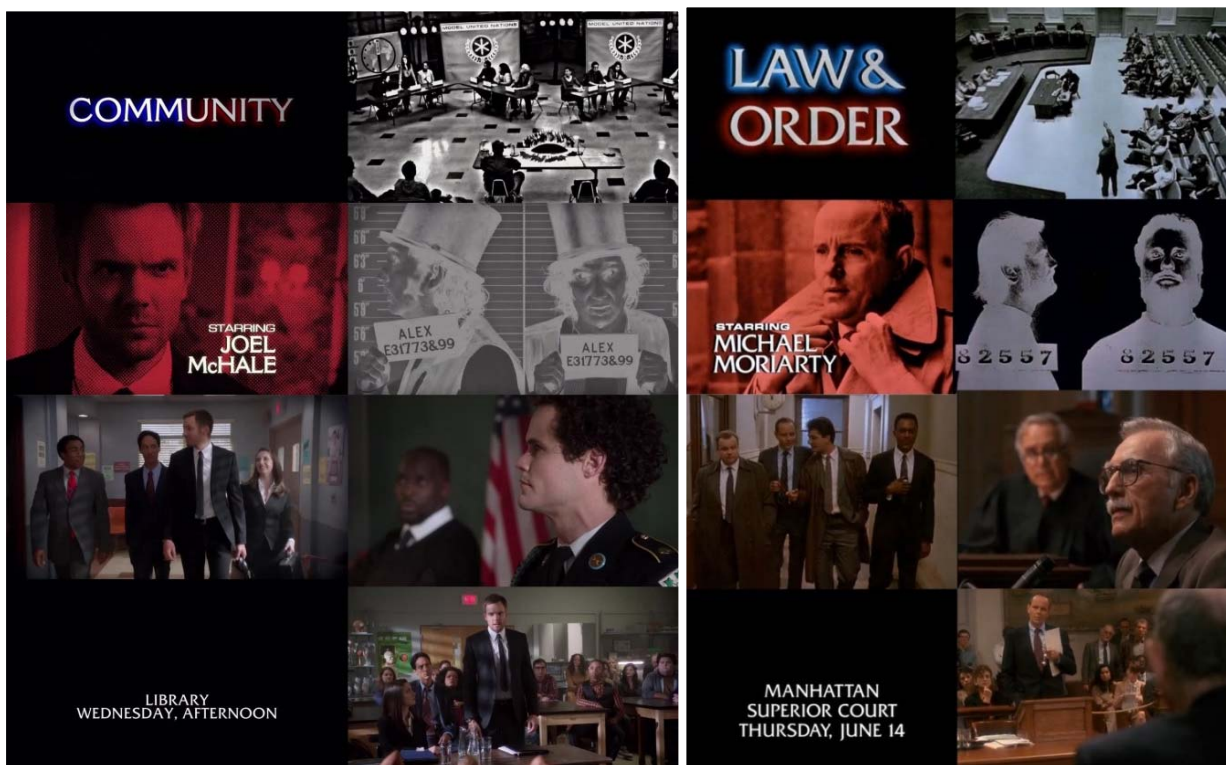


Bild 6: Parallelen, links: *Community*, 3.17. *Basic Lupine Urology*, (von links nach rechts) Titel der Serie: 0'10", Vorspann: 2'00", 2'05", 2'17", 2'31", Verdächtiger im Zeugenstand: 14'20", Bildschirm für Szenenwechsel: 5'51", Gerichtssaal: 17'42"; rechts: *Law & Order*, 1.01. *Prescription for Death*, entsprechend: 0'13", 2'40", 2'48", 2'25", 3'01", 41'32", 31'39", 33'11".

¹ 3.17. „Basic Lupine Urology“, 2'30".

² Pfister, „Konzepte der Intertextualität“, S. 28.

Law & Order ist eine der bekanntesten und einflussreichsten Serien und zeichnet sich durch eine konstante und erkennbare Struktur aus:

„The *Law and Order* formula is an easy-to-follow pattern of behaviors that makes the viewing audience comfortable because while they might not know the outcome of the episode, they know the pattern of events that will lead to the unveiling of the outcome. The *Law and Order* formula is so ingrained into the series that occasional episodes that went away from the formula were noticed much more by than the majority of episodes that followed the formula.”¹

Deshalb erweist sie sich als besonders passend für eine Parodie:

„Metagenericism distills archetypes, setting, and icons to epitomize a genre and parody the original. The success of the parody relies on the correct audience identification of the original, which means that the references to the shows need to be highly recognizable.”²

Durch die Parodie dekonstruiert *Community* nicht nur *Law & Order*, sondern auch allgemein die Gattung der Krimiserien, da sie oft mit den gleichen Elementen und Motiven arbeiten.

Im Unterschied dazu konzentriert sich die Folge 2.19. *Critical Film Studies* auf ein weit weniger bekanntes Objekt als die 20 Jahre laufende Krimiserie und imitiert den Film *My Dinner With Andre*, der ein Abendessen zwischen zwei Bekannten wiedergibt. *Community* erstellt Parallelen zu seinem Schauplatz (ein teures Restaurant), dem Voice-over Kommentar am Anfang und Ende des Films, zur Musik (*Gymnopedie 1* von Erik Satie), zum Motiv des philosophischen Gesprächs und zum Szenenaufbau:

„The filmic techniques, from the long shot of the episode’s opening to the heavy use of medium close-ups and close-ups, and a shot reverse-shot structure using over the shoulder shots of each character in conversation, are quite similar to those used in *My Dinner with Andre*. Composition is also similar, with Jeff and Abed sitting in the same positions as Wallace and Andre.”³

Diese Imitation ist auch eine Hommage an den Film, eine nicht satirische Nachahmung, die „nur in den seltensten Fällen neutral bleiben kann“ und der „nur

¹ Cook, Jeremy W./Robin M. Murphy, „Parody as Civic Discourse in ‘Basic Lupine Urology’: The *Law and Order* Episode”, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 111-124, S. 112.

² Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism”, S. 288.

³ Pritchard, Sallie Maree, „*My Dinner with Andre/Our Dinner with Abed: Genre and the Audience*”, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 152-166, S. 157.

die Wahl zwischen Verspottung und bewundernder Anlehnung bleibt“¹. Hommage ist auch der von Abed bevorzugte Begriff². Er bleibt an der Seite der Anerkennung und will durch die Imitation dieses Films eine tiefere Verbindung mit Jeff erreichen. Er kritisiert seine eigenen ständigen Verweise auf Populärkultur, die er braucht, um mit den anderen zu kommunizieren, und will sein erstes „echtes Gespräch“ führen. In einer parodierenden Umkehrung des Originals, handelt es sich hier eigentlich um eine inszenierte Begegnung, bei der Abed seine Gesten, Aussagen und sogar seine Bestellung einstudiert hat:

„While Andre orders the quail, Abed chooses the squab, telling Jeff, ‘they’re out of the quail.’ Here, Abed is referring to the limits of his homage. He cannot order the quail and so he orders a similar dish.”³

Abeds „echtes Gespräch“ folgt somit einem Skript und vermisst jede Spontanität. Als Jeff wirklich beginnt, ehrlich mit Abed zu sprechen, erschreckt er ihn, da er auf eine solche Entwicklung nicht vorbereitet ist⁴. Unbeabsichtigt schafft Abed das Gegenteil von dem, was er geplant hat. Seine respektvolle Hommage zu *My Dinner With Andre* beweist einen der Hauptkritikpunkte, den der Film macht – dass die Menschen nicht mehr ehrlich miteinander kommunizieren können und dass sie ständig eine Maske tragen. Seine Intentionen sind trotzdem im Einklang mit dem Film:

„Abed wishes to connect with Jeff and therefore seeks a film that will allow him to do so. As Abed tells Jeff later at the diner, ‘I chose My Dinner with Andre because it’s about a guy who has an unexpectedly enjoyable evening with a weird friend he’s been avoiding lately.’ Feeling as though Abed’s inability to interact without the use of film and television is causing Jeff to withdraw from their friendship, he constructs a situation that he thinks will allow him and Jeff to connect.”⁵

Abed versucht also auf die einzige Art, auf die er kann, einen Bezug zu seinem Freund zu finden und greift den Film auf, der für ihn eine authentische Verbindung darstellt. Darin erkennt man auch das postmoderne Vermischen von Realität und den von Massenmedien produzierten Bildern, die die Realität repräsentieren:

¹ Genette, *Palimpseste*, S. 131.

² Vgl. 2.19. „Critical Film Studies“, 17’30“.

³ Pritchard, „*My Dinner with Andre/Our Dinner with Abed: Genre and the Audience*“, S. 157.

⁴ Vgl. 2.19. „Critical Film Studies“, 14’30“ ff.

⁵ Pritchard, „*My Dinner with Andre/Our Dinner with Abed: Genre and the Audience*“, S. 162.

„as a society, we are progressively living, not in reality, but in *images* or representations of that reality. Indeed, there is no longer any difference between image and reality.“¹

Der Film, den Abed auswählt, stellt seinerseits kein echtes Gespräch dar, sondern ist eine konstruierte Simulation davon. Ferner ist Jeff der Meinung, dass es in der Realität gar keine echte Gespräche gibt: „I don't believe there's such a thing. Conversation was invented by humans to conceal reality.“² Es wird also in Frage gestellt, was überhaupt die Realität und was Simulation ist und ob das zweite wirklich das erste repräsentiert. Nach Jean Baudrillard:

„bezieht sich die Simulation nicht mehr auf ein Territorium, ein referentielles Wesen oder auf eine Substanz. Vielmehr bedient sie sich verschiedener Modelle zur Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d.h. eines Hyperrealen.“³

In Verbindung zu Baudrillards Thesen, vertritt Nettie Brock in ihrem Aufsatz *Greendale Hyperreality* die Meinung, dass *Community* in ihren untypischen Folgen zum Simulakrum ohne Bezug zur Realität wird:

„As the series vacillates between straight and unconventional episodes, the world of Greendale Community College wavers between reality and a world that is miles from the real but apes the conventions typically associated with this type of sitcom reality convincingly with hyperreality.“⁴

Wenn die Serie diesen Wechsel zum Hyperrealität macht, stellt sie auch das Zeichen selbst im Vordergrund:

„Im Zentrum (...) stehen weniger Figuren, die im Verlauf der Erzählung ein Problem zu lösen genötigt sind, sondern vielmehr die Konstruktion der Erzählung selbst. Der Signifikant wird in den Vordergrund gerückt und drängt das Signifikat damit in den Hintergrund. Die Hervorhebung der Konstruktion ist als Reaktion darauf zu verstehen, dass alle Bilder gezeigt und alle Geschichten erzählt worden sind.“⁵

Aus diesen Beispielen wird klar, dass *Community* in ihren Parodieepisoden mehrere Realitätsebenen in Form von unterschiedlichen Gattungsregeln vereint, die nicht unbedingt zusammen existieren können. Sie versucht „diskrepante Realitäten nicht in Einklang zu bringen, sondern sie akzeptier[t] deren Koexistenz“⁶:

¹ Abercrombie, Nicholas, *Television and Society*, Cambridge: Polity Press 1996, S.37.

² 2.19. „Critical Film Studies“, 10'55”.

³ Baudrillard, Jean, *Agonie des Realen*, Berlin: Merve Verlag 1987, S 7.

⁴ Brock, Nettie, „Greendale Hyperreality“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 36-50, S. 38.

⁵ Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 70.

⁶ Ebd., S. 75.

„Paradoxa bleiben bestehen und werden nicht durch Heranziehen übergeordneter Instanzen eliminiert, eben weil es in der Postmoderne keine Metainstanzen gibt, welche hierzu in der Lage wären.“¹

Das wird besonders in der Folge 3.04. *Remedial Chaos Theory* sichtbar, als die Ereignisse eines Abends auf sieben unterschiedlichen Arten passieren und dadurch parallele Universen entstehen. Die Existenz alternativer Universen wird nicht eindeutig bestätigt oder negiert. Hier sind die „Grenzen zwischen Realitätsebenen und Erzählungen verschiedener Abstufungen“ „derart elastisch geworden, dass der Wechsel zwischen verschiedenen Wirklichkeitszuständen oder Erzähl-niveaus nicht zwingend bemerkbar ist“². Es handelt sich also um „fluid borders“:

„Wenn sich Grenzen zwischen verschiedenen Realitätszuständen nur noch erahnen lassen und differente Bereiche nicht mehr klar voneinander trennen, handelt es sich um so genannte ‚fluid borders‘. ‚Fluid borders‘ begünstigen die Interpenetration von objektiver Realität, subjektiv äußerer, subjektiv innerer und medialer Realität.“³

Das gilt auch für andere untypische Folgen, bei denen es nicht sicher ist, was der Grund für die Transformation ist und inwiefern sie die Realität oder die Wahrnehmung der Figuren verändert:

„Greendale (...) is a world where the boundaries between reality and imagination lie (...) there is no clear real and fake. Greendale is a real world that cannot possibly exist in the real world; the boundaries are not clearly defined; thus, it is hyperrealistic.“⁴

In extremen Fällen wird der Hyperrealität ein solcher Vorrang gegeben, dass sie die Realität komplett überschreibt. Das passiert in den Folgen, die das ganze Medium der Serie verändern – 2.11. *Abed's Uncontrollable Christmas* ist eine Stop-Motion animierte Episode, 5.11. *G.I. Jeff* ist eine Animation, die *G.I. Joe* parodiert, in 4.09. *Intro To Felt Surrogacy* sind die Figuren Handpuppen wie die Muppets und in 3.20. *Digital Estate Planning* spielen die Figuren ein Videospiel und sind von deren Avataren in der Spielwelt dargestellt. Während die ersten zwei von diesen Folgen die interne Fokalisierung von jeweils Abed und Jeff darstellen, die dritte die Erzählungen der Gruppe wiedergibt, in denen sie von den Puppen gespielt werden, ist die letzte Episode kein Resultat der Wahrnehmung der Figuren, sondern des Spiels. Es ersetzt trotzdem die Realität der Figuren für die Dauer des Spielens.

