

TV-Trash

**Schriftenreihe der Gesellschaft für
Film- und Fernsehwissenschaft (GFF) 9**

Ulrike Bergermann / Hartmut Winkler (Hrsg.)

TV-Trash

The TV-Show I Love to Hate

SCHÜREN

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation
ist bei Der Deutschen Bibliothek erhältlich

Schüren Verlag
Deutschhausstr. 31 · 35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
© Schüren 2000
Alle Rechte vorbehalten
Druck: WB-Druck, Rieden
Printed in Germany
ISSN 1437-8949
ISBN 3-89472-329-7

Inhalt

Vorwort	7
<i>Lorenz Engell</i> Über den Abfall	11
<i>Knut Hickethier</i> Trashfernsehen und gesellschaftliche Modernisierung	23
<i>Joan Kristin Bleicher</i> Symbolsysteme des Fernsehens am Beispiel BINGO-LOTTO	39
<i>Veit Sprenger</i> Der implodierende Solist	47
<i>Yvonne Spielmann</i> 0190 – Differenz und Wiederholung	59
<i>Eike Wenzel</i> Ballonseide und Schrankwand. Privatheit und Intimität bei den Fussbroichs und in der Docu-Soap	71
Fensterthema: Computerspiele	
Claus Pias „Es mag wohl labor intus sein“ – Adventures Erzählen Graphen	85
<i>Britta Neitzel</i> Videospiele – Zwischen Fernsehen und Holodeck	107
<i>Jens Schröter</i> Lara Croft – Funktionen eines „virtuellen Stars“	123
<i>Zu den AutorInnen</i>	145

Vorwort

TV-Trash – The TV-Show I Love to Hate. Gameshows und nächtliche Dauerwerbesendungen, Trailer, TV-Partnervermittlung, Volksmusik, der Grand Prix d’Eurovision, Talkshows, Tennis, Sinfoniekonzerte oder Willemsen – jeder Fernsehzuschauer wird Sendungstypen kennen, die ihm spezifisch verhasst sind, die er für überflüssig, trivial oder gesundheitsschädlich hält.

Ziel ist es, solche negativen Affekte als Einstieg zu benutzen, sie umzudrehen und in Neugierde zu verwandeln. Wie nämlich kann man solche Sendungen ästhetisch beschreiben? Wie lässt sich vermeiden, dass der eigene Text die Sendung immer aufs neue verdammt? Gibt es Lesarten, die dem Material völlig neue Schichten abgewinnen? Ist das Camp-Konzept, wie es sich in den schwulen und lesbischen Subkulturen entwickelt hat, verallgemeinerbar? Die Reading-Modelle der Cultural Studies? Was sind die Grenzen? Welche Rolle spielt die Bewertung, die eigene Zu- oder Abneigung, bei der Analyse überhaupt? Brauchen wir eine Trash-Definition als Ausgangspunkt, oder ist es sinnvoll, diese einzuklamern?

Als die Film- und Fernsehwissenschaften entstanden, waren sie Teil einer Öffnung der Philologien auf das Triviale, auf Comics, Werbung, Design und Alltagskultur. In den Philologien wie in den Film- und Fernsehwissenschaften aber droht diese Errungenschaft immer wieder abhanden zu kommen; unübersehbar ist der Druck in Richtung einer Kanonisierung, die Autoren, ‚Werke‘ und einen traditionellen Qualitätsbegriff in den Mittelpunkt rückt.

Für das zweite Thema der hier dokumentierten Tagung gilt dies in ähnlicher Weise, und die Entscheidung, den Computerspielen mit zumindest drei Vorträgen eine Art ‚Fenster‘ zu öffnen, bedeutet für die Film- und Fernsehwissenschaft, digitales Neuland zu betreten. Inhaltlich drängt sich dies geradezu auf: Was mit dem grün-schwarzen Bildschirmtennis einigermaßen abstrakt begann, hat sich zu einer eigenen, visuell opulenten Welt entwickelt, und viele verbringen mehr Zeit mit Adventure-Games als vor dem Fernseher.

Dennoch sind theoretische Überlegungen zum Thema bislang rar. Handelt es sich um eine Form interaktiven Fernsehens? Um eine Kompromissbildung zwischen Computer- und Bilderdiskurs? Was verändert sich, wenn der ‚Rezipient‘ mobilisiert und zum ‚Nutzer‘ wird? Wie ist das Verhältnis zwischen User-Akti-

vität und Programmvorgabe? Wenn Film und Fernsehen linear verfahren – wie kann man sich die Struktur der programmierten Handlungsalternativen vorstellen? Was sind die Strategien der Abbildung selbst? Gibt es eine spezifische Ästhetik der Computerspiele? Welche Blickstrategien liegen den Bewegungen der gerechneten Kamera zugrunde? Zuständig oder nicht – die Film- und Fernsehwissenschaften sollten ihr fachliches Instrumentarium auch an diesem neuen Gegenstand erproben.

Methodisch kann ‚Trash‘ auch das Ausgesonderte sein, das die Grenze der eigenen Disziplin markiert und die Möglichkeit bietet, die selbstverständlich benutzten Kriterien neu zu befragen; es wird Trash geben, der sich für eine elaborierte, wissenschaftliche Betrachtung eignet, und was in solche Raster passt, kann strukturell nicht sinn- und wertlos sein; und sicher auch solchen, der auf Dauer ausgeschlossen bleibt.

Die im vorliegenden Buch versammelten Texte unternehmen die Anstrengung, was als simpel, unästhetisch, banal, verdummend oder unproduktiv erscheint, innerhalb von Kontextualisierungen zu beschreiben, die eine Neubewertung zulassen oder das Werten selbst problematisieren, ob explizit, im Rahmen der Beschreibung oder in der Anlage der Untersuchung selbst. Die Beiträge gehen ihr Thema von unterschiedlicher Seite aus an: Lorenz Engell nimmt die ‚Trash‘-Metapher auf und liefert eine diskursökonomische Überlegung zum Thema ‚Abfall‘, in der sich dreidimensionale Warenwelt und Bildschirmbilder, die Zyklen der Ökologie und der Zeichen, verbinden. Knut Hickethier beschreibt die Fähigkeit des Fernsehens, gesellschaftliche Modernisierungsprozesse voranzutreiben. ‚Trash‘ wird hier funktional bestimmt, als Element und Strategie einer Maschine, die in eine Art Selbstlauf übergegangen ist und zum Material macht, was sie für ihr Funktionieren benötigt.

Daneben gibt es konkrete Fallstudien: Joan Bleicher hat sich BINGO LOTTO herausgegriffen – eine seltsame Bildästhetik, offenkundige, inhaltlich-konzeptuelle Widersprüche und eine Moderation zwischen Formel und Delirium geben Rätsel auf. Veit Sprenger beschreibt Helge Schneider als einen Grenzgänger und Virtuosen. Hier ist es die Zuschreibung ‚Nonsense‘ (Müll), die den Blick auf dahinterliegende, subversive Qualitäten verstellt, genauer: dieses Verhältnis von ‚Zeigen und Dahinterblicken‘ ist bereits Teil der Show, so dass sich Publikum und Kritik mit dem Star inmitten des Geflechtes wiederfinden, anstatt den Trash aus sicherer Warte nur zu beobachten. Yvonne Spielmann zeigt am Beispiel der Telephonsex-Werbung im Fernsehen, auf welche Weise sich intermediale Relationen dem einzelnen visuellen Text einschreiben. Eike Wenzel betrachtet die Fußbroichs als ‚real life stars‘; nach jahrzehntelanger Fernsehpräsenz dieser Familie fragt sich, wie privat der Blick auf ihre Schrankwand noch ist.

Das Fenster-Thema Computerspiele ist mit drei Texten vertreten. Claus Pias arbeitet historische Kontinuitäten auf, die die Höhlenforschung, die Algorith-

men der Routensuche und die CAVEs des Digitalzeitalters miteinander verbinden. Britta Neitzel beschreibt Videospiele vor dem Hintergrund spieltheoretischer Kategorien wie Geschlossenheit und Abtrennung eines eigenen Regelsystems – und findet verschiedene Modi von Grenzüberschreitungen etwa durch Perspektiven und Handlungsmöglichkeiten in den neuen digitalen Räumen. Und Jens Schröter prüft am Fall der Populär-Ikone Lara Croft, ob das Starsystem der audiovisuellen Medien sich in die neue Sphäre hinein verlängert.

„Trash“, Müll, ist Verwerfung, Abspaltung, und gleichzeitig Inbegriff von unregelter Vermischung und Komplexität, von Wiederkehr des Verdrängten und unabsehbaren Konsequenzen. Auf den Bildschirmen ist der Trash glücklicherweise weniger problematisch. Dies eröffnet die Möglichkeit, sich ihm heiter und neugierig zu nähern, in der Erwartung, dass vom unterhaltsamen Charakter des Gegenstandes zumindest etwas auch in die Wissenschaft übergeht.

Ulrike Bergermann, Hartmut Winkler

Über den Abfall

1.

Damit eins klar ist: Wir reden hier über wirklichen „Trash“, Müll in des Wortes engster und schmutzigster Bedeutung, über Unbrauchbares, Dreckiges, „Mist“ in jeder Hinsicht, ästhetisch, historisch und epistemologisch nicht mehrwertfähig, umgangssprachlich „echten Scheiß“. Wir reden dagegen nicht, so will es das Tagungs-Design, über Edel-Trash, modischen Pseudo-Abfall, nicht über Camp, nicht über Kult. Wir reden beispielsweise nicht über THE TWILIGHT ZONE, nicht über RAUMPATROUILLE ORION und ähnliche Leckerbissen, wenigstens nicht in der Hauptsache – ganz wird es sich wohl nicht vermeiden lassen. Wir reden dagegen hauptsächlich über das, worüber man nicht oder kaum je spricht, Volksmusiksendungen etwa, über die Georg Seeßlen schon vor über zehn Jahren das entscheidende Epitheton der „Hinterhaftigkeit“ verhängt hat.¹ Oder wir reden über die vorabendliche Partnersuchsendung des MDR-Fernsehens, über völlig verblödete Kinder-Unterhaltung sonntags früh um sechs Uhr dreißig, über unüberbietbar belanglosen Talk und die Nichtigkeiten der Ratgebersendungen. Also über sechzig Prozent des Fernsehangebots.

2.

Abfall also. Abfall ist grundsätzlich durch die Abwesenheit von Struktur, mindestens aber von Komplexität zu kennzeichnen.² Über die Wiederentdeckung von Struktur und Komplexität in Abfall geglaubtem oder als Abfall behandeltem Material werde ich später im Zusammenhang mit Recycling, Wiederverwendung und Wiederholung sprechen, dann ist Abfall eben nicht mehr Abfall. Traditionell aber lässt sich über Strukturabwesenheit und mangelnde Komplexität praktisch nicht sprechen, aus einfachen logischen Gründen. Deshalb ziehen wir es ja auch meistens vor, dazu zu schweigen. Von jeglicher interpretierenden, hermeneutischen Linie, von der Idee des abzugrenzenden Werks, das es zu

1 Seeßlen, Georg: Volksmusiksendungen im Deutschen Fernsehen. In: Hoven, Herbert (Hg.): Guten Abend, hier ist das Deutsche Fernsehen. Zur Sprache der Bilder. Darmstadt 1986, S. 87–104.

2 Zur Differenz von Struktur und Komplexität s. Luhmann, Niklas: Soziale Systeme. Frankfurt a. M., S. 382 ff.

verstehen oder zu erklären gälte, müssen wir angesichts dieses Materials Abstand nehmen. Denn solche Rede schafft Struktur und vor allem Bedeutung, also genau das, was der Müll nicht besitzt. Sie adelt den Müll und ist damit schon eine Abfallbeseitigungsstrategie. Auch darüber später mehr. Vorerst soll von der Materialität des Mülls selbst gehandelt werden; das schließt auch strukturelle und formalistische Analyse, aber auch dramaturgische, ästhetische usw. vorerst aus. Damit will ich natürlich auf keinen Fall sagen, dass Fernsehen nicht hermeneutisch, historisch und analytisch behandelt werden kann und soll, gar nicht. Aber nicht hier und heute, nicht bei diesem Thema.

3.

Über Abfall lässt sich zunächst nur in Mengen reden, wie man bei uns sagt, „in Größenordnungen“. Müll ist der natürliche Gegner der allfälligen Rede vom „Qualitätsfernsehen“, das es ja immerhin in Deutschlands Fernsehauptstadt Köln zu einem ansehnlichen jährlichen Festival gebracht hat. Müll ist stets de-qualifiziert, ein beim Quantitativen anzusetzendes Problem. Einschaltquoten, Verweildauern, Umsatzzahlen, Umschaltfrequenzen etc., wie sie die Kommunikationsforschung und die Medienökonomie in den zyklisch erhobenen MA's, MA-Osts und EMA's generieren. Wir haben, als Film- und Fernsehwissenschaftler immer qualitätsorientiert, diese Rede der zählenden und rechnenden Kollegen nie richtig ernst genommen, aber je mehr Abfall produziert wird, und es wird immer mehr Abfall produziert, warum, das werde ich gleich untersuchen, desto wichtiger wäre es wohl vermutlich auch für uns, über Zahlen zu reden, in Mengen zu denken, Größenordnungen zu betrachten. Das werde ich aber hier nicht tun. Vielmehr werde ich eine funktionalistisch orientierte Modellierung des Phänomens Fernseh-Müll vorschlagen, die fortfährt, nach dem Sinn von Fernseh-Müll zu fragen, diese Frage aber gleichsam entsubstanzialisiert und ins Funktionale umlenkt: Auf welches Problem ist Müll eigentlich die Antwort? Die Suche nach dem Problem, dessen Lösung die Müllproduktion im Fernsehen ist, wird drei Schritte durchlaufen. Sie nimmt erstens eine sozio-ökonomische Theorie des Abfalls auf, sie entwirft zweitens ein Modell des Stoffwechsels, das auf den Zusammenhang von Fernsehen, Formatierung und Konsum hinläuft, und reißt schließlich und drittens die kulturtheoretische Dimension des Abfalls an.

4.

Damit Müll sein kann, muss anderes sein können, wovon Müll sich dann unterscheidet. Michael Thompson hat in seiner „Theorie des Abfalls“ die gegenständliche Welt in drei Klassen kategorialisiert.³ Einziges Kriterium für diese Unter-

3 Thompson, Michael: Die Theorie des Abfalls. Stuttgart 1981.

scheidung ist der Wert und sein Wandel. Gegenstände können Wert besitzen, zugeschrieben bekommen oder repräsentieren oder im Zusammenhang annehmen, das ist hier unerheblich. Erheblich ist, daß es Gegenstände mit Wert und Gegenstände ohne Wert gibt. Gegenstände mit Wert können noch dazu unterschieden werden in jeweils solche, die abnehmenden, gleichbleibenden oder zunehmenden Wert haben. So benennt Thompson seine drei Klassen: die „Konsumgegenstände“, die abnehmenden Wert haben, den Abfall, der keinen Wert hat, und die „dauerhaften Gegenstände“, die konstanten oder gar wachsenden Wert haben. Thompson korrigierend zeigt sich bei genauerem Hinsehen, daß die Unterscheidung genauer getroffen werden müßte in Gegenstände von rasch variablem Wert und von relativ konstantem Wert. Die variablen wären wiederum zu unterscheiden in solche mit abnehmendem Wert (Konsumgegenstände) und von zunehmendem Wert (Spekulationsobjekte). Die konstanten wären zu unterscheiden in solche mit konstant hohem Wert (Kunst) und solche mit konstant niedrigem Wert, idealerweise mit dem Wert Null (Müll). Ob dieser Wert ein Gebrauchs- oder ein Marktwert ist, ob er ökonomischer, kulturell-ästhetischer oder sozialer Art ist, ist für die weitere Betrachtung unerheblich, wenngleich der ökonomische Marktwert das zentrale Konzept bei Thompson ist. Für das Fernsehen und die Fernsehgegenstände könnten wir als Wert beispielsweise die Aufmerksamkeit ansetzen, die das Fernsehen bindet. Die Aufmerksamkeit der Zuschauer stellte dann Wertressource des Fernsehens dar; sie wäre in Intensität, Dauer und Summe zu berechnen und ließe ästhetische, soziologische, psychologische und ökonomische Bestimmungen zu.

5.

Das zweite Axiom Thompsons ist ebenso einfach und klar: Werte müssen zirkulieren. Für eine Marktgesellschaft ist dies ebenso evident wie für eine Kommunikationsgesellschaft. Was nicht zirkuliert, kann nicht funktional werden und scheidet aus. Aus dem Zirkulationszwang ergibt sich für die Wertlosigkeit, also den Müll, ein doppeltes Erfordernis. Das erste Erfordernis ist trivial: Damit neue Gegenstände produziert werden können, müssen – in einer endlichen Welt – die alten an Wert verlieren, also verbraucht werden. Das Aufkommen wertloser Gegenstände ist nicht nur unvermeidlich, sondern notwendig. Das zweite Erfordernis ist wesentlich komplizierter: In den dauerhaften Objekten kristallisiert sich der durch die Produktion wertvergänglicher Konsumgegenstände gewonnene Mehrwert – meist in den Händen weniger – dauerhaft aus. Bei hoher Mehrwertproduktion wird die Herstellung dauerhafter Wertgegenstände, in denen der Mehrwert sich stabilisieren kann, zum Problem. Die unmittelbare Herstellung von Hochwertig-Dauerhaftem ist nämlich aufwendig und riskant. Daher muss der Bestand an Hochwertig-Dauerhaftem ergänzt werden aus dem Vorrat des Vergänglichen, der Konsumgegenstände. Deshalb werden systema-

tisch Objekte aus dem Bereich des Vergänglichen überführt in den Bereich der zunehmenden Werte oder Spekulationsobjekte. Diese Überführung aber ist, und das zeigt Thompson recht überzeugend, nicht direkt möglich, sondern erst dann, wenn der jeweilige Gegenstand seinen zum Verbrauch bestimmten Wert auch tatsächlich nahezu vollständig eingebüßt hat; wenn er also Abfall geworden ist. Auch deshalb ist Abfall notwendig.

6.

Thompson schärft sein Modell an allerlei Beispielen, an Grundstücken etwa, an Autos, an industriell gefertigten Seidenbildern und anderen Designobjekten. Man kann ohne weiteres echten Abfall, von Flaschentrocknern über Speisereste bis zu Hygienemüll und Altöl hinzuziehen, denen in zeitgenössischer Kunstproduktion eine wichtige Rolle zukommt. Auch für das Fernsehen vermittelt das Modell interessante Einsichten. Etwa können wir präzisieren, dass über den Ausgangswert einer Fernsehproduktion nur sehr begrenzt Vorhersagen möglich sind. Wir erkennen weiter, dass das Fernsehen als ein dynamisches System, dessen Bestand und Funktionalität von der Menge und Geschwindigkeit seines Umsatzes abhängt, dann mehr Umsatz realisieren kann, wenn die Verweildauer im Bereich der Gegenstände mit abnehmendem Wert möglichst kurz ist, wenn also der Konsum möglichst rasch und von möglichst niedrigem Wertniveau aus erfolgt. Hier hat das Fernsehen durch seine basale Temporalität eine besondere Eigenschaft, seine Gegenstände sind von vornherein zeitlicher Art, und ihr Wert überlebt im Idealfall nicht die Aufführungsdauer, die Zeitmenge also, die sie zu ihrer Entfaltung, ihrer Realisierung als Gegenstand, ohnehin benötigen. Das Fernsehen hat es hier sogar zu überlagernden Verfallsprozessen gebracht, beispielsweise in der Serialität, in der der relativ langsame Verfallsprozess der Serie als Ganzes in der Art eines Laufbandes dazu dient, den ohnehin raschen Verfallsprozess einer jeden einzelnen Folge weiter zu beschleunigen. Nichts ist so verbraucht wie die gestrige Folge einer Daily Soap. Die von uns als wertlos, als Müll bestimmten Sendungen sind daher nicht von vornherein als echter Müll zu bezeichnen, sondern genauer als Gegenstände mit erheblich verkürzter Verfallszeit und geringer Fallhöhe, die deshalb für einen analytischen Blick von Müll schwer zu unterscheiden sein mögen, tatsächlich aber funktional, nach dem Prinzip der minimalen Differenz nämlich oder der Schwachen Wechselwirkung, als Pseudo-Müll eine ganz eigene Kategorie bilden. Echter Müll könnte eine Sendung offensichtlich immer erst dann sein, wenn man sie auch gesehen hätte, die Aufmerksamkeit also völlig erloschen wäre.

7.

Auch das zweite Erfordernis für Abfall nach Thompson, nämlich Abfall als notwendige Durchgangskategorie und Selektionsreserve bei der Herausbildung

von Spekulationsobjekten und letztlich Dauerobjekten, ist für das Fernsehen erklärungsstark, mehr noch, hochrelevant. Zunächst ein relativ konventionelles Beispiel⁴: Die weltberühmte Serie *STAR TREK* erwies sich, trotz aufwendigen und sogar revidierten Sendestarts, als relativ wertschwach und erlangte deshalb schon nach drei Staffeln echten Müllstatus. Soweit der Normalfall. Drei Jahre später jedoch, 1973, wurde die Serie von der Müllhalde herunter durch eine Verbundgesellschaft regionaler Fernsehstationen angekauft und damit vom Abfall zum Spekulationsobjekt. Die Wiederaufführung wurde ein beispielloser kommerzieller und kultureller Erfolg. Heute besitzt *STAR TREK* ohne jeden Zweifel dauerhaften Wert. Derlei ist beileibe kein Einzelfall, wohl aber eine Ausnahme. Daneben kommt natürlich auch die von Thompson diagnostizierte Produktion fürs Museum im Fernsehen vor, bei der also unmittelbar Wertobjekte ohne Abfallphase, ohne Durchgang durch den Massenmarkt, geschaffen werden. Bei den Fernsehserien verbleibend, könnte man sich hier etwa die zwei Staffeln der *HEIMAT* vorstellen oder *DAS GEHEIMNIS VON TWIN PEAKS*. Abfall als Durchgangskategorie und Selektionsreserve, als Zwischenlager, spielt beim Fernsehen aber eine entscheidende weitergehende Rolle, die Thompson, als er Ende der siebziger Jahre sein Modell erstellte, noch nicht erkennen konnte. Die weltweit übersteigerte Konjunktur des Fernsehens der letzten zwanzig Jahre hat zu eigentümlichen Systementwicklungen dieses Mediums geführt. Selbst rationellste Produktionsmethoden sind nicht mehr in der Lage, genügend Verfallsobjekte für den enormen Umsatzbedarf herzustellen. Hier wirkt eine Spiralentwicklung: Je kürzer die Wertvernichtungsdauer, desto höher der Nachschubbedarf.

8.

Deshalb werden aus der Abfallreserve Restobjekte und Objektreste gleich reihenweise der Wiederverwertung zugeführt, dem Recycling, gehen also, nach raschem Durchlauf durch die Spekulationskategorie nicht etwa, wie *STAR TREK* und andere Kultobjekte, in den Bereich des Dauerhaften und Mehrwertsicheren ein, sondern, wie etwa *DALLAS*, in direkt die erneute Verwertung, in den Bereich des Vergänglichen. Ich spreche von der Wiederholung. Vom gleichsam katholischen Paradigma – nach dem Fegefeuer ins Paradies – im Fall *STAR TREK* ist das Fernsehen zu einem gleichsam buddhistischen Paradigma – Wiederauftritt auf dem Bildschirm des Lebens – im Fall *DALLAS* übergegangen. Nach welcher Verweildauer im Abfall und bei welchen Objekten und Objektteilen das der Fall ist, unterliegt zahlreichen Entscheidungen und Einflüssen. Aufgrund welcher Eigenschaften des jeweiligen Fernsehobjekts und unter welchen konkreten Bedingungen diese Entscheidungen im Einzelnen fallen und wie sie ausfallen, das kann nur eine konkrete Einzelanalyse

⁴ Zum Folgenden vgl. Lewis, Jon E.; Stempel, Penny: *Cult TV*. London 1993, S. 37–39. Buxton, David: *From the Avengers to Miami Vice. Form and Ideology in Television Series*. Manchester 1990, S. 60–71. Keller, Harald: *Kultserien und ihre Stars*. Berlin 1996, S. 116–120.

und -interpretation zeigen, die also an dieser Stelle doch noch zu ihrem Recht kommt. Jedoch ist der prinzipielle Vorgang nicht mehr die deutliche Ausnahme (wie bei Thompson), sondern wir müssen konstatieren, dass bis zu 60% der Fernseh-Konsumobjekte aus Wiederholungen und Wiederholungsderivaten bestehen, wobei, und das ist das Entscheidende, keineswegs ein Wiederholungsprivileg des Wertvollen zu erkennen ist. Das Fernsehen ist koprophag geworden, es verzehrt und verwertet systematisch seinen eigenen Abfall. Keine Volksmusiksendung ist so abgenutzt als dass sie nicht, nach angemessener Aufenthaltsdauer im Müll, wiederholt werden könnte.

9.

Das Stichwort von der Koprophagie des Mediums verweist auf eine weitere wichtige Modellierungsmöglichkeit des Abfallphänomens im Fernsehen, die nicht auf den ökonomischen, sondern den energetischen Prozess zurückgreift. Es geht um das Modell des Stoffwechsels. Der Stoffwechsel ist eine energetische und entropische Austauschbeziehung zwischen einem System – in der Regel wird man hier an einen Organismus denken – und seiner Umwelt. Der Organismus nimmt Energie aus der Umwelt auf und gibt Energie an die Umwelt ab. Die Mengen der aufgenommenen und der abgegebenen Energie sind dabei stets gleich. Jedoch ist die Form der Energie nicht gleich. Aus gebundener Energie – beispielsweise in Nahrungsmitteln in Form von Sacchariden oder Proteinen enthaltener Energie – wird freie Energie, beispielsweise kinetische Energie, die dann erneut formatiert und zu geordneten, makroskopischen Bewegungen organisiert werden kann. Aus Kilokalorien werden Bewegungen, die sich weiter, etwa zu Arbeitsleistungen, sportlicher Betätigung oder, wie bei Tanz und Schauspiel, zu Kunst koordinieren und weiterverarbeiten lassen. Der Preis dieser Umformung jedoch ist, dass ein je nach Effizienz geringerer oder größerer Teil der Energiemenge ungeordnet oder auch in wiederum gebundener Form an die Umwelt zurückgegeben werden muss und weiteren Umformungs- oder Organisationsprozessen nicht oder zunächst nicht zur Verfügung gestellt werden kann – als Abwärme des Körpers etwa oder eben als Stoffwechsel-End- und Abfallprodukt. Stoffwechsel ist demnach die Einführung eines Unterschieds: dem zwischen höherem und niedrigerem Organisationsgrad der Energie, oder, umgekehrt betrachtet, niedrigerem und höherem Freiheitsgrad der Energie. Einmal durchgeführt, ist diese Unterscheidung nicht revidierbar – der Organismus kann zwar Nahrung zu Abwärme verarbeiten, nicht aber umgekehrt.

10.

Der Gewinn, der beim Stoffwechsel erzielt wird, ist natürlich, wie bei jeder Unterscheidung, ein Struktur- oder Komplexitätsgewinn.⁵ Ein Teil dieses Komple-

5 Luhmann: Soziale Systeme, S. 37 ff.

xitätsgewinns wird vom Organismus in seinen eigenen Auf- und Ausbau, seine Fortentwicklung investiert; ein anderer Teil kann anderen Systemen zur Verfügung gestellt werden. Insgesamt jedoch, und das ist sehr wichtig, wird der größere Teil der Energie in der einen oder anderen Form als Abfall zurückgegeben und nur der geringere Teil in höher organisierter Form. Die abgegebene Energie besitzt insgesamt einen geringeren Organisations- und einen höheren Freiheitsgrad – eine höhere Entropie – als die aufgenommene Energie. In der Summe ergibt sich beim Stoffwechsel stets ein Komplexitätsverlust, also ein Freiheits- oder Entropiegewinn. Mag die Energiebilanz ausgeglichen sein, die Entropiebilanz ist es nicht. Lediglich im Inneren des organischen Systems und im Verhältnis zu anderen Systemen ergibt sich ein Komplexitätsgewinn, der aber auf Kosten der Umwelt erzielt wird. Die Entropie des Systems kann abgesenkt und niedrig gehalten werden, während die der Umgebung ständig ansteigt. Negative Entropie aber ist, so lehrt uns die mathematische Informationstheorie, nichts anderes als eben Information.⁶ Mit anderen Worten, durch die Unterscheidung zweier Entropieniveaus, die wir als Arbeit und als Abfall gefaßt haben, gewinnt das System Information, die es entweder selbst als Strukturgewinn nutzen oder aber anderen Systemen zur Weiterverarbeitung zur Verfügung stellen kann.

11.

In diesem Sinne wäre dann auch das Fernsehen beschreibbar als ein System, das einen ununterbrochenen, mehr oder weniger gegliederten, rhythmisierten, semantisch aufgeladenen Fluss optophonetischer Ereignisse dazu benutzt, eine Differenz einzuführen, nämlich die zwischen Strukturgewinn auf der einen, Strukturverlust auf der anderen Seite. Strukturgewinn bedeutet hier, ähnlich wie beim Stoffwechsel, Weiterverarbeitung: An die im Anschluss an die optophonetischen Ereignisse getroffene Unterscheidung lassen sich weitere Unterscheidungen anknüpfen; Komplexitäts- oder Informationszuwachs kann realisiert werden. Wie dies im Einzelnen funktioniert, an welche ästhetischen und semantischen Merkmale optophonetischer Ereignisse welche Strukturbildungen anschließbar sind und unter welchen Umständen, dies ist wiederum die Fragestellung etwa der Fernsehanalyse. Strukturverlust, eben „Abfall“ bedeutet dementsprechend, dass an die Stelle des Anschlusses der Abschluss tritt. Die Ereignisse bleiben folgenlos, belanglos, beliebig, Ordnungsmangel und Entropieproduktion treten ein. Um zunächst die Seite der nutzbaren Strukturgewinne zu betrachten, so können wir sie im Falle des Fernsehens recht schlüssig als Formatierungen bezeichnen. Die Formatierungen stellen ein enormes Selektionspotential

6 Shannon, Claude; Weaver, Warren: *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana 1949. Bense, Max: *Einführung in die informationstheoretische Ästhetik*. Reinbek 1969. Meyer-Eppler, Werner: *Grundlagen und Anwendungen der Informationstheorie*. Berlin 1969. Peters, Johannes: *Einführung in die Allgemeine Informationstheorie*. Berlin 1967.

dar. Sie können zum einen nach innen, in das System des Fernsehens selbst, hineinwirken. Es bilden sich dann Genres, Erwartungshaltungen, Konventionen aus, all das, was mit dem Begriff des Formats im Fernsehen verbunden wird. Ein solches Format wäre etwa die Serie oder die Daily Soap, die dann wiederum in Einzelformate regroupiert werden kann. Dann ist plötzlich VERBOTENE LIEBE etwas ganz anderes als GUTE ZEITEN, SCHLECHTE ZEITEN, die LINDENSTRASSE etwas ganz anderes als CITY EXPRESS.

12.

Die Formatierung kann aber auch nach außen wirken, so wie beim Organismus die Bewegung, die als Arbeitsleistung gelesen werden kann. Die wichtigste dieser Außenleistungen des Fernsehens ist möglicherweise die Formierung von Zielpublika; die Rayonnisierung der Zuschauergesellschaft in geschmacklich und nach Lebensstilen und -entwürfen geschiedene und nach Kaufkraft und Alter gestaffelte Untergruppen.⁷ Dieser Ordnungsgewinn kann dann einerseits als Identifikations- und Individuierungspotential vom einzelnen Zuschauer realisiert oder aber beispielsweise als Vorselektion und Aufbereitung möglicher Konsumentengruppen dem Konsumsystem zur Verfügung gestellt werden. Damit etwa hat die frühe Soap Opera Karriere gemacht, indem sie nämlich verschiedene Waschmittel, substantiell in den vierziger Jahren weitestgehend identisch, voneinander unterscheidbar machte, z. B. Sunlight und Brillo, dasselbe Produkt in zwei Verpackungen.⁸ Dass es bei Waschmitteln eine Produktpalette gibt, ist, so gesehen, eine Differenzierungsleistung des Fernsehens. Fernsehen wird damit zu einem grundwichtigen Zubehör der Konsumgesellschaft, und es leistet all dies nicht etwa durch Stiftung von Zwangszusammenhängen, durch direkt ausgeübten Konsumterror und ähnliche gewaltförmige Maßnahmen, sondern als Selektions-, Selbstselektions- und Reduktionsleistung, die von Zuschauern selbständig erbracht wird.⁹

7 Goettlich, Udo; Nieland, Jörg-Uwe: Der Angriff der Soaps auf die übrige Zeit oder Reader's Digest der Individualisierung. In: Münker, Stefan; Roesler, Alexander (Hg.): *Televisionen*. Frankfurt a. M. 1999, S. 54–73.

8 Zur Frühgeschichte der Soap im Überblick Marschall, Rick: *The Golden Age of Television*. London 1987, S. 133–136.

9 Wildt, Michael: Die Kunst der Wahl. Zur Entwicklung des Konsums in Westdeutschland in den 1950er Jahren. In: Siegrist, Hannes; Kälble, Hartmut; Kocka, Jürgen (Hg.): *Europäische Konsumgeschichte. Zur Gesellschafts- und Kulturgeschichte des Konsums (18. – 20. Jhd.)*. Frankfurt a. M. 1997, S. 303–326. Leider beachtet Wildt jedoch nicht das Fernsehen (der gesamte Band schenkt dem Fernsehen keinerlei Aufmerksamkeit!); die Rolle der direkten Be-Werbung von Konsumprodukten gerade im Zusammenhang mit Hygieneartikeln darf nicht überschätzt werden, vgl. in demselben Band Obelkevich, James: *Männer, Frauen und Körperpflege. Großbritannien 1950–1980*, S. 542 f.

13.

Der unentrinnbar zu entrichtende Preis dafür jedoch, die notwendige Kehrseite des Ordnungsgewinns, ist die Abfallproduktion.¹⁰ Gerade diejenigen optophonetischen Ereignisse mit hohem Bindungs- und Formatierungspotential führen zugleich zum Abfall. Formal durch Unterstrukturierung und hohe Redundanzwerte gekennzeichnet, ästhetisch etwa durch Klischeehaftigkeit, lassen sie auf der Ebene der Weiterverarbeitung durch Zuschauer und Publikum weder Erwartung noch Erfahrung zu.¹¹ Unter diesem Aspekt sind die Unterformate der Soaps und der Talks – Bärbel Schäfer, Birte Karalus, Hans Meiser, die ja noch dazu alle unmittelbar hintereinander ausgestrahlt werden – und der Volksmusiksendungen – ZAUBERHAFTHE HEIMAT, HEIMATMELODIEN, MUSIKANTENSTADL, HITPARADE DER VOLKSMUSIK – nicht differenzierbar, sie sind, so Horkheimer und Adorno, „einstimmig in sich und alle zusammen“¹², Müll. Phänomenal kann dieses Aussetzen von Erwartung und Erfahrung, der mülltypische Mangel an Struktur, mindestens aber an Komplexität, auch als Entspannung und Zerstreuung beschrieben werden. Ich widerstehe hier der Versuchung, stracks auf mein fernsehtheoretisches Lieblingsthema der Langeweile zurückzukommen.¹³ Fernseh-Abfall in diesem Sinne sind also nicht etwa die in einem herkömmlich-normativ operierenden Raster als „schlecht“ oder „ästhetisch schwach“, als „dumm“ oder gar als „skandalös“ einzustufenden Ereignisse, sondern die als „belanglos“, „beliebig“, „trivial“, „banal“, als gleichförmig und in jeder Hinsicht unterstrukturiert auszumachenden.

14.

Der Zwang zur Wiederholung, der vorhin in der Ökonomie des Abfalls begründet werden konnte, tritt auch in der Modellierung des Abfallproblems nach dem Muster des Stoffwechsels auf, und zwar gleich aus einer doppelten Notwendigkeit heraus, einer positiven und einer negativen, die beide der optimalen Ausnutzung der Ressourcen des Fernsehens dienen. Im positiven Fall, in dem es um die Realisierung von Strukturgewinnen geht, ist die blanke Wiederholung eines schon einmal stattgehabten Ereignisses ratsam, weil die Wiederholung die einfachst mögliche Form der Überführung eines Ereignisses in Struktur überhaupt ist. Im negativen Fall des belanglosen Abfall-Ereignisses ergibt sich aus dem Produktionszwang des

10 S. dazu auch Andersen, Arne: Mentalitätenwechsel und ökologische Konsequenzen des Konsumismus. Die Durchsetzung der Konsumgesellschaft in den fünfziger Jahren. In: Siegrist, Kälble, Kocka (Hg.): Europäische Konsumgeschichte, S. 763–792.

11 Mit Blick auf den Fernsehjournalismus beschreibt Pierre Bourdieu den Zwang zur Homogenisierung als Resultat des Zwangs zur hohen Einschaltquote; den Strukturgewinn in Form der Differenzierung behandelt er nicht. Bourdieu, Pierre: Über das Fernsehen. Frankfurt a. M. 1998.

12 Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W.: Dialektik der Aufklärung. Frankfurt a. M. 1971, S. 108.

13 Engell, Lorenz: Vom Widerspruch zur Langeweile. Logische und temporale Begründungen des Fernsehens. Frankfurt a. M. 1989.

Fernsehens die Sinnfälligkeit des Versuchs, die in nahezu jedem ausgestrahlten Beitrag immer noch enthaltenen Restenergien gleichsam im Wege der Wertstoffgewinnung, des Recycling, durch geeignete Verfahren doch noch zu entnehmen. Auf diese Weise wird dann, wie erinnerlich, auch der Pseudo-Müll vom echten, vom vollständigen Müll unterschieden. Wir haben oben bei STAR TREK und bei DALLAS zwei Varianten dieser Resteverwertung zitiert. Mit anderen Worten, die einmal getroffene Unterscheidung ist, anders als beim natürlichen Stoffwechsel, für das Fernsehen durchaus wiederholbar und dabei revidierbar; denn es kann sein, dass sich in der Wiederholung ein strukturversprechendes Ereignis als nicht mehr anschlussfähig, weitgehend verbraucht und leer entpuppt – flagrantestes Beispiel: die Mondlandung vor dreißig Jahren –, oder umgekehrt, dass ein zunächst entropisches Ereignis in der Wiederholung unter anderen Umständen doch noch zu allerlei Anschlussbildungen Anlass gibt. Voraussetzung für diese Revidierbarkeit, diesen Entropieaufschub aber ist die Schaffung eines neuen, eines weiteren Systems, nämlich des Systems der Archivierung, der flächendeckenden Aufzeichnung und Aufbewahrung des gesamten Programm- und Sendegeschehens. Ob ein solcher Speicher eine riesige Müllhalde ist oder aber ein Kunstmuseum, wäre dann die nächste zu treffende Unterscheidung, die uns wieder zum Thompsonschen Modell des Abfalls zurückführt.

15.

Damit komme ich zum letzten Punkt. Ob nach Thompson ökonomisch oder aber systemtheoretisch nach dem Modell des Energie- und Entropiehaushalts verfahren, auf beiden Wegen wird erstens klar, dass Abfall eine Frage der Unterscheidung ist und zweitens, dass das Aufkommen von Fernseh-Müll notwendig, unvermeidlich und letztlich konstitutiv für das Fernsehen und insbesondere für seine Leistung im Hinblick auf das Konsumsystem ist. Dennoch gibt es in der Kultur des Fernsehens auch Gegenkräfte, die die Unterscheidung sei es in dauerhafte, wertvolle und abfallhafte, wertlose Fernsehobjekte, sei es in Formatierungsgewinn in der Anschlussfähigkeit nach innen und außen und Formverlust in der Belanglosigkeit unterlaufen. Sie wenden sich damit sowohl gegen die äußeren, auf den gesellschaftlichen Konsumzusammenhang wirkenden als auch gegen die inneren, ästhetischen Schematisierungseffekte des Fernsehens; zugleich aber und nicht minder entschieden gegen die Qualifizierung des Fernsehens als Abfall, mindestens aber gegen deren Konsequenzen.

16.

Eine erste Strategie, oben mit Thompson schon gestreift, ist die Musealisierung des Fernsehens, die derzeit nicht nur in Deutschland heftig diskutiert, sondern auch andernorts, etwa in Frankreich und den Vereinigten Staaten, entschieden betrieben wird. Sie basiert auf ähnlichen Re-Diskursivierungsmechanismen wie

die Fernsehwissenschaft, mit der sie im übrigen Hand in Hand operiert. Sie setzt auf der Ebene des Archivs an und erklärt mindestens potentiell jedes Fernsehobjekt und jedes fernsehbezogene Objekt zu einem kulturell wertvollen, zivilisations- und erinnerungsrelevanten Gegenstand von beachtlicher Erklärungskraft bei nennenswertem Begründungs- und Deutungsbedarf und dauerhaftem Bestand. Damit wird der gesamte Arbeitsspeicher des Fernsehens unter Kuratel gestellt und der Verwertungszusammenhang, der mit der Abfallproduktion, der Aufspeicherung und der Wiederverwertung notwendig verbunden ist, unterbrochen. Dadurch ergibt sich eine Umdefinition des Mülls. War vorhin Müll immer erst also solcher unterscheidbar, nachdem er angesehen worden war, so ist es jetzt umgekehrt. Alles vom Fernsehen aktuell zur Ansicht gebrachte ist mindestens unter Müllverdacht zu stellen, alles Vergangene aber kann, wenn es nur lange genug vergangen ist, kein Müll mehr sein. Wo Müll war, soll, im Rückblick, Kultur gewesen sein.

17.

Eine zweite Strategie, ebenfalls schon einmal erwähnt, ist die Vercampung des Fernsehens.¹⁴ Sie setzt auf der Ebene der Unterscheidung in Format und Abfall an und unterläuft die geltende Unterscheidung, indem sie sie umkehrt. Was zuvor als Abfall qualifiziert wurde – und vom System auch weiterhin so behandelt wird –, wird nun als wertvoll deklariert. Die Liebe zum deutschen Schlager etwa ist ein typisches Camp-Phänomen. An die Umkehrung nun werden alle Orientierungsleistungen und Strukturgewinne angelagert, die zuvor und im Allgemeinen an die Unterscheidung geknüpft wurden. Als subkulturelle Strategie bleibt sie auf das Hauptmuster in dissidenter Absicht bezogen; sie ist auch in keiner Weise fernsehspezifisch, wohl aber fernsehkompatibel. Die dritte Strategie setzt ebenfalls auf der Ebene der zu treffenden Unterscheidung an, widerspricht ihr jedoch nicht, sondern affirmiert sie und paradoxiert sie dabei. Sie benutzt die Bejahung der Unterscheidung dazu, sich selbst auf die Seite des Abfalls zu schlagen und dabei den Strukturgewinn in paradoxer Weise als Strukturverlust zu bezeichnen. Nicht das Bekenntnis zum Abfall als Stil oder Kunst, sondern das Bekenntnis zum Abfall als Müll, die absichtliche Selbstverortung als Müll steht hier im Vordergrund. Statt das Wertlose mit Wert aufzuladen, kann im Rahmen dieser Strategie sogar umgekehrt das Wertvolle zum Müll erklärt werden. Auch hier fungiert das Fernsehen in einem weiteren subkulturellen Kontext. Beachtlich ist die reiche Facettierung dieser Strategie, die – natürlich – vom Punk der späten siebziger Jahre und vom T-Shirt mit der Aufschrift „Ich bin ein Arschloch“ bis hin zur bonbonfarbenen Geschenkboutique mit dem Namen „Nice Scheiß“ in zahlreichen Formen auskristallisiert.

14 Sontag, Susan: On Camp. In: Dies.: Against Interpretation and Other Essays. New York 1990.

18.

Dietrich Kuhlbrodt hat schon vor Jahren diesem Vorgang der negativen Selbstformatierung ein aufmerksames Feuilleton gewidmet.¹⁵ Die von ihm so genannte „Analisierung der Kultur“ wäre demnach eine Regressionserscheinung, die nach den kreativitäts- und wachstumsorientierten genitalen Fixierungen der sechziger und siebziger Jahre zurückführe auf die an den Unterscheidungen von Ordnung und Chaos, Behalten und Verlieren, Schmutz und Sauberkeit orientierten analen Fixierungen der Gegenwart. Dieser freudianischen These muss man sich nicht anschließen, aber es ist nahezu unmöglich, hier nicht an Fernsehphänomene der achtziger Jahre wie das Tortenwerfen bei ALLES NICHTS ODER zu denken oder auch erneut an den gegenwärtigen Aufzeichnungs- und Archivierungsschub. Auch die zunehmend verbreitete Sorge um die Qualität – und nicht mehr nur die Quantität – der Nahrung, um das Essen und das einwandfreie Abbauen und Abführen, die Verbreitung von Essstörungen, das Bemühen um die Abfallentsorgung, die Entgiftung und Entschlackung des Körpers und der Natur, die Müllvermeidung und ähnliche Syndrome stellt Kuhlbrodt als Kompensationsphänomene in diesen Zusammenhang.¹⁶ Sollten auch die Mühen der Qualitätssicherung im Fernsehen solchen Hintergrund haben? Ich möchte diese These gar nicht weiter kommentieren. Wenn aber, wie gesehen, Müllproduktion, Müllverarbeitung und Müllvermeidung zu wirkungsmächtigen kulturellen Prozessen heranwachsen, dann ist die Ausbildung des Abfalls als einer gängigen Form der Symbolisierung nur folgerichtig.

15 Kuhlbrodt, Detlef: Pfff, Zsss, Kch. Leck mich am Arsch Marie – Steht uns ein analer Megatrend ins Haus? In: die tageszeitung, 18.2.1993, S. 15.

16 Hier ist auch an den Beitrag Andersens (Anm. 9) zu denken, der auf die ökologischen Folgen des Konsumismus und seiner weltweiten Durchsetzung aufmerksam macht.

Trashfernsehen und gesellschaftliche Modernisierung

Funktionsbezogenheit der Medienangebote

Eine Funktionsbestimmung von „TV-Trash“ zielt weder auf eine kulturkritische Verurteilung dieses Programmphänomens als Kultur- und Geschmacksverfall noch auf dessen Verklärung als ‚Spasskultur‘. Funktionsbezogene Medientheorie ist strukturorientiert. Nicht die individuellen Vorlieben für einzelne Entertainer und deren Eigenheiten, seien es die von Guido Horn oder Stefan Raab, von Harald Schmidt oder Bastian Pastewka (BRISKOS JAHRHUNDERT-SHOW) sind von Belang, sondern der Zusammenhang von Medienangebot und gesellschaftlichem Gebrauch.

Funktionsbezogene Medientheorie fragt danach, was den Mediengebrauch der Menschen bestimmt. Einerseits wird davon ausgegangen, dass die Nutzer eigenständig mit den Medienangeboten umgehen, diese oft auch gegen die Intention der Programmanbieter gebrauchen, und dass dieser Gebrauch sowohl individuell als auch kollektiv Funktionen erfüllt. Andererseits erzeugt der Mediengebrauch auch Effekte bei den Nutzern, die ungeplant sind und bei diesen auch nicht immer bewusst entstehen, weil der Mediengebrauch oft unaufgedeckten Beweggründen folgt. Funktionsbezogene Medientheorie neigt dazu, alle Phänomene einer Medienentwicklung einer Funktion zuzuordnen bzw. mit einer Funktion zu verbinden und damit letztlich für strukturell sinnvoll zu erklären. Dabei wird nicht verkannt, dass Entwicklungen immer von handelnden Subjekten vorangetrieben werden.

Fernsehen im funktionalen Zusammenhang mit der gesellschaftlichen Entwicklung zu sehen – die insgesamt als ein Prozess der Modernisierung beschrieben werden kann, also als ein Prozess der Herausbildung einer neuen Welt und einer veränderten Gesellschaft – weist dem Fernsehen eine spezifische Rolle zu: einerseits Produkt dieser gesellschaftlichen Modernisierungen und andererseits Transmissionsriemen für die Durchsetzung dieser Modernisierung zu sein, indem das Medium für die Modernisierung notwendige Verhaltensanpassungen propagiert, neue Vorstellungswelten etabliert, Denkstrukturen und Weltbilder vermittelt.¹

1 Vgl. Hickethier, Knut: Geschichte des deutschen Fernsehens. Stuttgart, Weimar 1998.

Fernsehen liefert über die Welt Orientierungswissen im weitesten Sinne, es vermittelt Verhaltensmodelle für das Zusammenleben und stiftet nicht zuletzt umfassend Sinn. Mit diesen drei Aufgaben steht das Fernsehen funktional zur Gesellschaft, was auch impliziert, dass sich hier auch solche Phänomene des Fernsehens als funktional erweisen, die auf den ersten Blick mit Orientierungswissen wenig zu tun zu haben scheinen, die keine plausiblen und gesellschaftlich akzeptablen Verhaltensmuster darstellen und die letztlich als un-sinnig im Sinne einer tradierten, emphatisch verstandenen Sinn-Vorstellung erscheinen.

Die folgenden Überlegungen gehen dahin, dass sich die funktionale Betrachtung von Fernsehen und Gesellschaft gerade auch am Beispiel des „Trash“-Fernsehens beweisen muss, dass also auch diesen Erscheinungsweisen des Fernsehen Funktionen zukommen, und dass sich nur die Art der Funktionen bzw. die inhaltliche Ausfüllung der Funktionen und die Maßstäbe ihrer Bewertung verändert haben.

Trash: Gattung, Genre, Eigenschaft des Programms?

„Trash“ ist eine *Bewertungskategorie*. „Trash“ meint, das Gezeigte sei trivial, eben Schema, Verbrauchtes, „abgesunkenes Kulturgut“², um eine Definition Helmut Kreuzers zu verwenden. Darin steckt ein kulturkritisches Verdikt und meint: „Trash“ kann kein Beitrag des „Qualitätsfernsehens“ sein, sondern ist dessen Gegenpol, bedeutet Abfall, Resteverwertung, ist eher zufällig oder notgedrungen (weil nichts Besseres zur Hand war) ins Programm geraten, ist vielleicht sogar von der Konkurrenz ins Programm lanciert worden, um den guten Ruf des Programms zu untergraben.

Natürlich ist eine solche Definition im *Hochleistungssystem Fernsehen* nicht wirklich haltbar, weil jede Minute Fernsehen in irgendeiner Weise, meist sogar längerfristig, geplant, budgetiert, organisiert und durch die hierarchischen Strukturen eines Senders, die es selbstverständlich auch in den privatrechtlichen Fernsehunternehmen gibt, geschleust werden muss. Sendungen, die als „Trash“ bezeichnet werden, bedürfen also auf unterschiedlichen Ebenen der Programmorganisation einer legitimierenden Argumentation, sie müssen im innerbetrieblichen Konkurrenzkampf der Mitarbeiter eines Anbieterunternehmens gegen andere Sendungen durchgesetzt werden – und sei es nur durch das Argument der Quote.

Trashfernsehen ist also absichtsvoll produziertes Fernsehen – und wenn dies so ist, wird es so produziert, wie es ist, weil es genau so sein soll, wie es dann ist, und dies deshalb, weil es nur so Erfolg hat, d. h. bei einem anvisierten oder auch nur zufällig und ungeplant erreichten Publikum ankommt.

2 Kreuzer, Helmut: *Veränderungen des Literaturbegriffs*. Göttingen 1975.

Dabei kann eine solche Produktion durchaus eine völlig *unkalkulierte Eigendynamik* entwickeln, wenn sich im innermedialen Konkurrenzkampf ein Trash-Motiv verselbständigt, dabei zu einem ganz eigenen Symbol erhöht und durch eine fort-dauernde mediale Bedeutungsproduktion aufgeladen wird. Wenn z. B. – wie geschehen – ein eher alltäglicher Konflikt zwischen Nachbarn zunächst zum Gegenstand einer Gerichtsserie und aus dieser Sendung dann von Stefan Raab in TV TOTAL ein Ausschnitt gebracht, dieser Konflikt mithin also aufgespießt und der Lächerlichkeit preisgegeben wird, bewegen sich diese ersten beiden Stufen der medialen Sujetbildung und Sujetwanderung noch im Rahmen des Üblichen. Wenn sich dann RTL und SAT.1 in fast täglichen Sendungen überbieten, dieses Sujet durch Berichte vor Ort zu verlängern (etwa darüber, was aus den Nachbarn in ihrem banalen Konflikt um einen Maschendrahtzaun, der durch einen zu nahe am Zaun gepflanzten Strauch möglicherweise rostet, wird), ist dies bereits Ausdruck einer medialen Eigendynamik. Sie lässt Anschlussproduktionen entstehen, z. B. einen Song über den Maschendrahtzaun, den Raab wiederum in seiner Show präsentiert und der seine Karriere als Popsänger begründet, so dass Raab mit einem weiteren Lied („Wadde hadde dudde da“) sogar für den Grand Prix nominiert wird, eine Veranstaltung, die unter den Produkten des Trashfernsehens selbst wiederum ein eigenständiges Markenzeichen darstellt. Und sie erreicht schließlich auch die Presse, die diese Sujetentwicklung wiederum zum Indiz des Zustands deutscher Fernsehkultur nimmt und den Maschendrahtzaun zur Metapher und zum Diskurselement werden lässt, auf den sich wiederum andere beziehen. Entscheidend ist offenbar bei einer solchen im Zeitablauf rasanten Herausbildung eines neuen Trashmotivs innerhalb der Medien, dass die mediale Thematisierung einerseits eine gewisse Dauer erreicht, andererseits das Publikum mittelfristig mitspielt und in dieser erst durch das Fernsehen hochgespielt und zu einem medialen Ereignis geformten Nichtigkeit etwas für diese Gesellschaft Typisches erkennt und sich daran immer wieder ergötzt. Nur ist ein solches Phänomen letztlich nicht planbar, sondern wird eben durch eine Eigendynamik im Zusammenspiel von Medienangeboten und Publikum erzeugt.

