

Christian Hißnauer

living history – Die Gegenwart lebt. Zum Wirklichkeitsbezug des Geschichtsformates

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14304>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hißnauer, Christian: living history – Die Gegenwart lebt. Zum Wirklichkeitsbezug des Geschichtsformates.

In: Harro Segeberg (Hg.): *Referenzen. Zur Theorie und Geschichte des Realen in den Medien.*

Marburg: Schüren 2009 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 16), S. 120–140. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14304>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

living history – Die Gegenwart lebt

Zum Wirklichkeitsbezug des Geschichtsformates

Die Welt ist nicht einfach eine große Bühne.

(Erving Goffman)

Living history-Formate sind zweierlei: Geschichtsspiel und Gegenwartsspiegel. Die Simulation der Vergangenheit dient dabei als eine Art Krisenexperiment: Fehlende Alltagsroutinen im historischen Setting decken die Selbstverständlichkeiten unseres heutigen Alltages auf. Schon der Soziologe Erving Goffman befasste sich mit dem Außeralltäglichen, um den Alltag beziehungsweise Alltagsinteraktionen und -rituale besser verstehen zu können: «Daraus ergibt sich die von Goffman wie von den Ethnomethodologen strategisch genutzte Möglichkeit, Abweichung als Schlüssel zur Normalität zu verwenden [...], d.h. im Spiegel des Anderen der Normalität, Normalität zu erkennen.»¹ Neben dem Außeralltäglichen war für Goffman auch das Spiel ein ernstzunehmender Analysegegenstand, denn «Spiele scheinen auf einfache Art die Struktur von Situationen des wirklichen Lebens zur Schau zu stellen.»² In *living history*-Formaten verbinden sich für die Protagonisten beide Aspekte, denn sie *spielen* in einer *außeralltäglichen* Umgebung und Situation einen historischen Alltag. Über den Umweg des Spiels wird dabei jedoch vor allem über unsere aktuelle Wirklichkeit erzählt. Von daher ist es nicht verwunderlich, dass *living history*-Formate zuweilen als Doku-Soaps bezeichnet werden.³ Es sind die Brüche im <Spiel>, die Formate wie SCHWARZWALDHAUS 1902 (2002), ABENTEUER 1900 – LEBEN IM GUTSHAUS (2004), ABENTEUER 1927 – SOMMERFRISCHE (2005), DIE HARTE SCHULE DER 50ER JAHRE (2005) oder STEINZEIT – DAS EXPERIMENT – LEBEN

1 Herbert Willems: *Rahmen und Habitus. Zum theoretischen und methodischen Ansatz Erving Goffmans: Vergleiche, Anschlüsse und Anwendungen*. Frankfurt a.M. 1997, S. 57.

2 Erving Goffman: *Interaktion: Spaß am Spiel/Rollendistanz*. München 1973, S. 38. – Bereits George Herbert Mead betonte die Bedeutung des antizipatorischen Rollenspiels (*play*) und des Wettkampfes (*game*) für die Entwicklung der Identität (vgl. George Herbert Mead: *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. 11. Aufl., Frankfurt a.M. 1998; insbesondere S. 194ff.).

3 So z. B. DIE BRÄUTESCHULE 1958 in der TV Spielfilm 01/07.

WIE VOR 5000 JAHREN (2007) unterhaltsam, aber auch für die Fernsehforschung interessant machen, denn diese Brüche stellen in erster Linie die Wirklichkeitsreferenz her.

Das «wahre Leben» erobert den Bildschirm

Anfang der 1990er Jahre machten einige Sendungen der privaten Programme Furore, die als *Reality TV* bezeichnet wurden und ihre Attraktion nicht unwesentlich aus ihrem Authentizitätsversprechen bezogen. So schreibt auch Claudia Wegener in ihrer Arbeit über Reality TV: «Nun hat das Fernsehen <die wahre Geschichte> für sein Programm entdeckt.»⁴ Eine Entwicklung, die in der ARD ihren Anfang nahm:

Neuerdings hat die ARD einen Typus von Dokumentarsendung entwickelt, mit dem das Fernsehen Menschen wie du und ich aus der Masse heraushebt, in der Absicht, sie als Identifikationsobjekte zu präsentieren. Es handelt sich um Porträts, Berichte aus dem Privatleben Nicht-Prominenter.

Dies schrieben Michael und Karin Buselmeier bereits 1973! Und weiter:

Die Skala reicht von menschenverachtenden Unterhaltungsserien («Sehsack», «Stellen Sie sich vor») über unkritisch-feuilletonistische Reihen («Lebensläufe», «Notizen vom Nachbarn», «Skizzen aus dem deutschen Alltag») und kunstvoll-ambitionierte Filme wie Bittorfs «Untergrundbahn», in denen harmlose junge Menschen Gelegenheit zur Selbstdarstellung bekommen, bis hin zu Ansätzen von Sozialkritik in den Filmen von Eberhard Fechner und Georg Friedel.⁵

In gewisser Weise zeigt sich hier erneut, wie gering das programmgeschichtliche Wissen oft selbst bei denjenigen ist, die sich mit dem Fernsehen beschäftigen. Das wesentlich Neue am Reality TV kann, wie das Zitat von Buselmeier und Buselmeier zeigt, eben nicht der Rückgriff auf das «*wahre Leben*» sein.⁶ Was also ist Reality TV, zu dem auch die Real Life Soaps gezählt werden?

4 Claudia Wegener: *Reality TV. Fernsehen zwischen Emotion und Information*. Opladen 1994, S. 10.

5 Michael und Karin Buselmeier: «Zur Dialektik der Wirklichkeit. Dokumentarische Fernsehsendungen». In: Heinz Ludwig Arnold / Stephan Reinhardt (Hrsg.): *Dokumentarliteratur*. München 1973, S. 96-119; hier 107.

6 Die Etablierung des Begriffes lässt sich vielleicht auch marketingstrategisch erklären: In den 1990er Jahren boomten Daily Soaps und (oftmals actionreiche) TV Movies, also gerade die fiktionalen Programme. Reality TV versprach dagegen Spannung und Dramatik des realen Lebens.

Winterhoff-Spurk et al. stellten 1994 basierend auf einer Inhaltsanalyse verschiedener Reality TV Sendungen⁷ eine empirisch ermittelte Arbeitsdefinition auf:

Als RTV [Reality TV; CH] definieren wir TV-Sendungen, in denen im allgemeinen

- bereits vergangene negative Deviationen des Alltäglichen (kriminelles und nicht-kriminelles deviantes Verhalten sowie Unglücksfälle) und deren erfolgreiche Bewältigung,
- vornehmlich mit nachgespielten oder für die Sendung inszenierten Ereignissen, mit Originalaufnahmen und mit Interviews,
- mit meist männlichen Einzelpersonen in den Rollen von Rettern oder Opfern,
- vorwiegend unter Verwendung von Groß- und Nahaufnahmen mit häufigem Einsatz von Living Camera, Schwenk und Zoom in Auf- und Untersicht,
- in den Schritten Vorgeschichte, Verbrechen bzw. Notsituation sowie Ermittlung bzw. Rettung dargestellt werden.⁸

Claudia Wegener führt folgende Merkmale von Reality TV Sendungen an:

- Realereignisse werden entweder wirklichkeitsgetreu nachgestellt oder durch originales Filmmaterial dokumentiert.
- Die Ereignisse haben in erster Linie keinen (oder nur selten) unmittelbaren Bezug zu aktuellen, gesellschaftlich-relevanten Themen.
- Die Ereignisse zeigen im wesentlichen Personen, die entweder psychische und/oder physische Gewalt ausüben und/oder erleiden.
- Die einzelnen Beiträge thematisieren verschiedene Ereignisse, die in keinem unmittelbaren Zusammenhang miteinander stehen.⁹

Beiden Definitionen gemein ist, dass sie zum einen die Verwendung von *reenactments* oder originalen Film-/Videodokumenten und zum anderen die thematische Fokussierung auf Unfälle/Rettungsaktionen und (Gewalt-)Kriminalität betonen. Dies spiegelt vor allem die medienpädagogische und -kritische Debatte jener Zeit wider, die sich an diesen Aspekten abarbeitete. Andere Formen, die

7 Im Zeitraum November 1992 bis Februar 1993 (in einzelnen Fällen auch September 1992 resp. März 1993) wurden die Sendungen K – VERBRECHEN IM FADENKREUZ, SK-15, AKTENZEICHEN XY – UNGELÖST, POLIZEIREPORT DEUTSCHLAND, AUF LEBEN UND TOD, NOTRUF, RETTER, SPURLOS, BITTE MELDE DICH und AUGENZEUGEN VIDEO analysiert.

