

## Time Running

### 24 und das Regime der Echtzeit

#### I.

Die fundamentale Bedeutung von Zeitlichkeit für das Medium Fernsehen gilt in der Forschung als unbestritten: «The major category of television is time.»<sup>1</sup> Eine medienspezifische Temporalität lässt sich allerdings auch für die indexikalische Referenz des fotografischen «Es-ist-so-gewesen» (Roland Barthes) in Anschlag bringen oder auf die Bedeutung von Bewegung und Zeit im Kino beziehen,<sup>2</sup> die durch Filmtechnik und Montage möglich sind. Das Charakteristikum der Zeit im Fernsehen ist demgegenüber das «*This-is-going-on*»<sup>3</sup> und insofern die Zeit des Direkten, Unmittelbaren, der Live-Übertragung und damit: der Echtzeit. Auch wenn dies zu Beginn der Fernsehgeschichte dem Umstand geschuldet ist, dass technisch ausschließlich Direktübertragungen möglich sind, gilt das Live-Attribut nach der Einführung von Magnetaufzeichnung weiterhin als für das Fernsehen wirksam und wichtig,<sup>4</sup> und zwar obwohl heute gängige Varianten (*live on tape*, *delayed live* oder *re-live*) deutlich auf die Herstellbarkeit des Echtzeiteffekts verweisen und Fernsehen im Zeitalter des Digitalen seine ursprünglich unterstellte Einheit zunehmend einbüßt («fragmented television», narrowcasting). Heute wie damals wollen wir also dabei sein, synchronisiert in der globalen Gemeinschaft weltweit übertragener Medienergebnisse des Sports, der Katastrophe, der Politik, repräsentativer Zeremonien – vom 11. September über die WM bis zur Heirat von William und Kate.<sup>5</sup> Serialität unterhält demgegenüber einen eigenen Bezug zur Zeitlichkeit, der unter Ausnutzung der segmentiert rhythmisierten Programmstruktur des Fernsehens das Moment der

1 Mary Ann Doane: Information, Crisis, Catastrophe. In: Patricia Mellencamp (Hrsg.): *Logics of Television. Essays in Cultural Criticism*. Bloomington/Indianapolis 1990, S. 222–239, hier S. 222.

2 Vgl. Gilles Deleuze: *Das Bewegungsbild. Kino 1*. Frankfurt/M. 1989, ders.: *Das Zeitbild. Kino 2*. Frankfurt/M. 1991; Mary Ann Doane: *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge, MA/London 2002.

3 Doane 1990, S. 222.

4 Vgl. dazu Jérôme Bourdon: Live Television is Still Alive. On Television as an Unfulfilled Promise. In: *Media, Culture, and Society* 22.5 (2000), S. 531–556; William Uricchio: TV as Time Machine. Television's Changing Heterochronic Regimes and the Production of History. In: Jostein Gripsrud (Hrsg.): *Relocating Television. Television in the Digital Context*. London/New York 2010, S. 27–40.

5 Vgl. hierzu Stephanie Marriot: *Live Television. Time, Space and the Broadcast Event*. Los Angeles u.a. 2007.

Wiederholung und der Diskontinuität betont, und dessen ökonomisch-ästhetischer Aufbereitung im TV bzw. via DVD das Serienformat seinen in den letzten Jahren beobachtbaren Boom verdankt.<sup>6</sup> Mit episodienübergreifenden *story arcs* statt Serien im Verlauf ihrer Staffeln Charaktere (Tony Soprano, Walter White), Orte (Baltimore, Deadwood, Rom) oder auch historisch verbürgte Geschichte (Ermordung Cäsars, Goldrausch in den Black Hills 1876–1878, die Madison Avenue der 1950er Jahre) mit zeitkomplexen Narrativen aus. Gleichwohl lässt sich das Serienformat systematisch mit dem *live*-Prinzip in Verbindung bringen: Denn das Fernsehen, so Lorenz Engell, könne Zeit «in nur zwei einander kontrastierenden Grundformen» fassen, nämlich als «Gleichzeitigkeit» einerseits und «Wiederholung» andererseits; beide könnten Wechselbeziehungen eingehen und manifestierten sich maßgeblich in den Formaten der Liveübertragung und der Wiederholungssendung (vom Typ «Serie»);<sup>7</sup> Die TV-Serie 24 (USA 2001–2010) bringt nun in ihrem Rekurs auf das Prinzip der Echtzeit beide Formationen in engsten Austausch. Zeit selbst wird hier zum Fokus einer Serie gemacht, was im Bereich der Serienproduktion ein konsequenter, wenngleich ungewöhnlich experimenteller Schritt ist. Der vorliegende Beitrag analysiert diesen spezifischen Fokus auf Temporalität im Horizont der Frage nach den Regimen und Verfahren der Echtzeit und ihrer spezifischen Bedeutung für den Bereich des Televisuellen. Die Argumentation erfolgt dabei in drei Schritten. Zunächst werden Herstellung und Effekte des Echtzeit-Panoramas der TV-Serie 24 beleuchtet, um anschließend das Konzept «Echtzeit» im Vergleich mit dem Format der Live-Übertragung zu problematisieren; im letzten Schritt werden Effekte und Funktionen eines Echtzeit-Regimes für die gegenwärtige Kultur diskutiert, wobei das Augenmerk den Fragen der «Taktung» und des «Timing» gilt.