Trashfernsehen ist keine besondere *Gattung*, die sich verorten liesse in einem System von Programmformen oder Formaten. Trash ist kein *Genre*, keine spezifische Form der Fernsehunterhaltung, die sich neben andere stellen ließe.

Trash ist in vielen Programmformen zu finden, in der selbstreferentiellen Medienunterhaltung, etwa in TV TOTAL, in der Musikunterhaltung, etwa bei Guildo Horn, in Nachrichtensendungen und Ratgebersendungen, in der Fiktion. In den Spielformen des Fernsehens sind wohl die ältesten Formen des Trash zu finden, wenn man z. B. an den ZDF-Mehrteiler HEI-WI-TIP-TOP (mit Heidi Kabel und Willy Millowitsch) denkt, der in den siebziger Jahren wegen seiner Minderwertigkeit soviel Empörung auslöste, dass er aus dem Programm genommen werden musste. Allerdings wurde er später – in einzelne Teile zerlegt und unter

neuem Namen – wieder ins Programm geschmuggelt, ohne das sich jemand beschwerte. Trash hat immer auch etwas mit Gewöhnung zu tun.

„Trash“ stellt keine substantielle Eigenschaft von Produkten dar, sondern ist eine *Haltung* zu den zu vermittelnden Inhalten, Motiven, Sujets, kennzeichnet eine Haltung zum Medium und vor allem eine Haltung zum Publikum. Trash wird häufig – von einer zuschauerethischen Position aus zugespitzt formuliert – als der Gestalt gewordene Zynismus der Fernsehmacher verstanden. Doch eine solche Auffassung greift zu kurz, weil sie die andauernde Akzeptanz von Trash beim Publikum nicht fassen kann. Zudem ist die Kennzeichnung „Trash“ durchaus für unterschiedliche Programmphänomene zu verwenden.

In dem hier vertretenen Verständnis meint Trashfernsehen eine Form von Fernsehen, die für einzelne Publikumsschichten nicht akzeptabel ist und trotzdem gesehen wird. Trash ist etwas Minderwertiges aus der Sicht einzelner gesellschaftlicher Milieus, wie sie Gerhard Schulze in seiner *Erlebnisgesellschaft*³ formuliert hat. Der Begriff ist erst in den achtziger Jahren aufgekommen und wird seither vor allem von der Medienpublizistik angewendet, um Formen im Fernsehen zu kennzeichnen, die sich erklärtermaßen in Opposition zu den herrschenden allgemeinen kulturellen Normen und Werten stellen, die sich im weitesten Sinne der Popkultur zurechnen und durch eine Ausweitung des eigenen Angebots in Richtung des Dilettantischen, Grellen, Überspitzten, aber auch Banalen und Ekligen Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen versuchen.

Der Begriff steht für eine Entwicklung, die sich aus einem Gefühl des Überdrusses an der Menge des immer gleichen Guten und Wohlgemeinten speist und damit letztlich eine ästhetische Widerspruchshaltung verkörpert. Diese entwickelt sich aber nicht zu einer intellektuellen Avantgardeposition, sondern sucht die Verankerung im Populären, vor allem in der Jugendkultur der Zeit. War der Begriff des „Trash“ zunächst abwertend gemeint, wird er heute von den jugendlichen Nischenkulturen positiv verwendet, weil sich mit ihm und vor allem mit Hilfe der privatrechtlichen Fernseh-Unterhaltung (von TUTTI FRUTTI über RTL SAMSTAG NACHT bis zu Stefan Raabs TV TOTAL) das eigene popkulturelle ästhetische Selbstverständnis formulieren lässt. Trash bietet Material, sich selbst in Abgrenzung zu den vorhandenen Standards der Mainstream-Kultur zu definieren.

Trash setzt – und dies ist bei allen Varianten und Unterschieden sein Kern – auf *Abgrenzung* und *Ausgrenzung*, setzt auf die Differenz, und dies vor allem auf eine spielerische und letztlich unernte Weise. Wo in einer Gesellschaft der Konsens, das konfliktfreie Austragen von unterschiedlichen Interessen, der breite Verzicht auf Aggression im alltäglichen Verhalten zur Norm geworden ist, bekommen mediale Foren, auf denen spielerisch und an gesellschaftlich nichtigen

3 Schulze, Gerhard: Die Erlebnisgesellschaft. Frankfurt a. M. u.a. 1992.

Themen Abgrenzung vollzogen werden kann, eine besondere Bedeutung. Trash ist die grobe Form der ‚feinen Unterschiede‘⁴ und kultiviert geradezu dieses Grobe, weil sich in ihm auch eine Ansprache an spezifische Publika verbirgt.

Sein Aufkommen und sein Erfolg im Fernsehen ist damit auch Ausdruck einer veränderten Gesellschaft und einer veränderten Mediensituation, in der nicht mehr die eine, homogene Gesellschaft mit einer universellen Öffentlichkeit besteht, sondern sich eine Pluralität vieler gesellschaftlicher Gruppen herausgebildet hat, eine Pluralität unterschiedlicher medialer Öffentlichkeiten, auch innerhalb des sich noch immer universell gebenden Fernsehens, die sich gegenseitig überlagern und teilweise durchdringen. Trash übernimmt über die Herstellung von Ablehnungen und Abgrenzungen Funktionen für den gesellschaftlichen Zusammenhalt und die Herstellung von *gesellschaftlichem Selbstverständnis* – nicht für *alle* Gruppen, aber für jeweils einzelne Teilgruppen.

Zum Trash des angeblich Volkstümlichen

Volksmusiksendungen sind die wohl auffälligste Gattung des immer noch auf Integration bedachten Fernsehens sowohl öffentlich-rechtlicher wie privatrechtlicher Art. In ihnen lassen sich besonders häufig Angebote finden, die ästhetischen Widerspruch provozieren und die Kennzeichnung als Fernsehtrash auf sich ziehen. Wenn in der Volksmusiksendung des NDR (26.9.99) z. B. eine Interpretin wie Dagmar Frederik auftritt und „Wenn die Sonne hinter den Dächern versinkt“ zum Besten gibt, ist die Höchsthöhe einer Trash-Gattung erreicht, die man als Integrationstrash bezeichnen könnte. Denn diese Darbietung sucht ein Publikum über Harmonie und Versöhnung und schreckt dabei vor nichts zurück.

Dagmar Frederik singt ein Lied, das Marlene Dietrich und Hildegard Knef gesungen haben und das städtische Melancholie verkörpert, ein Lied einer urbanen, depressiven Stimmung, Verkörperung eines Lebensgefühls, wie es sich in den vierziger und fünfziger Jahren formulierte. Das Lied ist ohne diesen Kontext nicht zu verstehen. Es ist eher dunkel; hier wird es dargeboten vor einem Fachwerkhaus, auf einer grünen Wiese und von einer Sängerin wie Dagmar Frederik im hellgrauen Hosenanzug, langsam bis zur Erstarrung gespreizt, maskenhaft im Gesicht, nur durch die mediale Aufbereitungsmaschine am Leben erhalten. Die Diskrepanz von Inhalt und Inszenierung ist offenkundig, aber eben selbst bereits wiederum selbstverständliches Element dieses Fernsehgenres.

Das Lied, das in die Chansontradition gehört, wird hier in die industrielle Volksmusik integriert und als Folklore ausgegeben, die jedoch als plastikartige Naturidylle inszeniert ist und an die Produkthintergründe der Versandhauskataloge erinnert. Mediale Dekontextualisierung ist das hier zu beobachtende Ver-

4 Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede. Frankfurt a. M. 1982.

fahren, das das so Herausgelöste in unterschiedlichen Produktensembles verwertbar macht, aber gleichzeitig auch eine pompös herausgestellte Attitüde des scheinbar Individuell-Vereinsamen mit dem medienindustriellen Billigdekor verbindet. Zur kulturellen Tradition des Lieds verhält sich ein solches Produkt *zynisch*, leugnet sie und spricht sie auch den Zuschauern ab, denen egal zu sein hat, was ihnen geboten wird. Früher nannte man dies ‚Kitsch‘ – und das ist es wohl auch heute noch. Zum Trash wird es dadurch, dass man sich dessen nicht geniert, sondern den Kitsch auch noch ungehemmt ausstellt.

Das Lied wird nicht als Parodie vorgetragen, erzeugt also keine ironische Wendung in der eigenen Haltung zum Gegenstand, ist auch nicht als Pastiche zu erkennen, wie es Frederic Jameson als Möglichkeit einer modernen Wiederaufnahme einer Form beschrieben hat, sondern nimmt sich selbst in dem Sinne ernst und gewichtig, dass es etwas ‚Echtes‘ vorzugeben scheint.⁵ Das erzeugt Heiterkeit, vielleicht auch höhnische Distanz, die eben zur Bewertung solcher Angebote als ‚Trash‘ dazugehört. Als Trash ist es, und darum geht es hier, nur innerhalb einer perspektivischen Haltung zum Medium und seinem Angebot zu verstehen.

Sieht man sich daraufhin andere Nummern derartiger Volksmusiksendungen an, stellt man fest, dass das Eigentümliche an ihnen nicht primär in der Verballhornung der Volkslieder bzw. der romantischen Kunstlieder liegt, die in den Potpourris, Madleys oder Nummernabfolgen zu einer Art schmiedeeisernem Rankenwerk zusammenschweisst werden, sondern in der Künstlichkeit, die sich hier etabliert. Wenn z. B. ein Trompeter im rüstigen Alter weit jenseits der fünfzig in einer gelben, über den wohlgenährten Bauch gespannten Jacke im synthetischen Grün der Fernschwiese steht und in einer Grossaufnahme die etwas dicken Finger gar zierlich zu einem kleinen Trompetentriller setzt, erzeugt dies eine bizarre Irrealität, die man nur als eine Art popularisierten *Camp* bezeichnen kann.

Es ist ja nicht so, dass *Camp-Ästhetik* nur eine Ästhetik allein der speziellen Nischenkulturen ist und etwa nur von Pierre et Gilles oder Cecil Beaton inszeniert wird, sondern sie hat als eine subversive Strategie inzwischen weite Teile der Fernsehangebote, insbesondere die Volksmusiksendungen der deutschen Sender, durchdrungen. Stephen Calloway hat in die Campdebatte den Begriff des Barock eingeführt.⁶ Auch in solchen Volksmusiksendungen, wie sie sich in den letzten Jahren in fast allen Programmen etabliert haben, geht es um eine mentale Barockisierung bei gleichzeitiger produktionsökonomischer Reduktion der ästhetischen Mittel.

In ihrem ungebrochenen *Willen zur Künstlichkeit* setzt eine solche einerseits reduktionistische, andererseits barocke Unterhaltung ganze Zuschauergemein-

5 Jameson, Frederic: Postmoderne – Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: Huyssen, Andreas; Scherpe, Klaus R. (Hg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek bei Hamburg 1986.

6 Calloway, Stephen: Barock – Baroque. Die neue Lust am Exzentrischen. München 1997.

den in plötzliche Begeisterung, die sich an den synthetisch hergestellten Zitaten einer medialisierten und trotzdem scheinbar heilen Welt berauschen, nicht weil sie in den Bildern und Tönen wirklich Natur sehen oder Natur sehen wollen, sondern weil sie darin das unendliche Ritual des Fernsehens genießen. Und weil das, was geboten wird, gerade das Gegenteil von Natur ist und alle Fans dieser Volksmusiksendungen dies auch wissen, aber es sich nicht anmerken lassen, sondern so tun, als würden sie es als Natur feiern. Es geht also um eine mehrfache Überlagerung ästhetischer Haltungen und Rollenannahmen.

Für ein ganz anderes Fernsehpublikum, das einem anderen kulturellen Milieu als dem auf Volksmusik ausgerichteten Harmoniemilieu angehört, ist dies nun *Trash pur* und damit Unterhaltung von der feinsten Art, eben weil man sich darüber so wunderbar aufregen kann, sich darüber ereifern kann, wie schlimm dies ist, wie abstoßend in seiner ästhetischen Erscheinung usf. Das gleiche Ausgangsmaterial bietet also für unterschiedliche Publikumsgruppen Stoff dafür, die eigene Identität zu definieren, zum einen durch ‚wohlige‘ und gefühlvolle Akzeptanz, zum anderen durch Abgrenzung, Negation und prinzipielle Ablehnung.⁷

Die Differenz dieser Form des Trashfernsehens gegenüber anderen TV-Formen (insbesondere den Shows) besteht darin, dass die mediale Angebotsform hier keine offensiven interaktiven bzw. appellativen Angebote in Richtung auf den Fernsehzuschauer macht, sondern eine relativ hermetische Fiktionalität aufweist und die Rezeption solcher Musiksendungen bereits ein entfaltetes Trashbewusstsein beim Zuschauer voraussetzt. Um Volksmusiksendungen als Trash wahrzunehmen, muss beim Publikum bereits eine Haltung oder Voreinstellung vorhanden sein, die das, was im Fernsehen angeboten wird, entsprechend (anders) sieht. Max Goldt bezeichnete bereits 1989 eine solche Haltung als „Kultisches Fernsehen“ und beschrieb dies am Beispiel des GRAND PRIX folgendermaßen:

Seit Anfang des Jahrzehnts besteht vor allem unter älteren Großstadtjugendlichen ein Trend, den man als Kultisches Fernsehen bezeichnet. Der Unterschied zum normalen Fernsehkonsum besteht darin, dass zur Sendung seitens des Zuschauers teilweise erhebliche Vorbereitungen getroffen werden müssen. So müssen Gleichgesinnte eingeladen werden, was durchaus schriftlich erfolgen sollte, und der Fernseher wird an einen besonders schönen Platz

7 Um diese Eigenschaft von Trash als eine spezifische zuschauerbezogene Haltung gegenüber anders intendierten Fernsehangeboten zu illustrieren: Bei der Durchführung eines Einführungskurses über das Fernsehen an der Universität Hamburg im Sommer 1999 zeigte eine studentische Arbeitsgruppe zum Stichwort „Gewalt im Fernsehen“ drei Sendeausschnitte zum Thema. Zwei davon waren in der üblichen Art: ein Ausschnitt aus einer Reality-TV-Sendung und einer aus einem Horrorfilm. Das dritte Beispiel zeigte einen Ausschnitt aus einer Musiksendung mit Heino: Das wurde von den jugendlichen Mediennutzern als „Gewalt der dritten Art“ empfunden. Was zu einer solchen Einschätzung führte, war Ergebnis einer Differenz in der ästhetischen Haltung bei den Zuschauenden – aus Lust an Abgrenzung.

im Zimmer gestellt, mit einem nagelneuen Vileda-Tuch abgewischt und mit blühenden Topfpflanzen umgeben. Es ist auch üblich geworden, anlässlich des jährlichen Hauptereignisses, des GRAND PRIX DE LA CHANSON, vorher durch die Delikatessengeschäfte zu tigern, um Bier- und Käsesorten aus möglichst allen teilnehmenden Staaten zu besorgen. Die Käse werden dann mit Miniaturflaggen der jeweiligen Herkunftsländer dekoriert.⁸

Immer dann, wenn ein Wettbewerbsbeitrag vorgetragen wird, wird von den Zuschauern der Käse des betreffenden Herkunftslandes verzehrt. Aus der Rezeption wird also – im Wissen um die Struktur des Angebots – ein Ritual. Die Haltung zum Angebot setzt auf dem Vorwissen und einer vorhandenen ästhetischen Einstimmung auf. Am Trash bestätigt sich ein Publikum in seiner kulturellen Eigenheit, indem es das Angebot auf eine von den Machern nicht intendierte Weise in die eigene ästhetische Praxis integriert.

Trash als Instrument identifikatorischer Abgrenzung

Diese Art des Fernsehens dient also als *Instrument bewusster Abgrenzung* gegenüber den als allgemein angenommenen und für allgegenwärtig gehaltenen ästhetischen Werten. Ein Teilpublikum kann sich bewusst quer zu den Intentionen der Programmacher etwa in Hassliebe zum Angebotenen verhalten und sich gerade über die negierende und destruierende Nutzung des Angebots definieren.

Eine solche Haltung wird spätestens seit den achtziger Jahren auch öffentlich als Modell propagiert, wenn man etwa an einzelne Vertreter der Fernsehkritik denkt: von Kupferdach, Wiglaf Droste, Max Goldt bis zu Peter Stolle und Michael Rutschky. Es ist eine Haltung, die das Fernsehen als eine *Schule der Aggressionssteigerung, eines ästhetischen Auslebens von Hass, Neid und Empörung* versteht, aber eben auch als einen Initiator für das eigene Rollenspiel und die eigene Selbstbestätigung benutzt.

In der *tageszeitung* beschrieb schon 1985 der Fernsehkritiker Kupferdach das „Beispiel von zwei ewig vorm Fernseher hockenden Omas“, die „ganz scharf auf die SCHWARZWALDKLINIK seien“.

Normal, okay! Aber zur Begründung führten sie an: Das sei ja *nun die entsetzlichste und bescheuertste Serie*, die je produziert worden sei, deswegen ... Jetzt nur mal als Hypothese: Was, wenn dieses doch im Grund auch perverse Motiv für alle 28 Mio. SCHWARZWALDKLINIK-Fans gilt? Da sitzen sie alle abends selig vorm Fernseher, denkt man, es werden freudig oder entsetzt die höchsten

8 zit. n. Hickethier, Knut: Geschichte der deutschen Fernsehkritik. Berlin 1994, S. 239.

Einschaltquoten registriert, aber in Wahrheit ist diese Nation von Spießern wie eine Bande von Verschwörern damit beschäftigt, giftig und voller Bosheit volles Rohr zurückzustrahlen – und das genau passiert nämlich: Ein SCHWARZWALDKLINIK-Darsteller nach dem anderen stirbt unter entsetzlichen Qualen.⁹

Zuschauen als begeisterte und immer wieder gesuchte Abgrenzung gegenüber dem kulturell Verordneten, in ständiger Suche nach neuem Material für die gewollte Ablehnung ist inzwischen (neben anderen) eine weit verbreitete Rezeptionshaltung dem Fernsehen gegenüber. Und sie wird heute im Fernsehen selbst als Haltung Sachverhalten gegenüber inszeniert, mit jeweils unterschiedlichen mitspielenden Publika.

Dazu sollen im folgenden Beispiele aus demjenigen Bereich angesprochen werden, der üblicherweise in den Medien selbst als „Trash“ bezeichnet wird. Die Illustrierte *Der Stern* bezeichnete 1999 die Paderborner Familie Lewandowski als „Stars des Trash-TV“, weil diese – einzeln oder zusammen – inzwischen regelmässig in den Nachmittags-Talkshows auftritt und diese Shows, wie es dort heisst, „mittlerweile zur beherrschenden innerfamiliären Kommunikationsform geworden“¹⁰ sind. Zu „Stars“ wurden die Lewandowskis, weil sie sich für die einzelnen Shows jeweils adäquat zu inszenieren wissen und dadurch – scheinbar – ihr familiäres Privatleben nach außen in die Öffentlichkeit des Programms stülpen können. Genau besehen professionalisieren sie sich damit in einem Unterhaltungs-Marktsegment als spezialisierte Entertainer, die die an sie gestellten Rollenerwartungen durch Negation, Abgrenzung und Aggressionsweckung optimal erfüllen.

Talk-Trash: Selbstliebe als Inszenierungsprodukt

Ein älteres Beispiel aus der Talkshowreihe JOHANNES B. KERNER vom 3.2.1997 soll hier als Beispiel dienen und damit auch zeigen, dass es sich mit derartigen Abgrenzungsangeboten nicht um punktuelle Programmereignisse handelt, sondern um eine längerfristig in Gang gesetzte Programmproduktion. Das Beispiel kann zudem geradezu paradigmatisch für die These der Kultivierung der Abgrenzung durch Trash stehen.

Thema der Folge ist „Ich liebe nur mich selbst“ und es geht – wie in vielen anderen dieser Daily Talks – darum, über scheinbar selbstverständliches oder auch abweichendes Verhalten Reaktionen des Publikums zu provozieren. Eingeladen wurden junge Männer, die sich als radikale Egoisten verstehen. Damit steht ein Verhaltensmuster zur Debatte, das in dieser „Ellenbogengesellschaft“ angeblich

9 taz, 25.11.1985, zit. n. Hickethier: Geschichte der deutschen Fernsehkritik, S. 224.

10 Hunfeld, Frauke: Kanonenfutter für Bärbel, Vera & Co. Auch Trash-TV hat seine Stars. Sie sehen nur nicht so aus. In: Stern, 38 (1999), S. 54–59.

gefordert wird: Rücksichtslosigkeit, Durchsetzungsvermögen, Abgrenzungsverhalten. In dieser Sendung wird das Erfolgsverhalten in der Leistungsgesellschaft von Anfang an negativ konnotiert.

Eingeladener Gast ist Thomas. Er beschreibt sich selbst als jemanden, der nur an sich selbst denkt: Weil auch im Elternhaus jeder nur an sich selbst gedacht und weil er in seinem Leben viele „Nackenschläge“ erhalten habe. Freunde wolle er nicht haben, Beziehungen reichten ihm für zwei, drei Tage, er wolle wegen einer Beziehung auf nichts verzichten. Zwischenmenschliche Kontakte suche er nicht, er sei froh, wenn er in Ruhe gelassen werde. Auf Keners Frage lehnt er es ab, jemandem, der hilflos auf der Strasse liegt, zu helfen. Er würde zu diesem nur sagen: ‚Pech gehabt‘ und weitergehen. Daraufhin erregt sich das Studiopublikum. Ein junger Mann im Publikum greift ihn direkt an, es kommt zu einem heftigen Wortwechsel, denn Thomas beharrt auf seiner Position. Er wird auch im weiteren immer wieder vom Studiopublikum angegriffen, doch bleibt bei allen Angriffen cool und lässt sich nicht aus der Balance bringen.

Dass dies nun Trash ist, liegt nicht daran, dass es zu einem Schlagabtausch kommt, sondern daran, dass dies alles *inszeniert* ist: Zum einen geschieht dies durch den Showmaster und den Produktionsapparat Fernsehen unter Mithilfe des Studiopublikums, das von Kerner instrumentalisiert wird. Gelegentlich wird dies auch direkt sichtbar: Der junge Mann, der sich im Publikum über Thomas ereifert hat, wurde von Kerner vorher bereits in Stimmung gebracht, und man könnte auch vermuten, dass es sich hier um eine Verabredung handelt, die bereits vor der Aufzeichnung getroffen wurde.

Zum anderen wird das Geschehen aber auch von den eingeladenen Gästen inszeniert. Es ist nicht so, dass sie nur willfährige Opfer des Studiopublikums sind und die Aggressionen, denen sie ausgesetzt sind, leidend erfahren. Sie wissen um den Inszenierungscharakter dieser Sendung und haben sich ihre eigene Auftrittsstrategie zurechtgelegt. Thomas und „sein Kumpel“ Dieter z. B. haben sich auf diesen Auftritt vorbereitet: Sie wissen, womit man das Publikum so richtig lockt. Als sie die Aggressionen des Studiopublikums ‚hochgekocht‘ haben und Dieter klatscht, als das Publikum Thomas endlich deutlich gesagt hat, was er für ein „Arsch“ sei, zwinkern sich beide kurz einverständlich zu: Es hat alles geklappt, der Auftritt war perfekt, die Show ist gelungen.

Auch die eingeladenen Gäste inszenieren also ihre Darstellung; was sich als authentisch geriert, ist Ergebnis eines Kalküls, das im Idealfall mit dem der Sendung übereinstimmt. Und weil es Leute gibt, die den Redaktionen solcher Talkshows alles an Material liefern, was diese sich nur wünschen, werden sie zu Stars dieser Shows und durch die verschiedenen Shows herumgereicht. Zwar lassen es sich seit einiger Zeit die Redaktionen von ihren eingeladenen Gästen schriftlich geben, dass sie die Wahrheit sagen und auf keinen Fall lügen. Doch es wird unterschrieben – und weiter gelogen.

Im Januar 2000 ereiferten sich die Medien darüber, dass bei der Talkshow BÄRBEL SCHÄFER ein junger Mann („Frührentner“) auftreten sollte, der seine Frau für eine Million DM an einen potentiellen Freier verkuppeln wollte. Die Ausstrahlung der Sendung wurde um drei Tage verschoben, weil die Presse sogar die aufsichtführenden Landesmedienanstalten auf den Plan rief. Doch am Ende stellte sich heraus, dass dies alles nur inszeniert war, um die Aufmerksamkeit wieder einmal auf BÄRBEL SCHÄFER zu lenken, und dass auch die Empörung (u. a. in *Bild*) selbst wiederum ‚bestellt‘ war. Trash also als Inszenierung der Inszenierung der Inszenierung, auf wechselnden Ebenen und immer wieder mit neuem Spiel, so dass am Ende niemand mehr weiss, ob er selbst Subjekt oder Objekt der Inszenierung ist.

Trash ist es aber auch, wenn Inszenierungen nicht vollständig durchgeplant sind, sondern in ihnen noch etwas von Widerspruch und Überraschung durchscheint. Dazu wird wieder das Beispiel der Sendung von JOHANNES B. KERNER vom 3.2.1997 zurückgegriffen. Der zweite Gast in dieser Folge ist Andreas. Auch er gibt sich ganz cool darin, dass er egoistisch sei und nur an sich selbst denke. Die Redaktion hat seinen besten Freund Otto, den es dann doch noch gibt, ebenfalls eingeladen und lässt ihn nach der Selbstdarstellung von Andreas auftreten.

Otto bestätigt, dass Andreas, nachdem ihn seine Freundin verlassen habe, vor allem an sich selbst denke. Darunter leide auch die Freundschaft zwischen Andreas und ihm. So habe Andreas ihn einmal im Auto mit zu einer Party genommen, sei dann aber allein weggefahren, ohne ihm Bescheid zu sagen. Oder er habe ihn bei seinem Geburtstag nicht besucht, obwohl er im gleichen Studentenheim wohne. Es geht also bei derartigen Selbstdarstellungen immer um Nichtigkeiten des Zusammenlebens und um Randprobleme des Alltags.

Andreas zeigt sich über das, was Otto von ihm erzählt, völlig überrascht. Er wirft nun wiederum Otto vor, dieser sei mit seinem Geburtstagsgefasel nur auf Geschenke aus und sei selbst wiederum knickerig. So habe er zu seinem (Andreas’) Geburtstag nur ein „billiges“ Geschenk mitgebracht, ein Computerspiel, das er sich auch noch vorher auf seine eigene Festplatte kopiert habe. Es kommt zu heftigem Gejohle des Publikums, was Andreas nicht verstehen kann. Er gibt Otto für das Computerspiel demonstrativ zwanzig Mark, um sich von ihm nichts vorwerfen zu lassen, und betrachtet die Freundschaft zu Otto als „gegesen“. Er besteht sogar darauf, dass Otto, der neben ihm sitzt, mit dem Stuhl ein Stück weit von ihm abrückt, um so „symbolisch“ das Ende der Freundschaft zu markieren. Andreas fühlt sich blossgestellt und von Otto verraten – das Publikum jauchzt vor Vergnügen.

Andreas, der sich anfangs so souverän in seiner Entscheidung für den Egoismus zeigte, bekommt von seinem Freund gesagt, er sei ein Egoist – und ist darüber fassungslos. Das ist für das Publikum überraschend, weil es damit nicht gerechnet hat und nun miterlebt, wie leicht eine solche Attitüde des Egoismus in sich zusammenfällt.

Man könnte dies ebenfalls als eine vorgeplante Inszenierung verstehen, doch ein derart guter Schauspieler scheint Andreas nicht zu sein. Der Unterhaltungswert besteht jetzt darin, dass Andreas offenbar wirklich empört ist, deshalb überrascht reagiert und sich dabei voll daneben benimmt. Er erweist sich als kleinlicher Spießbürger und liefert damit dem Saalpublikum genau das, worauf es die ganze Zeit aus ist, nämlich offensichtliche Widersprüche im Verhalten und moralische Selbstentblösungen. Damit hat sich Andreas dann doch den Erwartungen dieser Show entsprechend verhalten, hat diese sogar noch übertroffen, weil sein Verhalten als nicht gespielt und inszeniert erscheint, sondern seine Verunsicherung und Empörung 'echt' wirken. Das Publikum im Studio und vor dem Bildschirm glaubt, hier sei es einmal wirklich gelungen, jemanden bloßzustellen.

Dieser Eindruck entsteht vor allem dadurch, dass Andreas nicht klein beigt, sondern immer wieder erneut auffährt und sich erregt. So denunziert er Otto, dass dieser aus der Minibar im Hotelzimmer von Andreas die Erdnüsse gegessen habe, natürlich ohne dafür zu bezahlen. Andreas zeigt sich fortgesetzt nicht als der abgebrühte Egoist, der zu sein er vorgegeben hat, sondern als Geizhals und recht unreifer Junge. Als er merkt, dass seine Darstellung beim Publikum nicht „ankommt“, schiebt er auch noch nach, dass Otto „seine Finger“ an der ehemaligen Freundin von Andreas gehabt habe, später sagt er sogar, er habe bei der Freundin sogar die Finger „drin“ gehabt, sehr zu Belustigung des Studiopublikums, das sich bei dieser sexuellen Eindeutigkeit brüllend auf die Schenkel klopft und Tränen lacht.

Diese Shows haben in ihrer Trashproduktion eine deutlich offensivere Struktur als die Musiksendungen, die eher als eine in sich geschlossene Fiktion erscheinen. In den Daily Talks wird durch unterschiedliche appellative Momente immer wieder zur Stellungnahme, zur Positionsfindung herausgefordert: bei den eingeladenen Gästen, dem Studiopublikum und dem Fernsehpublikum an den Bildschirmen zu Hause. Man kann diese Show deshalb auch unter dem Aspekt der *parasozialen Interaktion* diskutieren, wie es Hans Jürgen Wulff, Klemens Hippel und Eggo Müller vorgeführt haben.¹¹ Damit ließen sich die Interaktionsstrukturen noch genauer beschreiben. Mir geht es hier nur um Folgendes:

1. Obwohl wir hier die jungen Männer in der Rolle „Ich liebe nur mich selbst“ sehen und uns über ihr Verhalten ereifern können, sind nicht sie die Hauptfiguren der Sendung, sondern das Studiopublikum ist es. Gäste wie Thomas und Andreas sind nur *Katalysatoren* für die Reaktionen des Studiopublikums. Die eingeladenen Gäste bieten Verhaltensmaterial an, reagieren auf unterschiedliche Weise auf die Herausforderungen und geben damit dem Publikum Verhaltens-

11 Hippel, Klemens: Parasoziale Interaktion. In: *montage/av*, 1. Jg. (1992), H.1, S. 135-150. Müller, Eggo: Paarungsspiele. Beziehungsshow in der Wirklichkeit des neuen Fernsehens. Reinbek bei Hamburg 1986. Wulff, Hans Jürgen: Fernsehkommunikation als parasoziale Interaktion: Notizen zu einer interaktionistischen Fernsehtheorie. In: *Semiotische Berichte*, 3. Jg. (1992), H.4, S. 279-295.

muster vor – jedoch nicht im Sinne der Imitation und Identifikation, sondern der Abgrenzung und Negation.

2. Die ‚Egoisten‘ provozieren beim Studiopublikum häufig ein ihrem eigenen Verhalten entgegengesetztes *Verhaltensmuster*: „Man muss miteinander reden“, „Freundschaft zeigt sich darin, dass man sich auf den anderen verlassen kann“, „Leuten, denen es schlechter geht, muss man helfen“, „in einer Beziehung muss man Zuwendungen geben und nicht nur welche erwarten“, usf..

Das Publikum am Bildschirm kann sich wiederum gegenüber den vom Studiopublikum eingenommenen Verhaltensweisen abgrenzend verhalten und sich entweder für die egoistischen Verhaltensweisen der Gäste begeistern oder noch ganz andere, eben eigene Verhaltensmuster entwickeln.

3. In den vorgeführten Verhaltensmustern bedienen sich die Shows letztlich tradierter Muster aus Literatur und anderen Medien, sie reproduzieren eine *vorgeprägte Typage*. Die jungen ‚Egoisten‘ folgen dem Muster des Heranwachsenden, der erst noch zum verantwortungsvollen Mann reifen muss, sie sind die sogenannten „*unnützen Jungen*“, die andere nur ausnutzen, selbst wenn sie glauben, dass es angeblich nicht so sei. Das Studiopublikum verkörpert in seinen einzelnen Vertretern ebenfalls eingeführte Stereotypen. Eine Frau z. B. baut sich als *energische Mutter* auf, die die unreifen Jungen zurechtweist, sie ist die energische Concierge, die es dank ihrer Erfahrung besser als die jungen Bürschchen weiss, ohne auf ihre Erfahrung gesondert anzuspieren usf.. Dies macht eine andere Frau, der man dann jedoch diese behauptete eigene Erfahrung nicht abnimmt, weil sie als verkappte *Mondäne* auftritt.

Die Menschen des Studiopublikums sind in ihren Interaktionsformen immer dann besonders erfolgreich, wenn sie rasch und entschieden einem Typus besonders nahe kommen, ihn aber nicht als angenommene Rolle und damit als Konstrukt erscheinen lassen, sondern als Natur vorführen.

Auf der visuellen Ebene werden solche Typenbildungen unterstützt, indem die Kameras immer wieder per Groß- und Nahaufnahme einzelne Figuren aus der Menge herauslösen und zu Ikonen stilisieren.

4. Letztlich dienen solche Sendungen mit ihrer Thematisierung des angeblich modernen Verhaltens auch der *Bestätigung alter Muster*, weil z. B. die Gäste Thomas und Andreas am Ende ziemlich schlecht dastehen und sich die „gesunde Volksmeinung“ mit den alten Werten wieder einmal bestätigt sieht: So einfach sei es mit dem Egoismus eben doch nicht, und im Grunde sei ein solches Verhalten nur abzulehnen. Doch ist eine solche Bestätigung nicht grundsätzlich das Ziel derartiger Sendungen. Ihre Eigenart besteht darin, dass sie unterschiedliche Verhaltensweisen zur Disposition stellen und sie auf niederer Ebene diskursfähig machen. Verhaltensweisen können hier – wenn auch auf oberflächliche Weise – erörtert, und es kann vor allem immer wieder eine Position der Negation und der Abgrenzung bezogen werden.

Damit dienen gerade solche Shows der *Flexibilisierung* von bestimmten mit der Gegenwart assoziierten Verhaltensweisen. Im Sinne der These vom Fernsehen als Begleitinstrument der Modernisierung müsste das Medium eher Durchsetzungswillen, Leistungsbereitschaft, Abgrenzungsverhalten positiv bewerten und propagieren. Dies wird hier jedoch zumindest auf expliziter Ebene gerade nicht getan. Die Show bestätigt eher die alten Werte, an denen eine breite Mehrheit festhält, und das Personal besteht – wie das Studiopublikum in dieser Folge von JOHANNES B. KERNER deutlich zeigt – eher aus *ausgegrenzten gesellschaftlichen Gruppen*, den zu kurz Gekommenen, auf jeden Fall den ‚kleinen Leuten‘.

Damit kommt einer solchen Sendung eine *Trostfunktion* zu, weil sie nicht offensiv Anpassungsleistungen propagiert, die in den ökonomischen Modernisierungsprozessen benötigt werden, sondern eben auch alte Werte, an denen viele festhalten und die das Zusammenleben erträglich machen.

Trashig erscheint vielen Zuschauern, die sich darüber eher befremdet oder belustigt zeigen, vor allem der *derbe, oft aggressive und zugleich unernste Unterton*. Doch dieser öffnet gerade den Menschen im Saal den Mund, provoziert zum Mitreden und Mittun, weil sie in diesem öffentlichen Forum, so scheint es, ‚kein Blatt‘ vor den Mund nehmen müssen. Hier scheint keine der üblichen Verhaltenskonventionen mehr zu gelten, stattdessen gelten andere Regeln, die *Konventionen der Fernsehpräsenz*. Diese sind den meisten im Studio Anwesenden auch bewusst. Einmal wird von den Gästen bei JOHANNES B. KERNER eher unbeabsichtigt im Nebensatz erwähnt, dass man sich *so* im Fernsehen nicht zu verhalten habe, oder gerade weil man die Sendung kenne, dieses und jenes zu machen habe. Darin ist man Kenner, dass man weiß, wie es im Fernsehen – und damit in dem, was die Gesellschaft bestimmt, zugeht.

Man kann das, was sich hier in dieser Beispielsendung abspielt, in einem größeren Zusammenhang sehen. Gerade in dem, was als Trash erscheint, in dem künstlich Herausgestellten, in dem Gespielten und Inszenierten, liegt die eigentliche Leistung dieser Sendung: Rollen anzunehmen, sich selbst zu inszenieren und Verhaltensweisen auszuprobieren.

Die Provokation gezielt zu suchen und auszuhalten, ist eine Verhaltensleistung, die einem strukturellen Erwartungsmuster der neunziger Jahre entspricht. Es ist letztlich eine spielerische Erprobung einer mentalen Flexibilisierung, wie sie als reales Verhaltensmuster Richard Sennett für den „flexiblen Menschen“ der Gegenwart für notwendig erachtet hat.¹²

Funktionen des Fernseh-Trash

Was in der allgemeinen Medienpublizistik als „Trash“ klassifiziert wird, hat also gesellschaftliche Funktionen, insbesondere für *spezielle Publikumsgruppen*.

12 Sennett, Richard: Der flexible Mensch. Die Kultur des Kapitalismus. Berlin 1998.

Diese Funktionen lassen sich sicherlich auf unterschiedliche Weise beschreiben, nicht zuletzt auch weil sie relativ neu und wenig verfestigt sind.

Die Daily Talks zielen auf ein Publikum, das tagsüber viel Zeit hat, auf Hausfrauen natürlich, Rentner, aber auch Jugendliche und eben vor allem auf Arbeitslose. Der Anstieg der durchschnittlichen Fernseh-Sehzeit von 1985 auf 1995 um etwa eine Stunde – nachdem zuvor jahrzehntelang eine weitgehende Konstanz bestand – ist ein Indiz dafür, dass für das Fernsehen in dieser Zeit neue Funktionen bei der Mediennutzung hinzugekommen sind.

Die konstant hohen Einschaltquoten der Daily Talks zwischen 2 und 4 Mio. Zuschauer tagsüber werden dadurch erreicht, dass das Fernsehen hier offenbar ‚überflüssige Lebenszeit‘ absorbiert und dabei die gesellschaftlich häufig Ausgegrenzten scheinbar wieder mit der Welt verkoppelt. Dabei stehen die zwischenmenschlichen Verhaltensweisen und die Formen des privaten und halbprivaten Umgangs miteinander im Vordergrund. Darin liegt eine nicht ganz unwesentliche *gesellschaftliche Befriedungsfunktion*.

Sendungen wie JOHANNES B. KERNER, aber auch wie BÄRBEL SCHÄFER, HANS MEISER und andere üben ein, dass man sich selbst zu inszenieren hat, bieten die spielerische Übernahme verschiedener Rollenbilder und Verhaltensmuster an und bewerten die Streit- und Konfliktfähigkeit neu. Sie thematisieren – gerade über die Funktion der Abgrenzung und Distanzierung – neue und alte Werte des Zusammenlebens und bieten damit Material für die Selbstfindung und Selbstpositionierung des Publikums. Sie geben nicht zuletzt auch denen ein Forum, die gesellschaftlich kaum noch über andere Formen der Selbstvergewisserung verfügen.

Das Trashhafte im Tonfall, in der Themenwahl und im Ausstellen von Verhaltensweisen dient dazu, dass sich diese Sendungen auch gesellschaftlichen Randgruppen öffnen. Es liegt aber auch darin, dass alles, was als Norm daherkommt, was als erhaben herausgestellt und pathetisch formuliert wird, schnell dem Spott und Hohn ausgesetzt ist. Talktrash erscheint deshalb gerade auch für ein jüngeres Publikum als eine angemessene Form, sich von gesellschaftlichen Leistungsanforderungen und Zwängen zu distanzieren bzw. zu diesen eine eigene Haltung zu finden.

Dass in solchen Formen der gegenseitigen Abgrenzung und Distanzierung selbst wiederum eine *integrative Kraft* liegt, weil sie die gesellschaftlichen Gruppen auf das einigende Medium Fernsehen verpflichtet, liegt auf der Hand. Der Frankfurter Soziologe Karl-Otto Hondrich hat vor einiger Zeit noch einmal darauf hingewiesen, dass *gesellschaftliche Integration heute vor allem durch Abgrenzung* erfolgt. In diesem Sinne kommt gerade auch dem Trash-Fernsehen eine wesentliche Funktion in den gesellschaftlichen Veränderungsprozessen zu.

Symbolsysteme des Fernsehens am Beispiel BINGO-LOTTO

Krisen, in denen ein kultureller Verfall innerhalb der Kultur beklagt wird, erscheinen im Rückblick als Ausgangspunkt innovativer Entwicklungen. Die Auseinandersetzung mit den Erscheinungsformen der Vergangenheit ist unerlässliche Voraussetzung für formale und inhaltliche Innovationen. In der Re-generation des Tradierten liegt die Möglichkeit der Entwicklung neuer Vermittlungsformen begründet. Befreit man sich von den normativen Aspekten des häufig verwendeten Begriffs „Trash“, so lässt er sich als Klassifizierungskategorie für Produkte verwenden, die kulturelle Erscheinungsformen – oft mit einer ironischen Brechung – wiederaufbereiten.¹

Hässlichkeit als Abkehr von dominanten und damit Entwicklungsmöglichkeiten reduzierenden Bewertungskriterien ist das grundlegende ästhetische Prinzip dieser ironischen Brechung. Dabei sind auch Einflüsse aus dem Bereich der Populärkultur erkennbar. So bedienen sich die Besucher des jährlichen Schlagermoves in Hamburg der Requisiten und Kleidung der siebziger Jahre. Hässlichkeit ist Ergebnis der Übertreibung formaler Charakteristiken bis hinein ins Groteske.

Trashprodukte der Kultur zertrümmern formal und inhaltlich geschlossene Vermittlungsformen in Fragmente, die die Grundlage für Variationen einer neuen Produktästhetik bilden. Vergleichbar dem Recycling der Müllindustrie werden insbesondere Verpackungsreste und noch verbliebene Inhaltsreste wiederaufbereitet. Formale und inhaltliche Stereotypen, die sich auf die Wiederholung von Textfragmenten reduzieren, werden zu neuen Angeboten verknüpft. In der Trashkultur der Medien kommt es innerhalb der Fragmentvariationen auch zur Verknüpfung etablierter kultureller Symbolbereiche.

Kultur fungiert als Symbolset, das unsere individuelle Wahrnehmung prästrukturiert und damit kollektiviert. Kultur bildet Darstellungsmuster, die unsere sinnliche Wahrnehmung und die Bedeutung, die wir ihr zuweisen, bestimmen. Alle Erfahrungsbereiche, so scheint es, sind kulturell codiert. Das kulturelle Symbolset bestimmt das individuelle Verhalten ebenso wie das Verhalten des ge-

1 Die bloße Wiederaufbereitung wird mit dem Begriff der Repro- oder Copykultur erfaßt.

sellschaftlichen Kollektivs. Elektronische Massenmedien bestimmen das kulturelle Symbolset, das in ihrer Verbreitung in die Lebenswelt der Menschen integriert ist. Die Vermittlungsstruktur der Massenmedien kennzeichnet das Nebeneinander von Handlungs- und übergeordneter Bedeutungsebene. Symbole sind als darstellerische Basiseinheiten immer in größere mediale Vermittlungsstrukturen eingebunden. Symbole verstehe ich in Anlehnung an Ernst Cassirer als Sinnbilder, als Zeichen, die auf eine übergeordnete Bedeutung verweisen. Diese Bedeutungsebene von Symbolen wird durch Vereinbarungen innerhalb einer Gruppe von Menschen festgelegt und ist daher variabel.²

Im System der Massenmedien fungiert das Fernsehen als Symbolspeicher der Kultur.³ Der synkretistischen Struktur des Programmangebots entsprechend treffen in Fernsehsendungen unterschiedliche Traditionslinien kultureller Vermittlung zusammen. Das Fernsehen integriert nicht nur tradierte Darstellungsprinzipien, sondern auch etablierte symbolische Bedeutungen. Als derzeitiges Leitmedium stellt es kontinuierlich sich variierende Symbolsysteme für die individuelle und kollektive Selbstwahrnehmung bereit. Bei den Veränderungen der Symbole und ihrer Bedeutungen nehmen Sendungen des Trashfernsehen eine Schlüsselposition ein.⁴ In Sendungen des Trash-Fernsehens werden Reste der Programmgeschichte wiederaufbereitet und in neuen Kombinationen zusammengefügt. Damit ergeben sich auch neue Bedeutungskonstellationen. Sendungen mit einem niedrigen Anspruchsniveau sind nahe an den Grundelementen der Fernsehvermittlung. Als Teil der Reprokultur reproduzieren sie vorhandene Darstellungsmittel und Inhalte. Sie sind daher symptomatisch für die Fernsehästhetik ihrer Ausstrahlungszeit.

Die Bedeutung von BINGO-LOTTO in der Fernsehentwicklung

BINGO-LOTTO⁵ markiert die Zäsur des Fernsehens zur Digitalisierung am Ende der neunziger Jahre. Es integriert in einer Symbiose nicht nur verschiedene Symbolwelten des Fernsehens, sondern bricht auch die Grenzen zu anderen Facetten der Massenkultur auf und führt ihre formalen und inhaltlichen Stereotypen in einer Sendung zusammen. So sind Formen populärer Musik, sei es der volkstümliche Schlager oder seien es Musicals, Höhepunkt der Sendung. Durch diese Integration von Produkten anderer Kulturbereiche erschließt sich das Fernsehen für seinen steigenden Programmbedarf neue Inhalte und Formen. Das Prin-

2 Zur detaillierten Analyse der Bedeutung und Funktion von Symbolen verweise ich auf Cassirer, Ernst: Philosophie der symbolischen Formen. Darmstadt 1925. Goodman, Nelson: Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie. Frankfurt a. M. 1997.

3 Vgl. hierzu das Kapitel 2 in: Bleicher, Joan Kristin: Fernsehen als Mythos. Poetik eines narrativen Erkenntnisystems. Opladen 1999.

4 Vgl. das Trash-Kapitel in: Caldwell, John Thornton: Televisuality. Style Crisis and Authority in Television. Brunswick 1999.

5 Ich befasse mich mit dem Erscheinungsbild der Sendung vor dem Redesign im Jahr 2000.

zip der stets variierten Kombination des Bestehenden sichert die Reproduktion von Sendungen und liefert so laufend Inhalte für die Programmangebote.

Diese televisionäre Symbiose nutzt die Vergangenheit des eigenen Mediums als Quelle für konservative Harmonieideale und Glücksvorstellungen. Dabei integriert BINGO-LOTTO in seine Vermittlungsebene auch formale Darstellungskonventionen der Fernsehgeschichte, die sonst aus dem aktuellen Programmangebot verschwunden sind, wie etwa das winkende Saalpublikum, das noch die Gameshows der fünfziger und sechziger Jahre prägte. So fordert Moderator Thürнау⁶ in einer direkten Handlungsanweisung sein Saalpublikum auf: „Jetzt winken wir mal nach Hause. Hallo Wendland. Jetzt kommt einer von euch und wird sich jetzt vielleicht Bargeld abholen.“ „Jetzt“ wird zum verbalen Signal des Live-Anspruchs der Sendung. Das unmittelbare Dabeisein der Zuschauer ist unerlässliches Wirkungselement der Bingo-Welt.

In Abgrenzung von der Vielzahl zeitbezogener offener Erzählformen des Fernsehens der neunziger Jahre präsentiert sich BINGO-LOTTO als gleichbleibendes geschlossenes Sendungsangebot. Nichts ist den schnellen Veränderungen des Programmflusses unterworfen, es ist eine geschlossene Welt der Sicherheit. BINGO-LOTTO bietet die gleichbleibende Erlebniswelt von Glück und Harmonie. So lautet die Begrüßungsformel der Moderatoren: „Willkommen zur Bingowelt.“ Der Sendungsaufbau ist durch eine standardisierte additive Abfolge von Spiel/Preisverleihung und der filmischen Thematisierung von Wohltätigkeit zum Wohle regionaler Naturidyllen gekennzeichnet. Eine Gesangsnummer aus Musicals (die auch in einer Vielzahl der präsentierten Preise omnipräsent sind) oder Volksmusik teilt die Sendung in zwei Teile und bildet eine Pause zwischen den Spieleinheiten.

Mitglied der televisionären Gemeinschaft ist nur der, der sich dem Gruppenhandeln unterwirft, also mitspielt und sich dabei an die Regeln hält. In den Regeln ist auch ein gleichbleibendes ethisches System manifestiert. Die Sendung verknüpft menschliche Wohltätigkeit mit menschlichem Glück: „Wenn man sich ein Los kauft, kann man Gutes tun für die Umwelt, aber auch für sich selbst.“ Immer wieder wird in der Moderation neben der Wohltätigkeit auch die Bedeutung der Familie als Garant subjektiven Glücks beschworen.

Der hohe Anteil von Selbstreferenz im Bereich Spiele und Moderation unterstützt den Eindruck eines in sich geschlossenen Angebots. Vergleichbar der Propaganda ist die Wiederholung zentrales Prinzip selbstreferentieller Sinnstiftung. Auf der Sprachebene wird nicht nur die Begrüßung und die Vorstellung des Sendungsablaufs wiederholt, auch die Spielregeln werden in jeder Spieleinheit erneut thematisiert. Nicht nur die sendungsinterne Orientierung wird durch Wiederholung gewährleistet, Wiederholung sichert auch den sendungsübergreifenden Bedeutungsanspruch von BINGO-LOTTO.

6 Sonst als Redakteur und Radiomoderator beim NDR Hannover tätig.

Dieser Bedeutungsanspruch vermittelt eine konservative Weltsicht. In beiden grundlegenden Vermittlungsebenen der visuellen und verbalen Darstellung werden immer wieder Heimat und Natur als Garanten menschlichen Glücks präsentiert. Bildbeiträge als Hintergrund der gerade gezogenen Glückszahlen zeigen regional zuordenbare Landschaften Norddeutschlands. Die Totale idyllischer Naturaufnahmen gerät zur televisionären Wandtapete. Auch die Gewinner werden durch ihre regionale Herkunft charakterisiert. Moderationstexte thematisieren nicht nur die Vorzüge und Bedeutung der Region (wie etwa Usedom), sondern fordern auch in einem Appell zum Applaus für den jeweiligen Wohnort der Anrufer auf: „Sie sind aus Wolfsburg. Das gibt,s ja nicht. Frau Landsmann [eine der Gewinnerinnen, J.B.] ist auch aus Wolfsburg. Applaus für Wolfsburg.“

Selbstreferenz konstruiert und unterstützt die angestrebte emotionale Harmonie in der geschlossenen Sendungswelt. „Oh, was für ein temperamentvoller Bingeruf“ reißt die Zuschauer sogleich aus der ständig drohenden Lethargie angesichts der Gleichförmigkeit der Spielhandlungen. Der Fernsehkritiker Oliver Kalkofe bemerkt kritisch: „(...) diese Sendung übersteht keiner wach.“⁷ Die Gleichförmigkeit der Spielhandlung wird nur durch die wechselnden Stimmungswelten Spannung, Freude und Mitleid der Moderation durchbrochen, die je nach Sendungszusammenhang wechselt.

Die Symbolwelten des Fernsehens am Beispiel von BINGO-LOTTO

Genrebezeichnungen erfassen standardisierte Symbolwelten des Fernsehens. Diese Symbolwelten setzen sich in allen Genres aus Personen-, Raum- und Dingsymbolen zusammen, die zueinander im Wechselverhältnis stehen. Der synkretistische Charakter der Sendung entsteht durch die Verwendung etablierter Symbolsysteme der Fernsehunterhaltung.

Im Studio signalisiert ein Halbkreis als klassische Form des Amphitheaters den Handlungsraum des televisionären Glückspiels. Dieser Halbkreis schließt sich durch die Anwesenheit der Zuschauer vor den Empfangsgeräten in ihren Wohnungen. Den Säulen als Begrenzungen des Amphitheaters entsprechen die Skulpturen des Glücksschranks und des Glücksturms. Dieser leere „Bühnen“-Raum mit wenigen symbolträchtigen Requisiten unterscheidet den deutschen Fernsehtrash von seinen amerikanischen Varianten, die ihre Zuschauer mit Requisiten und visuellen Effekten geradezu überfluten.⁸ Studiorequisiten als Dingsymbole des BINGO-LOTTO sind dem kulturgeschichtlich tradierten Be-

7 Kalkofe, Oliver: Bingo Lotto (N3). In: Ders.: Das kleine (inoffizielle) Kalkofe Wörterbuch der deutschen Fernsehlandschaft, <http://ourworld.compuserve.com/homepages/kalk-b.htm>, Stand 10.9.1999.