8 Peter Winterhoff-Spurk / Veronika Heidinger und Frank Schwab: *Reality TV. Formate und Inhalte eines neuen Programmgenres*. Saarbrücken 1994, S. 206.

9 Wegener: *Reality TV* (wie Anm. 4), S. 17.

heute dem Reality TV zugerechnet werden (z. B. die so genannten Beziehungsshow und die Daily Talks), werden bewusst ausgeklammert, da «weder original Filmdokumente benutzt, noch [...] ein reales Ereignis nachgestellt» werden.¹⁰

Stephanie Lücke weist in ihrer Arbeit über die Real Life Soaps darauf hin, dass sich der Begriff *Reality TV* innerhalb von zehn Jahren stark gewandelt habe. Auffällig sei z. B., dass Sender und Programmzeitschriften aufgrund der massiven öffentlichen Kritik Sendungen kaum noch mit diesem *Label* belegten. De facto gebe es aber ein höheres (und differenzierteres) Angebot als in der Zeit der Etablierung dieser Sendeform Anfang der 1990er Jahre:

Der Wandel in der Bezeichnung der betrachteten Sendungen von Fernsehzeitschriften und Meinungsführermedien unterstützt die [...] These, dass Reality TV heute vielfältiger ist als zu Beginn der 90er Jahre. Vor allem zeigt er deutlich, dass die Real Life Soaps [...] Teil des Reality TV sind. Genau sie werden von vielen heute als Reality TV betrachtet, nicht mehr die Sendungen von vor einem Jahrzehnt.¹¹

Damit einher geht auch eine thematische Verschiebung vom Spektakulären hin zum Alltäglichen¹² – gerade in der Real Life Soap. Als Gemeinsamkeit verschiedener Reality-TV Formate arbeitet Stefanie Lücke folgende Punkte heraus:¹³

- (zumeist) Nicht-Prominente als Akteure
- Personalisierung
- Intimisierung
- Stereotypisierung
- Dramatisierung
- (zumeist) Live-Charakter¹⁴
- Vermischung von
 - Fiktion und Realität,
 - Information und Unterhaltung sowie
 - Authentizität und Inszenierung.

10 Wegener ebd., S. 16. Sie weist an dieser Stelle jedoch darauf hin, dass im Rahmen einer Untersuchung des *Instituts für Medienanalyse und Gestalterkennung (IMAGE) Essen* auch so genannte Reality Shows und Suchsendungen berücksichtigt wurden. Sie lehnt dies jedoch mit dem Verweis auf das Selbstverständnis von Reality TV-Produzenten ab.

11 Stephanie Lücke: *Real Life Soaps. Ein neues Genre des Reality TV*. Münster 2002, S. 50; Herv. i. Orig.

12 Wobei natürlich oft eher das Spektakuläre im Alltäglichen, das Alltagsspektakel von Interesse ist.

13 Vgl. Lücke: *Real Life Soaps* (wie Anm. 11) S. 52.

14 Dies gilt vor allem für Beziehungsshow und Daily Talks und nicht für Sendungen, die z. B. dramatische Rettungsaktionen (NOTRUF) o.ä. darstellen.

Hier wird deutlich, dass Reality TV sich nicht in erster Linie durch den Rekurs auf das «wahre Leben» bestimmt, sondern durch seine spezifischen Präsentationsmodi, mit denen die Ware Leben durch sie inszeniert wird. Darin unterscheidet sich Reality TV von anderen dokumentarischen Formen der Alltagsdarstellung.

Real Life Soap als eine Form des Reality TV ist ein Oberbegriff für verschiedene Formen der *seriellen* Alltagserzählung. Ihr Schnittmuster ist ursprünglich den fiktionalen Daily Soaps entlehnt.¹⁵ Mittlerweile werden aber auch Formate als Real Life Soap bezeichnet, die jeweils abgeschlossene «Episodenhandlungen» haben. Grundsätzlich lassen sich Doku und Reality Soaps unterscheiden:

Während in *Docu Soaps* die zu beobachtenden Menschen in *ihrer gewohnten privaten oder beruflichen Umgebung* begleitet werden, setzt man sie in *Reality Soaps* in ein *künstlich arrangiertes soziales Setting*, d.h. sie werden aus ihrer natürlichen Umgebung in eine eigens für die Reality Soap entstandene Umgebung versetzt.¹⁶

Es ist nahezu müßig zu betonen, dass auch dieses Begriffsverständnis nicht einheitlich ist. So wird die im Januar 2007 vom WDR ausgestrahlte Doku-Soap *DIE ÖZDAGS* in der *TV Spielfilm* (01/07) als Reality-Soap bezeichnet, während die *TV Movie* (Nr. 1/07) sie als Doku- oder Alltags-Soap klassifiziert.

Im Vordergrund steht in den Real Life Soaps nicht die *Alltagsbeobachtung*, sondern die *Alltagserzählung*. Das Material wird also nach narrativen Aspekten organisiert. Bodo Witzke und Ulli Rothaus unterscheiden anhand der verschiedenen Personenkonstellationen, um die die Narration kreist, vier Typen von Real Life Soaps:¹⁷

- **Typenorientierte Doku-Soap:** Eine zusammengehörende Gruppe von Protagonisten wird in ihrem Alltag begleitet (FUSSBROICHS [1991 – 2003], *THE OSBOURNES* [2002–2004] – als ein Beispiel für die mittlerweile öfter zu sehenden «Promi-Soaps»).

15 Vgl. dazu z. B. Joan Kristin Bleicher: «Die Dramatisierung der Privatheit in neuen Sendungskonzepten». In: Martin K.W. Schweer / Christian Schicha / Jörg-Uwe Nieland (Hrsg.): *Das Private in der öffentlichen Kommunikation. «Big Brother» und die Folgen*. 2., leicht korrigierte Aufl., Köln 2002, S. 51–63; hier S. 51f.

16 Lücke: *Real Life Soaps* (wie Anm. 11), S. 63; Herv. i. Orig. An anderer Stelle schränkt sie jedoch ein: «Die Verbindung des Reality TV mit dem Thema Alltag anstelle von außergewöhnlichen Ereignissen wie öffentlichen Heiratsanträgen, Versöhnungsversuchen oder Gerichtsverhandlungen ist neu [...]. Auf den zweiten Blick betrachtet, ist der in Real Life Soaps betrachtete Alltag jedoch gar nicht so weit von den Ereignissen in den anderen Formen des performativen Reality TV entfernt: Docu Soaps erzählen über den Alltag ihrer Akteure, aber meist handelt es sich um besondere Ereignisse des Alltags» (Lücke ebd., S. 112f.; Herv. i. Orig.).

17 Vgl. Bodo Witzke / Ulli Rothaus: *Die Fernsehreportage*. Konstanz 2003, S. 313; Und Bodo Witzke: «Doku-Soap». In: Martin Ordolff: *Fernsehjournalismus*. Konstanz 2005, S. 295–308; hier S. 301.

- **Themenorientierte Doku-Soap:** Protagonisten werden um ein gesetztes Thema herum gesucht, sie müssen keine Gruppe sein, sich nicht einmal kennen (ABNEHMEN IN ESSEN [2000 – 2001], IM NETZ DER MORDKOMMISSION [2001], VON NULL AUF 42 [2004]).
- **Ortsbezogene Doku-Soap:** Es werden Protagonisten begleitet, die einen gemeinsamen örtlichen Bezug haben (GEBURTSSTATION [2004], OP – SCHICKSALE IM KRANKENHAUS [1998 – 1999], FRANKFURT AIRPORT [1999 – 2000]). Auch sie müssen keinen persönlichen Bezug zueinander haben.
- **Reality Soap** («*Gebaute Doku-Soap*»): Gecastete Protagonisten oder Personengruppen werden in ein inszeniertes Setting gesetzt.¹⁸ (BIG BROTHER [seit 2000], aber auch: ABENTEUER 1900 – LEBEN IM GUTSHAUS, WINDSTÄRKE 8 [2005]).

