

Daniel Klug
Axel Schmidt

Körper(-Darstellungen) im Reality-TV

Herstellung von Wirklichkeit im und über das Fernsehen hinaus

1. Einleitung

Der vorliegende Beitrag setzt sich zum Ziel, der Rolle des Körpers bzw. dessen Darstellung im Rahmen von Reality-TV-Formaten nachzugehen. Dabei wird am selbstgesetzten Anspruch solcher Formate, Wirklichkeit zu zeigen, angesetzt, und gefragt, wie der Körper und dessen Ausdruck eingesetzt wird, um Wirklichkeitseindrücke zu erzeugen. Eine wesentliche Rolle dabei spielt die Spezifik televisueller Kommunikation, da sie die Grundlage dafür schafft, dass Fernsehwirklichkeit einen besonderen Bezug zur Realität herzustellen in der Lage ist (Abschn. 1). Die Zuschreibung von Wirklichkeit hängt dabei zunächst an Genre- bzw. Darstellungskonventionen, welche Reality-TV aber in spezifischer Weise unterläuft. Trotz dieses massiven Bruchs mit (non-fiktionalen) Genre-Konventionen gelingt es den Formaten der Reality-Genre-Familie (weiterhin) innerhalb eines Realitätsdiskurses verortet zu werden (Abschn. 2). Dies liegt vor allem daran, dass der Inszenierung von Ereignissen im Fernsehen Grenzen gesetzt sind (Abschn. 3), was zu einem wesentlichen Teil mit der Materialität der Inszenierungsressourcen zusammenhängt (Abschn. 4). Die Verwurzelung der Formate des Reality-TVs im Realitätsdiskurs hängt nun zu einem Großteil an der Inszenierung solcher Inszenierungsgrenzen, insbesondere des menschlichen Körpers (Abschn. 5). Der Hauptteil des vorliegenden Beitrags ist daher der Versuch, den Inszenierungsresistenzen des menschlichen Körpers und deren Darstellung in einschlägigen Formaten des Reality-TVs nachzugehen.

2. Fernsehwirklichkeit(en)

Eine grundlegende Frage, die sich in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Reality-TV¹ stellt, ist, wie diese Art des Fernsehens sich trotz au-

¹ Reality-TV bezeichnet eine Genrefamilie (vgl. Wegener 1994), welche die Bereiche der Fiktion und Non-Fiktion zu „performativem Realitätsfernsehen“ (Keppeler 1994) vermischt und als neuartige Form von Fernsehwirklichkeit veralltäglicht (vgl. zfs. Holmes/Jermyn 2004). Entsprechende Formate arbeiten im Sinne von ‚Real-People/Real-Life-Formaten‘ (vgl. Neumann-Braun/Schmidt 2000) mit realen Personen und evozieren folgenhafte Ereignisse, sie produzieren Alltag als Fernsehkommunikat mit Hilfe fiktionaler Hervorbringungsweise, ohne gänzlich Fiktion zu sein. Zum Feld des Reality-TV existiert mittlerweile eine

genscheinlicher Fiktionalisierungen in einem Realitätsdiskurs halten kann, d.h., auf was Reality-TV zurückgreift bzw. womit es ‚wuchern‘ kann, um sich weiterhin ‚Realitätsfernsehen‘ nennen zu können.² Die Antwort auf diese Frage hängt zunächst ganz allgemein mit den grundsätzlichen Eigenschaften des Mediums Fernsehen zusammen, das heißt vor allem mit der Art und Weise, wie Fernsehen auf Wirklichkeit Bezug nimmt bzw. Bezug nehmen kann. Dies ist entscheidend, da hieraus folgt, dass Fernsehen Wirklichkeit nicht nur darstellen oder repräsentieren, sondern Wirklichkeit zugleich auch herstellen kann. Was ist damit gemeint? Fernsehen ist als audiovisuelles Medium – ähnlich wie auch die Fotografie – auf reale Modelle angewiesen (vgl. Goffman 1981b), um zu seinen Darstellungen zu gelangen. Um etwa soziale Prozesse darzustellen, braucht das Fernsehen menschliche Körper, die sich (miteinander) verhalten. Fernsehen ist folglich prinzipiell auf Materialien angewiesen, die es in irgendeiner Weise bearbeitet und präsentiert, ansonsten gäbe es nichts zu sehen. Einerseits verändert Fernsehen also Wirklichkeit zwangsläufig, indem es an solchen Materialien ansetzt und sie in ein Bildschirmkommunikat verwandelt, andererseits entfalten solche Materialien darstellungsunabhängige Eigendynamiken, da es notwendigerweise immer ein jenseits der Darstellung gibt.³ Dabei ist es zunächst unerheblich, ob und inwiefern oder in welchem Ausmaß eine solche, durch das Fernsehen hergestellte Wirklichkeit ein Effekt der Darstellung ist oder nicht.⁴ Entscheidend ist in erster Linie, dass die Intervention des Fernsehens Wirklichkeit verändert und dass diese Veränderungen gezeigt werden können.⁵

Wenn man also in dieser Weise die Perspektive wechselt, und nicht primär die Darstellung sondern die durch die Darstellung bewirkte Herstellung von Wirklichkeit in den Blick nimmt, dann rückt der *menschliche Körper als zentrale Darstellungsressource* in den Mittelpunkt. Hierfür können zwei zentrale Gründe genannt werden: Erstens, weil der Körper sowohl konstitutiver Bestandteil menschlicher Subjektivität („Leib-Sein“) als auch dingliches, materiales Objekt ist, das gestaltet werden kann und an dem sich Gestaltungen abzeichnen („Körper-Haben“); zweitens, weil Körperausdruck im Sinne einer „begrenzten Undomestizierbarkeit“ (Hahn 2000: 356) nur be-

breite Literatur, die hier jedoch nicht weiter referiert werden soll (s. hierzu grundlegend Andrejevic 2004, Bleicher 2006, Hill 2005, Klaus/Lücke 2003, Murray/Ouellette 2009).

² S. hierzu grundlegend auch Schmidt 2011: 497ff. sowie Schmidt 2012.

³ Da Darstellungen – ähnlich wie Spiele – immer Sinntransformationen sind, ‚existieren‘ Objekte/Gegenstände von Darstellungen gewissermaßen zweifach: Einmal als ‚bloße‘ Gegenstände, das andere Mal als Gegenstände mit einer darstellungsspezifischen Bedeutung (am deutlichsten wird dies im Schauspiel; hier lassen sich etwa Gegenstände/Requisiten, Kleidung/Kostüme, Architektur/Kulisse etc. unterscheiden). Obwohl die Darstellungskomponente im Vordergrund steht, führen solche ‚Gegenstände‘ aber weiterhin ein Eigenleben auf sinnuntransformierter Ebene, sie nutzen sich ab, müssen gelagert werden und haben – im Falle von lebendigen Körpern – darstellungsunabhängige Bedürfnisse etc. Am deutlichsten hat Goffman diese ‚Rückseite‘ von sinntransformativen Prozessen in allgemeinerer Hinsicht (1977: 274ff.) und mit Bezug auf Spiele (1973) besprochen.