8 Vgl. hierzu Caldwell, John Thornton: Trash TV: Thrift Shop Video/More is More. In: Ders.: Televisuality. Style, Crisis, and Authority in American Television. New Brunswick 1995, S. 193–222.

deutungsfeld Glück entnommen. Glückszahlen, Glücksrad, Glücksschrank, Glücksturm und Glückskäfer sind unverzichtbare Requisiten der Sendungen.

Der Moderator markiert das von dem Gewinner ausgewählte Fach mit einem Glückskäfer. In seinen mit Glückszahlen versehenen Fächern hält der Glücksschrank Gewinne verborgen, die der Moderator durch das Öffnen der Tür sichtbar macht. Nur schrittweise enthüllt sich die ganze Dimension des Gewinns. In den Fächern sind zunächst Schrifftafeln angebracht, auf denen abstrakte Begriffe wie Reise, Musical, Haushalt zu lesen sind. Es folgen Fotos oder kurze Spots, die in der Ästhetik der Werbung den jeweiligen Preis konkretisieren. In den Beitrag, der den Gewinn vorstellt, werden ökologische Fachbegriffe wie Energiespartechnik eingeblendet, die sich die Zuschauer in Kombination mit der Zahl des Faches für die neue Spielrunde des Bingo-Memory Spiels notieren müssen. „Energiespartechnik“ wird *politically correct* zum Lösungswort für neue Gewinne. Und es verschafft akustischen Zugang zum Arkanbereich der Bingowelt: dem heiligen Raum Studio: Einmal mit dem dicken Glücksgott persönlich plaudern.

Die Requisiten lassen auch eine Anpassung an die gesellschaftliche Wirklichkeit erkennen. Wie im Alltagsleben der Zuschauer bestimmen in der Bingowelt Elektronik und Zahlen das menschliche Wohlergehen. Der zentrale Einfluss der Zahlen auf das Glück wird nur von der Klimax der Sendung, der SuperGlückszahl übertroffen.

Preise als Requisiten des Glücks repräsentieren und aktualisieren die Bedeutung von Statussymbolen: Der Duft der großen weiten Welt wird mit Objekten kleinbürgerlicher Spießigkeit vermischt. Reisen (insbesondere Kreuzfahrten und Städtereisen), Autos, Fernsehgeräte und Stereoanlagen stehen gegen Ikonen der konservativen Weiblichkeit wie Schmuck, Besteck oder Haushaltsgeräte wie Wasch- und Kaffeemaschinen. Werbewirksam werden nicht allein die Namen der Hersteller und die Markennamen genannt, die Moderatoren, aber auch kurze Spots preisen zusätzlich die besonderen Vorzüge der jeweiligen Preise an, die sich so auch als Produkte des täglichen Konsums profilieren.

Raumsymbole beinhalten Requisiten als Dingsymbole.⁹ Die fehlende Gestaltung des Studiohintergrunds der Sendung lässt die wenigen Requisiten noch symbolträchtiger hervortreten. Bedeutungszuweisung wird durch Abwesenheit/Leere erzeugt. BINGO-LOTTO kombiniert zwei etablierte Raumsymbole der Fernsehvermittlung: das Studio und die Natur.

Der Sendungszusammenhang weist dem Studioraum seine symbolische Bedeutung zu. In der Bingo-Welt fungiert das Studio als in sich geschlossener Ort des Glücks und der Harmonie. Hier gibt es nur funktionierende Sozialgemeinschaften. Menschen verschiedener Generationen spielen friedlich gemeinsam,

9 S. dazu auch: Müller-Dohm, Stefan: Medienforschung als Symbolanalyse. In: Charlton, Michael; Bachmair, Ben (Hg.): Medienkommunikation im Alltag. München 1990, S. 76–102.

auch als geschlossene Familien an Tischen sitzend, Paare küssen sich im Glück des Gewinns, selbst Rassenschranken werden überwunden.

Der Raum der Natur ist in Berichten über die „wohltätige“ Verwendung der Bingogelder präsent. Filmbeiträge über durch Lottogelder geförderte Umweltinitiativen ziehen Leisten zwischen die additiven Spieleinheiten der Sendung. Die Natur lässt sich als Idylle im Bild erfahren. In den Beiträgen ist Natur der Zuständigkeit menschlicher Helfer unterworfen. Natur wird als ein Raum dargestellt, der auf den Schutz der Menschen angewiesen ist. Das Medium stilisiert sich selbst zum Retter der Wirklichkeit, die es abbildet.

Dem Verwertungsprinzip des Trash angemessen werden Inhaltsreste aus dem Raum der Natur in die geschlossen Fernsehwelt des Studios integriert. Blumentöpfe auf den Tischen des Saalpublikums holen die Natur als Requisite in die Studiowelt. Plastiktischdecken suggerieren eine Gemütlichkeit vergleichbar den Plastikdecken der heimischen Gartenmöbel. Das Studio präsentiert sich als medialer Spiegel häuslicher Privatheit. Dazu zählt auch der nette Onkel, der uns als Gastgeber mit seinen Scherzen unterhält. damit steht Thurnau in einer langen Tradition. Nettigkeit ist seit den fünfziger Jahren eine kontinuierliche Bedrohung intelligenter Fernsehunterhaltung und häufig genug schlichter Ersatz für Handlungsvielfalt.

Besonders augenfällig ist der Einsatz von tradierten Personenstereotypen der Fernsehunterhaltung innerhalb des Recyclings. Moderatoren übernehmen in dieser Sendung zunächst die klassischen Funktionen Spielleiter/Assistentin. Autoritär führen sie nicht nur das Saalpublikum, sondern auch die Zuschauer zu Hause durch die Spielabläufe der Sendung. Die Moderationstexte enthalten eine Vielzahl direkter Appelle und Handlungsanweisungen. Beide Moderatoren fungieren auch als mediale Glücksboten und sind dabei das menschliche Äquivalent zum elektronischen Glücksbringer Computer, dessen Zahlen – wie auch im Alltagsleben – über menschliches Wohlergehen entscheiden. Der dicke Glücksgott beschwört die elektronische Schicksalhaftigkeit: „Computer, lass das Glück jetzt mal zu seinem Recht kommen.“

Die Doppelmoderation Mann/Frau setzt die konservative Genderkonstruktion des Fernsehens der fünfziger und sechziger Jahre fort. Die Genderkonstruktion beginnt bereits bei dem Charakterisierungselement Kleidung. Während der Mann sich selbst zunächst in der Strickjacke als gemütlich, später im Anzug als seriös und nett präsentiert, trägt die Frau im körperbetonten Kostüm gleichbleibend das erotische Farbsignal rot. Die Frau moderiert die Filmbeiträge an, der Mann leitet allein die Spieleinheiten und erklärt die jeweiligen Regeln. Auch in der Sprachebene der Moderation wird ständig die Bedeutung klassischer Familienkonstellationen beschworen. „Das ist aber schön, so eine Omi zu haben.“

In den Beiträgen gibt es das etablierte Personensymbol des Experten, dessen Status der Schriftzug unter dem Namen garantiert. Experten bestimmen als Au-

toritätspersonen über abgrenzte Naturbereiche, denen sie in Statements ihre besondere Bedeutung zuweisen.

Gewinner sind Menschen wie wir, die allein durch die Glückszahl oder die richtige Zahlenkombination auf der Bingokarte in die televisionäre Bingowelt eintreten können und von dort mit einem Gewinn in ihren alltäglichen Lebensraum zurückkehren.

Das Saalpublikum ist der visuell sichtbare Spielpartner des Zuschauers und gleichzeitig Garant für den ordnungsgemäßen Spielablauf. Die Zuschauer zu Hause werden akustisch, durch den Gewinn auserkoren, via Telefon in die Sendung integriert. Sie sind nur als Stimme aus dem Off präsent. Beide Gruppen, das Saalpublikum und die Zuschauer zu Hause, spielen simultan. Beide sind an die gleiche Ziehung der Glückszahlen gebunden. Das Handeln innerhalb der Fernsehwelt ist so Vorbild der eigenen Freizeitgestaltung.

Die Moderatoren fungieren in den Spieleinheiten als Animateure. Im gesamten Sendungsverlauf wirbt Michael Thürnau – Doppelreinkarnation von Wim Thoelke und Lou van Bourg und Personalunion aus *DICK UND DOOF* – um das Vertrauen des Saalpublikums und der Zuschauer zu Hause mit verbalen Sympathiesignalen wie: „Ich seh nur gefährlich aus, ich bin ganz harmlos“ oder „es ist zwar warm hier, aber ich habe geduscht heute morgen.“ Bereits sein beeindruckender Körperumfang versieht Thürnau mit dem Prädikat „gemütlich“ und somit „vertrauenswürdig“. Vertrauen ist, darauf hat Niklas Luhmann hingewiesen, eine Möglichkeit der Reduktion von Komplexität. Die Sendung zielt auf die kontinuierliche Reduktion von Ablehnung durch eine Folge von Sympathiesignalen.

BINGO-LOTTO bildet neben Volksmusiksendungen eine geschlossenes Biotop von Heimatideologie im Fernsehsystem. Dabei werden nicht nur die Regionen werbewirksam im Bild präsentiert, sondern auch ihr besonderer Wert durch Äußerungen von Studioanrufern betont.

BINGO-LOTTO in der Rezeption

Sendungen des Trashfernsehen besitzen eine ideologische Bedeutungsebene; BINGO-LOTTO ist die mediale Ausdrucksform eines Konservatismus, der traditionell auf eine regionale Identität als Grundlage einer geschlossenen individuellen Sinnstiftung orientiert ist.

Da die Codes der Produktion bekanntermaßen nicht unbedingt denen der Rezeption entsprechen müssen, ist aber neben der Sehweise, die eine konservative Erlebniswelt konsumiert, auch eine parodistische Sehweise der Sendung möglich. Diese Sehweise kennzeichnet ja bereits ähnlich konservative Sendungen wie etwa *ACHIMS HITPARADE* des MDR, die ohne Ton rezipiert mit ihren Musikanten durchaus als televisionäre Freakshow tauglich ist. Der Umgang des Zuschauers mit den vielfältigen Kompositionssignalen einer Sendung ist offen. Der ge-

geschlossene Sendungszusammenhang läßt eine Vielzahl von Sehweisen zu. An die Seite der Veranstaltungsöffentlichkeit für ein Glücksspiel kann der nostalgische Rückblick in die Fernsehgeschichte treten. So läßt sich die Sendung auch als ironisches Revival der Unterhaltungsshow aus den sechziger und siebziger Jahren rezipieren. Mit verschiedenen Formen der Interaktion (Dialoge per Telefon, Grüße des Moderators an das Publikum oder bestimmte Zuschauer zu Hause, Zeitgleichheit von Spiel und Gewinn, der durch Anrufe von Zuschauern festgelegt wird) werden Zuschauer eng an das Sendungsangebot gebunden. Sie sind integraler Teil der Sendungsdramaturgie.

Fazit

Zum Abschied winken uns Moderatoren und Saalpublikum noch einmal zu: „Soviel Glück, Bingo, Bingo. Das macht Spaß, und am Ende wirst du der Gewinner sein.“ Doch der eigentliche Gewinner dieses formalen und inhaltlichen Recyclings der eigenen Geschichte ist das Fernsehen. Es bindet Zuschauer an geschlossene Fernsehwelten, deren Konstruktion nur wenig finanziellen und kreativen Aufwand fordert. Die Klassifizierung „Wohltätigkeitssendung“ ist darüberhinaus imagefördernd. So markiert BINGO-LOTTO ein gelungenes Unterhaltungsrecycling.

Der implodierende Solist

*„Allgemein gesprochen ist jedermann interessanter
wenn er nichts tut als wenn er etwas tut.“*

Gertrude Stein

„Wieso Kostüm?“

Helge Schneider

1. Vertrashung des Trash

Zur Eröffnung eines fünfstündigen Interviews stellen im Januar 1995 Albrecht Heinz und Volker Zahn dem Solisten die folgende Frage: „Herr Schneider, kann man mit Ihnen überhaupt ein ernsthaftes Gespräch führen?“ Schneider: „Ja.“¹

Dazu gleich am Anfang zwei (Miss)verständnisse des Kulturjournalismus, die mich nach dem Trial-and-Error Prinzip auf die richtige Fährte führen könnten: Das erste Missverständnis ist der Vorwurf, der schon gar nicht mehr als Vorwurf, sondern im allgemeinen als augenverdrehend-kulturpessimistisches Statement formuliert wird, als „Symptom einer zunehmend verblödenen Gesellschaft“ (*taz*), und zwar die Feststellung, dass man es bei Helge Schneider höchstens mit einer Quatsch-Kultur zu tun habe, die nicht besprochen werden müsse, und, da sie sich ja als Quatsch in Regionen bewegt, die jeden analytischen Diskurs von vorneherein ausschließen, auch gar nicht besprochen werden könne. „Quatsch“, „Blödsinn“, „Nonsense“, „Schwachsinn“ sind dabei nicht nur die Schlagwörter für eine feuilletonistische Verweigerung, sie dienen darüber hinaus auch der Eingliederung des „Phänomens“ Schneider in den übergeordneten Kontext einer ganzen „Quatsch-Kultur“. Ich sehe darin eine einigermäßen perfide Strategie, den Diskurs abzuschneiden und dieses Abschneiden des Diskurses noch zu einer Art verdeckter Theoriebildung zu benutzen. So wird Schneider im Rahmen einer Theorie des Quatschismus in einem Atemzug mit Wigald Boning, den Doofen, Mike Krüger und Hape Kerkeling genannt – zum Beispiel in Norbert Bolz' Artikel *Der Sinn des Unsinn*s.² Der Titel ist trügerisch, denn es geht in dem Artikel, wie in der gesamten Quatsch-Theorie, gar nicht um den Un-Sinn als eine Sonderform des Sinns, sondern um denselben Blödsinn und Schwachsinn, den auch ein Großteil des Mainstream-Publikums dem Komödianten unterstellt.

1 Heinz, A.; Zahn, V.; Schneider, H.: Interview. In: Playboy, H.1 (1995), S. 34-41.

2 Bolz, Norbert: Der Sinn des Unsinn. In: Die Zeit, 30. Mai 1997.

Das zweite Missverständnis, etwas produktiver, deshalb gefährlicher, und erstaunlicher- oder nicht-erstaunlicherweise ausgerechnet in *BILD*: Helge Schneider als „Deutschlands bester Nichtskönner“ und „berühmtester Dilettant“. Rhetorisch verfeinert ergibt das im *Stern* einen „deutschen Vertreter des White Trash“, oder, mit leichter Akzentverschiebung, aber auf der gleichen gedanklichen Linie, einen „Titan[en] des schlechten Geschmacks“ im *Spiegel*. Diese Linie ist insofern ergiebiger, als sie zumindest einige ernstzunehmende Theorien wie die des *Camp* oder der *Ästhetik des Scheiterns* aufruft, und weil sie mit *Bad Taste* und *Trash* zwei Kontexte evoziert, die in sich selbst zerstritten, uneindeutig, vage und damit offen bleiben. Hier treibt man allerdings auch sehr schnell hinüber zu Gildo Horn oder Dieter Thomas Kuhn, zu Glamour, Travestie und ironischem Seventies-Revival, und tut damit letztlich nichts anderes als die Quatsch-Fraktion: Man unternimmt eine Einordnung, die nicht nach dem Besonderen sucht, sondern nach dem Allgemeinen und Verallgemeinerbaren, nicht nach einem verborgenen Netz vielschichtiger Bezüge, sondern nach dem publizistischen Schlüsselreiz. Der Luftballon platzt, und der Gegenstand, der eigentlich in der Schwebe gehalten werden müsste, um von möglichst vielen Seiten betrachtet werden zu können, knallt auf den Boden der Tatsachen. Machen wir uns nichts vor: Trash ist nur ein anderes Wort für Müll geworden – eine sehr bodenständige, sehr fragwürdige Schmutzmetapher, die den Reiz der Vieldeutigkeit und der Selbstverschleierung verloren hat. Trash ist unernst, wie aller Spaß gefälligst unernst zu sein hat. Trash ist, wenn er zu Ende formuliert wird, eindeutig, und damit tot. Trash tötet. Im inzwischen etablierten journalistischen Trash-Diskurs sind „echt“ und „unecht“ streng voneinander abgesondert. Auf der einen Seite wird die muffige Welt der Schlager, der Schnulzen und der Volksmusik gezeichnet bzw., je nach besprochenem Show-Menschen, die verkafferte Ossi-Welt, das Manta-Proletariat, das Mallorca-Deutschtum oder die Subkultur des Ruhrpott – Welten, in sich unzweifelhaft und ungebrochen ernst sind. Dem werden auf der anderen Seite die Kunstwelten von Stefan Raab, Tom Gerhard, Ingolf Lück, Anke Engelke oder eben Helge Schneider gegenübergestellt, die diese Echt-Welten „auf's Korn nehmen“, „persiflieren“, „ad absurdum führen“ usw.. Entweder man singt echte Schlager auf HR1, oder man persifliert sie in der HARALD SCHMIDT SHOW. Entweder man ist Rex Gildo, oder man ist Gildo Horn. Die genannten Protagonisten erfüllen dann auch fleißig die an sie gestellten Ansprüche, allen voran der Mastermind des Trash, Stefan Raab, und erfreuen sich bei den Kritikern und bei den Juroren von TV-Preisen wachsender Beliebtheit. Mit einer solchen Festlegung der Grundhaltung geht immer auch eine Inventarisierung der Mittel einher: Da hat X seinen goldenen Paillettenanzug und Y seine Nussecken, und das bleibt so, bis die Big Time vorbei ist und der nächste an die Rampe tritt. Trash, das ist längst ein Markenartikel mit festem Corporate

Design, dessen Vertreter mit ihrer Wiedererkennbarkeit und mit ihrem absolut verlässlichen Unernst hausieren gehen.

„Verhalte dich! Positioniere dich! Finde dir einen Platz in der Gleichung!“ Wenn Schneider auf die Bühne kommt, werden die Medien panisch. (Auch ein Grund für seine Popularität.) Strukturalistisch aus Reflex suchen sie nach Relationen, stellen Gleichungen auf, fragen, wie sich A zu B verhält, und welche Konsequenzen das für C und D hat. „*Erinnerungen eines Naturforschers*: Kiemen sind für die Atmung im Wasser das, was Lungen für die Atmung in der Luft sind; oder das Herz ist für die Kiemen das, was das Fehlen des Herzens für die Luft-röhre ist“³ etc. Das strukturelle Denken ist es gewöhnt, Gleichungen aufzustellen, in denen auf beiden Seiten des Istgleich-Zeichens ein Zähler einem Zähler und ein Nenner einem Nenner gegenüberstehen. Die Verwirrung der Publizistik im Umgang mit Schneider rührt daher. Und das macht ihn dort nicht zum Künstler, sondern zum sozialen Phänomen, zum kulturellen Symptom, oder wohlwollender, aber nicht weniger falsch, zu einem modernen Till Eulenspiegel und Blödelbarden, der einer dekadenten Gesellschaft den Spiegel vorhält. „Der will uns doch alle verarschen“, sagt mein Vater; Schneider als Parodist mit klar umrissener Rolle innerhalb eines gesellschaftlichen Gefüges. Gefügigmachung, wie sie mit allen betrieben wird, die noch auf den Hochglanzseiten des ICE-Magazins als „unbequem“ definiert und vereinnahmt werden. Negativ ausgedrückt: Schneider verhält sich zur Komik wie Unbildung zu Bildung, wie das Videoproletariat zum Lesezirkel, wie der Dilettantismus zur Professionalität. Oder jovial: Schneider verhält sich zur Komik wie Gildo Horn zum Schlagler, wie Dieter Hildebrandt zum Bundeskanzler, wie die Parodie zum Original.

Das ist noch nicht einmal böse gemeint: Die Parodie muss nämlich immer dann als Strukturgeber erhalten, wenn man etwas rehabilitieren möchte, mit dem man sich eigentlich nicht abfinden kann. Sie ist schwer zu entkräften und eine immer passende Lesart für ausweglose Fälle. Aber mit der Parodie wird eine Handlung nicht als Handlung ernst genommen, sondern sie wird eingegliedert in ein System soziokultureller Muster, ein System, das sie relativiert, und das sie eben nicht als das nimmt, was sie ist. Das soziale Muster wird zum eindeutigen Stellvertreter für einen möglicherweise ungleich komplexeren und uneindeutigeren Tatbestand.

Schneider dagegen: „Es war schon immer mein Problem oder gewissermaßen auch nicht mein Problem, mein *Unproblem* sozusagen, nicht ernstgenommen zu werden.“ Oder klassischer formuliert, mit dem einzigen Witz, den ich mir merken kann: „Aus Spaß wurde Ernst. Ernst ist jetzt zwölf Jahre.“ Ein Spaß, aus dem Ernst wird, so sehr Ernst wird, daß dieser Ernst sich verleiblicht, oder „versinnlicht“, wie Schneider sagen würde, und sich damit, gerade damit, wieder ver-

3 Deleuze, Gilles; Guattari, Félix: Tausend Plateaus. Berlin 1992, S. 319–323.

spaßt... Soweit Ernst – das Kind Ernst, überhaupt Spaß sein kann. Kann es nicht, obwohl es Spaß sein muß, damit der Witz Witz bleibt – und das ist der paradoxe Schock, der das zweite, dritte, zehnte Lachen produziert. Dieser Spaß umgrenzt die Entgrenzung – oder umgekehrt, und er bietet damit eine erste Annäherung an den Luftort, an dem ich, wenn ich Glück habe, Helge Schneider treffe.

2. Intensiv werden, Tier werden, unwahrnehmbar werden ...

Problem – Unproblem, Nicht – Doch Nicht – Doch Nicht Nicht und so weiter – der Exzess ist kein Extrem, keine Lautheit, keine Deutlichkeit, der Exzeß ist eine Mitte, die gleichzeitig in alle Richtungen verweist, ein Zustand der Unbestimmtheit, der Balance und der chronischen Unsicherheit. Hierdurch wird er zur Akrobatik – und damit bin ich schon bei dem, was die Implosion meines Solisten ausmacht: das Verschwinden bei gleichzeitiger Erhöhung der Präsenz.

Ich habe mit der Bestandsaufnahme aus der Presse versucht, die ausfransenden Ränder des Terrains abzustecken, auf dem sich der Entertainer bewegt und das er in seiner Bewegung bearbeitet. Die öffentlichen Diskussionen und die Erwartungshaltungen, mit denen er konfrontiert wird, sind dabei nicht nur feindlich. Sie sind auch Kraftfelder, mit deren Hilfe er sich durch feingesteuerte Annäherungen und Abstoßungen beschleunigen kann. Wir gehören, ich gebe es zu, zu den Leuten, die Helge Schneider immer schon „ganz früh, in einem halb leeren Club in Mühlheim“ gesehen haben wollen und die ihn lieber immer noch dort sähen. Zu denen, denen Helge Schneider suspekt geworden ist, nicht trotz, sondern wegen seiner Popularität. Dabei ist doch das „große Spiel“ auch nicht uninteressant: die absurde Situation, wenn Ruhm zur Jagd wird, und wenn es für den Gejagten darum geht, hektisch Markierungen zu hinterlassen und dann schnell zu verschwinden. Sobald er für einen Moment außer Sichtweite ist, markiert er wieder, zieht dadurch die Aufmerksamkeit seiner Jäger wieder auf sich, und verschwindet wieder, diesmal in eine ganz andere Richtung. Markieren, verschwinden, markieren, verschwinden. Diese Jagd ist erst durch eine Massenwirkung möglich – sie macht die vom Künstler selbst beschworene Serialität aus, die in einem unauffälligeren Setting überhaupt nicht wahrgenommen werden könnte. Sie erfordert eine prozessuale Intelligenz beim Gejagten und beim Jäger, deren Ziel niemals sein darf, die Jagd zu beenden. Ich bleibe dabei: Trash tötet – aber nur, wenn er einen erwischt.

So sind Schneiders Interviews und Talkshow-Besuche genauso wichtig wie seine Stage-Performances, Konzerte und Filme, und es gibt kein Format, in dem er selbst nicht theoretisiert. „Bei euch weiß man nie, ob es Spaß oder Ernst ist“, schreibt ein Zuschauer zur OFF SHOW. Beckmann: „Ist doch gut!“ Diese Balance zwischen Ernst und Ernst manifestiert sich körperlich: Der Solist bewegt sich in Zeitlupe über die Bühne, als ob da etwas wäre, was er nicht verschütten dürfte. Er geht am Stock. Er bewegt sich wie ein alter Mann, der auf seine mürbegeworde-

nen Schenkelhalse achtgeben muß. Statt einer einfachen Kopfdrehung beim Umschauen vollzieht er eine rigide und übertriebene Wendung des ganzen Oberkörpers, als ob seine Figur bei einer unbedachten Bewegung zusammenstürzen könnte wie ein Kartenhaus. Die Wörter haben Seltenheitswert – sie werden gesucht, im Mund zurückgehalten, noch einmal überdacht und dann präzise gesetzt. Die ganze groteske Gestalt atmet eine übertriebene Disziplinertheit und Selbstkontrolle. Die Knie sind aneinandergedrückt, die Schultern hochgezogen, die Hände liegen streng symmetrisch auf den Oberschenkeln. „Modellieren statt moderieren“ nennt er das einmal. Eine Methode, den Gegner zu betrügen: die vorsichtige Bewegung im schmalen Korridor zwischen den Ortungsgeräten. Eine Methode der Dissimulation, zum Beispiel bei Willemsen: „Ich bin geschminkt. Ich darf mich auch kaum bewegen, das blättert alles ab.“⁴ – Alles ist da: Die Tarnung, die Reduktion der Beweglichkeit, die Contenance und die ständige Gefahr, entdeckt zu werden.

In der OFF SHOW interviewt Schneider einen alten Bekannten aus Mühlheim auf einer Klappleiter, ein seltsames Bild und eine konsequente Visualisierung der Balance im Schneider-Talk: Fensterln ohne Fenster. Eine Liebesszene in der Leere, die von entsprechenden Komplimenten begleitet wird, aber buchstäblich zu kippen droht: Schlingensief: „Ich bewundere dich seit Jahren, ich bewundere dich hier in dieser Show, ich finde dich ganz toll, Helge, und du bist für mich wirklich derjenige, der absolut äh ganz toll ist, also, wie sagt man auf deutsch?“ (Pause.) Schneider: „Sehr gut.“ (Pause.) Schlingensief: „Ja genau, du bist sehr gut, Helge.“ (Pause.) Schneider: „Du auch.“ Schlingensief: „Ja, danke.“ Ein einfacher Wortwechsel, und trotzdem wird man von dem Gefühl nicht losgelassen, dass alles viel komplizierter sein müsste als das Wenige, und man bemüht sich, das Gehörte zu verbiegen, zu verdrehen, indirekt werden zu lassen; die Synapsen rauchen. Ein Akt der Balance und des In-der-Schwebe-Haltens, der einen den Atem anhalten lässt. Aus Ernst wurde Ernst.

In bestimmten Shows, vor allem wenn Schneider als Gast die übliche Product-Placement-Tour durch alle deutschen Talkshows macht, geht dieses Balancieren über in einen fast vollständigen Rückzug. Die übertriebene Contenance wird ergänzt durch eine Sonnenbrille, eine knappe Uniform, in die der Körper sich reinpresst, oder einen hochgeschlagenen Mantelkragen und Handschuhe. Die Figur erstarrt. Sie schirmt sich ab. Auf verbaler Ebene wehrt sie sich mit dem Wort „doof“ gegen alles, was ihr nicht zusagt oder worauf sie aus momentaner Unlust nicht anders zu reagieren gedenkt. Doof, das Lieblingswort zur Beurteilung einer reizgefilterten Umwelt – ein lustiges Wort trotzdem, ein Wort, das in der Mitte zwei große runde Augen hat: eine Verneinung mit Gesicht. Keine Panzerung, sondern eher eine Tarnkappe, ein Zaubertrick.

4 Helge Schneider bei Roger Willemsen. ZDF 1997.

Lässt man einmal ganz zwanglos die Struktur weg und die Serie zu – denn Helge Schneider bezeichnet sich, wie auch Christoph Schlingensief, ausdrücklich als seriellen Künstler –, dann verfügt man über ein viel adäquateres Instrumentarium, das die heterogene Abfolge sowohl auf der Mikro- als auch auf der Makroebene ermöglicht und begreift, ein Instrumentarium, das die Verwandlung, das Morphing, die Tarnung, die Verstellung und die Zauberei besser beschreiben kann als jede kultursoziologische Verortung. Das soziale Beziehungsgeflecht verdampft; was bleibt, ist eine bruchstückhafte, von Black-Outs, abrupten Übergängen, Versprechern, Irrtümern und kranken Assoziationen durchsetzte Abfolge. Blödsinn und Nonsense heißen jetzt „Sinnlichkeit“ und „Phantasie“⁵, Funktion heißt jetzt: *Stil*. Die Bewegung, die sich offenbart, ist nicht planlos: Sie ist im Gegenteil strategischer, listiger, lustiger und dynamischer als das starre Gefüge der Funktionalität: Jetzt sehen wir nicht mehr nur die Figur im Raum, wir sehen ein ganzes Figurenkonglomerat, ein Arsenal an Stilen, Images, Standards, Routines, Zitaten. Haken schlagen, rückwärts laufen, falsche Fahrten legen, Kreise gehen, die eigenen Spuren verwischen. Das hat mit Tarnung zu tun, mit Verstellung, mit Imitation und mit Täuschung. Aber das alles ohne eine biologische Teleologie. Eine Tarnung zweiten Grades also, die Selbstzweck wird, oder Kunst.

„Ich mache bewusst immer genau das Gegenteil von dem, was man von mir erwartet. Nur so kann ich wirklich Spaß an meiner Arbeit haben“.⁶ – Aber was erwartet man von ihm? Und was ist das Gegenteil davon? „Man muss aufpassen. Ich könnte natürlich zu meiner Plattenfirma gehen und sagen, wir machen wieder ein Lied wie *Katzenklo*: zum Beispiel *Eichelhäberklo*. [Denkt nach.] Obwohl: *Eichelhäberklo*, mit der selben Melodie wie *Katzenklo*... das hätte was!“⁷ Keine platte Verweigerung also, sondern ein sehr vages Terrain, zu vage, um daraus eine Dialektik zu machen, wie er selbst sieht.

Das Verschwinden ist, ich sagte es schon, nicht als ein Rückzug oder ein Protest zu verstehen: Gewissermaßen ist es sogar bejahend: Immer bemüht, immer höflich und entgegenkommend antwortet der Solist auf die Fragen, die ihm gestellt werden. Mit einer chronischen Gutgelauntheit und Ausgeglichenheit kommt sein „Gut“, sein „Toll, ganz toll“, sein „Sicherlich“, und schließlich sein „Tschüs“. Das alles ohne den geringsten Anflug von Ironie, mit unerschütterlicher Herzlichkeit. „Der kommt sehr sympathisch rüber“, diagnostiziert Rudi Carell treffsicher den Erfolg des Shooting Stars, als er ihm bei Karl Dall zum ersten Mal begegnet. Die gewohnte Satire-Rezeptur aus Sarkasmus und sozialer Analyse ist hier schlicht abwesend und hinterlässt eine Leerstelle im System, die verunsichern muss.

Überall, wo Schneider auftaucht, schwänzt er; versucht er, sich möglichst elegant und unauffällig um seinen Job herumzudrücken und dabei immer gute Mie-

5 Interview n-tv, November 1998.

6 Heinz, A.; Zahn, V.; Schneider, H.: Interview, S. 34–41.

7 Ebd.

ne zu machen, damit der Lehrer ihn nicht erwischt. In der OFF SHOW unterhält er sich mit einer Zuschauerin, weil er die Kamera bei Reinhold Beckmann vermutet, und als er sich in einem der Studiomonitore sieht, versucht er, beim Schwätzen überrascht, sich im Zuschauerraum zu verstecken. In seinem Live-Programm GUTEN TACH schaut er bei den schönsten Musikstellen auf die Uhr. Immer will er nach Hause, Feierabend machen, frei haben etc. Entertainment wird zur Maloche nach Stechuhr, zur Schicht, deren Ende man herbeisehnt, um endlich wegzukönnen, in ein anderes Leben, andere Räume und andere Klamotten. Wo er ist, ist nie das Eigentliche, immer ist er auf dem Sprung in eine andere Welt, die sich durch sein Abwesen ankündigt. Was er macht, macht er zwischen Tür und Angel – und gerade dadurch steigert er seine Attraktivität.

Das (fotografische) Negativ hiervon ist das Posing: Ich denke an die Momente während der Großen Samstagabend-Unterhaltung bei Gottschalk, in denen er kurzfristig seine Nebenrolle zur Hauptsache macht und winzige Gesten, Grimassen und Kunststücke zu Kamera 5 hinüberschickt. Ein Glücksfall, wenn die Bildregie in solchen Momenten von den Hauptakteuren ablässt und eine kurze Einblendung macht. In der OFF SHOW drängt er sich immer wieder vom Bildrand her in Interviewsituationen mit Reinhold Beckmann und Gästen hinein und versucht, eine fotogene und gleichzeitig bequeme Position im Tableau zu finden, obwohl dort weder inhaltlich noch räumlich Platz für ihn ist. Auch das hat etwas mit Dissimulation zu tun, genauso wie mit Präsenz: der fehlschlagende und dadurch umso einleuchtendere Versuch, eine unauffällige Gegenwartigkeit zu produzieren. Im Interview formuliert er einmal en passant ein Gameshow-Projekt: „Was mit Schach“ will er machen, das ist alles, was er dazu sagt. Es genügt, um zu verstehen: die Re-Duktion des Spiele-Projektes auf eine theoretisch unendliche Folge von ultrakonzentrierten Schweigeminuten und knisternden Absenzen, oder, wie eine Performance-Gruppe das kürzlich formuliert hat, auf ein „Theater, in dem man den Leuten beim Denken zuschauen kann“.⁸

Das läuft nicht auf ein Spektakel hinaus, sondern auf eine vollkommene Assimilierung: Nicht auf eine Verminderung, sondern auf eine Steigerung der Präsenz, und paradoxerweise auf ein Unsichtbarwerden gerade dadurch. Durch Sympathie und vorbehaltlose Zustimmung ist er jeder Talk-Situation besser angepasst als die logorrhöischen Profil-Junkies um ihn herum, sogar besser als der Host, der sich in seiner Gegenwart sichtlich unwohl fühlt. Wenn Schneider talkt, dann repräsentiert er die Gattung durch seine Randständigkeit. Wenn Schneider singt, dann beweist er besseres, sollte ich sagen „echteres“ Stilgefühl als die Betreiber der absurd-sterilen Schlagermaschine. Nie ist Verschwinden Negation. Nie ist Verstellung Lüge. Verschwinden ist Verwandeln, Verwandeln ist Tarnen,

8 Tiedemann, Kathrin: Showcase Beat Le Mot: Showcase Beat Le Mot von A bis Z. In: Broszat, Tilmann; Hattinger, Gottfried (Hg.): Theater Etcetera. München 1999, S. 105 ff.

Tarnen ist Assimilieren, und die Assimilation befördert die Präsenz. Das alles liegt beim implodierenden Solisten auf einer gedanklichen Linie.

Zur Verdeutlichung zwei Missverständnisse: Zum Einen das Schweigen der beiden Neuen Deutschen Männer, Uwe Ochsenknecht und Götz George: Der eine schweigt bei Harald Schmidt, aus Protest gegen die Fernsehure und gegen die Oberflächlichkeit eines von ihm abgelehnten Billigmediums. Der andere schweigt bei Thomas Gottschalk, aus Protest gegen die Fernsehure und gegen die Oberflächlichkeit eines von ihm abgelehnten Billigmediums. Drollig daran ist, dass dieses Schweigen, das Schweigen gegen den Talk, laut ist, von Sekunde zu Sekunde immer lauter wird, so laut, dass man sich die Ohren zuhalten muss. Eine sehr gespreizte und sehr theatrale Präsenz, eine Präsenz, die sich in nichts von den Kostümen Dirk Bachs unterscheidet: Das Subjekt wird grell, es steht ganz vorn an der Rampe, unübersehbar. Das Genre wird hier nicht entlarvt, sondern erfüllt, nicht gezeigt, sondern gelitten.

Zum anderen eine vielsagende Zuschauerreaktion nach der ersten Folge der OFF SHOW: Beckmann und Schneider haben den gealterten Schlagersänger Graham Bonney eingeladen. In der Folgeshow liest Beckmann einen Brief vor, in dem ein Zuschauer gut gelaunt und Zustimmung heischend fragt, wer denn „diesen alten Schnulzensack vom Friedhof geholt“ habe. Mit einem einzigen Satz ist der ganze Kontext von Parodie, Camp, Trash und Bad Taste aufgerufen, der von den beiden Moderatoren allerdings belästigt abgewehrt wird. Schneider: „Na hör mal!“

Vielleicht müsste man Schneiders Musik wirklich einmal hören und sie auf ihren Ernst untersuchen:

„Ich geh, einsam / durch die Straßen, / und mein Herz / ist voller
Tränen ...“

... ich frage mich, ob diese reaktive Kombination mehrerer Sprachklischees das körperliche Phänomen einer Überinnervation im Solarplexus, ausgelöst durch Liebeskummer, nicht tatsächlich besser beschreibt als die handelsüblichen abstrakt-metaphorischen Sätze wie: „Ich schenk, dir mein Herz“ oder: „Nach den Tränen kommt der Sonnenschein“.

Der I.S. verkleidet sich nicht, sondern er zieht Kleider an. Der I.S. verstellt nicht seine Stimme, sondern er singt mit der einen oder der anderen Stimme. Der I.S. imitiert nicht, sondern er nimmt Teil, erfindet. „Widernatürliche Anteilnahmen oder Vereinigungen sind die wahre *Natur*, die die Tier- und Pflanzenreiche durchzieht.“⁹ Kulturtheoretisch gesprochen ist diese „wahre Natur“ vielleicht ein Stilgefühl, das mit strengen Filiationslinien und Verwandtschaftsverhältnissen wenig zu tun hat und das, wenn es in Vervollkommnung auftritt, wie bei den Beatles, immer polymorph-symbiotisch, nicht festgelegt, undogmatisch ist. Ein

ganz undialektisches Gefühl, das weder „imitiert“ noch „ist“, sondern das ständig neu und immer wieder ganz von vorne „wird“.

3. Die solistische Implosion

Aber wie kann der I.S. unsichtbar sein und trotzdem ein Star? Er selbst bezeichnet sich als Star oder einfach als „Schneider“, als ob es auf der Welt nur einen Schneider gebe, nämlich den, der mit Vornamen Helge heißt.¹⁰ Diese Allüre könnte man natürlich auch wieder als eines der Tarnmuster verstehen, mit denen der Körper umgeht, oder besser: die mit ihm umgehen, in die er sich verstrickt, und von denen er sich schließlich befreit, um gleich in die nächste Stilfele zu tappen. Die Selbstüberhöhung spielt aber in der Präsentation der Figur eine so dominante Rolle, dass es unehrlich wäre, sie einfach als ein Motiv unter vielen in eine Serie von Tarnungsmustern einzuordnen. Dass die Presse ihn als „Titan“, „Großmeister“ usw. betitelt, ist so falsch nicht. Seine Gegenwärtigkeit vermittelt sich so deutlich, dass seine Fans in heisere „Helge“-Rufe ausbrechen, sobald er die Bühne betritt. Und wie um diesen Effekt noch zu verstärken, operiert er mit allen Stilmitteln der Vorenthaltung, der Andeutung und des Teasing eines Megastars. Die Zuschauer bekommen immer ein bisschen weniger als sie erwarten und als ihnen eigentlich zusteht. Ein Lächeln, ein Winken oder ein Blick aus dem Augenwinkel in die Kamera wird zu einem Geschenk an die Massen. Schneider ist auch das singuläre, herausragende Individuum. Er ist zugleich alltäglich und außergewöhnlich, „normal“ und elitär. Er gibt dem Affen Zucker, reicht der Menge die Hand, verschwindet in der Meute, und hebt sich entschieden von ihr ab. Unangestrengt fügt er sich in jedes Environment ein, wird aber nie wirklich ein Teil dieses Environment, sondern bleibt immer heimatlos. Hierin erfüllt er das klassische Paradox des *lonely wolfe*, der überall und nirgends zu Hause ist; das Paradox eines Streuners zwischen den Welten, den gerade seine Heimatlosigkeit und seine Nichtigkeit zum Helden machen. Oder das eines tropischen Fisches, der seine Anpassungsfähigkeit nicht mehr funktionalisiert, um sich vor seinen Feinden zu verbergen, sondern der sie als besonderen Skill ausstellt, um vor staunenden Augen damit zu glänzen.

Und spätestens hier kommt Virtuosität ins Spiel, die Virtuosität eines Magiers, eines Multi-Instrumentalisten, eines Fesselungs- und Entfesselungskünstlers, eines Akrobaten, vielleicht auch eines Privatdetektivs... Die Virtuosität solcher Bühnenpersonen, die auf die blitzartigen Momente der Irritation und der Verblüffung aus sind und die bei ihren Zuschauern eine körperliche Anteilnahme an diesen Momenten provozieren. Verschwinden ist Präsenz, Dissimulieren ist Virtuosität – erfreut stelle ich fest, dass wir hier in einem ganz anderen gedanklichen Umfeld angekommen sind als die Theoretiker des Dilettantismus.

10 Ebd., S. 319–323.

Seine Versionen von Thelonious Monk sind Momente, die ganz für sich stehen, weil sie eine Konzentration und Introvertiertheit vermitteln. Der Solist lauscht – er empfängt, statt zu senden, und strahlt eine ungebrochene Emotionalität aus. Musikmachen bei Schneider ist wie ein vegetativer Akt, parasympathisch innerviert, eine basale Körperfunktion.

Schneider ist Solist nur insofern, als er immer randständig ist. Randständig in bezug auf die – übrigens stark fluktuierende – Gemeinde seiner Fans, randständig in bezug auf das Personenkonglomerat, das ihn umgibt: Peter Thoms, Buddy Casino, Andreas Kunze, Peter Berling stehen bei fast allen Aktionen wie eine Familie in der Landschaft, funktionieren aber ohne Schneider scheinbar besser als mit ihm. Er ist der eine zuviel, der, der sich überall hineindrängen muss und eigentlich allen auf die Nerven geht. Er ist immer auch randständig in bezug auf die Medien, in die hinein er sich begibt – und trotzdem verkörpert er das alles besser als der klassische Protagonist: Wenn er sich in TEXAS aus dem Bildrahmen rausbückt, um die Zigarre aufzuheben, die ihm beim Gähnen aus dem Mund gefallen ist, dann spricht er vom Problem der Einstellung, von der Frage des bewegten Bildes, vom Zelluloid und seinen Kosten so präzise und pointiert, dass Godard sich auch freuen würde. Jubel bei den Zuschauern.

Gejubelt wird auch, wenn er auf die Bühne kommt wie für den Soundcheck, wenn er langsam seinen Weg über die herumliegenden Kabel macht, ein Instrument auswählt, diesmal die Gitarre, sein Plektrum sucht, fünf Minuten stimmt, mit dem Rücken zum Zuschauerraum, zwischendurch auf die Uhr schaut, Wasser trinkt und sich im Arsch kratzt. Ausgerechnet wenn er ganz passiv wird, wiegelt er die Meute auf, sich selbst zu spüren. „Helge! Helge!“ – aber nicht als ein Appell, endlich anzufangen, auch nicht als das Einschwören auf eine Zentralperson, sondern als Dank für diesen Moment: Die unbeholfene Äußerung eines kollektiven Affektes – des Affektes einer Horde ohne Kern – in Ermangelung einer besseren Parole.

Der Stil, der Habitus, die Mechanik, das Bild: sie erweisen sich, abgesehen von ihrer akuten Wirkung, auch als eine Oberfläche, als ein „Plan“, *auf* dem man die eigene Virtuosität zur Schau stellen und *hinter* dem man verschwinden kann. Sie sind strenge Kompositionen, vollständig gestellt und bis ins letzte Detail berechnet – formalistische Environments, innerhalb derer dem Solisten eine gewisse Bewegungsfreiheit möglich wird, die ihm aber zugleich so viele Vorgaben machen, dass ein vollständiger Kontrollverlust unwahrscheinlich ist. Die Settings bei Schneider haben mit Zufall, mit kreativem Chaos oder mit Sponti-Theater wenig zu tun. Wenn man sich ein Programm mehrmals anschaut, dann sieht man, wie wenig es von Abend zu Abend, von Stadt zu Stadt, von Saal zu Saal variiert. Das hat bei manchen Leuten zu Enttäuschung geführt. Besonders bei denen, die eine Figur zu sehen glaubten und sehen wollten, die sich traut, auf der Bühne das – und nur das – zu machen, was „ihr kleiner Neffe auch kann“ – nämlich einfach

irgendwas. Aber der „Plan“ ist sowohl die Spielfläche als auch eine strategische Planung, die eine Spielfläche erst generiert und ihren Rahmen absichert. Stil ist nicht nur die spontan ausufernde, selbstherrliche Persönlichkeit, vielleicht nicht einmal in erster Linie: Stil ist eine Arbeit, in der man aufgeht, der man sich unterwirft.

Heinz/Zahn: „Sind Sie ein Spießler?“

Schneider: „Ich kann sehr spießig sein. Aber ich spiele dann nur.“

Heinz/Zahn: „Aber Sie können gut mit Spießlern umgehen.“

Schneider: „Ja. Ich kann wie ein Chamäleon die Farbe wechseln.“

Heinz/Zahn: „Was verbirgt sich hinter der Maskerade?“

Schneider: „*Nichts!*“

Schneiders Spießigkeit ist nicht das Eingeständnis einer kleinen Schwäche, wie Stars sie im privaten Bereich nun einmal haben, sie ist ein Vermögen, eine besondere Begabung: die Verwandlungsfähigkeit eines Chamäleons, aber auch nicht als eine therapiebedürftige Krankheit, sondern als Vorahnung einer Zauberei. Man möchte dabei sein, wenn Schneider Spießler wird. Der Solist spielt nicht „sich selbst“, wie man gerne unterstellt, sondern er bearbeitet, erarbeitet einen Habitus, der seinen Körper und seine Sprache ganz durchdringt. Hinter der Maskerade verbirgt sich nicht das Eigentliche, das Echte, sondern „nichts“; will sagen: es gibt keine Maske als beliebig auf- und absetzbares Verkleidungsrequisit, sondern es gibt die Verwandlung, nach der vom Ursprünglichen *nichts* und *alles* übrigbleibt.

„Nichts“ sein heißt auch „normal“ im Sinne von „unbedeutend“ sein. So bezeichnet Schneider das „Normale“ als die Quelle, aus der er seine Komik schöpft. Beinahe ein Allgemeinplatz, wenn man darin eine Affinität zur Observational Comedy à la Lorient und Evelyn Hamann sehen wollte. Die kleinen Absurditäten des Alltags entdecken und feinfühlig modellieren – darum geht es nicht. Das Verstehen oder Missverstehen der Umwelt geschieht bei Schneider nicht auf einem bedeutungsvollen sozialen, sondern auf einem formal-abstrakten Level, ist nicht Imitation, sondern ... wie auch immer das Gegenteil davon heißt. Als Schneider 1996 bei TALK IM TURM zur Reichstagsverhüllung von Christo und Jeanne Claude befragt worden ist, hat er – sehr *laid back* – geantwortet, dass er sich mehr für die kleinen Sachen interessiere, wie zum Beispiel für Kastanienmännchen. Die „kleinen Sachen“, das sind die Sachen, die nicht mit Bedeutung aufgeladen sind: also tatsächlich die genaue Opposition zu Christos Konzept, das in der Verhüllung und anschließenden Enthüllung das Bedeuten und die sozialhierarchische Strukturiertheit eines Objektes noch verstärken will. (Es verwundert nicht, dass diese Art des Aktionismus noch beim borniertesten Bildungsbürgertum reüssiert.)

Kastanienmännchen dagegen bedeuten nicht; sie sind „Körper ohne Organe“: bestehend aus mehreren homogenen, vollkommen unhierarchischen Modulen, außen braun, innen weiß, die unbegrenzte Kombinationsmöglichkeiten erlauben. Wahrscheinlich ist Schneider auch einer von diesen organlosen Körpern, die eher pflanzlich, zellular oder molekular funktionieren. Deren Leben einer mathematischen Operation oder der streng formalen Proliferations- und Infiltrationstätigkeit eines Virus gleicht. Eine Schneider-Maschine, die nichts ist und alles kann, die sich zyklisch erneuert und von Mal zu Mal eine neue Welt erschafft.

0190 – Differenz und Wiederholung

Werbung für Telefonsex hat in den Nachtprogrammen der privatwirtschaftlichen Fernsehanbieter einen feststehenden Sendeplatz, wobei mit fortschreitender Uhrzeit in kürzeren Intervallen über 0190-Nummern überwiegend heterosexuelle und auch homosexuelle Telefonsexkontakte fast ausschließlich für Männer angeboten werden. Auch wenn es einige wenige „Gratisnummern“ für Frauen gibt, die über 0800 und 0130 Kontakt zu solchen Männern aufnehmen können, die eine 0190-Sexnummer gewählt haben und Gebühren für die Gesprächsdauer bezahlen, so fehlt dennoch im Fernsehen die Sexwerbung von Männern für Frauen und von Frauen für Frauen, ausgenommen eine „lesbische Hotline“. Diese Angebotsstruktur ist im Telefonsex verschwindend gering vertreten, da sie nicht ausreichend kommerziell erfolgreich zu sein scheint.

Telefonsexfirmen präsentieren sich im Fernsehen mit Kurztrailern, wobei die Spots mit dem „Sofortkontakt“, der vermeintlichen Nähe („Girls in Deiner Nähe“) und der Echtheitsgarantie des „Live-Kontakts“ werben. Visuell bieten die Spots auch den Anreiz des Zuschauens und Mitmachens beim lesbischen Pärchen, bemühen mit diesem Aufmacher einen klassischen Topos in der Pornografie. Es fehlen auch nicht der Kurzstrip vor der Kamera, der Reiz eines virtuellen Girls in der Cyberstage, der Hausfrauensex, die Spezifizierung nach Altersgruppen („kleine Biester“, Frauen über 30, über 40) und Nationalitäten, wie im „Zauber Afrikas“ oder der „deutsch-polnischen Liebesline“. Die im Fernsehen mit Telefonsex versprochenen Praktiken wiederholen im wesentlichen die Sexangebote der Pornoindustrie. Allerdings ist das Spektrum in der Fernsehwerbung erheblich eingeschränkt und umfasst kaum mehr als „dominant“, „Bondage“ oder die „ultimative Lauschline“ für den „Audio-Voyeur“, schließlich den Kontakt zu „Gays in Deiner Umgebung“ und sehr vereinzelt einen lesbischen Telefonservice. Zudem versperren, im Unterschied zu Pornofilmen und -heften, schwarze Balken die Sicht auf Genitalien. Geschlechtsverkehr vor der Kamera findet hier ebensowenig statt wie die Angebotspalette für oral und anal, Gruppensex, Bi und Partnertausch, Erziehungsspiele, Natursekt, Kaviar und harten SM.

Die Fernsehwerbung für Telefonsex weist bei unterschiedlichen Sendern wie RTL und Vox die gleichen Strukturmerkmale auf. Die nach ca. 1.00 Uhr in Wer-

beblöcken ausgestrahlten Kurztrailer werden mit den Wiederholungen länger, und in einem Block werden mehrmals dieselben Spots wiederholt. Die Programme der Telefonsexwerbung unterscheiden sich strukturell nicht von anderen Werbesendungen, und sie gleichen sich nicht nur auf der vertikalen Achse, das heißt der Wiederkehr des Immergleichen in Zeitintervallen. Vielmehr tritt ca. zwischen 2.00 und 4.00 Uhr eine horizontale Vereinheitlichung hinzu, denn die gleiche Sexwerbung dominiert dann „alle“ in Frage kommenden Sender, und zwar flankiert von Erotikfilmen, Softpornos, Sexmagazinen (wie PEEP) und Sendungen für Kontaktanzeigen/ Heiratsvermittlung, beispielsweise WER MIT WEM auf MDR um 2.30 Uhr.