¹ Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 75.

² Ebd., S. 74.

³ Ebd., S. 82.

⁴ Brock, „Greendale Hyperreality“, S. 39.



Bild 7: Medienwechsel: oben links: 2.11. *Abed's Uncontrollable Christmas*, 6'17"; rechts: 3.20. *Digital Estate Planning*, 4'26", unten links: 4.09. *Intro To Felt Surrogacy*, 6'30"; rechts: 5.11. *G.I. Jeff*, 1'51".

Sowohl *Abed's Uncontrollable Christmas* als auch *G.I. Jeff* führen zurück zur These, dass Massenmedienbilder die Wahrnehmung des postmodernen Menschen bestimmen. Sie zeigen auch, wie tief sie in ihr Bewusstsein hineingedrungen sind. Abed greift auf Stop-Motion Animation zurück, als die Tatsache, dass seine Mutter eine neue Familie hat und ihn nicht mehr für Weihnachten besuchen wird, ihn zum Nervenzusammenbruch führt und Jeff findet sich in der Animationswelt als die Angst vor seinem vierzigsten Geburtstag ihn zu Alkohol und Tabletten bewegt, die ihn zur Bewusstlosigkeit bringen. Beide haben es also mit einem psychologischen Trauma zu tun und regredieren in eine Kinderwelt, in der Abed sein perfektes Weihnachten haben kann und Jeff nie alt werden muss. Ebenfalls eine Therapiefunktion erfüllen die Puppen. Da die Figuren einen unangenehmen Ausflug erleben, für den sie sich schämen, können sie nicht mehr miteinander reden. Der Dekan erscheint dann mit Handpuppen, die sie repräsentieren, damit die Figuren wie bei Kindertherapie über ihre Erlebnisse reden können:

„Both doll and puppet play allow the child and therapist to talk about feelings and thoughts that 'belong' to the doll or puppet, with no acknowledgment that he or she has similar feelings. Fantasy also prevails when puppets are used; a puppet that is

beaten does not feel real pain, and simulated aggression and killing allow puppet play to go far beyond the limits of human endurance.”¹

Diese Mischung aus Imagination und Populärkultur erweist sich als eine wertvolle Therapiemethode und hilft den Figuren, mit ihren Problemen umzugehen. Schließlich hält auch das *Dungeons & Dragons* Spiel ihren Kollegen Fat Neil vom Selbstmord ab und hilft dem Kriminologieprofessor Hickey sich wieder mit seinem Sohn zu versöhnen:

„The show thus foregrounds *Dungeons and Dragons* and roleplaying (and by extension fantasy) as a crucial means of coping with everyday life, a motif which extends to Abed and Troy’s role-playing as Inspector Spacetime and Constable Reggie in their beloved “Dreamatorium” in season three, and other forms of role-playing throughout the series.”²

Die Figuren führen in den untypischen Folgen, genau wie Abed in seinem Dreamatorium, bestimmte Simulationen durch und erforschen dadurch die Grenzen ihrer Realität, indem sie diese verschiedenen Gattungsregeln unterstellen. Die Serie dekonstruiert somit die parodierten Gattungen und Filme und wächst über ihr eigenes Sitcom-Format hinaus. Sie setzt sich mit den Fragen der Postmoderne „Which world is this? What is to be done in it? Which of my selves is to do it?”³ auseinander und reflektiert gleichzeitig die Welt, in der sie kreierte wurde:

„*Community* explores, interrogates, and provides commentary on the intertwining of reality and fantasy in our everyday lives and contemporary culture. Its broad intertextual agenda creates a community of viewers both on the screen and in the audience by using popular culture as a reference point and a decoding tool for real life experiences, demonstrating new extremes for the integration of popular and cult Telefantasy as the shared texts of contemporary culture.”⁴

Die Serie existiert also in dem zeitgenössischen (Inter)Text von Kultur und Gesellschaft und widerspiegelt seine Dichte an Populärkultur und Entertainment. Sie spricht dabei den Zuschauer an, der sich ebenfalls in diesem Umfeld gut auskennt und dadurch ein Teil ihrer Community werden kann.

¹ Webb, Nancy Boyd, „Crisis Intervention Play Therapy with Children”, in: *Play Therapy with Children in Crisis. Individual, Group, and Family Treatment*, Hg. Nancy Boyd Webb, New York: The Guilford Press³ 2009 (Orig. 1991), S. 59.

² Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*”, S. 116.

³ McHale, *Postmodernist Fiction*, S. 10.

⁴ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*”, S. 125.

5. Metafiktion bei *Community*

Neben dem Überfluss an intertextuellen Verweisen, zeichnen sich postmoderne Texte durch eine auffällige Selbstreflexivität aus. Grundlegend dafür ist die Gegenüberstellung von der Kreation einer Illusion und deren Aufdeckung:

„the lowest common denominator of metafiction is simultaneously to create a fiction and to make a statement about the creation of that fiction. The two processes are held together in a formal tension which breaks down the distinctions between ‘creation’ and ‘criticism’ and merges them into the concepts of ‘interpretation’ and ‘deconstruction’.”¹

Scott R. Olson beschrieb schon im Jahr 1987 die Methoden, die Fernsehserien benutzen, um metafiktiv zu werden. Er definiert dabei Metafiktion als „fiction that investigates its own nature“, „often, to deconstruct the illusion that the real world presented in literature is a ‘real’ one“². Er nennt metafiktive TV-Shows „Meta-Television“. *Community* kann auch dazu gezählt werden. Sie thematisiert ihre eigene Fiktionalität, Konstruktion und Beziehung zur Realität durch mehr oder weniger explizite Figurenaussagen oder weist implizit durch Intertextualität oder Selbstdekonstruktion auf sie hin.

5.1. Metafiktive Aussagen

Ein Text kann seine Selbstreflexivität explizit durch eine Aussage von einer Figur oder einem Erzähler äußern:

„According to the well-known distinction between ‘showing’ and ‘telling,’ explicit metafiction occurs in the mode of telling as a concrete instance of speech of a narrating instance.”³

Während der Erzähler offen die Struktur oder die Fiktivität der Geschichte kommentieren kann⁴, sind die Aussagen einer Figur oft doppelcodiert, sodass sie im Kontext der Narration existieren können und gleichzeitig auch von dem Leser/Zuschauer auf einer anderen Ebene als Kommentar über die Konstruiertheit des Werks verstanden werden können:

¹ Waugh, *Metafiction*, S. 6.

² Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 284.

³ Quendler, Christian, *From Romantic Irony to Postmodernist Metafiction. A Contribution to the History of Literary Self-reflexivity in Its Philosophical Context*, Frankfurt am Main: P. Lang, 2001, S. 27.

⁴ Ebd., S. 32.

„explicit metafictional comments made by intradiegetic figures are characterized by a ‘double code’. On the one hand they are, if motivated (e.g. as reflections on art made by a fictitious novelist), compatible with the illusion of the story in which they are embedded, on the other hand they contain a commentary that may transcend their diegetic universe.”¹

Linda Hutcheons nennt solche Texte „overtly narcissistic” – „[they] reveal their self-awareness in explicit thematizations or allegorizations of their diegetic or linguistic identity within the texts themselves”². Nach ihr kann ein Text über die Konstruktion seiner Erzählung oder auch über seine Sprache reflektieren³. Entsprechend, kann das bei Film und Fernsehen als „Thematisierung von (...) Vermittlungskonventionen und Erzählvorgängen“ oder als „Reflexion von Stilmitteln“ vorkommen⁴. Diese Aussagen können auch die von Savorelli beschriebene metasemiotische Funktion erfüllen, wenn sie das Zeichensystem, die das Werk benutzt, thematisieren⁵. Dadurch kann ein Werk gleichzeitig Fiktion und Kritik über diese Fiktion sein⁶.

In *Community* ist hauptsächlich Abed für metafiktionale Aussagen verantwortlich. Er merkt ständig an, dass die Figuren sich in einer Fernsehserie befinden. So macht er in 5.01. *Repilot* einen Verweis auf das erste Treffen zwischen ihm und Jeff und erklärt: „It’s a callback to when we met first season. And me, calling years seasons is a callback to my first season dialogue”⁷. Später in dieser Folge kommentiert er die veränderte Situation der Hauptfiguren und die mögliche zukünftige Entwicklung der Handlung, nachdem alle schon ihre Studien abgeschlossen haben:

„ABED: We can repilot. This can be like *Scrubs*, season nine – a revamp, a do-over. Jeff could come back to Greendale as a teacher. (...) Repiloting can be intense. New people show up, regulars shift roles or even fall away. Season nine of *Scrubs*, Zach Braff was only in the first six episodes.

TROY: That son of a bitch! After everything *Scrubs* did for him!”⁸

Hier sieht Abed genau die Richtung vorher, in der sich die Serie in ihrer fünften Staffel entwickelt – Jeff bekommt später in der Folge den Vorschlag eine Lehrkraft

¹ Quendler, *From Romantic Irony to Postmodernist Metafiction*, S. 32.

² Hutcheon, *Narcissistic Narrative*, S. 7.

³ Ebd. S. 28-29.

⁴ Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 39.

⁵ Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 16.

⁶ Vgl. Currie, Mark, *Metafiction*, Abingdon: Routledge 2013 (Orig. London: Taylor and Francis 1995), S. 2.

⁷ 5.01. „Repilot”, 4:45“.

⁸ Ebd., 5:35“ ff.

zu werden und akzeptiert ihn¹, der Kriminologieprofessor Buzz Hickey ist die neue Figur, die Teil der Hauptfiguren wird, und Pierce und Troy verlassen die Serie. Da Troys Abgang bereits angekündigt war², gewinnt auch seine Aufregung über Zach Braffs Verlassen von *Scrubs* eine neue Bedeutung und reflektiert über die eigene Entscheidung des Schauspielers. Das ist auch eines der seltenen Beispiele, bei denen eine andere Figur eine metafikative Bemerkung liefert. Diese ist weit weniger eindeutig als Abeds Kommentar, der explizit die narrativen Strategien der Serien thematisiert. Darüber hinaus bezieht sich der „Repilot“ einerseits auf die Tatsache, dass die Figuren ihren Abschluss haben und sich dann für neue Studien einschreiben, um neue Chancen zu suchen, und andererseits verweist er auf die Realität der Serie *Community* und Dan Harmons Rückkehr als ihr leitender Produzent:

„That Abed is reciting Jeff's dialogue from the pilot, and comparing their current situation to 'Scrubs Med' isn't (just) about Harmon and Chris McKenna being clever and self-referential. It's a commentary on where the remaining members of the study group find themselves at this point”³.

Metafikative Aussagen haben eine illusionsstörende Funktion, da sie die Zuschauer daran erinnern, dass sie eine Fernsehserie schauen. Indem sich Abed mit Begriffen wie Staffel, Episode und Pilotfolge auf die Handlung bezieht, reflektiert er über das Medium, zu dem er gehört:

„At its simplest level, meta-television embodies momentary lapses of the continuous dream. When meta-television deconstructs only slightly, muted meta-television, it usually does so through an awareness of the medium through which it operates”⁴

Das macht Abed mehrmals in der Serie. In einer Folge kommentiert er die Veränderungen, die *Community* seit ihrer ersten Staffel durchgemacht hat und meint: „I remember when this show was about a community college“⁵. In einer anderen Episode verliert Annie einen von ihren Kugelschreibern und verlangt, dass niemand den Seminarraum verlässt, bis sie ihn zurückbekommt, was Abed richtig als ein „bottle episode“ identifizieren kann⁶:

¹ Vgl. 5.01. „Repilot“, 18'00“ ff.

² Vgl. Goldberg, „'Community's' Donald Glover Reduces Role for Season 5”.

³ Sepinwall, Alan, „Season premiere review: 'Community' - 'Re-Pilot'/'Introduction to Teaching': In the Cage”, *HitFix*, 2.1.2014, <http://www.hitfix.com/whats-alan-watching/season-premiere-review-community-re-pilotintroduction-to-teaching-in-the-cage>, Zugriff: 27.12.2014.

⁴ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism”, S. 286.

⁵ 4.02. „Paranormal Parentage”, 12'40“.

⁶ Vgl. 2.08. „Cooperative Calligraphy”. 3'30”.

