Sylvia Szely (Hg.)

Spiele und Wirklichkeiten

Rund um 50 Jahre Fernsehspiel und Fernsehfilm in Österreich

FILM ARCHIV AUSTRIA

verlag filmarchiv austria

Zitternde Oberwelt in der schmutzigen Pfütze. Fernsehspiele als Fernsehen

Marc Ries

Vielleicht sollte man beim Namen anfangen. »Fernsehspiel« meint Filme, die für das Fernsehen produziert werden, »Spielfilm« ist der Name für Filme, die fürs Kino gemacht sind. Zunächst ist interessant, dass die Fernsehfilme eigentlich gar keine Filme sind, sondern einfach nur Fernsehen, das Film-Serien innerhalb seiner Programmstruktur zeigt, besser, ausstrahlt, überträgt, während das Kino sehr wohl Spielfilme als solide Einzelkörper erzeugt und als solche vorführt, vorstellt.[1] Im Namen setzt sich das Medium selbst als Bestimmung: Fernsehspiele sind Fernsehen als »Spiel«, der Spielfilm hingegen ist das Spiel als »Film«. Während man für den Film das Spiel eher als Narrativ deuten kann, das einer eigenen »Idee« folgt, so gilt für das Fernsehen das Spiel als Spiegel, als exemplarisches Abbild gesellschaftlicher Verhältnisse, als »ideologische« Konstruktion, die – auch – filmisch sein kann. Während also für das Kino des Spielfilms Geschichten entworfen werden, die ein je abgeschlossenes Körperdasein führen, entwirft das Fernsehen Spielformen als serielle Sendeformate, die Teil eines vielgestaltigen Programmflusses sind, deren Partikel sich gegenseitig beeinflussen und konkurrieren.

Fernsehen ist, als Effekt einer Übertragung, das Medium, das sich ausgezeichnet eignet, den Verkehr unter den Menschen abzubilden, ja, diesen selbst mitzugestalten. Da es ein depersonales, ein institutionelles Massenmedium ist, kann es zum einen die einzelnen Angeschlossenen mit denjenigen sozialen Phänomenen in Kontakt bringen, die diese selbst nicht wahrnehmen bzw. erreichen können, die jedoch für ihre Lebenswelt wichtig sind. Zum anderen ermöglicht das Medium aber auch die Selbstwahrnehmung, die Selbstverständigung der Zuschauer. Fernsehen ist also eine Sozialtechnik, die vorrangig nicht Realität per se, sondern Lebenswelten ab- und mit ausbildet.

1 Mein Zugang zum Fernsehen orientiert sich an den von Raymond Williams und John Ellis grundgelegten Konzepten des *flow*, der Serie und der Segmentierung.

Als Institution ist Fernsehen beteiligt an der gesellschaftlichen Konstruktion von Erfahrung und Wissen. Die Analyse seiner technischen Konzepte und seiner ästhetischen Formen und Formate macht es möglich, diese Beteiligung einerseits rückzukoppeln an die Individuationskonzepte der jeweiligen Epoche, andererseits vermag sie das Fernsehen selbst als »Ort des gesellschaftlichen Selbstverständnisses« (Hickethier) zu begreifen. Damit ist auch das Evolutionskonzept des Mediums selbst angesprochen: Das Fernsehen entwickelt sich von seiner um den nationalstaatlichen Konsens ausgebildeten klassischen Form, zu der auch die Apotheose des Fernsehspiels in den siebziger Jahren gehört, ab den neunziger Jahren zur transklassischen Form des globalen Dissenses.

Ich möchte nun in zwei Schritten die Eigenart des »analytischen«, »gesellschaftskritischen« Fernsehspiels von einer Innensicht des Mediums aus befragen. Der erste Schritt deutet das Fernsehspiel als Übergangsphänomen zwischen dem Kino und den »eigentlichen« Formaten des Fernsehens (Soap, Talkshow, Reality-TV ...). Kennzeichen dieses Übergangs ist die Herausbildung des »exemplarischen Menschen«. Ein nächster Schritt wird den »Realismus« der Fernsehspiele als Effekt des techno-ontologischen Konzeptes der »Übertragung« und nicht von ästhetischen Entscheidungen verdeutlichen.