Diese Abgrenzungen sind natürlich idealtypisch zu verstehen, es ist daher «überflüssig darauf hinzuweisen, dass sich Mischformen und fließende Übergänge zwischen den Typen bilden.»¹⁹

Auch die Reality Soaps haben sich mittlerweile ausdifferenziert. Meines Erachtens kann man folgende Formen unterscheiden:

- Die «**Container**»-Soap im Stile von BIG BROTHER: Die Protagonisten agieren in einem abgeschlossenen, künstlichen Setting (Container, Haus, Bus etc.) und werden in der Regel von verdeckten Kameras rund um die Uhr beobachtet.²⁰ Diese Form ist oft mit Elementen der Game- und/oder Talk-Show kombiniert.²¹ – Grundprinzip ist oft der Wettkampf der Protagonisten, von denen einer am Ende Sieger eines nicht unerheblichen Geldpreises ist.
- Die **Adventure-Soap** à la STERNFLÜSTERN – DAS SIBIRIEN-ABENTEUER (2004 – 2005): Eine bestehende oder gecastete Gruppe lebt für eine gewisse Zeit in einer für sie fremden Kultur (z. B. auf einer

18 In einem Seminar zum Fernsehdokumentarismus an der Uni Göttingen (WS 04/05) drückte eine Studentin den Unterschied zwischen Doku und Reality sehr bildlich aus: «Bei der Doku-Soap kommt die Kamera zu den Leuten. In der Reality-Soap kommen die Leute zur Kamera.»

19 Witzke/Rothaus: *Die Fernsehreportage* (wie Anm. 17), S. 314.

20 Gerade an dieser Orwellschen «Rund-um-die-Uhr-Überwachung» entfesselte sich in Deutschland die Debatte um BIG BROTHER. Zur damaligen Debatte vgl. Reiner Mathes; Alexander Möller und Christian Hißnauer: «Medienerfolg durch Medien-Hype. Wie im zunehmenden Wettbewerb um die Aufmerksamkeit des Publikums die selbstreferenziellen Mechanismen des Mediensystems an Bedeutung gewinnen». In: Karin Böhme-Dürr / Thomas Sudholt (Hrsg.): *Hundert Tage Aufmerksamkeit. Das Zusammenspiel von Medien, Menschen und Märkten bei «Big Brother»*. Konstanz 2001, S. 63-78.

21 Vgl. Lothar Mikos, et al.: *Im Auge der Kamera. Das Fernsehereignis Big Brother*. Berlin 2000.

Südsee-Insel oder in Sibirien) und wird dabei zeitweise offen mit der Kamera begleitet.²²

- **Living history**-Formate wie SCHWARZWALDHAUS 1902: In dieser Real Life-Variante des Dokumentarspiels agiert eine bestehende oder gecastete Gruppe in einem historischen Setting und in den adäquaten Kostümen der Zeit. Den Protagonisten werden Rollen und Aufgaben zugewiesen, die sie zu erfüllen haben (z. B. eine Magd in ABENTEUER MITTELALTER [2005] oder Gutsherr in ABENTEUERER 1900 – LEBEN IM GUTSHAUS). Oberflächlich geht es bei diesen Produktionen um ein Nacherleben von (Alltags-)Geschichte.²³ Auch hier werden die Protagonisten in der Regel zeitweise offen mit der Kamera begleitet.²⁴
- **Event-Soaps** wie GOTTSCHALK ZIEHT EIN (2004 – 2005), WAS FÜR EIN TAG! (2006) oder GLÜCK-WUNSCH! – VERA MACHT TRÄUME WAHR (2006). In den Even-Soaps findet sich das serielle Prinzip in der Regel nur noch in der Wiederholung der Ausgangssituation:²⁵ Ein besonderes (inszeniertes) Ereignis bringt den Alltag der Protagonisten durcheinander. Dies kann der FRAUENTAUSSCH (seit 2003) sein oder der kurzzeitige Einzug eines Prominenten, der die Familienmitglieder mit besonderen Events überrascht (GOTTSCHALK ZIEHT EIN). Reaktion von Alltagsmenschen auf Ausnahmesituationen – oder eben Thomas Gottschalk, wie er *Alltag spielt* – sind Gegenstand dieser Formate.
- **Making over**-Formate wie DIE SUPER-NANNY (seit 2004)²⁶ gehen sogar noch einen Schritt weiter und wollen das Leben (oder zu-

22 Oder wie Christoph Hauser (SWR-Kulturchef) es ausdrückt: «Die Zeitreise nimmt Leute von heute und setzt sie nach gestern. Im «sozial Event» nimmt man Leute von hier und setzt sie nach dort» (in Fritz Wolf: *Alles Doku – oder was? Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Fernsehen. Expertise des Adolf Grimme Instituts im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW, der Dokumentarfilminitiative im Filmbüro NRW, des Südwestrundfunks und des ZDF. Düsseldorf 2003, S. 79).*

23 Vgl. Wolf: *Alles Doku – oder was? Über die Ausdifferenzierung des Dokumentarischen im Fernsehen* (wie Anm. 22), S. 77ff. In den Adventure-Soaps und den *living history*-Formaten findet in der Regel kein Wettkampf zwischen den Protagonisten statt. Vielmehr geht es darum gemeinsam das *Abenteuer Fremde* (räumlich oder zeitlich) zu bestehen.

24 Pro Sieben versuchte 2005 eine Mischform aus Container-Soap und *living history*: DIE BURG. Hier wurden C-Klasse-Promis in «privaten» Situationen verdeckt und in den «Spielen» offen aufgenommen. Wie wenig das mit *living history* zu tun hat, erkennt man bereits daran, dass Sonya Kraus und Elton (d.i. Alexander Duszat) kalauernd durch die Sendung führen. Das ABENTEUER MITTELALTER wurde in der ARD im selben Jahr auch ernsthaft umgesetzt.

25 Insgesamt sind sie eher als eine Reihe von Einzelfolgen konzipiert.

26 Hierzu kann man auch die «Deco-Soaps» zählen (z. B. WOHNEN NACH WUNSCH – EIN DUO FÜR VIER WÄNDE (2003 – 2007)), in denen Protagonisten Ideen und tatkräftige Unterstützung für ihre lang hinausgezögerten Renovierungsprojekte im Haushalt bekommen. Zuweilen bleibt dabei unklar, wie viel Einfluss die Protagonisten auf die Umgestaltung ihrer vier Wände überhaupt haben. Diese Formate sind ein Hybrid aus RATGEBER WOHNEN (seit 1971) und Real Life Soap.

mindest einen Teil des Alltags) ihrer Protagonisten (dauerhaft) verändern.²⁷

Event-Soaps und *making over*-Formate unterschieden sich zuweilen von der ‹klassischen› Reality-Soap, da die Protagonisten nicht in ein künstliches Setting gebracht werden, sondern ihr tatsächlicher Alltag künstlichen Situationen ausgesetzt wird.²⁸

Real Life Soaps leben – trotz der ihnen innewohnenden fiktionalen Inszenierungsmuster – von ihrem Authentizitätsversprechen. Dies ist kein Widerspruch, denn «Authentizität schließt [...] auf verschiedenen Ebenen dokumentarischer Darstellung Inszenierung ein, funktioniert nicht ohne sie.»²⁹ Aber schon vor mehr als dreißig Jahren wies z. B. Götz Dahlmüller darauf hin, «daß der Gegensatz zwischen Dokumentation und Fiktion eine Scheinantinomie [ist], daß der Realitätsbegriff der Dokumentaristen fragwürdig ist.»³⁰ Frühe Dokumentarfilme waren notgedrungen inszeniert (z. B. *NANOOK OF THE NORTH/NANUK, DER ESKIMO* von 1922 oder *THE BATTLE OF THE SOMME/DIE SCHLACHT AN DER SOMME* von 1916) und selbst das *direct cinema* kommt nicht ohne narrative Strukturen aus.