„The term bottle episode refers to the need for a TV series to reduce costs by scheduling an episode that requires minimal characters and sets; mentioning this convention draws attention to the value of episodes in terms of production, perhaps indicating that this episode will not have spectacular sequences, but will focus on something more internal than external.”¹

Abed weiß auch, dass solche Episoden einen Schwerpunkt auf die emotionalen Beziehungen zwischen den Figuren und nicht so viel auf die Handlung setzen. Wegen seiner Unfähigkeit, Gefühle von anderen Menschen zu verstehen und seine eigenen zu äußern, erkennt er die Schwierigkeiten die ihm dieses Format bringen wird:

„Abed voices his unease about the effect a lack of a variety of scenes and extended action has on the characters taking part in a bottle episode, suggesting that they are ‘wall-to-wall facial expressions and emotional nuance,’ and because of the difficulties he sometimes has interacting socially, he remarks, ‘I might as well sit in the corner with a bucket on my head.’”²

Abeds durchgehende Unzufriedenheit während der Folge dient dann als Erinnerung an die Zuschauer, dass diese Episode nach bestimmten Fernsehkonventionen gestaltet ist. Das rückt die Entwicklung der Handlung in den Hintergrund, um die Struktur zu unterstreichen.

Da Abed, wie schon im vorigen Kapitel besprochen, Populärkultur als Bezugspunkt für das alltäglichen Leben benutzt und sich so gut mit Erzählverfahren aus Film und Fernsehen auskennt, wendet er gerne Begriffe und Theorien aus Film- und Fernsehwissenschaft auf die Ereignisse aus seiner Realität an. Die anderen Hauptfiguren nehmen seine Anmerkungen nicht ernst und lehnen sie oft ab. Wenn Abed Jeff und Brittas flirtende Streitgespräche als eine typische Art bestimmt, Spannung zu erzeugen, die von mehreren Filmen und Serien bekannt ist, fordert ihn Jeff auf, sich von solchen Kommentaren fernzuhalten:

„ABED: Will they or won't they? Sexual tension.

JEFF: Abed, it makes the group uncomfortable when you talk about us like we're characters in a show you're watching.

ABED: Well, that's sort of my gimmick. But we did lean on it pretty hard last week. I can lay low for an episode.”³

Nach dieser Aussage spielt Abed tatsächlich keine Rolle mehr in der Folge. Er

¹ Tansley, Laura, „‘Six seasons and a movie!’. *Community*, Creative Processes and Being Meta”, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 211-224, S. 212.

² Ebd.

³ 1.06. „Football, Feminism and You”, 3'10“ ff.

versucht auch gelegentlich selber die Handlung nach bestimmten Regeln zu gestalten, damit sie den typischen Verlauf einer Fernsehserie verfolgt. Als Annie zugibt, dass sie ihren Geschichtsprofessor auf die Weihnachtsparty der Gruppe eingeladen hat, damit sie ihn überzeugen kann, ihnen eine bessere Note zu geben, schlägt Abed vor, dass sie nichts machen bis der Professor kommt. Er meint: „For the purpose of story symmetry, I suggest we wait here silently until the professor arrives. It’s the only real plot point we need next“¹. Solche Bemerkungen erfüllen eine metafiktionale Funktion, da sie *Community*s narrative Methoden unterstreichen:

„Metafiction undermines the illusion of realism, because it draws attention to the very devices used to create the illusion, making the reader more aware of the artifices of fiction while reading.“²

Die Selbstreflexivität verlangt nach Olson einen gewissen Grad an medialem Wissen von den Zuschauern der Serie, damit sie Konventionen erkennen können. Sie ist dann ein Zeichen für die Erfahrungheit des Publikums und für die künstlerische Reife des Mediums³:

„The sophistication about conventions required to decode meta-television hints at the identity of its audience. Because meta-television requires a thorough knowledge of convention, it becomes a kind of game that enlists the sophisticated viewer in play.“⁴

Das gilt auch für *Community*:

„The lens through which fans can view *Community* is one which is aware of television conventions because the show itself teaches viewers about these conventions, their purposes and their performances.“⁵

Es werden daher die Struktur und der Rahmen der Erzählung in den Vordergrund gestellt und dekonstruiert, indem gezeigt wird, wie diese aufgebaut sind und wie sie funktionieren:

„The alternation of frame and frame-break (or the construction of an illusion through the imperceptibility of the frame and the shattering of illusion through the constant exposure of the frame) provides the essential deconstructive method of metafiction.“⁶

¹ 4.10. „Intro to Knots“, 3’10”.

² Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 284.

³ Vgl. Ebd.

⁴ Ebd., S. 285.

⁵ Tansley, „‘Six seasons and a movie!’. *Community*, Creative Processes and Being Meta“, S. 216.

⁶ Waugh, *Metafiction*, S. 31.

Eine solche Funktion erfüllt auch Abeds Äußerung über die Ankündigung des Dekans, mit der die Folge 1.02. *Spanish 101* beginnt:

„ABED: I like it. It makes every ten minutes feel like the beginning of a new scene of a TV show. Of course the illusion only lasts until someone says something they'd never say on TV, like how much their life is like TV. There, it's gone.”¹

Hier wird darauf hingewiesen, dass *Community* oft, besonders in der ersten Staffel, die Ankündigungen des Dekans benutzt, um eine Folge einzuführen. Die Anmerkung zerstört die Illusion nicht nur für Abed, sondern auch für das Publikum, da sie den bisher unsichtbaren Rahmen aufdeckt. Das führt auch zu der metafiktiven Tradition in der Literatur zurück, den arbiträren Charakter des Anfangs einer Geschichte zu thematisieren:

„Metafictional novels often begin with an explicit discussion of the arbitrary nature of beginnings, of boundaries, as in Graham Greene's *The End of the Affair* (1951): 'A story has no beginning or end: arbitrarily one chooses that moment of experience from which to look back or from which to look ahead' (p. 7).”²

Metafiktion erforscht, neben Erzählprozessen und Stilmitteln, auch die Beziehung zwischen Fiktion und Realität:

„[metafiction] consistently displays its conventionality, (...) explicitly and overtly lays bare its condition of artifice, and (...) thereby explores the problematic relationship between life and fiction”³.

Diese Beziehung wird auch im Folgenden Dialog thematisiert, in dem Abed nicht zufrieden mit der Entwicklung der Handlung ist und meint, dass daraus keine gute Fernsehserie entstehen würde:

„ABED: By the power vested in me, I now pronounce you – cancelled.

JEFF: Oh, good, yeah, Abed, cancel us. And while you're at it, why don't you take your cutesy 'I can't tell life from TV' gimmick with you? You know, it's very 'season one'.

ABED: I can tell life from TV, Jeff. TV makes sense, it has structure, logic, rules and likeable leading men. In life we have this. We have you.”⁴

Abeds Aussage problematisiert die Struktur von Fernsehserien im Vergleich zu der Realität und meint, dass Fernsehkonstruktionen künstlich sind und nicht die

¹ 1.02. „Spanish 101”, 00'45“.

² Waugh, *Metafiction*, S. 29.

³ Ebd., S. 4.

⁴ 2.01. „Anthropology 101”, 14'50“ ff.

Realität widerspiegeln. Seine Annahme, dass seine Welt real ist und nicht den Konventionen von Fernsehen entsprechen muss, verstärkt aber nicht die Illusion von Realität, sondern bricht sie ab:

„The effect of this, instead of *reinforcing* our sense of a continuous reality, is to split it open, to *expose* the levels of illusion. We are forced to recall that our ‘real’ world can *never* be the ‘real’ world of the [text]. So the frame-break, while appearing to bridge the gap between fiction and reality, in fact lays it bare.”¹

Die Gegenüberstellung reflektiert also nicht nur über die Struktur der Fiktion, sondern auch über die Konstruktion von Realität:

„In showing us how literary fiction creates its imaginary worlds, metafiction helps us to understand how the reality we live day by day is similarly constructed, similarly ‘written’.”²

In Metafiktion wird oft die Art und Weise, auf die Erfahrungen organisiert werden und die Welt wahrgenommen wird, thematisiert:

„the metafictionist focuses on literary forms, patterns, and conventions, and upon the language process itself. This is not merely the expression of a perverse sense of self-consciousness or narcissism; instead, the metafictionist begins with the assumption that we are forever locked within a world shaped by language and by subjective (i.e., *fictional*) forms developed to organize our relationship to the world in a coherent fashion.“³

Zu dieser Erkenntnis kommt auch Abed in der Folge 5.12. *Basic Story*, in der Greendale eine positive Bewertung von einem Schadenssachverständigen erhalten muss, um weiter geöffnet bleiben zu können. Abed denkt, dass die Figuren einen komplizierten Plan entwickeln sollen, um so ein Abenteuer erleben zu können. Jeff verbietet ihm das zu machen und sagt ihm, dass das College in gutem Zustand sei und es müsse sich aus der Situation gar keine Story ergeben:

„JEFF: There is no story.

ABED: Everything’s a story, Jeff. Getting out of bed is a story. Certainly this is a story. I mean, start with the study room - we’re content, I’m concerned, (...) dean enters with the insurance appraiser story. Call, refusal. You’re literally dragging me across a threshold, demanding there be no story, which puts me in a whole new world, which I’m going to have to adapt to.”⁴

¹ Waugh, *Metafiction*, S. 33.

² Ebd., S. 18-19.

³ McCaffery, *The Metafictional Muse*, S. 6.

⁴ 5.12. „Basic Story“, 4‘00“.

Abed bezieht sich hier auf Joseph Campbell, der auch Dan Harmon bei der Herausarbeitung eines Narrationsmodells für die *Community* Episoden inspiriert hat (s. Kapitel 3.5.). Abed erkennt die ersten zwei Phasen von Campbells Monomyth – „The Call to Adventure“ und „Refusal of the Call“¹. Er merkt auch das Überschreiten der Schwelle an, die bei Campbell die gewöhnliche Welt des Helden von der des Abenteurers trennt². Dadurch thematisiert er die typische Struktur der Narration, sowohl bei Campbell, als auch bei *Community*. Da Jeff diese aber nicht erlauben will, versucht Abed in einer Welt zu leben, wo keine Geschichten konstruiert werden dürfen. Er lässt seine Sätze unvollendet, konzentriert sich auf Ereignisse, die die Narration auf keiner Weise weitertreiben und handelt unlogisch. Das bringt ihn aber zu einem Zusammenbruch. Er schaut erschrocken direkt in die Kamera, fällt auf seine Knie und schreit: „No! It’s always a story! Everything is a story! Wait, wait, wait, story feeds on conflict. If I stop resisting, it will stop being a story.“³ Daraufhin halluziniert er eine Version von sich selbst, die ihm sagt weiter gegen die Story zu kämpfen, bis sie auseinanderfällt⁴. Dieser Ruf nach Dekonstruktion ist auch gleichzeitig eine Auseinandersetzung mit den Methoden, durch die die Menschen in ihrem Alltag die Realität wahrnehmen und in zusammenhängenden Geschichten organisieren. In diesem Sinne entspricht die Szene McCafferys Definition über Metafiktion als Fiktion, die fiktionale Systeme erforscht, wie sie kreiert werden und die Art und Weise, auf die Realität durch narrative Annahmen und Schöpfungen transformiert und gefiltert wird⁵.

Eine weitere Form von expliziten metafiktiven Aussagen ist die direkte Ansprache des Publikums, die die vierte Wand zerstört. Scott R. Olson nennt das „audience awareness“ und schreibt darüber:

„Audience awareness occurs when television characters address the audience directly. This dissolves the fourth wall, confronting the notion that television is pure *diegesis*, pure showing. This type of metafiction has been linked to Brecht (...), who argued that actors should be used to disturb the dream effect by disrupting the illusion of naturalism (...). With the fourth wall gone, the characters are free to watch the audience that watches them.“⁶

¹ Vgl. Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, S. 34.

² Vgl. Ebd., S. 71.

³ 5.12. „Basic Story“, 8’05”.

⁴ Ebd. 8’20”.

⁵ McCaffery, *The Metafictional Muse*, S. 5.

⁶ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 286.

Community bricht die vierte Wand sehr selten. Anders als bei dem oben angeführten Beispiel, bei dem Abeds Zusammenbruch ihn dazu bringt, direkt in die Kamera zu schauen, ignorieren die Figuren für gewöhnlich die Kameras. Das gilt aber nicht für Anspielungen und Parodien, wenn die angenommene Gattungsästhetik solche direkten Ansprachen und Blicke erlaubt, z.B. die Dokumentarfilmfolgen oder Abed und Troys fiktive Frühstücksfernsehshow *Troy and Abed in the Morning*. In diesen Fällen, sprechen die Figuren aber nicht direkt das Publikum der Serie *Community* an, sondern die Zuschauer von diesen fiktiven Filmen und Shows, die auch ein Teil der Realität der Figuren sind. Das wirkt ebenfalls nach Savorelli selbstreflexiv, da es die Aufmerksamkeit auf den Prozess der Dreharbeiten und auf das Medium richtet:

„In classic film, revealing the device—which, as Metz warns, is seldom a genuine act and more often a way to show *one* device, not *the* device—is by definition an extraordinary event, a violation of the rules of the game and of the *making believe* that sustains such genres in film and television. On the contrary, new comedy does not fear exposing its own device, but rather confirms its existence over and over through its multiplication. It is true, however, that even in this case, the devices shown produce not the primary text, but rather those it embeds, which end up coinciding with the main text to the extent that they occupy its entire space and time of representation”¹

In einer ironischen Umkehrung davon, stellt es sich heraus, dass Troy und Abeds Frühstücksshow gar nicht gefilmt wird. Sie bestätigen, dass es in dem Raum keine Kameras gibt, obwohl sie während den Szenen einen direkten Blickkontakt mit dem Publikum halten². Sie vereinen also die Konventionen von Talk-Shows, bei denen die Kameras anerkannt werden, mit denen von narrativem Fernsehen, bei dem sie ignoriert werden, und erreichen einen Paradox, bei dem die Kameras anerkannt werden, aber gleichzeitig auch von den Figuren nicht wahrgenommen werden können, da sie für sie nicht existieren. So wird mit den Erwartungen der Zuschauer gespielt und auf den fiktionalen Charakter der Serie hingewiesen.