Idee. Exempel. Exponat

Der Spielfilm folgt der Idee des ideellen Menschen, das Fernsehspiel entwirft den exemplarischen Menschen. Das Kino gruppiert viele seiner Leidenschaften um die Figur der Verkörperung.[2] Ausgehend von einem Text, der selbst wiederum die Ausführung einer »Idee« darstellt, Idee der »quälenden Beschreibung – und in Echtzeit – einer Entfremdung« etwa[3], gelingt die filmische Inszenierung als vielfältige Strategie der Verkörperung der Idee in den Schauspielern (und Dingen), die mit Bestimmtheit dieses Ideale in ihren Rollen darzustellen versuchen. Der ideale Liebhaber, der ideale Verbrecher, aber auch der ideale Arbeiter oder die ideale »entfremdete Frau«. Die ideale Besetzung eben. Dienst im Gefolge eines Narrativs, das sich der Wirklichkeit bedient, sie jedoch – zumeist maßlos – überhöht. Wichtig ist, dass die Verkörperung eben mit dem Körper der Schauspieler ausgetragen wird und sich vermutlich sagen lässt, dass diese Körper – als filmische

2 Das Konzept der »Verkörperung« wurde von mir ausgeführt in: »Gena Rowlands ist Gena Rowlands. Zum filmischen Körperspiel am Beispiel von John Cassavetes' A WOMAN UNDER THE INFLUENCE«, in: *Medienkulturen*, Wien 2002.

3 Statement innerhalb einer Filmreihe im Centre Pompidou zum Film JEANNE DIELMANN, 23 QUAI DU COMMERCE, 1080 BRUXELLES (F/B 1976) von Chantal Akerman.

Körper – den Kontakt zu den Körpern der Zuschauer und Zuschauerinnen suchen und die Idee also über einen gewissen somatischen Mehrwert auf der Seite des Publikums auch »ankommt«.

Innerhalb des Fernsehregimes folgt das Fernsehspiel weniger einer Idee als einem – gesellschaftstheoretisch aufgeladenen – Diskurs. Man könnte auch von der absichtsvollen soziologischen Verklärung des Schauspielers sprechen. Dieser ist nämlich nun nicht mehr einzigartiger Liebhaber oder Arbeiter, sondern ein exemplarischer, d. h. ein Exempel für eine bestimmte Allgemeinheit, eine beispielhafte Figur also, die ein Programm zu exemplifizieren hat. Im Falle des Arbeiters verdeutlicht sich am einzelnen Arbeiter das Schicksal aller Arbeiter, Entfremdung und Klassenkampf. Der Film wird zur gesellschaftskritischen Lehre, zur Parabel, er nimmt für sich in Anspruch, ein wohlgeordnetes diskursives System der Nachkriegszeit, sublim dargelegt etwa in den Werken der Kritischen Theorie, filmisch nachzubilden. Somit kann der Arbeiter auch zum »Helden« werden, jedoch nicht zum »Star«. Das Fernsehen sieht sich in dieser Phase von einer Gesellschaft belagert, die geübt ist, das Soziale in den Kategorien des Widerspruchs und des Kampfes zu denken. Die Gesellschaft, »die Realität der BRD« etwa, wird exemplarisch re-inszeniert mit Protagonisten, die um ihre »Abbildfunktion« wissen. »Ständepanoramen« entstehen innerhalb einer politisch-didaktischen Erzählweise, die vom Zuschauer erwarten, dass er sie für und in sein eigenes Leben übersetzt. »Es entstehen politisch aufklärerische Fernsehspiele über Mißstände und Mißbräuche, über Karrieristen und Pannen im System, zerrüttete Familien, Ausgestoßene, Alte, Gefangene, den Aufstand der Jugend und die Ungerechtigkeit der Arbeitswelt ...«[4] Trotz aller »dialektischen Übungen« entspricht das Fernsehspiel dabei dem nationalen Konsens, der großen Erzählung des Nationalstaates. Aufbauend auf den ideellen Projektionen des Kinos, zeigt und stellt es vor, wie – im Diskurs dieser Zeit – gelebt wird und werden soll. Das Exempel »Mensch« legitimiert den Stand, die Klasse, zuletzt die Nation. Mag sein, dass dies auch dazu dient, in »einer unübersichtlichen Gesellschaft sich über sich selbst zu informieren«.