Auffällig ist zunächst die jeweilige Kamerastrategie, mit der Real Life Soaps ihr Versprechen einlösen wollen. Die ‹Container›-Soap unterscheidet sich von den anderen Reality- und den Doku-Soaps vor allem in der dauerhaften Überwachung mit verborgenen Kameras. Dies impliziert eine gewisse Authentizitätsrhetorik.³¹ Die Voyeursästhetik suggeriert die zeitlich nicht begrenzte unentdeckte Beobachtung der Protagonisten in ungestellten Situationen. Damit einher geht das Versprechen, dass *alles* dokumentiert wird und somit auch gezeigt werden kann – dies ‹rechtfertigt› auch den Einsatz von Kameras, die in völliger Dunkelheit Bilder liefern können.³² Die Insassen sollen durch das Verbergen die Anwesenheit der Kamera vergessen.

27 Vgl. Bleicher, S. 116 in diesem Band. Es wäre m.E. aber noch näher zu überprüfen, inwiefern sämtliche derzeit etablierten *making over*-Formate auch Reality-Soaps sind.

28 Bei den *making over*-Formaten variiert dies allerdings sehr stark, so dass hier beide Formen möglich sind.

29 Andrea Nolte: «Wirklichkeit auf Abwegen? Zum Verhältnis von Authentizität und Inszenierung im aktuellen dokumentarischen Fernsehen am Beispiel des Formats Popstars». In: dies. (Hrsg.): *Mediale Wirklichkeiten. Dokumentation des 15. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums Universität Paderborn März 2002*. Marburg 2003, S. 55-67; hier S. 58.

30 Götz Dahlmüller: «Nachruf auf den dokumentarischen Film. Zur Dialektik von Realität und Fiktion». In: Heinz Ludwig Arnold / Stephan Reinhardt (Hrsg.): *Dokumentarliteratur*. München 1973, S. 67-78; hier S. 67.

31 Authentizität verstehe ich immer als einen Wahrnehmungseffekt. Vgl. dazu vor allem Manfred Hattendorf: *Dokumentarfilm und Authentizität. Ästhetik und Pragmatik einer Gattung*. 2. Aufl., Konstanz 1999; und Nolte: «Wirklichkeit auf Abwegen?» (wie Anm. 29).

32 Das Ganze erinnert vom Aufwand her an die Beobachtung von Tieren in ‹freier Wildbahn› – nur dass die Protagonisten hier in einem zooähnlichen Ambiente leben. Analog dazu sind die

Die offene Kamera – in Doku-Soaps obligatorisch – impliziert ein Begleiten des Alltags, nicht die Überwachung. Sie wird zu einem ›Freund‹ und ›Gesprächspartner‹ für den Protagonisten. Ihr gegenüber erklärt und kommentiert er seinen Alltag – und sie ermöglicht ihm damit, diesen Alltag zu reflektieren. Idealtypisch betrachtet tendieren Real Life Soaps mit offener Kamera zum Alltagsbericht, Soaps mit verdeckter Kamera zur Alltagsbeobachtung.

Lothar Mikos betont mit Blick auf die erste breit wahrgenommene und diskutierte Reality-Soap im deutschen Fernsehen (BIG BROTHER)³³, dass das ›wahre Leben‹ eher eine «Sonderform des Alltags»³⁴ darstellt:

Sie [die Kandidaten, CH] befinden sich in einer außeralltäglichen Situation, die aber so ritualisiert und routiniert ist, daß in ihr eine spezifische Form von Alltagsleben stattfindet, eben Urlaubs- oder Klostertage.³⁵

Er beschreibt dies in Anlehnung an Goffman als «Alltag auf einer hervorgehobenen Bühne»³⁶.

Goffman behauptet jedoch nicht, dass «wir schon im Alltag der sozialen Realität alle Theater spielen»³⁷ – das ist ein weitverbreiteter Irrtum, der auf den irreführenden deutschen Titel von *The Presentation of Self in Everday Life – Wir alle spielen Theater* – zurückgeht. Goffman selbst betont in diesem Buch, dass er sich lediglich der Theatermetaphorik bedient, um Aspekte der Alltagsinteraktion beschreiben und analysieren zu können. Er spricht von einer «begrifflichen Analogie», die «zum Teil ein rhetorisches Manöver» ist.³⁸ «Die Behauptung, die ganze Welt sei eine Bühne, ist so abgegriffen, [...] daß sie nicht zu ernst genommen werden darf.»³⁹

derzeitigen ELEFANT, TIGER UND CO.-Klonen (seit 2003) – Hybride aus Tierdokumentation und Doku-Soap – tatsächlich Beobachtungen aus dem Zoo.

33 Die erste – allerdings oft als Doku-Soap – wahrgenommene Reality-Soap war DAS WAHRE LEBEN auf Premiere (1994).

34 Lothar Mikos: «Die spielerische Inszenierung von Alltag und Identität in Reality-Formaten». In: Schweer, / Schicha / Nieland: *Das Private in der öffentlichen Kommunikation* (wie Anm. 15), S. 30–50; hier S. 34.

35 Ebd.

36 Ebd., S. 36.

37 Ebd.

38 Vgl. Ervin Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. 5. Aufl., München 1996, S. 232.

39 Ebd.. Und so hebt er am Ende von *Wir alle spielen Theater* hervor: «Deshalb lassen wir nun die Sprache und die Maske der Bühne fallen. Gerüste sind letzten Endes dazu da, andere Dinge mit ihnen zu erbauen, und sie sollten im Hinblick darauf errichtet werden, daß sie wieder abgebaut werden. *Unser Bericht hat es nicht mit Aspekten des Theaters zu tun, die ins Alltagsleben eindringen*. Er hat mit der Struktur sozialer Begegnungen zu tun [...]» (ebenda, S. 232f.; Herv. CH). Vgl. auch Erving Goffman: *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. 4. Aufl., Frankfurt a.M. 1996, S. 9.

Aber auch wenn Reality-Soaps eine Sonderform des Alltags darstellen, so muss dennoch die Frage gestellt werden, was – und wie – sie uns über unseren ‹normalen› Alltag erzählen, welchen Wirklichkeitsbezug sie also haben. Dies möchte ich hier am Beispiel der *living history*-Formate näher untersuchen.

Geschichtsspiele als Krisenexperiment

Living history ist ein Spiel (mit) der Geschichte. Einen *documentary value* kann man ihnen aufgrund der Künstlichkeit des Settings, der Kostümierung und der gespielten Verhaltensweise augenscheinlich nicht zusprechen. Und doch gibt es auch in diesen Produktionen Wirklichkeitsbezüge, die es rechtfertigen, sie als dokumentarische Sendungen zu begreifen. In der *living history* lebt vor allem die Gegenwart. M.E. kann man Sendungen wie WINDSTÄRKE 8 oder DIE HARTE SCHULE DER 50ER JAHRE fast wie ein ethnomethodologisches Krisenexperiment lesen.

Die Experiment-Rhetorik ist dabei mit Blick auf die *Reality-Soap* nicht neu: Bereits die ‹Urmutter› des Formates BIG BROTHER wurde als Experiment vermarktet. Udo Göttlich spricht z. B. mit Bezug auf die Container-Soap von einer *Laborsituation*.⁴⁰ – Dies impliziert die Kontrolliertheit des Settings, die im krassen Widerspruch zum Authentizitätsversprechen von ungestellten Situationen und echten Reaktionen der Protagonisten steht. Doch auch Krisenexperimente haben zum Ziel, durch Irritationen und ein bewusstes Falsch-Agieren im Alltag etwas über den ‹normalen› Ablauf von Interaktionen zu erfahren. Aus den Reaktionen der Versuchspersonen schließt man quasi auf selbstverständliche Interaktionsrituale, die im ‹tatsächlichen› Alltag unhinterfragt bleiben. Viele Reality-Soaps – und vor allem die *living history*-Formate – sind in diesem Punkt mit solchen Experimenten vergleichbar: Hier werden Alltagsroutinen jedoch nicht nur irritiert, sondern mehr oder weniger aufgelöst.