## II.

Dass die Serie 24 mit dem Echtzeit-Paradigma operiert, war von Anfang an Trigger der Aufmerksamkeit und insofern ein Topos der Forschung. Trotz des als innovativ geltenden Formats ist aber umstritten, ob die Serie dem *quality television* zuzurechnen ist, da etwa die hierfür geforderte Charakterentwicklung der Figuren und die komplexe Verhandlung sozial relevanter Themen fehle: «24 both seems like quality television and the farthest thing from it»,<sup>8</sup> die Serie formiere sich gleichzeitig als Kult und Mainstream.<sup>9</sup> Stellt man die mittlerweile am Konzept des *quality television*

6 Vgl. Gabriele Schabacher: Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien. In: Arno Meteling/Isabell Otto/Gabriele Schabacher (Hrsg.): «Previously on...» Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien. München 2010, S. 19–39.

7 Lorenz Engell: Historizität als Serialität im Zeitalter des Fernsehens. In: Fabio Crivellari u.a. (Hrsg.): Die Medien der Geschichte. Historizität und Medialität in interdisziplinärer Perspektive. Konstanz 2004, S. 181–193, hier S. 187.

8 Daniel Chamberlain/Scott Ruston: 24 and Twenty-First Century Quality Television. In: Steven Peacock (Hrsg.): Reading 24. TV Against the Clock. London/New York 2007, S. 13–24, hier S. 14.

9 Vgl. Steven Peacock: It's about Time. In: Ders. (Hrsg.): Reading 24. TV Against the Clock. London/New York 2007, S. 5.

selbst aufkommende Kritik in Rechnung,<sup>10</sup> so ließe sich allerdings behaupten, dass gerade eine Serie wie 24, der man einen genuin fernsehgemäßen Stil bescheinigt – «24 actively promotes the videographic as a marker of its own quality»<sup>11</sup> –, besonders gut exemplifiziert, wie die kinematografische Prägung des Qualitätsdiskurses auf Seiten des *quality television* jene *high/low*-Differenz wieder aufruft, die man seit jeher an das Fernsehen heranträgt.

Die acht Wochen nach dem 11. September auf dem US-Network FOX erstmals ausgestrahlte Echtzeit-Actionserie 24 verfolgt in 24 einstündigen Episoden die 24 Stunden eines Tages, in dessen Verlauf Bundesagent Jack Bauer die Welt vor einer drohenden Terrorgefahr zu schützen sucht. Das Konzept entspringt dabei einer Misere des Senders, der mit niedrigen Quoten und einem schlechten Image kämpft. In dieser Situation wagt FOX einen «programming stunt»,<sup>12</sup> der mit einer Mischung aus Soap, Reality Television und *quality drama* ein bis zu diesem Zeitpunkt vernachlässigtes Publikumssegment (jung, männlich) adressiert, indem das serielle Melodram einer «Re-Maskulinisierung» im Sinne einer «Techno-Soap» unterzogen wird.<sup>13</sup> Bereits der minimalistische Titel der Serie stellt dabei in Abweichung vom für Fernsehserien üblichen «place/character pattern»<sup>14</sup> auf das gewählte Verfahren ab, wenn er sowohl das Echtzeitprinzip einer 24-stündigen Erzählung wie auch die mit der Maßeinheit eines Tages verbundene Schließungsfigur akzentuiert.

Hergestellt wird die Echtzeitillusion in 24 vor allem durch drei, spezifisch «videografische» Mittel (John T. Caldwell), die in einen aufwendigen filmischen Stil (16:9-Format, Außenaufnahmen, Licht- und Farbgebung, Setausstattung) integriert sind: das seriell-narrative Format selbst, die Verwendung von Split Screen-Technik und die Einblendung von Timecodes. Keines dieser Momente ist dabei an sich neu, wohl aber ist es deren ästhetisch konsequent durchgeführte Kombination.

Bezogen auf das seriell-narrative Format wird Echtzeit erstens dadurch erzeugt, dass die 24 Folgen einer Staffel genau 24 Stunden in Sendezeit, Erzählzeit und erzählter Zeit entsprechen. Narratologisch bedeutet «Echtzeit» damit den Zusammenfall von *screen time*, *story time* und *plot time*, d.h. die Zeit, die Serie anzuschauen, entspricht exakt der Zeit der dargestellten Ereignisse sowie der Zeit, die zu ihrer Erzählung notwendig sind.<sup>15</sup> Anders als bei einer Serie wie *LOST* (USA 2004–2010) sind zeitmanipulative Techniken wie Vor- und Rückblenden, Zeitraffung und -deh-

10 Herbert Schwaab etwa wirft dem Quality Television vor, eine Orientierung an Film und Kunst als «bestimmende Form televisueller Unterhaltung zu naturalisieren» (Reading Contemporary Television, das Ende der Kunst und die Krise des Fernsehens. In: *ZfM* 1/2010, S. 135–139, hier S. 135).

11 Chamberlain/Ruston 2007, S. 14.

12 Shawn Shimpach: *Television in Transition. The Life and Afterlife of the Narrative Action Hero*. Malden, MA u.a. 2010, S. 126.

13 Tara McPherson: Techno-Soap. 24, Masculinity and Hybrid Form. In: Steven Peacock (Hrsg.): *Reading 24. TV Against the Clock*. London/New York 2007, S. 173–190, hier S. 174.