Im horizontalen Programmvergleich fällt auf, dass die Telefonsexwerbung stark mit retardierenden Elementen arbeitet, während sich eine Sendung wie PEEP auch mit avancierten Entwicklungen wie Öko-SM (Brennessel-Peitsche, Palmblätter-Flagellation) befasst, den Beruf des „Sextesters“ in Ausübung vorstellt und zur Einsendung von Home-Strip-Videos auffordert. Andere Magazine berichten „live“ von Casting-Messen für Pornodarstellerinnen und zeigen vorzugsweise sehr junge Frauen aus Osteuropa beim ersten Test-Sex mit einem professionellen Partner, wobei zugleich zwei Kameras (die Filmkamera vor Ort und die Fernsehkamera) das Ereignis aufzeichnen. Die starke Stereotypisierung der Telefonsextrailer manifestiert sich auch in den auditiven Darbietungsformen, wenn die leichte Merkbarkeit der 0190-Nummern durch rhythmisches Aufsagen oder Sprechgesang unterstützt werden soll. In der Bildästhetik dominieren grafische Elemente, denn die vollständigen Telefonnummern werden oftmals wie interne Spots eingestanz, teilweise mit nahezu bildfüllender Schriftgröße und ergänzt um die Preisinformation der Anbieter und weitere Zusätze – wie gesonderte Telefonnummern für die Anrufer aus der Schweiz. Bei der szenischen Gestaltung der Trailer fällt auf, dass häufig Frauen mit der Hand am Telefon mittig ins Bild kommen, so dass ein zentrales visuelles Motiv auf Interaktion hinweist und diese Trailer bereits auf diejenige auditive Kommunikationsform hin öffnet, für die geworben wird. Schließlich bereitet diese Bildgestaltung einen Medientransfer vor, den der Kunde vornehmen muss, wenn er dem Aufforderungscharakter der Fernsehreklame folgt und zum Telefon greift, um Telefonsex zu haben.

Das Bild der Frau am Telefon erfüllt zudem in einer für den Telefonsex spezifischen Art und Weise das pornografische Versprechen, welches in der Ankündigung kommender sexueller Handlungen besteht. Die Besonderheit des Versprechens auf Telefonsex in der Fernsehwerbung besteht darin, dass fernsehspezifische mit pornospezifischen Aspekten vermischt sind. Schon der Appell an den Zuschauer, der mit „Du“ angesprochen wird, arbeitet fernsehtypisch mit einer direkten Adressierung der Kundschaft, allerdings mit dem Unterschied, dass das persönliche „Sie“ und „wir“ auf die Privatebene verschoben ist. Es geht also nicht mehr darum, eine Form der persönlichen Beziehung herzustellen, die nach Ray-

mond Williams das Fernsehen als ein Medium der zugleich sozialen Kontrolle und Kommunikation leistet und somit auf die Notwendigkeit kultureller Integrationsmechanismen reagiert – hervorgerufen durch „mobile privatization“, zunehmende soziale Vereinzelung in den Vorstädten und Ein-Personen-Haushalte. Andererseits bleibt trotz des Fernsehangebotes von privatem Intimkontakt und sofortigem Telefonsex für den Zuschauer auch eine persönliche Komponente in dieser Beziehungsstruktur erhalten, die sich wesentlich unterscheidet von der immersiven Qualität unpersönlicher Beziehungen bei Sexangeboten im Internet. Wie Margaret Morse¹ belegt, zeichnen sich die Interaktionsstrukturen in virtuellen Umgebungen dadurch aus, daß das Eintauchen in eine virtuelle Welt einhergeht mit der Dekontextualisierung jeglicher Information. Charakteristisch für Interaktionen im Cyberspace, für virtuellen Sex und die elektronische Chat-Line ist die strukturelle Transformation von „personal“ in „*impersonal* relations“.

So wie die Telefonsexwerbung den Kunden persönlich adressiert („ruf mich zuhause an“, „der direkte Draht“) und mit dem Versprechen auf Nähe und Intimität wirbt, das heißt einen pseudoräumlichen Kontakt herstellt, quasi als Vorspiel auf die „Sofort-“, „Direkt-“, also „Live-Verbindung“ per Telefon, ist die implizite Interaktion vergleichbar dem Fernsehverhalten des Programmansagers, der Moderatorin und der Talk-Master. Sie beziehen sich, wie die interaktionistische Fernsehtheorie ausführt, auf Personen, die sie in der Regel weder sehen noch hören. Ausgenommen sind die auf reinen „Talk“ spezialisierten Talk-Shows, bei denen das Feedback derart integriert ist, dass dem Moderator die Stimme, nicht aber das Bild eines Anrufers zur Verfügung steht, der oder die möglichst intime und spannungsreiche Beziehungslagen im „pseudopersonlichen Gespräch“ veräußern will. Abgesehen von solch medienspezifischen Formen des Exhibitionismus auf seiten der Zuschauer handelt es sich bei der Interaktionsstruktur im Fernsehen um ein voyeuristisches Grundmuster, welches auf asymmetrischen Relationen beruht, die beiderseitig aufeinander bezogen, jedoch durch das Medium zugleich vermittelt und getrennt sind. Diesen paradoxalen Beziehungstyp nennt die Fernsehtheorie „parasoziale Interaktion“, vorausgesetzt, dass diese Beziehungen nicht gegenseitig, sondern vielmehr deshalb asymmetrisch zu nennen sind, weil sie Gegenseitigkeit gerade ausschließen. Denn „für den Darsteller ist das Gegenüber unsichtbar, und diese Tatsache ist dem Zuschauer bewusst. Dagegen ist der Darsteller für die Zuschauer zwar sichtbar, kann aber nicht von ihnen beeinflusst werden.“²

1 Morse, Margaret: *Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture*. Bloomington, Indianapolis 1998.

2 Hippel, Klemens: Parasoziale Interaktion als Spiel. Bemerkungen zu einer interaktionistischen Fernsehtheorie. In: *montage/av*, 2, 2 (1993), S. 132.

Unter dem Gesichtspunkt dass, wie die Interaktionsdebatte mit Bezug auf normative Spieltheorien weiter argumentiert, parasoziale Interaktion durch das Fernsehen auch die Einübung von Verhaltensgrundmustern, das spielerische Wiederholen und Erlernen von „Beziehungen“ und „normalen“ Handlungen komplementär zum alltäglichen Leben erleichtern kann, drängt sich die Frage auf, inwieweit die Integration von Telefonsexanzeigen in die Programmstruktur des Fernsehens auch zu einer „Normalisierung“ der Sozialverträglichkeit kommerziell sexueller Angebote beiträgt. Darüber hinaus, und dies scheint mir die brisantere Fragestellung zu sein, könnte das paradoxe Beziehungsmuster in der Fernsehsituation, wie es in der Telefonsexwerbung aktiviert wird, gerade die medienspezifische Voraussetzung dafür bilden, dass diese Fernsehwerbung zugleich die Funktion einer Normierung von Telefonsex erfüllt. Vor allem zwei Aspekte weisen in diese Richtung: und zwar einerseits die Beschränkung der angebotenen Leistungen/Handlungen auf bestimmte Sexualpraktiken (auch wenn sich seit Einführung der Telefonsexanzeigen im Privatfernsehen das Spektrum der Angebote verbreitet hat), und andererseits eine Beschneidung der für das Gelingen des pornografischen Vergnügens unverzichtbaren Distanz zwischen der Darbietung und ihrer Betrachtung.

Bekanntermaßen ist der Voyeurismus eine Grundbedingung der Pornografie, ergänzt um den Exhibitionismus auf der anderen Seite. In der Grundsituation bleibt, vergleichbar der fernsehspezifischen Interaktion, der einen Seite die Sicht oder der Zugang auf die andere versperrt. Das Basismodell für diesen Vorgang bildet die Peep-Show. Während also die Asymmetrie in der Relation ein entscheidendes gemeinsames Kriterium für den pornografischen Vorgang und die parasoziale Fernsehinteraktion darstellt, wird diese Distanzierungsfunktion in der „interaktiven“ Fernsehsendung anders aufgehoben als im Aufforderungscharakter der Telefonsexreklame. Denn in der Telefonsexwerbung ist der Appell zur Interaktion im Unterschied zur Zuschauerrolle bei Talk-Shows und Radio-sendungen, in denen live angerufen werden kann, dahingehend verschoben, dass tatsächlich kein „Live“-Kontakt mit den Frauen aus der Telefonsexwerbung möglich ist. Diese Frauen können überhaupt nicht angerufen werden, ebensowenig wie die Pornodarstellerinnen aus anderen Filmen, Videos und auf weiteren Werbeträgern für Sex der Kundschaft dieser Medien zugänglich sind.

Hieran wird deutlich, dass die Bildkonserve den werbenden Effekt der Überleitung auf andere Frauen in anderen Medien hat, nämlich die Telefonsexanbieterinnen. Das Versprechen auf Distanzaufhebung bezieht sich folglich nicht auf das Medium der pornografischen Darstellung, also den ausgestrahlten Sextrailer, vielmehr auf die angekündigte Telefonverbindung zwischen dem Kunden und einer Frau, die Telefonsex anbietet. Der Kontakt mit der realen Frau am Telefon ist keine unmittelbare Fortsetzung der pornografischen Situation aus der Fernsehwerbung, denn hier wird nicht nur das Medium gewechselt, sondern vielmehr

die Kommunikationsstruktur verändert. Dieser Transfer ist, wie gesagt, in der Telefonsexreklame vorbereitet durch die Vorspiegelung des „Live“-Charakters der Werbung („ruf mich an“) und den szenischen Impetus des Direktkontakts („komm hier rein“). Beides entspricht weder den medialen Gegebenheiten des Telefonsextrailers noch der pornografischen Situation, die auf Distanz aufbaut, wohl aber den Strukturmerkmalen von Telefonsex.

Ganz anders als in der pornografischen Konstellation, ist der Kunde von Telefonsex zur aktiven Mitgestaltung der Situation aufgefordert, das heißt er muss seine individuellen Wünsche benennen und kann in der Regel nicht ein bestehendes Szenarium abfragen. „Lauschlines“ sind, wie schon erwähnt, die Ausnahme und werden in den Bandansagen der Telefonsexfirmen eher als Einstieg und *door opener* angeboten („wenn Du erst einmal mithören willst, wähle...“). Zusammenfassend kann zunächst festgehalten werden, dass das Beziehungsmodell der asymmetrischen Interaktion zwar die Fernsehwerbung für Telefonsex kennzeichnet, jedoch nicht den Relationstyp beim Telefonsex selbst.

Beim Telefonsex steigt der Kunde nicht in ein Programm ein, sondern er muss ein Programm „gestalten“, und zwar sowohl im Unterschied zur Trennung von Aktion und Voyeur in der Pornografie als auch abweichend vom körperlichen Direktkontakt mit der Prostituierten. Der Telefonsexkunde, der eine 0190-Nummer gewählt hat, wird in der „Programmübersicht“ über die derzeit bestehenden Angebote informiert und muss in der Regel im binären Modus mit der Stimme durch „ja/nein“ oder auch durch Tastenwahl („mit 0 kommst Du wieder ins Hauptmenü“) – ähnlich wie beim Computerspiel – ständig eine Auswahl treffen und sich schon auf dieser Ebene stimmlich zu erkennen geben. Bei einigen Anbieterfirmen, die mit 0190 angewählt werden, stellen sich diejenigen Frauen, die zum Zeitpunkt des Kundenanrufes für Telefonsex bereit sind und zu denen per Rufumleitung weiter verbunden werden kann, mit sogenannten „Visitenkarten“ vor. Per Zahlenwahl kann der Kunde sich durch auditive Kurztrailer „klicken“, in denen die Frauen stimmlich für sich werben. Andere Telefonsexanbieter geben vor, dass sie anhand der Stimme des Kunden die passende Frau aussuchen, zu der „sofort“ und „direkt“ verbunden wird, das heißt, wenn – so scheint es – für den Kunden bereits ausreichend Gebühren im Hauptmenü angefallen sind.

Der tatsächliche Telefonkontakt mit der Frau beginnt mit dem „Gespräch“, in dem die Richtung der Wünsche vereinbart wird, die von der Telefonsexanbieterin quasi in einer auditiven Simulation bedient werden. Im Verlauf des „Gesprächs“ hat der Kunde jederzeit die Möglichkeit, neue und andere Wünsche zu äußern. Übereinstimmend bestätigen Frauen, mit denen ich persönlich am Telefon gesprochen habe, dass 80% der Kundenwünsche im Bereich des Normalen und Gewohnten liegen, die restlichen 20% der Anrufe teilen sich auf in 10% devot und 10% andere Praktiken (wie SM, Natursekt, Kaviar usw.). Von Frauen

werden sie in der Regel nicht angerufen. Zudem besteht Konsens darin, dass die Telefonsexanbieterinnen das Gespräch beenden und auflegen, wenn erniedrigende, schmerzhaft und brutale Szenen oder Sodomie verlangt werden. Was den Wunsch des Mitmachens einer oder mehrerer weiterer Frauen anbelangt, so gibt es nicht die Möglichkeit zum „real“ simulierten Gruppensex mit anderen Telefonsexfrauen, vielmehr handelt es sich beim Telefonsex um einen Einzelservice. Das heißt, die Telefonsexanbieterin muss solch erweiterte Szenarien einzig und allein mit ihrer Vorstellungskraft und ihrer Stimme leisten. Das Medium der sexuellen Wünsche ist hier die Stimme. Gegenüber dem Fernsehtrailer liegt beim Telefonsex ein Medientransfer dahingehend vor, dass rein auditiv die Asymmetrie aufgehoben und die Distanz überwunden scheint – was eine Abweichung sowohl von der pornografischen Grundsituation bedeutet als auch von der fernsehspezifischen Aufforderung zur Interaktion. Allerdings hat das Telefonsexangebot starken Simulationscharakter, und die mediale Beziehungsstruktur befindet sich an der Grenze zur Immersion.

Die Klärung, ob und inwieweit Telefonsexwerbung und Telefonsex zur Pornografie zählen, ist unter juristischen Gesichtspunkten vor allem dort interessant, wo Kunden die Bezahlung von Gebühren für Telefonsex-Gespräche über 0190-Nummern verweigern. Nachdem mehrfach vor Gericht festgestellt worden war, dass der Telefondienstanbieter „als Inkassostelle für den Anbieter der Telefonsexleistungen auftritt“ und sich daher „in vorwerfbarer Weise an der kommerziellen Ausnutzung eines sittenwidrigen Geschäfts beteiligt“ (OLG Stuttgart, Urteil vom 21.4.1999, 9 U 252/98), besteht laut Auskunft des Pressesprechers der Deutschen Telekom inzwischen Rechtssicherheit darin, dass die Telefondienstanbieter rein technische Dienste, das heißt Rufnummernpakete, zur Verfügung stellen und Verträge mit privaten Anbietern der 0190-Nummern schließen, die zwischen 0,65 und 0,74 DM pro Minute berechnet werden. Bei der 00-Vorwahl für privat angebotene Telefonsexdienste, für die auch im Fernsehen geworben wird, fallen die jeweils gültigen Auslandstarife an. Somit besteht eine Zahlungsverpflichtung für den Kunden, zumal, wie die Telekom betont, nicht nur Telefonsex über 0190-Nummern angeboten wird, sondern auch der Deutsche Wetterdienst.

Die Entscheidung des Oberlandesgerichtes Koblenz (8 U 970/99), wonach die Deutsche Telekom Anspruch auf Gebühren bei Telefonsex hat, lässt interessanterweise offen, ob Telefonsex sittenwidrig sei. Seitens der Deutschen Telekom wird auch argumentiert, der Telefondienstanbieter achte lediglich auf die Einhaltung der Geschäftsbedingungen und nicht auf die Inhalte, beispielsweise dürfen Privatanbieter nicht ohne Grund ihre Kunden in der Warteschleife hängen lassen. Nur bei den 0130-Nummern hört die Telekom laut eigener Auskunft selbst mit; bei der Verbindung dieser Talk-Lines zu anderen, das heißt zu 0190-Anrufern wird eine oszillographische Stimmenkontrolle durchgeführt, die, so wird betont, zuverlässig die Stimmen von Minderjährigen aussortiert.

Diese Ordnungsstruktur, einschließlich der genannten Überwachungsmechanismen, spiegelt auch die Geschäftsbeziehung zwischen dem Telefonsexkonzern und der einzelnen Telefonsexanbieterin wider. Sie steht am unteren Ende einer Kette der Weiterleitung, ist formal Subunternehmerin, wird nach Minuten und Staffelpreisen bezahlt und ist angehalten, alle Anrufer unter 18 Jahren abzuweisen. Vergleichbar der Deutschen Telekom hört auch die Telefonsexfirma regelmäßig bei Kundengesprächen mit, um die Einhaltung der Geschäftsbedingungen zu kontrollieren. Darüber hinaus können die Einzelgespräche mit Kunden auch von anderen 0190-Anrufern zumindest ausschnittshaft mitgehört werden, wenn sie sich in den Lauschmodus einwählen. Diese Möglichkeit beim Telefonsex unterstreicht eine Verschiebung im persönlichen Kontakt. Sie entspricht, im Unterschied zur Interaktion beim Fernsehen, vielmehr dem Immersionseffekt der Computermedien und exemplifiziert die bereits angeführte Transformation von „personal“ in „impersonal“.

Auch wenn geklärt zu sein scheint, dass die mediale Vermittlung von Telefonsex auf der technischen Kommunikationsebene keine Sittenwidrigkeit darstellt, wird die Argumentation zugunsten der zulässigen Kommerzialisierbarkeit von Telefonsex subtiler, wenn es um die Kategorisierung der Telefonsexleistung selbst geht. Aufschlussreich ist die Ausführung des Landesgerichtes Hamburg von 1996: „Beim Telefonsex fehlt es an der für die Peep-Show typischen ‚Verdinglichung der Frau‘, die dort als bloßes Objekt behandelt wird. Zudem fehlt es an dem Körperkontakt mit dem ‚Kunden‘, was den Telefonsex von der sittenwidrigen Prostitution unterscheidet“ (303 O 339/95). Es sei daran erinnert, dass die rechtsgültige Auffassung der Ineinssetzung von Prostitution mit Sittenwidrigkeit für die Praxis der Sexanbieterinnen letztlich bedeutet, dass sie keinen Rechtsanspruch auf Bezahlung haben. Im Unterschied zur Deutschen Telekom, die ohne Prüfung der Inhalte technische Dienste abrechnet, besagt die Rechtslage für die Prostitution, dass sich aus sittenwidrigen Geschäften keine Rechte herleiten lassen. Im § 138 BGB heißt es: „Ein Rechtsgeschäft, das gegen die guten Sitten verstößt, ist nichtig.“ Verständlicherweise engagiert sich die Interessenvertretung der Prostituierten Hydra auch aus diesem Grunde für die Anerkennung der Prostitution als Beruf. Um die Frage der Pornografie geht es hierbei jedoch nicht.

Das eigentliche Medium der Pornografie scheint heutzutage das Internet zu sein, in dem nicht nur die Verdinglichung der Frau als Objekt zum Anklicken eine neue Präsentationsform gefunden hat. Vielmehr ist im Internet eine Angebotsstruktur entwickelt, die andere, marktübliche Präsentationsformen von Sex ohne Körperkontakt inkludiert, welche sich in der Pornoindustrie etabliert haben und das Spektrum von Pornoheften, Pornofilmen, Sexkontaktanzeigen-Heften (wie das 14-tägig erscheinende Magazin „Happy Weekend“), Peep-Shows und nicht zuletzt Cybersex umfassen. So wirbt der Internetanbieter

„Greenguy“ mit einer Palette von Sexdiensten, darunter: „Shemale: Chicks with dicks – boys with boobs“, „Interracial: Blacks & whites showing that we all can get along“, „Asian: Me fucky-sucky you long time, Dr. Jones“, „Bondage: She can,t come to the phone, she’s all tied up“ und nicht zuletzt „WebCam: Sites that offer real video & camera feeds.“ Das Internet bietet pornospezifische Erweiterungen, wie die Online Übermittlung von privaten Sexangeboten mit Videobildern, die den virtuellen Kontakt zwischen Personen ermöglichen, die sich jeweils vor ihrer Kamera exhibitionieren und diese Bilder „live“ ins Netz geben.³ Hinzu kommen Pornoangebote jenseits der Legalität, die, wie die Debatte um Kinderpornografie im Internet in aller Schärfe bezeugt, auch eine mediale Problematik darstellen. Denn, während die Verbreitung und Darbietung pornografischer Inhalte, die strafrechtlich verboten sind, bislang in getrennten Medien und in illegalen Märkten vonstatten ging, die der Kunde gezielt aufsuchen musste, erlaubt die Struktur des Internet eine Parallelität aller Sexangebote.

Ungeachtet dessen, wie die bestehende Rechtssituation hier durchsetzbar ist, halte ich bei der Frage, inwieweit Sexangebote pornografisch sind, gerade den medialen Aspekt für bedeutsam. Die Werbung für Sex im Internet und in der Regel auch die nach Eingabe der Kreditkartennummer anschließend abrufbaren Sexangebote basieren im Prinzip auf einer Differenz, die teilweise medial bedingt, aber vor allem pornospezifisch ist. Vor dem Hintergrund, dass Telefonsex diese Grundeigenschaft der Pornografie dort aufhebt, wo der Kunde sich aktiv beteiligen muss, bleibt einerseits zu fragen, inwieweit Telefonsex zur Pornografie zählt. Andererseits ist im Hinblick auf andere Medien aufschlussreich, dass im Fernsehen nahezu ausschließlich für Telefonsex geworben wird und nicht für Sexangebote in anderen Medien, die eindeutig pornografisch sind. Die angegebenen Internetadressen der Telefonsexfirmen haben letztlich die Funktion von Links und Selbstverweisen, denn die Homepage dieser Firmen ist auch eine Werbemaßnahme für Telefonsex. Ähnlich wird in Printmedien, wie Tageszeitungen und der einschlägigen Sexpresse, für Telefonsex geworben. Wenn, wie die „neuen“ Medien und das Beispiel des Internet belegen, der Prozess der „Pornografisierung“ im Prinzip alle Medien erfasst, so ist es mediengeschichtlich zunächst verwunderlich, dass es so lange gedauert hat, bis ein so „altes“ Medium wie das Telefon pornografisiert worden ist⁴, immerhin mit einer, gemessen am Film, über einhundertjährigen Inkubationszeit. Hingegen sind der Film und die Fotografie von Beginn an auch pornografisch konnotiert.

3 Nell Tennhaaf hat entsprechende Experimente und Untersuchungen zu Sex im Cyberspace durchgeführt. Vgl. Tennhaaf, Nell: Neonudism. In: Parachute 85 (Jan./Feb./Mar. 1997), S. 12–15.

4 Eva Hohenberger diskutiert die Merkwürdigkeit, „wie lange das Telefon gebraucht hat, um als Medium der Pornografie entdeckt zu werden“, mit Bezug auf Musik, denn beide sind keine darstellenden Medien – entziehen sich somit der Pornografisierung. Hohenberger, Eva: Waren – Körper – Waren. Über Pornographie, pornographische Filme und einen Film über Pornographie. In: Kunst & Therapie, 16 (1990), S. 99.

Diese Beobachtung stärkt die These, dass es sich beim Telefonsex strukturell um etwas anderes handelt als um Pornografie. Während die Pornografie die radikale Trennung zwischen Kundschaft und Prostitution von Sex voraussetzt, was auch die Bedingung des voyeuristischen Vergnügens definiert, bricht diese Trennung beim Telefonsex zusammen. Wenn Telefonsex aus diesem Grunde keine Pornografie sein kann, so gilt dies genauso für den Sex mit der Prostituierten. Genau genommen ist Pornografie eine Darstellungsform von Sex, die mit der Unterscheidung von Akteur und Voyeur arbeitet, hingegen, wie bereits ausgeführt, Telefonsex gerade nicht Szenarien für den passiven Voyeur offeriert. Folglich ist die Verbindung von Prostitution und Telefonsex weit enger als die Verbindung von Telefonsex und Pornografie.

Telefonsex scheint, auf der Grundlage seiner medialen Bedingungen, das einzige Sexangebot zu sein, bei dem der Kunde, in ähnlicher Weise wie bei der Prostitution, Einfluss auf die Struktur und den Verlauf nehmen kann. Somit könnte man sagen, dass hier eindeutig eine soziale Interaktion mit einer realen Person vorliegt. Im Unterschied zur Prostitution und auch abweichend von der parasozialen Interaktion im Fernsehen ist dieser Kontakt „pseudoreal“, insofern die Persönlichkeit der Frau am Telefon gefakt ist. Das heißt, die Telefonsexanbieterin legt sich eine Fassade, ein Image zu, mit dem sie Sex anbietet. Die Telefonsexfrauen erläutern, dass sie dieses Image möglichst lange beibehalten, auch um „Stammkunden“ nicht durch plötzliche Änderungen von beispielsweise Haarfarbe und Körperform zu irritieren. Ganz anders als die Prostituierte, kann die Frau am Telefon, weil sie kein Bild von sich übermittelt, dieses Image, je nach Marktlage, frei wählen und wechseln. Unter diesen Gesichtspunkten ist der Telefonsex eine Abart der Prostitution.

Was jedoch die Fernsehwerbung für Telefonsex betrifft, so ist diese Reklame enger an die Pornografie angebunden, zumal es sich um eine Repräsentationsform handelt, die die Trennung von Anbieter und Benutzer, wie beim Internet-User, voraussetzt. Die Besonderheit dieser Telefonsexwerbung besteht darin, dass die Fernsehwerbung erstens einen Medienwechsel antizipiert und zweitens selbst Bestandteil dieses anderen Mediums ist. Hingegen ist das Telefon kein Medium der Pornografie, sondern der sexuellen Interaktion. Nicht nur, dass es hier keinen Körperkontakt gibt wie in der Prostitution, vielmehr fehlt beim Telefonsex grundsätzlich die Darstellungsform von Sexualität, wie sie bei anderen Sexpraktiken ohne Körperkontakt mit dem Kunden üblich ist, beispielsweise im Live-Sex-Act mit oder ohne Partner in der Peep-Show. Das vollständige Fehlen einer körperlichen Darstellung, der mediale Verzicht auf visuelle Präsentation und schließlich der Verlauf von simulierten Handlungen, deren Veräußerung unbedingt erfordert, dass der Kunde seine sexuellen Wünsche ausspricht, machen den Telefonsex zu einem auditiv monomedialen Vorgang mit beschränkter Interaktion.

Worin besteht nun die Attraktion von Telefonsex? Gemessen an der Komplexität und Ausdifferenzierung von einerseits Pornografie und andererseits medialen Sexangeboten, wie sie das Internet bereithält, erscheint das Telefon nicht als Avantgarde-, sondern als Retromedium für Sexangebote. In ähnlicher Weise sind die Telefonsexangebote im Fernsehen medienrückschrittlich und in ihrer Angebotsstruktur völlig unzeitgemäß. Telefonsexwerbung hat weder intermediale Aspekte, noch kann sie mit der Parallelität und Immersion in der virtuellen Interaktion konkurrieren. Demgegenüber liegt ein klassisches Modell von Medienwechsel vor, wobei, geradezu in Umkehrung zur Medienentwicklung, das zweite Medium, also das Telefon, gegenüber dem Ausgangsmedium weder technisch avancierter noch komplexer ausfällt.

Die Feststellung der medialen Rückschrittlichkeit von Telefonsex und die genannten Gründe erschwerter Pornografisierung des Telefons mögen erklären, wieso das Telefon in der Medienentwicklung und in der Geschichte der Pornografie eine bislang unbedeutende Rolle gespielt hat. Die Einsicht, dass das Telefon kein Medium der Pornografie darstellt, erklärt aber nicht, wieso Telefonsex und Telefonsexwerbung medial Konjunktur haben. Erschwerend kommt hinzu, dass in der Fernsehwerbung ein an der Pornoindustrie gemessen regressives Bilderverbot wirksam ist – beispielsweise durch die „Wiedereinführung“ der schwarzen Balken, die in Zeitschriften und Filmen längst nicht mehr üblich sind. Zudem verdeutlicht ein medialer Vergleich der Sexangebote, dass nicht nur die Werbung, sondern der Telefonsex selbst erheblichen Einschränkungen unterliegen, die einen eher hausbackenen Gesamteindruck erzeugen.

Die eingangs aufgestellte These, dass Telefonsexwerbung im Fernsehen die miteinander gekoppelte Funktion der Normalisierung von Sex und der Normierung von als „normal“ anerkannten Praktiken wahrnimmt, möchte ich insbesondere im Vergleich mit Sexangeboten im Internet erhärten. Zunächst trägt die Fernsehwerbung für Telefonsex zwar zur Normalisierung von bislang der Pornoindustrie vorbehaltenen sexuellen Wünschen und Praktiken bei und arbeitet somit an der Herstellung von gesellschaftlichem Konsens. Das heißt, unter kulturpolitischen Gesichtspunkten verliert das Bedürfnis nach Sexualität außerhalb von sozialen Bindungen, also der Reiz des anonymen „Direkt-“ und „Sofortkontakts“, den Beigeschmack von „Perversion“ und Abweichung, und es wird ‚normal‘, was bis dahin nur im Geheimen und mit Schuldgefühlen behaftet geduldet wurde. Unterstützt durch die unausweichliche Fernsehwerbung kommt es zur Einfügung von Telefonsex in die Standards sexueller Praktiken, die sich mit der vermeintlichen Aufhebung von Heimlichkeit erst recht manifestieren.

Die Telefonsexwerbung, die offen und gezielt für den unverbindlichen Sofortkontakt mit „Frauen in Deiner Nähe“ wirbt, entlastet gesellschaftlich von Schuldgefühlen und fördert die Akzeptanz. Die Kehrseite dieses neurartigen Kulturphänomens bedeutet aber eine strengere Unterscheidung von anerkanntem und zuge-

lassenem Sex gegenüber allen anderen Praktiken, die in der Fernsehwerbung ausgegrenzt und in der Regel auch beim Telefonsex nicht bedient werden. Das heißt, hier bildet sich eine Struktur von „mainstream“ Sex, die gesellschaftlich sanktionierte Befriedung verspricht, solange die Kommunikationsregeln eingehalten werden. Demgegenüber etabliert sich ein anderer Bereich von sexuellen Angeboten im Internet, wo all das medial wiederholt und erweitert wird, was die Pornoindustrie im Prinzip auch in anderen Medien produziert, was aber nicht „sauber“ genug scheint, um im Fernsehen und im Telefonsex zugelassen zu sein. Das heißt, hier entsteht eine Mediengrenze zwischen zugelassenen und unerwünschten, zwischen geduldeten und illegalen Sexangeboten.

Die Normierung der Sexpraktiken durch die Fernsehwerbung und im Telefonsex hat eine beruhigende und entlastende Komponente, insofern die Zulassungsbeschränkung für kommerzielle Sexangebote mit der Überwachung der Kunden einhergeht. Zum einen erfüllt Telefonsex die gesundheitspolitische Maßgabe von *safer sex*, andererseits besteht eine regressive Überwachungsstruktur, die den Kunden nicht nur in seinem kommerziellen sexuellen Verhalten, sondern auch hinsichtlich der gewünschten Praktiken kontrolliert. Dies geschieht, indem die Sexkontakte per Telefon schon aus rechnungstechnischen Gründen registriert werden. Aber es werden nicht nur die Telefonverbindungen gespeichert, sondern – wie gesagt – auch Gespräche mitgehört, und zwar vom Telefondienstleister, vom Telefonsexkonzern und schließlich von anderen Kunden. Der „gläserne“ Telefonsexkunde, der kontrolliert und überwacht wird, unterscheidet sich erheblich vom Pornokonsumenten, der die Sexangebote außerhalb sozialer Kontrollmechanismen wahrnimmt. Auch der Kunde einer Prostituierten muss sich nicht derart veräußern wie der Telefonsexkunde. Die kontrollierte Normierung von Sexpraktiken, mit der die Fernsehwerbung auf Telefonsex vorbereitet, geht einher mit der Legitimierung einer „sauberen“ Variante von Prostitution, die auf der Grundlage der elektronischen Überwachung basiert und „Sicherheit“ vermittelt.

Man könnte sagen, dass das in der Peep-Show entwickelte Modell der körperlichen Distanz und visuellen Kontrolle im Telefonsex auf die Ebene der elektronischen Überwachung gestellt ist. Vergleichbar dem von Michel Foucault analysierten Modell der Überwachung und Disziplinierung im „Panoptikum“⁵, das vor allem in der Gefängnisarchitektur die Blickkontrolle in alle Zellen von einer zentralen Position aus garantiert, arbeitet das Modell der Peep-Show mit der Kategorie des Blicks, wobei hier eine Sexdarstellerin das von allen Seiten einsichtige Zentrum bildet, die ihrerseits Blickkontrolle über die Kunden hat. Die Anpassung dieses auf Blicküberwachung beruhenden Modells an die Gegebenheiten der elektronischen Medien beschreibt Gilles Deleuze mit der Metapher des

5 Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Frankfurt a. M. 1981, darin: Ders.: Der Panoptismus, S. 251 ff.

„elektronischen Halsbandes“.⁶ Im Unterschied zur festen räumlichen Verankerung der Blickkontrolle arbeitet die medial fortgeschrittene Variante der Disziplinargesellschaften mit elektronischen Kontrollmechanismen, die flexibel sind. Das „elektronische Halsband“ ist eine codierte Fessel, die dem Träger freie Beweglichkeit bei vollständiger Überwachung der Bewegungen gestattet. Auch bei der Überwachung von Telefonsexkunden handelt es sich um eine flexible Kontrolle, die nicht an einen Ort gebunden ist und auch nicht über den Blick funktioniert, sondern die Speicherung und Aufzeichnung von Telefonaten, sei es vom stationären oder mobilen Anschluss.

Telefonsex ist nicht nur deshalb erfolgreich, weil im Unterschied zur Pornografie eine Distanzaufhebung möglich scheint, wenn auch nur in der Simulation und an der Grenze zur Immersion. Entscheidender für den Erfolg des Angebotes ist vielmehr eine flexible Ordnungsstruktur, die erstaunliche Parallelen hat zu neuartigen Formen der Arbeitsorganisation, wie sie Richard Sennett als Merkmale des neuen Kapitalismus beschreibt. Die Entwicklungen, die Sennett in der Organisationsstruktur von Wirtschaftsunternehmen und Arbeitszusammenhängen beschreibt, bedeuten im Kern „centralization without organization“⁷, das heißt Auflösung von stabilen Strukturen und gewachsenen sozialen Beziehungen. Ein Prototyp dieser Neuorganisation ist das „plug-in-office“, das eine temporäre Station darstellt, die weder auf die Entwicklung sozialer Interaktion angelegt ist, noch Privatsphäre bietet („offices without walls“) und die der vollständigen Überwachung unterliegt. Die Auswirkungen dieses „prison of flexible capitalization“ beschreibt Sennett darin, dass Personen wie disponible Gegenstände behandelt werden. Dieser besonderen Form von Verdinglichung vergleichbar, erwartet auch der Telefonsexkunde sofort, jederzeit und von überall die sexuelle Verfügbarkeit der Sexarbeiterinnen. Und die Struktur des Telefonssexkontakts unterscheidet sich kaum vom „plug-in-office“, vor allem was die Vermeidung sozialer Kontakte und die zeitliche Begrenzung auf das „Notwendige“ anbelangt. In diesem Kontext erscheint Telefonsex als adäquater Service, der sich zwar keiner neuen Technologie, wohl aber neuer Kommunikationsmuster bedient, die der Flexibilität und temporäre Kontakte gewohnten Kundschaft vertraut sind.

6 Deleuze, Gilles: Das elektronische Halsband. Innenansicht der kontrollierten Gesellschaft. In: Kriminologisches Journal, 3 (1992), S. 181–186.

7 Sennett, Richard: The Corrosion of Character. The personal consequences of work in the new capitalism. New York 1998.

Eike Wenzel

Ballonseide und Schrankwand

Privatheit und Intimität bei den Fussbroichs
und in der Docu-Soap

Warum machen die das? Seit mittlerweile neun Jahren lassen sie sich regelmäßig bei ihrem Leben von einem Kamerateam des WDR filmen: die Kölner Arbeiterfamilie Fussbroich. Mit keiner anderen Form ist das Deutsche Fernsehen den realen Menschen in der Bundesrepublik derart nah auf den Leib und auf die Bude gerückt und hat den privaten Rückzugsbereich einer Familie nach außen gestülpt. 1991 zeigte der WDR die erste Staffel dieser Real-Life-Familienserie, die mittlerweile auf mehr als achtzig Folgen angewachsen ist.

Wer den Fussbroichs beim Zapping erstmals begegnet, stockt, denn die unendlich langen Videotakes aus dem Fußbroichschen Wohnzimmer wirken, als hätte man sich in die Privatvideo-Sammlung des Nachbarn eingelogged. Da liegt ein leicht korpulenter Mann, Mitte Fünfzig, im Ballonseiden-Jogginganzug auf dem Boden vor der Schrankwand und schneidet Teppichboden zurecht. Das Direct Cinema hat schon immer mit der Fliege an der Wand als abwesend-anwesender Beobachterposition kokettiert und zum ästhetischen Ideal erhoben, dass man beim Gucken auf die Realität naiv werden könne, indem man das Leben zeigt, wie es vor der Kamera erscheint. Mit der Serialisierung der Fussbroichs ist der WDR ganz und gar nicht naiv geworden, er hat sich auf das Gebiet des Videoamateurs begeben, versucht, die hüftsteifen Bilder der Video-Heimwerker zu imitieren. Nichts verkauft sich besser als der ungehinderte Blick hinter die Gardinen des Normalbürgers. Fitness-Studio, Playa del Ingles, Goldkettchen und den schwarzen Mercedes mit Alufelgen und Ledersitzen gibt es seitdem auch im öffentlich-rechtlichen Fernsehen.

Im Fernsehen der Gegenwart verwischen die Grenzen, werden kulturell hoch bedeutsame und sanktionierte Unterscheidungen wie real/fiktional, Bericht/Inszenierung, Information/Unterhaltung hinfällig. Es gibt einen neuen Typus des Fernseh-Actors. Fernsehansagerinnen emigrieren, nachdem ihre Spezies Mitte der neunziger Jahre zum Aussterben verurteilt schien, in die Daily-Soaps. Man begegnet gewissen Gelegenheitsschauspielern gleichzeitig in der Werbung, die als Mini-Sitcom daherkommt, als Conferencier am Samstagabend und als schlagersingendem Teenieschwarm im BRAVO-TV. Das Fernsehen, so scheint es, hat damit eine dritte Darstellungsebene zwischen Schauspieler und

realer Person erfunden: auch die Bürger „von der Straße“ gehören dazu, sie sollen im Fernsehen berühmt werden, Millionär werden oder einfach ihr Privatleben offen legen. Politiker treten in Soaps auf, abgehalfterte Unterhaltungskünstler erzählen von ihren Entziehungskuren. Im Fernsehen entsteht so etwas wie eine Parallelgesellschaft. Hier darf sich jeder zeigen, und die Dummen lassen die Hosen runter.

Schaut man sich die Magazinstrecken im Vorabendprogramm von RTL, SAT.1 und Pro7 an, wird einem klar, dass nahezu jedes Tabu vor dem privaten Körper und dem intimen Lebensbereich gefallen ist. Magazine wie TAFF, BLITZ, EXCLUSIV, EXPLOSIV demonstrieren allabendlich, dass das für die Privatheit des Kinostars, der Fernsehberühmtheit oder des Sport-Stars, aber vor allem für das Intimleben des arbeitslosen Werkzeugmachers aus Recklinghausen oder der ehemaligen HO-Verkäuferin aus Chemnitz gilt. Auf ihren Videotextseiten fordert die SAT.1-BLITZ-Redaktion mit dem Charme des Wolfs im Schafspelz auf: „Finden Sie, dass die Geschichte Ihres Nachbarn, Ihres Kindes, Ihres Hundes... unbedingt einem breiten Publikum erzählt gehört? Dann sind Sie genau richtig.“¹

Es ist offenbar nicht allzu schwierig, an die persönlichen Katastrophen sozial deklassierter, traumatisierter und orientierungsloser Menschen heranzukommen. Das Fernsehen hat sich wie kein anderes Medium im Privatbereich der Menschen eingerichtet, ist als Apparat, der die Welt zeigt, in die Wohnzimmer, Küchen und Kinderzimmer vorgedrungen und etablierte sich im Verlauf der siebziger Jahre als ein Diskurs, der mit bemerkenswerter Selbstverständlichkeit vorgeben zu müssen meinte, was die Wirklichkeit ist, wie man sie zu verstehen und wie man sich in ihr zu verhalten habe. Da ist es für ein einzelnes Format kein Problem, den unkontrollierten Voyeurismus als Lebenshilfe zu fingieren und zu versprechen, dass das Fernsehen hilft, wenn es nur die persönliche Lebenskatastrophe im Bild zeigen darf. In TAFF, BLITZ, ECHT WAHR usw. regrediert die Wirklichkeit zu einem Schauermärchen, in dem laufend Kinder geklaut werden, Dämonen des Nächtens unschuldige Jungfrauen heimsuchen und überhaupt jede Menge Appelle ans Übersinnliche versendet werden.

Ich glaube von Gilles Deleuze stammt die Formulierung, nicht wir schauen Fernsehen, sondern „das Fernsehen schaut uns an“. Es mobilisiert seine Zuschauer und fordert sie auf, vor der Kamera (am besten noch in der trostlosen Einzimmerwohnung) den eigenen Seelenmüll hervorzuholen. Die Fussbroichs erfüllen die Metapher vom Fernseher, der auf den Zuschauer schaut, auf skurrile Weise mit Leben. Sie haben dafür gesorgt, dass das kleinbürgerliche Interieur und der Körper des Normalbürgers, des Normalzuschauers, erstmals zu einem auf Dauer gestellten Videobild im Fernsehen wurde.

1 Siehe SAT.1-Videotextseite 346.

Prolet-Kult

DIE FUSSBROICHS sind die ersten Bundesbürger, die in diese Auslieferung von Privatheit und Intimität ans Medium eingestimmt haben – die erste Familie, deren Leben nunmehr seit zwanzig Jahren² vom Fernsehen begleitet und seit dem Beginn der neunziger Jahre in Serie erzählt wird. Seitdem ist Prolet Kult. Man fragt sich, wie man nur so geschmacklos seine Wohnung einrichten kann. Als schließlich die knallrote Ledercouch gegenüber der Eichenschrankwand ihren Platz gefunden hat, doziert Annemie Fussbroich zufrieden in die Kamera: „Ja wissen Sie, wir achten darauf, dass unsere Sachen immer etwas neutral sind, so dass alles zusammenpasst.“ In bester Stimmung haut man sich vor dem Fernseher auf die Schenkel, weil man ja weiß, dass bei denen absolut nichts zusammenpasst und man selbst – Gott sei dank – weiß, was geschmackvoll ist. Wir sehen die Fussbroichs, wie sie stundenlang darüber diskutieren, was das orthopädisch-ergonomisch richtige Bett ist. Was als Kaufergebnis herauskommt, ist bei den Fussbroichs immer billiger Zuhälterchic, irgendwie meint man es aus den eilig zusammengedrängten Innenräumen der Softpornos auf RTL II, Pro 7 oder VOX wiederzuerkennen. Was dort Kulissengerümpel ist, kaufen die Fussbroichs im Möbelmarkt auf der grünen Wiese. „Die Fussbroichs“, sagte kürzlich ein Student in einem Seminar, „die sind einfach ‚porno‘“. Was er mit dieser Adjektivierung meinte, bezog sich auf ihren Lifestyle, den sie hauptsächlich von ihrem Sohn Frank und aus der Bodybuilder-Szene abkupfern. Vor allem aber meinte er damit auch die manchmal sehr unangenehme Nähe, die die Videobilder herstellen.

Die zwanzigjährige Telepräsenz der Fussbroichs möchte ich als ein symptomatisches Ereignis benutzen, das Auskunft gibt a) über historische Transformationen des Fernsehens (ist nicht das Fernsehen der Gegenwart „porno“?), b) über Transformationen des dokumentarischen Blicks (körperloses Welt-Wissen vs. distanzlose Körper-Exhibition), c) über die Konsumgeschichte der Bundesrepublik und den Modernisierungsprozess dieses Landes und d) über Fernsehen als zentrales Moment in diesem Prozess – als Integrationsmaschine popkultureller Subversion bzw. des Wunsches nach Subversion.

DIE FUSSBROICHS, so meine These, wollen um jeden Preis gute Bürger sein, und das heißt vor allem stilsichere Konsumenten, und deswegen haben sie den Geschmack, den sie haben. Deutschlands erste Docu-Soap wird zu einem Zeitpunkt gesendet, da bei den Privaten die Transportprogramm-Phase zu Ende geht und man nach Formaten sucht, die eng auf die Bedürfnisse und die konkrete Le-

2 1979 drehte die Fussbroichs-Regisseurin einen ersten Dokumentarfilm über die Kölner Familie mit dem Titel *Ein deutsches Kinderzimmer, 1979*. 1990 drehte sie eine weitere Fussbroichs-Dokumentation (*Die Fussbroichs – Eine Kölner Arbeiterfamilie*), bevor die Fussbroichs 1991 in Serie gingen und seitdem regelmäßig zu Ostern und Weihnachten am frühen Abend im WDR-Fernsehen zu sehen sind.

benswelt ihrer Zuschauer zugeschnitten sind. Das Ergebnis ist die „Explosion des Intimen“³, des Trivialen und vor allem des Trash und des schlechten Geschmacks auf den Bildschirmen der Nation. An zwanzig Jahren Fussbroichs im Fernsehen lässt sich ablesen, dass der Hang, das Fernsehen mit menschenverachtenden Geständnissendungen, Indiskretionen und Voyeurismen aller Art voll zu stopfen, aber nicht allein dem privaten Fernsehen zugeschrieben werden darf.

Ich greife bei meiner Beschäftigung mit den Fussbroichs nicht nur auf über achtzig Serienfolgen, sondern auch auf die beiden Dokumentationen zurück. Zwei zeitgeschichtliche Erfahrungsbestände, die im Fernsehdokumentarismus der siebziger und achtziger Jahre zentral waren, liegen m. E. auch Ute Diehls Arbeit mit den Fussbroichs zugrunde. 1.) Manchmal ist es mit den Händen zu greifen, dass sie im Gespräch mit ihnen (mit Annemie in der Küche, mit Fred im Wohnzimmer, Kaffeepott in der Hand, Fernseher im Dauerbetrieb) herausfinden möchte, was an der antiautoritären Parole „Das Private ist das Politische“ dran sein könnte. Stimmt es, dass die Kleinfamilie die Keimzelle der bürgerlichen Neurose und Verklemmtheit ist? 2.) Das Konzept: Alltagsgeschichte, Geschichte von unten, oral history. Der alltagsgeschichtliche Ansatz ist in der Bundesrepublik nicht ohne die Erfahrung der Auslöschung der Arbeiterbewegung durch die nationalsozialistische Gleichschaltung der Öffentlichkeit und die Massenvernichtung zu denken. Dem Arbeiter (wieder) eine Stimme zu verleihen und ihn in der Dialektik als Geschichte erleidendes und gestaltendes Subjekt der Geschichte zu zeigen, war eine selbstauferlegte Verpflichtung für viele bundesdeutsche Fernsehdokumentaristen. In den Fussbroichs-Dokumentationen ist davon noch sehr viel zu spüren.

Im Pilotfilm von 1990 geht es Ute Diehl um eine penible Rekonstruktion des Alltags als Arbeitsalltag. In bedächtigen Sequenzen, die kommentarlos sich ganz der Situation auszuliefern scheinen und in parataktisch voranschreitenden Einstellungen die Eintönigkeit des Arbeitsalltags solidarisch nicht nur nach-, sondern mitvollziehen möchten, wird Fred bei der Frühschicht gezeigt: Aufstehen, Rollläden hoch / ein Blick aus dem Fenster, draußen ist es noch dunkel / zu Fuß zur Arbeit / den *Express* zur frühen Stunde am Hinterausgang des Zeitungsbüchchens mitnehmen / auch nach vierzig Jahren im Kabelwerk „Felten & Guillaume“ muss er wie ein Fremder seine Karte an der Pforte vorzeigen / Er arbeitet mit Menschen, die wenig oder gar kein Deutsch sprechen / Nach der Schicht, am frühen Nachmittag: Betten machen, Aufräumen / die Frau ruft vom Arbeitsplatz an / danach mit dem Kaffee-Pott vor den Fernseher: Erika Bergers Sexmagazin auf RTL Plus wird wiederholt, dabei den *Express* noch einmal durchsehen.

Mit der Serialisierung wird dieser repräsentative und Solidarität signalisierende pars-pro-toto-Blick (das sozialkritische Ethos des Fernsehdokumentarismus)

3 Schmidt, Thomas E.: Die Explosion des Intimen. Die Innenwelt der Außenwelt in den Talk-Shows der kommerziellen Fernsehanstalten. In: Frankfurter Rundschau, 26.3.1994, S. ZB 2.

mus) abgelöst. Als Serienfamilie erscheinen die Fussbroichs dann in einer gedehnten Gegenwärtigkeit, in wohl präparierten ereignishaften Situationen, die sie ausführlich zu kommentieren haben. Und in dieser Dauerpräsenz wird der private Lebensraum der Fussbroichs (die Küche, in der man nicht richtig sitzen kann, das Wohnzimmer, wo immer der Fernseher läuft, der kleine Flur) Teil der Fernsehöffentlichkeit.

Vom Dokumentarfilm zur Serie

Mit der Serialisierung der Fussbroichs wollte der WDR einen anderen Zuschauer, andere Bedürfnisse im Zuschauer erreichen. Der alte sozialkritische Kontrakt – hier der Dokumentarfilmer, der die Wirklichkeit beobachtet und am Einzelbeispiel (die Familie) pars pro toto auf gesellschaftspolitische Zusammenhänge schließt, dort der Zuschauer, der diesen Wissens-Diskurs als anschaulichwerdende Faktizität miss/deutet – sollte durch ein weniger belehrendes Verhältnis ersetzt werden. Man könnte die Real-Serie auch als eine verkappte Langzeitdokumentation interpretieren, die in regelmäßigen Abständen die Begegnung des Dokufilmers mit der Familie zeigt. Allerdings wird dieses Modell, bei dem meistens qua Interview lebensgeschichtliche Veränderungen und mitunter parallel laufende gesellschaftliche Wandlungsprozesse als Geschichte erzählt werden, durch die Serialisierung aus seiner historisierend-erklärenden Verankerung gehoben. Vorstrukturierte Situationen wie Wochenendausflug, immer wieder Autokauf, Todesfall, häufig Urlaubsszenarien versprechen un gelenktes Sehen. Die dramaturgischen Eingriffe finden vor und nach dem Drehen statt.

Feste Rezeptionsvorgaben scheinen damit auf den ersten Blick aufgelöst, aber bei den Fussbroichs ist an ihre Stelle nicht nichts getreten, der Zuschauer ist nicht plötzlich ein frei flottierender Beobachter. Die Hierarchie hat sich jetzt vor allem verschoben auf das Verhältnis zwischen uns als den modernitätsgewandten Zuschauern mit Stil und den nach kultureller Orientierung vergeblich suchenden Fussbroichs. Sicherlich typisch für nichtfiktionale Formen im Fernsehen der neunziger Jahre: der wissensvermittelnde Pakt zwischen Fernsehen und Zuschauer dankt ab zugunsten einer pseudo-autonomen Voyeurposition. (Im traditionellen Dokumentarismus war der Zuschauer weniger Voyeur und vielmehr informierter Staatsbürger und imaginärer Welteroberer, bei gelungenen Dokumentationen ein Flaneur in Pantoffeln.) Fernsehen wird so zum Vergnügen der Häme, der Ironie und des Sarkasmus: „Das wäre mir so nicht passiert“. „Ich kenne die Situation, aber so blöd stelle ich mich nicht an“. Letzten Endes besteht das Vergnügen darin, selbst nicht im Fernsehen zu sein, dafür aber dem generalisierten Nachbarn beim Seelenstrip zuzuschauen.

Wie sieht das genauer bei den Fussbroichs aus? Ist es vielleicht so, dass das Fernsehen die Kölner Familie wie in einem Foucaultschen Panoptikum kontrolliert? Die Regisseurin Ute Diehl nutzt ihre jahrelange persönliche Vertrautheit

mit ihnen und konfrontiert sie regelmäßig mit Fragen, die Diehls linksliberale, auf politische Korrektheit bedachte Gesinnung durchschimmern lassen. Die Fussbroichs lernen sehr schnell, mit dieser Technik umzugehen und die suggestiven Fragen („Glauben Sie denn, dass nur ein gutaussehender Mann eine gute Frau bekommt...?“) für sich umzudeuten. Annemie nimmt den Toleranz-Mainstream der Fragenden als für eine Frau angemessene Haltung an. Und Fred schafft sich durch permanentes Reden die Gelegenheit, aus seinen mitunter sehr direkten, von bizarrer Logik getragenen und politisch unkorrekten Überlegungen mit einer Pointe auszusteigen.

Die permanente Anforderung, Auskunft zu geben über das, was man gerade tut und fühlt und denkt, hat die Fussbroichs zu genialen „Taktikern“ im Sinne de Certeaus werden lassen.⁴ Durch jahrelange Kameraerfahrung sind sie zu Darstellern ihrer selbst geworden, sie haben sich gewissermaßen selbst fiktionalisiert und genießen es, sich in absurde Logiken zu verstricken: Nachdem Fred mit dem Rauchen aufgehört hat, nimmt er zu. Nach einer längeren Erörterung wird ihm klar, dass er wieder mit dem Rauchen anfangen muss, denn offenbar macht Rauchen schlank und Übergewicht bereitet den Herztod vor. Auch wenn sie ihre Serienwerdung als soziale Chance sehen und sich gegenüber der Autorität Fernsehen bemühen, ihr Leben so wirklichkeitsgetreu wie möglich darzustellen – mit ihrem Palaver halten sie sich das System vom Leib.