Das transklassische Fernsehen entfernt sich von diesem Diskurs und macht aus dem gelernten Individuum-als-Exempel das alltägliche Individuum-als-Exponat.[5] In den Formaten dieses Fernsehens wird die Übertragung zumindest ein bisschen

4 Siehe, auch für alle anderen Zitate in diesem Absatz, Martin Wiebel (Hg.), *Deutschland auf der Mattscheibe: die Geschichte der Bundesrepublik Deutschland im Fernsehspiel*, Frankfurt a. M. 1999, S. 22.

5 Das transklassische Fernsehen ist jenes in Europa seit Mitte der achtziger Jahre entwickelte Gemenge aus öffentlich-rechtlichen und privaten Sendern und Spartensendern.

dereguliert. Denn nun schauen alle nicht nur beispielhaft ihrem Menschsein zu, sondern tatsächlichen »Originalen«, also Menschen »wie du und ich«. Nur dass diese exponentiell das, was alle in ihrem Alltag erfahren und wünschen, vervielfachen, sie sind immer schon die besseren Gewinner oder die größeren Loser. Das Ausstellen und Sich-selber-Ausstellen des Individuums in den Studios ist Ausdruck all jener Subjektivierungstechniken, die Liberalisierung und Globalisierung begleiten. In Talkshows, Doku-Soaps, Reality-TV bereitet sich das »exponentielle Individuum« – gleichermaßen als Akteur und als Zuschauer – darauf vor, eine paradoxe Existenz zwischen Ungewissheit und Selbstermächtigung zu leben.

Übertragung

Das Fernsehen eignet sich in seiner ersten Phase unterschiedliche Formen älterer Medien an. Die Berichterstattung und die Reportage von den Zeitungen, den Wochenschauen des Kinos, die Unterhaltungsattraktionen von den Varieté-Theatern, den Schaubuden, die Filme natürlich auch vom Kino. Diese Anverwandlungen werden allerdings alle mit der einen exklusiven Prämisse des Fernsehens konfrontiert, der Übertragung.

Am Anfang steht nicht die Idee einer Geschichte oder der Diskurs einer sozialen Wirklichkeit, sondern diese Wirklichkeit selbst. Sie ist die *matière première* der Übertragung, ihr Rohstoff, dazu gehören Institutionen wie Polizei, Politik, Krankenhaus, Gefängnis (alles beliebte »Orte« einschlägiger Serien), die Ökonomie, dann, zentral, das Individuum und sein Alltag. Sie alle werden in ihrer Mannigfaltigkeit aufgenommen und in zahllose Formate übersetzt, sie werden über das Medium einer zweiten – medialen – Vergesellschaftung unterzogen. Fernsehen definiert sich – in dieser seiner »introspektiven Mission« – als Anbindung an soziale Wirklichkeiten, vornehmlich an Lebenswelten als Orte der Austragung sozialer Konflikte, sowie als deren Übertragung zu den Zentren der Sender, von wo aus sie als modellierte in diese Wirklichkeiten als einer Art medialer Übertrag rückprojiziert werden.[6] Dorthin also, wo sie ursprünglich auch herkommen. Nun ist man nicht mehr anderswo, im Kino etwa, um über sich, seinen Alltag, das gesellschaftliche Getriebe nachzudenken, sondern eben am Ort der Austragung selber. Übertragen meint also nicht nur einen nachrichtentechnischen Vorgang, sondern auch eine ontologische Schleife. Das eine Wirkliche – die Realität der Republik Österreich zwanzig Jahre nach dem Staatsvertrag etwa – wird aufge-