14 Chamberlain/Ruston 2007, S. 19.

15 Zur narratologischen Terminologie vgl. Seymour Chatman: *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca/London 1978; David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. Madison, WI 1985; bezogen auf 24 vgl. Jacqueline Furby: Interesting Times. The Demands of 24's Real-Time

nung damit ausgeschlossen; der Erzählspielraum wird vielmehr auf die reine Chronologie bzw. Simultanität von Handlungen beschränkt, was dramaturgisch der Zuspitzung und Spannungssteigerung dient. Unterstützt wird der Echtzeit-Effekt durch einen – in den ersten Episoden von Season 1 – extradiegetisch verwendeten Zwischentitel mit Voice over zu Beginn der jeweiligen Folge, der nach der Angabe, um welche der 24 Stunden es sich handelt («The following takes place between...»), weiterhin annouciert: «Events occur in real time.»<sup>16</sup> Anders jedoch als etwa bei Hitchcocks Echtzeitklassiker *ROPE* (USA 1948), der ausschließlich Plansequenzen verwendet und Schnitte auf ein Minimum reduziert, oder neueren Produktionen wie *NICK OF TIME* (USA 1995) oder *LOLA RENNT* (USA 1995) hat 24 durch die Kombination des Echtzeitprinzips mit der Technik des Split Screens die Möglichkeit zur Montage und damit Variabilität für das jeweilige Weitererzählen, das – darin der Zopfdraturgie von Soap Operas analog – zwischen verschiedenen, parallelen Erzählsträngen zu wechseln erlaubt.

Zweitens ist es die Nutzung des Split Screens, die das Echtzeitpanorama von 24 entfaltet. Insbesondere hier zeigt sich 24 als Remediation anderer Medien im Genre der Fernsehserie. Denn der Split Screen hat nicht nur eine lange Vorgeschichte im frühen Film, im Comic sowie in der Film- und Videokunst, er findet darüber hinaus in Fernsehnachrichten, der Ästhetik von Websites, bei Computerspielen, Musikvideos etc. ständig Verwendung, weshalb bezogen auf 24 auch von einem «television-Internet remediation loop» gesprochen wird.<sup>17</sup> Im Unterschied zu einer durchgängigen Verwendung wie etwa in Mike Figgis *TIMECODE* (USA 1999)<sup>18</sup> kommt der Split Screen in 24 maßgeblich in vier Kontexten vor: Im Vorspann, nach Werbeunterbrechungen sowie am Schluss von Episoden als Vervielfachung von Cliffhangern eingesetzt, ist vor allem die – filmhistorisch bekannte – Verwendung des Split Screens bei der Visualisierung von Telefongesprächen zu nennen, deren Häufigkeit in der Serie aufgrund der durch die Echtzeitprämisse notwendigen Raum-Zeit-Kompression exorbitant ist.<sup>19</sup> Gegenüber den in 24 weitgehend forma-

Format Makes on its Audience. In: Steven Peacock (Hrsg.): *Reading 24. TV Against the Clock*. London/New York 2007, S. 59–70.

16 Ab Episode S01E09 ist an dieser Stelle ein als innere Stimme Bauers – er lehnt an einem Pfeiler innerhalb der CTU – markiertes Voice over zu hören: «I am federal agent Jack Bauer. This is the longest day of my life.»

17 Chamberlain/Ruston 2007, S. 18. Zum historischen Hintergrund des Split Screens Michael Allen: *Divided Interests. Split-Screen Aesthetics in 24*. In: Steven Peacock (Hrsg.): *Reading 24. TV Against the Clock*. London/New York 2007, S. 35–47; Deborah Jermyn: *Reasons to Split up. Interactivity, Realism and the Multiple-Image Screens in 24*. In: ebd., S. 49–59; Julie Talen: *24: Split Screen's Big Comeback*, [http://www.glimpseculture.com/essays/24\\_splitscreen\\_comeback.html](http://www.glimpseculture.com/essays/24_splitscreen_comeback.html) (6.11.2011); Malte Hagener: *The Aesthetics of Displays: How the Split Screen Remediate Other Media*. In: *Refractory 14* (2008): *Double Trouble – Special Issue on Split and Double Screens*, <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/24/the-aesthetics-of-displays-how-the-split-screen-remediate-other-media-%e2%80%93-malte-hagener/> (6.11.2011).

18 Vgl. hierzu den Beitrag von Isabell Otto in diesem Heft.

19 Davon zu unterscheiden ist die Verwendung des Split Screens für das *previously on*. Wie bei Opening Credits bietet die Bildschirmteilung die Möglichkeit zur Beschriftung von Panels, wobei hier