Im Zuge der Serialisierung sind die Fussbroichs zu den oben von mir beschriebenen Fernseh-Actors geworden, die einen unmarkierten Raum zwischen Dokumentation und Fiktion besetzen. Als reale, aber professionelle Seriengestalten, als subtile „Taktiker“ treten sie den Beweis an für die irreduzible Ambiguität des dokumentarischen Bildes. In der Fiction-Serie lässt sich vom Dialog bis zur Wohnungseinrichtung alles kontrollieren. Die Selbstfiktionalisierung oder Selbstfolklorisierung der Fussbroichs wischt die Frage, ob inszeniert oder nicht, lässig zur Seite. Ein Authentizitäts-Effekt der Dauerbegleitung per Video ist eben, dass sich Situationen ergeben, die der Kontrolle der Fussbroichs und des Filmteams entschlüpfen. Allerdings gehört es zu dem Pakt mit dem Zuschauer, dass über eines nicht geredet werden darf: darüber, was das Fernsehen für ihr Leben bedeutet, wie es ihr Leben verändert und wie es in ihr Leben eingegriffen hat.

Daily-Soap als Gesellschaftsutopie / Die Fussbroichs als unbewusste Alltagsgeschichte

Serien sind ja so etwas wie die genuinen Wahrnehmungsraster des Fernsehens, Serialität eine Art Meta-Genre, ein ästhetisches Rezept, das zugleich die Struktur des Fernsehens mit seinen regelmäßig wiederkehrenden Programmangeboten und seiner Dauerpräsenz abbildet. Serialität bestätigt das Fernsehen als all-

4 de Certeau, Michel: Die Kunst des Handelns. Berlin 1988.

tagsbegleitendes Medium, wenn zu bestimmten Zeiten im Programm bestimmte Geschichten erzählt werden. In den Daily-Soaps kommt das Fernsehen insofern zu sich selbst; sie erscheinen nicht nur im Werktag-Rhythmus (von Montag bis Freitag), sondern sie zeigen auch nur Alltägliches: alltägliche Räume, alltägliche Menschen mit alltäglichen Problemen. Und eigentlich passiert nie etwas. Für den Forscher erzeugen sie ein gewisses Unwohlsein, da sie unabgeschlossen, dauerpräsent und manchmal hanebüchen unlogisch sind wie das normale Leben.

Daily-Soaps sind auf ähnlich pornografische Art dem Alltag nahe wie die Fussbroichs. Mit dem Unterschied, dass sie eine radikal hedonistische Gesellschaftsutopie postulieren, in der Gesellschaft einfach nicht mehr vorkommt, Geld und Arbeit nicht wirklich wichtig sind. Werbeästhetik wurde so zum Fernsehspiel. Die Figuren sind Zielgruppenklone, die sich die Werbewirtschaft gar nicht besser ausmalen könnte, der eigene Körper makellos-begehrenswert, eine einzige Erfolgsgeschichte. In den Daily-Soaps steht die einschlägige Orangensaft-Karaffe, eingebunden in unverfängliche IKEA-Heiterkeit, dafür, dass in Deutschland Wohlstand und *wellness* der Normalfall sei.⁵

Ungewollt erzählen die Fussbroichs seit Jahren die Gegengeschichte dazu. Als nichtfiktionale Serie entwerfen sie keine Utopie: Die dokumentarische Dauerbeobachtung hat Bilder geschaffen, die die designte Kuscheligkeit der Soaps lächerlich machen. In ihren Erzählungen kommunizieren die Fussbroichs unbewusst historische Erfahrung. Immer wieder sehen wir Fred Fussbroich vor dem Fernseher, den Kaffeebecher stets in Reichweite, bei dem Versuch, die permanente Übermüdung des Schichtarbeiters mit genussvollem Abhängen vor dem Apparat zu kompensieren. Statt des Frühstücks mit Urlaubs-Ambiente: Frühlicht. Er sieht seine Frau in der Woche fast gar nicht. In diesen seltenen Momenten produziert die Serie etwas, was man mit dem amerikanischen Anthropologen Clifford Geertz „embodied knowledge“ nennen könnte.⁶ Verkörpertes Wissen, verkörperte historische Erfahrung entsteht durch das Dauerbild der Real-Serie, Michael Rutschky hat dafür den schönen Begriff der „Ethnologie des Inlands“ geprägt.⁷

Das forcierte Serienwachstum im Fernsehen hat neue Glaubwürdigkeitssysteme, neue Realismusmodelle und damit auch neue Formen der Ideologieproduktion geschaffen. Der Permanenz-Effekt der Dailys erlaubt es, Spannungsbögen über einen langen Zeitraum aufrechtzuerhalten. In VERBOTENE LIEBE vollzog sich ein halbes Jahr lang das lesbische Comingout der Mutter und Geschäftsfrau Erika Sander. Dann zeichnete sich plötzlich ab, dass ihre ursprüngliche heterosexuelle Neigung als ‚natürlicher Drang‘ wohl gegen das lesbische Konstrukt (eine vorübergehende Episode der Verrücktheit) durchsetzen würde. Natürlich wird

5 Vgl. hierzu meinen Text „Macarena als Normalfall“. In: taz, 15.8.1999, S. 13.

6 Geertz, Clifford: Local Knowledge. New York 1983.

7 Rutschky, Michael: Zur Ethnographie des Inlands. Frankfurt a. M. 1984.

Homosexualität nicht geißelt, sie wird ebenso in das Soap-Schema integriert wie Aids, die nächste Party, die geschwänzte Mathestunde, ein Ausritt im Park und die neue Platte von Blumfeld. Alle gesellschaftlichen Widersprüche werden unter dem Dauerbild des attraktiven jungen Körpers im neuesten Chic und sonziger Rama-Frühstücksatmosphäre integriert. In der Daily-Soap ist alles thematisierbar, weil sie Gesellschaft und Geschichte abgeschafft hat.

Ein letzter Blick auf die Fussbroichs dagegen zeigt, was es für eine Mühsal sein kann, modern und chic zu sein. In der ersten Dokumentation von 1979 steht bereits ein Modernisierungsoktroi im Vordergrund, an dem sich die Fussbroichs bis zum heutigen Tage abarbeiten, was das subkutane Thema jeder Daily-Soap ist und was das Fernsehen der neunziger Jahre auf den Punkt bringt: der private Körper, der Körper als Luxus- und Konsumgegenstand.⁸

Es kann demnach kein Zufall sein, dass die Fussbroichs erstmals 1979 auf dem Bildschirm erscheinen. Zu diesem Zeitpunkt lässt sich beobachten, wie sich in der bundesrepublikanischen Gesellschaft so etwas wie ein Wohlstands- resp. ein Modernisierungs-Dispositiv formiert. Die Orientierung auf den eigenen Körper wird paradigmatisch, und es zeichnen sich Veränderungen im Mediengebrauch ab, die zu einer stärkeren Individualisierung des Konsums führen. Ende der siebziger Jahre löst der Kassettenrekorder das umständliche Tonbandgerät ab. In der Fussbroichs-Dokumentation *EIN KINDERZIMMER* 1979 wird dies thematisch: der kleine Frank Fussbroich bekommt einen Rekorder zum Geburtstag geschenkt. Der Videorekorder befindet sich bereits auf dem Vormarsch, und der Walkman wird erfunden.

Ute Diehls Dokumentation stellt uns die Fussbroichs als stolze Konsumenten vor. Sohn Frank steht im Mittelpunkt des Films. Der Film möchte darauf hinweisen, dass hier ein Kind zur Flimmerkiste abgeschoben wird, nicht nur „damit der Junge den schielenden Löwen und ich meine Sportschau gucken kann“, wie Fred meint. Die unkommentierten Szenen legen den Gedanken nahe, dass Kindsein heutzutage ein Stahlbad aus Fernsehen, John Travolta, Kriegsspielzeug, erdrückender Mutter und Einsamkeit sein muss.

Wie im Fernsehen zu dieser Zeit nicht unüblich, wird der Hauptschuldige dafür „irgendwie“ im eigenen Medium und „irgendwie“ in einer Gesellschaft ausgemacht, die es zulässt, dass Eltern ihre Kinder wegorganisieren, indem sie Fernseher im Kinderzimmer aufstellen. Tatsächlich kommt es im Lauf der siebziger Jahre nicht nur zur vermehrten Anschaffung von Farbfernsehern. Die kleinen Schwarzweißgeräte mit Hartplastikverschalung werden in der Küche und, wie bei den Fuss-

8 Eine sehr gelungene Studie zur bundesdeutschen Nachkriegsgeschichte als Konsumgeschichte hat Arne Andersen vorgelegt. Er erzählt entlang der Objektbereiche Auto, Urlaub, Küchengeräte, Stromversorgung, Fernsehen usw. Die siebziger Jahre, die hier im Mittelpunkt stehen, berührt Andersen nur ansatzweise. Eine Kultur- bzw. Konsumgeschichte dieses Zeitraums steht noch aus (Vgl. Andersen, Arne: *Der Traum vom guten Leben. Alltags- und Konsumgeschichte vom Wirtschaftswunder bis heute*. Frankfurt a. M., New York 1999).

broichs, im Kinderzimmer benutzt. Modernität in den siebziger Jahren, das lässt sich am KINDERZIMMER-Film sehr schön ablesen, hieß auch, dass sich ein Kind möglichst früh individualisieren sollte, und zwar als eigene Konsumentenpersönlichkeit, mit eigenem Fernseher und eigenem Wohnbereich in der Familie.

Frank kennt nicht nur *Spaniens Gitarren* auswendig, sondern auch die Werbung, die pausenlos aus dem Kleinfemseher quäkt, wobei er beim Mitsingen manchmal „Dentagard“ und „Blendamed“ durcheinanderbringt. Es ist die Werbeindustrie, lernen wir, die auf der Konsumentensouveränität der Kinder insistiert. Man kennt es noch aus der eigenen Kindheit und ist doch erschrocken, es hier wieder zu entdecken. Ich meine den Spot mit dem „Sana“-Mann, der in den Kaffeeladen geht und „Sana“ verlangt, woraufhin eine Kinderschar zu singen beginnt: „Hört ihr, Kinder, er will Sana, den modernen Schonkaffee ...“

Was sich Fred von seinem Sohn wünscht, das sind bessere Schulnoten (er kommt in der Gesamtschule nicht so richtig mit), dass er kein Außenseiter wird und „nicht verklemmt“. So wie Vater Fussbroich das Nichtverklemmtsein als besonderen Wert und Lebensmaxime mehrmals hervorhebt, wie er betont, Frank möge einer unter vielen werden, „in die Masse hineingehören“, spürt man bei ihm selbst den Druck, dem gesellschaftlichen Trend des Unverklemmtseins zu entsprechen. Für den ungelernten Schichtarbeiter Fred Fussbroich ist es Ende der siebziger Jahre nämlich noch keineswegs selbstverständlich, sich selbstverständlich zur Wohlstandsmehrheit zu zählen.

Für die Fussbroichs ist das Fernsehen mehr als ein Unterhaltungsmedium, für sie hat es Gesetzeskraft, ein Gesetz, das vorschreibt, wie man richtig lebt. Und das Fernsehen der siebziger Jahre (ich denke hierbei vor allem an den TATORT und an andere Krimireihen, an die schlüpfrige Klamauk-Comedy KLIMBIM und an den MUSIKLADEN) ist voll von Momenten, die Erotik und Sex forciert betonen und Freizügigkeit, körperliche Lust ausstellen. Der ZDF-HITPARADE (seit 1969) kommt eine zentrale Bedeutung zu bei der Integration von Flowerpower, Love and Peace und Popmusik in den Mainstream der bundesdeutschen Alltagskultur, wo Cindy & Bert im konsensfähigen Hippie-Outfit den Normalbürger-Chillout, i. e. Spanienurlaub, orchestrieren. Beim Schlussinterview in KINDERZIMMER 1979 sieht Fred mit Afro-Look, Reggae-Hemd und Muschelkette aus wie der MUSIKLADEN-Moderator Manfred Sexauer.

Ob es nun aus der Hippie-Bewegung abgesunkenes Kulturgut darstellt oder Oswald Kolle, den Lümmelfilmen und Schulmädchenreporten mit ihrer infantilen Erotik zuzuschreiben ist – in den siebziger Jahren fallen im Deutschen Fernsehen die Hüllen. Und wo selbst ein so moralisch strenger Mensch wie TATORT-Kommissar Haferkamp entspannt zusieht, wenn seine Frau junge Aktmodelle fotografiert und sich anschließend zu einem Whiskey leger auf den Bodensitzkissen niederlässt – da fühlt auch die Arbeiterfamilie Fussbroich aus Köln-Buchheim, dass man heutzutage locker und unverklemmt sein muss.

Diese mehrheitsfähigen Schwundstufen sexueller Libertinage, wie sie in den siebziger Jahren mit der Etablierung des Fernsehens als gesellschaftlichem Leitmedium einhergehen und dort intensive Repräsentation finden, erscheinen mir charakteristisch für eine absolut einschneidende kulturelle Entwicklung. Es entsteht ein Trend zum eigenen Körper als einem sexualisierten Körper, als einem Lust-Objekt, das dann in den achtziger und neunziger Jahren eine immer größere Rolle spielen und als Persönlichkeitsmerkmal immer wichtiger werden wird. Zur gleichen Zeit avancieren Flugtourismus und Strandurlaub zu Statussymbolen. Es ist jetzt normal, den Körper per Flugzeug an einen südeuropäischen Strand transportieren zu lassen und braungebrannt zurückzukommen. Wer sich das Ende der siebziger Jahre noch nicht leisten kann, ist verklemmt oder gehört nicht zur Wohlstandsmehrheit.

Das meine ich, wenn ich von der Formierung eines Modernitäts-Dispositivs spreche, das die bundesdeutsche Kultur bis in unsere Gegenwart hinein maßgeblich prägt. Es setzt sich zusammen aus solch unterschiedlichen Komponenten wie dem zweiten Tourismusboom, aus dem Blick auf den eigenen Körper als einem Luxusgegenstand und Objekt von Selbstbezug, der ZDF-HITPARADE und den Schlagern, die Unverklemmtsein als kulturelle Leitwährung propagieren – Stimmung soll sein: „Es wird Rabatz gemacht, bis die Bude kracht“ (Tony Marshall). Und das Fernsehen ist längst nicht mehr das neugierige Fenster zur Welt, das für den Zuschauer in die weite Welt hinausschaut. Die Träume von der fernen Welt lassen sich für den Durchschnittsbürger jetzt realiter erfüllen. Das Fernsehen hat seine erste Begegnung mit Pop- und Alltagskultur: es proklamiert Unverklemmtsein. Die ZDF-HITPARADE ist hier der modellbildende Diskurs für die Einbindung ursprünglich subversiv verstandener Strategien in gutbürgerliche Normvorstellungen.

Und schließlich die Docu-Soap. Die anhaltende Konjunktur dieses relativ jungen Genres folgt der Überlegung, Glaubwürdigkeitsparameter der Serie (vor allem: Dauer, Gewöhnung, Integration in den Alltag) auch für die Fernsehdokumentation zu nutzen. DIE FUSSBROICHS sollte man hier nur bedingt als Vorgänger oder Vorbilder ins Spiel bringen. Von dem ambitionierten Kanal ARTE bis zum Busen-und-Fun-Sender RTL II erwartet man von dem neuen Format vor allem stärkere Zuschauerbindung. Die Docu-Soaps möchten die dokumentarische Form für das Fernsehen der 90er Jahre retten und bemühen sich, schrecklich zeitgemäß zu sein. Es trägt Zeitknappheit und Kanalvielfalt Rechnung, ist ideal auf den modernen Single-Haushalt zugeschnitten, ohne Bevormundung, aber auch ohne Interesse an den Menschen, und passend zur funktionalen Wohnungseinrichtung.

Interessant ist, dass vom Schmuddelsender bis zum deutsch-französischen Intellektuellenprogramm jeder behauptet, das Format auf dem deutschen Markt etabliert zu haben. Mit der Docu-Soap ist tatsächlich eine Form gefunden, die keine Autoren mit Erkenntnisinteresse und Einfühlungsvermögen mehr

braucht, sondern viele Kameras und ein event – sei es auch nur eine Fahrschule in Gelsenkirchen, wie bei SAT.1. In den Docu-Soaps werden die gleichen Themen verhandelt, die auch sonst als Schwerpunkte durch das jeweilige Programm geistern: Intimität, Privatheit, das Innenleben in den Innenräumen, das Normalbürger-Konstrukt wahlweise aus der Mittelschicht oder vom „unteren Rand“.

RTL II hat die Lacher des Teenager-Publikums auf seiner Seite, wenn es in GUTE ZEITEN, SEXY ZEITEN Jugendliche auf Ibiza beim Urlaubssex verfolgt (wahrscheinlicher noch: die Flirts inszeniert und bezahlt) und die am nächtlichen Strand Ertappten peinliche Dialoge aufsagen lässt. Den in der Daily-Soap als Normalfall postulierten begehrenswerten Fitness-Körper, so die Botschaft, gibt es auch in der Wirklichkeit, und zwar als jederzeit verfügbares und verführbares Lustobjekt im Urlaub. SAT.1 stellt in der FAHRSCHULE Menschen vom unteren Rand der Gesellschaft bloß, zeigt mit dem Zeigefinger auf ihre armseligen Wohnungen und lässt Mutti erzählen, dass sie beim Porno siebenhundert DM pro Stunde verdient.

Der staatstragende Bayrische Rundfunk widmet sich in DER WAHRE KIR ROYAL den nervigen Angestellten des Nobelpartyservice „Käfer“ aus der Dienstboten-Optik und zeigt, wie diese den „Großkopfeten“, „denen da oben“ die Festlichkeiten organisieren. In einem Vierteiler begleitete ARTE im Oktober 1999 Angestellte und Politiker, die von Bonn nach Berlin umziehen. „Jetzt erlebe ich gar nicht mit, wie unser Enkelchen zur Welt kommt“, sagt Frau Doetsch, Mitarbeiterin des Bundespresseamtes, und zieht dabei ihre Häkelarbeit zurecht. Dann, nach kurzem Räuspern, sagt ihr Mann: „Das ist alles dem Schicksal vorbestimmt, da kannst du nix machen.“ So sollten sie es sagen, so haben sie es gesagt. Der Regierungsumzug und das deutsche Wohnzimmer. Ihre Bezeichnung „Soaps“ haben sie sich deshalb verdient, weil reale Menschen hier als Laiendarsteller ihrer selbst versagen. Da sehnt man sich mit den Fussbroichs nach den Playa del Ingles zurück, wo ein Transvestit Fred einmal in tiefe Nachdenklichkeit versetzt hatte („der hat ja oben und unten was“) und er für sich nicht klären konnte, ob so jemand lesbisch oder schwul ist.

Trotz des kaminknisternden Timbres der obligatorischen Off-Sprecher und aufgrund der billigen Kaufhausmusik, die den blutleeren Bildern den Rest gibt, fühlte ich mich beim Ansehen der Docu-Soaps an AKTENZEICHEN XY und an Hans Meisers NOTRUF erinnert. Ich hatte das Gefühl, dass doch jetzt jeden Moment ein schreckliches Unheil hereinbrechen müsste. Aber es passierte nichts. Die Fussbroichs haben sich in ihrer Artistik aus Selbstfolklorisierung und Selbsterfahrung eine „Taktik“ zugelegt, die eigene Intimität bei ihren fortwährenden Welterklärungen und Geschmacksentscheidungen nur dosiert zu offenbaren resp. zu maskieren. Sie sind damit dem Zugriff der Daily-Talk-Shows und Docu-Soaps entkommen. Die ungunstigen Vorahnungen, die mich beschlichen haben, rührten womöglich daher, dass ich selbst einmal von den Kameras der Docu-Soaps heimgesucht werden könnte. „Das Leben – eine Serie“, heißt es im Vorspann bei ARTE.

Fensterthema: Computerspiele

„Es mag wohl labor intus sein“¹

Adventures Erzählen Graphen

Für B.S.

1. Höhle, Spiel und message processing

a) *Mammoth Cave*

Im Jahr 1838, also genau 130 Jahre, bevor die ARPA bei Bolt, Beranek & Newman die Entwicklung der ersten vier *Internet Message Processors (IMPs)* in Auftrag gibt, die William Crowther, Frank Heart, Robert Kahn, Severo Ornstein und David Walden 1970 präsentieren werden,² tätigt Frank Gorin einen für die Geschichte der Adventurespiele folgenreichen Grundstückskauf.³ Er erwirbt die sogenannte *Mammoth Cave*, die mit über 350 Meilen größte Höhle der Welt im Karst von Kentucky. Eben jenem Frank Gorin gehörte auch der Sklave Stephen Bishop, und es ist wohl der tuberkuloseinduzierten Philanthropie seines Herrn geschuldet, dass Bishop nicht nur in Latein und Griechisch, sondern auch in Speläologie diletterieren konnte. Jedenfalls erforschte dieser die Höhlen des bettlägerigen Gorin und verdoppelte das kartographierte Territorium schon innerhalb eines Jahres. Das unterirdische Dunkel durch Benennung lichtend, entstand nicht nur eine (halb klassische, halb folkloristische) Topologie mit Raumbezeichnungen wie *River Styx*, *Snowball Room*, *Little Bat Avenue* oder *Giant Dome*, sondern auch ein Inventar von Merkwürdigkeiten wie blinden Fischen, stummen Grillen, Fledermäusen und indianischen Artefakten. Bishop starb 1856, doch seine 1842 aus dem Gedächtnis gezeichnete Karte blieb bis in die 1880er Jahre in Gebrauch.

- 1 Ende eines Gebetes in einem Textlabyrinth (Eberhard Kieser, „Das Geistlich Labyrinth“, Kupferstich von 1611).
- 2 Hafner, Katie; Lyon, Matthew: *Where Wizards Stay Up Late. The Origins of the Internet*. New York 1996. Crowther, William; Heart, Frank; Kahn, Robert; Ornstein, Severo; Walden, David: *The Interface Message Processor of the ARPA Computer Network*. Paper für die Spring Joint Computer Conference of the American Federation of Information Processing Societies, 1970.
- 3 Zum Folgenden ausführlich: Clark Bullitt, Alexander: *Rambles in Mammoth Cave During the Year 1844 by a Visitor (!)*. New York (Reprint) 1973. Brucker, Roger W.; Watson, Richard A.: *The Longest Cave*. New York 1976. Paipe, Duane De: *Gunpowder from Mammoth Cave. The Saga of Saltpetre Mining Before and During the War of 1812*. Kansas 1985. Lyons, Joy Medley: *Mammoth Cave. The Story Behind the Scenery*. Las Vegas 1991. www.mammothcave.com; www.nps.gov/macaca/macahome.htm; www.nps.gov/macaca/slh.pdf. Stand August 1999.



Abb. 1-3: Mammoth Cave

John Croghan, der nächstfolgende Besitzer, baute die Höhlen zum touristischen Ausflugsziel aus. Die Nachbarorte ruhten nicht, und die Eröffnung der *Great Onyx Cave* im nahegelegenen Hochins Valley führte in den 20ern zu den sogenannten *Kentucky Cave Wars*. Falsche Polizisten, orientierungslose Führer und brennende Ticket-Services bestimmten die Lage, so dass die Höhlen 1941 für die Öffentlichkeit geschlossen wurden. Nach dem Krieg wurden sie mit einiger Verspätung als Nationalpark wiedereröffnet, und Höhlenforscher suchten nach einem lange vermuteten Verbindungsgang zwischen *Flint Ridge* und *Mammoth Cave*. Der Durchbruch gelang 1972 einer jungen Physikerin namens Patricia Crowther, die – ausgehend von einem Raum namens *Tight Spot* – jene entscheidende „muddy passage“ auf der Karte verzeichnen konnte, durch die man zur *Mammoth Cave* gelangt.

b) ADVENT

Patricia war nun niemand anderes als die Ehefrau jenes eingangs erwähnten William Crowther, des genialen Programmierers der *Internet Message Processing Group*, der seine militärisch-wissen-

schaftlichen Routing-Probleme bei Bolt, Beranek & Newman ab und zu ruhen ließ, um die speläologischen seiner Gattin auf den dortigen Dienstrechnern zu erfassen und zur Weitergabe an die *Cave Research Foundation* aufzubreiten. Und seiner Scheidung ist es zu danken, dass Crowther nicht nur die ausbleibenden Höhlen-Ausflüge auf seinem Rechner zu simulieren suchte, sondern ab 1973 diese auch in einer kinder- und laienfreundlichen Form implementierte.⁴ Die erste Versi-

4 Dazu gehörte beispielsweise auch ein Programm, das die über Tastatur eingegebenen Notationsdaten als Karte auf einem Plotter ausgeben konnte (beispielsweise – in Vergessenheit des antiken *bivium* – „Y2“ für einen Scheideweg mit Haupt- und Nebenausgang). Zum folgenden vgl.: A History of ‚Adventure‘ (people.delphi.com/rickadams/adventure/a_history.html. Stand August 1999). Kidder, Tracy: Die Seele einer neuen Maschine. Vom Entstehen eines Computers. Rein-



Abb. 4: Die IMP-Group (Crowther rechts kniend)

on – auch unter dem treffenden Namen *Colossal Cave* bekannt – basierte, in schönem Angedenken an die Lieblingsregion des Pärchens, auf einem vier Ebenen tiefen Modell der *Bedquilt Cave* und übernahm folgerichtig auch Raumbezeichnungen wie *Orange River Rock Room* aus der realen Höhlensituation. Diese – aus FORTRAN-Beschränkungen in schönem Doppelsinn „ADVENT“ genannte – Begründung eines neuen Spieltypus kursierte im jungen Netz und fand ihren kurzen Weg zu Don Woods vom *Stanford Artificial Intelligence Lab (SAIL)*. Nachdem Crowther 1976 zu *XEROX PARC* gewechselt war, erweiterten er und Woods die Karte des Programms, überzogen sie mit Ortsbeschreibungen in Tolkien’schem Ambiente und setzten dem Herumlaufen ein Ende. In Form von aufzufindenden Schätzen und Objekten gab es nun eine Geschichte mit einem Ende namens maximale Punktzahl. Die Semantisierung eines kartographischen Settings, seine Anreicherung durch Gegenstände und Rätsel war für die geübten Spieler des papierbasierten Rollenspiels *Dungeons and Dragons* nichts ungewöhnliches. Erstaunlich ist jedoch, wie nachdrücklich sich die vom Realen abgenommene Topologie dieses ersten Adventure ins Raumgedächtnis seiner Spieler einschrieb, die sich bei einem Besuch der *Mammoth Cave* sofort und ohne Karte darin zurecht-

bek 1984, S. 88–93. Levy, Steven: *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. London 1984, S. 281–302. Hafner; Lyon: *Where Wizards Stay Up Late*, S. 205 ff.

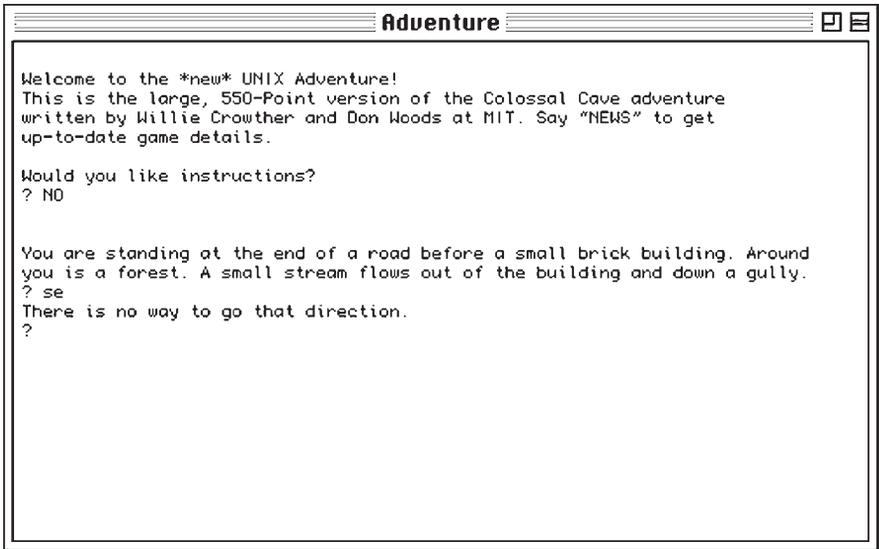


Abb. 5: Eröffnungssequenz von „Adventure“

fanden.⁵ Die Orientierungsleistung, die das Modell *ADVENT* abfordert, erweist sich in Anwesenheit des Modellierten als gelungene Programmierung seiner Spieler. Kurt Lewins topologische Psychologie, die ja zu der Einsicht führte, dass wir in Räumen immer schon auf bestimmten Wegen laufen, ohne uns diese Wege eigentlich klarzumachen und ohne sie selber im strengen Sinne gebahnt zu haben, bekommt hier einen ganz neuen Sinn. Wenn Derrida davon spricht, dass die Architektur als eine „Schrift des Raumes“ das Ich „instruiert“, dann gebührt diese Leistung hier einer nicht metaphorisch, sondern ganz wörtlich zu verstehenden Schrift eines Textadventures.⁶ Das wiederholte Tippen von Befehlen wie „LEFT“, „RIGHT“ oder „UP“ als Kommandos an einen Avatar im symbolischen Spielraum hält im Realen zurück als Kommando an den eigenen Körper. Der Gang des Spielers durch die Höhle ist kein Heideggersches „Bewegen“ mehr, das den Raum erst erschließt, sondern tatsächlich nur noch „Bewegen“ in einem déjà-vu vorhandener Trassen in bereits gebahnten Räumen.

c) Die *IMP*-group

Jenseits von realweltlichen Höhlen, Fantasyliteratur, Rollenspielen und unglücklichen Ehen trug jedoch ein technisches Problem entscheidend zur Emer-

5 Mitteilung von Melburn R. Park vom Department für Neurobiologie der Universität Tennessee.

6 Derrida, Jacques: Point de la folie – maintenant l’architecture. In: *Psyché. Invention de l’autre*. Paris 1987.

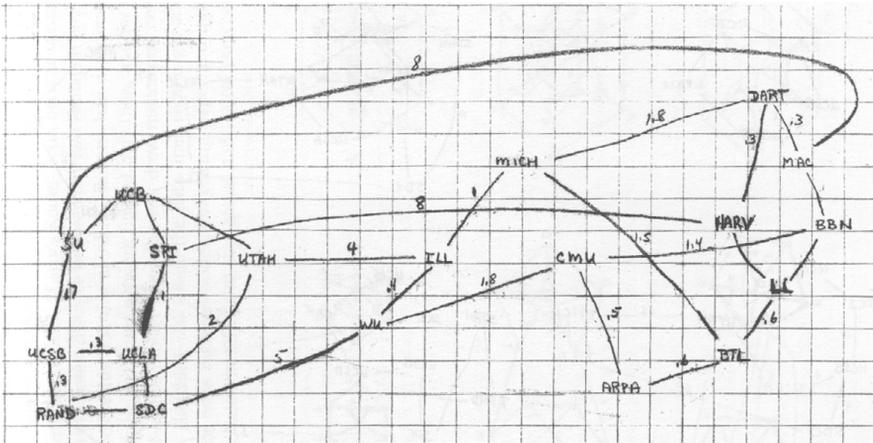


Abb. 6: Früher Entwurf des ARPANet

genz von Adventurespielen bei. Crowther gehörte nämlich zum Programmiererteam der *IMP-group*, die sich aus echtzeiterfahrenen Ingenieuren des *Lincoln Lab* rekrutierte und deren wesentliche Aufgabe es war, die Routing-Probleme des *ARPANet* zu lösen.⁷ Seine erste Aufgabe resultierte aus den *ARPA*-Spezifikationen, die ein dynamisches Routing verlangten: fällt eine Verbindung zwischen zwei Punkten des Netzes aus, so muß der Datenfluß über eine (möglichst geringe) Zahl anderer *nodes* zum Ziel finden. Die Nachricht wurde folglich in *packets* zerlegt, die jeweils nur eine Absender- und eine Empfängeradresse, nicht aber eine Wegbeschreibung bei sich führen, und der Rest blieb der postalischen Intelligenz des Systems überlassen. Das zweite Problem hieß Transparenz und meinte die Verbergung der gesamten Subnet- und Routing-Entscheidungen vor dem Benutzer. Da Post das ist, was keine Adresse hat, durfte bei einer Verbindung von der *UCLA* nach Utah auch nur Utah erscheinen und nicht etwa der Weg dorthin. Transparenz bestand also gerade nicht in der Sichtbarmachung von Wegen, sondern in deren Verschwinden, darin, daß Verwaltungsentscheidungen nicht mehr nachvollzogen werden können.

Aus dieser Ausgangskonfiguration des ersten Adventurespiels lassen sich mindestens drei Schlüsse ziehen. *Erstens* basieren Adventurespiele auf *Karten* oder genauer: auf Orten und Wegzusammenhängen. Diese Orte können „Räume“ einer Höhle sein oder *nodes* eines Netzes, wobei die Wege zwischen ihnen auf eine je spezifische Weise verschwinden. *Zweitens* sind Adventurespiele Geschichten in jenem basalen Sinn, dass sie einen Anfang und ein Ende haben. Dies können zwei postalische Adressen sein oder Auszug und Heimkehr eines Hel-

⁷ Dazu Hafner; Lyon: *Where Wizards Stay Up Late*, S. 83–136.

den oder Start- und Haltepunkte eines Programms. *Drittens* sind Adventures Serien von Entscheidungen, die auf Orte der Karte verteilt sind. Dies können Routen in einem Flußdiagramm sein, Knoten in einem Netzwerk oder ‚Scheidewege‘ eines Helden.

Im folgenden möchte ich etwas genauer auf den Zusammenhang zwischen Erzählung und Topographie in Adventurespielen eingehen und auf ihr mögliches Aufgehen (oder Nichtaufgehen) im Rahmen einer mathematischen Graphentheorie hinweisen.

2. Erzählung

a) *Der Aufbau der künstlichen Welt*

Crowthers und Woods *Adventure* beginnt für seinen Spieler mit den berühmten Sätzen: „You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.“

Zugleich (und auf Computerseite) beginnt es mit ganz anderen Sätzen, nämlich jenen unsichtbaren Instruktionen, die die Möglichkeitsbedingung der Spieler-Instruktion darstellen. Diese eignen sich allerdings weniger dazu, (vor-)gelesen, als vielmehr dazu, von Compilern übersetzt zu werden. Was dort aufgeschrieben ist, ist – in Anlehnung an Wolfgang Hagen – kein Spiel, ohne dass es übersetzt würde in die Physikalität von Hardwarezuständen, womit ‚res gestae‘ und ‚historia rerum gestarum‘ zusammenfallen.⁸ Wenn Adventurespiele allseits unter eine Literatur namens „Interactive Fiction“ subsumiert werden, dann unterschlägt diese Beschreibung einen unsichtbar gewordenen Text namens Programmcode, der die Möglichkeitsbedingung der ‚gegenständlichen Schicht des literarischen Werkes‘ (Roman Ingarden) ist.⁹ Wo das Eintauchen einer *madeleine* in Lindenblütentee stillschweigend und lebensweltlich voraussetzen kann, dass es nicht nur *madeleines* und Tee gibt, sondern auch Hände, die Gebäck greifen können, Tassen, in die man Tee gießen kann, dass Tee flüssig und *madeleines* kompatibel mit Tassendurchmessern sind, da bedürfen Adventurespiele erst einer ontologischen Klärung dessen, was ‚der Fall ist‘. „Interactive Fiction“ muss also gerade umgekehrt gelesen werden: als Fiktion der Interaktivität, zu der es des programmiertechnischen Entwurfs eines Weltzusammenhangs bedarf.

Arrays oder: Das Sein

Demnach beginnt *Adventure* ‚ursprünglich‘, also im FORTRAN-Sourcecode, mit den Zeilen:

8 Hagen, Wolfgang: Der Stil der Sourcen. www.is-bremen.de/~hagen. Stand August 1999.

9 Ingarden, Roman: Vom Erkennen des literarischen Kunstwerks. Tübingen 1968.

DIMENSION LINES(9650)
DIMENSION TRAVEL(750)
DIMENSION KTAB(300),ATAB(300)
DIMENSION LTEXT (150), STEXT(150), KEY(150),
COND(150), ABB(150), ATLOC(150)
DIMENSION PLAC(100),PLACE(100),FIXD(100),
FIXED(100),LINK(200), PTEXT(100),PROP(100)
DIMENSION ACTSPK(35)
DIMENSION RTEXT(205)
DIMENSION CTEXT(12),CVAL(12)
DIMENSION HINTLC(20),HINTED(20),HINTS(20,4)
DIMENSION MTEXT(35)

Es handelt sich – wie der Befehl so treffend sagt – um die Dimensionierung der Variablen einer Welt, die durch (jeweils maximal) 9650 Wörter beschreibbar ist, 150 unterscheidbare Orte hat, in der 100 Objekte vorkommen, in der 35 bestimmte Handlungen möglich sind oder in der eine Sprache gesprochen wird, die aus 300 Wörtern besteht.¹⁰ Die Belegung dieser Variablen erfolgt durch das Auslesen einer externen Datenbank, so etwa die Beschreibung der Eröffnungssequenz:

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A
SMALL BRICK BUILDING.
AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL STREAM FLOWS OUT
OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

Und erst wenn alle Variablen belegt sind, beginnt das Spiel mit der Ausgabe des ersten (Daten-)Satzes (vom Typ „LTEXT“), und das Programm verwaltet fortan nur noch, was zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten mit bestimmten Objekten unter welchen Vorbedingungen möglich ist. Adventurespiele – so könnte man vorgreifend sagen – bestehen also aus *records* oder Datensätzen und deren Verwaltungsrichtlinien, nach denen der Spielverlauf prozessiert (wird). Um das Spiel spielbar zu machen, bedarf es der Simulation einer konsistenten Welt, die in entscheidenden Parametern der Lebenswelt gleicht: Briefkästen können sich öffnen, Fensterscheiben sind durchsichtig, Flaschen enthalten Wasser. Was daher programmtechnisch auf dem Arbeitsplan steht, ist ein *Reverse*

10 Zu einer Wittgenstein'schen Lektüre dessen, ‚was der Fall ist‘, vgl. Mann, Heinz Herbert: Text-Adventures. Ein Aspekt literarischer Softmoderne. In: Holländer, H; Thomsen, C.W. (Hg.): Besichtigung der Moderne. Bildende Kunst, Architektur, Musik, Literatur, Religion. Aspekte und Perspektiven. Köln 1987.

Engineering aristotelischer Kategorienlehre, heißt es doch dort (Kapitel 4, 1b25–2a3):

„Von den Dingen, die ohne Verbindung ausgesagt werden, bezeichnet jedes eine Substanz oder eine Quantität oder eine Qualität oder ein Relativum oder einen Ort oder eine Stelle in der Zeit oder eine Lage oder das Haben von etwas oder ein Tun oder Erleiden. Substanz ist – um eine ungefähre Vorstellung zu vermitteln – so etwas wie Mensch, Pferd; Quantität so etwas wie zwei Ellen lang, drei Ellen lang; Qualität so etwas wie weiß, schriftkundig; ein Relativum so etwas wie doppelt, halb oder größer; ein Ort so etwas wie im Lyzeum, auf dem Marktplatz; eine Stelle in der Zeit so etwas wie gestern oder letztes Jahr, eine Lage so etwas wie liegt, sitzt; ein Haben so etwas wie hat Schuhe an, ist bewaffnet; ein Tun so etwas wie schneiden, brennen; ein Erleiden so etwas wie geschnitten werden, gebrannt werden.“

Wo Aristoteles sich zunächst nur gegen die Mehrdeutigkeit des Prädikats „sein“ in der platonischen Ontologie wendet und versucht, *verschiedene* Weisen der Prädikation zu unterscheiden, erscheint später die Hoffnung, zehn Kategorien könnten ausreichen, um *alle* verschiedenen Funktionen von „ist“ zu erfassen. Die Problemorientierung auf Vollständigkeitsbeweise verfehlt jedoch die Kategorienlehre von Computerspielen völlig. Bei ihnen geht es nicht um die vollständige Klassifizierung eines mannigfaltig Vorhandenen, sondern um die Möglichkeitsbedingung alles Seienden in der künstlichen Welt selbst. In einer Kategorientafel würden sie den „reinen Verstandesbegriffen“ näherücken: denn wie der Verstand nur durch sie ein Objekt denken kann, so kann im Programm nur durch sie ein Objekt überhaupt sein.¹¹

Variablendefinition oder: das Seiende

Nachdem die Welt dimensioniert ist, halten die Dinge Einzug. Als „objects“ haben sie alle (Held und Feinde, Waffen und Schätze, Briefkästen und Fensterscheiben) den gleichen Status, weshalb in der gott- oder programmiererdurchwalteten Welt auch alles mit allem verwandt ist. „End of a Road“ ist im Beispiel das elterliche Objekt (*parent*) von „you“, „gully“ und „small brick building“ (*children*), die untereinander Geschwister (*siblings*) sind. Diese Pointer-Struktur bedeutet gewissermaßen die Abschaffung transzendentaler Obdachlosigkeit, denn logischerweise kann nichts nirgendwo sein. Als hierarchisches Inventar aufgeschrieben liest sich dies:

11 Kant, Immanuel: Kritik der reinen Vernunft. Hg. R. Schmidt, 3. Aufl. Hamburg 1990, S. 115–125.

- [41] „ „
- [68] „End of Road“
- [21] „you“
- [239] „small brick building“
- [127] „gully“

wobei das [41] ein programmiertechnisches Dummy ist, das nirgends sichtbar, aber zugleich überall ist, weil es die logische Ermöglichung aller anderen Objekte ist, die auf der hierarchischen Stufe von beispielsweise Objekt [68] liegen. Mit Lacan gesprochen ist ja jedes Objekt das, was die Leere seiner eigenen Stelle ausfüllt, einer Stelle, die dem ausfüllenden Objekt vorangeht, so dass [41] vielleicht ein programmtechnisches „objet petit a“ heißen könnte.

Wie auch immer: Jedes Objekt hat Attribute und Eigenschaften. Erstere sind simple *flags*, die nur gesetzt oder ungesetzt sein können. Eine aristotelische Qualität wie „brennbar“ bedeutet also nur, dass unter den 32 verwalteten Status-Bits eines für Brennbarkeit (*burnability*) steht und gesetzt ist. Eigenschaften hingegen haben numerische Werte, die beispielsweise Adressen von Strings sein können. Zu den Eigenschaften gehören die Namen der Objekte, ihre Größe oder ihr Gewicht, aber auch die Adressen von speziellen Routinen oder ihre Punktzahl bei erfolgreicher Benutzung.

Dass die Welt des Spiels notwendigerweise eine relationale Datenbank ist, hat – schon aus Gründen der Endlichkeit von Speichern – zur Folge, dass das, was keinen Datensatz hat, auch nicht existiert. Diese schlichte Einsicht ist jedoch entscheidend für den Zusammenhang von Literatur und Spiel. Was nämlich in den Strings der Raumbeschreibungen als Literatur steht, muss noch lange nicht in der Datenbank, auf die das Spiel aufsetzt, vorhanden sein. Beispiel: „To the north a narrow path winds through the trees“: der Weg ist gangbar, doch die Bäume lassen sich nicht fällen, weil sie keine Objekte sind und folglich nicht zur Disposition stehen. Die spielbare Welt des Adventures ist, um einen altbekannten Satz Adornos aufzunehmen, nicht an sich, sondern immer schon für uns. Was zur Welt der Zwischentexte gehört und nur halluzinierbar ist, nennt sich Literatur, was zur Welt der Objektdatenbank gehört und referenzierbar ist, nennt sich Spiel. Oder genauer: nicht alle Wörter in den Texten adressieren Objekte, aber spielbar ist nur, was eine Adresse hat. Spielen heißt folglich: nehmen, was auf seine (Wahr)nehmung wartet und wahrgenommen als (Ver-)Handelbares (oder als Ware) genommen wird.

Die technische Sprache

Dieses Handeln geschieht in Textadventures auf Kommandozeilenebene durch die Eingabe von Sätzen wie „GO NORTH“, „OPEN GULLY“ usw., die von einem Parser gemäß der Generativen Transformationsgrammatik analysiert und

anhand von „verb frames“ oder „stereotypes“ verarbeitet werden. Ich kann hier nicht genauer darauf eingehen, möchte aber zumindest darauf verweisen, dass der Ausdruck „technische Sprache“ von Heidegger stammt und es (in seiner Terminologie) die historische Leistung von Parsern ist, die Grenzen von überlieferter und technischer Sprache zu verwischen.¹² Die Verstehensillusion, die sie erzeugen, beruht darauf, dass sie überlieferte Sprache in verarbeitbare technische Sprache zu konvertieren vermögen. Oder umgekehrt: Dass sie eine formale Sprache, eine Befehlssprache im Kommandozeilen-Format in Lexik und Syntax so zu gestalten vermögen, dass sie dem lexikalischen und syntaktischen Format überlieferter Sprache ähnlich erscheint. Es erübrigt sich zu zeigen, dass jedes Wort eindeutig definiert sein muss, dass die Syntax der Eingaben korrekt sein muss, damit das Spiel spielbar ist und dass der Spieler sich nur mit den Wörtern zu Wort melden kann, die ihm das Programm erlaubt. Bemerkenswert ist vielmehr, dass das Stellende der Vorschrift beim Schreiben in Kommandozeilen zugleich das Herstellen eines Spielverlaufs ermöglicht, also als ποιησις „das Anwesende in die Unverborgenheit hervorkommenlässt“. Am Interface des Textadventures kann technische Sprache sehr wohl zum Medium der Entbergung werden, ein „Zeigen und Erscheinenlassen [...] der Wirklichkeit“ sein.

Doch zurück zur anderen Seite des Interface.

b) Knoten und Katalysen

Die Freiheitsillusion des Adventures besteht darin, dass es die Grenzen von Literatur und Datenbank verwischt, oder anders: dass es nur zur Wahrnehmung dessen instruiert, was auch Objekt ist:

„A *table* seems to have been used recently for the preparation of food. A *passage* leads to *the west* and a dark *staircase* can be seen *leading upward*. A dark *chimney* leads *down* and to the *east* is a small *window* which is *open*. On the table is an elongated brown *sack*, smelling of hot *peppers*. A *bottle* is sitting on the table. The glass bottle contains: A quantity of *water*.“

Während das leise Lesen bildgebender Literatur einem alphabetisierten, roman-tischen Publikum den Boden der Innerlichkeit bereitete, wird das Lesen von Adventurespielen zur Lektüre von ‚Informanten‘. Die Geschichte des Spielverlaufs als Folge von Tableaus dinglicher Rätsel besteht gewissermaßen im Abtasten nach *keywords* und der Rekonstruktion einer verlorengegangenen Ge-

12 Heidegger, Martin: Sprache. In: Ders.: Überlieferte Sprache und technische Sprache. St. Gallen 1989, S. 20–29. Die Auflösung der Grenze Literatur/Datenbank ist das Gegenstück zur Auflösung der Grenze überlieferte/technische Sprache. Beides zusammen nennt sich bekanntlich „Interface“ und macht Datenbanken für Menschen und überlieferte Sprachen für Maschinen kommensurabel.

brauchsanweisung. Adventurespiele treffen sich in dieser Veräußerlichung mit der Poetologie des *Nouveau Roman*, beispielsweise derjenigen Robbe-Grilletts, dessen Texte wie Beschreibungen von Adventure-Räumen gelesen werden können, z. B. diese Stelle aus *Der Augenzeuge*:

„Es gab dort also, vom *Fenster* aus linksherum gesehen [...]: einen *Stuhl*, einen *zweiten Stuhl*, den *Toilettentisch* (in der Ecke), einen *Schrank*, einen *zweiten Schrank* (der bis in die zweite Ecke reichte), einen *dritten Stuhl*, das mit seiner Längsseite an der Wand stehende *Bett* aus Vogelkirschbaumholz, einen sehr kleinen, runden, einfüßigen *Tisch* mit einem vierten *Stuhl* davor, eine *Kommode* (in der dritten Ecke), die *Tür zum Flur*, eine Art *Schreibschrank*, dessen *Platte* hochgeklappt war, und schließlich einen *dritten Schrank*, der schräg in der vierten Ecke stand, vor dem *fünften* und *sechsten Stuhl*. In diesem letzten wuchtigsten und immer abgeschlossenen Schrank befand sich auf dem unteren Brett in der rechten Ecke die *Schubschachtel*, in der er seine *Schnur- und Kor-delsammlung* unterbrachte.“¹³

Die Dinge im Hotelzimmer des Uhrenvertreters Matthias könnten in einem Objektbaum verzeichnet werden, hätten Attribute wie *containability*, verzeichneten Enthaltenes als *properties* (dritter Schrank > Schachtel > Schnüre) oder würden durch solche disambiguiert (erster, zweiter, dritter ... Stuhl).

Ich erspare mir hier eine Diskussion des Begriffs vom „offenen Kunstwerk“, nicht ohne zu konstatieren, dass Adventurespiele keine offenen Kunstwerke sind. Stattdessen verweise ich exemplarisch auf ein funktionales Modell von Erzählung, wie es Roland Barthes bereitstellt.¹⁴ Dessen strukturelle Analyse zerlegt Erzählungen in Einheiten, und weil diese Segmente einen funktionalen Charakter haben, entsteht aus ihnen eine Geschichte oder ‚Sinn‘ (und zwar in der Bedeutung einer Richtung von Beziehungen). Bei den funktionalen (oder „distributionellen“) Elementen unterscheidet Barthes die „Kardinalfunktionen“ (oder: „Kerne“) von den „Katalysen“. Kerne eröffnen eine für die Geschichte folgetragende Alternative: Ein

13 Robbe-Grillet, Alain: *Der Augenzeuge*. Frankfurt a. M. 1986, S. 159.

14 Barthes, Roland: Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen. In: Ders.: *Das semio-logische Abenteuer*. Frankfurt a. M. 1988, S. 102–143. Das Beispiel ist willkürlich; zur Funktionalität der Ereignislogik könnte bspw. auch Claude Bremond (*Logique du récit*, Paris 1973) herangezogen werden („raconter, c’est énoncer un devenir“, S. 325); oder Arthur C. Danto (*Analytical Philosophy of History*, Cambridge 1965), dem Erzählen als logischer Dreischritt erscheint: „1. X is F at t-1; 2. H happens to X at t-2; 3. X is G at t-3“ (S. 236); oder Wolf-Dieter Stempels Minimalforderungen des Erzählens wie „resultative Beziehung“ zwischen Ereignisgliedern, „Referenzidentität des Subjekts“, „Solidarität der Fakten“ usw. („Erzählung, Beschreibung und der historische Diskurs“. In: Koselleck, R.; Stempel, W.-D. (Hg.): *Geschichte – Ereignis und Erzählung*. München 1973, S. 325–346 [Poetik und Hermeneutik V]).

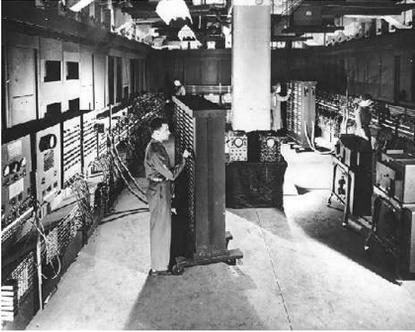


Abb. 7: Der ENIAC-Rechner

Gullydeckel kann geöffnet oder nicht geöffnet werden; dass er aber überhaupt da ist, eröffnet (wie der Kauf eines Revolvers) eine erzählerische Alternative, ein *bivium*, einen Scheideweg.

Während die Kerne chronologische *und* logische Funktionalität besitzen, also wichtig für die Geschichte bzw. den Spielfortschritt sind, haben Katalysen keinen alternativen Charakter, sondern lediglich eine chronologische Funktion. Sie sind gewissermaßen Parasiten, die sich an der logischen Struktur der Kerne nähren und den Raum zwischen zwei Momenten der Geschichte beschreiben. Im

Beispiel könnte eine Beschreibung folgen, mit welcher Mühe sich der Spieler durch den Gully zwingt, deren Fehlen in frühen Adventures nur dem mangelnden Speicherplatz geschuldet ist, später jedoch oft eingesetzt wird, um den Unterschied zwischen zeitlichen und logischen Folgerungen zu verschleiern: „With great effort, you open the gully far enough to allow entry“ statt „The gully is open“. (Dass sie keine logische Bedeutung haben, zeigt sich schon daran, dass man sie über den Befehl „VERBROSE [ON, OFF]“ abschalten kann.) Die Kerne sind also die Risikomomente der Erzählung, die Stellen, an denen der Spieler Entscheidungen zu treffen hat, die Katalysen hingegen sind die Sicherheitszonen und Ruhepausen, die Momente, in denen das Spiel aufgrund bestimmter Entscheidungen ohne Eingriffe weitergeht.