⁴ Eine der geläufigsten Kritiken an dieser Art Fernsehen ist, dass Reality-TV das als Wirklichkeit ausgibt, was es selbst als Fernsehen provoziert. Hill (2007) sprach daher auch von „made-for-TV-factuals“ (ebd.: 49).

⁵ Eine solche Fassung lässt auch zunächst offen, ob diese audiovisuell fixierten Veränderungen, die durch eine aufnehmende Instanz immer erzeugt werden, faktual oder fiktional gerahmt werden oder zu rahmen sind. Diese Debatte soll hier nicht geführt werden (vgl. Brunson et al. 2001, Corner 2002, Göttlich 2001, Hißnauer 2011: 340ff., Schmidt 2012 sowie zfs. Schmidt 2011: 422 ff.).

grenzt kontrollierbar ist. Letzteres bedeutet nicht, Körper(-ausdruck) per se als Garant für die Wirklichkeit einer Darstellung einzuführen, sondern vielmehr zu verdeutlichen, dass und wie Reality-TV auf den menschlichen Körper als Materialität zurückgreift, da einerseits Körperausdruck alltagstheoretisch als Authentizitätsmarkierung gilt (vgl. Willems 1998) und andererseits verändernde Eingriffe in den Körper materialiter (mehr oder weniger irreversible) Transformationen bedeuten. Folglich geht es weniger um Inszenierungen oder Darstellungsleistungen als vielmehr um die faktischen Konsequenzen der Darstellung, die wiederum durchaus von den Inszenierungs- bzw. Darstellungsintentionen abweichen können.

Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen ist einerseits die These, dass Reality-TV die Eigenschaften und Möglichkeiten des Mediums Fernsehen dergestalt ausreizt, dass es *Inszenierungsgrenzen* gezielt sucht und solche Inszenierungsgrenzen dann seinerseits inszeniert, andererseits die Beobachtung, dass Reality-TV in bestimmter Weise an der *Spezifik televisueller Kommunikation* ansetzt.⁶ Ein wesentliches Moment televisueller Kommunikation besteht dabei darin, dass Fernsehen grundsätzlich einen *Zugang zur Phänomenalität von Ereignissen und sozialen Situationen schafft (Welthaltigkeit; dokumentare Dimension)*⁷, diesen aber zugleich immer bereits theatralisiert (vgl. Willems 2009), da die wahrnehmbare Situation nicht einfach gegeben ist, sondern gezeigt wird (Repräsentationssituationalität).⁸ Insofern verdreifacht sich Inszenierung, da inszenatorische Prozesse grundsätzlich an der gezeigten Handlung (etwa einem Kuss), an der Handlung des Zeigens (wie der Kuss durch die Kamera dargestellt wird) sowie an der Orientierung der gezeigten Handlung an der Handlung des Zeigens (festzumachen etwa am prüfenden Blick in die Kamera, ob die Handlung televisuell auch ‚eingefangen‘ wird), ansetzen können (s. Abb. 9 und Abb. 10). Den im Fernsehen dargestellten Ereignissen wohnt deshalb von vorneherein ein ambivalenter Wirklichkeitsstatus inne (erhöhter Aufführungsverdacht).

Reality-TV hat nun seinerseits individuelle Strategien entwickelt, um sich diese fernsehspezifische Grundkonstellation zu Nutze zu machen. Für eine Offenlegung dieser Strategien ist es zunächst notwendig kurz auf den Umgang des Reality-TV mit televisuellen Genres und den damit einhergehenden Wirklichkeitsansprüchen einzugehen.

3. Genre-Hybridisierung

Mit Blick auf Realitätsansprüche vereint Reality-TV drei grundsätzlich differenzierbare Fernsehgattungen in widersprüchlicher Art: Reality-TV-Sendungen scheinen erstens im Sinne von Nachrichten oder dokumentarischen Genres Ereignisse zu dokumentieren, die bisweilen aber zugleich Formen televisueller Eigenwirklichkeit nahekommen, so dass Reality-TV-Formate zweitens zugleich Fernsehshows ähnlich sind. Beides unterliegt dann zudem vielfältigen Inszenierungen zur Konstruktion einer Narration (story), was Reality-TV-Formate drittens mit fiktionalen Genres wie etwa Soaps vergleichbar

⁶ Zu einer ausführlichen Darstellung des folgenden s. Schmidt 2011 und 2012.

⁷ Zur dokumentaren Dimension vgl. Müller 1999 sowie zur Welthaltigkeit vgl. Spangenberg 1992: 103.

⁸ Vorgeführte Situationen sind zugleich auch immer Zeichen der Situation (vgl. Keppler 1994: 93 sowie Kaczmarek 1993, Rapp 1973 und Wulff 1993).

macht. Folglich wird der selbst gesetzte Anspruch, Realität zu zeigen, auf vielfältige Weise konterkariert. So stellt sich nicht nur die Frage, wie stark in eine außermediale Wirklichkeit zu Darstellungszwecken interveniert wird (im Sinne von Doku/Show), sondern ob das Dargestellte überhaupt einer rekonstruktiven Logik folgt (im Sinne von Doku/Soap).⁹ Von besonderem Interesse ist daher weniger die Frage der Machart im Spannungsfeld unterschiedlicher Genre-Logiken, sondern vielmehr wie der bemerkenswerte Umstand zu erklären ist, dass Reality-TV trotz seiner offensichtlichen ‚Gemachtheit‘ (nach wie vor) innerhalb eines Realitätsdiskurses verhandelt wird. Dies hängt zunächst damit zusammen, dass herkömmliches Reality-TV – etwa im Gegensatz zu dem neuen Phänomen der sogenannten Scripted Reality – mit dem *Anspruch* auftritt, (auch) Realität zu zeigen. Die Zuschreibung von ‚Realität‘ macht sich so zunächst weniger am Produkt und dessen Inhalten bzw. Gestaltungsspezifika fest, als vielmehr am Anspruch, mit dem der Kommunikator auftritt. Doch der alleinige Anspruch wäre zu wenig; ein solches ‚Realitätsspiel‘ hätte schnell seinen Reiz verloren, gäbe es nicht Resteindrücke einer Realitätsdarstellung auf der ‚textuellen‘ Ebene des Produkts. Somit stellt sich die Frage, wie trotz massiver Fiktionalisierungen¹⁰ (z.B.: prinzipielle ‚Gascriptetheit‘, a-chronologische Montage oder Musikunterlegung), ein Restindruck von Realitätsdarstellung gewahrt bleibt bzw. worin dieser wurzelt. Dies führt somit zu der generellen Frage, wie Reality-TV diesen selbstgesetzten Anspruch auf der Darstellungsebene einlöst.

