

Monika Weiß
Marburg

Zeitreisen Ermöglicht das Fernsehen das Unmögliche?

Abstract: Konstruierte Zeitreisen des Reality-TV in die Vergangenheit wecken die Idee eines besseren, weil einfachen, entschleunigten Alltags und beschwören so die Utopie einer guten alten Zeit. Im Rahmen der medialen Versuchsanordnung verlässt eine Gruppe Freiwillige die Jetztzeit, um für einige Wochen ein Leben ihrer Vorfahren zu führen. Die Fernsehzuschauer_innen können derweil über ihren Bildschirm daran teilhaben. Der Untersuchung liegt die These zugrunde, dass aufgrund einer pseudo-zeitlichen Gegenwartsentrückung in Verbindung mit einer synchronen Verräumlichung der Vergangenheit durch historische Doku-Soaps des öffentlich-rechtlichen Fernsehens die Unerreichbarkeit einer anderen Zeit scheinbar überwunden wird. Für die folgende analytische Betrachtung werden die Ansätze Reinhard Kosellecks zur Verzeitlichung der Utopie sowie Michel Foucaults zu den Heterotopien hinzugezogen.

Monika Weiß (M.A.), wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg. 2001-2008 Magisterstudium der Medienwissenschaft, Neueren Geschichte und Politikwissenschaft, Dissertationsprojekt „Living History im Fernsehen“ (AT); Forschungsschwerpunkte: Fernsehtheorie, Fernsehgeschichte und Medienanalyse, Fernsehen und Geschichte, Kinder und Fernsehen – Kinderfernsehen, Serialität/Transmedialität sowie Theorien der gesellschaftlich-mediale Erinnerung.

© AVINUS, Hamburg 2017
Curschmannstr. 33
20251 Hamburg

Web: www.ffk-journal.de
Alle Rechte vorbehalten
ISSN 2512-8086

1. Herleitung

Ist von Zeitreisen die Rede, wird so mancher unwillkürlich an H. G. Wells *The Time Machine* denken –ob nun an den Roman oder auch an eine der vielen Verfilmungen. Ein Klassiker des Filmgenres ist ebenso die *Back to the Future*-Trilogie des Regisseurs Robert Zemeckis aus den 1980er Jahren, gerade auch, weil im vergangenen Jahr am 21. Oktober der Tag erreicht war, den Marty McFly im zweiten Teil der Cineserie von 1989 aus bereiste. Ein aktuelles Beispiel ist die US-amerikanische Fernsehserie *Outlander*, die auf der ebenso erfolgreichen gleichnamigen Buchreihe der Autorin Diana Gabaldon basiert. Es ist die Geschichte der Krankenschwester Claire, die durch einen mystischen Steinkreis aus dem Jahr 1945 in das Schottland des Jahres 1743 befördert wird, um dort nun mit dem Wissen *aus* der Zukunft und *um* die Zukunft in der Vergangenheit zu leben. Doch nicht nur fiktionale Erzählungen, ob nun als Roman, Film oder Fernsehserie, setzen sich mit dem Thema auseinander. In dieser Untersuchung sollen televisuelle Konstruktionen im Mittelpunkt stehen, die den Fernsehzuschauer_innen einen scheinbaren Ausflug in den Alltag ihrer Vorfahren ermöglichen möchten. Gemeint sind Living History-Formate, die als ‚historische Rollenspiele‘ im Fernsehen eben nicht konkrete Ereignisse nach-spielen, wie es etwa aufwändige Reenactments historischer Dokumentationen tun, sondern sich vielmehr an generischen Situationen des vergangenen Alltags orientieren.¹ Basis ist also die Erfahrbarmachung historischer Lebenswelten. Sie sind nach Leiff Kramp Ausdruck der Faszination, Geschichte in scheinbar direkter Weise erfahren zu können, ob nun als Zuschauer_in oder als Teilnehmer_in. Es ist die Begeisterung, wenn auch nur für kurze Zeit, vergangenes Leben „am eigenen Leib“ zu erleben.² In Deutschland waren es Anfang des Jahrtausends vor allem zwei Produktionen des öffentlich-rechtlichen Fernsehens, die das Publikum begeisterten: *Schwarzwaldhaus 1902 – Leben wie vor 100 Jahren*³ und *Abenteuer 1900 – Leben im Gutshaus*⁴. Beide werden im Vorspann bereits als Zeitreiseexperiment definiert. Vor allem die die Bildebene überschreibende Off-Kommentierung wählt Schlüsselbezeichnungen, durch die auf die gemeinsame Intention verwiesen wird. Im Vorspann zum *Schwarzwaldhaus* heißt es:

Der Kaltwasserhof im Münstertal. Kein normaler Schwarzwaldhof, sondern eine Zeitmaschine. Hier wird Familie Boro aus Berlin in die Vergangenheit versetzt. 100 Jahre zurück. In das Jahr 1902. In ein Leben ohne Autos, ohne Kühlschrank, ohne Internet. Nur vier Generationen entfernt und doch fremd wie ein unerreichbarer Planet.

