

Hans J. Wulff

Rez. zu: Hallenberger, Gerd / Kaps, Joachim (Hrsg.): *Hätten Sie's gewußt? Die Quizsendungen und Game Shows des deutschen Fernsehens. Mit Textbeiträgen v. Susanne Berndt [u.a.]. Marburg: Jonas Vlg. 1991, 175 pp.*

Eine erste Fassung dieser Rezension erschien in: *Medienwissenschaft: Rezensionen* 9,3, 1992, S. 335-336.
URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/8-41>.

Noch am Beginn müssen die Herausgeber beklagen, daß ihre Arbeit am Stande Null einsetzen müsse, weil es so gut wie keine systematische oder programmgeschichtliche Vorarbeiten zu ihrem Thema gäbe - die Situation hat sich mit dem vorliegenden Buch geändert, möchte man fortsetzen: Jeder folgende Versuch, eine Geschichte oder auch nur Teilgeschichte der deutschen Fernsehunterhaltung zu schreiben, wird sich an diesem messen lassen müssen. Das Buch besteht aus zwei Teilen: "Eine kleine Programmgeschichte" gibt einen knappen Überblick über die Geschichte der Quiz- und Spielshows im deutschen Fernsehen (West); ein "Lexikon" bildet den zweiten Teil und listet und beschreibt die Shows, die mit mehr als zwei Folgen gelaufen sind und länger als 20 Minuten pro Ausgabe waren. Gegeben ist jeweils eine filmographische Rumpfangabe sowie eine knappe Beschreibung des jeweiligen Show-Konzepts einschließlich berichtenswerter Episoden und Skandale. Eine Chronologie der Shows und vor allem ein Namensregister erschließen den Band, der nicht nur reichhaltige Sachinformation bereitstellt, sondern auch noch so amüsant geschrieben ist, daß man ihn auf der Bettkante lesen könnte.

Die Vorläufer der Quiz- und Spielshow stammen aus dem Radio. Schon früh, fast mit dem Beginn der regelmäßigen Ausstrahlung, wird das Genre aber vom Fernsehen adaptiert. Für die Geschichte des Genres setzen die Autoren drei gliedernde Prinzipien an: (1) Zum einen verändert sich die Modalität der Shows; wurden in den 50er Jahren Shows mit großem Ernst als "Abendschule der Nation" inszeniert, traten in den 60er Jahren zunehmend spielerische und schließlich sozialkritische Sendungskonzepte auf; "Begriffs-Spiele" und schließlich parodistisch-postmodernistische Formen finden in den 80er Jahren zunehmende Verbreitung - und heute wandern Elemente der Quiz- und Gameshow auch in andere Genres hinein. (2) Die jeweiligen Formen von Shows stehen in engem Zusammenhang mit zeitgenössischen Themen und Präferenzen von Zuschauern; zunehmender Wohlstand, Tourismus und Auto-Boom in den 60er Jahren werden ursächlich mit Veränderungen der Fernsehunterhaltung in Verbin-

dung gebracht genauso wie Veränderungen des kollektiven Bewußtseins am Ende der Dekade, die zu entsprechend anderen Shows führten ("Wünsch dir was" insbesondere); es gibt also, so eine implizite These der Autoren, eine intime Verbindung zwischen Programm- und Mentalitätsgeschichte. (3) Schließlich ist die Genregeschichte auch die Geschichte der Show-Stars; entsprechenden Raum nehmen die Ausführungen über Peter Frankenfeld und Hans-Joachim Kulenkampff, über Lou van Burg und Wim Thoelke, über Alfred Biolek und Jürgen van der Lippe ein; richtig ist daran sicher, daß kaum eine Akteursgruppe aus dem Fernsehen so sehr "Fernseh-Personae" hervorgebracht hat wie die Riege der Showmaster; ganz ungeklärt ist dabei aber auch, wie und warum sie als "epochale Leitgestalten" gedeutet werden können.

Ob das Thema mit dem Buch erledigt ist? Sicherlich nicht. Man findet Anregendes, manches reizt zum Widerspruch. Stimulierend, wenn auch nicht wirklich ausgeführt, ist die Idee, eine Art "modularer Bauweise" für Shows anzunehmen, "eine Reihe von Bauelementen, die beliebig miteinander kombiniert werden könnten, um immer wieder neue Quizreihen zu ergeben" (14). Solche Bauelemente sind die Dramaturgie des Talentwettbewerbs, das "Jackpot-Prinzip", rituelle Bestrafungen usw. Stimulierend ist der Vorschlag, die Programmgeschichte des Genres (nicht nur für die 50er Jahre) als "Protest-Geschichte" (34) zu schreiben - und es liegt nahe, die kritische Auseinandersetzung mit "Unterhaltung" als einen weiteren Rahmen zu nehmen, der große Teile des Fernsehprogramms bis heute ("Wir unterhalten uns zu Tode"!) auf Distanz gesetzt hat. In Frage zu stellen bleibt die Schlußthese, daß neuerdings die "Game-Show als Alibi für etwas völlig anderes" (63) diene - in Frage zu stellen mit dem Hintersinn, daß es von Anfang an in den Shows auch um die Thematisierung und spielerische Erprobung von Wertvorstellungen, Alltagswünschen, Projektionen und Problemlagen des Alltagslebens von Zuschauern gegangen ist. -- Doch dies sind Fragen und zukünftige Projekte, die ohne dies wichtige Buch schwerer zu formulieren wären.