lisierten Einsatzbereichen ist die visuelle Inszenierung eines Split Screens, d.h. das als intermediales Text-Bild-Verhältnis komponierte Layout komplex: Ähnlich dem Comic variieren Größe und Anzahl der Einzelbilder beträchtlich, so dass das Gutter selbst dramaturgische Funktion erhält. Anders als im Comic erscheinen die Einzelbilder jedoch in unkalkulierbarer Reihenfolge nacheinander auf dem Tableau, so dass die Aufmerksamkeit abrupt springen muss («unpredictable zigzagging»<sup>20</sup>). Unkalkulierbar ist auch die jeweilige Wahl des fortzusetzenden Handlungsstrangs nach einer Bildschirmteilung; darüber hinaus verändern Panels während des Split Screen-Modus ihre Größe und die im Bildausschnitt gezeigten Inhalte. Die Funktion dieser Split Screens besteht erstens im Anzeigen der Simultaneität paralleler Handlungsstränge; zweitens in der Perspektivierung des Geschehens, wenn etwa Panels dieselbe Szene aus unterschiedlicher Nähe oder Richtung zeigen (Abb. 1); drittens in der Gewichtung, was insbesondere bei Telefonaten erfolgt, wenn ein dreigliedriger Split Screen jeweils abwechselnd einen Gesprächsteilnehmer in zwei Panels zeigt (Abb. 2). (Split) Screens begegnen jedoch nicht nur als formales Medium der Narration, sondern sind auch auf der Inhaltsebene anzutreffen; insbesondere beim wiederkehrenden Handlungsschauplatz der CTU werden verschiedenste Displays zum Einsatz gebracht. Im Sinne einer *augmented reality* (Lev Manovich) wird eine Information hier ständig durch weitere ergänzt: Passagierlisten rollen über Bildschirme, an Wanddisplays sind Positionen von Fahrzeugen und Personen zu verfolgen, Baupläne von Gebäuden, Infrarotaufnahmen von verdächtigem Gelände werden an stationäre wie mobile Endgeräte zur Anzeige gesendet.<sup>21</sup> Das intradiegetische Auftauchen der diversen Displays und Screens und der sie beobachtenden CTU-Agenten verweist dabei auf die Dimension der Überwachung,<sup>22</sup> in der bekanntermaßen Stanley Cavell den basalen Wahrnehmungsmodus des Fernsehens («monitoring») sieht,<sup>23</sup> und die in 24 den Rezeptionshorizont der Serie im Kontext von 9/11 aufruft. Dieser intradiegetischen Verwendung gegenüber simuliert die geschilderte extradiegetische Verwendung des Split Screens weniger das Bild von Überwachungskameras, sondern artikuliert vielmehr die Simultaneität der Handlungsstränge durch aktualisierende Parallelmontage.

Das dritte Moment des Echtzeiteffekts von 24 ist ein digitaler Timecode, der in der Optik einer Digitaluhr mit Siebensegmentanzeige um vier Sekunden «wei-

statt der Schauspieler-, die Figurennamen verwendet werden. Diese Präsentationsform direkt zu Beginn der Episode erhöht die Immersion der Zuschauer und dient einer Art der Authentifizierung des Geschehens.

20 Allen 2007, S. 41.

21 Zur medialen Rolle des Displays vgl. Jens Schröter/Tristan Thielmann (Hrsg.): *Display I: Analog*. Marburg 2006 (*Navigationen* 6/2); Tristan Thielmann/Jens Schröter (Hrsg.): *Display II: Digital*. Marburg 2007 (*Navigationen* 7/2).

22 Zum Zusammenhang von Echtzeit und Überwachung im Kino vgl. Thomas Y. Levin: Die Rhetorik der Zeitanzeige. Erzählen und Überwachen im Kino der «Echtzeit». In: Malte Hagener u.a. (Hrsg.): *Die Spur durch den Spiegel. Der Film in der Kultur der Moderne*. Berlin 2004, S. 349–366.

23 Stanley Cavell: Die Tatsache des Fernsehens. In: Ralf Adelman u.a. (Hrsg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie – Geschichte – Analyse*. Konstanz 2002, S. 125–164, hier S. 144.



Abb. 1: 24, S01E01, TC 0:00:13



Abb. 2: 24, S01E01, TC 0:01:14

ter tickt, zumeist begleitet von einem stakkatoartigen «Beepen». Eingesetzt wird der Timecode in drei Varianten: als klein gehaltener Schriftzug, der – ähnlich Ortsangaben – über das Vollbild gelegt wird, als schwarz unterlegtes (in späteren Staffeln transparent gestelltes) Element in der Mitte eines mehrgliedrigen Split Screens (nach der Werbung) und als Vollbild mit hörbarem Beep-Sound vor einer Unterbrechung (Abb. 3). Durch die wiederholte Einblendung erinnert der Timecode den Zuschauer an den Modus der Echtzeitpräsentation und das unaufhörliche Vergehen der Zeit. So ist es in gewisser Weise das beständige Ticken, das den unerbittlichen

Takt der Erzählung angibt. Nicht das Rätsel wie etwa bei *LOST* treibt die Geschichte an, sondern das Herunterticken der für das Erzählen zur Verfügung stehenden Zeit. Betont wird durch den Timecode so das rein chronologische Zeitregime, das zusammen mit dem durch die Begrenztheit der Episoden auf je eine Stunde bzw. der Staffel auf einen einzigen Tag gegebenen Versprechen der Auflösung aller aktualisierten Offenheiten paralleler und sich kreuzender Handlungsstränge Zeitdruck erzeugt: Der Timecode funktioniert wie eine Art Countdown-Timer, der dem Zuschauer das bedrohliche Abnehmen der zur Verfügung stehenden Zeit anzeigt, da selbst schwierigste Aufgaben in Minimalzeit bewältigt werden müssen, so dass jede einzelne Sendeminute zählt. Innovativ ausgenutzt wird dies für die unvermeidlichen Werbeunterbrechungen, in deren Verlauf die Zeit in der Serie weiter voranschreitet.

Erzeugt wird so das in der Forschung häufig hervorgehobene Klima einer permanenten Bedrohung, die sofortiges Handeln, ohne ›Zeit‹ zur Reflexion, nötig und damit in der Welt von 24 Folter zum probaten Mittel macht.<sup>24</sup>

Allerdings bleibt die Hergestelltheit des Echtzeiteffekts sichtbar, die Serie «complies with and goes