6 Die »extrospektive Mission« des Fernsehens ist die der Anbindung der Zuschauer an die fremden Wirklichkeiten »außerhalb« – die selbstverständlich auch inmitten des eigenen Territoriums vorfindbar sind. Im Sinne der Theorie des »Weltinnenraumes« (Sloterdijk) würde sich die extrospektive Wahrnehmung zusehends in der introspektiven auflösen.

nommen und als medial modellierte wieder zu sich selbst in Beziehung gesetzt. Fernsehen praktiziert also ein Anschließen an Lebenswelten und Institutionen als *conditio sine qua non* seiner Massenmedialität. Dieses Modell wird zumeist mit der Spiegelmetapher umschrieben. Fernsehen würde, gleich einem – interessegeleiteten – Spiegel, gesellschaftliche Verhältnisse abbilden. Doch diese Metapher ist ungenügend. Besser wäre, Fernsehen als Sozialtechnik zu begreifen, die eine soziale Wirklichkeit über eine mediale Intervention auf sich selbst zurückstrahlen lässt. Sozialtechnik verstehe ich koextensiv zu der von Marcel Mauss eingeführten Kategorie der »Körpertechnik« als habituelle Handlungsweisen, beide führen stetig neue Raumverhältnisse herbei. Der Realismuseffekt ergibt sich, auch für das Fernsehspiel, *a priori* aus der Übertragung, dann erst aus formal-ästhetischen Entscheidungen innerhalb einzelner Filme. Übertragen heißt auch, an dasjenige anzuschließen, dasjenige zu sehen, was andere nicht (mehr) sehen, das Ausleuchten aller Hinterhöfe, Einzimmerwohnungen, Provinzstädte, dunklen Ecken. Meint nicht nur das in den Blick zu nehmen, was besonders, außergewöhnlich, vielleicht bedrohlich und beängstigend ist, sondern das Alltägliche, Ordinäre, Gewöhnliche, Unspektakuläre zu bevorzugen. Denn das Fernsehen selbst ist, als Sozialtechnik, angepasst an dieses Allergewöhnliche, Durchschnittliche, Habituelle. Es selbst ist die »schmutzige Pfütze«, in der sich die »zitternde Oberwelt« spiegelt. In seiner *Theorie des Films*, die man auch als Fernsehtheorie lesen kann, beschwört Siegfried Kracauer dieses Bild, es war ein Bild aus dem ersten von ihm gesehenen Film und wurde sogleich zum *key image* für das Kino als »Entdecker der Schönheiten des alltäglichen Lebens«.[7]

Ab dem Einzug des Mediums TV in die Gesellschaften, ab dem Einsatz des Dispositivs TV mit der Übertragung als ontologische Schleife, darf ein jeder erwarten, sich selbst, seine Lebenswelt auch übertragen zu sehen. Übertragen heißt neue Verhältnisse einzuführen, heißt von jedem beliebigen Punkt aus – innen, außen – Sichtbares und Hörbares in Umlauf zu setzen, es zu senden – und zwar in Zeitgleichheit. Übertragung heißt neue Verhältnisse zu sich selber und zu anderen einzuführen. Übertragung, als technisches, massenmediales Phänomen, bewirkt eine soziale Projektion: Alle begehren das Sich-selbst-zum-medialen-Objekt-machen, um mit der Rückübertragung sich selber als Subjekt konsolidiert zu sehen. Man könnte auch sagen, das Fernsehen wird von den angeschlossenen Individuen »angerufen«, ihre Wünsche, aber auch ihre Enttäuschungen und Ängste aufzunehmen und medial modelliert wieder zurückzugeben. Das gelingt fernseh-historisch in unterschiedlichen Entwicklungsstufen.