Der Off-Kommentar im Vorspann zum *Gutshaus* verwendet eine ähnliche Rhetorik:

Gutshaus Belitz in Mecklenburg. Kein normales Haus, sondern eine Zeitmaschine. Denn unter diesem Dach wagen 20 Menschen von heute das Abenteuer 1900. Acht

¹ Vgl. Hochbruck 2013: 123.

² Vgl. Kramp 2011: 479.

³ Im Folgenden nur mehr *Schwarzwaldhaus*.

⁴ Im Folgenden nur mehr *Gutshaus*.

Wochen lang leben sie wie vor 100 Jahren, 24 Stunden am Tag, mit Haut und Haar. Ohne Strom, ohne Telefon, ohne Internet, ohne Fernseher. Die einen als Herrschaft, die anderen als Diensthofen in strenger Hierarchie. Wiederworte unerwünscht.

Es sind Ausdrücke wie „Zeitmaschine“ oder „kein normales Haus/kein normaler Schwarzwaldhof“ sowie die Verweise auf die verstrichene Zeit, „wie vor 100 Jahren“, die auf den imaginären Zeitsprung verweisen. Jeder Vorspann bezieht auch die Männer, Frauen und Kinder von heute ein, die das Experiment wagen. Auch lässt sich herauslesen, auf was während des Experiments verzichtet werden muss (Fernsehen, Internet, fließend Wasser usw.) und dass die Freiwilligen versuchen werden, unter den gegebenen Umständen und gesellschaftlichen Verhältnissen („die einen als Herrschaft, die anderen als Diensthofen“) der vergangenen Generationen zu (über-)leben.

Neben dem Off-Kommentar ist es der Zusammenschnitt der Bilder, der den vermeintlichen Zeitsprung visualisiert. Beim Vorspann zum *Schwarzwaldhaus* sind es die Zeitraffer-Aufnahmen, die auf der einen Seite die Jahreszeiten wechseln und auf der anderen Seite die Uhr rückwärts laufen lassen. In Kombination mit der Verwendung von historischem Bildmaterial – Fotografien von Personen des beginnenden 20. Jahrhunderts – werden über die Inszenierung der Veränderung der Familie Boro, die als bäuerliche Familie um 1900 in den Schwarzwaldhof einziehen wird, sowohl der Zeitsprung konstruiert wie auch das historische Setting etabliert: Der Vorspann zeigt zunächst Bewegtbilder der Familie vor ihrem Berliner Haus in ihren zeitgenössischen Outfits (Abb. 1). Dazwischen geschnitten ist die bereits erwähnte rückwärtslaufende Uhr (Abb. 2), worauf sodann das Bild eben dieser Familie in der traditionellen Festtagskleidung der Schwarzwaldbauern um 1900 folgt (Abb. 3). Sowohl auf der Bild- als auch auf der Kommentarebene werden somit Gegenwart und Vergangenheit sowie modernes Stadt- und vorindustrielles Landleben kontrastiv gegenübergestellt, denn die Berliner Familie verlässt nicht nur ihre eigene Zeit, sondern auch die Großstadt für das vorindustrielle Landleben.



Abb. 1–3: Screenshots aus dem Vorspann von *Schwarzwaldhaus 1902 – Leben wie vor 100 Jahren* (© 2001–2002 ARD/SWR)

Der Vorspann zum *Gutshaus* fokussiert die gesellschaftlichen Unterschiede. Auch hier wird die Veränderung der Teilnehmer_innen von modernen Menschen in Personen der vergangenen Zeit inszeniert, doch bereits mit der Montage eröffnet sich

der Unterschied zwischen Herrschaft und Dienstboten, was durch den Off-Kommentar verfestigt wird: „Die einen als Herrschaft, die anderen als Dienstboten in strenger Hierarchie.“ Verschiedene Bildkombinationen des Vorspanns suggerieren die Existenz einer vergangenen Mehrklassengesellschaft im Fernsehformat. So wird etwa zunächst die Herrschaften Frau und Herr Weber winkend an einem Fenster des zweiten Stocks gezeigt, um daraufhin die Kamera nach unten fahren zu lassen, wo der Hausdiener auf der Terrasse des Erdgeschosses die Schuhe putzt. Die Konstruktion der gesellschaftlichen Hierarchie spiegelt sich somit in der Gebäude-Architektur und der Kamerabewegung von oben nach unten wieder.