4. Inszenierungsgrenzen

Für die Analyse der von Reality-TV proklamierten Realitätsansprüche ist zunächst grundlegend festzustellen, dass im Fernsehen nicht alles als inszeniert bzw. nicht alles als gleichermaßen inszeniert zu begreifen ist und dass der Inszenierung, begriffen als geplante Umsetzung von Vorgaben¹¹, Grenzen gesetzt sind. Diese Grenzen des Inszenierungs-Begriffs sind folglich zu bestimmen, soweit dieser nicht der Einfachheit halber per se alles, was (im Fernsehen) zur Erscheinung kommt, bezeichnen soll. Zu unterscheiden ist hierbei zunächst zwischen Darstellungs- oder Kamerahandlungen (des Fernsehens) sowie Handlungsdarstellungen oder Handlungen vor der Kamera (gezeigter Protagonisten).¹²

Betrachtet man *erstens* die *Darstellungshandlungen des Fernsehens*, so lassen sich diese Grenzen ganz allgemein als jener Wirklichkeitsbereich benennen, der entweder a) ungeplant Teil der Fernsehinszenierung wird bzw. für dessen detailliertere Planung kein Aufwand betrieben wird (ein Beispiel hierfür wären Passanten im Hintergrund von Straßeninterviews (vgl. Hippel 1998)) oder der b) durch die systematische Herstellung

⁹ Reality-TV ist hier auch als eine Form der Problemlösung zu verstehen, da es einerseits die hohen Kosten fiktionaler Produktionen vermeidet, andererseits aber zugleich die Unabwägbarkeit ‚natürlicher‘ Ereignisse, mit denen non-fiktionale oder dokumentarische zu kämpfen haben, minimiert (vgl. Ganz-Blättler 2004), was abermals die Einschätzung der „made-for-TV-factuals“ (Hill 2007: 49) als plausibel erscheinen lässt.

¹⁰ Präziser gesagt, geht es hier um eine Fiktionalisierung von Non-Fiction (Gattungsebene).

¹¹ Vgl. hierzu grundlegend Fischer-Lichte 2001 sowie Willems 2012: 327ff.

¹² Vgl. zur Unterscheidung von Darstellungs- bzw. Kamerahandlung/ Handlung des Zeigens einerseits und Handlungsdarstellungen bzw. gezeigte Handlung/ Handlung vor den Kamera andererseits grundsätzlich Reichertz 1992 und 2005 sowie Schmidt 2011, 74ff.

und Ausnutzung eben dieser Möglichkeit entsteht (beispielsweise im Fall von Candid-Camera-Formaten, welche uneingeweihte Akteure vorführen). Im Genre des Reality-TV findet sich häufig eine Mischform, denn es werden Ereignisse provoziert, deren Verlauf und Ausgang zwar erwartbar, jedoch nicht vollständig determiniert sind. Kurotschka (2007) bezeichnet derartige Situationen in Bezug auf *Deutschland sucht den Superstar* (RTL) als „Ereignistaschen (...), in denen die Wahrscheinlichkeit, dass eine erwünschte Störung auftritt, zu einem gewissen Grad kalkulierbar ist.“ (ebd.: 130) Eine Ereignistasche öffnet sich im Fall, dass ein solches Ereignis eintritt, welches idealerweise weitere ungeplante Ereignisse auslöst, tritt ein Ereignis nicht ein, bleibt die Ereignistasche geschlossen, aber trotzdem existent und einkalkuliert (vgl. ebd.: 131).

Betrachtet man *zweitens geplante Handlungsdarstellungen* eingeweihter Akteure, so spielen Inszenierungsresistenzen des Darstellungsmaterials, wie z.B. körperliche und vor allem unwillkürliche Reaktionen (vgl. Müller 1999), eine zentrale Rolle¹³, aber auch etwa der systematische Einsatz inszenierungsresistenteren Verhaltensausrucks zur Täuschung anderer. Dies lenkt den Fokus folglich vor allem auf die ‚Rückseiten‘ und gleichermaßen auf den Ressourcenverbrauch von Inszenierungen. Hierzu bietet sich das von Goffman (1977) geprägte Konzept der ‚Verankerung‘ (ebd.: 274ff.) an, welches nach der Verwurzelung von Inszenierungen in Umwelten und nach der Abgrenzung in Hinblick auf Umwelten fragt, und damit auch nach den Resistenzen, ‚Kosten‘, Nebeneffekten und Grenzen von Inszenierungen. Neben zeitlichen Klammern und Person-Rolle-Verhältnissen sind Materialitäten entscheidende Dimensionen einer solchen Verwurzelung. Goffman spricht in diesem Zusammenhang von einer ‚Kontinuität der Basis‘ (ebd.: 316), wozu auch der menschliche Körper und sein (unverwechselbarer) Ausdrucksstil gehören. Übertragen auf audiovisuelle Darstellungen hat man es dabei, wie oben bereits erwähnt, mit ‚Modellen‘ zu tun, die – folgt man Goffman (1981b) – entweder als ‚gestellt‘ oder als ‚nicht gestellt‘ gerahmt werden können. Entscheidend ist allerdings, dass die Vorstellung von ‚Modellen‘ auf eine medienspezifische Verankerungskomponente verweist, die im Falle von AV-Medien unabhängig von der Inszenierung ‚durchzuschlagen‘ in der Lage ist.¹⁴

5. Inszenierungsresistenzen

Die Beschäftigung mit Inszenierung und deren Grenzen ist also notwendigerweise auf eine Vorstellung davon angewiesen, welche Phänomene mithilfe welcher Handlungen und mit dem Einsatz welcher (mehr oder weniger umfänglichen) Mittel hervorzubringen sind und welche Folgen eine solche Hervorbringung mit Blick auf das Resultat zeitigt. Die theoretische Grundlage hierfür liefert, wie oben skizziert, das Goffman'sche Konzept der Verankerung. Dabei kann es nicht darum gehen, abschließend und eindeutig festzustellen, ob und inwiefern eine mediale bzw. televisuelle Darstellung inszeniert ist. Hier kommt es auf das Zusammenspiel immanenter und exmanenter

¹³ Alois Hahn (2000) spricht hier von einer „begrenzten Undomestizierbarkeit“ (ebd.: 356) des menschlichen Körpers und weist darauf hin, dass „(...) die Behauptung der gesellschaftlichen Natur der Bedeutung der spontanen Leibesmanifestationen (...) keinesfalls die These [impliziert], diese seien in ihrer Form sozial bedingt oder in ihrem Auftreten vollständig sozial kontrollierbar“ (ebd.: 358).

¹⁴ Dabei geht es um eine dokumentare im Gegensatz zu einer dokumentarischen Dimension (vgl. Schmidt 2011).