7 Siegfried Kracauer, *Theorie des Films*, Frankfurt a. M. 1985, S. 14. Das Zittern wird hervorgerufen von einer »Brise«, die sich wohl selbst wieder für allerlei metaphorische Überlegungen eignet.

Das Fernsehspiel als Übergangsphänomen übernimmt vom Kino das Modell des »ideellen Menschen«, modifiziert es jedoch in das diskursive Phänomen des »exemplarischen Menschen« – auf der Folie der Übertragung lebensweltlicher Daten in *real time*. Natürlich sind HARTLGASSE 16A, SALZ DER ERDE, EINSTAND, GLÜCKLICHE ZEITEN Milieustudien, überzeugen die Original- oder eben exemplarischen Schauplätze, macht die Handkamera das Bild »authentisch«, reden die Akteure Umgangssprache und Dialekt.[8] Und das alles erinnert an große filmische Vorläufer. Allerdings, will das Fernsehspiel als solches gelingen – und HARTLGASSE 16A und viele andere tun dies –, muss das Fernsehen den Plot entidealisieren, ihn banalisieren, ihn auch diskursivieren: Der Briefträger, die Hausbesorgerin, der Immobilienspekulant, die Familienmitglieder, sie sind keine Stars, sondern exemplarische Figuren, sie vertreten das »Briefbürgertum«, das »Hausbesorgerinnentum«, die aufstrebende Mittelschicht, die kleinbürgerlichen Familien Wiens und der Provinz in der Mitte der siebziger Jahre. Diese Filme zeigen also exemplarisches Wohnen, Leben und Arbeiten in dieser Stadt. Innerhalb seiner seriellen Programmierung in einer Woche des Jahres 197x überträgt das Österreichische Fernsehen tatsächlich »live« Beispiele sozialer Wirklichkeiten, bürgerlicher Lebenswelten. Um davor und danach die Übertragungen anderer Wirklichkeiten anzubieten. Der Live-Effekt, als notwendige temporale Fiktion, vermittelt den Zuschauern, dass zwischen ihnen, ihrer Gegenwart und dem Geschehen auf der »Mattscheibe« keine wesentlichen zeitlich-sozialen Verschiebungen und Veränderungen stattfinden.[9] Fernsehspiele sehen heißt also stets auch eine Übertragung und eine Rückübertragung zu erleben, heißt sich in »seiner Zeit« zu repositionieren. HARTLGASSE 16A – und viele vergleichbare Produktionen – heute zu sehen bedeutet folgerichtig ein Stück Zeitgeschichte als Übertragungsgeschichte zu sehen.

»Die Schuld für die Sackgasse, in die diese Fernsehspiele geraten sind«, schreibt Irmela Schneider 1979, »ist wohl weniger ihr gesellschaftlicher Gehalt als die mangelnde poetische Transformation von Gesellschaftskritik«.[10] Ob diese nun in den neuen Formaten des transklassischen Fernsehens gelingt, möchte ich an dieser Stelle offen lassen.

8 Peter Patzak, HARTLGASSE 16A, A 1976; Reinhard Schwabenitzky, DER EINSTAND, A 1977; ders., SALZ DER ERDE, A 1976; Käthe Kratz, GLÜCKLICHE ZEITEN, A 1976.

9 Dass allerdings die so genannten »Live-TV-Spiele« notwendig scheitern müssen, liegt an der falsch verstandenen Aufgabenstellung: *Gegenwart zu teilen* ist zwar u. a. ein technisches Übertragungsproblem, wesentlich mehr jedoch eine Frage des sozialen Arrangements: Mit Curd Jürgens (als Star des Live-TV-Spiels 3. NOVEMBER 1973) mag ich mich vielleicht gut unterhalten, Selbstverständigung oder Handlungsbedarf werde ich dabei aber nicht verspüren.

10 Irmela Schneider, zit. nach: Martin Wiebel (Hg.), *Deutschland auf der Mattscheibe: die Geschichte der Bundesrepublik Deutschland im Fernsehspiel*, Frankfurt a. M. 1999, S. 26.