Durch die genaue Betrachtung des jeweiligen Vorspanns wird die Intention der Fernsehformate deutlich: Längst vergangene, für uns überholte Gesellschaftsformen und Lebensweisen sollen als TV-Ereignis zurückgebracht werden, indem gecastete Freiwillige in die jeweilige historische Situation versetzt werden, um ihr Handeln, ihr Lernen und ihr Scheitern für das Fernsehpublikum beobachtbar zu machen. Ziel des televisuellen Experiments ist also die Erkundung des beginnenden 20. Jahrhunderts als „sekundäre Wirklichkeit“ nach Rolf Schörken.⁵ Bei den nachfolgenden Betrachtungen wird von der These ausgegangen, dass aufgrund der pseudo-zeitlichen Gegenwartsentrückung mit synchroner Verräumlichung der Vergangenheit die Unerreichbarkeit einer anderen, weil bereits gewesenen Zeit scheinbar überwunden wird. Mediale Zeitreisen des Reality TV bieten somit den teilnehmenden Protagonist_innen (über die Erfahrbarmachung des vergangenen Alltags) sowie den Zuschauer_innen (über die mediale Teilhabe) einen Ausflug aus der eigenen, gegenwärtigen Lebenswelt in die Welt ihrer Vorfahren.

2. Utopie und Heterotopie

Literarische wie filmische Zeitreisen führen heraus aus der gegenwärtigen Zeit. Sie erzählen von einer bereisten Zukunft oder einer Rückkehr in die Vergangenheit. Das Potential liegt neben dem Unterhaltungseffekt in der Darstellung von alternativen Gesellschaftsformen und einem anderen Alltag. Dabei können sie utopisch wie auch dystopisch sein, Beispiele hierfür gibt es *en masse*. Historische Doku-Soaps des Reality-TV zeigen den Zuschauer_innen keine fiktiven Alternativen zur tatsächlichen Historie, sondern (re-)konstruieren vielmehr einen fiktionalen Alltag, basierend auf historischen Fakten und bereits existenten Bildern der Vergangenheit. Beschworen wird die Utopie der guten alten Zeit. Zwei Theoreme erweisen sich als besonders fruchtbar zur Auseinandersetzung mit diesen medialen Vergangenheitsutopien, nämlich Reinhard Kosellecks Verzeitlichung der Utopie in Verbindung mit Michel Foucaults Ansatz zu Heterotopien. Auf diese soll nun genauer eingegangen werden – stets bezogen auf den Untersuchungsgegenstand.

⁵ Schörken 1995: 13.

2.1. Reinhart Koselleck: Die verzeitlichte Utopie

In seiner Zeitschichten-Theorie unterscheidet Reinhart Koselleck zwischen den räumlichen und den verzeitlichten Utopien. Räumlichen Utopien wohne die Möglichkeit inne, die vom Erzähler beschriebene Welt selbst zu besuchen, denn sie eröffne sich den Rezipient_innen medialer Werke nicht in einem außerhalb des Jetzt, sondern vielmehr an fremden, unwirklichen Orten.⁶ Robinson Crusoes Insel etwa ist potentiell erreichbar, wodurch sich den Romanleser_innen – oder eben den Rezipient_innen einer der Verfilmungen – eine (hypothetische) Überprüfbarkeit der Örtlichkeit eröffnet. Es ist nur erforderlich, eben diese einsame Insel im Meer zu finden.

Verzeitlichte Utopien hingegen können durch ein Bereisen nicht so einfach erreicht werden, denn sowohl die Zukunft als auch die Vergangenheit liegen stets außerhalb der Lebensspanne derer, die diese alternativen Zeit-Welten geschildert bekommen. Der Bezug zur Wirklichkeit der Rezipient_innen liegt somit nicht mehr in der Zeit, sondern im Ort begründet. Die Alternativen zum Gegenwärtigen finden sich nicht an unwirklichen, fremden Orten, die als „Nirgendort“ potentiell vorhanden sein könnten, sondern in den fremden Zeiten, wodurch gleichzeitig der Handlungsort zum Anknüpfungspunkt zur Jetztzeit wird.⁷ Bei der verzeitlichten Utopie verlagert sich also die Ebene der Erzählung vom Raum in die Zeit, der Bezug zur Wirklichkeit verlagert sich jedoch von der Zeit in den geografischen Raum, womit die Distanz zur Gegenwartsgesellschaft, die noch bei Robinson Crusoe veräumlicht war, verzeitlicht wird. Diese Verlagerung findet nach Koselleck vor allem in Richtung Zukunft statt. Jedoch kann eine solche Zeitreise auch in die fiktionalisierte Vergangenheit erfolgen, was mediale Texte aller Formen uns tagtäglich beweisen.