Hinweise innerhalb des Produkts¹⁵ an sowie darauf, wie diese von idealtypischen (vgl. Keppler 2006) oder empirischen Rezipienten verarbeitet werden. Resultat sind Hinweisverdichtungen in Form von Gattungen, die bestimmte Realitätszuschreibungen und deren Geltung wahrscheinlicher machen. Im Folgenden geht es nicht darum, diese Grundeinsichten infrage zu stellen, sondern darum auf dieser Basis zu fragen, welche Rolle (unterstellbare) ‚Inszenierungsresistenzen‘ und damit auch ‚Inszenierungskosten‘ für die Zuschreibung von Authentizität spielen. Auf diese Begriffe und ihren Zusammenhang soll in der Folge kurz eingegangen werden:

Inszenierungen arrangieren Wahrnehmbares um bestimmte Effekte zu erzielen, welche sich aufgrund inferentiellen Wissens ergeben.¹⁶ Nimmt man die Perspektive der Inszenierung ein, liest man Phänomene (Zustände, Ereignisse, Handlungen etc.) in Hinblick auf ihr Anzeige- und Inferenzpotenzial. Dabei lassen sich bestimmte Phänomene durch Handlungen und damit willentlich hervorbringen (etwa ein schmerzverzerrtes Gesicht, das auf Schmerzen hindeutet, ein Kuss, der Intimität anzeigt etc.), andere dagegen nicht (etwa Schwellungen, Bluten oder Fieber). Während Letztere – sofern sie nicht ‚naturwüchsig‘ und zufällig entstehen – als Anzeichen entweder in inszenatorischer Absicht tatsächlich (etwa Bluten durch Selbstverletzungen) oder künstlich hergestellt werden müssen (etwa Bluten durch Kunstblut), lässt sich bei Ersteren die Handlung selbst bzw. deren Inferenzpotenzial nutzen. Beide Fälle unterscheiden sich also in ihrem Hervorbringungsprozess: Während nicht-willentlich hervorbringbare Phänomene (etwa Bluten) mittels eines zweistufigen Prozesses (Hervorbringungshandlung gefolgt von Resultat) entweder durch tatsächliches Verursachen (Selbstverletzung) oder Simulieren (Kunstblut) künstlich erzeugt werden müssen, können willentliche Hervorbringungen ‚einstufig‘ erzeugt werden, da hier die Handlung mit ihrer Inszenierung in Eins fällt; da ein inniger Kuss etwa als Hinweis für wechselseitige Zuneigung und/oder ein intimes Verhältnis gelesen werden *kann*, *kann* er eingesetzt werden, um einen bestimmten Eindruck zu erwecken. Kusshandlung und Inszenierung von Intimität mittels Küssen fallen in Eins. Daher ist von außen letztlich nie entscheidbar, ob Handlungen ‚einfach‘ oder strategisch ausgeführt werden. In beiden Fällen (einstufig/ willentlich oder zweistufig/ unwillentlich) setzen Inszenierungen *Ressourcen* ein, d.h. sie haben qua Verankerung grundsätzlich ‚Kosten‘. Solche Ressourcen oder ‚Kosten‘ betreffen die eingesetzten *Mittel* zur künstlichen Herstellung eines Phänomens (etwa entsprechende Utensilien zur Herstellung blutender Wunden und/oder sprachliche und/oder körperliche Handlungen, wie etwa der innige Kuss) sowie insbesondere deren jeweilige soziale und materiale *Folgen*: Kunstblut kostet Geld, ein inniger Kuss stellt Intimität her (wo vielleicht gar keine erwünscht war), durch Selbstverletzung hervorgebrachte blutende Wunden müssen behandelt werden etc. bis hin zum Tod, der als Resultat irreversibel ist.

¹⁵ S. hierzu überblicksartig Schmidt 2011: 422-447.

¹⁶ Darauf, dass sich Inszenierungen nicht einfach in Sichtbarem bzw. Wahrnehmbarem erschöpfen, hat Fischer-Lichte (2001) unter Rekurs auf Iser (1991) hingewiesen: „Wenn man Inszenierung als einen Vorgang bestimmt, der durch eine spezifische Auswahl, Organisation und Strukturierung von Materialien/ Personen etwas zur Erscheinung bringt, das ‚seiner Natur nach nicht gegenständlich zu werden vermag‘ (Iser 1991: 504), leuchtet unmittelbar ein, dass und wie in der Inszenierung ästhetische und anthropologische Dimensionen aufeinander bezogen sind“ (ebd.: 298).

Das Konzept der *Inzenierungsresistenz* bezieht sich auf diese ‚Kostenträchtigkeit‘ der Herstellung einer entsprechenden Darstellung, also auf die Art und Aufwändigkeit der Entstehung bzw. Hervorbringung eines Phänomens sowie auf die Folgenhaftigkeit des Resultats. Um etwa den Eindruck inniger Zweisamkeit (für welche Beobachter und Zwecke auch immer) zu erwecken, wären unter Umständen auch weniger aufwändige bzw. konsequenzenreiche Mittel¹⁷ als ein inniger Kuss zielführend (etwa Hände halten, Umarmen etc.), oder aber – umgekehrt – kostenträchtigere (etwa über einen Kuss hinausgehende sexuelle Handlungen).¹⁸ Die Vorstellung einer *Resistenz* der Inszenierung bezieht sich daher nicht auf den intentionalen Akt des Herstellens von etwas zu bestimmten Zwecken (dieser bleibt bzw. kann immer unterstellt werden), sondern auf die Aufwändigkeit der Herstellung und die Umfänglichkeit der Folgen, eben auf die ‚Kosten‘, die sich trotz Inszenierung (eben als ‚Kehrseite‘) umso mehr einstellen, je mehr Inszenierungsakte sich von eher symbolisch vermittelten Prozessen (etwa sprechen) zu körperlichen Vollzügen (etwa küssen) bzw. zu körperlichen Prozessen (etwa Bluten) bewegen und damit materiale Eigendynamiken jenseits des Zeichenhaften entfalten (vgl. Winkler 1999). Das Konzept der Inszenierungsresistenz zielt daher nicht darauf ab, dass eine Handlung nicht inszeniert werden könnte, sondern darauf, dass verschiedene Handlungen als Grundlage von Inszenierungen mit unterschiedlichen ‚rückseitigen‘ Kosten verbunden sind¹⁹, so dass einige Handlungen sich einer Inszenierung eher entziehen als andere. Hierbei spielt der *Faktor ‚Zeit‘* eine entscheidende Rolle: Inszenierungshandlungen, die sich nach ihrer Ausführung in Hinblick auf ihre *materiale* Folgenhaftigkeit mehr oder weniger folgenlos verflüchtigen (etwa im Falle von Sprechhandlungen oder Gesten)²⁰, sind zu unterscheiden von Inszenierungshandlungen, die materiale Spuren hinterlassen. Dabei spielt der Schweregrad solcher Spuren sowie der Grad der Reversibilität (bis hin zur Irreversibilität) eine bedeutsame Rolle: Phänomene, die schwere und irreversible Spuren hinterlassen, erweisen sich daher als resistenter gegenüber Inszenierungen als solche, die das nicht tun. Die Vorstellung einer Inszenierungsresistenz ist daher als *Kontinuum* angelegt, das von vergleichsweise unaufwändig herzustellenden/ anzuzeigenden Phänomenen (etwa das Inszenieren von

¹⁷ Dies bezieht sich hier auf die Umfänglichkeit der Intimität, die zugelassen werden soll, um den Zweck zu erreichen, und damit auf die Frage, unter welchen Umständen anderen das Eindringen in die „Territorien des Selbst“ (vgl. Goffman 1974) gestattet werden soll.