Es gibt auch einige Fälle, bei denen die vierte Wand durchbrochen wird und das Publikum der Serie angesprochen wird. Das passiert z.B. in 2.14. *Advanced Dungeons & Dragons*, wenn die Erzählerin die Ereignisse kommentiert und sich am Ende als eine Greendale Putzfrau erweist, die dem Publikum eine gute Nacht

¹ Savorelli, *Beyond Sitcom*, S. 183.

² Vgl. 1.20. „The Science of Illusion“, 20’30”.

wünscht¹. Auch Abed kann bei Gelegenheit die vierte Wand durchbrechen, jedoch nicht so direkt. In einer Folge wird ihm sogar der Spitzname „Fourth Wall“ gegeben². Ein Beispiel für diesen Illusionsbruch findet statt, als Abed an einem Film über Jesus arbeitet, der selber metafiktiv sein soll:

„ABED: See, in the filmmaker’s film Jesus is a filmmaker, trying to find God with his camera. But then the filmmaker realizes that he’s actually Jesus and he’s being filmed by God’s camera. And it goes like that forever in both directions like a mirror in a mirror, because all of the filmmakers are Jesus and all of their cameras are God. And the movie’s called *ABED*. All caps. Filmmaking beyond film. A meta-film. My masterpiece.“³

Dieser Film ist nach Abed post-postmodern mit einer rekursiven Struktur: „[a] recursive structure results when you perform the same operation over and over again, each time operating on the product of the previous operation“⁴. In der Literatur kann eine solche Struktur dazu führen, dass der Figur ihre eigene Fiktivität bewusst wird:

„Thus, for example, the fictional author in Earth’s ‘Life-Story’ (also from *Lost in the Funhouse*), who is writing about an author who is writing about an author, and so on, also suspects—quite rightly—that he himself is a character in someone else’s fictional text.“⁵

Ebenfalls führt das Abed zu der Erkenntnis, dass er sich auch im Film befindet. Er schaut dann direkt in die Kamera, während die heterodiegetische Musik seinen Namen – und gleichzeitig den Namen seines Films – singt⁶.

Abeds andere Ansprache des Publikums findet in der letzten Folge der fünften Staffel statt. In ihr sagt Abed zu Annie, dass die Figuren mit Sicherheit nächstes Jahr wieder zusammen sein werden und meint: „We’ll definitely be back next year. If not it will be because an asteroid has destroyed all human civilization. And that’s canon“⁷. Das wird von einem Lächeln und einem Blick direkt in die Kamera gefolgt. „Canon“, das für die Handlungen, die offiziell in einem Text stattfinden, und im

¹ 2.14. „Advanced Dungeons & Dragons“, 20’25“.

² 5.11. „G.I. Jeff“, 1’54“.

³ 2.05. „Messianic Myths and Ancient Peoples“, 5’05“.

⁴ McHale, *Postmodernist Fiction*, S. 113.

⁵ Ebd., S. 115.

⁶ Vgl. 2.05. „Messianic Myths and Ancient Peoples“, 5’50“.

⁷ 5.13. „Basic Sandwich“, 19’57“.

Gegensatz zu „fanon“ – die von den Fans kreierten Texten – steht¹, und der eindeutige Blick zum Publikum sind Hinweise für die Zuschauer, dass Abed nicht nur über die Figuren in der fiktionalen Welt redet, sondern sich darauf bezieht, dass die Serie, trotz Schwierigkeiten und schlechten Ratings, nächstes Jahr für noch eine Staffel zurückkehren wird. Auch hier ist Abed die zentrale metafikitive Stimme der Serie und der einzige von den Hauptfiguren, der zu einem solchen Illusionsbruch fähig ist. Deshalb kann auch Annie, obwohl sie seiner Sichtlinie folgt, die Kamera überhaupt nicht wahrnehmen und versteht nicht, was er dort sieht.

5.2. Selbstreflexion durch Intertextualität

Ein Text kann auch metafikitiv werden durch das Verwenden von Intertextualität:

„metafictional commentary may *directly* refer to the very texts that speak it, or it may be attained indirectly through forms of intertextuality (or intermediality), to the extent that the references made to pre-texts draw the attention to the fictional status of the work.”²

Nach Olson sind Anspielungen auf andere Fernsehshows eine Art über das Medium zu reflektieren und deren Parodie, oder „metagenericism“, dekonstruiert durch Nachahmung und Umkehrung die Fernsehgattungen³. Durch *Communitys* Verweise auf andere Shows, aber auch auf Filme und andere zeitgenössische Populärkulturtexte, wird ständig auf ihr Umfeld und dadurch auf ihre intertextuelle Existenz verwiesen – „[w]e are reminded also of its *intertextual* existence through the fragments of novels, stories and narratives embedded within the outer frame“⁴. Das wirkt ebenfalls wie die metafikitiven Aussagen selbstreflexiv:

„Ironie und die Hervorkehrung intertextueller Elemente sind tendenziell selbstreferentielle Verfahren, sie machen den Erzählvorgang in aller Regel bewusster. Dadurch, dass postmoderne Filme bekannte Muster, Motive und Stilelemente verwenden, enthalten sie auf allen Textebenen einen hohen Anteil

¹ Busse, Kristina/Karen Hellekson, „Introduction. Work in Progress“, in: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet. New Essays*, Hg. Karen Hellekson/Kristina Busse, Jefferson: McFarland 2006, S. 5-32, S. 9.

² Quendler, *From Romantic Irony to Postmodernist Metafiction*, S. 25.

³ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 287-288.

⁴ Waugh, *Metafiction*, S. 47.

sofort erfassbarer Stereotype. (...) Der postmoderne Film versucht nicht, seine Anleihen und Erzählmuster zu verbergen, sondern stellt sie bewusst heraus.“¹

Durch parodierende Anspielungen und Parodiefolgen werden Konventionen der aufgegriffenen Texte und Gattungen dekonstruiert. Sie werden in den Vordergrund gestellt und der Zusammenhang zwischen Form und Inhalt wird gestört und mit einem neuen, dazu ironisch entgegengesetzten, ersetzt:

„In other words, parody renews and maintains the relationship between form and what it can express, by upsetting a previous balance which has become so rigidified that the conventions of the form can express only a limited or even irrelevant content. The breaking of the frame of convention deliberately lays bare the process of automatization that occurs when a content totally appropriates a form, paralysing it with fixed associations which gradually remove it from the range of current viable artistic possibilities.“²

So kann sich *Community* mit bekannten Gattungen, Filmen und Fernsehserien auseinandersetzen, ihre Funktionalität erforschen, sie zu neue Kombinationen zusammensetzen und dadurch den Zuschauern einen Einblick in dem Prozess der Kreation von Fiktion gestatten.

In einem Spezialfall der intertextuellen Selbstreflexion nach Olson werden die diegetischen Welten von zwei Serien durch ihre Figuren in einem Crossover vereint:

„A different level of medium-awareness occurs when the diegetic worlds between television shows are linked as though they represented a continuity. (...) This occurs when fictional characters from one show turn up on another, maintaining an illusion of a diegetic television land.“³

Während typische Crossovers mehr oder weniger anschlussfähigen Universen oder Shows vom gleichen Network verbinden⁴, wird *Communitys* Beziehung zu *Cougar Town* nicht nach diesen Regeln gebaut. Die Serie, die nicht von *Communitys* NBC, sondern von dem Network ABC produziert wird, wird mehrmals von Abed als seine Lieblingsserie genannt. In der Folge 2.19. *Contemporary Film Studies*, während Abed und Jeffs *My Dinner With Andre* Treffen, erzählt Abed, dass er von den Produzenten von *Cougar Town* nach Los Angeles eingeladen wurde, um das Set der Serie zu besuchen. Dort schlägt der Regisseur ihm vor, im Hintergrund einer Szene als Statist mitzuspielen. Abed ergreift diese Möglichkeit, sie verursacht bei ihm aber

¹ Eder, „Die Postmoderne im Kino“, S. 20-21.

² Waugh, *Metafiction*, S. 68-69.

³ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 287.

⁴ Vgl. Allrath/Gymnich/Surkamp, „Introduction: Towards a Narratology of TV Series“, S. 37.

eine Identitätskrise, weil er nicht weiß, wie er die Serie kennen kann und gleichzeitig auch ein Teil von ihrer Diegese sein:

„ABED: If I'm a person that watches *Cougar Town*, how can I be in *Cougar Town*? You know and the more I started thinking about it, the less any of it makes sense at all. And I just want to turn and run, but it's too late because the director's calling 'Action!'. So, before I take my first step I realize that I have to stop being someone who's ever seen the show and become a character on the show, become a man from *Cougar Town*. You know, someone born there, someone whose name I decided is Chad.”¹

Abed erfindet dann Details von Chads Leben und stellt sich seine Erinnerungen vor. Nachdem die Szene aber zu Ende ist, fällt Abed auf den Boden und erlebt wieder einen Zusammenbruch, weil er als Chad nach dem Ende des Films nicht mehr existieren kann. Sein Erlebnis bringt ihn dazu, seine Lebensweise zu hinterfragen und seine Besessenheit von Populärkultur zu kritisieren, da er das Gefühl hat, dass Chad, seine fiktive Persönlichkeit, mehr und vollwertiger gelebt hat als Abed selbst². Wenn man die Szene auf die Parodie zurückführt, die während Abeds Erzählung stattfindet, nämlich *My Dinner With Andre*, wird Abeds Identitätskrise in einer neuen Perspektive dargestellt:

„As Wally Shawn explains in his opening narration to the movie, his friend, Andre, had recently had an emotional breakdown in response to a particular quote from an Ingmar Bergman movie: 'I could always live in my art, but not in my life.' This quotation exemplifies Abed's dilemma, as he realizes that he lives more fully through cultural references than through any kind of unified identity. His realization that 'Chad had lived more than Abed' allows him to reach the conclusion that reality, or having 'lived' at all, is up for question.”³

Die Folge wirkt dann auf mehreren Ebenen metafiktiv und thematisiert die problematische Beziehung zwischen Fiktion und Realität:

„The meta-fictional dimensions of *Community* go into overdrive here: Abed, a character obsessed with popular culture on a television show obsessed with popular culture, recounts the experience of appearing on a 'real,' or 'fictitious,' television show (itself a piece of popular culture) and pretending to be a 'real,' or 'fictitious,' person, leading to his questioning of his own identity as little more just a tissue of fictitious pop culture citations. However, this is all just a ruse, as Abed actually

¹ 2.19. „Critical Film Studies”, 6'10”.

² Ebd., 7'10”.

³ Kuechenmeister, „My Dinner with Abed: Postmodernism, Pastiche and Metaxy in 'Critical Film Studies'”, S. 134.

orchestrated this dinner with Jeff as a homage to *My Dinner with Andre* (1981) (...). Abed is thus mourning the meaninglessness of popular culture while in fact recycling and re-enacting a piece of popular culture, extending the meta-fictional threads even further.”¹

Das eigentliche Crossover zwischen den beiden Serien findet aber in einer Folge von *Cougar Town* statt. In ihr ist Abed im Hintergrund zu sehen, während zwei der Hauptfiguren ein Gespräch führen. Er verhält sich nicht wie ein bloßer Statist, sondern hört und reagiert auf das Gespräch z.B. mit mitfühlendem Kopfschütteln. Kurz darauf, steht er plötzlich auf und rennt panisch weg². Obwohl die Szene unterschiedlich zu jener ist, die Abed Jeff beschreibt, verhält sich die Figur in *Cougar Town* eindeutig wie Abed. Sein Auftritt in seiner Lieblingsserie ist an erster Stelle ein Verweis auf *Cougar Towns* fiktiven Status. Gleichzeitig ist aber in der Realität von *Cougar Town Community* eine Fernsehserie, da die Figuren Verweise darauf machen, dass sie sie gesehen haben³. Somit erfolgt nicht die typische Verschmelzung der Diegesen der Serien, sondern es wird die Fiktionalität von beiden zur Schau gestellt.

5.3. Selbstdekonstruktion

Nach Scott R. Olson kann ein Text metafiktiv werden, indem er durch Dekonstruktion seiner eigenen narrativen Elementen auf seine Textualität aufmerksam macht. Im Unterschied zu Intertextualität, bei dem neue Themen in alte Formen hineingesetzt werden, wird durch Selbstdekonstruktion eine neue Form erschaffen:

„At the third level of meta-television, text-reflexive narrative deconstructs narrative style, creating a ‘new-fashioned’ form. The form *autodeconstructs* or disassembles itself. This process bares the formal organization of the text rather than its representation.”⁴

Olson bezieht sich auf Genettes Narrationskategorien der Dauer, Ordnung, Frequenz, Stimme und Modus⁵. Er eignet sie an Fernsehen an und nennt Beispiele,

¹ Barnett/Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, S. 120-121.

² Vgl. 2.21. „Something Good Coming“, 3’00” ff.

³ Vgl. 2.12. „A Thing About You“, 03’00”.

⁴ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 289.