Die Erzählung von Adventures erscheint also als System von funktionalen Öffnungen und Schließungen, gewissermaßen als teleologischer Staffellauf, in dessen Verlauf jedes Objekt an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit durch den Spieler zu seinem vorbestimmten Ziel, zu seinem Übergabezusammenhang findet. Als Aufgabe des Spielers erscheint also auf erzählerischer Ebene das Auslösen von Katalysen, weshalb ich Adventures *entscheidungskritische Spiele* nennen möchte.

3. Topographie

Die Erzählungen von Adventures sind nun auf diskrete „Räume“ (*rooms* ist nebenbei ein Ausdruck der Höhlenforschung) verteilt. Die Räume bilden die Orte, an denen Kerne lokalisiert sind und von denen Katalysen ihren Ausgang nehmen. Indem der Spieler Probleme löst, funktionale Schließungen vornimmt, durchläuft er notwendigerweise zugleich die Topographie der Adventurewelt. Oder umgekehrt: Wenn Anfang und Ende eines Adventures jeweils Orte sind, dann ist der Sinn des Spiels, und zugleich die einzige Möglichkeit, es ‚sinnvoll‘

zu spielen, vom ersten Ort zum letzten Ort zu gelangen und *en passant* alle Katalysen herbeizuführen, die nötig sind, um von einem Ausgangspunkt namens Spielbeginn zu einem Endpunkt namens Spielende zu gelangen. Ich möchte drei Beispiele erwähnen, die eine vergleichbare Struktur haben.

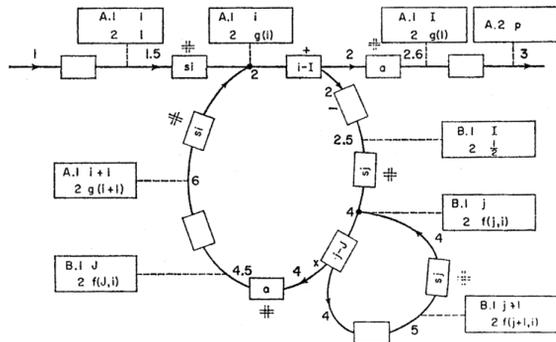


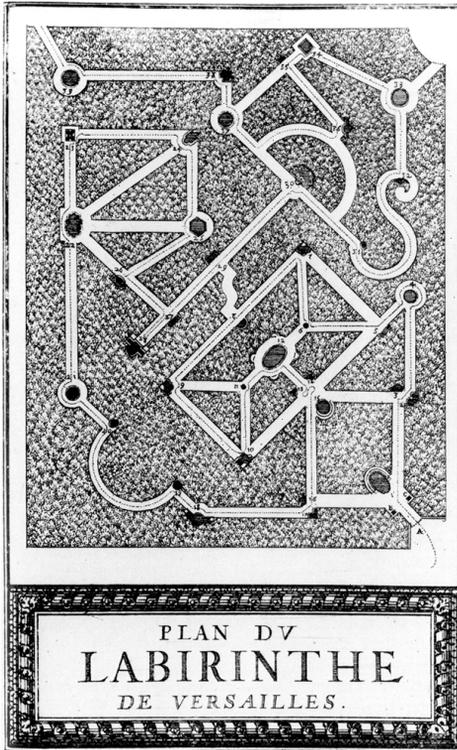
Abb. 8: Flowchart John von Neumanns

a) Flowcharts

Blickt man auf die Geschichte der Programmierung hardwaregewordener Turing-Maschinen, dann zeigt sich, dass es eine Ähnlichkeit von „Entscheidungsproblem“ und entscheidungskritischem Adventurespiel gibt. Von Neumanns und Goldstines *Planning and Coding*¹⁵ ist (Wolfgang Hagen hat zuletzt nachdrücklich darauf hingewiesen)¹⁶ die Verteilung eines Plots in Form eines bekannten mathematischen Problems auf die Topographie einer Rechnerarchitektur. Der U-förmige ENIAC war bekanntlich raumgroß und die Einheiten für Addition, Multiplikation usw. waren sichtbar im Raum verteilt. Von Neumann geht daher nicht von einem Konzept der Sprache aus, sondern von einem der Kartographie. Seine Flussdiagramme beschreiben einen Wegzusammenhang zwischen Eingang und Ausgang, auf den bestimmte Entscheidungssituationen und Übertragungen, also mit Barthes Kerne und Katalysen, verteilt sind. (Deswegen sind Adventurespiele auch so leicht in der Neumannschen Notation anschreibbar.) Die Frage nach dem, was der Spieler ist, erscheint unter diesen Voraussetzungen als Frage nach dem, was eigentlich durch das Flußdiagramm fließt. Dazu John von Neumann:

15 Zum Folgenden vgl.: Goldstine, Herman H.; von Neumann, John: *Planning and Coding Problems for an Electronic Computing Instrument*. In: von Neumann, John: *Collected Works*, Hg. A. H. Taub, Bd. 5, New York 1963, S. 81–235; Goldstine, Herman H.: *The Computer from Pascal to von Neumann*. 2. Aufl. Princeton 1993; Presper-Eckert Interview, www.si.edu/resource/tours/comphist/ekkert.htm. Stand August 1999. ENIAC History Overview (seas.upenn.edu/~museum/hist-overview.html. Stand August 1999). Burks, Arthur W.; Burks, Alice R.: *The ENIAC. First General-Purpose Electronic Computer*. In: Metropolis, N.; Howett, J.; Rota, G.-C. (Hg.): *Annals of the History of Computing*, 3, 4 (1981), S. 310–389. Burks, Arthur W.: *From ENIAC to the Stored-Program Computer. Two Revolutions in Computers*. In: *A History of Computing in the Twentieth Century*. New York, London 1980, S. 311–344.

16 Hagen, Wolfgang: *Von NoSource zu Fortran*, Vortrag auf dem Kongress „Wizards of OS“, Berlin 16.07.99. www.is-bremen.de/~hagen/notofort/NoSourceFortran/index.htm. Stand August 1999.



SKRIBLUNGS
 Desß Grund-Risses

in dem
SKRIBLUNGS

- | | |
|---|--|
| A. Der Eingang desß Iren-Gartens. | 22. Der Stoßpfeil und die Wdgel. |
| B. Die Abbildung Ätiopi. | 23. Der Affe König. |
| C. Die Abbildung der Lieb. | 24. Der Fuchs und der Wolf. |
| 1. Die Eule und die Adal. | 25. Rath der Katten-Waufe. |
| 2. Die Hahnen und das Feld-Huhn. | 26. Die Hirsche und Jupiter. |
| 3. Der Hahn und der Fuchs. | 27. Der Affe und die Kag. |
| 4. Der Hahn und der Demansstein. | 28. Der Fuchs und die Lauben. |
| 5. Die hangende Kag und Katten. | 29. Der Adler / das Conyn und Pferdturn. |
| 6. Der Adler und Fuchs. | 30. Der Wolf und das Stachelschwein. |
| 7. Die Hauen und die Kröge. | 31. Die Schlange mit vielen Kopfen. |
| 8. Der Hahn und Kalkunische Hahn. | 32. Die Wauff / die Kag / und der kleine Hahn. |
| 9. Der Pfau und Affter. | 33. Der Stoß-Geyer und die Lauben. |
| 10. Der Drach / der Amposh und die Feile. | 34. Der Delpfin und der Affe. |
| 11. Der Affe und seine Jungen. | 35. Der Fuchs und der Rab. |
| 12. Streif der Lhiere. | 36. Der Schwan und der Kranichvogel. |
| 13. Der Fuchs und Kranichvogel. | 37. Der Wolff und das Haupt. |
| 14. Der Kranichvogel und Fuchs. | 38. Die Schlang und das Stachelschwein. |
| 15. Die Henne und ihre Kluchen. | 39. Die Enten und das Junge Wafler-Händlein. |
| 16. Der Pfau und die Nachtigal. | 20. Der Hase und die Schilde-Krot. |
| 17. Der Pappierp und Affe. | 21. Der Wolf und Kranichvogel. |
| 18. Der Affe Richter. | |
| 19. Die Katten-Wauff und der Frosch. | |

Abb. 9: Labyrinth von Versailles

„[I]t seems equally clear, that the basic feature of the functioning of the code in conjunction with the evolution of the process that it controls, is to be seen in the course which the control C takes through the coded sequence, paralleling the evolution of that process. We therefore propose to begin the planning of a coded sequence by laying out a schematic of the course of C through that sequence, i.e. through the required region of the Selectron memory. This schematic is the flow diagram of C.“¹⁷

Dabei bezeichnet C einfach die Speicherinhalte, die auf der Verfahrensrouten des Diagramms prozessiert werden. Die Gesamtheit dieser abgefragten Speicherinhalte ist das ‚Objekt‘ (der Datensatz mit seinen Attributen und Eigenschaften) der den Spieler repräsentiert. Der Avatar ‚fließt‘ gewissermaßen durch die Präskriptionen

17 Goldstine; von Neumann: Planning and Coding Problems for an Electronic Computing Instrument, S. 84.

eines Verfahrensweges wie ein Formular durch einen Dienstweg, auf dem bestimmte Eintragungen und Löschungen vorgenommen werden müssen, damit der nächste Entscheidungsort erreicht werden kann. Nun findet das Adventurespiel in der Ungewissheit über den künftigen Verfahrensweg statt, ja es besteht sogar darin, den einzig richtigen für jede einzelne Situation zu ermitteln. Der Spieler ist also mit der Bearbeitung eines Datensatzes beschäftigt, der ausschließlich auf der taktischen Ebene jeweils so zu manipulieren ist, dass er verfahrenskonform wird. Die Alternativboxen oder „Durchgangspunkte“ eines Adventures bedürfen nicht der rhetorischen Leistung eines Lebenslaufes, die darin besteht, eine Einheit durch die wiederholte „Integration von

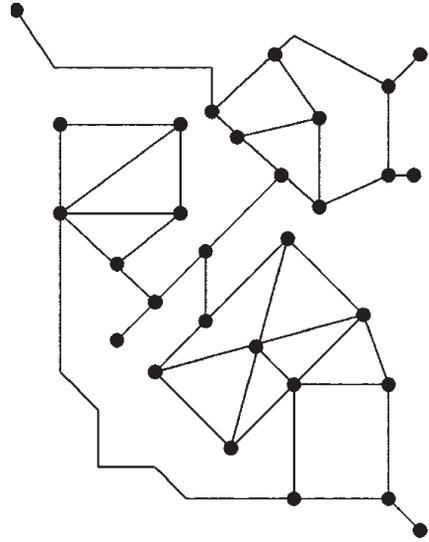


Abb. 10: Graph zu Versailles

Nichtselbstverständlichkeiten“ in ein Zeitschema herzustellen.¹⁸ Sie kontrollieren lediglich die jeweils situative Beschaffenheit des sie durchfließenden Datensatzes. Diesen Datensatz – den Avatar, Protagonisten oder poetischen „Engelskörper“ – zu manipulieren, also in taktischen Entscheidungen dessen Attribute und Eigenschaften zu verändern und ein Hindurchgleiten zu ermöglichen, ist Aufgabe des Spielers. Adventures haben nichts mit dem viatorischen Prinzip des klassisch/romantischen Bildungsromans zu tun.

b) Labyrinth

Adventurespieler zeichnen beim Spielen Karten, weshalb das Spielen eine doppelte Entdeckungsbewegung, nämlich von pro-grammierter (also immer schon geschriebener) Erzählung und Karte bedeutet. Im Verlauf des Spiels werden also immer nur Teile der Topographie und der Erzählung überschaubar, mit seinem Ende kippt jedoch partikuläre Ansicht in globale Übersicht, Verwirrung des Moments in Epiphanie der Ordnung. Dies ist das Prinzip des neuzeitlichen, des multikursalen Labyrinths, das als Figur spätestens seit Comenius *Labyrinth der Welt* Erzählung mit Topographie verschmilzt.¹⁹

18 Luhmann, Niklas: Erziehung als Formung des Lebenslaufs. In: Lenzen, D.; Luhmann, N. (Hg.): Bildung und Weiterbildung im Erziehungssystem. Lebenslauf und Humanontogenese als Medium und Form. Frankfurt a. M. 1997, S. 11–29, S. 18.

19 Bense, Max: Über Labyrinth. In: Ders.: Ästhetik und Engagement. Köln, Berlin 1970, S. 139–142. Birkhan, Helmut: Laborintus – labor intus. Zum Symbolwert des Labyrinths im Mittelalter. In: Festschrift für Richard Pittioni. Wien 1976, S. 423–454. Cipolla, Gaetano: Labyrinth.

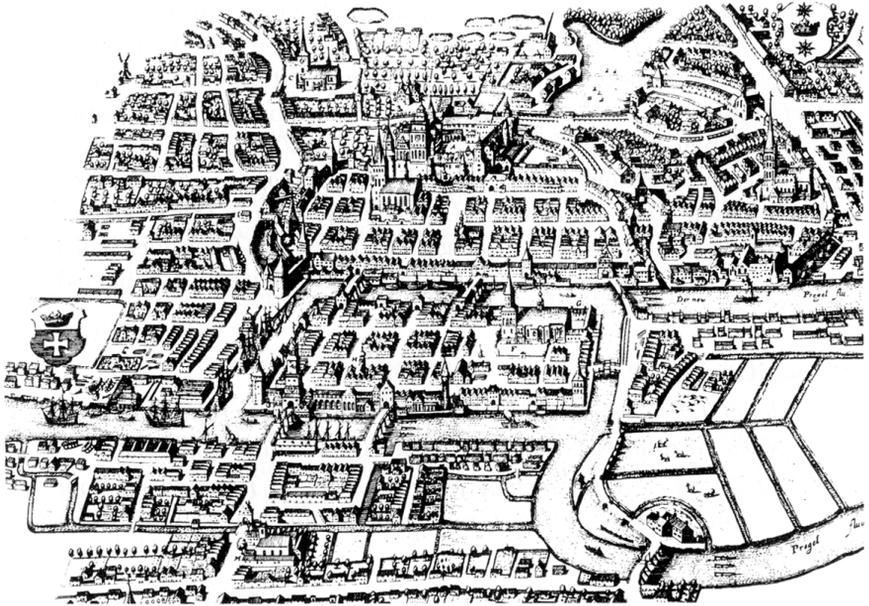


Abb. 11: Das Königsberger Brückenproblem

Ich erwähne nur ein Labyrinth, nämlich jenen Irrgarten in Versailles, der 1674 nach Entwürfen des königlichen Gartenarchitekten André le Nôtre vollendet wurde. In diesem versteckt sind 39 Skulpturen nach Äsop, die der Führer Charles Perraults beschreibt. Bemerkenswert ist, dass Sébastien LeClerc's Kupferstich einen Ariadnefaden verzeichnet, der nicht nur dem bloßen Herauskommen aus dem Labyrinth dient, sondern den kürzesten (und nahezu schleifenfreien) Weg beschreibt, der an allen 39 Skulpturen entlangführt. Schreibt man nun noch das Labyrinth als Graphen an, dann zeigt sich, dass zwei Drittel aller Kerne (oder graphentheoretisch: Knoten) mit Skulpturen besetzt sind. Die Routenplanung des Perraultschen Führers erscheint also als *Programm* oder *Routing* im heutigen Sinne, indem sie (Besucher-)Ströme von einem Eingang (*Input*, Sender)

Studies on an archetype. New York 1987. Reed Doob, Penelope: The Idea of the Labyrinth from Classical Antiquity through the Middle Ages. Ithaca, London 1992. Eco, Umberto: Kritik des Porphyrischen Baumes. In: Ders.: Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen. Leipzig 1990, S. 89–112. Moles, Abraham; Rohmer, Elisabeth; Friedrich, P.: Of Mazes and Men – Psychology of Labyrinths. Strasbourg 1977. Kerényi, Karl: Labyrinth-Studien. In: Humanistische Seelenforschung, Wiesbaden 1978, S. 226–273. Kern, Hermann: Labyrinth. Erscheinungsformen und Deutungen. 3. Aufl. München 1995. Haubrichs, Wolfgang: Error inextricabilis. Form und Funktion der Labyrinthabbildung in mittelalterlichen Handschriften. In: Meier, C.; Ruberg, U. (Hg.): Text und Bild. Aspekte des Zusammenwirkens zweier Künste in Mittelalter und früher Neuzeit. Wiesbaden 1980, S. 63–174.

über einen optimierten Entscheidungsweg zu einem Ausgang (*Output*, Empfänger) leitet. Dass dabei die Reihenfolge der Knoten oder Skulpturen wichtig sein kann, dass sie – in einer bestimmten Reihenfolge abgeschritten – zusätzlichen Sinn machen, also die ‚Gestalt‘ einer Erzählung bekommen, ist eine zusätzliche Option.

Dieses touristische Problem wiederholt sich bekanntlich einige Jahrzehnte später in Königsberg, wenn Leonhard Euler einen Weg sucht, wie sich alle Brücken über den Pregel überschreiten lassen, ohne eine davon zweimal ablaufen zu müssen.²⁰ Seitdem heißt ein Graph G „eulersch“, wenn es einen geschlossenen Kantenzug in G gibt, der alle Kanten von G genau einmal durchläuft. Diese Vermeidung von Redundanz behandelt Sehenswürdigkeiten als Sehensnotwendigkeiten und macht aus Irrgärten mathematische Graphen.

4. Graphentheorie

a) Zwei Graphen

Damit komme ich zum letzten Punkt, an dem die Fäden wieder etwas zusammenlaufen. Die Erzählungen von Adventurespielen sind graphentheoretisch „Bäume“, also zusammenhängende, kreisfreie Graphen mit (so sie nicht trivial sein sollen) mindestens zwei Blättern.²¹ Die Kreisfreiheit von Bäumen garantiert logischerweise, dass jeder Weg in einem Baum ein „Pfad“, also der kürzeste Weg zwischen zwei Knoten ist. Dies birgt einige Implikationen für die Erzählung. Wenn die Größe $|E|$ eines Graphen durch die Anzahl seiner Kanten bestimmt ist und die Erzählung eines Adventures ein Baum ist, dann ist die ‚richtige‘ Geschichte, also die, die es spielerisch herzustellen gilt, diejenige, die $|E|$ am nächsten kommt. Angenommen, die Geschichte eines Adventures hat 12 Kanten (oder mit Barthes: Katalysen), von denen sechs zu Blättern führen, also einem Spielende, das z. B. die Form des Todes des Spielers annimmt, dann bedeutet dies, dass das ‚richtig‘ oder erfolgreich zu Ende gespielte Spiel sechs Kanten hat und mindestens fünf Fehlentscheidungen bereithält.

Die Illustration (Abb. 13) zeigt einen solchen Baum, wobei der unterste Knoten s (*source*) der Spielbeginn und der oberste t (*target*) das erfolgreiche Spielende, der Graph also „gerichtet“ ist. Gestrichelte Kanten signalisieren Fehlentscheidungen, die zum Tod des Spielers führen. Wie ersichtlich, bedeutet das gelungene Spiel das Durchlaufen einer *möglichst großen Anzahl* von Kanten, nicht jedoch *aller* Kanten. Spielen erscheint als Versuch, ein Ende möglichst lange hinauszuschieben ohne redundant zu werden, und zwar genau so lange, bis alle funktionalen Schließungen vollzogen sind, bis gewissermaßen kein erzählerisches Legat übrig bleibt.

20 Euler, Leonhard: *Solutio problematis ad geometriam situs pertinentis*. *Comment. Acad. Sci. I. Petropolitanae* 8 (1736), S. 128–140.

21 Einführend Diestel, Reinhard: *Graphentheorie*. Berlin 1996.

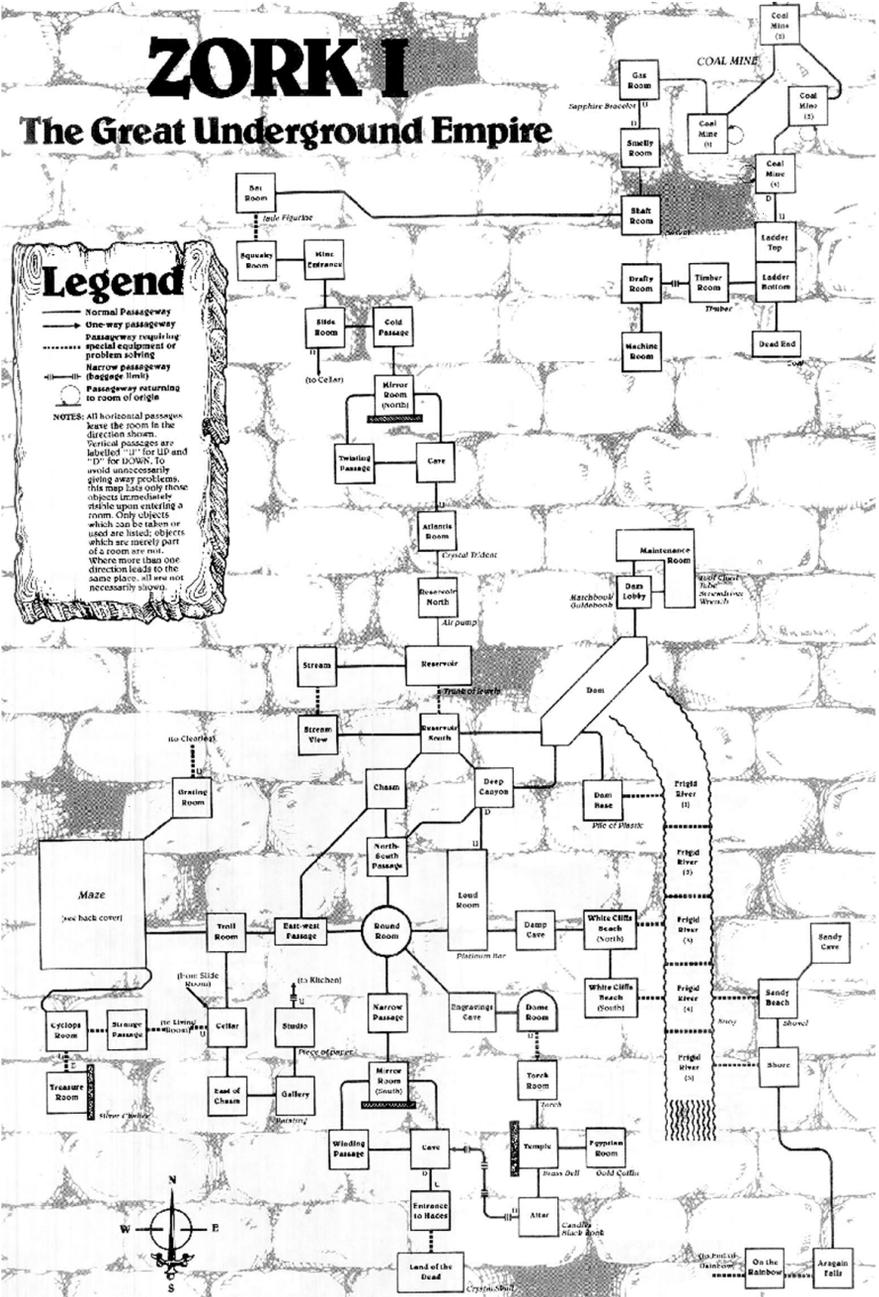


Abb. 12

Zur anderen Hälfte, die den zweiten Graphen ausmacht, sind Adventure-spiele Topographien. Sie basieren auf Labyrinth, auf die eine Geschichte pointiert, verteilt werden muss. Betrachtet man Karten von Adventures und rekonstruiert den dazugehörigen Spielweg, so wird deutlich, dass es sich nicht um Bäume handelt, sondern um zusammenhängende Graphen mit zwei ausgezeichneten Knoten, nämlich den ersten Raum s und den letzten Raum t . Folglich müssen der Baum der Erzählung und der Graph des Raumes nur in diesen beiden Punkten zur Deckung kommen. Und graphentheoretisch heißt dies einfach, dass die Erzählung der Block-Graph des Raumes ist. Wo mehrere Bewegungen durch die Adventure-Welt nötig sind, um die Erzählung entlang einer Kante zu katalysieren (z. B. ein Labyrinth im Labyrinth zu durchwandern), da lassen sich diese mehreren Bewegungen zu einem erzählerischen Block zusammenfassen.

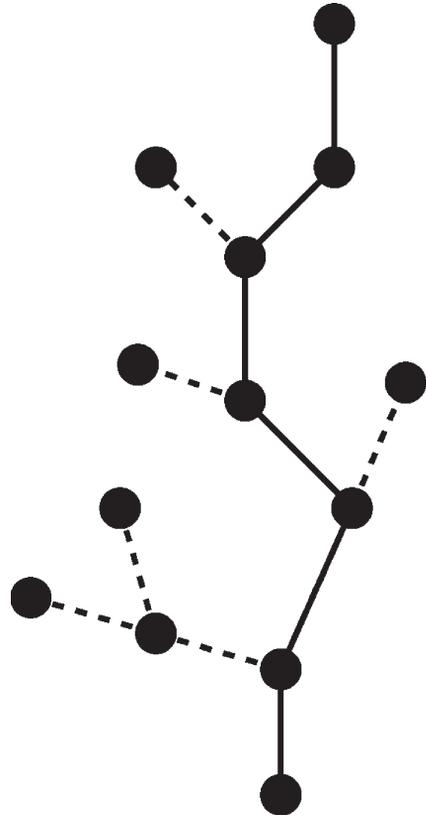


Abb. 13: Beispiel eines erzählerischen Entscheidungsbaums

b) Netz und Spiel

Da der Graph des Spiel-Raumes also ebenfalls ein gerichteter ist, heißt er mathematisch „Netzwerk“. Und ein Netzwerk dient bekanntlich der Überbringung eines Gutes (beispielweise einer *e-mail* oder „C“ in einem von Neumannschen Flussdiagramm) von s nach t , wobei – getreu dem Flussenerhaltungssatz – das Gut an keinem Knoten außer s eingebracht werden und an keinem außer t austreten darf, denn sonst gäbe es ja ein Sicherheitsleck. Und damit wären wir wieder bei William Crowther und den Routing-Problemen der ARPAnet-Konstrukteure, denn nichts anderes beschreibt Lickliders entscheidender Entwurf von 1968 als das graphentheoretische Problem, wie über ein Netzwerk von *nodes* und Kanälen (oder Kanten) Datenpakete optimal von s nach t transportiert werden können.²²

²² Licklider, J.C.R.: The Computer as a Communication Device. In: Science and Technology. April 1968 (Reprint bei DEC, Systems Reseach Center, Palo Alto 1990), S. 32 ff. Eine vergleichbare *packet*-Struktur brachte ein 1960 projektiertes und pünktlich zum Vietnamkrieg implementiertes

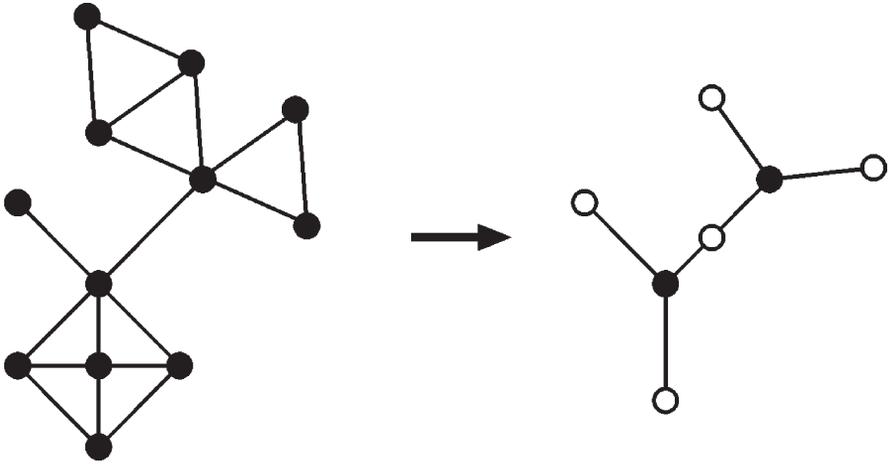


Abb. 14: Graph und Block-Graph

Im Netz werden diese Probleme jedoch nicht durch Spieler oder Operateure gelöst, sondern aus Komplexitätsgründen durch Softwareintelligenz, was in den 60ern zu einem Rendezvous von Algorithmen und Graphentheorie führte.²³ Die Tabellen, mit denen Crowther arbeitete, um nicht nur die intakten und defekten Leitungen des *ARPAnet*, sondern zugleich auch die von seiner Frau erfassten Höhlenein- und -ausgänge zu verwalten, sind einfache Adjazenzlisten, durch die man Graphen gängigerweise codiert. Und nicht zufällig entsteht um 1972 der sogenannte *DFS* (*Depth First Search*)-Algorithmus, der durch bestimmte Auswahlstrategien wie Kantenschichtverfahren kürzeste Wege (also Pfade) von s nach t durch einen Graphen sucht.²⁴ Dies ist ein ökonomisches Problem, das (wie schon in Elektrizitäts- und Telefonnetzen) als Minimierung von „Überführungskosten“ gehandelt und nach dem Greedy-Prinzip organisiert wird, welches besagt, dass *lokal* beste Lösungen auch *global* die besten sein werden.

Dies könnte beispielsweise nahelegen, die „Literatur“ von Adventures als Funktion einer graphischen Kantengewichtung zu lesen, die Übergangswahr-

Netzwerk hervor, nämlich in Gestalt des Containers als Datenpaket genommter Größe, mit Absender und Empfängeradresse, wobei das ‚Gut‘ auf verschiedene Container verteilt wurde, die unterschiedliche Passagen nahmen (dazu Noble, David F.: *Command Performance. A Perspective on the Social and Economic Consequences of Military Enterprises*. In: Smith, M.R. (Hg.): *Military Enterprise and Technological Change*. Cambridge, Mass. 1987, S. 338 ff.).

23 Jungnickel, Dieter: *Graphen, Netzwerke und Algorithmen*. Heidelberg 1987. Emden-Weinert, Th. et al.: *Einführung in Graphen und Algorithmen*. Berlin 1996. www.informatik.hu-berlin.de/~weinert/graphs.html. Stand August 1999.

24 Tarjan, R.E.: *Depth first search and linear graph algorithms*. In: *SIAM J. Comput.* 1 (1972), S. 146–160. Vgl. Lee, C.Y.: *An algorithm for path connection and its applications*. In: *IRE Trans. Electr. Comput.* EC-10 (1961), S. 346–365. Moore, E.F.: *The shortest path through a maze*. In: *Proc. Internat. Symp. Theory Switching, Part II*. Cambridge, Mass. 1959, S. 285–292.

scheinlichkeiten herstellt. Daß die Benutzung einer Banane zum Öffnen einer Tür geringe Funktionswahrscheinlichkeit hat, versteht sich (lebensweltlich-stereotyp) von selbst, daß die Überwindung eines Gegners die Erzählung mit hoher Wahrscheinlichkeit voranbringt, ebenfalls. Die Strings, die an jeder Risikosituation namens Knoten auf dem Bildschirm erscheinen, legen bei ‚richtiger‘ Lektüre bestimmte Wahrscheinlichkeiten nahe. Man könnte vielleicht sagen, daß so etwas wie ‚poetische Notwendigkeit‘ den Spieler bei seiner Bildung von Metonymien instruiert. Die von ihm getroffenen Entscheidungen basieren auf seiner Kompetenz, eine bestimmte Art von narrativer Plausibilität zu erkennen. Daß Adventures sich stark an Gattungskonventionen (Detektivgeschichte, Fantasy usw.) halten, dient wahrscheinlich dazu, diese Übergangswahrscheinlichkeiten zu modellieren, oder genauer: Unwahrscheinlichkeit zu senken. Hayden White nennt das in Anlehnung an Northrop Frye „patterns of meaning“ und meint damit, „einer Ereignisfolge eine Plotstruktur zu verleihen, so daß sich ihr Charakter als verstehbarer Prozeß durch ihre Anordnung als eine Geschichte von ganz bestimmter Art [...] offenbart.“²⁵ Eine ‚Geschichte bestimmter Art‘ gewichtet also die Kanten des Graphen. In Graphen – Britta Neitzel hat darauf hingewiesen – gibt es zwar kein narratives Geschehen, sondern nur Anfangs- und Enddaten, doch bieten sie als „Protokollanten der Kontingenz“ (White) gerade deshalb die Möglichkeit, daß „Geschichte“ auf ihnen aufsetzen kann. Eine Diskursarchäologie des Adventurespiels bestünde also darin, nicht die Geschichten von Adventures, sondern ihre Graphen und Algorithmen zu lesen, nicht die Inhalte mit pädagogischer Sorge zu interpretieren oder philologischer Sorgfalt zu vergleichen, sondern die Möglichkeitsbedingungen der Aussagen selbst in den Blick zu bekommen.

Gleichwohl dazu noch viel zu sagen wäre, möchte ich es bei der Anmerkung belassen, dass dem Spieler von Crowthers Spiel die Aufgabe eines Routing-Algorithmus zukommt, der die Bahnung eines ökonomischen Weges vorzunehmen hat. Und ich möchte mit dem Hinweis enden, dass sich – und zwar während Mathematik und Informatik an der Ökonomisierung der Wege in Netzen arbeiten – die Philosophie eine Des-Ökonomisierung der Netze betreibt, nämlich (bei Deleuze) das „Rhizom“ als Alternative zum „Baum“ entdeckt oder (beim mathematisch präziseren Michel Serres) das „tabulatorische“ im Gegensatz zum „linearen“ Modell.²⁶ Beide Denkfiguren treten mit der Emphase der Befreiung, der Des-Ökonomisierung und (implizit) einem Spielbegriff auf. Das Rhizom ist ausgezeichnet durch Konnektivität und Heterogenität, Vielheit und asignifikante Brüche, es ist nicht genealogisch und nicht generativ, es hat viele Ein- und Aus-

25 White, Hayden: Auch Klio dichtet oder Die Fiktion des Faktischen. Studien zur Tropologie des historischen Diskurses. Stuttgart 1991, S. 75.

26 Deleuze, Gilles; Guattari, Félix: Rhizom. Berlin 1977. Serres, Michel: Das Kommunikationsnetz: Penelope. In: Ders.: Hermes I. Kommunikation. Berlin 1991, S. 9–23.

gänge, und ist eine offene Karte, wohingegen „der Baum und die Wurzel [...] ein trauriges Bild des Denkens [zeichnen], das unaufhörlich, ausgehend von einer höheren Einheit [...] das Viele imitiert.“²⁷ So haben wir es wahrscheinlich im Jahrzehnt zwischen ca. 1965 und 1975 mit einer Vertauschung zu tun: Wo „Spiel“ draufsteht, herrscht eine Gerichtetheit des Graphen, eine Ökonomie der kürzesten Wege, eine letztlich deterministische Logik und Logistik der Pfade und eine Unerweiterbarkeit der Karte, und wo „Netz“ draufsteht, bahnt sich ein erweiterbares und annähernd unerschöpfliches Reservoir von Links und möglichen Determinationsflüssen ohne Anfang und Ende an. Damit herrscht im Spiel die *Unfreiheit* der viatorischen Präskription, während mit dem Netz eine *Freiheit* zu „Argumentationen, die Metapräskriptionen zum Gegenstand haben“, entsteht.²⁸ Gleichursprünglich überholt daher das Netz gewissermaßen das Adventurespiel, und Adventures bilden heute nur noch die kleine Untermenge eines großen und abenteuerlicheren Spiels namens Internet.

27 Deleuze; Guattari: Rhizom, S. 26.

28 Lyotard, Jean François: Das postmoderne Wissen. Ein Bericht. Graz, Wien 1986, S. 191.

Videospiele: Zwischen Fernsehen und Holodeck

Der Begriff „Videospiele“ wird oftmals einschränkend für Konsolen- und Arcade-Spiele und gegensätzlich zum Begriff „Computerspiele“ gebraucht. Die Begriffe „Computerspiele“ und „Videospiele“ unterscheiden damit Spiele, die auf Computern, d. h. auf Geräten, die programmierbar sind, speichern und verarbeiten können, gespielt werden, von Spielen, die auf Computern, d. h. auf Geräten, die vorprogrammiert sind, speichern und verarbeiten können, gespielt werden. Diese Unterscheidung bezieht sich vor allem auf die Möglichkeit der Benutzerin, das Gerät selbst zu programmieren. Daneben existieren noch Unterschiede zwischen den technischen Komponenten der Geräte, die damit einhergehen, dass Arcadegeräte ausschließlich und Spielkonsolen noch (!) vorrangig zum Spielen verwendet werden, während Computer auch für „ernsthafte“ Anwendungen zur Verfügung stehen.

Im Folgenden wird der Begriff „Videospiele“ nicht in diesem über die Technik differenzierenden Sinn genutzt; es geht mir vielmehr darum, mit seiner Verwendung eine Gemeinsamkeit zwischen den computerbasierten Spielen herauszustellen, denn – bis auf die Text-Adventures – arbeiten alle diese Spiele mit der visuellen Abbildung einer Welt auf einem Bildschirm, d. h. sie sind Videospiele.¹ Es ist das Vorhandensein und der Umgang mit dieser Bildebene, die die Videospiele zwischen Fernsehen und dem Holodeck situieren.

Doch vor der Hybridisierung steht die Abgrenzung, denn um etwas zu beschreiben, das zwischen anderen Gegenständen liegt, müssen zunächst einmal die Grenzen dieser Gegenstände beschrieben werden. Ich beginne also mit Unterscheidungen.

Grenzziehungen im Spiel (*play*)

Grenzen umschließen jedes Spiel. Ein Schachspiel findet auf einem mit 64 schwarzen und weißen Quadraten versehenen Feld, das Theaterspiel auf einer Bühne statt. Fußballspieler stecken ein Spielfeld ab, auf dem gespielt wird. Fliegt

1 Eine andere Differenzierung, nämlich die zwischen Arcade-Spielen und Heim-Videospielen, also zwischen öffentlichem und privatem Spielen, zu dem in der letzten Zeit noch das On-line-Spielen und das Spielen auf LAN-Parties hinzutrat, wird damit in diesem Aufsatz ebenfalls vernachlässigt.

der Ball über die Begrenzung hinaus, so ist er *aus*. Und selbst Boxer begeben sich für den Kampf in einen Ring, um sich dort zu schlagen.

Bei Huizinga heißt es: „Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. *Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen*. Es ‚spielt‘ sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum ‚ab‘.“²

Huizinga betont insbesondere die Regelhaftigkeit des Spiels. Die Regeln trennen das Spiel von der „normalen“ Lebenswelt und bauen „die besondere Welt des Spiels“³ auf. Im Spiel gelten nur die Spielregeln, die, so Huizinga, auch eigene Spielgemeinschaften herstellen, die sich nur durch das Spiel zusammenfinden und definieren. Die „Andersartigkeit“ dieser Spielgemeinschaften erläutert er insbesondere anhand von kultischen, rituellen oder sakralen Handlungen, die er als Ausdruck des Spielgeistes begreift: „*In der Sphäre des Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung*.“⁴

Nicht nur Huizinga hält Abgeschlossenheit und Begrenztheit für bestimmende Kennzeichen des Spiels. In welcher Hinsicht auch immer das Spiel betrachtet wird, die Abgeschlossenheit ist stets ein entscheidendes Kriterium für seine Definition.⁶ Sie wird auf unterschiedliche Weise präzisiert.

So argumentiert F.J.J. Buytendijk ausgesprochen einfach und überzeugend unter einem strukturellen Gesichtspunkt: Bestimmendes Merkmal des Spiels ist seiner Ansicht nach ein Hin und Her, das sowohl zwischen den Spielern als auch zwischen einem Spieler und einem Spielzeug ablaufen kann. Ein Hin und Her zwischen den Spielern bedeute, dass abwechselnd eine Wahl getroffen wird. Ein Hin und Her zwischen Spieler und Spielzeug entwickle sich zum Beispiel, wenn man einen Ball immer wieder an eine Wand wirft, ihn wieder auffängt, ihn wieder an die Wand wirft ... Eine solche pendelnde Bewegung brauche natürlich Begrenzungen zwischen denen sie pendeln kann:⁷ „Würde man einen Ball werfen und dieser nicht zurückkehren, so würde sich kein Spiel entwickeln. [...] Ohne Spielfeld würde sich die Aktivität des Spielers verlieren“.⁸

Eng mit dem Kriterium der Abgeschlossenheit hängt die Definition des Spiels als folgenlos zusammen. Die spielerischen Handlungen werden als Handlungen

2 Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek 1994, S. 15.

3 Ebd., S. 21.

4 Vgl. ebd., S. 21–37. Gegensätzlich hierzu argumentiert Benveniste (Benveniste, Émile: *Le jeu comme structure*. In: *Deucalion 2*, Paris 1947, S. 159–167), der heilige Handlungen und Spiel dadurch unterscheidet, dass im Bereich des Sakralen der Mensch in eine höhere Sphäre, d. h. in die Nähe Gottes, erhoben wird, während im Spiel das Heilige zum Profanen herabgezogen wird.

5 Ebd., S. 21.

6 Vgl. dazu Scheuerl, Hans: *Das Spiel*. Weinheim, Basel 1990, S. 91–95.

7 Vgl. Buytendijk, F.J.J.: *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*. Berlin 1933, S. 118 f.

8 Ebd., S. 118.

verstanden, die nur in einem abgeschlossenen Bereich mit nur für diesen Bereich verbindlichen Regeln gültig sind, also keinen Sinn oder kein Ziel außerhalb dieses Bereiches haben. Man kann mit Luhmann ein Spiel also als selbstreferentielles System verstehen, das sich durch Selektion ausbildet. Systemische Handlungen sind außerhalb des Systems folgenlos – oder umgekehrt: Die Handlungen sind folgenlos außerhalb der Systemgrenzen und damit in einem System abgeschlossen.

Scheuerl sieht im Gegensatz zu den spielerischen Handlungen die außerspielerischen Handlungen stets auf ein Ziel gerichtet, d. h. durch Ausrichtung auf einen Zweck oder die Befriedigung eines Bedürfnisses gekennzeichnet. Das Spiel hingegen sei frei von einer solchen Unterordnung unter eine Zielvorgabe, es falle vielmehr immer in sich selbst zurück. Scheuerl wählt, um die Bewegung des Spiels zu symbolisieren, einen Kreis und, um die Bewegungen oder Handlungen außerhalb des Spiels zu symbolisieren, einen Pfeil. Solche Symbolisierungen, insbesondere der Zweck- und Bedürfnishandlung, legen eine Analogie zu Symbolisierungen der Zeit nahe. Der Pfeil entspricht dem Zeitstrahl, der die chronologisch ablaufende Zeit repräsentiert, die von der Vergangenheit in die Zukunft läuft. Der Kreis hingegen führt den Verlauf der Zeit immer wieder in sich selbst zurück und schließt ein Vorwärtsschreiten in eine bestimmte Richtung aus. Die Selbstreferentialität der spielerischen Handlungen hat also wiederum Folgen für die temporale Modellierung des Spiels, es wird auch als zeitlich abgeschlossen gedacht:

„Sie [die Bewegung des Spiels, B. N.] ist abgeschlossen gegenüber allem Äußeren und zugleich in sich selbst unabschließbar. Sie ist gegenüber Vergangenheit und Zukunft indifferent, zugleich augenblicksverhaftet und zeitlos.“⁹

Wird das Spiel in temporaler Hinsicht als geschlossenes Ganzes betrachtet, so heißt dies, dass es keine Beziehungen zu einer außerhalb seiner selbst liegenden Vergangenheit oder Zukunft unterhält. Damit ist ein Spiel aus einer zeitlichen Kontinuität herausgenommen, wie es in einigen Zeitmodellen auch die Gegenwart ist, die dadurch gekennzeichnet wird, dass sie nicht abläuft, sondern nur ein Dazwischenliegendes ohne jegliche Ausdehnung darstellt, den Punkt, an dem die Zukunft in Vergangenheit umschlägt. Gegenwart in Bezug auf Handlungen, Handlungssysteme und das Ergebnis von Handlungen – genauer ihre Irreversibilität – ist Thema von Luhmanns Aufsatz *Temporalstrukturen von Handlungssystemen*.¹⁰ Er geht davon aus, dass erst dann, wenn die Veränderungen, die

9 Scheuerl: Das Spiel, S. 77.

10 Luhmann, Niklas: Temporalstrukturen des Handlungssystems. Zum Zusammenhang von Handlungs- und Systemtheorie. In: Ders.: Soziologische Aufklärung 3. Opladen 1993³, S. 126–150.

durch eine Handlungskette ausgelöst werden, nicht mehr reversibel seien, die Vergangenheit einsetze. Bevor das geschehe, gebe es eine ausgedehnte Gegenwart, in der zwar schon bestimmte Tendenzen für die Zukunft angelegt seien, aber möglicherweise noch in eine andere Richtung gelenkt werden könnten. Man könne sich in dieser Gegenwart „aufhalten und gegebenenfalls aushandeln [...] was werden soll“.¹¹ Die Zukunft wäre also noch offen. Anders ausgedrückt heißt das: Ein Zustand dauert an, das Ergebnis steht noch nicht fest, man befindet sich noch im Prozess der Festlegung. Ein Spiel kann in diesem Sinne also als Prozess der Ausdehnung der Gegenwart bezeichnet werden, in dem gewisse richtungsweisende Tendenzen durch die Regeln angelegt sind, nicht aber der genaue Ablauf und das Ergebnis.

Sowohl die Folgenlosigkeit, die Herausgenommenheit des Spiels aus der Chronologie und aus dem „täglichen Leben“, wie auch die Selbstreferentialität und Buytendijks Hin und Her kennzeichnen das Spiel als *play*.¹²

Wenn man die auf dem Spiel aufbauende Zivilisationstheorie Caillois' genauer ansieht, wird man darauf aufmerksam, dass das Kennzeichen der Abgetrenntheit jedoch nicht im wie auch immer gearteten Wesen des Spiels begründet liegt, sondern sich in einem kulturellen Prozess der Abtrennung – einer ständig neuen Grenzziehung – vollzieht.

Caillois¹³ hält die Abgetrenntheit der Spiele vom normalen Leben für eine zivilisatorische Notwendigkeit. Blicke das Spiel vom Ernst, vom täglichen Leben getrennt, so könnten die „mächtigen Triebe“, auf denen es beruhe, gezügelt und kulturell nutzbar gemacht werden. „Sich selbst überlassen, können diese ursprünglichen Antriebe, die wie alle Triebe maßlos und zerstörerisch sind, nur bei unheilvollen Folgen enden“.¹⁴ Würden die Spiele ihr abgeschottetes Terrain verlassen, so käme es zu pervertierten Formen: Die agonale Tendenz, der Wettkampf, führe zu übersteigertem Ehrgeiz, *alea*, das Glücksspiel, würde zum Aberglauben, *mimicry*, die Nachahmung, könne im schlimmsten Fall zur Schizophrenie führen und *illinx*, das Bedürfnis, sich zu berauschen, zur Drogenabhängigkeit.

Das *play*, so könnte man sagen, wird also im Prozess der Zivilisation in verschiedene *games* eingeregelt.

Dass die Caillois'sche Beschreibung einer möglichen Entgrenzung des Spiels und der Gefahren, die diese Entgrenzung mit sich bringen kann, durchaus zum

11 Ebd., S. 133.

12 Das Spiel (*play*) wird in anthropologisch-phänomenologischen Spieltheorien als Phänomen betrachtet, das alle konkreten Spiele (*games*) umfasst (vgl. dazu Scheuerl: Das Spiel, S. 347 f., oder Kolb, Michael: Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt Augustin 1990, S. 355 f.).

13 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Stuttgart 1960 [org.: Le jeu et les hommes. Le masque et le vertige. Paris 1958], S. 50.

14 Ebd., S. 64.

kulturellen Gemeingut gehört, lässt sich daran erkennen, dass die Beschreibung der Missachtung von Spielregeln auch dazu benutzt wird, eine pervertierte Gesellschaftsform darzustellen. So in dem Film *RUNNING MAN* (Regie: Paul Michael Glaser, USA 1987)¹⁵; und selbst beim „Kriegsspielen“ werden Regeln aufgestellt, die Ordnung gewährleisten sollen und deren Bruch einen größeren PerverSION bedeutet als das Töten von Menschen.¹⁶

Die Möglichkeit eines Übergriffs des Lebens auf Spielhandlungen zeigt, dass die Abgetrenntheit von Spiel und Leben eine Idealvorstellung ist. Sie trägt die letztlich auf Schiller (1801) zurückgehende Annahme, dass das Spiel eine ästhetische Geisteshaltung befördert, die dem Menschen Freiheit garantiert, weiter. Durch die Funktionalisierung von Spielen gerät diese Vorstellung in Gefahr, was zu der Forderung nach der Freiheit des Spiels führt. Dass diese Forderung nach Freiheit notwendig ist, bedeutet allerdings auch, dass eine Funktionalisierung immer möglich ist. Spiele können, auch wenn ihr innerer Funktionskreislauf unangetastet bleibt, funktionalisiert werden.¹⁷

Der mögliche Übergriff von Spielhandlungen auf das Leben zeigt aber auch an, dass sich die einzelnen Spielaktivitäten strukturell nicht von anderen unterscheiden lassen. Es gibt eine strukturelle Handlungsgleichheit zwischen Spiel und Nicht-Spiel. Nicht zuletzt deshalb können Arcade-Simulationen vom Militär zur Schulung von Soldaten angekauft werden, wie es schon 1980 mit dem Spiel *BATTLEZONE* (Atari), nachdem einige Modifikationen vorgenommen wurden, geschah.¹⁸ Die Grenzen sind brüchig. Denn schließlich braucht jedes System, auch das Spiel, Input aus der Umwelt. Und diesen Input leistet die Spielerin.

Grenzziehungen in Spielen (*games*)

Der Input wird durch konkrete Grenzziehungen und Einlass- bzw. Übersetzungsmechanismen in den jeweiligen Spielen geregelt. Denn jede Grenze stellt nach de Certeau¹⁹ auch immer einen Übergang dar.

15 Ein weiteres Filmbeispiel wäre *ROLLERBALL* (Regie: Norman Jewison, GB 1974).

16 Man vergleiche z. B. die auf den Haager Friedenskonferenzen beschlossenen Abkommen, die eine eindeutige Kriegserklärung verlangen (die also den Beginn des „Spiels“ anzeigt), und des Weiteren den Umgang mit Kriegsgefangenen, den Einsatz von bestimmten Waffen, den Umgang mit Kulturgütern, die Umwandlung von zivilen Fahrzeugen in militärische u. v. m. regeln.

17 Man vergleiche als bekanntestes Beispiel die Olympischen Spiele. Zu den Olympischen Spielen der Neuzeit s. insbesondere Alkemeyer, Thomas: Die Wiederbegründung der Olympischen Spiele als Fest einer Bürgerreligion. In: Gebauer, Gunter (Hg.): *Olympische Spiele – die andere Utopie der Moderne. Olympia zwischen Kult und Droge*. Frankfurt a. M. 1996, S. 65–101.

18 Thomas Jr.: <http://icwhen.com.the.80ies>. Gesehen am 28.6.1999.

19 de Certeau, Michel: *Kunst des Handelns*. Berlin 1988, S. 226–236 [org.: *L'invention du quotidien*. 1. Arts de faire. Paris 1980].

So gibt es Spielfelder mit materiellen Grenzen wie ein Fußballfeld oder ein Schachbrett, die betreten werden können bzw. mit Hilfe der Spielfiguren betreten werden. Auch Spielregeln leisten denselben Dienst, denn auch sie sorgen dafür, dass die Handlungen der Spieler in einem bestimmten Rahmen bleiben, z. B. dafür, dass beim Fußball nicht die Hände zu Hilfe genommen werden. Eine Person, die die Regeln verletzt, indem sie ein Fußballtor *wirft*, wäre ein Spielverderber, da sie die Grenzen des Spiels überschreitet²⁰

Neben der Abgrenzung des Spiels durch Verhaltensmaßregeln und räumliche Eingrenzungen, also durch Spielregeln und Spielplätze, findet man noch eine weitere Abgrenzungsmöglichkeit, die Caillois²¹ die Abgrenzung durch die Fiktion nennt. Beim Verstellungsspiel, der *mimicry*, tut jemand so, als wäre er jemand oder etwas anderes, d. h. er handelt so, wie diese andere, die fiktive Person, es tun würde. Diese andere Person ist fiktiv, doch die Vorstellung von ihr steuert das Spiel und somit alle Handlungen: Wenn ein Kind „Flugzeug“ spielt, so kann es nicht trinken, sondern nur tanken.

Werden solche Spiele zu mehreren gespielt, so tragen Absprachen dazu bei, dass die Spieler so behandelt werden, als wären sie die fiktiven Personen. Soll das Spiel funktionieren, darf niemand „aus der Rolle fallen“. Regeln, die bei anderen Spielen die zugelassenen Handlungen bestimmen, werden beim Verstellungsspiel durch die von den Spielern gemeinsam anerkannte Fiktion ersetzt, in deren Rahmen und nach deren Gesetzen sie handeln. Ein Spiel kann also nicht nur als Handlungssystem verstanden werden, sondern auch als Bedeutungssystem nach dem Vorbild von Lotmans *Semiosphäre*.²² Die Semiosphäre regelt nach Lotman – analog zur Biosphäre – alle in ihr befindlichen Bedeutungen. Sie grenzt sich durch die Regeln zu Erzeugung von Bedeutungen von anderen Semiosphären ab und hält über „Übersetzer“ Kontakt zu anderen Semiosphären. Die Rolle des „Übersetzers“ wird in Spielen von der Spielerin übernommen, die das spielerische Bedeutungssystem mit dem Bedeutungssystem ihrer Umwelt verbindet.