Abb. 3: 24, S01E03, TC 0:35:01

against the conventions of real-time».<sup>25</sup> Denn zum einen erzeugen die obligatorischen Werbepausen Lücken, so dass die tatsächliche *screen time* nicht bei 60, sondern nur bei rund 42 Minuten liegt. Diese Konstruktion lässt der Serie den Spielraum, gewisse Dinge nicht zeigen zu müssen; so kann etwa die Vergewaltigung Teris (S01E09) in einer solchen Unterbrechung der *screen time* stattfinden. Hinzu kommen andere Formen von «temporal distortion»: diachron ist die Dauer bestimmter Handlungen deutlich manipuliert (in Los Angeles gibt es keine Staus, wenn Jack Bauer unterwegs ist), synchron sind die Handlungsstränge zu vielschichtig («layered time»), um alles gleichzeitig zu verfolgen, und die vom Zuschauer erlebte Spannung lässt die Zeit relativ langsamer vergehen («temporal expansion»)<sup>26</sup> Dagegen ist die Echtzeit im Rezeptionsprozess dahingehend «authentisch», dass der Zuschauer den Weg zur erzählten ›Zukunft‹ der Serie nicht abkürzen kann,<sup>27</sup> mit anderen Worten: er muss jede Windung der Erzählzeit in der *screen time* nachvollziehen, was insbesondere in der häufig *en suite* erfolgenden DVD-Rezeption als ›Zumutung‹ erfahren wird.

Der Effekt einer solchen Echtzeit-Erzählung ist im weitesten Sinne Immersion, also eine Form des quasi-somatischen Einbezugs des Zuschauers, häufig metaphorisiert als ›Eintauchen‹ in die dargestellte Welt, die durchaus mit der medientechnischen Herstellung von Telepräsenz (in der Live-Übertragung) enggeführt

24 Sharon Sutherland/Sarah Swan: ›Tell me where the bomb is, or I will kill your son‹. Situational Morality on 24. In: Steven Peacock (Hrsg.): *Reading 24. TV Against the Clock*. London/New York 2007, S. 119–132; Douglas L. Howard: ›You're going to tell me everything you know‹. Torture and Morality in Fox's 24. In: ebd., S. 133–145.

25 Furby 2007, S. 62.

26 Ebd.

27 Ebd., S. 69.

werden kann.<sup>28</sup> Dies führt zu einer spezifischen Authentifizierung, die durch die chronologischen Visualisierungen von Uhrzeit und simultanen Split Screens quasi-dokumentarisch erzeugt wird: 24 wird so zu einer «twenty-four-hour rolling news reportage».<sup>29</sup> Inszeniert wird also ein Dabeisein, das die Ästhetik der Fernseh-liveübertragung aufgreift: «While obviously not live, 24 aims to forge what might be called a «reality effect» by combining the visual markers of live television with a real-time narrative structure».<sup>30</sup> Das durch das beständig aufgerufene Ablaufen der Zeit erzeugte *ticking-bomb-scenario* führt zu einem «sense of urgency»,<sup>31</sup> was nicht zufällig das Klima einer ständig unter Druck stehenden Entscheidungsmaschine aufruft. Die Serie 24 wird deshalb als narrative Antwort auf den 11. September rezipiert, sie gilt gar als «fiktionales Leitformat der Post-9/11-Ära».<sup>32</sup> Es lässt sich aber zeigen, dass die Echtzeit von 24 nicht nur als Stilmittel zu verstehen, sondern selbst als thematisches Element zu analysieren ist. Zu diesem Zweck soll zunächst der Zusammenhang von Echtzeit und Liveübertragung noch einmal eingehender in den Blick genommen werden.

### III.

Gegenüber dramaturgisch-narrativ hergestellter *real time* wie in 24 ist Echtzeit rein filmtechnisch als eine Einstellung ohne Schnitt (*long take*) zu verstehen. Bewegung im Film wird dabei allerdings durch die Abfolge der einzelnen Frames erzeugt, das analoge Einzelbild selbst bleibt bewegungslos. Der digitale Film biete die Möglichkeit der Überwindung dieser Beschränkung, da er die Echtzeit der Bewegung gewissermaßen in den Frame selbst eintreten lasse: «Filmic cinema: temporal change indexed by segments, then remobilized frame by frame. Digital cinema: time seeming to stand still for internal mutation.»<sup>33</sup> Die Ebene der Manipulierbarkeit verschiebt sich von der Bearbeitung des Frame-Zusammenhangs (Zeitraffer, Zeitlupe) im analogen Film zur Transformation des Einzelbildes im Digitalfilm, da dieses nicht mehr auf einer fotochemischen Indexikalität beruht, sondern eine Ansamm-

28 Vgl. zum Konzept der Immersion *montage av 17/2* (2008); in Bezug auf TV besonders Britta Neitzel: Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: ebd., S. 145–158.

29 Allen 2007, S. 36. Dieses Experiment unternimmt de facto die Dokumentation 24H BERLIN – EIN TAG IM LEBEN (BRD 2009), die 24 Stunden lang in Echtzeit aus dem Leben von 50 Protagonisten am 5./6. September 2008 berichtet.

30 Chamberlain/Ruston 2007, S. 17.

31 Slavoj Žižek: The Depraved Heroes of 24 are the Himmlers of Hollywood. In: *The Guardian*, 10.1.2006. Žižek – wie mit ihm viele andere – sieht hier einen reaktionären Konservativismus am Werk.

32 Lars Koch: «It will Get Even Worse». Zur Ökologie der Angst in der US-amerikanischen Fernsehserie 24. In: Sascha Seiler (Hrsg.): *Was bisher geschah – Serielles Erzählen im zeitgenössischen amerikanischen Fernsehen*. Köln 2008, S. 98–115. Vgl. auch Anne Caldwell/Samuel A. Chambers: 24 after 9/11: The American State of Exception. In: Steven Peacock (Hrsg.): *Reading 24. TV Against the Clock*. London/New York 2007, S. 97–108; Torin Monahan: Just-in-Time Security. Permanent Exceptions and Neoliberal Orders. In: ebd., S. 109–117.