¹⁸ Natürlich sind solche Dimensionen von ‚Kostenträchtigkeit‘ kulturspezifisch. Für den Fall körperlicher Handlungen zur Inszenierung von Intimität/ Liebesbeziehungen ließe sich ein Kontinuum von eher symbolischen (etwa Blicke, Körperformationen, Berührungen (vgl. Goffmans (1981b) Beziehungszeichen in *Geschlecht und Werbung*) bis hin zu weniger symbolischen, körperlich substanzielleren Handlungen (etwa Geschlechtsverkehr) unterstellen. Letztere verbrauchen in höherem Maße Ressourcen, da sich ihre körperlich-materialen Effekte trotz inszenatorischer Rahmung dennoch einstellen (vgl. hierzu Grindstaff 2002, Schäfer 2008).

¹⁹ So gibt es etwa verschiedene Möglichkeiten, Krankheit zu inszenieren. Die Mittel hierzu, verursachen unterschiedliche ‚Kosten‘ (etwa behaupten, man sei krank, schmerzverzerrtes Gesicht, Einnahme entsprechender Substanzen, Selbstverletzungen etc.). Je höher die Kosten, desto inszenierungsresistenter die Handlung, da sie aufwändiger herzustellen ist bzw. ihre Herstellung gravierendere Folgen verursacht.

²⁰ Hier setzen Konzepte *sozialer* Folgenhaftigkeit von Sprechhandlungen an, wie sie vor allem innerhalb der sog. Performativitätsdebatte geführt werden (vgl. hierzu Fischer-Lichte 2013, Krämer 2004). Grundsätzlich geht es darum, wie und unter welchen Umständen, Dinge mit Worten getan werden können (um den klassischen Ausgangspunkt dieser Debatte – die Austin’schen Performativa (Austin 1972/1979) – zu bemühen).

Schmerzen mittels eines schmerzverzerrten Gesichts) bis hin zu äußerst aufwändigen und folgenreichen Phänomenen/ Zuständen (etwa der Tod) reicht.

Die Einschätzung bzw. Zuschreibung einer Inszenierungsresistenz hängt nun mit der Einschätzung von Phänomenen als (*in*)*authentisch* zusammen. Das grundsätzliche Argument ist dabei Folgendes: Je inszenierungsresistenter eine Darstellung eingeschätzt wird, desto authentischer erscheint sie. Dabei spielen drei Faktoren eine Rolle: *Erstens* erfolgen Authentizitätszuschreibungen mit Blick auf unterstellte Handlungsrationitäten, die grundsätzlich Kosten-Nutzen-Abschätzungen beinhalten. Ein hoher Aufwand ist dabei grundsätzlich unwahrscheinlicher als ein geringer Aufwand, weswegen solchen Handlungen eher Authentizität unterstellt wird als vergleichsweise simpel hervorzubringenden. Dies hängt *zweitens* mit der Differenz von willkürlichem und unwillkürlichem Ausdrucksverhalten zusammen²¹: Während ersteres problemlos hervorzubringen ist (etwa eine freundliche Geste), ist letzteres als Kontinuum mehr oder weniger problematisch hervorzubringenden Ausdrucks (von Gähnen und mimischen Regungen über Tränen bis hin etwa zu Erröten oder Zittern) zu begreifen, dessen Endpunkt Prozesse und Zustände betrifft, die der willentlichen Kontrolle vollständigen entzogen sind (etwa vegetative Vorgänge, Ausschläge, Fieber etc.) und deshalb in einem zweistufigem Prozess (s.o.) hergestellt werden müssen (etwa Bluten, das sich entweder nur ereignen kann (etwa als Folge eines Unfalls) oder aber mittels einer gesonderten Verursachungshandlung (etwa Selbstverletzung) herbeigeführt werden muss). Dies verweist *drittens* auf einen Phänomenbereich, der aufgrund seiner Verwurzelung in der materialen Welt (etwa dinglich oder körperlich), trotz seiner inszenatorischen Hervorbringung Realitätseffekte jenseits seiner Aufführungsrahmung zeitigt. Man könnte hier von ‚*rekursiver Authentifizierung*‘ sprechen, da durch den Folgenreichtum, den die zur Inszenierung notwendigen Handlungen verursachen (etwa beim Wrestling: körperlicher Verschleiß), die Inszenierung rückwirkend authentifiziert wird, da ihre Folgen – trotz Spielrahmung – real sind.²² Diesen grundsätzlichen Zusammenhang von Herstellungsumständen („Kosten“, Grad der Inszenierbarkeit, rekursive Folgekosten) und Authentizitätszuschreibungen hat Goffman (1977) in seiner Rahmenanalyse als „Täuschungsspirale“ (ebd.: 278) konzipiert, nämlich dass gerade jene Ausdrucksdimensionen, die als besonders inszenierungsresistent gelten, zugleich auch jene sind, die sich deshalb besonders gut zum Täuschen eignen. Authentizitätszuschreibungen bewegen sich daher notorisch auf paradoxem Grund: Je authentizitätsverbürgender Hinweise aufgrund ihrer unterstellbaren Inszenierungsresistenzen sind, desto geeigneter erweisen sie sich für Täuschungen. Einzig der dritte Aspekt, jener der oben so bezeichneten ‚*rekursiven Authentifizierung*‘, vermag diesen Kreislauf zu durchbrechen: Hier ‚*schlagen*‘ Realitätseffekte trotz inszenatorischer Rahmung ‚*durch*‘ (man könnte auch von ‚*Realitätseinbrüchen*‘ sprechen), was dazu führt, Phänomene hinsichtlich ihres Resultats als ‚*echt*‘ (authentisch) zu begreifen (Bluten aufgrund einer tatsächlichen Verletzung), obwohl ihr Herstellungsprozess sich unter Umständen als Inszenierung (Selbstverletzung zur Erzielung bestimmter Effekte) vollzog.

²¹ Zu dieser Differenz s. zfs. Knoblauch 2013.

²² Ein plakatives Beispiel führt Schechner (2006: 89 ff.) mit den Gladiatorenkämpfen an. Solche Formen des „dark plays“ (vgl. ebd.: 118 ff.) sind dadurch gekennzeichnet, dass der qua Rahmung installierte Unernst und die damit verbundene (symbolische) Konsequenzenminderung, ‚von der Realität eingeholt‘ werden.

In aller Kürze: Das Konzept der Inszenierungsresistenz bezieht sich also auf ein Kontinuum der mehr oder weniger aufwändigen und/oder folgenreichen Herstellung von Phänomenen und dient im Alltag zur Einschätzung der Authentizität von Phänomenen in der oben beschriebenen Weise (Täuschungsspirale; Realitätseinbrüche).

6. Die Inszenierung von Inszenierungsgrenzen

Im Bemühen, Inszenierungsgrenzen auszuloten oder ihrerseits zu inszenieren (also geplant anzusteuern und vorzuführen), zeigen sich – so unsere These – für das Medium Fernsehen spezifische Charakteristika. Dies betrifft zunächst die *Ebene der Darstellung* bzw. das Dispositiv ‚Fernsehen‘ als solches (1) sowie in zweiter Hinsicht die *Ebene des Dargestellten* (2).