2.2. Michel Foucaults Heterotopien

Da Raum und Zeit stets aufeinander bezogen sind, sollen nun nach der Hinwendung zum Thema Zeit die Ausführungen zum Thema Raum folgen. Nach Michel Foucault wird bei Raum nicht ausschließlich von einer funktionalen Größe ausgegangen, sondern vor allem dessen ideelle Aufladung in den Blick gerückt. Foucault konstatiert, „daß wir nicht in einem homogenen und leeren Raum leben, sondern in einem Raum, der mit Qualitäten aufgeladen ist, der vielleicht auch von Phantasmen bevölkert ist.“⁸ So gesehen stellt die Welt vielmehr ein Netz von Räumen dar, denn ein zeitlich lineares Gebilde. Das Netz bildet sich einerseits aus alltäglichen Räumen, andererseits aber auch aus besonderen Räumen, die allesamt in Be-

⁶ Koselleck 2013: 133-134; vgl. Orth 2008: 2.

⁷ Ebd.: 138.

⁸ Foucault 1992: 37.

ziehung zueinander stehen, stets aufeinander einwirken und demnach kreuz und quer miteinander verknüpft sind.⁹

Die Klasse der besonderen Räume teilt Foucault in zwei voneinander abhängige Typen: Erstens die Utopien, bei denen es sich um unwirkliche, da virtuelle Räume handelt – was den räumlichen Utopien bei Koselleck entspricht. Zweiter Typus besonderer Räume sind die Heterotopien, wirkliche Orte, die im hier und jetzt eingerichtet sind. Sie stellen als Gegenplatzierung in der Welt der Gegenwartsgesellschaft tatsächlich realisierte Utopien dar. Ihnen wohnt demnach die Kraft inne, alle anderen Räume zu reflektieren, da sie – anders als Utopien – als Räume außerhalb aller Räume dennoch tatsächlich geortet bleiben.¹⁰

Heterotopien sind also die Orte in der Gesellschaft, die verkleinerte Abbilder, oder auch Gegenbilder der Gesellschaft mit einer vereinfachten und damit imaginären Struktur darstellen, sozusagen einer idealen Ordnung, die es in der tatsächlichen Gesamtgesellschaft aufgrund der Heterogenität und Komplexität verschiedener Kräfteverhältnisse innerhalb des Systems gar nicht geben kann. Foucault fasst das wie folgt zusammen: „[M]an schafft einen anderen Raum, einen anderen wirklichen Raum, der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsere ungeordnet, mißraten und wirr ist.“¹¹ Er selbst nennt Friedhöfe, Gefängnisse und Museen, Altersheime sowie vergangene Kolonien als Beispiele für derart wohl geordnete und vereinfachte Räume im Inneren der jeweiligen Gesellschaft. Da diese anderen Räume also netzartig mit den alltäglichen Räumen innerhalb der Gesellschaft verwoben sind, zeichnet sie ein System der Gleichzeitigkeit von Öffnung und Schließung aus, denn ein heterotopischer Raum ist nicht für jeden immer zugänglich. Nur mit spezieller Erlaubnis oder aufgrund besonderer Gegebenheiten ist den einzelnen Gesellschaftsmitgliedern eine Teilhabe möglich.¹² Zum Beispiel kann neben der Eintrittszahlung im Museum als Teilhabeerlaubnis auch das Alter eine besondere Gegebenheit sein, um den Zugang zum Altersheim zu erhalten. Im Gegenzug dazu sind Kindheit und Jugend die Zugangsvoraussetzungen für den Besuch von schulischen Einrichtungen, die ebenso heterotopische Räume innerhalb einer Gesellschaft darstellen.

2.3. Living History: Utopie der guten alten Zeit als Heterotopie des Präsentischen

Zurückkommend auf die Living History Formate des öffentlich-rechtlichen Fernsehens stellt sich die Frage, wie sich diese Zeitreiseexperimente des Reality-TV mit den Ansätzen von Utopie und Heterotopie verbinden lassen. Dem soll im Folgenden nachgegangen werden, wobei Utopie bei all diesen Ausführungen stets ver-

⁹ Ebd.: 34.