Die verschiedenen Abgrenzungsmöglichkeiten des Spiels können auch zusammen auftreten; so hat das Fußballspiel sowohl ein räumlich umgrenztes Spielfeld als auch Regeln. Das Theaterspiel ist gleich dreifach abgesichert: Zum einen durch Regeln, die die Zuschauer von Schauspielern trennen, und die des Weiteren besagen, dass nur die Schauspieler „spielen“, was die Zuschauer auch wissen. Die zweite Absicherung bildet die durch das Schauspielhaus gegebene räumliche Trennung: Mauern, die nur nach bestimmten Einlassformalitäten durchschritten werden dürfen, trennen den Illusionsraum von der Straße. Zu-

20 Im Gegensatz dazu bleibt der Falschspieler im Spiel; er verschafft sich zwar unerlaubte Vorteile, achtet aber vorgeblich die Spielregeln.

21 Caillois: Die Spiele und die Menschen, S. 14 ff.

22 Lotman, Jurij M.: Über die Semiosphäre. In: Zeitschrift für Semiotik, Bd. 12, H.4 (1990), S. 287–305.

dem wird innerhalb des Theaterhauses zwischen Bühne und Zuschauerraum unterschieden. Auf der Bühne schließlich gilt es, die Fiktion aufrechtzuerhalten.

Das Schauspiel braucht zu seiner Aufrechterhaltung und Durchführung nicht all diese Absicherungen – man vergleiche das Straßentheater oder Versuche, die Bühne in den Zuschauerraum zu verlegen –, doch mindestens eine. Diese historisch gewachsene vielfache Abgrenzung des Theaterspiels vom „Ernst“ weist auch auf die Fragilität der Vereinbarung, etwas als Schauspiel zu betrachten, hin.

Grenzziehungen im Videospiegel

Langsam betritt Lara die Höhle. Knarrend und schließlich mit einem dumpfen Knall schließt sich das Tor hinter ihr. (TOMB RAIDER, Core, Eidos 1996)

oder:

Dash Rendar steht in einem Fahrstuhlschacht, er betätigt einen Mechanismus. Das Fahrstuhltor öffnet sich, er betritt einen Gang. (SHADOWS OF THE EMPIRE, Lucas Arts, Nintendo 1996)

oder:

Mario steht in der Halle des Schlosses der Prinzessin. Er springt durch ein Bild an der Wand und ist in einem neuen Land. (SUPER MARIO 64, Nintendo 1997)

oder:

Mit einem metallischen Geräusch öffnet sich ein Tor, Ripley betritt einen nur matt erleuchteten Gang und hinter ihr schließt sich das Tor. (ALIEN-TRILOGIE, Akklaim, Fox Interactive 1996)

Mit diesen Sätzen lassen sich Situationen des Spielbeginns beschreiben. In den Spielen wird dieser Beginn durch das Überschreiten materieller Grenzen symbolisiert – ein steinernes Tor, Stahltore, ein Bild mit zwei Seiten.

Mit Beginn des Spiels betritt die Spielfigur eine neue Welt. Hinter die Tore kann sie nicht zurück, sie kann sich nur dieser Welt und ihren Regeln stellen, denn der Ausgang befindet sich irgendwo am anderen Ende dieser Welt, so dass sie durchquert werden muss. Die hier benannten Grenzziehungen zu Beginn der Videospiele beziehen sich auf die dargestellte Fiktion. Betrachtet man den Spielablauf als Geschichte, so begibt sich der Protagonist/die Protagonistin mit dem Überschreiten der Abgrenzung in ihren Handlungsraum. Hier findet das Spiel statt. Das Tor symbolisiert somit den Handlungsbeginn für Lara, für Dash Rendar, für Mario oder für Ripley in der fiktiven Welt des Spiels.

Für Lotman²³ macht die Grenzüberschreitung den Unterschied zwischen einem sujethaften und einem sujetlosen, d. h. zwischen einem erzählenden und einem beschreibenden Text aus: Sujetlose Texte beschrieben eine bestimmte Ordnung und schrieben sie fest, während die sujethaften Texte vom Kampf gegen eine Ordnung erzählten.

„Sujettexte stellen immer einen ‚Vorfall‘, ein Ereignis dar (nicht zufällig leitet sich die Bezeichnung des Sujettextes ‚Novella‘ etymologisch vom Wort ‚novum‘ ab) – also etwas, was es bisher nicht gab oder was es nicht geben durfte“.²⁴

Dieser „Vorfall“ oder das Ereignis besteht nach Lotman zumeist darin, dass der Held einer Erzählung sich über eine Grenze innerhalb der fiktionalen Welt auf verbotenes Terrain begibt. Wird eine Grenze überschritten, so ereignet sich etwas, das erzählt werden kann.

Und so findet sich das Motiv der Grenzüberschreitung auch in literarischen Werken: Alice fällt durch ein Erdloch und befindet sich im Wunderland, oder sie tritt durch einen Spiegel (es sei darauf hingewiesen, dass Carroll die Welt hinter den Spiegeln als – wenn auch nicht ganz regelkonformes – Schachspiel aufbaut), oder in Filmen: Orpheus begibt sich hinter den Spiegel, um nach Euridike in der Unterwelt zu suchen (ORPHÉE, Jean Cocteau, F 1949), um nur einige Beispiele zu nennen.

Videospiele zeichnen sich jedoch, wie das institutionalisierte Theaterspiel, dadurch aus, dass sie mehrere Abgrenzungen besitzen und dass der Handlungsbeginn des Stellvertreters nicht mit dem Handlungsbeginn der Spielerin übereinstimmt. Damit die fiktionale Geschichte beginnen kann, muss die Spielerin andere Grenzen überschreiten.

Zunächst wird sie den Computer bzw. das Fernsehgerät und die Spielkonsole einschalten, die CD-ROM (oder ein anderes Speichermedium) einlegen und sich so positionieren, dass sie einen ungehinderten Blick auf den Monitor hat. Bei Spielen, die auf dem Computer gespielt werden, wird sie danach noch unter den verschiedenen Anwendungen des Computers das Spiel auswählen. Das Anschalten des Fernsehgeräts und der Anschluss der Konsole etc. kann als eine Vorbereitung des Spiels interpretiert werden, äquivalent zur Vorbereitung anderer Spiele, bei denen man z. B. die Spielfiguren heraussucht, das Schachbrett auf den Tisch stellt und die Schachfiguren in die Ausgangsposition bringt. Die Spielobjekte werden regelgerecht angeordnet, damit das Spiel gespielt werden kann. Das An-

23 Vgl. Lotman, Jurij M.: Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films. Frankfurt a. M. 1977, und ders.: Über die Semiosphäre.

24 Lotman: Probleme der Kinoästhetik, S. 205.

schließen und Anstellen des Monitors wäre dabei das Äquivalent zum Aufstellen des Schachbretts, da der Monitor das Spielfeld darstellt.

Das Anschalten des Fernsehgeräts, der Anschluss eines Zusatzgerätes und das Einlegen einer CD-ROM oder eines anderen Speichermediums und die Positionierung vor dem Fernseher entsprechen aber auch den Handlungen, die ausgeführt werden, wenn man sich eine Fernsehsendung bzw. ein Video ansehen möchte.

Diese Situation ist für alle Videospiele gegeben. Wird ein Spiel nicht mit einer Konsole, sondern mit einem Computer gespielt, so befindet sich die Spielerin wahrscheinlich vor einem Computermonitor und nicht vor dem Fernsehgerät. Die ersten Heimcomputer wie z. B. der Atari 400 (1981) und der Commodore 64 (1982) wurden allerdings an einen Fernseher angeschlossen, und mittlerweile konvergieren TV-Monitor und Computermonitor wieder: Über das Fernsehgerät kann ein Internetzugang hergestellt werden, und der Computermonitor kann zum Fernsehen genutzt werden. Ich werde die Differenz zwischen den jeweils konkreten Ausgabegeräten deshalb vernachlässigen.

Die Videospiele näherten sich im Laufe ihrer Entwicklung der Ästhetik des Films und des Fernsehens an. Die Konvergenz der Medien zeigt sich auch hier. Der dem Fernsehschauen ähnlichen Rezeptionssituation – gemeint ist hier die reale, eben beschriebene Situation, keine fiktive „Erzählsituation“, wie sie etwa in der Literaturwissenschaft verhandelt wird²⁵ – wird durch die visuelle und narrative Einführung in das Spiel Rechnung getragen. Auch hier wird an Strategien anderer Medien angeschlossen:

Bei *TOMB RAIDER* z. B. erscheint zunächst das Logo der Sony-Playstation auf dem Monitor, dann eine Warnung vor Piraterie, das Logo der Herstellerfirma Core, und schließlich wird eine computeranimierte Sequenz in der Wüste „Los Alamos, New Mexico“ eingeblendet. Im Bild ist eine Schlange zu sehen, dann der Himmel, an dem etwas aufblitzt oder explodiert. Danach fällt ein undefinierbarer Gegenstand auf die Erde und sinkt in sie hinein. Die genauere Bedeutung der Sequenz bleibt unklar. Es folgt die Exposition einer Geschichte: In der Halle des Imperial Hotels, Calcutta, erhält Lara Croft den Auftrag, ein verschollenes Artefakt, das Scion, zu suchen. Am nächsten Tag bricht sie auf. Bis hierhin haben wir es mit einem klassischen Filmanfang zu tun.²⁶ Er gibt paratextuelle²⁷ Informatio-

25 Zu den Erzählsituationen in der Literaturwissenschaft vgl. z. B. Stanzel, Franz K.: Die typischen Erzählsituationen im Roman: dargestellt an Tom Jones, Moby Dick, The Ambassadors, Ulysses u. a.. Wien 1969.

26 Andere Spiele wie zum Beispiel *REBEL ASSAULT II* (Lucas Arts 1995) gehen in Bezug auf die in die Fiktion einführenden Stilmittel noch weiter. Über einer ca. siebenminütigen Einführungssequenz in die Fiktion, die z. T. mit Realbildern arbeitet, laufen die Credits aller Beteiligten ab.

27 Die paratextuellen Elemente stellen keine „Übersetzer“ dar, sie dienen vielmehr der Heranführung an ein (fiktionales) Bedeutungssystem. Zum Konzept der paratextuellen Elemente vgl. Eco, Umberto: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur. München, Wien 1994, S. 9–37, und ausführlich in bezug auf schriftliche Paratexte Genette, Gérard: Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Frankfurt, New York 1992 [org.: Paratextes, Paris 1987].

nen und die Exposition für die Erzählung. Ort und Zeit der Handlung werden vorgestellt sowie die Aufgabe der Protagonistin – sie soll das Artefakt suchen.

Bis hierhin ist das Spiel eingebettet in eine Eröffnung, die auch aus anderen Kontexten bekannt ist. Die Situation entspricht in etwa der Fernsehsituation, und die Abgrenzungskennzeichen des Spiels werden aus dem Film übernommen. So wie der Kino- oder Fernsehzuschauer an die Fiktion herangeführt wird, wird hier die Spielerin an das Spiel herangeführt.

Schließlich erscheint der Startbildschirm, auf dem die Möglichkeit gegeben ist, „Spiel starten“ zu wählen oder in den Optionsbildschirm zu wechseln, in dem der Schwierigkeitsgrad, Tastenbelegungen, Toneffekte u. v. m. bestimmt werden können. Die Wahlen, die auf dem Optionsbildschirm getroffen werden, können zum einen wiederum mit Modifikationen der Spielumgebung und der Spielgegenstände verglichen werden: Auswahl der richtigen Leistungsklasse, Test des Rasens, auf dem gespielt werden soll, Auswahl der richtigen Schuhe oder der richtigen Bowlingkugel. Zum anderen bietet sich bei einigen Optionen, aber nur bei einigen, wieder der Vergleich zum Umgang mit dem Fernsehgerät an, so bei der Regelung der Lautstärke, der Farbintensität oder der Bildhelligkeit. Die Optionsfelder befinden sich schon auf dem Spielfeld, das beim Videospiele durch das Bild auf dem Monitor begrenzt wird. Und von nun an nehmen die Gemeinsamkeiten zwischen der Fernsehsituation und Videospieleituation ab.

Nach dem Durchlaufen des Optionsbildschirms wird die Spielerin wieder zum Startbildschirm zurückgeführt. Auf ihm kann sie entscheiden, ob sie das Spiel spielen möchte oder nicht.²⁸ Die Spielerin hat also bis hierhin alle notwendigen Informationen erhalten und kann nun auswählen, ob Lara den Auftrag annimmt, d. h. ob die Handlung beginnt oder nicht.

Mit der Auswahl von „Spiel starten“ überschreitet die Spielerin die Schwelle zum Spiel.

Danach folgt eine Sequenz, die Laras Weg zu den Höhlen, in denen das Artefakt verborgen sein soll, zeigt. An sie schließt sich, ohne dass noch einmal eine gesonderte Eingabe erfolgen muss, die Spielsituation, in der die Spielerin handelt, an. Dem eigentlichen Spiel ist also noch einmal eine erzählte Episode vorgelagert.

Der Übergang von Nicht-Spiel zu Spiel vollzieht sich demnach in einer Reihe von Schritten. Und die erste und entscheidende Grenze ist diejenige, die die Oberfläche des Monitors bildet. Die Abgrenzung des Videospiele von der restlichen Welt wird durch das technische Dispositiv gegeben. Es sind die Grenzen des Bildes, die die Spielwelt von der Außenwelt trennen. Die Spielhandlungen finden in einem Raum statt, der bis dahin unzugänglich war – in der Welt „hinter“ der „Mattscheibe“. Ausgelöst aber werden die Spielhandlungen von Hand-

28 *TOMB RAIDER* bietet auch noch die Möglichkeit, zunächst eine Trainingslektion in Laras Haus durchzuführen (dies wird im Beiheft dringend empfohlen, damit man lernt, die Tastenkombinationen zu beherrschen).

lungen außerhalb dieser Welt, von der Spielerin vor dem Monitor, die den Controller in der Hand hält und die Bewegungen auf dem Bildschirm steuert bzw. auf die Vorgaben der virtuellen Welt reagiert.

Das Videospiele wird also dadurch aufrechterhalten, dass die Grenze zwischen materieller Umwelt und der Welt im Bildraum ständig überschritten wird. Und so kann man sagen, dass das Prinzip des Videospiele die permanente Grenzüberschreitung ist. In dieser Hinsicht ist die virtuelle Welt keinesfalls ein geschlossenes System, sondern eines, das ständig neuen Input aus der Umwelt braucht. Oder anders gesagt: Das Spiel besteht in der ständigen Aktualisierung der von ihm vorgegebenen Möglichkeiten.

Grenzüberschreitungen: Eintritt in die andere Welt

Wie kann ein Videospiele angemessen beschrieben werden? Etwa so?:

„Die Hochanden. Majestätische Bergketten, steile Wände aus blankem Eis, wilde Felsklüfte, heulende Winde. Inmitten der weiten Gebirgszüge kämpfen sich zwei Personen durch den tiefen Schnee. Es sind Lara Croft und ein peruanischer Begleiter. Als sie das Tor zum Grab des Qualopek erreichen, wird der Peruaner von wilden Wölfen getötet. Lara ist auf sich allein gestellt. Sie betritt die Höhle. Mit einem dumpfen Knall schließt sich das Tor.“

Ich drücke Taste ^, um Lara vorwärts in die Höhle hinein zu bewegen. Die Wände werfen das Geräusch ihrer Schritte zurück. Ich lasse die Taste ^ los und bleibe stehen. Drücke die Taste < L1, um nach links zu sehen. Ich drehe sie im Kreis, um einen Überblick die Umgebung zu bekommen, und laufe weiter. Ein kreischendes Geräusch kommt näher – es sind Fledermäuse, die Lara angreifen. Ich ziehe die Pistolen, indem ich Taste ? drücke, und feuere auf die Angreifer mit Taste X.“

In dieser Beschreibung von TOMB RAIDER habe ich die Perspektive gewechselt. Die Beschreibung des Vorspanns läuft in der dritten Person ab, für die Erzählung des Spiels habe ich die dritte mit der ersten Person gemischt.

Es wäre auch möglich gewesen, für die Erzählung des Spiels gänzlich die Perspektive der dritten Person zu wählen. Dabei wäre allerdings ein wesentliches Merkmal aller Spiele verlorengegangen: die Beteiligung der Spielerin am Spiel und ihre Verantwortlichkeit für das Spielgeschehen.

Denn Lara Croft – die auf dem Monitor abgebildete Figur – bewegt sich nicht, ohne dass die Spielerin bestimmte Tasten betätigt. Die Aktionen Laras sind von der Spielerin abhängig. Sie dient als ihre Stellvertreterin in der virtuellen Welt. Diese Stellvertreter werden auch Avatar genannt. Der Begriff „Avatar“ stammt, so Wessely,²⁹ aus dem Hinduismus:

29 Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom: mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerspielen. Frankfurt a. M. 1997, S. 177 f.

[Er] bezeichnet eine Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar ständig in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt zugleich auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann, um dem Bösen zu wehren und Unheil abzuwenden.³⁰

Wesselys Beschreibung des Avatars gibt auch eine genaue Beschreibung der Position der Spielerin im Videospiel: Sie verlässt zwar ihre Position in der realen Welt nicht, begibt sich aber als Spielfigur in die virtuelle Welt, um dort mit dem Bösen zu kämpfen. Der Avatar ist den Gesetzen der virtuellen Welt unterworfen. Die Spielerin ist nur so gut wie ihr Avatar. So wie die Spielerin die Möglichkeit hat, als virtuelle Figur im Spiel zu erscheinen und diese Figur über den Controller zu steuern, so ist auch sie von der Figur gesteuert, denn was dieser passiert, passiert auch ihr. So wie der Gott Vishnu von seiner irdischen Inkarnation abhängig ist, kann auch die Videospielerin nur durch ihren Stellvertreter handeln.

Eine korrekte Beschreibung des Spielverlaufs von *Tomb Raider* müsste also eine Doppelung der Perspektive vornehmen, d. h. sowohl aus der Perspektive der Spielerin als auch aus der Perspektive des Avatars erzählen. Und des Weiteren müsste auf die Interaktion zwischen Spielerin und Spielfigur eingegangen werden, da beim Videospiel nicht mehr eindeutig zu entscheiden ist, wer mit wem spielt, wer Subjekt oder Objekt des Spiels ist.

Diese Fragwürdigkeit der Subjekt- oder Objektpositionen findet sich nicht nur im Videospiel: Das Spiel entwickelt sich in der pathischen Bindung an ein Spielobjekt, das eigen-sinnig [sic!] ist und eine nur teilweise berechenbare Dynamik hat. Es kann weder vollkommen beherrscht werden noch steht es außerhalb jeglicher Kontrolle. Dieses Objekt erscheint als ‚Bild‘ mit dynamischen Möglichkeiten, das zum Gegenspieler des Spielers wird. Der Spieler trifft mit seinen Handlungen auf einen Resonanzraum, der seine Bestrebungen zurückwirft und ihn zu weiterer Aktivität verlockt. Im Spiel bildet sich eine doppelseitige Beziehung, ein gegenseitiges dynamisches Verhältnis aus. Man kann nur mit etwas spielen, dass [sic!] auch mit dem Spieler spielt. Das Spiel ist deshalb weder ausschließlich von der Objektseite noch von der Subjektseite her beschreibbar, sondern nur als Zusammenspiel dieser beiden Pole in einer umfassenden Beziehung. Der Spielende ist zugleich Subjekt und Objekt eines subjektübergreifenden Spielgeschehens.³¹

30 Ebd.

31 Kolb: Spiel als Phänomen – Das Phänomen Spiel, S. 166.

Diese Beschreibung des Spielgeschehens, die Kolb in Anlehnung an die Buytendijksche Konzeption vornimmt, bezieht sich nicht auf das Videospiel, sondern stellt eine Beschreibung des Spiels im allgemeinen dar. Das heißt, dass eine eindeutige Zuordnung von Subjekt- und Objektpositionen und die Aufstellung der Opposition von Subjekt und Objekt in *jedem* Spiel verunmöglicht wird. Im Spiel ist die Spielerin *sowohl* Subjekt, denn sie trifft Entscheidungen und führt Handlungen aus, *als auch* Objekt, denn die Regeln oder die anderen Begrenzungen, wie die Fiktion, determinieren die möglichen Handlungen, d. h. die Gruppe von Handlungen, die ausgeführt werden dürfen.³²

Der entscheidende Unterschied zwischen Videospiele und anderen Spielen besteht darin, dass sich im Videospiel das Spielobjekt selbst verdoppelt. D. h. das erste Spielobjekt, die Apparatur, stellt ein zweites Spielobjekt her, mit dem man über die Apparatur vermittelt spielt. Dieses zweite Spielobjekt, das „als ‚Bild‘ mit dynamischen Möglichkeiten“ (s. o.) erscheint, ist das Videobild. Das erste Spielobjekt tritt hinter diesem Bild zurück, denn das Spielgeschehen spielt sich beim Videospiel in einer visualisierten Welt ab, nicht in der realen oder imaginären. Die Metapher vom „Bild“, mit dem man spielt, bekommt hier ihre eigentliche Bedeutung zurück.

Es ist ihre Bildlichkeit, die Videospiele vor allem von anderen Spielen unterscheidet.

Visuelle (Re)präsentation als Grenze und Übergang

Die Bedeutung dieses Punktes wird klarer, wenn ein Blick auf die Bedeutung der Materialität für die verschiedenen Spiele geworfen wird.

Im Spiel (*play*) kann alles zu einem Spielobjekt werden, sei es der eigene Körper, Körper anderer Menschen, der Wind, ein Baum, ein Tisch, ein Bauklotz, eine elektrische Rennbahn oder ein Computer. Im Spiel werden die Gegenstände in

32 Die Auflösung der eindeutigen Subjekt- und Objektpositionen im Spiel, die Buytendijk beschreibt, erläutert einen Punkt, an dem andere Spieltheoretiker nicht weiterkommen. Huizinga (vgl. Huizinga: Homo Ludens, S. 11) bemüht sich, den „Witz“ des Spiels zu erklären. Er versucht, greifbar zu machen, warum es jenseits jeglicher Nützlichkeitsabwägungen solchen Spaß macht zu spielen, und kommt über das Konstatieren dieses Sachverhalts nicht hinaus. Caillois (vgl. Caillois: Die Spiele und die Menschen) spricht davon, dass Spiel „eine Gelegenheit zu reiner Vergewandung“ sei. Ein Konzept, das ihn mit seinem langjährigen Kollegen Bataille und dessen Konzept der Verausgabung (vgl. Bataille, Georges: Das obszöne Werk. Reinbek 1985) verbindet. Bataille findet die Verausgabung allerdings nicht vorrangig im Spiel, sondern in der Sexualität, die bei ihm auch immer als Spiel inszeniert wird. Das Unnütze des Spiels, die Vergewandung oder Verausgabung im Spiel kann durch die Auflösung des Subjekts näher charakterisiert werden. Nutzen kann nur in Hinblick auf etwas dem Subjekt Äußerliches erzielt werden, weshalb die Beschäftigung mit sich selbst keinen Nutzen erbringen kann. Vergewandung ist es, wenn sich jemand freiwillig in eine Objektposition bringt und damit gleichzeitig auch noch Subjekt ist. Damit ist ein unnütziges Zuviel beschrieben. Diese Verdoppelung und die damit einhergehende Auflösung der Subjektgrenzen kann schließlich auch das Rauschhafte jedes Spiels erklären und die Furcht Caillois' vor der „mächtigen Kraft der Spieltriebe“.

unterschiedlichem Maße ihrem „eigentlichen“ Zweck entfremdet. Sie werden für das Spiel genutzt oder umgenutzt.

Idealtypisch lassen sich Spiele in Hinblick auf ihre Materialbezogenheit differenzieren. Man kann zwischen materiellen, imaginären und virtuellen Spielobjekten unterscheiden.³³

Die erste Gruppe, die der materialbezogenen Spiele, umfasst Spiele, in denen die Beschaffenheit des Körpers, mit dem gespielt wird, Unterschiede macht, so zum Beispiel alle Sportspiele. Aber es macht auch einen Unterschied, ob ein Spieler einen Ball oder eine Tasse an die Wand wirft. Es ist von Bedeutung, ob der Ball aufgepumpt oder schlapp ist. Die Beschaffenheit des Körpers steht im Vordergrund, gespielt wird mit dem Material.

Bei der zweiten Gruppe leisten die materiellen Eigenschaften der Spielobjekte lediglich Hilfestellung für die Imagination.

Schachfiguren können aus Schrauben bestehen, aus eigens für das Schachspiel hergestellten, kunstvoll verzierten Figuren oder nur in einer Computersimulation existent sein – für den Spielverlauf ist dies irrelevant. Als materielle Gegenstände können sie sich in der gleichen Welt wie die Spielerin befinden, für das Spiel jedoch hat ihre materielle Beschaffenheit keine Bedeutung. Im Spiel gibt es nur die Schachzüge sowie Könige, Damen, Springer, Läufer, Türme und Bauern, die als Funktionsbündel bezeichnet werden können. Das Material, aus dem sie beschaffen sind, ist nur insoweit wichtig, als es eine Unterscheidung zwischen den Figuren und damit zwischen den Funktionen, ermöglicht. Von außen betrachtet, zeigt uns das Schachspiel zwei Menschen, die weiße bzw. schwarze Figuren auf bestimmte Felder stellen. Was im Spiel vorgeht, ist ein imaginärer Kampf zwischen zwei Armeen.

In Kinderspielen, die auf Imagination beruhen, bleibt das Spielfeld imaginär. Wenn die Kinder z. B. Höhlenforscher spielen und einen Tisch zu einer Höhle umfunktionieren, d. h. darunter herumkriechen und interessante Entdeckungen machen, so bleibt die Höhle doch imaginär, sie existiert nur in der Vorstellung der Kinder. Was auch der Außenstehende sehen kann, ist ein Tisch. Während die Schachfiguren speziell für das Schachspiel hergestellt werden, wird hier ein Gegenstand, der Tisch, umfunktioniert, um die Imagination zu unterstützen. Eine dritte Möglichkeit, die noch weitergeht, wäre die reine Imagination, wenn zum Beispiel ein Bär in der Höhle auftaucht, der durch keinerlei Gegenstand repräsentiert wird, sondern nur durch die Reaktionen der „Höhlenforscher“ erkennbar ist.

33 Jean Château unternimmt eine Einteilung der Kinderspiele, die z. T. mit materiellen Unterscheidungen arbeitet. Er mischt sie jedoch mit den Kriterien der Gerechtigkeit und der Bedeutung der Spiele für die Spielenden (vgl. Château, Jean: *Das Spiel des Kindes. Natur und Disziplin des Spielens nach dem 3. Lebensjahr.* Paderborn 1969, S. 376 ff. [org.: *Le jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline.* Paris 1946]).

Gibt es jedoch in einem Videospiel eine Höhle, so wird sie visualisiert. Die Höhlen, in denen Lara Croft nach dem Scion sucht, sind intersubjektiv beschreibbar; es sind Bilder von Höhlen, in denen sie sich bewegen kann. Die Welt im Videospiel ist durch die Programmierung vordefiniert. Die Beschaffenheit der Spielwelt und ihrer Bewohner ist also nicht abhängig von der Vorstellung der Spieler wie im eben beschriebenen Kinderspiel, sondern zunächst einmal von der Imagination und den technischen Möglichkeiten des Game-Designers oder Programmierers. Im Spiel wird die visualisierte Videospielwelt, im Gegensatz zur imaginierten Welt, wahrgenommen und interpretiert. Das Videospiel schiebt also eine Ebene zwischen die Spielerin und ihre Imagination, nämlich die auf dem Monitor visualisierte Imagination.³⁴ Diese darstellende Ebene, die im Spiel wahrgenommen wird, fehlt bei den materialbezogenen Spielen und auch im Imaginationsspiel.

Ein Videospiel enthält die Darstellung eines Bildes oder einer Welt. Und es ist die Beschaffenheit dieser Welt, die für das Spielen des Videospiels relevant ist. Wie der Zustand des Balles im Ballspiel Unterschiede macht, ist es die Beschaffenheit der Abbildung und ihrer Gesetzmäßigkeiten, die die Unterschiede im Videospiel macht.

Die Videospielerin sieht diese Welt und geht mit ihr um. Die Spezifik des Videospiels liegt darin, dass Sehen und Handeln durch die dispositive Anordnung getrennt und im Spiel ständig zusammengebracht werden: Die Spielerin handelt. Der Computer lagert die Effekte der Handlungen aus der räumlich-materiellen Realität der Spielerin in den virtuellen Raum des Monitors aus. Dieser virtuelle Raum inklusive der Effekte der Handlungen wird wahrgenommen und interpretiert, was wiederum die folgenden Handlungen beeinflusst.

Videospiele können also auch als Selbstbeobachtung unter ständiger Rückkopplung bezeichnet werden. Die Position der Spielerin wird dabei in sich verdoppelt. Neben ihrer Funktion als Handelnde, die die Spielerin in jedem Spiel hat, wird ihr noch die Position der Sehenden zugeordnet, und diese wiederum bestimmt ihre Position als Handelnde im Bildraum. Die Spielerin nimmt eine in Handlungsposition und Beobachtungsperspektive geteilte Position ein, die im Prozess des Spielens miteinander interagieren.

Die Handlungsposition ist aus allen Spielen bekannt – gespielt wird, indem gehandelt wird. Und diese Handlungen binden die Spielerin an das Spiel.

Das Sehen einer Darstellung der Welt oder auch fiktiver Welten in einem Monitor findet ihr Vorbild im Fernsehen. Die Beobachtungsperspektive, die sich auf die Darstellung der Spielhandlungen und des Avatars bezieht, regelt auf andere Weise als die Handlungsposition die Einbezogenheit bzw. Distanz der Spielerin zum Geschehen. Die Beobachtungsperspektive beschreibt die Position, von der aus die

34 Es ist an dieser Stelle irrelevant, um wessen Imagination es sich bei der Visualisierung handelt. Entscheidend ist, dass es die visualisierte Ebene gibt.

Spielerin das Spielgeschehen wahrnehmen kann. Sie organisiert also, wie der Kamerastandpunkt im Film, den Blickwinkel, unter dem das Geschehen dargestellt wird, d. h. den Point-of-View im rein räumlichen Sinn. In diesem Sinne könnte die Beobachtungsperspektive also auch Wahrnehmungsperspektive genannt werden. Der Begriff „Beobachtung“ geht aber im Luhmannschen Sinne weiter als der der „Wahrnehmung“. Wahrnehmung findet immer statt und sie findet nur dort statt, wo sich der eigene Körper befindet.³⁵ Der Körper der Spielerin befindet sich jedoch nicht im virtuellen Spielraum. Der Terminus „Beobachten“ nun schließt diese Unterscheidung ein: „Alles Beobachten ist das Einsetzen einer Unterscheidung in einem unmarkiert bleibenden Raum, aus dem heraus der Beobachter das Unterscheiden vollzieht.“³⁶ Der Beobachter wäre im Falle der Videospiele die Spielerin, die von ihrer Position vor dem Monitor aus zwischen ihrer und der Welt des Spiels unterscheidet. Und diese Unterscheidung wiederum ermöglicht es ihr, sich selbst als eine andere, z. B. als Avatar, zu beobachten. Und nur diese Selbstbeobachtung ermöglicht es der Spielerin, in ihrer Funktion als Avatar in der Spielwelt zu handeln, d. h. die Handlungen des Avatars sich selbst als einer anderen zuzuschreiben.

Das Videospiele unterscheidet sich von anderem Spielen und auch von nicht computergestützten Bildmedien durch die Interaktion mit einer dargestellten Welt, einer Welt, die man nicht nur, aber *auch* sehen kann, und in die man nicht direkt, sondern nur indirekt, über technologische Apparaturen eindringen kann.

Dieses Eindringen in die „Welt hinter dem Monitor“ stellt die Urszene der Videospiele, wie sie heute verstanden werden können, dar. Die Welt hinter einem Monitor war zuvor immer verschlossen. Der Fernseher hatte nur Zuschauer, man konnte nur hineinschauen. Jetzt konnte man mit dieser Welt spielen. Aus einem imaginären Bildraum wurde ein virtueller Handlungsraum. Der virtuelle Handlungsraum der Videospiele bleibt aber auch ein Repräsentationsraum. Brenda Laurel sieht das Potential des Computers „in its capacity to *represent action in which humans could participate*.“³⁷

In der Doppelung der Position der Spielerin liegt das Spezifikum der Videospiele. Denn nur sie stellen ein Dispositiv dar, das der Benutzerin sowohl eine interne Handlungsperspektive als auch eine externe Beobachtungsperspektive zuweist und das sich damit irgendwo zwischen dem Farbfernsehen, d. h. dem distanzierten Ansehen von Erzählungen, und dem Holodeck der Enterprise, auf dem die Distanz zur dargestellten Welt aufgehoben scheint, befindet.

So können Videospiele sowohl als Spiel interpretiert werden als auch als darstellendes Medium. Die Ansiedlung des Videospieles in einem Zwischenraum oder einem Raum des Sowohl-als-auch macht sie zu einem Übergangsphänomen – möglicherweise auch in historischer Hinsicht.

35 Luhmann, Niklas: Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt a. M. 1998, S. 27 f.

36 Ebd., S. 92.

37 Laurel, Brenda: Computers as Theatre. Reading, Mass. u. a. 1991, S. 1. Hervorhebung B. N.

Jens Schröter

Lara Croft

Funktionen eines „virtuellen Stars“

Ende 1996 erscheint TOMB RAIDER 1, das von Core/Eidos entwickelte Computerspiel, und wird in den darauf folgenden Jahren mit TOMB RAIDER 2, 3 und 4 fortgesetzt. Diese Abenteuer-Spiele entwickelten sich schnell zu Verkaufsknüllern, und die „Protagonistin“ dieser Spiele, die alte Ruinen ausforschende und sich gegen Wölfe, Falltüren, unwegsames Gelände und vieles mehr behauptende Archäologin Lara Croft, avancierte zum Star – dieses Wort sei hier mit Vorsicht benutzt: Ob es angemessen ist, wird zu diskutieren sein.

Der Artikel gliedert sich wie folgt: Zunächst wird diskutiert, wieso man sich überhaupt mit solchen „modischen“ Phänomenen wie Lara Croft oder anderen Ausprägungen einer Computer-Populärkultur beschäftigen sollte. Im folgenden Abschnitt soll ein keineswegs Vollständigkeit beanspruchender Überblick über die verschiedenen Erscheinungsweisen von Lara Croft gegeben werden. In Abschnitt 4 schließlich sollen zwei Funktionen dieser Figur beleuchtet werden, die ein wichtiger Teil dessen ist, was man eine zwar noch im Entstehen befindliche, aber schon weit verbreitete Computer-Populärkultur nennen könnte. Dabei geht es zum einen um die Ankoppelung von bestimmten Computerpraktiken an Rezeptionsmodalitäten, die aus der Mode, der Popmusik und den Film- und Fernsehkulturen bereits bekannt sind – hauptsächlich das Starwesen, und insbesondere um die Frage nach dem „wirklichen Leben“ der Stars. Zum zweiten soll, insofern das Starwesen immer verknüpft ist mit dem begehrten Körper und auch weil das Material und seine Kontextualisierungen eine Beschäftigung mit dieser Thematik zu erzwingen scheinen, die Funktion des Körperbildes von Lara Croft diskutiert werden. Dabei wird besondere Beachtung auf die neuartige interaktive und virtuelle Form des Körperbildes zu legen sein, die sich mindestens graduell von den nicht-interaktiven Körperbildern, beispielsweise denen des Kinos und des Fernsehens, unterscheidet. Und schließlich soll das Körperbild von Lara Croft versuchsweise in größere gesellschaftliche Zusammenhänge eingeordnet werden.

1. Computertechnologie – Populärkultur – Semantik

Es gibt einen Ansatz oder eine Reihe eng verwandter Texte, die die apparativen Strukturen der Hardware der Computertechnologie und deren militärische Ge-

nealogie in den Vordergrund rücken. Hier wird betont, daß Semantiken wie z. B. die bunten Benutzeroberflächen und Desktops etwa von MacOS oder Windows 95/98 vorwiegend den Zweck haben, Usern den Zugang zur Hardware zu versperren.¹ Und aus der militärischen Genealogie der Computertechnik und insbesondere des Joysticks² folgt dann: „Mögen die Joysticks von Atari-Spielen aus Kindern lauter Analphabeten machen, Präsident Reagan hieß sie gerade darum willkommen: als Trainingsplatz künftiger Bomberpiloten. Jede Kultur hat ihre Bereitstellungsräume, die Lust und Macht legieren.“³ D. h. unabhängig von Semantiken und, was problematischer ist, unabhängig von situationalen und diskursiven Einbettungen, wären Computerspiele (zumindest Actionspiele) Trainingslager, die aus Kindern und Jugendlichen Soldaten machen.

Problematisch ist diese Ausklammerung historischer und diskursiver Kontextualisierungen aus folgendem Grund: Die Insistenz auf den militärischen Ursprüngen der Computertechnik impliziert doch offenbar, dass sich die (mindestens auch) soziopolitische Katastrophe des Krieges und die von ihr produzierten Subjektpositionen in die Technik „sedimentieren“ oder einschreiben können (sonst hätte die ständige Betonung der Rolle des Krieges keinerlei Bedeutung)⁴; wenn man jedoch einräumt, dass sich das soziale Ereignis des Krieges in die Technologie einschreiben kann (was übrigens in Spannung zu dem sonst oftmals betonten Primat der Technik gegenüber dem sozialen Feld steht), dann kann man jedenfalls nicht prinzipiell zurückweisen, dass dies nicht auch für andere soziale Strukturen und Prozesse (Kommerzialisierung, aber auch populär- oder subkulturelle Praktiken) in vielleicht anderen Maßen gilt. Dabei bliebe noch die Frage offen, ob und inwieweit die militärische Formierung einer Technik durch andere Formierungen „verdrängt“ oder „verformt“ werden kann.⁵

Ich will die theoretische Richtigkeit und Notwendigkeit medienarchäologischer Untersuchungen nicht in Zweifel ziehen. Ich glaube nur, dass es reduktio-

- 1 Kittler, Friedrich: Es gibt keine Software. In: Ders.: *Draculas Vermächtnis*. Technische Schriften. Leipzig 1993, S. 225–242, hier S. 233, und ders.: *Gleichschaltungen. Über Normen und Standards der elektronischen Kommunikation*. In: Faßler, Manfred; Halbach, Wulf (Hg.): *Geschichte der Medien*. München 1998, S. 255–268, hier S. 255.
- 2 Vgl. Roch, Axel: Die Maus. Von der elektrischen zur taktischen Feuerleitung. www.2.rz.hu-berlin.de/inside/aesthetics/los49/texte/maus.htm. 1997. Dort geht es auch um Joysticks.
- 3 Kittler, Friedrich: *Grammophon Film Typewriter*. Berlin 1986, S. 212.
- 4 Vgl. Winkler, Hartmut: *Flogging a dead horse? Zum Begriff der Ideologie in der Apparatus-Debatte bei Bolz und bei Kittler*. www.uni-paderborn.de/~winkler/flogging.html. 1997/1998.
- 5 Nachdem Kittler aufgewiesen hat, daß auch der Stereoton aus militärischen Ortungstechniken entspringt, zieht er die Schlußfolgerung: „Inzwischen haben auch Konsumentenohren gelernt, jede Gitarre im Klangfeld zweier Lautsprecher, zwischen Bücherregal und Heizkörper zu lokalisieren“ (Kittler, Friedrich: *Rockmusik – ein Mißbrauch von Heeresgerät*. In: Grivel, Charles (Hg.): *Appareils et Machines à Représentation*. Reihe: MANA (Mannheimer Analytika) 8, S. 87–101, hier S. 97). Aber besteht zwischen dem HiFi-User, der durch konzentriertes Hören Gitarren lokalisieren oder Musik zur amorphen Hintergrund-Muzak degradieren kann und dem Soldaten, der es als Befehl mitbekommen hat, sich auf den Stereoeffekt zu konzentrieren (und dann Bomben abzuwerfen), nicht ein fundamentaler Unterschied?

nistisch ist, bunte Bilder auf Rechnern, anwenderfreundliche Benutzeroberflächen und die Rückbindung der Computertechnologie an vertraute Strukturen wie beispielsweise das Starsystem allesamt zu gleichermaßen ephemeren Oberflächenphänomenen zu degradieren und *nur* noch die Schaltung und Codes hinter den Oberflächen zu decodieren. Dies ist reduktionistisch, weil die massenhafte Verbreitung von neuen Medien, d. h. nichts anderes als ihre historische Durchsetzung, entscheidend von solchen Prozessen der Vereinfachung und Vertrautmachung abhängt.⁶ Kittler selbst hat dies indirekt eingeräumt: „[A]lle Techniken und Wissenschaften benötigen Gebrauchsanweisungen“.⁷ Viele Autoren sprechen auch von „domestication“, die sich schon am Terminus *Home Computer* zeigt.⁸ Ein gutes historisches Beispiel dafür ist die breite Durchsetzung der Fotografie nach 1880 aufgrund Eastman Kodaks äußerster Vereinfachung des fotografischen Prozesses für „Normal-User“: *You press the button and we do the rest* war der Slogan, der für heutige Ohren bereits sehr nach Microsoft klingt. Ähnliches ist in der Geschichte des Radios zu beobachten: Bis etwa 1930 setzte sich das Radio, das zuvor (im Heimbereich) eine Aktivität von Hobby-Bastlern und Radio-„Freaks“ war, breit in den USA durch. Dazu mußte sich seine technische Form ändern, und plötzlich häuften sich seitens der Hobby-Aktivisten Klagen über das jetzt so „benutzerfreundliche“ Radio.⁹

Die u. a. von Sybille Krämer vorgetragene Klage über „[d]as anthropomorphe Technikmodell“, welches „[d]as, was an den technischen Apparaturen unvertraut und ungewöhnlich ist, dem Menschen vertraut und gewöhnlich“¹⁰ macht, übersieht trotz ihrer theoretischen Richtigkeit gerade einen wichtigen Punkt: Die vielbeschworene „digitale Revolution“ konnte nur dadurch zum Thema werden, dass die Computertechnik „gewöhnlich“ wurde, d. h. heute auf

- 6 Ich würde von daher für einen Dialog zwischen an Semantiken orientierten und medienarchäologischen Verfahren plädieren, denn Medien sind immer beides: Techniken und Semantiken, Kanal und Botschaft (und zumeist auch noch Botschaften über die Technik; vgl. Jensen, Jens F.: *Computer culture: The meaning of technology and the technology of meaning. A triadic essay on the semiotics of technology*. In: Andersen, Peter; Bogh Holmquist; Berit; Jensen; Jens F. (Hg.): *The Computer as Medium*. Cambridge, New York 1993, S. 292–336).
- 7 Kittler, Friedrich: Konturen einer Medienwissenschaft [Gespräch mit Florian Rötzer]. In: Rötzer, Florian (Hg.): *Vom Chaos zur Endophysik. Gespräche mit Wissenschaftlern*. München 1994, S. 319–333, hier: S. 328.
- 8 Zur Einbindung neuer Technologien in den Alltag vgl. u. a. Murdock, Graham; Hartmann, Paul; Gray, Peggy: *Contextualizing home computing. Resources and practices*. In: Silverstone, Roger; Hirsch, Eric (Hg.): *Consuming Technologies. Media and information in domestic spaces*. London, New York 1992, S. 146–162 und Moores, Shaun: *Satellite TV as cultural sign: consumption, embedding and articulation*. In: *Media, Culture and Society*, Vol. 15, No. 4 (1993), S. 621–639.
- 9 Vgl. Boddy, William: *Archaeologies of electronic vision and the gendered spectator*. In: *Screen*, Vol. 35, No. 3 (1994), S. 105–122, insb. S. 113, und Lenk, Carsten: *Das Dispositiv als theoretisches Paradigma der Medienforschung. Überlegungen zu einer integrativen Nutzungsgeschichte des Rundfunks*. In: *Rundfunk und Geschichte*, Nr. 22 (1996), S. 5–17.
- 10 Krämer, Sybille: *Das Medium als Spur und als Apparat*. In: Dies. (Hg.): *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Frankfurt a. M. 1998, S. 73–94, hier S. 85.

fast jedem Schreibtisch der sogenannten westlichen Welt steht. Die rasche Expansion des Internets nach 1993, die heute so viel zu denken gibt, geht auf die Einführung des WWW resp. graphischer Browser wie Mosaic und Netscape Navigator mit ihren sowohl Bildmedien als auch die Buchform zitierenden Oberflächen zurück.¹¹ Die Oberflächen sind nicht ein bloßes Epi-Phänomen der technologischen Basis, sie besitzen eine eigene Funktionalität, die von der Geschichte der Computertechnologien nicht als „Störgröße“ abgetrennt werden kann.

Gerade die Genealogie der Home- und Personalcomputer (ich kann diese Begriffe hier nicht näher ausdifferenzieren) ist von Anfang an von „benutzerfreundlichen“ Interfaces und auch von Computerspielen begleitet. 1968 stellte Douglas Engelbart in expliziter Anlehnung an Vannevar Bushs Memex, das schon 1945 in Analogie zu einem „Schreibtisch“ konzipiert war, sein NLS (= oN-Line System) vor, welches eine Maus, ein Fenstersystem und einen Word Processor enthielt und darin in mancher Hinsicht die heutigen PCs vorwegnahm.¹² Die sich nach der Einführung von Intels 4004 im Jahre 1971 und später des Intel 8008 und 8080 langsam herausbildende PC-Industrie verstand die Benutzeroberflächen als die einzige Möglichkeit, Computer unter die Leute zu bringen. Ja, mehr noch war die Verbreitung von Computern eine explizite sozialrevolutionäre Utopie: *Computer to the People* war ein Slogan der frühen 70er.¹³ Und der Anschluss an populärkulturelle Semantiken aus Film und Fernsehen war auch in der frühen PC-Industrie schon zu verzeichnen: Der 1974 von MITS vertriebene Altair 8800 war nach einem Sternensystem aus der bereits damals äußerst populären Fernsehserie STAR TREK benannt worden.¹⁴

Die „Benutzerfreundlichkeit“ ist eine Art und Weise, wie ein bestimmter Teil der Computertechnologie als, wie Kittler sagt, „Kompromiss zwischen Ingeni-

- 11 Eine weitere Ebene, auf der Semantik sehr wohl eine Rolle für die Durchsetzung und – wie ich glaube – für die Formierung von neuen Technologien spielt, sind medienutopische Aufladungen, die, wie sich historisch zeigen läßt (Giesecke, Michael: Der Buchdruck der frühen Neuzeit. Eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien. Frankfurt a. M. 1998, S. 24, 27, 124–167 hat das für den Buchdruck getan), die Einführung und Durchsetzung (fast) jedes neuen Mediums begleitet haben. Leider kann hier nicht näher darauf eingegangen werden.
- 12 Vgl. Bush, Vannevar: As we may think. In: Atlantic Monthly, Nr. 176 (1945), S. 101–108 und Engelbart, Douglas: Letter to Vannevar Bush and Program On Human Effectiveness. In: Nye, James M; Kahn, Paul (Hg.): From Memex to Hypertext. Vannevar Bush and the Mind's Machine. Boston u. a. 1991, S. 235–244. Friedewald, Michael: Blick zurück auf den Memex. Anmerkungen zu Vannevar Bushs Aufsatz „As we may think“. In: Informatik Forum, Bd. 12, 3/4, S. 177–185, hier S. 179, weist darauf hin, daß schon in der Konzeption des Memex die Technik zur black box wird. Ob dies nun schlecht oder gut ist, sei dahingestellt, entscheidend ist nur, daß die black box-Konzeption von Technik die Computergeschichte ursächlich begleitet. Vgl. auch Licklider, J.C.R.; Taylor, Robert: The Computer as a Communication Device. In: Science and Technology (April 1968), S. 21–31.
- 13 Vgl. Pfaffenberger, Bryan: The social meaning of the personal computer: Or, why the personal computer revolution was no revolution. In: Anthropological Quarterly, No. 61 (1988), S. 39–47.
- 14 Freiburger, Paul; Swaine, Michael: Fire in the valley: the making of the personal computer. Berkeley 1984, S. 34.

euren und Marketingexperten“¹⁵ *historisch real* geworden ist. Sie ist eine notwendige Komplexitätsreduktion, um die Anschlußfähigkeit des „neuen Mediums“ Computer herzustellen. Selbstverständlich bleibt richtig, daß die prinzipielle „open-endedness“¹⁶ durch Betriebssysteme, Prozessorarchitekturen und desinformative Handbücher verengt werden kann.¹⁷ Jedoch muß die völlig berechtigte Kritik an der Benutzeroberflächen-Monokultur, wie sie durch das Fast-Monopol von Microsoft im Home- und Personalbereich tatsächlich besteht, einen Pluralismus von Benutzeroberflächen fordern, statt sich immer auf eine essentialistisch gefärbte „Maschine“ zu fixieren, die ohne Interface kaum mehr operational wäre.¹⁸ Solche essentialistischen (und gewissermaßen techno-metaphysischen) Fixierungen führen letztlich zur mythischen Beschwörung des Urvaters Turing, der noch reine Binärzahlenkolonnen lesen konnte ...

Leslie Haddon hat in ihrer Studie zur Genealogie der Home- und Personalcomputer gezeigt, dass schon und gerade in der ersten Welle der Ausbreitung der Homecomputer nach 1980 der Anschluss dieser Geräte an die zu dieser Zeit gerade boomenden Videospielekonsolen eine wichtige Verkaufsstrategie war.¹⁹ Gerade am Fall des 1982 erstmals auf dem Markt erschienenen und im Laufe der achtziger Jahre zum Kultcomputer avancierten Commodore C64 lässt sich das gut zeigen. Commodore warb explizit mit dem Slogan: *Why buy a video games machine when you can buy a computer?* Und besonders bemerkenswert ist, dass diese Diskursivierung der Computertechnologie sich explizit in der Hardware sedimentierte. Der SID-Chip des C64 war ebenso wie sein Graphikchip von der Firma MOS Technology, die von Commodore im Oktober 1976 gekauft worden war, ursprünglich für Videospielekonsolen designt.

Bemerkenswert ist vor diesem historischen Hintergrund, dass die Entwickler von TOMB RAIDER – die Firma Core – zuvor auch Spiele für den Commodore C64 entworfen hatten. Und auch Apple hat 1999 sein MacOS 8.5 mit dem Hinweis zu verkaufen gesucht, dass kostenlos TOMB RAIDER beigelegt sei.

15 Kittler: Gleichschaltungen, S. 261.

16 Licklider; Taylor: The Computer as a Communication Device, S. 27.

17 Vgl. Kittler, Friedrich: Protected Mode. In: Bolz, Norbert; Kittler, Friedrich; Tholen, Georg Christoph (Hg.): Computer als Medium. München 1994, S. 209–222.

18 Vgl. Tholen, Georg Christoph: Die Zäsur der Medien. In: Nöth, Winfried; Wenz, Karen (Hg.): Intervalle 2. Schriften zur Kulturforschung: Medientheorie und die digitalen Medien. Kassel, S. 61–87, hier S. 70: „[D]er Rechner ist nicht, sondern ek-sistiert in seinen medialen Gestaltungen und Oberflächen, die er zu simulieren gestattet, d. h., er lässt sie als Bedienungs-„Oberflächen“ erscheinen. Sein ‚Wesen‘ ist insofern ein nicht-technisches als der Rechner sich in seinen instrumentierbaren Gestaltungen bereits von sich selbst, als bloßem Rechner unterscheidet, das heißt, keine einfache Identität besitzt. Nur so macht die Rede von der Mensch/Maschine-Schnittstelle übrigens einen nicht nur trivialen Sinn.“ Gerade weil der Computer die universelle diskrete Maschine ist, kann er nur durch und in seinen Interfaces operational sein.

19 Haddon, Leslie: The home computer: the making of a consumer electronic. In: Science and Culture, No. 2 (1988), S. 7–51.

Im übrigen ist damit keineswegs bestritten, dass der Prozess der Anlehnung an Bildmedien eine „Durchgangsphase [...], eine historische Kompromissbildung, die die Rechner einer an Visualität gewöhnten Öffentlichkeit anbieten“²⁰, sein mag. Zwar glaube ich, dass die teilweise Formierung des Computers zu einer Multimedia-Illusionsmaschine noch ziemlich lange zumindest die Home-PCs prägen wird, zumal die Grenzen der Spielesoftware noch keineswegs erreicht sind und die ökonomische Funktion von Computerspielen, immer neue Grafikkarten verkäuflich zu machen, noch auf längere Zeit lukrativ sein dürfte. Es spricht aber nichts dagegen – gerade weil ich davon ausgehe, dass Technologien nicht nur Transformator von Gesellschaft, sondern auch von sozio-diskursiven und mithin auch ökonomischen Vorgaben formbar sind²¹ –, dass sich diese Formung irgendwann ändert und dann vielleicht die Computerspiele samt allen Lara Crofts verschwinden wie am Meeresufer ein Gesicht im Sand.