⁵ Vgl. Genette, Gérard, *Narrative Discourse. An Essay in Method*, Ithaca: Cornell University Press 1983 (Orig. *Discours du recit*, Paris: Editions du Seuil 1972).

wie diese Kategorien selbstreflexiv wirken können:

„Each of Genette’s five narrative elements can be deconstructive to the extent that they render themselves conspicuous, usually through calling attention to the arbitrariness of their particular literary or televisual conventions. As they do so, they call attention not only to the artifice of the medium and genre involved but also to the artifice of the text itself.”¹

Community benutzt solche selbstreflexiven Verfahren nicht so oft wie die anderen schon besprochenen Methoden, jedoch setzt sie diese immer noch gelegentlich ein.

5.3.1. Selbstreflexive Dauer

Die Dauer kann selbstreflexiv werden, wenn impliziert wird, dass Zeit nicht in der gewöhnlichen Weise vergangen ist. Die filmischen Konventionen für Zeitdarstellung werden in diesen Fällen ignoriert, sodass die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf die Fiktivität des Films oder der Serie gerichtet wird². In *Community* wird auf die unnatürliche Zeitdauer hingewiesen, wenn Figuren in sehr kurzer Zeit große Veränderungen durchmachen. Oft wird das ganze College in Parodiefolgen schnell transformiert. So wird durch die Paintballspiele in 1.23. *Modern Warfare* der Campus in nur einer Stunde zerstört³ und in 2.23. *A Fistful of Paintballs* in 5 Stunden⁴. In 5.05. *Geothermal Escapism* wird ebenfalls durch das Spiel *The Floor is Lava* das College in nur wenigen Stunden in eine postapokalyptische Gesellschaft umgewandelt. Die Veränderungen kommen mit einer neuen Gesellschaftsstruktur in Greendale und die Figuren verhalten sich so, als ob viel mehr Zeit vergangen ist. So freut sich Troy, als er Jeff sieht, weil er gedacht hat, dass er schon längst tot sei⁵, und eine Greendale Studentin meint „I can’t go back out there. This is the only life I know“⁶, obwohl sie diese Situation nur seit kurzem kennt. Dieses Verfahren wird besonders in Parodiefolgen eingesetzt, da es im Kontrast zu der Tatsache steht, dass die Figuren die neuangenommene Gattung so ernst nehmen, und dadurch auf deren Absurdität hinweist.

¹ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 289.

² Vgl. Ebd., S. 290.

³ Vgl. 1.23. „Modern Warfare“, 2’30“.

⁴ Vgl. 2.23. „A Fistfull of Paintballs“, 8’10“.

⁵ 1.23. „Modern Warfare“, 04’13“.

⁶ 2.23. „A Fistful of Paintballs“, 15’05“.

5.3.2. Selbstreflexive Ordnung

Die narrative Ordnung kann selbstreflexiv werden, wenn die Chronologie der Ereignisse gestört wird, sodass der Zuschauer daran erinnert wird, dass diese unmögliche Reihenfolge der Handlungen nur erlaubt ist, weil es sich um eine fiktionale Geschichte handelt. Das kann z.B. passieren, wenn die Figuren die narrativen Konventionen zur Zeitdarstellung, die ihr Medium benutzt, erkennen und darüber reflektieren, oder wenn ihnen ihre Zukunft bewusst ist:

„Characters existing in the story should have, in theory, no knowledge of their future; only through the narrative discourse are we entitled to look backward and forward in this way. In self-reflexive order, it is as though characters in story time perceive their chronology from the perspective of a narrator outside the action: they can ‘read’ the future. This reading of the discourse can occur in two ways. First, characters may be able to read the grammatical devices that convey a reordering of time; in other words, they may be aware of the conventional devices that move time back and forth. Second, they may be able to perceive future events.”¹

Die Fähigkeit in die Zukunft zu schauen erlangt Abed auch in einer Folge. Er dreht kurze Filme, in denen Schauspieler die Hauptfiguren spielen und die von dem Leben der Lerngruppe handeln. Abed meint, dass sie nur Fiktion sind, es stellt sich aber heraus, dass sie bestimmte Ereignisse und Gespräche fast genau voraussehen². Abeds Erklärung ist, dass er seine Freunde so gut kennt, dass er weiß, wie sie handeln würden. Am Ende ist aber auch er überrascht vom Übereinstimmen von seinen Filmen und der Realität³.

Zu dieser Kategorie können auch *Communitys* Flashbackfolgen („clip shows“) gezählt werden⁴. Bei ihnen erinnern sich die Figuren an Abenteuer, die sie zusammen erlebt haben. Während solche Episoden in Fernsehserien bestimmte Szenen von bereits ausgestrahlten Folgen in einer Montage zusammenstellen, bestehen *Communitys* Flashbacks aus neuen Momenten oder Ergänzungen zu schon bekannten Folgen:

„The cast starts reminiscing and flashing back, but there's something odd about the clips we flash back to. They aren't highlights. They are all-new, shot to look like highlights, and we are ‘remembering’ events that never aired. We weren't shown

¹ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 291.

² Vgl. 1.09. „Debate 109“, 1'30" ff.

³ Vgl. Ebd. 19'30" ff.

⁴ Vgl. 2.21. „Paradigms of Human Memory“; 3.19. „Curriculum Unavailable“.

crucial stuff, apparently, too. (...) *Community*, it seems, didn't a make a clip show after all. They made a spoof of clip shows"¹.

Die Flashbacks wirken selbstreflexiv, wenn sie die Aufmerksamkeit auf ihre Künstlichkeit richten. So will Annie die romantischen Momente zwischen ihr und Jeff besprechen und stellt diese in einer Montage vor. Die Rückblende zeigt Annie und Jeff in alltäglichen Situationen, sie werden aber durch Slow-Motion und eine Liebesballade als romantisch dargestellt. Da Jeff das bestreitet, sagt er, dass man das auch mit Abed und Pierce machen könnte. Ein Flashback im selben Stil und mit gleicher Musik folgt, der den vorigen und seine Konventionen parodiert². In einem anderen Fall bewirkt die Rückblende, dass die Figuren nicht mehr mitbekommen können, was in dem Raum passiert. Da sie andere Szenen darstellt und nicht die Figuren in der Gegenwart, kann der Zuschauer nicht wissen was währenddessen mit ihnen passiert. Die Figuren konnten aber auch nicht bemerken, dass jemand aus dem Raum weggerannt ist, während sie sich erinnert haben, was die Unterbrechung der Handlung durch die Rückblende unterstreicht³. In einem besonders selbstreflexiven Flashback in 2.21. *Paradigms of Human Memory* wird auf einen anderen Flashback verwiesen, der seinerseits auf noch einen Flashback verweist usw. bis Troy zu schreien beginnt. Sein Schreien wird durch alle Flashbacks verfolgt, bis es zurück zum gegenwärtigen Moment führt:

„This leads to an *Inception* (2010) style jump into deeper memories and flashbacks. Here, each flashback is commenting on the previous flashback, which is simultaneously commenting on the events that are taking place in the current episode. (...) While *Community* is mocking the situation comedy clip show, it is ultimately hyperconsciously mocking itself, its genre, storyline, character traits, relationships, and its subtly encoded references to other texts.“⁴

Diese Umkehrung des Formats des Clip Shows dekonstruiert die Konvention und benutzt die narrative Ordnung der Ereignisse, um ihren Kunstgriff aufzudecken.

Ein anderer selbstdekonstruktiver Flashback findet in 3.19. *Curriculum Unavailable* statt. Diese Folge besteht ebenfalls aus vielen Clips von bisher unbekanntem Situationen in Greendale. Einer davon erfolgt aber, als ein Psychiater die Gruppe überzeugen will, dass sie Psychiatriepatienten mit gemeinsamen

¹ Stevens, „The Meta, Innovative Genius of 'Community'“.

² Vgl. 2.21. „Paradigms of Human Memory“, 10'00" ff.

³ 3.19. „Curriculum Unavailable“, 19'23“.

⁴ Hanna, „That's so Meta! Allusions for the Media-Literate Audience in *Community* (and Beyond)“, S. 142.

Wahnvorstellungen sind und dass ihr College gar nicht existiert. Darauf stellt der Flashback schon bekannte Momente aus der Serie dar, wie die Paintballspiele oder die vorige Clip Show Episode, die aber von der Gruppe in einer Psychiatrieklinik abgespielt werden¹. Da der Flashback die bisherige Realität der Serie negiert, stellt er deren Validität in Frage und bewirkt eine Verschiebung zur Hyperrealität:

„These alleged hallucinations are previously conceived of as real moments to the audience. Thus, reality itself is presented as an alternative reality, displacing and undermining the possibility of an original or ‘true’ reality. The simulacrum is complete. Any semblance to reality has completely disappeared; hence, hyperreality has taken over. Furthermore, the audience no longer needs to distinguish between fantasy and reality in order to understand the plot, as both are equally valid states for hyperreal environments.”²

Der Flashback stellt rückwirkend die Ereignisse der Serie in einem neuen Licht dar und führt eine neue Lesart ein, die mit der schon bestehenden in einem sich gegenseitig ausschließenden Zustand existiert. Indem die Möglichkeit einer Fiktionalität der Handlungen der Serie eingebracht wird, wird auch der fiktive Charakter der Serie angedeutet.

5.3.3. Selbstreflexive Frequenz

Die narrative Frequenz bezieht sich darauf, wie oft ein Ereignis passiert und wie oft es erzählt wird³. Frequenz wird dann nach Olson in Filmen und Fernsehshows selbstreflexiv, wenn ein Ereignis, das nur einmal passiert ist, mehrmals gezeigt wird:

„Thus the narration calls attention to itself as an arbitrary arrangement of narrative elements. When frequency is self-reflexive, two things can happen: either certain segments are repeated in jarring or illogical contexts, or segments repeated are inconsistent from repetition to repetition.”⁴

Ein Beispiel für diese letzte Methode findet man in der Folge 3.04 *Remedial Chaos Theory*, die sieben möglichen Verläufe von einem Abend zeigt. Sie werden durch die Wiederholung desgleichen Dialogs zwischen Jeff und Abed eingeführt. Jeff will einen Würfel benutzen, um zu entscheiden, wer von der Gruppe hinausgeht, um die Pizza

¹ Vgl. 3.19. „Curriculum Unavailable“, 15’40”.

² Brock, „Greendale Hyperreality“, S. 44.

³ Vgl. Genette, *Narrative Discourse*, S. 116.

⁴ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 292.

abzuholen, und Abed meint, dass er dadurch auch parallele Universen kreiere, in denen der Würfel eine andere Zahl anzeigen würde¹. Durch eine grafische Repräsentation der möglichen Resultate des Würfels werden auch die unterschiedlichen Varianten des Abends getrennt. Während manche davon nur kleine Unterschiede verursachen – ob Shirleys Pies verbrennen² oder ob Jeff und Annie sich küssen³ - wird in einem der Universen Pierce erschossen und ein Feuer angezündet. Diese Folge stellt eine „forking paths“ Erzählung dar, die auch von anderen postmodernen Werken eingesetzt wird:

„In einem ‚text of forking paths‘ gabelt sich die Erzählung in mehrere Stränge, die verschiedene Entwicklungsmöglichkeiten beschreiben. Obwohl jede dieser Möglichkeiten die anderen logisch ausschließt, werden in der ‚forking paths‘-Erzählung alle gleichermaßen realisiert.“⁴

Diese Unmöglichkeit, die Ereignisse in einer Realität zu vereinen, wie auch *Communitys* realitätsnegierender Flashback, dekonstruiert die Geschichte und stellt ihre Fiktivität in den Vordergrund.

5.3.4. Selbstreflexive Stimme

Die Stimme der Erzählung hat damit zu tun, wer die Geschichte erzählt⁵. Da Genettes Theorien sich auf literarische Werke konzentrieren, ist es auch problematisch sie auf audiovisuelle Werke anzuwenden. Es ist bestritten, ob Filme und Fernsehen überhaupt eine narrative Stimme besitzen, auch wenn sie einen Erzähler haben, der durch einen Voice-Over die Handlungen kommentiert:

„such personified narrators are invariably swallowed up in the overall narrational process of the film, which they do not produce. So the interesting theoretical problem involves an implicit, nonpersonified narrator. Even if no voice or body gets identified as a locus or narration, can we still speak of a narrator as being present in a film?“⁶

Für Olson kann Fernsehen eine narrative Stimme haben, wenn etwas subjektiv erzählt wird und diese Subjektivität nicht auf den Stil des Autors, sondern auf den

¹ Vgl. 3.04. „Remedial Chaos Theory“, 3‘20“.

² Vgl. Ebd., 6‘20“.

³ Vgl. Ebd., 15‘20“.

⁴ Steinke, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, S. 88.

⁵ Genette, *Narrative Discourse*, 212-213.

⁶ Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press 1985, S. 61.

der Erzählinstanz zurückzuführen ist. Dabei muss es sich nicht unbedingt um eine gesprochene Narration handeln¹. Wenn man also annimmt, dass in den typischen *Community* Folgen die Handlung in einer bestimmten Weise dargestellt wird, würde jede Veränderung in der Erzählart eine unterschiedliche narrative Stimme annehmen. So werden die Ereignisse in 1.21. *Contemporary American Poultry* durch die narrative Stimme von *Goodfellas* und andere Mafia Filme kommuniziert, in 1.23. *Modern Warfare* wird die Stimme von Action Filmen benutzt usw. Diese Veränderung und Umkehrung im Rahmen der Parodie thematisiert die neuangenommene Stimme und reflektiert dadurch auch über die gewöhnliche narrative Art der Serie.