Das Experiment *living history* unterliegt einer gewissen Kontrolle seitens der Serienmacher: Dies beginnt bei den Bauten, geht über die Planung von größeren und kleineren Ereignissen (z. B. einer Hochzeit in ABENTEUER 1927 – SOMMERFRISCHE) hin zur Auswahl der Protagonisten (und gegebenenfalls einer trächtigen Kuh) und endet bei der Zuweisung sozialer Rollen. Für *living history*-Formate gilt daher noch im stärkeren Maße, was Fritz Wolf bereits für Doku-Soaps sagt: ‹Das Genre ist ambivalent. Es balanciert zwischen Authentischem und Erzähltem, zwischen Beobachten und Inszenieren, zwischen Finden und Erfinden.›⁴¹

40 Vgl. z. B. Udo Göttlich: ‹Fernsehproduktionen, *factual entertainment* und Eventisierung. Aspekte der Verschränkung von Fernsehproduktion und Alltagsdarstellung›. In: *montage/av* 10 (2001), S. 71–90; hier S. 82.

41 Vgl. Fritz Wolf: *Alles Doku – oder was?* (wie Anm. 22), S. 95.

Im Sinne eines *So-tun-als-ob* wird hier ein historischer Lebensalltag nachgespielt. Dieser macht sich oftmals vor allem an den getragenen Kostümen und den verwendeten Requisiten fest. Diese sind möglichst authentisch den Originalen nachempfunden. Daher kann man generell – wie Stephanie Lücke – die These vertreten: «Die Reality Soap simuliert Alltag in einem außergewöhnlichen Umfeld und unter besonderen sozialen Bedingungen, damit unterscheidet sie sich fundamental von dokumentarischen Genres.»⁴² Für *living history*-Formate gilt dies sogar verschärft, da die Protagonisten zusätzlich in bestimmte – ihnen zugewiesene – Rollen schlüpfen, die sie zu erfüllen haben.

Reality-Soaps sind mittlerweile jedoch so ausdifferenziert (s.o.), dass man diese These m.E. in der Form nicht mehr vertreten kann. Beispielsweise lebten die beiden Familien für STERNFLÜSTERN – DAS SIBIRIEN-ABENTEUER tatsächlich mehrere Monate einen kargen Alltag in einem kleinen sibirischen Dorf. Die Kamera begleitet aber keine Auswanderer. Künstlich ist die Situation insofern, als die gecasteten Familien eigens für dieses Format für einen überschaubaren Zeitraum in ein ihnen fremdes Land verbracht werden. Der Alltag dort ist jedoch – im Gegensatz zu Formaten wie BIG BROTHER oder GIRLS CAMP (2001) – in keiner Weise simuliert. Der Unterschied zu einer Doku-Soap besteht hier lediglich darin, dass die Familien sich *eigens* für eine Fernsehserie in die Fremde wagen. In anderen Formaten kommt die Kamera – und mit ihr zuweilen gravierende Veränderungen – in den Alltag der Protagonisten (z.B: RACH – DER RESTAURANTTESTER [seit 2005], DIE SUPER-NANNY, FRAUENTAUSCH oder in den so genannten Deco-Soaps). Die Demarkationslinie zwischen Doku- und Reality-Soap verläuft daher nicht mehr (nur) zwischen künstlichem und authentischem Setting, sondern zwischen Beobachtung und einschneidender Veränderung der Situation.⁴³

Living history-Formate erfüllen wie kaum eine andere Reality-Soap das Kriterium der Künstlichkeit. Doch nur auf den ersten Blick. *Living history*-Formate sagen weniger über den historischen Alltag aus, als es die genaue Rekonstruktion der äußeren Umstände vermuten lässt. Dies wird schnell deutlich, wenn man die Protagonisten reden hört und ihre Unsicherheiten im Rollenspiel betrachtet. Dazu ein Beispiel aus einer Folge ABENTEUER 1900 – LEBEN IM GUTSHAUS vom 1. Dezember 2004. Zwei der Bediensteten – Tim und Sepp – haben ein Auge auf das junge Fräulein Karin geworfen, die zu Besuch auf dem Gut weilt:

42 Lücke: *Real Life Soaps* (wie Anm. 11), S. 106.

43 Auch dies ist idealtypisch zu verstehen (zumal allein durch die Anwesenheit des Kamerateams die Situation verändert ist). Bereits bei den FUSSBROTCHS, der Mutter aller Doku-Soaps im deutschen Fernsehen, gab es dahingehend Eingriffe in die gezeigten Situationen, dass der Weihnachtsbaumkauf «auf den letzten Drücker» oder Gänge aufs Amt verabredet waren, damit die Kamera dabei sein konnte (resp. beim Kauf des Weihnachtsbaumes die besondere Stresssituation ausgenutzt werden konnte).

Off-Erzähler: Die gnädige Frau hat Karin nach draußen geschickt: Blumen pflücken für das Hauskonzert. Man erwartet Gäste. Ein paar Meter weiter soll Sepp die Freitreppe fegen.

Sepp beobachtet Karin.

Sepp: Nein, jetzt geh'n wir nicht dahin. Ich putz' erst mal. Die kommt schon gleich.

Off-Erzähler: Doch Fräulein Karin denkt nicht daran, gegen die Etikette zu verstoßen. Mit einem Stallburschen reden? Undenkbar!

Sepp: Die ... Macht die echt mit dem Tim Blumen zusammen, oder was? Kann ja nicht sein.

Off-Erzähler: Er beschließt, die Regeln zu brechen!

Sepp geht zu Karin.

Sepp: Guten Tag, gnädiges Fräulein. Wie heißt Du noch mal, Ka..? Katrin?

Karin: Karin.

Sepp: Karin. Was machst Du? Blumen pflücken?

Karin (unsicher, zögerlich): Dürfen Sie mich si... duzen?

Sepp: Ach ja, siezen. Entschuldigung.

Karin lacht.

Man erkennt hier sehr schnell, dass die Protagonisten nicht einmal sicher sind, wie sie sich ansprechen sollen – obwohl sich um 1900 wohl kaum ein Stallbursche getraut hätte, eine junge Dame so unverhohlen anzugraben (der Off-Kommentar betont dies in dieser kurzen Szene zweimal!). Beide versuchen aber – nahezu krampfhaft – die Fassade des Spiels aufrecht zu halten, obwohl sie (zumindest ein Stück weit) aus dem Spiel ausgetreten sind. Beide agieren in diesem Moment völlig unsicher. Auf der einen Seite wollen sie dem Spiel gerecht agieren, auf der anderen Seite verhalten sie sich so, wie es in einer Gesellschaft ohne die Standesunterschiede von 1900 <normal> ist. – Es ließen sich unzählige andere Beispiele finden, in denen die Protagonisten den historischen Alltag <falsch> darstellen. Zuweilen muss auch einfach auf moderne Sicherheitsstandards geachtet werden (besonders auffällig in WINDSTÄRKE 8).

Gerade an dem unsicheren Auftreten und Agieren vieler Protagonisten werden die Grenzen des simulierten Alltags offensichtlich. So steht der Lehrer in ABENTEUER 1900 ratlos vor einem Jungen, der nicht an die Tafel schreiben will.

Solche Widerworte hätte es in jener Zeit zum einen kaum gegeben. Zum anderen hätte der Lehrer nicht lange gefackelt und dem Jungen eine Ohrfeige verpasst oder ihm mit dem Rohstock auf die Finger geschlagen – 2004 geht das natürlich nicht.

An solchen Stellen wird deutlich, was der Kern solcher *living history*-Formate ist. Sie sind – zumindest ein Stück weit – weniger *Geschichtsspiel* als *Gegenwartsspiegel*. Der Schüler tritt hier kurzfristig aus dem Spiel aus und agiert wie ein heute lebender Grundschüler mit seinen (Schul-)Alltagsroutinen.⁴⁴ Aber auch der Lehrer erhält den Rahmen des Spiels nicht aufrecht.