¹⁰ Ebd.: 38-39.

¹¹ Ebd.: 45.

¹² Ebd.: 44.

standen wird als Vision einer Alternative zur Gegenwartsgesellschaft, die durch raum-zeitliche Entrückung medial konstruiert wird. In Living History Formaten leben Freiwillige für eine bestimmte Zeit ihr Leben im Rahmen eines alternativen Gesellschaftssystems, welches dem vergangener Epochen entlehnt ist. Das ist in den hier untersuchten Formaten die gesellschaftliche Ordnung des Deutschen Kaiserreichs um 1900. Dafür werden topologische Bereiche geschaffen, die vom gegenwärtigen Alltag raum-zeitlich entrückt sind und damit ein Außerhalb generieren, sich aber dennoch auf die gegenwärtige Gesellschaft beziehen. Die Schaffung dieser ‚besonderen Räume‘ nach Foucault wird jeweils zu Beginn der Doku-Soaps für die Zuschauer ausgestellt. Die Häuser, in denen die Doku-Soaps verortet sind, stellen jeweils historische Gebäude dar, sind jedoch aus der Sicht der Vergangenheit modernisiert. Es handelt sich nicht um Nachbauten oder um von Produktionsseite errichtete Container, wie man es von *Big Brother*-Formaten her kennt. Man macht sich vielmehr die Geschichte der Gebäude zunutze und baut sie in einen vermeintlichen Urzustand zurück. Das Schwarzwaldhaus im Münstertal wird nicht nur als Handlungsort, sondern vor allem auch für die Augen der Zuschauer rekonstruiert, womit gleichzeitig das Zeitreiseprojekt authentisiert wird. Teil eins der Doku-Soap widmet sich gleich zu Beginn dem Rückbau. Der Off-Kommentar verweist darauf, dass das Haus über 200 Jahre alt sei und damals komplett aus Holz gebaut wurde. Theo Gremmelspacher, ausgewiesen als Architekt und Schwarzwaldhaus-Experte, wird in Szene gesetzt. Seine Inspektion des ausgewählten, zunächst baufällig erscheinenden Objekts wird von Kameras begleitet und aus dem Off wie folgt kommentiert: „Er soll die Spuren der letzten 100 Jahre beseitigen, den Zustand von 1902 wieder herstellen. Wo Gegenwart ist, soll Vergangenheit werden.“¹³ Was folgt ist ein kurzer Zusammenschnitt der Umbau- oder vielmehr Rückbauarbeiten, um aus dem Off mit den Worten zum Schluss zu kommen: „Noch drei Wochen bis zum Start. Die größten Arbeiten sind getan. Das letzte Jahrhundert kehrt langsam wieder zurück.“¹⁴ Besonders hervorgehoben dargestellt werden der Ausbau der modernen Toilettenschüssel mit anschließender Installation des Plumpsklos auf dem Balkon über dem Misthaufen sowie die Entstehung der alten Küche mit gemauertem Herd. Die medialen Bilder des zurückgebauten Schwarzwaldhauses schaffen Authentizität im Zeugnismodus, wobei letztlich kritisch zu hinterfragen ist, ob bei einem Haus, in dem Generationen von Menschen lebten, überhaupt ein Originalzustand wieder herausgestellt werden kann. Das Gebäude ist vor seinem Einsatz in der Doku-Soap weder Denkmal noch Museum, noch wiedergefundenes Artefakt. Im Haus wurde gelebt, das Haus wurde belebt und von den jeweiligen Generationen ihrem Alltagsleben und dem Stand ihrer Zeit angepasst. Es wird bereits deutlich, dass eine historische Originalität nicht real gegeben, sondern nur medial konstruiert sein kann.

Im Format *Gutshaus* wird ebenso über die Inszenierung des Rückbaus der Handlungsort authentisiert und historisiert. Auch werden Gegenwart und Vergangen-

¹³ Episode 1, TC 04:25-04:35.

¹⁴ Ebd., TC 05:08-05:17.