Olson nennt auch eine Erzählung in der Erzählung als eine Methode, die narrative Stimme zu dekonstruieren. Diese, in Genettes Sinne, Metadiegesen können durch Parallelen zu der Haupterzählung darüber reflektieren². Zu dieser Kategorie können Abeds Phantasien zählen, in denen er sich die Handlung als eine typische Sitcom vorstellt³, weil sie die Narration unterbrechen und die Konventionen der Sitcom der Erzählweise von *Community* gegenüberstellen: „the narrative [is] interrupted, the illusion of reality (such as it is) punctured“⁴. Auf diese Art und Weise können auch ähnliche Szenen interpretiert werden – Jeffs Musicalfantasie⁵ oder Abeds Simulationen in dem Dreamatorium⁶.

5.3.5. Selbstreflexiver Modus

Der Modus der Erzählung wird durch die Regulation von narrativer Information bestimmt. Er hat zwei Modalitäten – Distanz und Perspektive. Sie hängen davon ab, ob die Narration mehr oder weniger Information vermittelt und ob sie aus der Perspektive von jemandem erzählt wird⁷. Da der Modus von der Differenz zwischen dem Gezeigten und dem Gesagten handelt, wird er nach Olson selbstreflexiv, wenn die Grenze zwischen den beiden verwischt wird:

„When the difference between showing and telling is placed in the foreground, and the audience becomes conspicuously aware that the narrative is confusing the two,

¹ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 293.

² Vgl. Ebd. S. 294.

³ Vgl. „History 101“, 0’01“ ff.

⁴ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 294.

⁵ Vgl. 3.01. „Biology 101“, 0’01“ ff.

⁶ Vgl. 3.16. „Virtual Systems Analysis“, 2’50“ ff.

⁷ Genette, *Narrative Discourse*, S. 162.

television has adopted a self-reflexive mood. Self-reflective mood is often characterized by the ability of the characters to read the narrative of which they are a part. The distance between the diegetic and the mimetic becomes confused as the story recognizes the discourse that speaks it.”¹

Wie schon besprochen, macht Abed oft Verweise auf den Status von *Community* als eine Serie. Durch Bemerkungen, wie seine Einordnung von der Folge 2.08. *Cooperative Calligraphy* als eine „bottle episode“, wird ein selbstreflexiver Modus angenommen und das Format, in dem die Geschichte stattfindet, anerkannt. Auch seine Kommentare in Parodiefolgen über die neuangenommene Gattung funktionieren auf diese Art, z.B. seine Aussage in 2.11. *Abed's Uncontrollable Christmas*: „We're stop motion animated. (...) You guys don't see it? I noticed it this morning. That's how I knew it was a special Christmas. We've clearly entered a whole new medium”².

Darüber hinaus kann Abed seine Wahrnehmung von der Narration, in der er sich befindet, zeigen, wenn er den Vorspann der Serie übernimmt. Die Folgen 2.11. *Abed's Uncontrollable Christmas* und 4.01. *History 101* sind Beispiele dafür. In der ersten dieser Episoden singt Abed ein Lied und tanzt auf dem Parkplatz von Greendale³ und in der zweiten führt er seine imaginäre Sitcom mit einem Vorspann ein, der die Figuren glücklich und lachend zeigt⁴. Beide Lieder zu diesen neuen Titelsequenzen haben die gleiche Melodie wie bei dem gewöhnlichen Vorspann, sie werden aber von Abed mit neuen Texten gesungen. Da Abed als eine Figur in der Serie kein Wissen über deren Titelsequenz haben kann, werden hier die Grenzen zwischen dem Text und seinem Paratext verwischt.

5.5.6. Ilinx

Olsons letztes Beispiel für Selbstdekonstruktion ist der Ilinx. Er definiert ihn als “the use of narrative for narrative's sake, the introduction of nonsequiturs that serve no narrative function except that they call attention to themselves”⁵. Die meisten Beispiele von Ilinx finden statt wenn eine Metadiege die Diege auf eine

¹ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism”, S. 294.

² 2.11. „Abed's Uncontrollable Christmas”, 1'00”.

³ Ebd., 1'40”.

⁴ Vgl. „History 101”, 1'40”.

⁵ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism”, S. 295.

anscheinend zufällige Weise stört¹. Obwohl manche Metadiegesen die Narration von *Community* unterbrechen, z.B. Jeffs Fantasien oder Abeds Sitcom, sind sie verbunden mit den Handlungen und liefern einen Einblick in die Wünsche und Ängste der Figuren. In der Folge 1.13. *Investigative Journalism* erfolgt eine Unterbrechung, die das einzige Ziel hat, die Handlung zu stören. In ihr möchte ein Student (gespielt von Jack Black) der Lerngruppe der Hauptfiguren beitreten. Er meint, dass die Figuren sich vielleicht Sorgen machen, dass ein neues Mitglied den Rhythmus und das natürliche Timing der Gruppe stören könnte. Mitten in seinem Satz wird er aber von dem Vorspann unterbrochen, was genau seine Aussage bestätigt und die Aufmerksamkeit auf sich richtet².

Ein Ilinx wird auch in 5.12. *Basic Story* eingesetzt. Nachdem Jeff Abed verbietet, Geschichten zu konstruieren, nimmt Abed diese Herausforderung an. Er verschwindet, ohne seinen Satz beendet zu haben: „So be it. Let the lack of story...“³. Die Szene konzentriert sich danach auf einen zufälligen Studenten, der Suppe isst. Später in der Folge setzt sich Abed mit der Story auseinander und wundert sich, was er erklärt, wenn es keine Story geben soll. Er ruft aus, dass die Antwort im Lehrerzimmer sei. In ihm sitzen aber die Lehrenden ruhig und lesen oder sprechen miteinander, was zu der Erzählung nichts beiträgt. Darauf wird der Flur gezeigt, in dem Abed in der vorigen Szene war, es sind aber nur andere Studenten zu sehen. Abed rennt in die andere Richtung und schaut zurück zur Kamera, während die Musik dynamischer wird⁴. Vermutlich führt Abed die Erzählung zum Lehrerzimmer, nur damit er von ihr wegrennen kann und ist deshalb so erschrocken, als er danach die Kamera hinter sich erkennt. Das führt dann zu dem schon beschriebenen Zusammenbruch, bei dem Abed erkennen muss, dass alles eine Geschichte ist und er nicht davon wegrennen kann⁵. Diese absichtliche Störung der Erzählung mit Segmenten, die keine narrative Funktion erfüllen, führt zu einer Distanzierung des Zuschauers von der Illusion der Serie und wirkt dadurch selbstreflexiv⁶.

¹ Vgl. Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S. 295.

² 1.13. „Investigative Journalism“, 2'40“.

³ Vgl. 5.12. „Basic Story“, 4'40“.

⁴ Ebd. 5'50“.

⁵ Vgl. Ebd., 8'00“.

⁶ Olson, „Meta-Television: Popular Postmodernism“, S.296.

6. Schluss

Wie aus der Analyse zum Begriff der Intertextualität klar geworden ist, sind alle Texte immer untereinander und mit der kulturellen Situation, in der sie entstanden sind, verbunden. In diesem Sinne ist *Community* exemplarisch für unsere postmoderne Zeit. Sie existiert in einer Welt, in der Populärkultur dauerhaft präsent ist. Ihre Figuren zeigen, was für einen Effekt das auf die Denkweise, Wahrnehmung und Kommunikation hat. Für sie ist Populärkultur nicht nur eine Form des Entertainments, sie ist eine Hilfestellung, um mit ihren alltäglichen Leben klarzukommen, um eine Verbindung zu anderen Menschen zu erstellen und sogar um emotionale Erschütterungen zu verarbeiten. Die Struktur der Serie spiegelt auch diesen Überfluss an Populärkultur wider - ihre Narration borgt ständig Motive, Stilbesonderheiten, und Erzählkonventionen aus zahlreichen Populärkulturprodukten aus. Sie parodiert, kehrt Gattungsregeln um und dekonstruiert diese, sie setzt heterogene Elemente zusammen und verkörpert somit die postmoderne These, dass Kunst nicht mehr originell sein kann und unausweichlich aus schon existierender Kunst entsteht. Durch ihre Verarbeitung von bekannten Filmen und anderen Fernsehserien zeigt *Community* wie diese aufgebaut sind und erforscht im Rahmen der Metafiktion die Regeln, die bei der Kreation von Fiktion eingesetzt werden. Sie thematisiert explizit oder zeigt implizit ihren eigenen fiktiven Charakter und dekonstruiert somit auch sich selber. Sie spricht auch den erfahrenen Zuschauer an, der sich in diesem Umfeld und mit den Konventionen von Fiktion auskennt. Auf diese Art und Weise kann eine Community entstehen – sowohl auf dem Bildschirm, als auch unter dem Publikum der Serie – die eine gemeinsame Mythologie und Symbolik besitzt, die durch den ständigen Konsum von Populärkultur entstanden ist.

Die Serie ist besonders geeignet für die Analyse von Intertextualität und Metafiktion im Zusammenhang mit der Postmoderne, da sie diese so oft und in verschiedenen Formen einsetzt. Sie zeigt die Entwicklung auf, die Sitcoms in den letzten Jahrzehnten durchgemacht haben und zeigt auch, dass sich die von Olson beschriebenen Trends in Fernsehserien seitdem nur verstärkt haben. *Community* erforscht die Grenzen von Fiktion und ihren Einfluss auf die Realität. Sie setzt sich somit mit vielen für die Postmoderne relevanten Fragen auseinander und widerspiegelt unsere durch Massenmedien bedingte Welt.

7. Quellenverzeichnis

7.1. Literaturverzeichnis

- Abercrombie, Nicholas, *Television and Society*, Cambridge: Polity Press 1996.
- Allrath, Gaby/Marion Gymnich/Carola Surkamp, „Introduction: Towards a Narratology of TV Series“, in: *Narrative Strategies in Television Series*, Hg. Gaby Allrath/Marion Gymnich, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2005, S. 1-43.
- Allen, Graham, *Intertextuality*, London: Routledge 2000.
- Andreeva, Nellie, „Chevy Chase Leaving NBC's 'Community'“, *Deadline*, 21.11.2012, <http://deadline.com/2012/11/chevy-chase-leaving-nbcs-community-375837/>, Zugriff: 18.09. 2014.
- Barnett, Tully/Ben Kooyman, „Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in *Community*“, *Networking Knowledge* 5/2, 2012, S. 109 – 134, <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/272>, Zugriff: 6.01.2014.
- Barth, John, *Lost in the Funhouse*, New York: Doubleday 1968.
- Baudrillard, Jean, *Agonie des Realen*, Berlin: Merve Verlag 1987.
- Bleicher, Joan Kristin, „Zurück in die Zukunft. Formen intertextueller Selbstreferentialität im postmodernen Film“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: Lit 2002, S. 113-132.
- Bloom, Harold, *The Anxiety of Influence. A Theory of Poetry*, Oxford: Oxford University Press 1973.
- Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press 1985.
- Bordwell, David, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley: University of California 2006.
- Brock, Nettie, „Greendale Hyperreality“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 36-50.

- Broich, Ulrich, „Intertextuality“, in: *International Postmodernism. Theory and Literary Practice*, Hg. Johannes Willem Bertens/Douwe Fokkema/Hans Bertens, Amsterdam: John Benjamins 1997, S. 249-256.
- Busse, Kristina/Karen Hellekson, „Introduction. Work in Progress“, in: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet. New Essays*, Hg. Karen Hellekson/Kristina Busse, Jefferson: McFarland 2006, S. 5-32.
- Calvert, Ben/Neil Casey/Bernadette Casey/Liam French/Justin Lewis, *Television Studies. The Key Concepts*, Abingdon: Routledge 2008.
- Campbell, Joseph, *The Hero With a Thousand Faces*, Princeton: Princeton University Press commemorative edition 2004 (Orig. New York: Pantheon Books 1949)
- Carroll, Noël, „The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And Beyond)“, *October* 20, 1982, S. 51-81, <http://www.jstor.org/stable/778606>, Zugriff: 15.08. 2014.
- Cook, Jeremy W./Robin M. Murphy, „Parody as Civic Discourse in ‘Basic Lupine Urology’: The *Law and Order* Episode“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 111-124.
- Currie, Mark, *Metafiction*, Abingdon: Routledge 2013 (Orig. London: Taylor and Francis 1995).
- Dunne, Michael, *Intertextual Encounters in American Fiction, Film, and Popular Culture*, Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press 2001.
- Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: Lit 2002, S. 9-62.
- Edgar-Hunt, Robert/John Marland/Steven Rawle, *The Language of Film*, Lausanne: AVA Academia 2010.
- Fiske, John, *Television culture*, London: Methuen 1987.