Wie stellen *living history*-Formate ihre unterschiedlichen Referenzbezüge her? Ich möchte dies anhand einer Sequenz aus ABENTEUER 1900 – LEBEN IM GUTSHAUS (Folge vom 19. November 2004) zeigen. Es geht um Probleme, die entstehen, wenn man keinen Kühlschrank hat: Die eingelagerte Wurst ist teilweise verschimmelt, es gibt kein Frischfleisch mehr und weder die Herrschaft noch das Gesinde möchten noch länger das Pökelfleisch essen. Daher wird darüber debattiert, ob ein Schwein geschlachtet werden soll.

In der Küche diskutiert das Gesinde ca. 2 Minuten darüber, ob ein Schwein geschlachtet werden soll.

Mamsell: Also ich, ich werd' mal kurz in mich gehen, denn es gibt hier keine Demokratie. Es interessiert mich überhaupt nicht.

Sepp: Ja eben, letzten Endes müssen Sie das entscheiden.

Bediensteter: Ja aber, da werden sie schon bemerken, was das für'n Scheiß ist mit der Demokratie [*lacht*].

Sonnenaufgang.

Off-Erzähler: Jetzt muss sie entscheiden.

Mamsell beim Joga in ihrem Zimmer am frühen Morgen.

Off-Erzähler: Das morgendliche Joga hilft beim Nachdenken.

Mamsell in der Küche.

Mamsell: Mamsell hat demokratisch entschieden, dass sie will, dass geschlachtet wird.

44 Im Sinne Goffmans handelt es sich dabei um ein Heruntermodulieren des Rahmens.

Mamsell und die Bediensteten draußen an einem Tisch (jeweils Zwischenschnitte auf die kommenden Vorbereitungen).

Mamsell: Tim, du musst alle Messer noch mal schleifen richtig. Dazu gehört auch noch diese ganzen Gewürze noch zu stoßen, das heißt das Pfeffer, der Piment, Kadamon. Und Ulrike, da Du ja keinen gesteigerten Wert legst, dieses Massaker mitmachen zu ... dürfen, darfst du kurz nach dem Schlachten eine Stunde Ausgang haben; frei.

*Ulrike strahlt über das ganze Gesicht.
Tim und Sepp befeuern den Herd.*

Tim: Wie spät ist es jetzt?

Sepp: Knapp zwei, schätze ich.

Tim: Um vier kommt das Schwein. Bis dahin ist das heiß.

Vorbereitungen draußen.

Mamsell: Dann brauchen wir Schüsseln, Töpfe, Steingut, Wannen, Zuber, Eimer.

Tim stellt einen Tisch auf.

Tim: Da haben wir eben noch dran gegessen – jetzt wird's zur Mordstelle.

Der Schlachter kommt.

Off-Erzähler: Das Personal schlachtet nicht selber. Dafür kommt ein Profi: Metzgermeister Wecker aus dem Nachbardorf. Ein Meister in seinem Beruf. Er beherrscht die alten Techniken.

Wecker packt sein Handwerkszeug aus.

Wecker: So, das ist der Schlaghammer, jetzt.

Tim: So groß, Herr Gott.

Wecker: Die Säge, um das Becken aufzusägen. Wir ham übrigens ... hier ist jetzt dazu der Bolzen, der wird jetzt aufgesetzt auf 'nen Schädel – so praktisch [*demonstriert es am Tisch*] – und der ... trifft ihn.

Mamsell: Aber das scheint doch dann jetzt langsam ernst zu werden ... so hab' ich mir das nicht vorgestellt.

Wecker: Das geht ... gleich los.

Off-Erzähler: Die Schlachtung bleibt umstritten. Die Meinungen gehen weit auseinander.

Videotagebuch der Herrin. Zwischenschnitte auf den Aufbruch zum Ausflug.

Herrin: Ich persönlich esse zwar auch Fleisch, aber ich kann mir auch gut vorstell'n, auch ohne Fleisch auszukomm', wenn ich die Tiere selber töten müsste. Das ist ein Problem, was sicherlich viele Leute heute haben. Ich möchte dieser Schlachtung auf gar keinen Fall beiwohnen. Ich möchte es auch meinen Kindern nicht zumuten. Und insofern werden wir heute Nachmittag diesen Hof hier verlassen.

Vorbereitungen gehen weiter.

Off-Erzähler: Die Herrschaften geh'n. Das Gesinde bleibt. Vielleicht sollte man sich die Sache noch mal überlegen. Ein Schwein schlachten. Passiert zwar tausendmal am Tag, aber normalerweise hinter den Mauern der Schlachthöfe.

Das Schwein wird gebracht [O-Ton]. Zwischenschnitte auf Ulrike beim Spülen in der Küche und die Gesichter des Gesindes. Der Metzger setzt den Bolzen auf.

Sepp: Das war's. Jetzt ist es tot.

Formal betrachtet besteht die Sequenz aus verschiedenen Elementen:

- Dem aufgezeichneten Spiel, also der Beobachtung des Spielalltags,
- den intervenierenden Fragen und Aufforderungen zur Kommentierung (⟨lautes Denken⟩)⁴⁵,
- dem Erzählerkommentar, der zum einen den Spielhintergrund, aber auch historische Aspekte erklärt und
- den Videotagebüchern der Protagonisten.

45 Wobei in der Regel die Fragen/Aufforderungen herausgeschnitten sind.

- Dazu können sparsam eingesetzte Archivaufnahmen kommen, die vor allem die Authentizität der Rekonstruktion unterstreichen sollen. Daher fokussieren sie auf technische Geräte, die Darstellung von Tätigkeiten wie Wäschewaschen mit einem Waschbrett oder Aufnahmen, in denen die zeitgenössische Kleidung deutlich erkennbar ist. Sie werden jedoch sehr selten eingesetzt.

Die kommentierende, allwissende Erzählerstimme hat in *living history*-Formaten (aber auch in vielen anderen Real Life Soaps) wichtige dramaturgische Funktionen, da sie erst die Narration organisiert. Sie verbindet die zuweilen recht fragmentarischen Beobachtungen zu kleineren Plots, ergänzt notwendige Informationen und erläutert das Geschehen. Dabei versorgt sie den Zuschauer auch mit den notwendigen historischen Hintergrundinformationen. Über den Erzähler werden so auch die beiden Zeitebenen verbunden. Es wird z. B. immer wieder betont, dass hier Alltagsmenschen von heute in einem historischen Setting agieren. Dies soll zum einen neue Zuschauer schnell involvieren. Zum anderen dienen die Hinweise immer wieder dazu, die Korrektheit der Rekonstruktion hervorzuheben. Der komplette Erzählstrang ist jedoch ein gutes Beispiel dafür, wie wenig das «Nachspielen» eines historischen Alltages funktioniert. Um 1900 wäre es wohl kaum zu einer Diskussion unter den Bediensteten darüber gekommen, ob ein Schwein geschlachtet werden soll.⁴⁶ Auf einem Gut gehörte dies zum Alltag. In gewisser Weise trifft auch hier ein Kritikpunkt zu, der bereits in den 1960er und 70er Jahren gegen die so genannten Dokumentarspiele vorgebracht wurde: Es gehe lediglich um «eine Authentizität der Kostüme und Dekoration.»⁴⁷ So erinnert die Schlachtung hier eher an ein Freilichtmuseum, in dem ein Handwerker eine alte – uns nicht mehr vertraute – Technik vorführt.

Darin ist auch der Bezug zum Dokumentarspiel oder szenischen Dokumentarismus zu sehen:

Dokumentarspiel meint ganz vordergründig ein dramatisches Spielgeschehen, das auf Ereignissen basiert, die tatsächlich stattgefunden haben. In welcher Weise dies dramaturgisch realisiert wird, ist eine Frage, die für den Terminus als solches nicht entscheidend ist. Das Spiel kann den Ereignissen frei nachempfunden sein; es ist aber wichtig, die Ereignisse nicht formal zu verfremden.⁴⁸

46 Der Mamsell fällt dies anscheinend irgendwann auf («es gibt hier keine Demokratie. Es interessiert mich überhaupt nicht»).