33 Garrett Stewart: *Framed Time. Toward a Postfilmic Cinema*. Chicago/London 2007, S. 3.



lung veränderbarer Bildpunkte darstellt: «Die Eingriffsmöglichkeiten in das Bild, seine spurenlose Veränderbarkeit sind das eigentlich Neue, das der Computer in die Welt der technischen Bilder einbringt.»<sup>34</sup> Während die revolutionären Möglichkeiten der Bildbearbeitung im Digitalbereich unbestritten sind, scheint der historische Vergleich problematisch, wo er gewissermaßen eine «Analogisierung des Digitalen» vornimmt. Eine Gegenüberstellung von «segmental transit versus fragmental transformation»<sup>35</sup> unterschlägt nämlich, dass der digitale Film technisch noch ebenso sehr auf das Merkmal des Diskreten angewiesen ist wie der analoge Film, wenn auch gegebenenfalls nicht mehr auf der Ebene einzelner Frames: Damit Berechenbarkeit (im digitalen Film) gewährleistet ist, muss ein Computer seine Systemzustände und damit Rechenschritte voneinander abgrenzen können. Dazu aber braucht es Temporalität in Gestalt eines Systemtakts: «Wir könnten sagen, daß der Taktgeber uns erlaubt, Diskretheit in die Zeit einzuführen, so daß die Zeit zu bestimmten Zwecken als eine Aufeinanderfolge von Augenblicken anstatt als kontinuierlicher Fluß betrachtet werden kann. Eine digitale Maschine muß prinzipiell mit diskreten Objekten operieren».<sup>36</sup>

Neben Überlegungen zur Taktung, auf die im letzten Abschnitt dieses Beitrags zurückzukommen sein wird, ist ein anderer, basaler Unterschied bezogen auf die Echtzeitpräsentation von Film und Fernsehen festzuhalten: Eine Echtzeiterzählung im Film ist gegenüber einer seriellen Echtzeiterzählung deutlich kürzer. Verfügt der Film in der Regel über 90 bis 150 Minuten, um seine Geschichte zu entfalten, kann die Serienechtzeit von 24 zwar nicht volle vierundzwanzig, wohl aber immerhin knapp 17 Stunden gestalten. Echtzeit kann deshalb, so die These, erst in der Serie zu sich selbst kommen, da erst das expansive Format der Serie den genuinen Entfaltungsspielraum für diese temporale Konstellation bietet.

Das Faktum ihrer schieren Länge rückt die «Serienechtzeit» in die Nähe jenes anderen Sendungstyps, von dem es eingangs hieß, er sei neben der Serie die zweite Grundform des Fernsehens: die Direktübertragung. Diese älteste Form des Fernsehens, die nicht zufällig mit gemeinschaftlich erlebbaren Großereignissen beginnt und auf solche bezogen bleibt (wie die Krönung Elisabeths II. 1953 oder die Fußballweltmeisterschaft 1954), versteht die durch sie eröffnete Form des Dabeiseins als Fenster zur Welt, das dem Zuschauer unmittelbare Partizipation ermögliche: «Hier am Bildschirm», so heißt es in der zeitgenössischen Fachpresse, «ist der Empfänger sichtlich dabei; sein Auge sieht fern, was im Augenblick geschieht.»<sup>37</sup>

34 Almuth Hohberg: *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt/M. 1999, S. 30.

35 Stewart 2007, S. 6.

36 Alan Turing: *Intelligence Service. Schriften*. Hrsg. v. Bernhard Dotzler und Friedrich Kittler. Berlin 1987, S. 192.

37 Hanns Joachim Tannewitz: Die Darstellungsbereiche des Fernsehens. In: *Rufer und Hörer 7* (1952/1953), S. 565–572, hier S. 571. Zur frühen Form der Direktübertragung vgl. Christina Bartz: Spiegel und Zauberspiegel. Zur Beobachtung und Konstruktion des Fernsehens in der frühen Bundesrepublik. In: Irmela Schneider/Peter Spangenberg (Hrsg.): *Medienkultur der 50er Jahre. Diskurs-*

Nun machen allerdings bereits die 1950er Jahre auf ein Problem hinsichtlich dieser ›Plansequenzen des Fernsehens‹ aufmerksam. Nicht allein von der Großartigkeit des Ereignisses ist nämlich die Rede, sondern auch vom quälenden Warten, den Pausen, mit einem Wort: der unendlichen Langeweile, die mit solchen Übertragungen verbunden ist. Diese beruht nicht auf einem Mangel an geeigneten Medienergebnissen in der Frühzeit des Fernsehens, sondern vielmehr auf «dem Zwang, ein Ereignis in seiner ganzen ermüdenden Breite mitzuerleben».<sup>38</sup> Denn im Gegensatz zur dramaturgisch ›manipulierten‹ Echtzeit der Actionserie 24 ist die ›wirkliche‹ Echtzeit der Direktübertragung – sei es des Mediengroßereignisses, sei es im Kontext kriminalistischer Überwachung – relativ ereignisarm und insofern langweilig.