- Foucault, Michel, „Andere Räume“, in: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Hg. Karlheinz Barck, Leipzig: Reclam 1992, S. 34-46.
- Gass, William, „Philosophy and the Form of Fiction“, in *Fiction and the Figures of Life*, New York: Knopf 1970, S. 3-26.
- Genette, Gérard, *Narrative Discourse. An Essay in Method*, Ithaca: Cornell University Press 1983 (Orig. *Discours du recit*, Paris: Editions du Seuil 1972).
- Genette, Gérard, *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993 (Orig. *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris: Editions du Seuil 1982)
- Goldberg, Lesley, „'Community' Returning for Sixth Season on Yahoo Screen“, *The Hollywood Reporter*, 30.06.2014, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/community-returning-sixth-season-yahoo-715857>, Zugriff: 3.10.2014.
- Goldberg, Lesley, „'Community's' Donald Glover Reduces Role for Season 5“, *The Hollywood Reporter*, 08.07.2013, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/communitys-donald-glover-reduces-role-581763>, Zugriff: 18.09.2014.
- Goodnow, Katherine J., *Kristeva in Focus: From Theory to Film Analysis*, New York: Berghahn 2010.
- Grant, Barry Keith, *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London: Wallflower 2007.
- Greene, Graham, *The End of the Affair*, London: Heinemann 1951.
- Halling, Mina, „Adventures in Time, Space and Community College: Narrative Structure and Thematic Depth“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 7-23.
- Hanna, Bridget Julie, „'That's so Meta!' Allusions for the Media-Literate Audience in *Community* (and Beyond)“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 138 – 151.
- Hickethier, Knut, *Film- Und Fernsehanalyse*, Stuttgart: Metzler 1993.

- Hutcheon, Linda, *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-century Art Forms*, New York: Methuen 1985.
- Hutcheon, Linda, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, Waterloo: Wilfrid Laurier University Press 1980.
- Jagnauth, Kevin, „Six Seasons And A Movie? Nope-NBC Cancels 'Community'“, *The Playlist*, 09.05.2014, <http://blogs.indiewire.com/theplaylist/six-seasons-and-a-movie-nope-nbc-cancels-community-20140509>, Zugriff: 17.09.2014.
- Jakobson, Roman, „Closing Statement: Linguistics and Poetics“, in *Style in Language*, Hg. Thomas Sebeok, Cambridge: MIT Press 1960, S. 350-377.
- Kratz, Charlotta/Bo Reimer, „Fashion in the Face of Postmodernity“, in: *The Postmodern Presence: Readings on Postmodernism in American Culture and Society*, Hg. Arthur Asa Berger, Walnut Creek: AltaMira Press 1998, S. 193-211.
- Kristeva, Julia, *The Kristeva Reader*, Hg. Toril Moi, New York: Columbia University Press 1986.
- Kristeva, Julia, *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*, New York: Columbia University Press 1980.
- Kristeva, Julia, „Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman“, in: *Literaturwissenschaft und Linguistik: Ergebnisse und Perspektiven. 3: Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft; 2*, Hg. Jens Ihwe, Frankfurt Am Main: Athenäum 1972, S. 345-375.
- Kuechenmeister, Elizabeth Fleitz, „My Dinner with Abed: Postmodernism, Pastiche and Metaxy in 'Critical Film Studies'“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 125 – 137.
- Kušnir, Jaroslav, *American Fiction: Modernism-postmodernism, Popular Culture, and Metafiction*, Stuttgart: Ibidem 2005.
- Lyotard, Jean-François, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press 1984.
- Mason, Fran, *The A to Z of Postmodernist Literature and Theater*, Lanham: Scarecrow 2009.

- McCaffery, Larry, *The Metafictional Muse. The Works of Robert Coover, Donald Barthelme, and William H. Gass*, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press 1982.
- McHale, Brian, *Postmodernist Fiction*, New York: Methuen 1987.
- Mintz, Lawrence E., „Situation Comedy”, in: *TV Genres: A Handbook and Reference Guide*, Hg. Brian G. Rose, Westport: Greenwood 1985, S. 107-128.
- Mittell, Jason, *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, New York: Routledge 2004.
- Olson, Scott R., „Meta-Television: Popular Postmodernism”, *Critical Studies in Mass Communication* 4/3, 1987, S. 284-300, <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ufh&AN=9336715&site=ehost-live>, Zugriff: 13. 06. 2014.
- Ott, Brian/Cameron Walter, „Intertextuality: Interpretive practice and textual strategy”, *Critical Studies in Media Communication*, 17/4, 2000, S. 429-446, <http://dx.doi.org/10.1080/15295030009388412>, Zugriff 28.10.2014.
- Pfister, Manfred, „Konzepte der Intertextualität“, in: *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Hg. Ulrich Broich/Manfred Pfister, Tübingen: Niemeyer 1985, S. 1-30.
- Pritchard, Sallie Maree, „My Dinner with Andre/Our Dinner with Abed: Genre and the Audience”, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 152-166.
- Quendler, Christian, *From Romantic Irony to Postmodernist Metafiction. A Contribution to the History of Literary Self-reflexivity in Its Philosophical Context*, Frankfurt am Main: P. Lang, 2001.
- Raftery, Brian, „How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community”, *Wired Magazine*, 22.09.2011, http://archive.wired.com/magazine/2011/09/mf_harmon/all/, Zugriff: 17.09.2014.
- Read, Max, „He's Not Chevy, He's an Asshole: A History of Chevy Chase's Horrific Behavior”, *Gawker*, 5.04.2012, <http://gawker.com/5899097/hes-not-chevy-hes-an-asshole-a-history-of-chevy-chases-horrific-behavior>, Zugriff: 11.11. 2014.

• Riffaterre, Michael, „Compulsory reader response: the intertextual drive“, in: *Intertextuality. Theories and Practices*, Hg. Michael Worton/Judith Still, Manchester: Manchester University Press 1990, S. 56-78.

• Riter, Amanda, „Modern Heroism“, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 24-35.

• Rose, Lacey, „'Community's' Dan Harmon Reveals the Wild Story Behind His Firing and Rehiring“, *The Hollywood Reporter*, 17.07.2013, <http://www.hollywoodreporter.com/news/communitys-dan-harmon-reveals-wild-586084>, Zugriff: 17.09.2014; (Orig. *The Hollywood Reporter* 26.07.2013)

• Saussure, Ferdinand de, *Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, Berlin: Walter de Gruyter ²1967 (Orig. *Cours de linguistique générale*, Paris: Payot 1916).

• Savorelli, Antonio, *Beyond Sitcom. New Directions in American Television Comedy*, Jefferson: McFarland 2010.

• Sepinwall, Alan, „Season premiere review: 'Community' - 'Re-Pilot'/'Introduction to Teaching': In the Cage“, *HitFix*, 2.1.2014, <http://www.hitfix.com/whats-alan-watching/season-premiere-review-community-re-pilotintroduction-to-teaching-in-the-cage>, Zugriff: 27.12.2014.

• Sobchack, Thomas, „Genre Film: A Classical Experience“, in *Film Genre Reader II*, Hg. Barry Keith Grant, Austin: University of Texas Press 1995, S. 102-113.

• Stam, Robert/Robert Burgoyne/Sandy Flitterman-Lewis, *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, post-structuralism and beyond*, London: Routledge 1992.

• Steinke, Anthea, *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, Trier: WVT, Wissenschaftlicher Verlag 2007.

• Stevens, Hampton, „The Meta, Innovative Genius of 'Community'“, *The Atlantic*, 12.05.2011, http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/05/the-meta-innovative-genius-of-community/238740/?single_page=true, Zugriff: 19.09.2014.

- Tansley, Laura, „Six seasons and a movie!'. *Community, Creative Processes and Being Meta*”, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 211-224.
- Tudor, Andrew, „Genre”, in *Film Genre Reader II*, Hg. Barry Keith Grant, Austin: University of Texas Press 1995, S. 3-10.
- VanDerWerff, Todd, „Dan Harmon Walks Us through Community's Second Season (part 1 of 4).” *The A. V. Club*, 7.06.2011, <http://www.avclub.com/article/dan-harmon-walks-us-through-icomunityis-second-se-57085> Zugriff: 14.09.2014.
- Watson, Paul, „Star Studies. Text, Pleasure, Identity,” in: *An Introduction to Film Studies*, Hg. Jill Nelmes, London: Routledge⁵ 2012, S. 166-186 (Orig. 1996)
- Waugh, Patricia, *Metafiction. The Theory and Practice of Self-conscious Fiction*, London: Routledge 1984.
- Walker, Joseph S., „Community’s Communities: Bringing the Fan to the (Study) Table”, in: *A Sense of Community. Essays on the Television Series and Its Fandom*, Hg. Ann-Gee Lee, Jefferson: McFarland 2014, S. 181-196.
- Webb, Nancy Boyd, „Crisis Intervention Play Therapy with Children”, in: *Play Therapy with Children in Crisis. Individual, Group, and Family Treatment*, Hg. Nancy Boyd Webb, New York: The Guilford Press³ 2009 (Orig. 1991).
- Woods, Tim, *Beginning Postmodernism*, Manchester: Manchester University Press 1999.

7.2. Film-/Fernseh-/Videoverzeichnis

- *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, DVD-Video, Warner Home Video 2007, (Orig. USA/Vereinigtes Königreich 1968).
- *28 Days Later*, Regie: Danny Boyle, Vereinigtes Königreich 2002.
- *30 Rock*, Produzenten: Lorne Michaels, Tina Fey, NBC 2006-2013.
- *Alien*, Regie: Ridley Scott, USA/Vereinigtes Königreich 1979.
- *Anger Management*, Regie: Peter Segal, USA 2003.

- *Armageddon*, Regie: Michael Bay, DVD-Video, Touchstone Pictures 2001 (Orig. USA 1998).
- *Arrested Development*, Produzenten: Brian Grazer, Ron Howard, Fox 2003-2006.
- *Bad Boys*, Regie: Michael Bay, USA 1995.
- *Boogie Nights*, Regie: Paul Thomas Anderson, USA 1997.
- *Boys Don't Cry*, Regie: Kimberly Peirce, USA 1999.
- *Can't Buy Me Love*, Regie: Steve Rash, USA 1987,
- *Captain Planet and the Planeteers*, Produzenten: Barbara Y.E. Pyle, Nicholas Boxer, TBS 1990-1996.
- *Castle*, Produzenten: Andrew W. Marlowe, Rob Bowman, ABC 2009- .
- *Cheers*, Produzenten: James Burrows, Glen Charles, Les Charles, NBC 1982-1993.
- *Community*, Produzenten: Dan Harmon, Jake Aust, Chris McKenna, NBC/Yahoo Screen 2009- .
- *Community: Season 1*, DVD-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2010 (Orig. NBC 2009-2010).
 - 1.01 „Pilot“, Regie: Anthony Russo, Joe Russo, NBC 17.09.2009.
 - 1.02. „Spanish 101“, Regie: Joe Russo, NBC 24.09.2009.
 - 1.03. „Introduction to Film“, Regie: Anthony Russo, NBC 1.10.2009.
 - 1.04. „Social Psychology“, Regie: Anthony Russo, NBC 8.10.2009.
 - 1.06. „Football, Feminism and You“, Regie: Joe Russo, NBC 22.10.2009.
 - 1.07. „Introduction to Statistics“, Regie: Justin Lin, NBC 29.10.2009.
 - 1.09. „Debate 109“, Regie: Joe Russo, NBC 12.11.2009.
 - 1.12. „Comparative Religion“, Regie: Adam Davidson, NBC 10.12.2009.
 - 1.13. „Investigative Journalism“, Regie: Joe Russo, NBC 14.01.2010.
 - 1.15. „Romantic Expressionism“, Regie: Joe Russo, NBC 4.02.2010.

- 1.17. „Physical Education”, Regie: Anthony Russo, NBC 4.03. 2010.
- 1.20. „The Science of Illusion”, Regie: Adam Davidson, NBC 25.03.2010.
- 1.21. „Contemporary American Poultry”, Regie: Tristram Shapeero, NBC 22.04.2010.
- 1.23. „Modern Warfare”, Regie: Justin Lin, NBC 6.06.2010.

• *Community: Season 2*, DVD-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2011 (Orig. NBC 2010-2011).

- 2.01. „Anthropology 101”, Regie: Joe Russo, NBC 23.09.2010.
- 2.04. „Basic Rocket Science”, Regie: Anthony Russo, NBC 14.10.2010.
- 2.05. „Messianic Myths and Ancient Peoples”, Regie: Tristram Shapeero, NBC 21.10.2010.
- 2.06. „Epidemiology”, Regie: Anthony Hemingway, NBC 28.10.2010.
- 2.08. „Cooperative Calligraphy”, Regie: Joe Russo, NBC 11.11.2010
- 2.09. „Conspiracy Theories and Interior Design”, Regie: Adam Davidson, NBC 18.11.2010.
- 2.11. „Abed's Uncontrollable Christmas”, Regie: Duke Johnson, NBC 9.12.2010.
- 2.14. „Advanced Dungeons & Dragons”, Regie: Joe Russo, NBC 3.02.2011.
- 2.16. „Intermediate Documentary Filmmaking”, Regie: Joe Russo, NBC 17.02.2011.
- 2.19. „Critical Film Studies”, Regie: Richard Ayoade, NBC 24.03.2011.
- 2.21. „Paradigms of Human Memory”, Regie: Tristram Shapeero, NBC 21.04.2011.
- 2.23. „A Fistful of Paintballs”, Regie: Joe Russo, NBC 5.05.2011.
- 2.24. „For a Few Paintballs More”, Regie: Joe Russo, NBC 12.05.2011.

• *Community: Season 3*, DVD-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2012 (Orig. NBC 2011-2012).