47 Werner Waldmann: *Das deutsche Fernsehspiel. Ein systematischer Überblick*. Wiesbaden 1977, S. 63.

48 Waldmann ebd., S. 63.

In *living history*-Produktionen geht es weniger um konkrete (zumeist herausragende) historische Ereignisse und deren dramatische Darstellung, sondern um eine freie Rekonstruktion eines historischen Alltages, der so tatsächlich hätte stattfinden *können* – wie hier das Schlachten –, und die *anschließende* dramaturgische Bearbeitung. So wurden z. B. für ABENTEUER 1900 ca. 400 Stunden Material zu 16 mal 25 Minuten Film verarbeitet – allein an diesem Schnittverhältnis von 60 zu 1 wird erkennbar, wie stark die auswählenden Eingriffe in das Material sind.⁴⁹ Da man nur einige Ereignisse im Vorfeld planen kann (z. B. wenn im Gutshaus <1927> das erste Telefon installiert wird oder eine richtige Hochzeit stattfinden soll), werden die einzelnen Plots aus dem Material herauspräpariert. *Living history* kann man also als hybrides Subgenre⁵⁰ der Reality-Soap begreifen, in dem Merkmale des «Echte-Leute-Fernsehens» mit solchen des Dokumentarspiels kombiniert werden. So entstehen die zwei Zeitbezüge dieser Form der Real Life Soap: Die Formate changieren nicht nur zwischen Inszenierung und Beobachtung, sondern auch zwischen Vergangenheitsinszenierung und Gegenwartsdarstellung. Wesentlich für diese Formate ist gerade die Konfrontation dieser Zeit- und Wirklichkeitsbezüge und nicht das authentische Nacherleben oder Nachspielen einer längst vergessenen Zeit. Das perfekte *reenactment*, das man z. B. im Doku Drama durchaus anstrebt⁵¹, ist hier geradezu unerwünscht. So betont Volker Heise, Regisseur der Zeitreisen ABENTEUER 1900 und ABENTEUER 1927:

«Abenteuer 1927» ist keine reine Dokumentarserie, da sich fiktionale und dokumentarische Elemente mischen. Wir schaffen zuerst die historische Situation Gutshaus 1927 und dokumentieren dann, was im Gutshaus passiert. Wir geben auch Ereignisse vor, die 1927 wahrscheinlich gewesen wären, mit denen sich die Protagonisten auseinandersetzen müssen, um diese Zeit auch sinnlich zu erfahren. Die Protagonisten sind so Kundschafter in einer anderen Welt, durch deren Augen wir und die Zuschauer das Jahr 1927 auf einem Gutshof erle-

49 Gerade das *direct cinema* rühmt sich der unverfälschten Wiedergabe der Realität. Peter Krieg rechnete mit Bezug auf Klaus Wildenhahn – den wichtigsten deutschen Vertreter dieser Dokumentarfilmschule – modellhaft vor, wie wenig das Gezeigte mit dem Erlebten zu tun hat: «Nehmen wir an, Wildenhahn dreht einen 100-minütigen Dokumentarfilm im Drehverhältnis 1:20. Drehzeit: 2 Monate. Dann ergibt sich ein Verhältnis von realer Zeit und Filmzeit von 864:1, d.h. von 43,2 realen Minuten hat sich Wildenhahn 1 zum Drehen herausgesucht, von 864 realen Minuten dieser Zeit erscheint eine einzige im fertigen Film.» (Vgl. Peter Krieg: «Das blinde Auge der Kamera oder <die Spiegel täten besser daran, etwas nachzudenken, bevor sie die Bilder zurückgeben> (Jean Cocteau). Zur Debatte über dokumentarischen und <synthetischen> Film». In: Stadt Duisburg/Filmforum der Volkshochschule (Hrsg.): *Bilder aus der Wirklichkeit. Aufsätze zum dokumentarischen Film und Dokumentation 4. Duisburger Filmwoche '80*. Duisburg 1981, S. 53–56; hier S. 54.

50 Es wäre allerdings noch zu überlegen, inwiefern Real Life Soaps überhaupt ein Genre darstellen.

51 Vor allem Heinrich Breloer inszeniert oftmals anhand von Originalfotos.

ben. Gleichzeitig reflektieren sie mit ihrem Wissen von heute das Leben von damals: Ihre Stellung in der Hierarchie, die Arbeit, den Alltag. Diese, auch für uns oft überraschenden Erkenntnisse, sind das eigentliche Ziel von «Living History».⁵²

Auf der Homepage zur Sendung ABENTEUER 1900 heißt es weiterhin:

Verstöße gegen die Regeln, die das historische Leben bestimmen, sind ein wichtiger Bestandteil eines Living-History-Projekts. An ihnen sieht man am deutlichsten, was den Menschen von heute am Leben von damals am meisten zu schaffen macht. Regelverstöße werden daher wann immer möglich mit der Kamera dokumentiert.⁵³

Regelbrüche und Fehler sind somit *integraler* Bestandteil des Konzeptes. Dadurch unterscheiden sich *living history*-Formate auch von anderen Reality-Soaps wie z. B. BIG BROTHER. In ihnen dienen Regeln zum einen zum Spannungsaufbau (Wettkampfcharakter) und zum anderen natürlich der televisionären Verarbeitung des Materials.⁵⁴ Damit wird aber auch deutlich, dass eine Kritik, die sich an einem «falschen Spiel» der Protagonisten festmacht, an *living history*-Formaten völlig vorbei zielt.

Regelbrüche – oftmals sind es Wechsel der *Rahmung* – und andere «Fehler» im Spiel (z. B. das Unvermögen in ABENTEUER MITTELALTER eine Ziege zu melken) erzählen sehr viel über unseren gegenwärtigen Alltag, denn in ihnen kommen Alltagsroutinen (auch durch ihr Fehlen oder ihre Unangemessenheit im historischen Setting) zum Ausdruck, die ohne die Spiegelung an den historischen Begebenheiten oftmals übersehen werden. Auf einer Burg kann man nicht einfach einen Liter Milch aus dem Kühlschrank holen, im Gutshaus gibt es keine Spülmaschine. Damit wird deutlich, dass Dinge, die uns in unserem Alltag selbstverständlich sind (auch im sozialen Miteinander), eben keine Selbstverständlichkeiten sind. Und so betonen die Protagonisten auch immer wieder, dass sie durch das Rollenspiel ihren eigentlichen Alltag mit anderen Augen sehen. Joan Kristin Bleicher hat an anderer Stelle betont, dass dadurch in Reality-Soaps kollektive Vorstellungen, Modelle der Lebensführung sowie Werte und Sinnkonfigurationen verhandelt werden.⁵⁵ Für so genannte *making over*-Formate hat sie folgende implizite Botschaften an den Zuschauer herausgearbeitet:

52 http://www.daserste.de/abenteuer1927/interview_regie.asp.

53 <http://www.daserste.de/abenteuer1900/faq.asp#16.%20Wie%20verlaufen%20die%20Grenzen%20zwischen%201900%20und%202004?>

54 Da z. B. Regeln besagen, wie geschlafen werden muss oder, dass die Ansteckmikrophone nicht abgelegt werden dürfen.

55 Bleicher in diesem Band, S. 117.

- «Veränderung ist positiv, da sie dein Leben verschönert und dich mediantauglich macht!
- Orientiere dich an traditionellen Werten und Lebensmodellen!»⁵⁶

Auch *living history* beinhaltet eine solche implizite Botschaft:

- Sei zufrieden mit dem, was du hast; lerne *deinen* Alltag, *dein* Leben zu schätzen!⁵⁷

Es ist daher nicht verwunderlich, dass nach SCHWARZWALDHAUS 1902, in das sich eine fünfköpfige Familie begab, das Augenmerk der einzelnen Formate vor allem auf Jugendliche gerichtet ist, die sich mit körperlicher Arbeit oder strenger Disziplin besonders schwer tun. Dies wird vor allem in DIE HARTE SCHULE DER 50ER JAHRE und jüngst DIE BRÄUTESCHULE 1958⁵⁸ betont.

