

Rolf Parr / Matthias Thiele (Hrsg.)

Gottschalk, Kerner & Co

Funktionen der Telefigur „Spielleiter“ zwischen Exzessionalität und Normalität

Frankfurt: Suhrkamp 2001. – 266 S.

ISBN 3-518-12175-8

Gerade die Gebrauchsformen des Fernsehens sperren sich gegen Analyse. Strukturen des Werks ins Zentrum zu rücken, wie man es aus den philologischen Wissenschaften gewöhnt ist, misslingt ebenso wie sich auf einfache Kommunikationsfunktionen – Informieren, Berichten, Unterhalten etc. – zu konzentrieren. Die ästhetischen Strukturen gerade des Standardfernsehens und seiner Formen sind weitestgehend unaufgeklärt. John Hartley spricht vom Fernsehen als „Schmutz“ und meint damit, dass es sich herkömmlicher Analyse weitestgehend entziehe. Es lassen sich danach keine eindeutigen Einheiten für Analyse mehr bestimmen, es ist nicht als Folge geschlossener Texte lesbar – und selbst die Vorstellung eines (individuierten oder kollektiven) Publikums ist brüchig, weil die Texte des Fernsehens nicht so sehr auf individuelle Erfahrungswelten, sondern auf widersprüchliche diskursive Cluster treffen, die von Individuen nur repräsentiert seien.

Dass Fernsehen dennoch kein Medium außerhalb der Analyse und einer theoretischen Durchdringung sein muss, stellt der vorliegende Band manchmal eindrücklich unter Beweis. Er interessiert sich für Unterhaltungsformen des Fernsehens – Spiel- und Talkshows, Sportsendungen u. ä. – und er konzentriert sich auf die Beschreibung der Leistungen der „Spielleiter“, der Show- und Talkmaster, der Studiomoderatoren etc. Der Zugang ist evident, bündeln diese Figuren doch die meisten der zentralen kommunikativen und sozialen Funktionen der Show.

Matthias Thiele gibt einen ausgezeichneten Forschungsblick über die wissenschaftliche Reflexion der Fernsehunterhaltungsformen und die Analyse der Spielfigur „Spielleiter“. Die meisten vorliegenden Arbeiten verstehen die Fernsehunterhaltungsformen als Institutionalisierungs- und Aufführungsformen sozialer Kommunikation – darum sind Shows keine Protokolle sozialer Interaktion, sondern eigene semiotische Gebilde. Spielleiter sind dann, wie andere öffentliche Figuren auch

(Stars, Sportler, *celebrities*), verdichtete polysemische Zeichenkomplexe und keine realen Figuren. Die Differenz zwischen der Spiel- und Kommunikationsaufführung in der Show und realer Kommunikation mit allen Beteiligten ist eine fundamentale ästhetische Qualität dieser Fernsehformate – das legt zumindest die bisherige Forschung nahe.

Hervorgegangen ist der Band aus einem Projekt zum „flexiblen Normalismus“, was erst in Parrs einleitendem Artikel durchsichtig wird. Er verbindet drei Zugänge zum Verständnis des Spielleiters. Zunächst stellt er *Funktionen* von Spielleitern vor. Sinnigerweise versteht er darunter die Einführung und Moderation der anderen Figuren (Kandidaten, Gäste, Publikum etc.). Auch die Animation der Kandidaten und die „Orgasmusierung“ des Publikums rechnen zu primären sozial-affektiven Aufgaben, die der Showmaster umzusetzen hat. Ein zweiter Funktionskreis ist die Transformation von Un erwünschtem in Erwünschtes, worunter Parr einen solchen Umgang mit Zufälligkeiten, Randereignissen und Störungen versteht, dass sie in eine verwertbare und formatgerechte Form umgesetzt werden. Der dritte Funktionskomplex wird vereinfacht „Transpiration“ genannt – gemeint ist, dass der Showmaster durch den eigenen Körper die Anstrengung der Arbeit, den Ernst der Aufgabe und die emotionale Wirkung des Geschehens ausdrückt sowie deutlich macht, dass die Show von persönlichem Belang sei.