Gleichwohl ist das Angebot an derartigen Direktübertragungen durch Formate des Reality TV (BIG BROTHER) sowie mit den Webcams des Internet exponentiell gewachsen, und zwar nicht nur was den kommerziellen (Erotik-)Bereich betrifft. Zu denken ist vielmehr an eine Website wie JennyCam (1996–2003 online), die nonstop die – häufig auch leere – Wohnung einer Collestudentin zeigt, oder auch Sites kleiner Ortschaften, die den Blick von Provinzkirchtürmen regelmäßig in die Runde schweifen lassen. Wenn solche Direktübertragungen trotz der langen Phasen der Ereignislosigkeit konsumiert werden, hat das zum einen mit dem voyeuristischen Moment zu tun, den kontingenten Augenblick der Aktion nicht verpassen zu wollen. Zum anderen aber geht es um das für die Direktübertragung immer schon behauptete Dabeisein als Erfahrung einer global vernetzten Welt. Zusammen mit der online verfügbaren Zirkulation von Information in Echtzeit (Bloggen, Newsportale), vernetzten Spieleportalen und Fancommunities im Unterhaltungsbereich führt dies zu einer Synchronisation von Gemeinschaft, die als eine Immersion ›in‹ Gemeinschaft zu verstehen ist.

Echtzeit und Echtheit sind dabei nicht ›real‹, sondern Effekte spezifischer Herstellungsprozeduren. Die Ereignisbezogenheit des Fernsehens ist reflexiv: «Television fills time by ensuring that something happens – it organizes itself around the event.»<sup>39</sup> Dies erzeugt ein inverses Repräsentationsverhältnis: «[D]as Abbild bürgt dafür, dass ein Ereignis ›real‹ ist – und nicht umgekehrt, dass die ›Wirklichkeit‹ eines Ereignisses die ›Echtheit‹ des Abbildes garantiert.»<sup>40</sup> Bereits früh hat Friedrich Kittler diesen Effekt als dem Medium notwendig eingeschriebene Bearbeitung gefasst: «Am Bildschirm jedenfalls entsteht der paradoxe Effekt, daß nur Zeitachsenmani-

*geschichte der Medien nach 1945*, Bd. 1. Wiesbaden 2002, S. 155–175; Gabriele Schabacher: Aktualitäten im Fernsehdiskurs. In: ebd., S. 323–348. Zur Live-Ideologie des Fernsehens allgemein Jane Feuer: The Concept of Live Television. Ontology as Ideology. In: E. Ann Kaplan (Hrsg.): *Regarding Television. Critical Approaches. An Anthology*. Frederick, MD 1983, S. 12–21.

38 Anonymus: Die Faszination des Einfältigen. Frankfeld. In: *Spiegel* 36 (9) (1955), S. 28–36, hier S. 35.

39 Doane 1990, S. 222.

40 Götz Grossklaus: Zum Verschwinden des zeitlichen Intervalls. In: *Kunstforum* Bd. 151 (Juli–Sept. 2000). Themenheft: *Dauer, Simultaneität, Echtzeit*, S. 210–217, hier S. 214.

pulation den Zuschauern zwischen Paris und Wladiwostok zu der Illusion verhilft, ihre Fernsehsender würden in Echtzeit übertragen, was in Echtheit ist.»<sup>41</sup>

#### IV.

Wurde bisher die ästhetische Dimension des Phänomens in narrativ-serieller Struktur, visueller Split Screen-Technik und Timecode-Motiv untersucht, soll jetzt die Definition technischer Echtzeit in Anschlag gebracht werden. Dabei wird die These vertreten, dass für 24 «Echtzeit» nicht nur als ästhetisches Stilmittel in Relation zu inhaltlichen Aspekten wie des «post 9/11»-Klimas oder der Verhandlung des politischen «Ausnahmestand» in Betracht kommt: Über Struktur, Form und Verfahren hinaus sind die kulturelle Pragmatik und die Auswirkungen des Echtzeit-Konzepts vielmehr selbst Thema der Serie.

«Alle umlaufenden Theorien, die zwischen historischer und elektronischer Zeit wie zwischen Aufschub und Gleichzeitigkeit unterscheiden möchten», heißt es bei Kittler, «sind Mythen. Real Time Analysis heißt einzig und allein, daß Aufschub und Verzögerung, Totzeit und Geschichte schnell genug abgearbeitet werden, um gerade noch rechtzeitig zur Speicherung des nächsten Zeitfensters übergehen zu können.»<sup>42</sup> Entsprechend geht es nicht um Authentizität oder Geschichte: «Gegensatzbegriff zur Echtzeit ist demnach nicht historische Zeit, sondern bloß eine Simulationszeit, bei der es entweder unmöglich oder unnötig ist, mit der Geschwindigkeit des Simulierten mitzuhalten.»<sup>43</sup> Echtzeit wäre demnach alles andere als «echt». Sie ist vielmehr eine aufwendig hergestellte, technische Konstruktion. Es handelt sich um ein Zeitregime des Digitalen, das uns mittlerweile global taktet. Und die Serie 24, so die These, analysiert genau solche Fragen des Takts bzw. der Taktung im Blick auf ihre politischen und kulturellen Implikationen.

Unsere Gesellschaft kennt diesen Takt gut. Die Börse macht uns vor, dass nur Sekunden, genauer: Nano-, und bald Pikosekunden im Hochgeschwindigkeits-Wertpapierhandel zählen.<sup>44</sup> Die Taktung als Prinzip des Digitalen unterliegt dabei einer zunehmenden Beschleunigung. Paul Virilio zufolge führt diese Zunahme an Geschwindigkeit letztlich zum ultimativen Stillstand: Wird das Intervall zeitlichen und räumlichen Abstands zur Schnittstelle zusammengezogen, verlieren die Dinge ihr Gewicht.<sup>45</sup> Folglich ist der entstehende «Schwindel der Echtzeit, den der extrem schnell Sehende-Reisende, vor allem aber der Fernsehzuschauer, heute empfindet,

41 Friedrich Kittler: Real Time Analysis – Time Axis Manipulation. In: Georg Christoph Tholen/Michael O. Scholl (Hrsg.): *Zeit-Zeichen. Aufschübe und Interferenzen zwischen Endzeit und Echtzeit*. Weinheim 1990, S. 363–377, hier S. 368.