heit durch den Off-Kommentar in Kontrast zueinander gestellt und wie beim *Schwarzwaldhaus* wird auch hier besonderer Wert gelegt auf das Zeigen des Ausbaus der modernen sanitären Anlagen. Die so genannte Rückführung des Gebäudes in einen historisierten Zustand endet mit museal anmutenden Bildern, die nunmehr darauf warten, von den Zeitreisenden (wieder)belebt zu werden. Die Vergangenheit wird auf diese Weise verräumlicht, es werden heterotopische Orte geschaffen, die dennoch in der Gegenwart verankert bleiben. Die Zeitreise der Freiwilligen selbst stellt hingegen eine Verzeitlichung der Handlung im Sinne Kosellecks dar, denn die Gesellschaftsform, in die putativ zurückgekehrt wird, ist eine Alternative zur Gegenwartsgesellschaft, die so nur in einer anderen Zeit zu finden ist. Die Protagonist_innen erhalten allesamt eine Art Handbuch, ein Regelwerk für das unbekannte Leben in der historischen Zeit. Darin finden sich Umgangsformen, die das soziale und hierarchische Miteinander nach den Regeln der zu bereisenden Zeit ordnen. Noch dazu enthalten sind praktische Hinweise zur Bewältigung der Anforderungen, die der zeitlich fremde Alltag an sie stellt. Die Handbücher dienen – neben dem Ausprobieren – dem Wissenserwerb, sodass die Teilnehmer_innen letztlich während des Zeitreiseexperiments zwar Menschen der Gegenwart bleiben, jedoch im Konstrukt der Kopplung von Vergangenheit und Gegenwart die historischen Lebens- und Sachverhalte aus heutiger Sicht reflektieren können, wodurch sie die alltagsgeschichtliche Rekonstruktion, die hier vorgeführt wird und in der sie sich bewegen, sowohl für sich als auch für die Zuschauer_innen gleichsam einschätzen und erläutern können.¹⁵

Es wurde aufgezeigt, dass televisuelle Zeitreiseexperimente stets einen „anderen Raum, einen anderen wirklichen Raum [erschaffen], der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsere ungeordnet, mißraten und wirr ist,“¹⁶ denn die Regeln und der Rahmen des Spiels erzeugen zur heutigen Gesellschaft ein Gegenbild mit vereinfachten und imaginierten Strukturen vergangener Gesellschaftsformen. Diese geben eine Ordnung vor, die so in der Gesamtgesellschaft nicht existent sein können. Im ‚medialen Rollenspiel‘ hat jeder und jede eine bestimmte (gesellschaftliche) Position. Eventuelle Unklarheiten lassen sich stets aufklären, denn die Protagonist_innen bekommen ja das entsprechende Regelhandbuch für die Belange des gelebten historischen Alltags. Damit lässt sich dann auch die Funktion des heterotopischen Raums dieser verzeitlichten Utopie ausmachen. Ich schließe mich Dominik Orth an, der in seinem Aufsatz „Mediale Zukunft – Die Erreichbarkeit des (Anti-)Utopischen“ konstatiert, dass in einem von Individualismus und Komplexität, von Geschwindigkeit und Lärm geprägten Alltag Zeitreisen in die Vergangenheit eine Alternative zur Gegenwartsgesellschaft bieten, die den anthropologischen Wunsch nach einer einfacheren Welt mit klareren Gesellschaftsregeln zu erfüllen scheint. Zeitreisen sind demnach sowohl Ausdruck als auch Spiegelung der andauernden Angst vor einer ebenso unüberschaubaren wie

¹⁵ Vgl. Kluge-Pinsker 2011: 20; Sturm 2011: 51.

¹⁶ Foucault 1992: 45.

ungeordneten gegenwärtigen Welt.¹⁷ Living History-Formate sind als Utopien einer guten alten Zeit zu verstehen, die als heterotopische Räume in der Gegenwart verankert bleiben. Auffällig, dass sich die Kategorien Kosellecks zur verzeitlichten und räumlichen Utopie nicht scharf trennen lassen, denn die räumliche Überprüfbarkeit ist in diesen Fällen gegeben. Die Handlungsorte können touristisch bereist werden. Die tatsächlichen Räumlichkeiten, das Schwarzwaldhaus und das Gutshaus, sind nicht wieder modernisiert worden und bleiben damit als museale Orte Heterotopien in unserer Gegenwart. Die ‚Spielhandlungen‘ aber sind in Form der Doku-Soaps als mediale Produkte weiterhin verzeitlichte Utopien.