Im zweiten Schritt wird der Spielleiter (resp. die Show) als *Ort interdiskursiver Koppelung* angesehen. Ein „Interdiskurs“ ist in der Diskurstheorie Jürgen Links ein Zusammenbringen von solchen gesellschaftlichen Teilbereichen der Praxis oder des Wissens, die gemeinsam nicht zusammengehören und auch nicht zusammengebracht werden. Indem nun Showformate derartige Koppelungen herstellen (z. B. von solchen Wissenskomplexen wie „Spanien“, „Spanien-Deutschland“, „Urlaub“, „eine Spielshow machen“) und auch für Nachfolgekommunikation öffnen (wie z. B. für Angebote von Reiseveranstaltern“), erweisen sich Shows als semantische Synthesebereiche und als diskursive Produktionsstätten, die das Gesamtfeld gesellschaftlichen Wissens in Bewegung setzen. Die Kombinativität des Diskurses, die Shows kommunikativ-unterhaltsam nutzen, ist gleichwohl nicht ungesteuert, sondern eine Strategie der *Normalisierung* und der

Herstellung neuer Vorstellungen dessen, was „normal“ ist. „Spielshows und eben auch Spielleiter bringen ständig die verschiedensten Füllungen dieser Mitte [einer veränderten Normalität] ein, d. h. sie unterbreiten ständig Vorschläge, Normalfelder mal rechts und links oder oberhalb und unterhalb statistischer Durchschnitte, dann wieder rund um Normalitäten, um Habitus, Alltäglichkeiten, Üblichkeiten, Regelmäßigkeiten, Rituale, Routinen, Sehgewohnheiten usw. zu errichten, und zeigen zugleich ihre eigene Normalität, Alltäglichkeit, Durchschnittlichkeit auf, was sie mit ihrem Publikum verbindet“, heißt es gelegentlich (36). So entsteht in Parris Entwurf eine höchst anregende dreischichtige und dreidimensionale Analytik von Shows – zum einen geht es um die inneren sozialen, kommunikativen und semiotischen Leistungen des Spielleiters als der Zentralfigur der Show, zum Zweiten um einen semantischen Bezug zu den erworbenen gesellschaftlichen Wissenszusammenhängen, deren implizite Kombinierbarkeit in Shows als Prinzip einer semiotisch und wissenschaftlich grundierten Rezeptionslust eingesetzt wird, und schließlich um eine Rückwirkung in die Bereiche von Wissen und Praxis, indem Shows beständig an Veränderungen der Vorstellungen dessen arbeiten, was als „normal“ und „alltäglich“ gelten kann.

Mehrfach wird die These Hallenbergers verworfen, Shows griffen auf die Formen- und Erfahrungswelt des *Spielen* zurück. Vielmehr ist es nach der Ansicht mehrerer Autoren des Bandes der *Test* als situative Kleinform, die in Shows in vielfältiger Form dramatisiert wird. Peter Friedrich geht in seinem Artikel sogar so weit, global vom „Testcharakter des Mediums“ zu sprechen (was in dieser Allgemeinheit durchaus in Zweifel gezogen werden sollte). Die Annahme, dass Teile der Showunterhaltung mittels der Störexperimente der Mikrosoziologie (Friedrich spricht vom „garfinkeln“ als Methode) hervorgebracht würden, leuchtet zumindest am Beispiel der Versteckte-Kamera-Arrangements ein. Auch hier geht es darum, eine unterstellte Normalität des Wirklichen und Alltäglichen außer Kraft zu setzen, das Interesse der Show ist dann darauf gerichtet, wie die Beteiligten mit der Störung umgehen, sie ignorieren, sie reparieren, sie normalisieren oder mit Panik beantworten. Ähnliche Bezüge zu einem außertelevisionären Szenario weist Michael Niehaus auf, wenn er sich für *therapeutische*

Aufgaben des Showmasters interessiert. Zwar steht in den Gesprächsformen der Talkshows zunächst ein konfrontatives Gegeneinander der Beteiligten im Zentrum der Inszenierung (*action talk*) – gleichgültig, ob es sich dabei um authentischen Ausdruck von Erfahrung oder um Rollenspiel handelt. Nun ist *action talk* aber nie allein gegeben, sondern führt immer die Gegensituation des therapeutischen Gesprächs mit sich (*talking cure*) – und in allen Shows des *daily talk* finden sich Übergänge von der einen in die andere Form. Gerade im therapeutischen Sprechen zeigt sich der Spielleiter als „Diskurspolizist“, er kontrolliert das, was als „normal“ gelten kann, er sorgt für *political correctness*. Sind Spiel- und Talkshows auf der einen Seite offen und beweglich und ist die Möglichkeit der interdiskursiven Koppelung ein produktives und spannungsgeladenes Moment der Entwicklung des Geschehens, steht ihm im Aufführungsformat der Show mit dem Therapeutischen eine Kontrollinstanz gegenüber, die ein ungesteuertes Ausbrechen aus den Rahmen des Normalen verhindert. Signifikant ist, dass dieser Apparat von Strategien, kommunikative Macht auszuüben, als therapeutische – also helfende – Kommunikation getarnt ist.

Der höchst anregende Band enthält außerdem Artikel zur Rolle des Moderators in Sportsendungen, zum „Bühnendespoten“ als eines neuen Typs von Medienclown sowie zur Darstellung des Fernsehens im Spielfilm.

Hans J. Wulff