- 3.01. „Biology 101”, Regie: Anthony Russo, NBC 22.09.2011.
- 3.04. „Remedial Chaos Theory”, Regie: Jeff Melman, NBC 13.10.2011.
- 3.05. „Horror Fiction in Seven Spooky Steps”, Regie: Tristram Shapeero, NBC 27.10.2011.
- 3.06. „Advanced Gay”, Regie: Joe Russo, NBC 3.11.2011.
- 3.07. „ Studies in Modern Movement”, Regie: Tristram Shapeero, NBC 10.11.2011.
- 3.08. „Documentary Filmmaking: Redux”, Regie: Joe Russo, NBC 17.11.2011.
- 3.11. „Urban Matrimony and the Sandwich Arts”, Regie: Kyle Newacheck, NBC 15.03.2012.
- 3.12. „Contemporary Impressionists”, Regie: Kyle Newacheck, NBC 22.03,2012,
- 3.13. „Digital Exploration of Interior Design”, Regie: Dan Eckman, NBC 29.03.2012.
- 3.14. „Pillows and Blankets”, Regie: Tristram Shapeero, NBC 5.04.2012.
- 3.16. „Virtual Systems Analysis”, Regie: Tristram Shapeero, NBC 19.04.2012.
- 3.17. „Basic Lupine Urology”, Regie: Rob Schrab, NBC 26.04.2012.
- 3.19. „Curriculum Unavailable”, Regie: Adam Davidson, NBC 10.05.2012.
- 3.20. „Digital Estate Planning”, Regie: Adam Davidson, NBC 17.05.2012.
- 3.21. „The First Chang Dynasty”, Regie: Jay Chandrasekhar, NBC 17.05.2012.
- 3.22. „Introduction to Finality”, Regie: Tristram Shapeero, NBC 17.05.2010.

• *Community: Season 4*, DVD-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2013 (Orig. NBC 2013).

- 4.01. „History 101“, Regie: Tristram Shapeero, NBC 7.02.2013.
 - 4.02. „Paranormal Parentage“, Regie: Tristram Shapeero, NBC 14.02.2013.
 - 4.06. „Advanced Documentary Filmmaking“, Regie: Jay Chandrasekhar, NBC 14.03.2013.
 - 4.09. „Intro to Felt Surrogacy“, Regie: Tristram Shapeero, NBC 11.04.2013.
 - 4.10. „Intro to Knots“, Regie: Tristram Shapeero, NBC 18.04.2013.
 - 4.13. „Advanced Introduction to Finality“, Regie: Tristram Shapeero, NBC 9.05.2013.
- *Community: Season 5*, DVD-Video, Sony Pictures Home Entertainment 2014 (Orig. NBC 2014).
 - 5.01. „Repilot“, Regie: Tristram Shapeero, NBC 2.01.2014.
 - 5.02. „Introduction to Teaching“, Regie: Jay Chandrasekhar NBC 2.01.2014.
 - 5.03. „Basic Intergluteal Numismatics“, Regie: Tristram Shapeero, NBC 9.01.2014.
 - 5.05. „Geothermal Escapism“, Regie: Joe Russo, NBC 23.01.2014.
 - 5.07. „Bondage and Beta Male Sexuality“, Regie: Tristram Shapeero, NBC 27.02.2014.
 - 5.08. „App Development and Condiments“, Regie: Rob Schrab, NBC 6.03.2014.
 - 5.10. „Advanced Advanced Dungeons & Dragons“, Regie: Joe Russo, NBC 20.03.2014.
 - 5.11. „G.I. Jeff“, Regie: Rob Schrab, NBC 3.04.2014.
 - 5.12. „Basic Story“, Regie: Jay Chandrasekhar, NBC 10.04.2014.
 - 5.13. „Basic Sandwich“, Regie: Rob Schrab, NBC 17.04.2014.
 - *Cougar Town*, Produzenten: Bill Lawrence, Kevin Biegel, ABC/TBS 2009- .

- *Cougar Town: Season 2*, DVD-Video, ABC Studios 2011 (Orig. ABC 2010-2011).
 - 2.12. „A Thing About You“, Regie: Gail Mancuso, ABC 19.01.2011.
 - 2.21. „Something Good Coming“, Regie: Bill Lawrence, Michael McDonald, ABC 25.5.2011.
- *Curb Your Enthusiasm*, Produzent: Larry David, HBO 2000- .
- *Dead Poets Society*, Regie: Peter Weir, USA 1989.
- *Die Hard*, Regie: John McTiernan, USA 1988.
- *Doctor Who*, Produzenten: Steven Moffat u.a., BBC One 1963-1989, 1996, 2005- .
- *Downton Abbey*, Produzenten: Julian Fellowes, Rebecca Eaton, ITV 2010- .
- *Family Guy*, Produzent: Seth MacFarlane, Fox 1999- .
- *Farscape*, Produzenten: Rockne S. O'Bannon, Robert Halmi Jr., Nine Network 1999-2003.
 - 3.16. „Revenging Angel“, Regie: Andrew Prowse, Nine Network 10.8.2001.
- *Fat Albert*, Regie: Joel Zwick, USA 2004.
- *Friends*, Produzenten: David Crane, Marta Kauffman, NBC 1994-2004.
- *G.I. Joe: A Real American Hero*, Regie: Dan Thompson, Sunbow Productions/Marvel Productions/Hasbro 1983-1986.
- *Glee*, Produzenten: Ryan Murphy, Ian Brennan, FOX 2009- .
- *Goodfellas*, Regie: Martin Scorsese, USA 1990.
- *Inception*, Regie: Christopher Nolan, USA/Vereinigtes Königreich 2010.
- *Is Community A Postmodern Masterpiece?*, Regie: Andrew Kornhaber, PBS Idea Channel 3.04.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=YanhEVEgkYI>, Zugriff: 19.09.2014.
- *Knight Rider*, Produzenten: Glen A. Larson, Robert Foster, NBC 1982-1986.
- *L.A. Law*, Produzenten: Steven Bochco, David E. Kelley, NBC 1986-1994.

- *Law & Order*, Produzent: Dick Wolf, NBC 1990-2010.
- *Law & Order: The First Year*, DVD-Video NBC 2002 (Orig. NBC 1990-1991).
 - 1.01. „Prescription for Death“, Regie: John P. Whitesell II, NBC 13.09.1990.
- *Lethal Weapon*, Regie: Richard Donner, USA 1987.
- *Love Don't Cost a Thing*, Regie: Troy Beyer, USA 2003.
- *Luis*, Produzent: Will Gluck, Fox 2003.
- *Mad Men*, Produzent: Matthew Weiner, AMC 2007- .
- *Married with Children*, Produzenten: Ron Leavitt, Michael G. Moyer, Fox 1987-1997.
- *Miami Vice*, Produzenten: Anthony Yerkovich, Michael Mann, NBC 1984-1989.
- *Moonlighting*, Produzenten: Jay Daniel, Glenn Gordon Caron, ABC 1985-1989.
- *Mork & Mindy*, Produzenten: Antony W. Marshall, Garry Marshall, ABC 1978-1982.
- *Murphy Brown*, Produzenten: Korby Siamis, Diane English, CBS 1988-1989.
- *My Dinner with Andre*, Regie: Louis Malle, USA 1981.
- *Night of the Living Dead*, Regie: George A. Romero, USA 1968.
- *NYPD Blue*, Produzenten: Steven Bochco, David Milch, ABC 1993-2005.
- *Parks and Recreation*, Produzenten: Greg Daniels, Michael Schur, NBC 2009- .
- *Predator*, Regie: John McTiernan, USA 1987.
- *Pulp Fiction*, Regie: Quentin Tarantino, USA 1994.
- *Rambo: First Blood Part II*, Regie: George P. Cosmatos, USA 1985.
- *RoboCop*, Regie: Paul Verhoeven, USA 1987.
- *Rush Hour*, Regie: Brett Ratner, USA 1998.

- *Saturday Night Live*, Produzent: Lorne Michaels, NBC 1975- .
- *Scrubs*, Produzent: Bill Lawrence, NBC/ABC 2001-2010.
 - 4.17. „My Life in Four Cameras“, Regie: Adam Bernstein, NBC 15.02.2005.
 - 6.06. „My Musical“, Regie: Will Mackenzie, NBC 18.01.2007.
- *Seinfeld*, Produzenten: George Shapiro, Howard West, Jerry Seinfeld, NBC 1989-1998.
- *Short Circuit*, Regie: John Badham, USA 1986.
- *Slumdog Millionaire*, Regie: Danny Boyle, Loveleen Tandan, Vereinigtes Königreich/USA 2008.
- *South Park*, Produzenten: Trey Parker, Matt Stone, Comedy Central 1997- .
- *Star Trek: The Next Generation*, Produzenten: Rick Berman, Peter Lauritson, Paramount Domestic Television 1987-1994.
- *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, Regie: George Lucas, USA 1977.
- *Supernatural*, Produzenten: Eric Kripke, Robert Singer, The WB/The CW 2005- .
 - 3.13. „Ghostfacers“, Regie: Phil Sgriccia, The CW 24.04.2008.
 - 4.05. „Monster Movie“, Regie: Robert Singer, The CW 16.10.2008.
 - 5.08. „Changing Channels“, Regie: Charles Beeson, The CW 5.11.2009.
- *Terminator 2: Judgment Day*, Regie: James Cameron, USA/Frankreich 1991.
- *The Beastmaster*, Regie: Don Coscarelli, USA/Bundesrepublik Deutschland 1982.
- *The Breakfast Club*, Regie: John Hughes, USA 1985.
- *The Killer*, Regie: John Woo, Hong Kong 1989.
- *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Regie: Peter Jackson, Neuseeland/USA 2001.
- *The Office*, Produzenten: Greg Daniels, Ricky Gervais, NBC 2005-2013.

- *The Right Stuff*, Regie: Philip Kaufman, USA 1984.
- *The Silence of the Lambs*, Regie: Jonathan Demme, USA 1991.
- *The Terminator*, Regie: James Cameron, Vereinigtes Königreich/USA 1984.
- *The Warriors*, Regie: Walter Hill, USA 1979.
- *The X-Files*, Produzenten: Chris Carter, Vince Gilligan, Fox 1993-2002.
 - 7.12. „X-Cops“, Regie: Michael Watkins, Fox 20.02.2000.
- *Twin Peaks*, Produzenten: David Lynch, Mark Frost, ABC 1990-1991.
- *The Simpsons*, Produzenten: James L. Brooks, Sam Simon, Matt Groening, FOX 1989- .
- *Will & Grace*, Produzenten: Max Mutchnick, David Kohan, NBC 1998-2006.

8. Anhang

8.1. Abstract (Deutsch)

Die Intertextualität, die für die Verbindung zwischen Texten steht, und die Metafiktion, die die Fiktion meint, die sich mit ihrem eigenen fiktiven Charakter und mit Fiktion allgemein auseinandersetzt, sind zwei Begriffe, die im Rahmen der Postmoderne zentral geworden sind. Sie sind auch oft in der US-Amerikanischen Fernsehserie *Community* nachzuweisen. Diese Arbeit beschäftigt sich mit den narrativen Besonderheiten dieser Serie und konzentriert sich speziell darauf, wie sie intertextuelle Bezüge zu anderen Serien und Filmen erstellt und wie sie über die Konstruktion von Fiktion reflektiert. Da die Serie ständig auf Populärkultur verweist, Anspielungen auf konkrete Szenen aus Filmen und Fernsehen macht und ganze Folgen nach fremden Gattungsregeln gestaltet, setzt sie sich mit den Regeln und den Grenzen von Fiktion auseinander und erforscht ihren Einfluss auf die Realität. Sie ist auch eine Reflektion der postmodernen Welt, in der Populärkultur und die Massenmedien bestimmend für die Wahrnehmung der Menschen geworden sind.

8.2. Abstract (English)

Intertextuality, meaning the connections between texts, and metafiction, meaning fiction that contains commentary on its own fictionality or on fiction in general, are two concepts that have become central in postmodernism. They are also common in the American TV-Show *Community*. The purpose of this thesis is to analyse the narrative features of the show by focusing particularly on the ways in which it references other series and films and reflects on the construction of fiction. The series constantly refers to popular culture, alludes to specific scenes from film and television and even styles whole episodes in the manner of other genres. Thus it deals with the conventions and boundaries of fiction and its effect on reality. It is also a reflection on the postmodern world, in which popular culture and mass media have become definitive in shaping human perception.

8.3. Lebenslauf

Name: Kristina Yaneva

Ausbildung:

- 10/2008 Beginn des Studiums Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien (Freie Wahlfächer aus Anglistik und Psychologie)
- 05/2008 Deutsches Abitur
- 2003-2008 91. Deutsches Gymnasium „Prof. Konstantin Galabov“ in Sofia; seit 2004 in der Leistungsklasse der Deutschen Abteilung
- 1996-2003 44. Schule in Sofia

Berufserfahrung:

- 12/2012- 09/2013 *Meta Communication International,*
Pressespiegelerstellerin
- 2009-2015 Diverse Tätigkeiten im Promotion-, Catering- und
Gastronomiebereich
- 06/2008 – 08/2008 Zeitung *Telegraph* in Sofia - Journalistisches Praktikum,
Bereich internationale Nachrichten

Sonstige Kenntnisse:

- Bulgarisch Muttersprache
- Englisch fließend in Wort und Schrift
- Deutsch fließend in Wort und Schrift
- EDV Textverarbeitung (Microsoft Word, Open Office, Scrivener),
Bildverarbeitung (Photoshop, Gimp), Videoverarbeitung (Movie
Maker), Audioverarbeitung (Audacity), Präsentation (PowerPoint)