42 Ebd., S. 373.

43 Ebd.

44 Vgl. Urs Stäheli: Der Takt der Börse. Inklusionseffekte von Verbreitungsmedien am Beispiel des Börsen-Tickers. In: *Zeitschrift für Soziologie* 33.3 (2004), S. 245–263; Ramón Reichert: *Das Wissen der Börse. Medien und Praktiken des Finanzmarktes*. Bielefeld 2009.

45 Vgl. Paul Virilio: Die Perspektive der Echtzeit. In: Ders.: *Fluchtgeschwindigkeit*. Frankfurt/M. 1999, S. 37–53, hier S. 42f.

durch den Stillstand, die an *Ort und Stelle stattfindende Schrumpfung* des Körpers des Zuschauers bedingt.»<sup>46</sup> Erzeugt wird also eine reine Gegenwart, die stetiges Handeln, ohne Zeit zur Reflexion, verlangt: «[T]he action of any event is fused immediately with event reactions. Digitalization destroys duration, or that somatic space for human volition and analysis that falls between the act perceived and the act interpreted».<sup>47</sup> Ein solches Wahrnehmungsdispositiv, das sich dem neoliberalen Zeitregime der Echtzeit unterwirft, ist deshalb notwendigerweise blind, denn alles andere würde Verzögerung bedeuten: Jack Bauer ist eine solche Figur, die 24/7 alles, ständig und sofort bearbeitet. Der Zeitdruck ist dabei weder natürlich noch zufällig gegeben, der Gegner Bauers ist im ganz buchstäblichen Sinne die Zeit.

Wenn nur noch die Zeit der Rechenprozesse zählt, bedeutet das – folgt man Virilio – eine allgemeine Nivellierung der Zeit in der global vernetzten Gesellschaft. Dies widerspricht der Annahme temporaler Multiplizität und der Entstehung heterogener Timescapes in der gegenwärtigen Gesellschaft,<sup>48</sup> die im Unterschied zu kausal und linear organisierter *clock time* auf eine ICT-bedingte Zeit des Netzwerks setzen. «Network time» wird dabei teilweise gerade nicht als instantan und echtzeitlich gedacht, sondern als asynchrone, fragmentierte Zeit gefasst, die dadurch die politisch zu wendende Möglichkeit der Schöpfung eigener Zeitlichkeiten enthalte.<sup>49</sup> So wenig Vorhandenheit, Effekte und Nutzung verschiedener Zeitvorstellungen in Abrede gestellt werden sollen, so wenig scheinen heute vermeintlich ‚frei‘ gestaltbare Zeiträume (*quality time*, Freizeit) einen Gegensatz zu den reglementierteren Formen der Industrialisierung (Feierabend, Wochenende) darzustellen; sie müssen vielmehr als deren Verschärfung gelten, da ihre Regulierung gouvernemental in die Subjekte selbst verlegt wird. Im Zeitalter von 24/7 werden spezifische Zeiten (etwa Schichtdienst) im Zeichen von Flexibilität und Effizienz zum *always on* jederzeitiger und überall adressierbarer Einsatzbereitschaft: Weniger die Verfügbarkeit von Produkten steht im Vordergrund als vielmehr «individuals and societies being driven or pushed by a systemic temporal logic».<sup>50</sup> Die Nischen sind jetzt kleiner und der Durchgriff auf sie größer, Spannen für Zeiten des Werdens, der Reifung dagegen fehlen. Damit aber ist das Zeitregime des Digitalen eine Potenzierung sowohl der mechanischen Zeitrhythmik des Fließbands wie auch der Standardisierung im

46 Ebd., S. 52 (Hervorhebung im Original).

47 Timothy W. Luke: «Moving at the Speed of Life?» A Cultural Kinematics of Telematic Times and Corporate Values. In: Scott Lash/Andrew Quick/Richard Roberts (Hrsg.): *Time and Value*. Oxford 1998, S. 162–181, hier S. 165.

48 Vgl. hierzu Robert Hassan/Roland E. Purser (Hrsg.): *24/7. Time and Temporality in the Network Society*. Stanford 2007.

49 Vgl. Robert Hassan: Network Time. In: Robert Hassan/Roland E. Purser (Hrsg.): *24/7. Time and Temporality in the Network Society*. Stanford 2007, S. 37–61.

50 Robert Hassan/Roland E. Purser: Introduction. In: Dies. (Hrsg.): *24/7. Time and Temporality in the Network Society*. Stanford 2007. S. 1–21, hier S. 2 (Hervorhebung im Original).

Sinne der Synchronisation überhaupt, wie sie Ende des 19. Jahrhunderts im Zuge der Eisenbahnentwicklung durchgeführt wird.<sup>51</sup>

Die Echtzeit in der US-Serie 24 ist deshalb über ihren Status als ästhetisches Mittel oder produktionstechnisches Surplus hinaus die konsequente Analyse eines paranoiden Zeitregimes, dessen Verfahren und Effekte als direktes Korrelat neoliberalen Konspirativismus figurieren. Die Laufzeit der Serie ist begrenzt, die Zeit der Abarbeitung des Problems steht unter Beobachtung.

51 Vgl. dazu Peter Galison: *Einsteins Uhren, Poincarés Karten. Die Arbeit an der Ordnung der Zeit.* Frankfurt/M. 2002.