Für den Zuschauer wird dieses «Mit-anderen-Augen-sehen» des Alltages leider nicht immer *ersichtlich*. Besonders auffällig ist dies m.E. in DIE HARTE SCHULE DER 50ER JAHRE. In dieser ZDF-Produktion sind 24 Schülerinnen und Schüler auf dem Schloss-Internat Hohenfels kaserniert. Ein Experiment im Geiste der PISA-Studie: *Fleiß*, *Disziplin* und *Härte* sind die Schlagworte, um die herum das Sendungskonzept gestrickt ist. Sie werden im Vorspann und auch von der Erzählerstimme immer wieder – oft allerdings als leere Versprechen – bemüht. Das Aufeinanderprallen des Spielalltags und der Alltagsroutinen wird hier fast nur in den Videotagebüchern der Protagonisten deutlich, die zwar immer wieder beschreiben, wie schwer ihnen der Schulalltag fällt, aber im Bild, in der Beobachtung fällt dies kaum auf. Hier geht die Dramaturgie also nicht auf. – In den anderen erwähnten Beispielen (ABENTEUER 1900 und ABENTEUER 1927) gibt es deutlich häufiger Momente, in denen eine Kollision der Alltagsebenen deutlicher wird. Dies liegt vor allem daran, dass der Zuschauer die Probleme mit veralteter Technik und Arbeitsweisen *sehen* kann.⁵⁹ Doch auch hier führt der «Zwang zum schnellen Schnitt» dazu, dass längere beobachtende Sequenzen die Ausnahme sind.⁶⁰ So dienen das «laute Denken» – die Kommentierung durch die Prot-

56 Vgl. ebd. S. 118.

57 Z. B. betont Nadja aus der BRÄUTESCHULE: «Nun weiß ich, wie gut es uns heute geht!» (zit. nach Wolf Berg: «Petticoat statt Piercing». In: *TV Spielfilm* 01/07, S. 13-14; hier S. 14).

58 Die Gruppen sind jedoch vom Alter her in der Regel gemischt. In den letztgenannten Zeitreisen übernehmen ältere Protagonisten aber Lehrerrollen. Sie stehen damit – im Gegensatz zu anderen *living history*-Formaten – mehr auf der Seite der Spielleitung.

59 Jugendlichen beim Lernen zuzuschauen ist a) nicht wirklich spannend und unterscheidet sich b) nicht so deutlich vom heutigen Lernen. Hier wird auch ersichtlich, dass sich nicht jedes Thema für ein *living history*-Format eignet.

60 Ganz im Sinne der Soap wird z. B. die Verarbeitung des Schweins zu Wurst parallel geschnitten mit dem Ausflug der Herrschaft und der «Flucht» Ulrikes, die mit dem Hauslehrer zusammen in der nahen Kirche Orgel spielen darf. Dies dient zum einen der Entlastung des Zuschauers vom Schock der Schlachtung, also zum anderen erneut dazu, den Konflikt von Vergangen-

agonisten im laufenden Spiel – und gegebenenfalls die Videotagebücher (also eine eher nachträgliche Reflexion) dazu, diese Brüche verbal zu thematisieren. Oft übernimmt auch der auktoriale Erzähler diese Funktion; vor allem, wenn die Brüche nicht so offensichtlich und für den Zuschauer nichts sofort nachvollziehbar sind. Gleichzeitig bewertet der Erzähler damit das Geschehen.

In der hier dargestellten Schlacht-Sequenz wird dieser Bruch allein durch die Beobachtung der Gesichter und kleiner Gesten deutlich (und dennoch immer wieder von den Protagonisten und dem Off-Erzähler betont). So zieht Tim z. B. im Moment des Tötens seine Mütze vom Kopf. Mit der Mamsell und dem Hauslehrer steht er so um das Schwein herum, wie auf einer Beerdigung – dazu passt auch diese Geste. Sie alle sind tief betroffen und mitgenommen von einer alltäglichen Handlung, die jedoch aus unserem heutigen Lebensalltag – der Off-Erzähler hebt dies heraus – verbannt ist.

Die Einsicht in den historischen Alltag bleibt letztendlich (wie zu erwarten) vage, da das Verhalten nicht immer adäquat ist – vor allem was das soziale und sprachliche Verhalten anbelangt. Dazu kommt, dass aufgrund des Sendeplatzes am Vorabend einige Ereignisse nicht detailliert gezeigt werden können. So sieht man nicht, wie der Bolzen in den Schädel des Schweins eindringt und ihm die Kehle aufgeschnitten wird.

Das Potenzial, dass in *living history*-Formaten steckt, wird m.E. also kaum genutzt, da der Unterhaltungswert deutlich im Vordergrund steht. Dies wird in *ABENTEUER 1927* deutlich, wenn bewusst Ereignisse inszeniert werden, die ein wenig Sex in eine ansonsten prude Serie bringen sollen. So findet ein Herrenabend statt, an dem erotische Filme gezeigt werden. Einige wenige Ausschnitte mit einer halbnackten Tänzerin sind auch zu sehen, obwohl der Erzähler suggeriert, dass es sich eigentlich um pornografische Aufnahmen handelt. Doch das Versprechen nach «heißen» Bildern wird nicht eingelöst. Vielmehr sieht man notgedrungen den Männern beim Zuschauen zu. Dabei werden sie ebenfalls durch das Schlüsselloch von den Frauen beobachtet.⁶¹ Auffällig dabei ist, dass die Männer alles andere als entspannt aussehen. Ihnen ist die Situation eher unangenehm. Dies ist m.E. ein Indiz dafür, dass ihnen der Herrenabend von der Produktion vorgegeben wurde. Für den zukünftigen Bräutigam gibt es zuvor schon ein wenig Aufklärungsunterricht, bei dem man erfährt, dass es «neuerdings» auch Kondome aus Gummi gibt.

Solche und ähnliche Episoden bilden das dramaturgische Gerüst, das – entsprechend des Soapcharakters der Formate – kaum auf längere Spannungsbögen setzt. Eine Ausnahme bildet diesbezüglich *WINDSTÄRKE 8*, da hier die Überque-

heit und Gegenwart zu thematisieren. Ulrike liebt Musik und spielt in ihrem «wahren» Leben Geige, doch ihre eigentlich feinen Hände sind nun von der harten Küchenarbeit zerschunden.

61 Ihr Beobachten der Situation legitimiert rhetorisch den voyeuristischen Blick auf die Gesichter der Männer.

rung des Atlantiks eine geschlosseneren Dramaturgie vorgibt. Es sind daher oft nur kleine Momente, die einen *documentary value* haben, in dem Sinne, dass sie auf unsere gegenwärtige Alltagswirklichkeit rekurrieren. Oft wird (muss) Referenz lediglich über die Aussagen der Protagonisten hergestellt werden.⁶²

In der medialen Aufarbeitung wird aus dem Krisenexperiment so vor allem eine Nummernrevue, die allzu oft auf Dramatisches (kleinere Unfälle und Missgeschicke), Emotionales (z. B. die betroffenen Gesichter der Protagonisten bei der Hausschlachtung oder den Nervenzusammenbruch einer Schülerin in DIE HARTE SCHULE DER 50ER JAHRE) und unterhaltend Witziges (‹Dr. Sommer› anno 1927) setzt.⁶³ – Dem Bräutigam ist es allerdings heute genauso peinlich wie früher, offen über Sexualität zu sprechen.

62 Dies ist zudem zeitökonomischer, da in ein/zwei Sätzen oftmals vieles schneller erzählt werden kann als durch das Beobachten von Situationen.

63 Doch dies lässt sich auch von vielen anderen dokumentarischen Arbeiten behaupten. So ist die dreiteilige Reportage über DIE ROCKIES, die zum Jahreswechsel 2006/2007 von der ARD ausgestrahlt wurde, lediglich eine Aneinanderreihung von unzusammenhängenden Eindrücken und Anekdoten von Klaus Bednarz, Fritz Pleitgen und Gerd Ruge.