3. Als Fazit:

Utopie, Anti-Utopie, Heterotopie

Ob nun räumlich oder verzeitlicht, mediale Utopien beziehen sich stets auf die gegenwärtige Gesellschaft. Sie müssen nicht Zukunftsszenarien sein, sondern können auch in der Vergangenheit platziert ihre Funktion für die Gegenwartsgesellschaft entfalten. In diesem Sinne wurden mit den Dreh- und Handlungsorten im *Schwarzwaldhaus* wie auch im *Gutshaus* vom Fernsehen topologische Bereiche geschaffen, die von der gegenwärtigen Welt zeitlich entrückt sind. Diese generieren einerseits ein Außerhalb der Gesellschaft, andererseits jedoch bleiben sie heterotopisch in ihr verankert. Geöffnet sind diese vom und fürs Fernsehen geschaffenen Heterotopien auf zwei Arten: erstens für die Teilnehmer des Experiments durch die Erlaubnis der Produzenten, zweitens in Form der Illusion einer Öffnung für alle interessierten Zuschauer_innen über die televisuelle Partizipation: Man glaubt, unmittelbar dabei zu sein, ist aber vom wahren Experiment ausgeschlossen. Die Teilnahme ist reine Bewusstseinsleistung, wodurch eine gleichzeitige Schließung des tatsächlichen Experiments erfolgt. Es ist die pseudo-zeitlichen Gegenwartsentrückung mit synchroner Verräumlichung der Vergangenheit, die die Unerreichbarkeit einer anderen, weil bereits gewesenen Zeit scheinbar überwindet. Dieses Überwinden kann jedoch ausschließlich ein mediales bleiben.

Im *Schwarzwaldhaus* sowie im *Gutshaus* erleben die zeitreisenden Teilnehmer_innen ein Leben um 1900 stellvertretend für die Zuschauer_innen, die dann im Idealfall in sozialer Interaktion darüber diskutieren, wie wohl die echte Vergangenheit gewesen sein mag, angeleitet durch den Off-Kommentar sowie die Reflexionen der Protagonist_innen selbst. In dergleichen Formaten werden mehr noch als die Fakten die Vorstellungen und Erwartungen der gegenwärtigen Zuschauer_innen von Vergangenheit – oder vielmehr von vergangenem Alltag – bedient und gespiegelt. Denn die televisuellen Zeitreisekonstrukte dienen nicht der Wiederaufführung von Vergangenheit, sondern eröffnen neue Handlungs-, Diskussions- und Erlebnisräume ganz im Sinne des Reality-TV. Über diese werden dann in einem weiteren Schritt Aushandlungsprozesse zu den Werten und Normen der gegenwärtigen Ge-

¹⁷ Vgl. Orth 2008: 22.

sellschaft in Gang gebracht.¹⁸ Das geschieht jedoch nicht gezielt, denn in der Regel geht es bei Fernsehproduktionen um Aufmerksamkeitsgenerierung und Unterhaltung, auch wenn die hier betrachteten Formate ihren Beitrag zum Bildungsauftrag des öffentlich-rechtlichen Fernsehens leisten. Aushandlungs- oder Diskussionsräume werden in der Gesellschaft ausgebildet, nicht im Format selbst. Im Sinne Foucaults bedeutet das, dass Fernsehereignisse wie das *Schwarzwaldhaus* oder das *Gutshaus* als Spiegel und Gegenentwurf zur Gegenwartsgesellschaft dienen. Sie reflektieren die anderen, nicht heterotopischen Orte der Gegenwart und enthistorisieren damit in gewisser Weise tradierte Geschichtsbilder der Alltagskultur, um sie für die Auseinandersetzung einer Gesellschaft mit ihren aktuellen Gegebenheiten sowie den Fragen und Problemen des Jetzt nutzbar zu machen.

Zeitreisen im Gewand des Living History führen heraus in die Zeit der Vorfahren. Ihr Potential liegt darin, Alternativen zur gegebenen Gesellschaft und zum gegenwärtigen Alltag aufzuzeigen. Schlagworte können sein: Vereinfachung, Entschleunigung, klare Regeln, Überschaubarkeit und Ordnung, aber auch Enttechnisierung. Ob die Teilnehmer_innen das Leben um 1900 nach dem Zeitreiseexperiment als utopisch oder doch als anti-utopisch in Erinnerung behalten, ist individuell verschieden. Dabei liegt es meines Erachtens in der Natur der Sache, dass die Herrschaft im *Gutshaus* schwerer Abschied nimmt als das niedere Gesinde.¹⁹ Interessant wird es bei den Aussagen der Boros, die für drei Monate im Schwarzwaldhaus das bäuerliche Leben nach den Gepflogenheiten von 1900 (er)lebten. Denn auch ihre Meinungen fallen unterschiedlich aus, obwohl das starre soziale Trennungsgefüge wie im *Gutshaus*, was die einen zu den Dienstboten der anderen werden lässt, hier keine Rolle spielt. Sie bereisten die Zeit im sozialen Gefüge Familie.²⁰ Grundsätzlich ist es jedoch egal, wie sie ihr Leben um 1900 in Erinnerung behalten. Allen gemein ist, dass sie ihre Gegenwart nach den Zeitreiseexperimenten in einem anderen Licht sehen, gefiltert durch den vermeintlichen Alltag wie vor 100 Jahren. Und genau dieser Effekt kann sich durch die mediale Teilhabe dann auch bei dem einen oder der anderen Zuschauer_in der Doku-Soaps einstellen – aufgrund der eröffneten Diskussionsräume und Aushandlungsprozesse.