1. Darstellung

Für die Ebene der Darstellung, d.h., bezogen auf das fernsehspezifische ‚Wie‘ der Darstellung, spielen folgende Aspekte eine herausragende Rolle:

- a) Liveness/ Übertragung: Ereignisbezug und Kontaktherstellung:
Das grundlegende Moment, um im Rahmen faktualer Darstellungen an Inszenierungsgrenzen zu stoßen, ist die Möglichkeit, einen Kontakt zum fortlaufenden, kontingenten und zukunfts-offenen Strom von Ereignissen zu generieren, welche als wirklichkeitskonstitutiv erachtet werden. Ein solcher Kontakt zur Wirklichkeit wird als ‚live‘ bezeichnet und kann vom Fernsehen in wahrnehmungsnaher Weise hergestellt werden, in dem es Ereignisse entweder in ihrer eigenen Konstitutionslogik (in Eigenzeit) oder auch zeitsynchron (in Echtzeit) erfasst und überträgt. Die Möglichkeit der Übertragung ist dabei Voraussetzung, um entsprechende Ereignisse trotz räumlicher Distanz ‚miterleben‘ zu können.
- b) Monitoring/ Überwachung: Registrieren von ‚Vorfällen‘/ ‚Störungen‘ (vgl. Kirchmann 2000):
Da sich inszenierungsresistente Ereignisse, verstanden als spontanes und ungeplantes Geschehen, per definitionem nicht einfach ereignen, muss eine entsprechende ‚Überwachungs-Infrastruktur‘ bestehen bzw. diskursiv behauptet und/oder durch die ästhetische Gestaltung suggeriert werden, so dass gezeigte Ereignisse als ‚Vorfälle‘ oder ‚Störungen‘ innerhalb eines ansonsten nicht berichtenswerten Ereignisstroms erscheinen. Zudem besteht die Möglichkeit auf der Ebene des Dargestellten, solche Ereignisse gezielt zu provozieren.
- c) Situation als „Informational System“ (vgl. Meyrowitz 1990): Inversion der Aktivität:
Ein wie oben beschriebener Kontakt zum laufenden Strom von Ereignissen bedeutet in der Regel eine allen Beteiligten bekannte Öffnung des Kreises derer, die Handlungen/ Interaktionen wahrnehmen können – eine Ausnahme bilden lediglich sogenannte Candid-Camera-Formate. Die Folge ist eine Modifikation des Verhaltens gezeigter Akteure, die sich nicht mehr nur am kopräsenten Gegenüber, sondern an unterstellten Zuschauern – d.h. ‚an der Kamera‘ – orientieren. Der Effekt ist, dass aus dem ‚Beobachten anderer‘ ein ‚Anderen etwas Zeigen‘ wird und damit weniger ein Beobachten als vielmehr ein Ge-

zeigt-Bekommen stattfindet. Hier greift wiederum die Goffman'sche Täuschungsspirale, da Menschen, die sich beobachtet wähnen, ihr Verhalten an vorhandenen und/oder unterstellten Beobachtern in einer Weise orientieren, dass sie zu Zwecken der Eindruckssteuerung speziell auf in besonderer Weise inszenierungsresistente Mittel zurückgreifen. Dies bedeutet letztlich, dass gezeigtes Verhalten im Fernsehen daher einmal mehr unter erhöhtem Aufführungsverdacht steht. Der Umgang mit den Grenzen des Inszenierbaren stellt hierbei eine entscheidende Voraussetzung des Gelingens von Reality-TV dar, denn der Eindruck eines Kontakts zu authentischen Ereignissen muss aufrechterhalten werden, wohl wissend, dass dies aufgrund des oben erwähnten notorischen Aufführungsverdachts besonders schwierig ist. Man kann sogar einen Schritt weiter gehen und die gesamte Entwicklung des Reality-TV als eine Suchbewegung nach Möglichkeiten begreifen, den strukturell möglichen Anteil an Inszenierung und speziell die Ausrichtung an Beobachtern zu minimieren, ohne die Kontrolle über die Gesamtinszenierung zu verlieren.

2. Dargestelltes: Fokus auf Körper

Auf der Ebene des Dargestellten geht es um das ‚Was‘, welches das Fernsehen zeigen kann. Hier spielt der menschliche Körper eine herausragende Rolle, der als ‚Rohstoff‘ der Inszenierung verstanden werden kann und damit als Ressource fungiert, die durch die Teilnehmenden (als ‚Eigentümer‘ des Körpers) wie auch durch die Produzenten (als Konstrukteure der medialen Rahmenbedingungen) genutzt werden kann. Hierbei sind die Aspekte Redestatus und Verankerungen zentral. Der *Redestatus* oder das von Goffman (1981a) sogenannte ‚Footing‘ spielt eine wichtige Rolle, da zunächst entscheidend ist, als wer oder was Agierende wahrgenommen werden bzw. auf welche ‚Kosten‘ sie handeln. Im Reality-TV werden Agierende nicht als Figuren und auch nicht bloß als Animatoren ihrer Rede vorgeführt, sondern auch als diejenigen, die das Gesagte, wenn schon nicht als Autor entworfen, so doch zumindest als ‚principal‘ zu verantworten haben. M.a.W.: Das Gesagte bzw. das Getane und etwaige Inferenzen werden den Handelnden selbst zugeschrieben. In diesem Zusammenhang – jedoch zum Teil eben auch unabhängig davon – spielen *Verankerungen* eine bedeutsame Rolle, die auf die Inszenierungsresistenzen des menschlichen Körpers bzw. auf evozierte Eigendynamiken abheben. Unabhängig deshalb, weil Spielhandlungen, wie oben erläutert, ab einem bestimmten Grad der Invasivität in existentielle Bereiche, Effekte jenseits ihrer sinntypologischen Rahmung zeitigen. Im Fokus soll im Weiteren dieser Aspekt der Verankerung stehen, wobei grundlegend von den folgenden *Verankerungsdimensionen des Körpers*²³ ausgegangen werden kann:

- *Körper als Identitätsausweis*: Gezeigte Personen sind über körperliche Merkmale (Gesicht, Stimme) eindeutig zu identifizieren;
- *Körper als Träger konstanter identitätsrelevanter Merkmale*: Neben Geschlecht, Alter und Ethnizität spielen etwa die Gestalt und die Form des Körpers in Hinblick auf Attraktivität oder die Konstitution in Hinblick auf Fitness sowie individueller Stil im Sinne eines Habitus eine Rolle;

²³ S. hierzu weiterführend Hahn 2000, Raab/Soeffner 2008 sowie Willems 1998.

- *Körper als Verursacher und/oder Projektionsfläche* („Display“) von
 - inneren Regungen, die sich etwa in der Mimik oder in Körperhaltungen manifestieren;
 - inneren und äußeren Reizen, wie z.B. Schmerz, Allergien;
 - reflexartigen Reaktionen (konditioniert/unkonditioniert, Eigenreflex/Fremdreflex (vgl. Rohen/Lütjen-Drecol 2006: 241f.)) auf direkte externe Einwirkungen, wie z.B. Erschrecken;
 - Kontrollverlusten, wie z.B. Ohnmacht;
 - körperlichen Absonderungen, wie z.B. Tränen;
 - körperlichen Veränderungen, wie z.B. Gewichtszunahme, altern oder Verletzungen.
- *Körper als biologischer Organismus mit bestimmten Bedürfnissen und Belastungsgrenzen*, etwa das Bedürfnis nach Nahrung oder Schlaf;
- *Körper als sozial geprägter Organismus mit spezifischen Reaktionsmustern und Verhaltensbeschränkungen*, etwa Scham, Angst oder Ekel.