Nun ist schon vom Verschwinden von Lara Croft die Rede, kaum dass der Aufsatz begonnen hat. Vielleicht ist Lara Croft wirklich nur eine flüchtige Mode. Dass aber immer wieder flüchtige Moden notwendig werden, um Techniken anschlussfähig zu machen, halte ich für sicher. Insofern kann die Untersuchung des populären Phänomens Lara Croft auch nur ein Auftakt zu weiterführenden Analysen der Einbindung von Technologien in gegebene sozio-kulturelle Felder sein, wiewohl solche Felder auch von neuen Technologien verschoben oder sogar aufgelöst werden können.²²

2. Wer ist Lara Croft?

Laut TOMB RAIDER 1 und zahllosen Biographien, die im Internet zu finden sind, wurde Lara Croft am 14.2.1968 als Tochter von Lord Henshingly Croft geboren. Sie ist also in der Welt der Aristokratie aufgewachsen und genoss eine vorzügliche Ausbildung, zuletzt auf einer Privatschule in der Schweiz; doch die von den Eltern vorbestimmte Laufbahn erfuhr ein jähes Ende, als Lara Croft nach einem Urlaub im Himalaya mit einem Flugzeug abstürzte und als einzige überlebte. Dieses traumatische Ereignis veranlasste Lara Croft dazu, ihr Leben zu ändern und die „abenteuerlustige Archäologin“ zu werden, die wir heute kennen ...

20 Winkler, Hartmut: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. München 1997, S. 187.

21 Die langsame Verschiebung der Konnotationskomplexe, die das Internet umrunden – vom militärischen Netz, welches eine ultra-stabile Kommunikation eröffnen soll, zum anarchistischen Gegen-Öffentlichkeitsmedium schlechthin und schließlich zum elektronischen Supermarkt – kann als eine derartige Bewegung interpretiert werden. Und diese Veränderung kann bis in die Chiparchitektur und -auslegung durchgreifen. Die Nutzung des Internets als Multimedia-Markt stützt sich nämlich zentral auf die plattformunabhängige Sprache Java, die ideal dafür geeignet ist, jene multimedialen Bebilderungen darzustellen, die vornehmlich kommerzielle Websites aus der in den Print- und Bildschirmmedien entwickelten Werbung übernehmen. Mittlerweile werden schon Chips gebaut, die Java extra unterstützen (der erste von Java-Entwickler SUN 1998 vorgestellte Chip war der MicroJava 701).

22 Vgl. Winkler, Hartmut: Die prekäre Rolle der Technik. www.uni-paderborn.de/~winkler/henne.html. 1997 (gesehen 1999).

Bei einer ersten Internet-Recherche springt ins Auge, dass es im Internet von Websites zu TOMB RAIDER und Lara Croft nur so wimmelt. Dort findet man persönliche Äußerungen zu Erfahrungen mit TOMB RAIDER, Tips für die Spiele, viele „offizielle Fakten“ zur eben genannten Biographie, man findet offizielle Bilder und auch viele von Usern mit Grafiksoftware selbst erstellte bzw. bearbeitete Bilder. Gerade die letzteren zeigen Lara Croft häufig nackt – was im Spiel nicht der Fall ist, es sei denn, man lädt sich ein auf diesen Websites oft ebenfalls erhältliches inoffizielles Patch zur Modifikation des Spiels herunter.²³



Abb. 1

Dazu passt, dass bei einer Suche in den üblichen Suchmaschinen, wenn man als Suchbegriff Lara Croft eingibt, auch diverse Sexseiten angezeigt werden, die den voyeuristischen Blick auf pornographische Darstellungen lenken. Auf einer Website findet man gar Darstellungen, die die Züchtigung von Lara Croft durch Lehrer, Freunde etc. zeigen. Jedoch wäre es eine Verkürzung der ambivalenten, an Lara Croft angelagerten Assoziationen, sie einseitig auf ein *Boy Toy* (ein Begriff, den der Popstar Madonna provozierend als Eigenwerbung prägte) zu reduzieren. Lara Croft verkörpert ja auch den Typus einer aggressiven und kämpferischen „abenteuerlustigen Archäologin“, wie schon die Verpackung von TOMB RAIDER 2 anbietet. In dem Video „Männer sind Schweine“ der deutschen Popgruppe „Die Ärzte“ (Abb. 1) läuft ebenfalls Lara Croft herum und beschießt die (männlichen) Mitglieder dieser Band. Hier kann sie als kampfbereite Frau, die sich gerade nicht willig hingibt, gelesen werden.

Die Teenager-Zeitschrift *Bravo Girl!* vom 11.11.98 titelte auf S. 10: „Ich will sein wie Lara Croft!“ Über das „Computergirlie Lara“ heißt es dort: „Eine einsame Heldin der PC-Welten, auf die vor allem Mädchen stehen. Denn die virtuelle Abenteurerin steht für Girl-Power pur. ‚Lara ist ein starkes Mädchen‘, sagt Cora. ‚Sie passt auf sich auf, braucht keine Männer und lässt sich von niemandem reinreden. Ein zweidimensionales Spice-Girl eben. Probleme sind für sie da, um gelöst zu werden – mit Köpfchen oder Gewalt.“ (Abb. 2). Lara Croft wird hier zu einer nach Popmusikstars modellierten Figur, an der sich Selbstdefinitionsprozesse der weiblichen Fans entfalten mögen, ein Prozess, der vielleicht mit den von Fiske untersuchten Formen der Rezeption von Madonna verglichen werden kann.²⁴

23 Vgl. Rötzer, Florian: Lara Croft – nackt. In: Telepolis Online, www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/glosse/2684/1.html. 1999.

24 Fiske, John: Reading the popular. New York, London 1989, S. 95–114.



Abb. 2

Ich möchte mich hier noch nicht auf die schwierige Diskussion einlassen, inwiefern die sexistischen Kontextualisierungen von Lara Croft von den letztgenannten, möglicherweise an ein *fan-empowerment* anschließbaren Erscheinungsformen verschieden sind oder ob es sich um bloß verschieden erscheinende Manifestationen einer wie auch immer gearteten Tiefenstruktur handelt. Hier sei bloß eine Anzahl von Kontexten vorgestellt, in denen Lara Croft erscheint, die gerade, weil sie so vielfältig sind, sehr verschiedenen Rezipienten Anschlüsse erlauben, was wahrscheinlich für die Popularität von Lara Croft als einer semiotischen Ressource mitverantwortlich ist.²⁵

Es gibt noch weitere Kontexte, in denen Lara Croft auftaucht. So findet sich kaum noch ein Bericht über Computermessen in der Presse, der nicht mit Lara Croft dekoriert ist. Das Magazin *Time* hat Lara Croft zu einer der wichtigsten Persönlichkeiten des digitalen Zeitalters ernannt. Lara Croft verkörpert so auch „Futurizität“, sie steht für die zunehmend von virtuellen Personen bevölkerte schöne neue Medienwelt. Und konsequenterweise hat 1998 gar der britische Wissenschaftsminister Lara Croft zur „Botschafterin für die herausragenden Leistungen der britischen Wissenschaft erwählt“.²⁶

25 Lowry, Stephen: Stars und Images. Theoretische Perspektiven auf Filmstars. In: *montage/av*, 6.2 (1997), S. 10-35, hier S. 23 f.
 26 Vgl. Rötzer: Lara Croft – nackt.

Douglas Coupland, Autor des Kultbuches *GENERATION X*, hat unlängst ein Buch über Lara Croft publiziert – zweifelsohne in der Hoffnung, ein weiteres Kultbuch zu schreiben.²⁷ A propos Kult: Eidos wirbt im Lara Croft-Merchandising u. a. für ein Lara Croft-T-Shirt. Der Werbeslogan lautet schlicht: *Die Kluft zum Kult*.

Wenn Beltons Definition zutrifft: „In other words, stars become stars when they lose control of their images, which then take on a life of their own“²⁸, dann jedenfalls ist Lara Croft ein Star, insofern ihr Bild mittlerweile in den verschiedensten Zusammenhängen auftaucht²⁹ – ganz abgesehen davon, dass Lara Croft an den verschiedensten Stellen immer wieder explizit als „Star“ tituiert wird. Die Verpackung von *TOMB RAIDER 2*



Abb. 3

verkündet bereits „starring Lara Croft“; beigefügt ist ein umfangreicher Merchandising-Katalog, der *TOMB RAIDER/Lara Croft*-T-Shirts, Thermoskannen, Kappen etc. offeriert. Und schließlich gibt es jetzt ein von Eidos herausgebrachtes eigenes *Lara-Croft-Magazin*, welches zahllose Bilder und Hintergrundgeschichten zu *TOMB RAIDER* bietet und Lara Croft als Megastar tituiert (Abb. 3).

Oder, wie es auf einer Webseite lautet: „Since premiering in November 1996, ‚Tomb Raider‘ and its successor, ‚Tomb Raider 2‘, have sold over six million copies, making it one of the best-selling video game titles in history. Lara Croft, *the game’s star*, has been featured on more than 80 magazine and newspaper covers around the world.“³⁰

3. Lara Superstar?

Die These, dass Lara Croft ein Star sein soll, verlangt noch einige Präzisierungen. Zunächst drängt sich die Frage auf, die auch Lowry in seinem Aufsatz zum „Star“ in einer Fußnote stellt, ob nämlich eine vollkommen künstliche Figur ein

27 Vgl. Coupland, Douglas; Ward, Kip: *Lara’s Book – Lara Croft and the Tombrailer Phenomenon*. New York 1998.

28 Belton, John: *American Cinema / American Culture*. New York 1994, S. 90.

29 Allerdings zeigt sich hier schon das Problem, dass sich im Fall von Lara Croft das Bild nicht (von der realen Person) „ablösen“ kann, da es hinter Lara Croft keine reale Person gibt. Es sei gleich darauf zurückgekommen.

30 Vgl. www.eidos.co.uk/lara/news.htm. 1999. Hervorhebung J.S.

Star sein kann.³¹ Wenn dies der Fall ist, dann wäre Lara Croft wahrscheinlich nicht der erste künstliche Star – ich denke hier z. B. an Mickey Mouse – und steht insofern in einer Tradition, die es zu berücksichtigen gilt.

Und hier liegt denn auch das zentrale Problem der These: Wenn man als ein anderes Beispiel James Bond wählt, springt es ins Auge: „Star“ waren hier die jeweiligen Körper hinter James Bond, also Sean Connery, Roger Moore oder jüngst Pierce Brosnan. James Bond selbst ist vielmehr so etwas wie eine „Kultfigur“. In diesem Sinne wäre es schlicht falsch, Lara Croft als Star zu bezeichnen, sie wäre vielmehr eine „Figur“, und der „Star“ wäre dann die Schauspielerin, die irgendwann den Körper „hinter“ ihr besitzt.³²

Trotz des Gewichtes dieses Einwandes würde ich meinen, dass mindestens auf zwei Ebenen Prozesse zu beobachten sind, die den Prozessen bei der Konstitution von Film- und Fernsehstars sehr ähnlich sind. In 3.1 sollen einige Aspekte der Rezeption von Lara Croft untersucht werden, die sich um das „wirkliche Leben“ von Lara Croft drehen. In 3.2 geht es um die Inszenierung des Körpers von Lara Croft. Die Frage, die ich hier vielleicht nicht beantworten kann, aber im Verlauf der folgenden Erörterungen mindestens anzudeuten versuche, ist, ob es möglicherweise der neue Typus eines interaktiven, „virtuellen“ Körperbildes ist, der eine solche Star-Identifikation und die phantasmatische Projektion eines „Körpers hinter dem Bild von Lara Croft“ aufzubauen erlaubt.

3.1 Laras „wirkliches Leben ...“

Lowry bemerkt:

Allerdings ist dem Publikum wichtig, dass Stars reale Personen sind. Ein Großteil seines Interesses konzentriert sich auf die Frage, wie Stars ‚wirklich‘ sind. Das Bestreben, die ‚Wahrheit‘ über den Star als Privatperson zu erfahren, ist sowohl für das Interesse der Fans als auch für die Publikationsstrategie der Klatschblätter wichtig. Dieses Moment des Startums funktioniert aber nur, wenn auch die Differenz zwischen dem öffentlichen Image und der dahinter vermuteten realen Person – also eine gewisse Rätselhaftigkeit des Stars – erhalten bleibt.³³

Bemerkenswert ist, so denke ich, dass im Fall von Lara Croft Ähnliches zu beobachten ist. Das bereits genannte Lara-Croft-Magazin verspricht, Einblicke in „verborgene Seiten des Mega-Stars“ zu eröffnen.

31 Vgl. Lowry: Stars und Images, S. 14.

32 Mit Dank an Hans J. Wulff.

33 Lowry: Stars und Images, S. 14. Vgl. dazu Fiske, John: Power Plays Power Works. London 1993, S. 200–202, zur Diskussion der „Verschleierung“.

In *TOMB RAIDER 2* kann man Laras Haus besichtigen und sehen, wie sie „wohnt“. Eine ausführliche Biographie von Lara Croft zirkuliert wie erwähnt im Internet. Soweit mögen dies jedoch noch gewissermaßen „offizielle“ Informationen sein.

Jedoch gibt es auch den Klatsch um Lara Croft: Die englische Boulevardzeitung *The Sun* zeigt etwa ein Bild von Lara Croft mit George Clooney und spekuliert über eine bislang verheimlichte Beziehung zwischen den beiden (Abb. 4). Daran ist interessant, dass Lara Croft hier explizit mit einem „realen“

Filmstar in Verbindung gebracht wird. Ich komme darauf zurück. Und auch andere Publikationen wie *Der Spiegel* haben sich ähnlich medienreflexiv und ironisch eingeschaltet: „Gibt es bald Nachwuchs im Hause Croft?“ (Abb. 5).

Wichtiger als Boulevardpresse und Klatschblätter mögen im Bereich der Computerspiele und der im Internet proliferierenden Fankulturen die von den Fans und ihrer *fan productivity* erzeugten Texte sein. Ich möchte hier auf die mittlerweile unüberschaubare *Fan Fiction* verweisen, die neue Abenteuer mit Lara Croft ebenso wie unbekannte Episoden aus ihrem Leben phantasmiert. Dies unterscheidet Lara Croft allerdings wiederum nicht von anderen fiktionalen Kultfiguren: Gerade die *STAR TREK*-Fangemeinde debattiert unaufhörlich über das Leben der Figuren „zwischen“ den einzelnen Fernsehepisoden und „hinter“ den verschlossenen Türen auf den Raumschiffen.³⁴

Eine interessante Frage wäre hier, auf welche Weise sich eine Konsistenz zwi-



Abb. 4



Abb. 5

³⁴ Die von Penley, Constance: *NASA/TREK. Popular Science and Sex in America*. London, New York 1997, S. 97–146 beschriebene *Slash Fiction* von *Star Trek*-Fans wäre hierfür ein gutes Beispiel.

schen den differenten Fiktionen herstellt. Wenn dies nicht geschieht, löst sich die Biographie von Lara Croft in ein Gewirr teilweise konkurrierender und inkompatibler Geschichten auf (mit der offiziellen Biographie als einzigem Referenzpunkt). Und wiederum stellt sich die Frage, ob dies bei von realen Menschen verkörperten Stars nicht ähnlich ist – Elvis' Leben und eben umstrittenes Sterben wären hier, wie Fiske gezeigt hat³⁵, gute Beispiele.

Die offiziellen und inoffiziellen Textproduktionen schaffen so Lara Croft mit, insofern sie sie als „inferred personality“³⁶ durch Erzeugung immer neuer Details gewissermaßen „realisieren“. Und in Anbetracht der Tatsache, dass nachweislich auch die „realen“ Biographien vieler Hollywood-Stars von den Studios fingierte Konstrukte sind und somit jeder Star zu einem großen Teil Fiktion ist, scheint mir zwischen Lara Croft und von Menschen verkörperten Stars zumindest hier nur ein gradueller Unterschied zu bestehen.

Diese Ankoppelung an das aus Film und Fernsehen (ich erinnere nochmals an das Bild mit George Clooney), aber auch aus Popmusik (auf der *PopMart*-Tournee von U2 1997 war Lara Croft ebenfalls präsent) und der Mode und Modelbranche bekannte Starwesen scheint mir äußerste Relevanz zu besitzen.

Es ist eine Art und Weise, in der – wie oben diskutiert – das „neue Medium“ Computer an Rezeptionsformen, Subjektpositionen und auch Ikonographien angeschlossen wird, die aus alten Medien bekannt sind. Schon auf der Ebene der Software selber ist augenfällig, dass ein Spiel wie *Tomb Raider* mit filmähnlichen Vorspannen beginnt und schon von seiner ganzen, sofern man das sagen kann, „Handlung“ (eine Archäologin sucht in Dschungeln und verlassenen Ruinen nach „verlorenen Schätzen“) und seiner visuellen Gestaltung her bis ins Detail (beispielsweise gefährliche, große, rollende Steinkugeln in *Tomb Raider 3*) offene Anleihen bei den berühmten und populären *Indiana Jones*-Filmen macht.³⁷ Nur folgerichtig scheint, dass jetzt schon eine weitergehende Verzahnung des Spiels mit dem Film zu beobachten ist. Paramount hat von Eidos die Rechte an Lara Croft erhalten. Es wird ein Kinofilm gedreht werden, in welchem Lara Croft wahrscheinlich durch eine menschliche Schauspielerin dargestellt wird.

35 Fiske: *Power Plays Power Works*, S. 94-123.

36 Lowry: *Stars und Images*, S. 24.

37 Vgl. generell zur Übernahme fotografischer und kinematographischer Codes in der sogenannten „fotorealistischen“ Computergrafik und auch zu den Differenzen, Manovich, Lev: *Realitätseffekte in der Computeranimation*. In: Iglhaut, Stefan; Rötzer, Florian; Schweeger, Elisabeth (Hg.): *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität*. Ostfildern 1995, S. 49–60 und Felner, W.D.: *Computergrafik*. Mannheim u. a. 1992, S. 255–346. Dort stellt Felner z. B. die (keineswegs zwingende) Möglichkeit der Übernahme der zentralperspektivischen Projektion durch die Computergrafik dar.

3.2 Laras Körper(bild)

Susanne Weingarten bemerkt: „Startum beruht auf einer permanent inszenierten Körperlichkeit, und dies gilt insbesondere für weibliche Stars“.³⁸ Dieser Satz scheint auch auf Lara Croft anwendbar zu sein.

Zunächst fällt die bloße Körperform auf: Eine sehr schlanke Taille und der überproportional große Busen, das lange rote Haar. Ich halte es für sehr schwierig zu sagen, ob dieses Bild bestimmte patriarchale Vorstellungen von Weiblichkeit prolongiert, ob die karikaturhafte Übertreibung vielmehr Körperideale sichtbar und daher angreifbar oder spielerisch auf das Körper-Selbstbild von Fans applizierbar macht und/oder ob Lara Crofts Verbindung mit Waffen und Muskeln die Fortsetzung der von Susanne Weingarten untersuchten Tradition der „phallischen Frau“ im Kino darstellt.³⁹ Der springende Punkt mag auch hier wieder die Rezeption sein.

Dazu eine methodische Zwischenbemerkung: Lowry unterscheidet in der Rezeption von Stars zwei Momente: Einerseits die „bewusste oder halb-bewusste [...] Nutzung der Stars in der Phantasieproduktion der Rezipienten“ und andererseits die „oft eher unbewussten (ideologischen und psychischen) Wirkungen der in den Stars verkörperten gesellschaftlichen Muster“.⁴⁰ Im Folgenden möchte ich an die Frage nach der zweiten Ebene anschließen, um einigen Aspekten der buchstäblich in Lara Croft „verkörperten gesellschaftlichen Muster“ näher zu kommen. Ich glaube, dass populäre Gebilde wie Lara Croft durchaus sehr verschieden lesbar sind, dass es aber Häufungen von Kontextualisierungen gibt, die bestimmte Lesarten wahrscheinlicher als andere und damit hegemonial machen. Eine „Analyse der Häufungen“⁴¹ sollte diesen Lesevorgaben nachspüren können.

Der erste Kontext, der eine Beschäftigung mit dem Körperbild von Lara Croft geradezu aufdrängt, ist die immer noch vielfach zirkulierende Vorstellung, digitale Medien könnten uns irgendwie vom lästigen Körper befreien. Sie ist in sehr verschiedenen Versionen weit verbreitet: Von Hans Moravecs Extremphantasien, die ein Fortbestehen des Geistes in Computerspeichern und/oder Datennetzen nach seiner Abtrennung vom Körper visionieren,⁴² bis hin zur moderaten Version von Sherry Turkle, die Internet-Rollenspiele und

38 Weingarten, Susanne: „Body of Evidence“. Der Körper von Demi Moore. In: *montage/av*, 6.2 (1997), S. 113–131, hier S. 116.

39 Weingarten, Susanne: *Die Rückkehr der phallischen Frau im Hollywood-Kino der achtziger Jahre*. Coppengrave 1995.

40 Lowry: *Stars und Images*, S. 25.

41 Foucault, Michel: *Archäologie des Wissens*. Frankfurt a. M. 1995, S. 182.

42 Moravec, Hans: *Mind Children. Der Wettlauf zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz*. Hamburg 1990, und ders.: *Geist ohne Körper – Visionen von der reinen Intelligenz*. In: Kaiser, Gert; Matejovski, Dirk; Fedrowitz, Jutta (Hg.): *Kultur und Technik im 21. Jahrhundert*. Frankfurt a. M., New York 1993, S. 81–90.

das in ihnen mögliche *gender swapping* für eine Möglichkeit hält, die eigene Körpererfahrung und Geschlechtlichkeit zumindest spielerisch zu distanzieren.⁴³

Diese Thesen sind problematisch: Zunächst gibt es schon auf der Ebene des Umgangs mit neuen Medien sehr wohl noch den Körper: Die brennenden Augen vor dem Bildschirm und der Schwindel, den manchen in der Virtuellen Realität überfällt.⁴⁴ Außerdem kehren auffälligerweise in manchen digitalen Bildern und Animationen zumindest tendenziell ältere Körpermodellierungen und ihre Implikate wieder.⁴⁵ Claudia Springer hat ohne direkten Bezug auf Lara Croft, aber dennoch sehr passend bemerkt:

„Cyberbodies, in fact, tend to appear masculine or feminine to an exaggerated degree. We find giant pumped-up pectoral muscles on the males and enormous breasts on the females [...]. Cyborg imagery has not so far realized the ungendered ideal theorized by Donna Haraway.“⁴⁶

An Lara Croft springt weiterhin die permanente Zur-Schau-Stellung körperlicher Höchstleistungen ins Auge – ein nicht enden wollendes Laufen, Springen, Schwimmen, Klettern, Schießen. Für Lara Croft ist ein vorübergehendes Sterben kein Problem. Nimmermüde ist sie daher ein ebenso populäres wie phantasmatisch aufgeladenes Bild für einen *hyperfunktionalen Körper*.⁴⁷

Allerdings ist Lara Crofts Körperlichkeit darin noch nicht von der extremen Körperlichkeit anderer fiktionaler Kultfiguren wie beispielsweise Batman unterschieden. Die Unterscheidung beginnt darin (und trotz aller oben diskutierten ästhetischen und rezeptiven Anschlüsse), dass das Körperbild Lara Croft, sofern es im Rahmen der Computerspiele auftritt, *interaktiv* ist.

43 Turkle, Sherry: *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. New York 1995.

44 Dieser Schwindel resultiert aus der Differenz der audiovisuellen und der propriozeptiven Wahrnehmungen, die in immersiven virtuellen Räumen anders als in der Situation der Kinorezeption dadurch eine stärkere Rolle spielen, weil sich der User in der VR repräsentiert findet und in ihr bewegt.

45 Was erneut zeigt, dass es viel zu vereinfachend ist, digitalen Bildern per se jeden Weltbezug abzusprechen, vgl. dazu Winkler, Hartmut: *Tearful reunion auf dem Terrain der Kunst? Der Film und die digitalen Bilder*. In: Paech, Joachim (Hg.): *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität*. Stuttgart 1994, S. 297–308, insb. S. 300–302.

46 Springer, Claudia: *The pleasures of the interface*. In: *Screen*, Vol. 32, No. 3 (1991), S. 303–323, hier S. 309 f. Springer bezieht sich hier auf Haraway, Donna: *Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften*. In: Dies., *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt a. M., New York 1995, S. 33–72 und deren These, dass (verkürzt gesagt) die Cyborgisierung des Körpers als Chance der Befreiung von starren Geschlechts-Oppositionen betrachtet werden sollte.

47 Man siehe hierzu auch die Titelseite des Spiegel, Nr. 39, 27.9.1999, wo es heißt: „Gen-Projekt Übermensch“. Dort findet sich neben Klon-Schaf Dolly, Superman, einer Skulptur von Arno Breker, Nietzsche und Hitler, schließlich ... Lara Croft!

Die Genealogie der „Interaktivität“ in den Überlegungen der Kybernetik und insbesondere der militärisch motivierten Forschungen zur Verbesserung der Mensch/Maschine-„Symbiose“⁴⁸ kann hier nicht nachgezeichnet werden. Entscheidend scheint mir, dass mit Computerspielen, die wie *TOMB RAIDER* in einem „halbsubjektiven“ Modus verfahren, ein neuer Typus des Körperbildes auftritt. Denn dadurch, dass man in *TOMB RAIDER* Lara Crofts Körperbild sieht und dieses steuert, unterscheidet sich *TOMB RAIDER* von sog. *First-Person*-Spielen, in welchem ein „Ich“ in das Spiel involviert ist.⁴⁹ Diese Möglichkeit, einen, wenn auch zeichenhaft repräsentierten, anderen Körper zu steuern, entspricht den bezeichnenden Fällen militärischer oder auch schulischer und sportiver Körperdressierungen, in welchen Körper durch Befehle mehr oder minder bewegt werden können.⁵⁰

Ein begeisterter *TOMB RAIDER*-User soll bemerkt haben: „Die Frau sieht so klasse aus, hat so einen unglaublichen Busen und ich habe sie trotzdem voll unter Kontrolle. Wann passiert das schon mal im richtigen Leben?“ Oder wie Lara Croft in einer Werbung zu *TOMB RAIDER 2* verkündete: „Du kannst mich in 2000 verschiedene Positionen bewegen. Versuch das mal mit Deiner Freundin!“⁵¹

Die Mischung aus einem hyperfunktionalen und einem steuerbaren Körperbild ist ein brisantes Gemisch, denn einen solchen Körper kann man als einen militärisch-mobilen Körper verstehen. Daher scheint es konsequent, dass das Mädchen, was laut der *Bravo Girl!* wie Lara Croft sein will, ein Tarn-T-Shirt trägt (s. Abb. 2). Ob dieses in der Rezeption befolgt oder abgelehnt wird und ob es gar auf die schlichte Tatsache zurückzuführen ist, dass der Joystick aus der militärischen Forschung entspringt, kann ich hier nicht diskutieren. Allerdings glaube ich, dass das Körperbild von Lara Croft noch komplexer ist: Im Lara Croft-Magazin findet sich eine Printwerbung des *Playboy*. Der Werbeslogan lautet: *Echt ist auch nicht schlecht*. Hier wird der echte Körper des fotografierten Models in eine Beziehung zum virtuellen Körper Lara Crofts gesetzt. In der *TV Today*, Nr. 19/99, S. 7 findet sich Lara Croft unter dem Stichwort Erotik 2000 und der Leitfrage „Wer wird die Marilyn des nächsten Jahrtausends?“ als „Die Perfekte“ in ein

48 Vgl. Licklider, J.C.R.: Man-computer symbiosis. In: IRE (Institute of Radio Engineers) IRE Transactions on Human Factors in Electronics (=HFE) 1 (1960), S. 4–11.

49 In *First-Person*-Spielen (auch: *Ego-Shooter*) wie *DOOM*, *QUAKE* oder *UNREAL* als Spielfigur selbst kaum habe ich als Spieler einen Körper, doch zumeist ist nur die Hand mit Waffe sichtbar. Konzept solcher Spiele ist, dass sich „mein“ Substitut-Körper durch die Szenerie bewegt. Diese implizite Körperlichkeit wird in einem Spiel, nämlich *Duke Nukem* explizit thematisiert – mein Substitut-Körper muss ab und an die Toilette aufsuchen... Übrigens liegt in der Struktur der *First Person*-Spiele eine klare Differenz zu einem nicht-interaktiven Medium wie dem Film, in dem sich ein durchgehaltener subjektiver point-of-view, wie in Peter Montgomerys *Lady in the Lake* (USA 1946), nicht bewährt hat.

50 Allerdings sind dies nur die extremsten Formen der Körpersteuerung. Selbstredend kann ich etwa einen Freund bitten, mir ein Getränk mitzubringen. Wenn er dies tut, ist meine Körpersteuerung gelungen.

51 Beide Zitate sind aus dem schon genannten Lara Croft-Magazin.



Abb. 6

Raster von Frauentypen eingereiht: Zwischen der „Schlampe“ – Madonna, der „Kindfrau“ – Kate Moss, dem „Model“ – Heidi Klum, der „Intelligenzbestie“ – Sharon Stone, der „Sextombe“ – Pamela Anderson etc. (Abb. 6). Diese beiden Kontextualisierungen, die ich exemplarisch aus einer größeren Zahl von ähnlichen Kontextualisierungen ausgewählt habe, zeigen, dass die Figur Lara Croft tatsächlich stark auf ihr Körperbild fokussiert wird und nicht beispielsweise auf ihre archäologischen Kompetenzen. Im übrigen haben inzwischen bereits verschiedene Modedesigner virtuelle Kleidung für Lara Croft geschneidert. Folglich ist ihr Körperbild auch eines, das gerade in nicht-interaktiven medialen Umgebungen an exzessiv sexualisierte und eher *spekuläre* Körperbilder von Modelkörpern angeschlossen wird (Abb. 7 zeigt Lara Croft in einem von Alexander McQueen entworfenen Kostüm).⁵² Und umgekehrt gilt, dass der Körper Lara Crofts (der „Perfekten“) eine Vor-Bild-Funktion anzunehmen beginnt.⁵³



Abb. 7

Ich möchte an dieser Stelle die gemachten Beobachtungen nochmals mit der schwierigen Frage in Zusammenhang bringen, ob man Lara Croft als Star bezeichnen kann. Ich erhebe nicht den Anspruch, hierauf eine definitive Antwort geben zu können. Ich möchte nur den Finger auf einige bemerkenswerte Punkte legen.

Eine Möglichkeit, diese Frage zu beantworten, wäre, auf den *virtuellen* Status von Lara Croft zu verweisen. „Virtuell“ und „fiktional“ sind nicht deckungsgleich. Einen Vorschlag zur Differenzierung hat Elena Esposito gemacht. Ausgehend von der historischen Beobachtung, dass das Wort *virtuell* sich aus der Optik herleitet, wo es u. a. das lichtwellentäuschende Bild des Spiegels bezeich-

52 Dies zeigt sich auch darin, daß insbesondere *TOMB RAIDER I* im Vergleich etwa zu *QUAKE* eher ein action-armes Spiel ist und es keinen Zeitdruck zum Lösen des Rätsels gibt. Der Spieler steuert Lara Croft und ihren hypermobilen Körper durch eine visuell aufwendige Szenerie, die mehr zu sehen gibt, als daß sie ständigen Handlungsdruck verlangt. Mit Dank an Dennis Vollmer.

53 Selbst wenn es so wäre, daß die virtuelle Lara Croft zunächst nach einer Schauspielerin modelliert wurde, ist doch entscheidend, daß nun Lara Croft sehr viel bekannter ist und so jetzt selbst als Urbild fungiert.

net, welches nicht die Welt, sondern die Beobachtungsperspektiven auf die Welt vervielfältigt, kommt Esposito zu folgender Definition: Das Virtuelle

betrifft also nicht die Verdoppelung des Realen in einer alternativen Realität (wie der Fiktion), sondern gleichsam die Inversion der Perspektive des Beobachters. [...] Nicht zufällig wird gerade die Interaktivität als der neueste Aspekt der Projekte über die virtuelle Wirklichkeit vorgestellt. Was im Verhältnis zur fiktionalen Realität immer ausgeschlossen blieb, war gerade die Interaktivität. [Das Virtuelle, J.S.] ermöglicht es, mit Objekten zu interagieren, die nirgendwo außerhalb der Kommunikation existieren – die also nur als Zeichen existieren.⁵⁴

Und genau das ist natürlich der springende Punkt am „halb-subjektiven“ Modus von *TOMB RAIDER*: Einerseits sehe ich als Spieler einem Körper zu, der sich bewegt, einem Körper, von dem ich weiß, dass er fiktional ist. Andererseits kann ich gerade auf diesen Körper zugreifen, ihn steuern, so wie ich auch in beschränkter Weise die Körper der realen Anderen steuern (und mich darin narzisstisch spiegeln) kann. So gesehen verwischt das interaktive, virtuelle Körperbild partiell die Grenzen zwischen realen und fiktiven Körpern. Vielleicht liegt darin die Wurzel für die zentrale Rolle, die der „Körper“ in den Diskursen über Lara Croft spielt und auch der Grund, warum sie so häufig als „Star“ tituiert wird: Die Virtualität, die „einen Raum definiert, der real und unreal zugleich ist“⁵⁵, erlaubt die partielle und/oder temporäre „Realisierung“ ihres Körperbildes. Lara Crofts Körper ist in manchen Aspekten so real wie der Körper wirklicher Stars: Ist es daher ein Zufall, wenn ihr Körper auf einem „Foto“ zusammen mit George Clooney auftaucht? Einem Bild, das durch seinen vorgeblich indexikalischen Charakter die Realität des Star-Körpers behauptet?⁵⁶

3.3. *Normalisierung/Flexibilisierung*

Wenn Lara Croft tatsächlich eine Art „Star“ ist und Stars, wie Susanne Weingarten mit Judith Butler⁵⁷ mutmaßt, gerade, indem sie Körperbilder und Geschlechtlichkeit extrem öffentlich inszenieren, zur „Selbstregulierung und Selbstnormalisierung des/der Einzelnen in Hinblick auf die gesellschaftlich jeweils gewünschte

54 Esposito, Elena: Illusion und Virtualität. Kommunikative Veränderungen der Fiktion. In: Rammer, Werner (Hg.): *Soziologie und Künstliche Intelligenz. Produkte und Probleme einer Hochtechnologie*. Frankfurt a. M., New York 1995, S. 187–216; hier S. 201 f.

55 Ebd., S. 202.

56 An diesem Punkt sei auf Fiskes (Fiske: *Power Plays Power Works*, S. 184 f.) Überlegungen zur Funktion retuschierter und manipulierter Fotografien und ihrem Verhältnis zum Körper im populären Imaginären und in der Boulevardpresse verwiesen.

57 Vgl. Butler, Judith: *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a. M. 1991.

Geschlechts-Performance beitragen⁵⁸, dann mag Lara Croft auf eine – wie ich nochmals betonen möchte – durch verschiedene Rezeptionskontexte vielfach gebrochene Weise zu dieser Selbstregulierung beitragen. In dem oben schon genannten Artikel der *TV Today* bemerkt Trendforscher Peter Wippermann: „Das Sexsymbol der Zukunft ist für mich Lara Croft [...] Sie ist eine virtuelle Frau, also ist sie perfekt. [...] Und sie hat keine Probleme, ihre Figur zu halten“. Deutlicher kann man den Vor-Bild-Status des Lara Croft-Körperbildes kaum artikulieren.

Eines haben ein quasi militarisierte Körper und ein Model-Körper gemein: es sind beides disziplinierte Körper (die fleißig die Figur halten). Mir scheint dennoch, dass sich die funktional-mobilen und die spekulär-sexualisierten⁵⁹ Komponenten des Lara Croft-Körperbildes nicht spannungsfrei zur Deckung bringen lassen. Diese Spannung mag typisch für den – wie Fiske sagt – „multiakzentuellen“⁶⁰ Charakter populärer Phänomene sein, insofern ein verschiedene Komponenten enthaltendes Körperbild auch verschiedene Anschlüsse für verschiedene Rezipientengruppen erlaubt, und mithin populär werden kann.

Es ist äußerst wichtig, das Körperbild von Lara Croft nicht *nur* im Computerspiel zu lokalisieren, sondern gerade in seiner intermedialen Zirkulation zu beobachten. Diese Zirkulation des Bildes durch verschiedene interaktive und nicht-interaktive Medien erzeugt die charakteristische Oszillation zwischen Passivität und Aktivität, zwischen einem spekulären und einem hypermobilen Körperbild.

Bemerkenswerterweise hat Lev Manovich in einem jüngeren Aufsatz explizit eine ähnliche Oszillation als Charakteristikum interaktiver Computermedien diskutiert: „Web sites, virtual worlds, computer games and many other types of hypermedia applications are characterized by a peculiar temporal dynamic: constant, repetitive shifts between an illusion and its suspense.“ Das in Computerspielen adressierte Subjekt beschreibt Manovich wie folgt: „[G]ames [...] often consciously attempt to structure the subject’s temporal experience as a series of periodic shifts. The subject is forced to oscillate between the roles of viewer and user, shifting between perceiving and acting.“ Hier zeigt sich erneut die oben schon angesprochene Oszillation zwischen dem Blick auf einen passiven, sexualisierten Körper (Lara Croft als Model, auch innerhalb des Spiels) und der Mobilisierung dieses Körpers durch den Spieler (Lara Croft als aktive Spielfigur). Diese Struktur versteht Manovich nicht als vorübergehenden Mangel, sondern als prinzipielle Komponente gegenwärtiger Erfahrung: „The oscillation analyzed here is not an artifact of computer technology but a

58 Weingarten: „Body of Evidence“, S. 117.

59 Hierher gehören auch die schon genannten Sexseiten im Internet, die vielfach neben (oft ebenfalls mit Bildbearbeitungsprogrammen generierten) Nacktbildern berühmter Film- und Fernsehstars auch „Nacktbilder“ von Lara Croft präsentieren.

60 Vgl. Fiske: *Power Plays Power Works*, S. 31 f., S. 108 f.

structural feature of modern society, present not just in interactive media but in numerous other social realms and on many different levels“⁶¹.

Manovichs Andeutung, dass diese Oszillation vielleicht ein Phänomen ist, das auch im restlichen gesellschaftlichen Prozess eine wichtige Rolle spielt, sei aufgegriffen, sind doch „Flexibilität“ und „Anpassungsfähigkeit“ zu Lieblingsworten unserer neoliberalen Gegenwart geworden.

Generell ist in den letzten Jahren ein Auftauchen neuer Körperbilder zu beobachten. Erstens gibt es das Computermorphing,⁶² welches völlig fluide und radikal anpassungsfähige Körper darzustellen ermöglicht. Zweitens hat sich laut Wagner-Douglas und Wippermann in den frühen Neunzigern ein neuer Typus des Modells herausgebildet, der vor allem durch „Fähigkeit zur Metamorphose“⁶³ besticht. Sherry Turkle bemerkt drittens ziemlich unverhüllt zu den vielfach diskutierten Möglichkeiten in den *Multi User Domains* der Datennetze, sich andersgeschlechtlich, andersfarbig etc. zu repräsentieren und d. h. alternative Personae anzunehmen und durchzuspielen:

The new metaphors of health as flexibility apply not only to human mental and physical spheres, but also to the bodies of corporations, governments, and business. These institutions function in rapidly changing circumstances; they too are coming to view their fitness in terms of their flexibility. Martin describes the cultural spaces where we learn the new virtues of change over solidity. [...] In her study of the culture of flexibility, Martin⁶⁴ does not discuss virtual communities, but these provide excellent examples of what she is talking about. In these environments, people either explicitly play roles (as in MUDs) or more subtly shape their online selves. Adults learn about being multiple and fluid – and so do children.⁶⁵

So betrachtet wäre die Oszillation des Körperbildes von Lara Croft zwischen verschiedenen Körpertypen mehr als nur ein multiakzentuelles Angebot verschiedener Identifikationsmuster für verschiedene Rezipientengruppen. Ebenso wie die fluiden Morphing-Körper, die Maskenwechsel von Usern in MUDs und

61 Manovich, Lev: Computer simulation and the history of illusionism. <http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/essays.html>. 1999.

62 Hier kann auf dessen Herkunft in den astronomischen und medizinischen Bildbearbeitungstechniken der 60er und 70er Jahre ebensowenig wie auf alle späteren Transformationen und Rekontextualisierungen eingegangen werden.

63 Wagner-Douglas, Immo; Wippermann, Peter: The Body is the message. Das Bild vom Körper in den Medien. In: Kunstforum, Bd. 141 (1998), S. 184–195, hier S. 193.

64 Sherry Turkle bezieht sich hier auf Martin, Emily: Flexible bodies: tracking immunity in American culture – from the days of polio to the age of AIDS. Boston 1994.

65 Turkle: Life on the screen, S. 255 f.

das ständige Shiften von Computerspielern zwischen Passivität und Aktivität wäre diese Oszillation ein Bestandteil eines größeren Dispositivs,⁶⁶ welches die Flexibilisierung, Selbstveränderung und plötzliche Mobilisierbarkeit des Einzelnen „eintrainiert“, weil diese Selbstveränderung eine zunehmende Notwendigkeit in den neoliberalen Ökonomien mit ihren rasant fluktuierenden Moden und Märkten darstellt.

Allerdings bemerkt Susanne Weingarten, dass „extreme Form[en] der Selbstnormalisierung, der Anpassung an herrschende Attraktivitätsnormen“⁶⁷ ambivalent wahrgenommen werden. Wird die Selbstformung durch intensive sportliche Betätigung erzielt, wird sie zumeist positiv bewertet, da sie eine „Leistung“ darstellt. Sehr viel gemischter sind die Einschätzung bei einer anderen, zunehmend ins öffentliche Licht tretenden Form der Selbstanpassung: der operativen Veränderung des Körpers durch kosmetische Chirurgie: „Das Unbehagen, das mit dieser erzwungenen De-Naturalisierung von Feminität einhergeht, zeigt sich in der Insistenz, mit der etwa im populären Star-Diskurs der letzten Jahre auf die ‚Echtheit‘ bzw. Falschheit bestimmter Körperteile weiblicher Stars verwiesen wird“.⁶⁸

Am Beispiel von Demi Moore zeigt Weingarten, wie deren Selbstveränderung durch (tatsächliche oder erfundene) Schönheitsoperationen mit Spott und Hass kommentiert worden ist.

Nun ist Lara Croft, als deren Film-Verkörperung eine Zeitlang übrigens Demi Moore, die in einigen ihrer letzten Filme ja ebenfalls einen extrem athletischen Körper zur Schau gestellt hatte, gehandelt wurde, eine vollkommen künstliche „Person“ mit definitiv unnatürlichen Körperattributen. Vielleicht muss daher unbedingt eine „echte“ Schauspielerin in dem geplanten Lara Croft-Film ihren Charakter verkörpern – gewissermaßen als retrospektive Naturalisierung, um die Künstlichkeit sowohl des Körperbildes als auch des Starimages der virtuellen Frau Lara Croft zu reduzieren. Allerdings bleibt abzuwarten, ob der Film von den Fans akzeptiert wird – ein Flop ist keineswegs ausgeschlossen, zumal der Film den Usern die Steuerbarkeit von Lara Croft vorenthält.

Dass die totale Künstlichkeit von Lara Croft ein Punkt ist, an welchem die „symbolische Artikulation der ideologischen Problembereiche und insgesamt der gesellschaftlichen Definition der Persönlichkeit oder des Individuums“⁶⁹ ausgehandelt wird, zeigt sich auch an der bezeichnenden Diskussion um die Selbstveränderung des ebenfalls zunächst für die Filmrolle vorgesehenen Foto-

66 Laut Foucault, Michel: *Dispositive der Macht*. Berlin 1978, S. 119 f. definiert als „entschieden heterogenes Ensemble, das Diskurse, Institutionen, architektonische Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebenso wie Unsagtes umfasst“.

67 Weingarten: „Body of Evidence“, S. 119.

68 Ebd., S. 118 f.

69 Lowry: *Stars und Images*, S. 24.

modells Rhona Mitra durch kosmetische Chirurgie. Sie ließ sich nämlich für die Filmrolle die Brüste operativ vergrößern, um sich dem digitalen Vorbild anzunähern. Die Boulevard-Zeitung *The Sun* vom 4. August 1997 berichtete: „*Rhona didn't have the right body shape to bring her to life before. But she's more than perfect for the job now. She looks amazing and loves the tight-fitting costume.*“ [Hervorhebung J.S.]

Die Geschichte zeigt den Übergriff des virtuellen auf den realen Körper in aller zwanghaften wie ambivalenten Deutlichkeit. Symptomatisch ist die Verketzung der kosmetischen Chirurgie mit der Computertechnologie: Die erste ist eine Technik der Körperanpassung (zumeist) an fiktive Schönheitsideale⁷⁰, die letzte, repräsentiert durch Lara Croft, kann virtuelle, unendlich transformierbare Körper liefern, die gegenwärtig ebenfalls zu Matrizen der realen Körper werden können. Und nach ihrer Umformung ist Rhona Mitra *more than perfect for the job*, also völlig funktional in die Arbeitsabläufe des Lara Croft-Verkörpers integrierbar. Nicht die Arbeitsplatzgestaltung richtet sich nach ihrem Körper, sondern umgekehrt: Mir scheint, dass dies ein Beleg für die nur angedeutete These ist, dass der oszillierende Lara Croft-Körper als Bestandteil eines größeren Dispositivs der Körperflexibilisierung verstanden werden kann.⁷¹

Wenn dies aber so ist, dann zeigt sich hieran nicht nur der Anschluss der Computertechnologie an vertraute Rezeptionsformen, sondern auch die Einbindung bestimmter Praktiken mit Computern in hegemoniale „Gefüge“⁷². Die oben sehr knapp diskutierte Spannung zwischen der Verformung des sozialen Feldes durch neue Medien und der Funktionalisierung und/oder Formierung neuer Medien durch das soziale Feld, zeigt sich hier symptomatisch: Durch die interaktiven digitalen Medien werden neuartige virtuelle Körperbilder möglich, andererseits werden diese, zumindest im Beispiel Lara Croft, selbst wieder nach traditionellen Mustern modelliert; sie sind zugleich Bestandteil und Ausdruck neuartiger machtproduzierender und disziplinierender Dispositive, die sich auf diese Weise in die Technik einschreiben und sie funktionalisieren.

70 Vgl. Balsamo, Anne: *Technologies of the gendered body. Reading cyborg women*. Durham, London 1997, S. 56–79.

71 Und ist diese Anpassung Rhona Mitras nicht ein bizarres Beispiel für Foucaults „politische Ökonomie des Körpers“ (Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt a. M. 1994, S. 37)? Virtuelle Personen können mithin, wie schon die Automaten und Androiden vor ihnen „politische Puppen, verkleinerte Modelle von Macht“ (ebd., S. 175) sein, die die Unterwerfung und Kontrolle des Körpers vorbildlich ausdrücken. Ich möchte hier nicht vorschnell Androiden und Automaten, die eine lange und komplexe Tradition haben, mit virtuellen Personen gleichsetzen – Breton, Philippe: *À l'image de l'Homme. Du Golem aux créatures virtuelles*. Paris 1995, stellt allerdings die virtuellen Personen sehr wohl in diese Linie.

72 Deleuze, Gilles. *Kontrolle und Werden*. In: Ders.: *Unterhandlungen 1972–1990*. Frankfurt a. M. 1993, S. 243–253, hier S. 251.

Zu den AutorInnen

Ulrike Bergermann, wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienwissenschaft der Universität Paderborn, Promotion: Ein Bild von einer Sprache. Konzepte von Bild und Schrift und das Hamburger Notationssystem für Gebärdensprachen an der Universität Hamburg, Publikationen zu Medientheorie, *gender studies* u.a.: www.upd.de/~bergerma.

Joan Bleicher, Promotion und wiss. Mitarbeiterin im SFB Bildschirmmedien der Universität Siegen. Schwerpunkt: Fernsehen in der Bundesrepublik Deutschland. Habilitation an der Universität Hamburg. Arbeitsgebiete: Medienästhetik und -geschichte, Narrationstheorie, Zeitgenössische Literatur. Publikationen u.a. Literatur und Religiosität (1993), Chronik zur Programmggeschichte des Deutschen Fernsehens (1993), Fernseh-Programme in Deutschland. Konzepte – Diskussionen – Kritik (1996), Programmprofile kommerzieller Anbieter. Tendenzen der Fernsehentwicklung seit 1984 (1997), Knut Hickethier, dies. (Hg.): Trailer, Teaser, Appetizer. Formen und Funktionen der Programmverbindungen im Fernsehen (1997), Fernsehen als Mythos Poetik eines narrativen Erkenntnissystems (1999).

Lorenz Engell, Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft in Köln, seit 1993 Professor für Wahrnehmungslehre, Geschichte und Theorie der Kommunikation und der Medien an der Bauhaus-Universität Weimar, 1996–2000 Gründungsdekan der Fakultät Medien, Publikationen zu Geschichte und Theorie des Films und des Fernsehens (u.a. bewegen beschreiben, 1996) sowie zu Grundfragen der Medienkultur (u.a. Ausfahrt nach Babylon, 2000).

Knut Hickethier, Studium an der HdK und der TU Berlin, wiss. Assistent und Priv.doz. am Institut für Theaterwissenschaft. Teilprojektleiter im SFB Bildschirmmedien in Siegen. Seit 1994 Professur an der Universität Hamburg. Fernseh-, Film- und Radiokritiker, Redakteur und Mitherausgeber verschiedener Zeitschriften. Hauptarbeitsgebiete: Medienwissenschaft; Film- und Fernsehanalyse, Programmggeschichte und -theorie des Fernsehens; Filmgeschichte und Filmtheorie, Fernsehspiel, Fernsehserie, Kindersendungen, Nachrichtensen-

dungen, Sportsendungen und andere Genres, Theorie und Geschichte der Medienwissenschaft. Zahlreiche Publikationen, u. a. Film- und Fernsehanalyse, Stuttgart, Weimar 1993, 2. Aufl. 1996, Geschichte der Fernsehkritik, Berlin 1994, Geschichte des deutschen Fernsehens, Stuttgart, Weimar 1998.

Britta Neitzel, wiss. Mitarbeiterin an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar. Promotion zur Narrativität von Videospiele. Mitherausgeberin des Kursbuch Medienkultur (Stuttgart 1999), Veröffentlichungen zum neuen Britischen Kino, zum Verhältnis von Medienwissenschaft und Filmwissenschaft, zur Medialisierung von Sport. Forschungsschwerpunkt: Intermedialität der populären Kultur.

Jens Schröter, geb. 1970, studierte Film- und Fernsehwissenschaft, Philosophie und Kunstgeschichte in Bochum. Arbeitet an einer Dissertation zur Theorie und Geschichte der Computerphantasmatik. Wiss. Mitarbeiter am Lehrstuhl für Theorie und Geschichte der Fotografie an der Universität/GHS Essen. Arbeitsgebiete: Konzepte von Intermedialität, Digitale Medien und Computerutopien, Cultural Studies/Fernsehtheorie, Theorie und Geschichte der Fotografie. Publikationen u.a. „Digitale Perspektive“, in: Monika Schmitz-Emans, Kurt Röttgers (Hg.), Perspektive in Literatur und bildender Kunst. 1999; „Das Malen des Malens. Malerische Darstellungen des Malprozesses von Vermeer bis Pollock“, in: Kritische Berichte, Nr. 1/99, S. 17–28.

Yvonne Spielmann, geb. 1957, Dr. Phil. habil., Privatdozentin für Medienwissenschaft an der Universität-GH Siegen. Veröffentlichungen zu Avantgarde, Medientheorie, Intermedialität; Forschungsschwerpunkt Bildmedien.

Veit Sprenger, geb. 1967, Medizinstudium in Frankfurt a. M., Theaterarbeit, Klavierstudium, Konzerte; Orchester für Unterhaltungsmusik. Studium der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen, 1997 Diplom. Freier Journalist für Politik, Theater, Performance und Musik. Gründung der Theatergruppe Showcase Beat Le Mot, Gastspiele in Deutschland und im europäischen Ausland. 1999 Organisation der internat. Berliner Tagung „Permanentes Testbild - Hinter den Hintergründen - Kongress zu Ambient Theatre und Social Design“. Dissertationsprojekt: Despoten auf der Bühne - Kommunikationsstrukturen der Soloperformance. Stipendiat beim Graduiertenkolleg Intermedialität in Siegen.

Eike Wenzel, geb. 1966, Dr., Medienwissenschaftler, Journalist und Publizist, z. Zt. als Postdoc am Hildesheimer Graduiertenkolleg „Authentizität als Darstellung“ tätig. Publikationen u. a.: Gedächtnisraum Film, Stuttgart (Metzler) 2000, Sonntag 20.15 (zur Reihe Tatort), Berlin (Bertz) 2000.

Hartmut Winkler, geb. 1953, Dr. phil., Professor für Medienwissenschaft, Medientheorie und Medienkultur an der Universität Paderborn. Veröffentlichungen: *Switching – Zapping* (1991), *Der filmische Raum und der Zuschauer* (1992) sowie *Docuverse – Zur Medientheorie der Computer* (1997). www.uni-paderborn.de/~winkler.