Literatur

Fenske, Michaela (2007): „Geschichte, wie sie Euch gefällt – Historische Doku-Soaps als spätmoderne Handlungs-, Diskussions- und Erlebnisräume.“ In: Hartmann, Andreas/Meyer, Silke/Mohrmann, Ruth-E. (Hrsg.): *Historizität. Vom Umgang mit Geschichte*. Münster u.a.: Waxmann, S. 85–105.

¹⁸ Vgl. Klaus 2006: 97; Fenske 2007: 87 sowie Ulrich/Knape 2015: 245.

¹⁹ Vgl. Episode 16 des *Gutshaus*: „Zurück in die Gegenwart.“

²⁰ Vgl. Episode 4 des *Schwarzwaldhaus*: „Kalte Zeiten“, ab TC 40:28.

- Foucault, Michel (1992): „Andere Räume.“ In: Barck, Karlheinz/ Gente, Peter/Paris, Heidi Paris/Richter, Stefan (Hrsg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam, S. 34–46.
- Hochbruck, Wolfgang (2013): *Geschichtstheater. Formen der „Living History“*. Eine Typologie. Bielefeld: transcript.
- Klaus, Elisabeth (2006): „Grenzenlose Erfolge? Entwicklung und Merkmale des Reality-TV.“ In: Frizzoni, Brigitte/ Tomkowiak, Ingrid (Hrsg.): *Unterhaltung. Konzepte – Formen – Wirkungen*. Zürich: Chronos, S. 83–106.
- Kluge-Pinsker, Antje (2011): „Wissenschaft für die Wissenschaftler – Action für’s gemeine Publikum? Lebendige Geschichtsvermittlung in ‚Vitrinenmuseen‘ “. In: Dachverband Archäologischer Studierendenvertretungen e.V. (Hrsg.): *Vermittlung von Vergangenheit. Gelebte Geschichte als Dialog von Wissenschaft, Darstellung und Rezeption*. Weinstadt: Bernhard A. Greiner, S. 13–20.
- Koselleck, Reinhart (2013): *Zeitschichten. Studien zur Historik*. 3. Aufl. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Kramp, Leif (2011): *Gedächtnismaschine Fernsehen. Band 1: Das Fernsehen als Faktor der gesellschaftlichen Erinnerung*. Berlin: Akademie Verlag.
- Orth, Dominik (2008): „Mediale Zukunft – Die Erreichbarkeit des (Anti-)Utopischen.“ In: *Online-Zeitschrift Medienobservationen – Media Observations*.
http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/kino/kino_pdf/orth_zukunft.pdf.
(05.07.2016).
- Schörken, Rolf (1995): *Begegnungen mit Geschichte. Vom außerwissenschaftlichen Umgang mit der Historie in Literatur und Medien*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Sturm, Andreas (2011): „Quo vadis Living History? Auf der Suche nach dem richtigen Umgang mit Geschichte als Erlebniswelt.“ In: Dachverband Archäologischer Studierendenvertretungen e.V. (Hrsg.): *Vermittlung von Vergangenheit. Gelebte Geschichte als Dialog von Wissenschaft, Darstellung und Rezeption*. Weinstadt: Bernhard A. Greiner, S. 41–54.
- Ulrich, Anne/Knape, Joachim (2015): *Medienrhetorik des Fernsehens. Begriffe und Konzepte*. Bielefeld: transcript.

Medien

Roman

- Defoe, Daniel (1791): *Robinson Crusoe*. UK, London: W. Taylor.
- Gabaldon, Diana (1991-): *Outlander*. Romanreihe, USA, New York: Delta Trade Press.
- Wells, H. G. (1895): *The Time Machine*. UK, London: William Heinemann.

Fernsehformat

- Abenteuer 1900 – Leben im Gutshaus*. Fernsehserie, D 2004, ARD/SWR. Regie: Volker Heise.

Outlander. Fernsehserie, USA 2014-, Starz. Konzeption und Idee: Ronald D. Moore.

Schwarzwaldhaus 1902 – Leben wie vor 100 Jahren. Fernsehserie, D 2001, ARD/SWR. Regie:
Volker Heise.

Film

Back to the Future. Film-Trilogie. USA 1985-1990. Regie: Robert Zemeckis.