Diese Verankerungsdimensionen stellen die Grundlage dafür dar, dass der Körper als Realitätsanker fungieren kann.²⁴ Entscheidend ist nun, welche potentiellen Zugriffe auf bzw. Eingriffe in den Körper in welcher Form möglich sind und welche darstellungsbezogenen Wirkungen, insbesondere in Hinblick auf den Realitätsstatus gezeigter Ereignisse, dadurch erzielt werden (können).

Vor dem Hintergrund des bereits erörterten Aufführungsverdachts, dem sich Reality-TV notorisch zu stellen hat, sollen mit Blick auf den Körper als Rohmaterial der Inszenierung im Folgenden unterschiedliche Grade der Möglichkeit der Inszenierung bzw. der Inszenierungsresistenz des Körpers aufgezeigt und exemplarisch veranschaulicht werden.

a) Körperlicher Ausdruck und sogenannte Ausdrucksinformationen

Diese Kategorien, die sich im Sinne der Anzeichenhaftigkeit körperlichen Ausdrucks zusammenfassen lassen, sind zentral aber zugleich auch am problematischsten. Grundsätzlich fungieren sie im Rahmen von Reality-TV als Realitätsanker, da sie nicht nur die Symptomfülle menschlichen Verhaltens via televisueller Körpervisualisierungen zeigen, sondern auf jene Verhaltensmomente abheben, die an der Grenze dessen rangieren, was inszenierbar ist. Analog zum Alltag verbürgen sie Authentizität im Sinne einer alltagstheoretischen Symptomatologie. So verdeutlichen Physiognomie und Mimik ganz allgemein innere emotionale Verarbeitungsprozesse, die mit kultureller Bedeutung versehen sind. Reality-TV-Formate bzw. deren Produzenten zielen (genre-) traditionell zu Unterhaltungszwecken auf solche Ausdrucksinformationen ab, indem emotionale Grenzsituationen (Stress, Nervosität, Prüfungen etc.) geschaffen werden, in denen der Körper als „Display“ der inneren emotionalen Befindlichkeit dient. Es ist jedoch ebenso möglich, körperlichen Ausdruck (etwa Mimik) vorzutäuschen und die Kontrolle über die eigene Emotionalität (z.B. ein Wutausbruch) zu erlernen, was folglich bedeutet, dass bestimmte Körperfunktionen „gespielt“ werden können (z.B. auf Kommando weinen). Dieser Umstand ist zum einen eine Frage von schauspielerischem

²⁴ Winkler (1999) hat in diesem Zusammenhang vom Körper als einer „Stopp-Bedingung“ gesprochen, der einer einseitigen Theoriebildung in Richtung Derealisierung entgegensteht.

Können, zum anderen zeigt gerade die Tatsache, dass es eine Schauspielkunst gibt, dass menschlicher Ausdruck eben nicht beliebig manipulierbar, sondern gewissen inszenatorischen Grenzen unterworfen ist (vgl. Grindstaff 2002). Insofern ist von einem Kontinuum mehr oder weniger problemlos zu inszenierenden Ausdrucks auszugehen. In der Tradition des Reality-TV fungieren dabei u.a. die Reaktionen realer Personen als Realitätsgaranten, somit stellt letztlich der emotionale Kontrollverlust ein zentrales Unterhaltungsmoment dar. Dies wurde bereits von Bente/Fromm (1997) und Grindstaff (2002) für Daily Talks eindrücklich nachgewiesen und von Dubrofsky (2009) für den (provozierten) weiblichen Kontrollverlust in Reality-TV-Formaten wie *The Bachelor* am Beispiel der Tränen der Ablehnung oder Freude analysiert.

Eine Vielzahl gängiger Reality-TV-Formate ist konfliktär angelegt und mit entsprechenden Personen(-typen) besetzt, so dass der Körper oftmals zum ‚Display‘ negativer emotionaler Zustände wird. Ein dankbares Beispiel ist das Format *Big Brother* (RTL2), welches aufgrund des eingeschränkten Containersettings und dem auferlegten zwangsweisen Zusammenleben mit (zunächst) fremden Personen genügend Potential für sich entladende Wut und Verzweiflung bietet. In Staffel 11 (2011) trat insbesondere der Kandidat David Ortega Arenas durch eine leichte Reizbarkeit und folglich durch wiederholte Wutausbrüche und lautstarke Konflikte mit anderen Bewohnern hervor, die sich v.a. durch den unklaren, sich stetig wandelnden Beziehungsstatus zwischen David Ortega Arenas und der Bewohnerin Jordan Kane (bürgerlich Michelle Brüse) ergaben. Beide BewohnerInnen griffen in diesen mitunter heftigen emotionalen Auseinandersetzungen auf das gesamte Repertoire an körperlichem Ausdruck zurück.



Abb. 1: David Ortega Arenas als Kandidat in *Big Brother*

Abb. 2: und als Darsteller in *Köln 50667*

David Ortega Arenas ist in dieser grundlegenden Kategorie insofern ein interessantes Beispiel, da er seit Januar 2013 als einer der Hauptdarsteller in der Scripted Reality-Sendung *Köln 50667* (RTL2) agiert und in dieser die Figur Diego Cortez verkörpert, deren vornehmlicher Charakterzug ein aufbrausendes Temperament ist. Hierin zeigt sich einerseits die habituell ausgerichtete Konzeption der Figuren des Scripted Reality-(Sub-)Genres, andererseits lässt sich im Vergleich der jeweiligen Funktion(srolle) von David Ortega Arenas beispielsweise die Gleichartigkeit bzw. die Abweichung zwischen provoziertem (*Big Brother*) und gespieltem (*Köln 50667*) Kontrollverlust sowie die jeweilige Inszenierungsweise mit Blick auf den jeweils beanspruchten Realitätsstatus des Gezeigten veranschaulichen. Betrachtet man die Fülle unterschiedlicher Reality-TV-Formate, so werden jedoch nicht nur die intern vom Format provozierten bzw. konzipierten oder z.T. ‚gescripteten‘ Ausdrucksinformationen präsentiert, sondern ebenso körperliche Ausdrucksweisen als Reaktionen auf zumeist tragische und dramatische sendungsexterne Ereignisse, die zunächst nicht primär Teil des sendungsrelevanten Geschehens wären, einbezogen. In der siebten Staffel (2008) der Casting-Show *Popstars* (ProSieben) verstarb die Mutter einer Kandidatin (und späteren Bandmitglieds). Diese schockierende Nachricht wurde den restlichen Teilnehmerinnen von Jury-Mitglied Detlef D! Soost vor laufender Kamera mitgeteilt und entsprechend dramatisch inszeniert. Soost kämpft sichtlich aufgewühlt mit den Tränen, seine nach unten gezogenen Mundwinkel verdeutlichen seinen emotionalen Zustand zwischen Trauer, Schock und Contenance, während einige der Teilnehmerinnen sich aus Schock über diese Nachricht die Hände vor den Mund/das Gesicht halten²⁵.



Abb. 3: Soost und Kandidatin in *Popstars* nach der Nachricht über den Tod der Mutter einer Kandidatin

In diesem Beispiel, der Nachricht über einen plötzlichen Todesfall im direkten Kandidatenumfeld, bedarf es kaum weiterer formatspezifischer Eingriffe oder Rahmungen, um entsprechende bzw. erwartbare Ausdrucksinformationen zu erhalten. Die sichtbaren Reaktionen auf ein reales, in diesem Fall tragisches Ereignis außerhalb der

²⁵ In der Presse wurde ProSieben für diese Thematisierung des persönlichen Leids einer Kandidatin (obwohl diese selbst nicht zu sehen oder zu hören war) mitunter scharf kritisiert (vgl. u.a. Hildebrandt 2008).

konstruierten Reality-/Casting-Show-Welt wirkt in diesem Zusammenhang als besonders glaubwürdiger Realitätsanker.

b) Körperliche Reaktionen, Zustände und Verletzungen

Mit diesen Aspekten wird ein Schritt weitergegangen, da sie vom Körper selbst bzw. von dessen Organen abhängen und daher ohne Zutun und Kontrolle des Individuums erfolgen. Direkt äußerlich sichtbare körperliche Reaktionen (z.B. Masern, Pickel, Schwellungen) sowie innerorganische Reaktionen und Zustände, die sich an der sichtbaren Körperoberfläche zeigen (z.B. Gelbsucht), können sich am Körper als Projektionsfläche widerspiegeln und als physische, psychische und somatische Vorgänge und Reaktionen des Körpers als Organismus an diesem abgelesen werden. Derartige Reaktionen und Zustände lassen sich bereits nicht mehr bzw. kaum kontrolliert und somit auch kaum willentlich hervorbringen – hierzu bedarf es langjährigem und intensivem Training. In Reality-TV-Formaten können körperliche Reaktionen aufgrund der gesetzten Rahmenbedingungen einkalkuliert bis hin zu provoziert werden.²⁶ Beispielsweise lassen sich in Formaten wie *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* (RTL) durch die ungewohnten klimatischen Bedingungen und die Rationierung von Nahrung entsprechende körperliche Zustände wie Erschöpfung, Müdigkeit, Kopfweh oder Übelkeit erwarten und bisweilen am Körper der Teilnehmenden ablesen. So musste Helmut Berger im Jahr 2013 frühzeitig als Teilnehmer aus dem Dschungelcamp abreisen, da sein Kreislauf den klimatischen Bedingungen nicht gewachsen war, Beispiele finden sich aber auch in weniger exotisch konzipierten Formaten wie dem Party-Doku-Format *We Love Sölden* (ProSieben) – hier wurde eine der Teilnehmerinnen wegen Schwindel und Übelkeit zeitweise im Krankenhaus versorgt.

²⁶ Umgekehrt enthalten Ratgeber für Reality-TV-Teilnehmende Hinweise und Tipps, wie man sich auf entsprechende Situationen vorbereiten kann. Im Ratgeber *The Reality TV Handbook – an Insider's Guide* (Saade/Borgenicht 2004) findet sich etwa ein Kapitel namens „Challenge Skills“, in dem im Unterkapitel „How to eat almost anything“ praktische Tipps gegeben werden, wie man eine „eating challenge“ besteht und damit seinen sozial erlernten Ekel besiegt.



Abb. 4: Helmut Berger verlässt das Dschungel-Krankenhaus im Camp in *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!*

Abb. 5: Teilnehmerin Leo (*We Love Sölden*)

Körperliche Zustände wie Schwindel, Müdigkeit oder Übelkeit können von den Teilnehmenden allerdings noch (in Maßen) simuliert werden – sei es aus persönlicher Motivation oder auch als produktionsseitig angeordnetes dramaturgisches Element. Dies ist hingegen bei allergischen Reaktionen und krankheitsbedingten Zuständen mit entsprechender Symptomatik schon nicht mehr der Fall. Diese können zwar bewusst von der betroffenen Person ausgelöst werden, allerdings ziehen sie zumeist eine aktive und deutlich sichtbare körperliche Reaktion und/oder Beeinträchtigung nach sich, welche nicht vorgetäuscht werden kann. Beispielsweise musste im Jahr 2008 die Teilnehmerin Lisa Bund das Dschungelcamp der Sendung *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* auf Anraten des herangezogenen Arztes wegen einer akuten Magenschleimhautentzündung verlassen, welche sie sich durch die ungewohnte Nahrung zugezogen hatte (vgl. Spiegel Online 2008). Mit Blick auf den körperlichen Zustand markieren im Weiteren äußerlich sichtbare Verletzungen einen ersten Übergang, da diese durch externe Eingriffe in bzw. auf den Körper entstehen und nicht durch Training kontrollierbar und auch nicht simulierbar sind. Im Gegensatz zu z.B. allergischen Reaktionen, die gleichfalls durch externe Reize hervorgerufen werden, stimmen bei Verletzungen der Ort der Einwirkung und der Ort der Reaktion am betroffenen Körper überein (z.B. stößt man

sich den Kopf und blutet an der gestoßenen Stelle). Wie auch körperliche Reaktionen sind Verletzungen stets im oder am betroffenen Körper verwurzelt und zumeist entsprechend sichtbar, weswegen Verletzungen wie auch Reaktionen und Zustände in Reality-TV-Formaten für die Zuschauer erklärend thematisiert werden müssen. Beispielsweise brach sich der Teilnehmer Eddie in der 7. Staffel (2007) der Sendung *Big Brother* bei einer Sportübung einen Finger und musste von Ärzten versorgt werden. An dieser Stelle sei bereits angemerkt, dass im Zusammenhang mit Verletzungen Blutungen bzw. bluten als körperliche Reaktion einen Sonderstatus einnehmen, auf den im Weiteren noch genauer eingegangen wird.



Abb. 6: Kandidat Eddie (*Big Brother*) hat sich den Finger gebrochen und wird von Ärzten versorgt

c) Körperfunktionen und körperliche Absonderungen

Diese beiden zusammenhängenden Dimensionen stellen nun einen ersten entscheidenden Schritt zur Inszenierungsresistenz des Körpers dar, denn im Gegensatz zum erläuterten Ausdrucksverhalten entziehen sie sich auf ihre jeweils eigene Weise der Möglichkeit einer umfassenden Inszenierung. Zwar können auch Körperfunktionen und körperliche Absonderungen (bedingt) kontrolliert hervorgebracht werden, jedoch produzieren sie sowohl als Substrat (Tränen, Urin etc.) wie auch darüber hinaus als körperlicher Ressourcenverbrauch eine eigenständige materiale Existenz, da die Effekte des Vollzugs, die mit den körperlichen Konsequenzen zusammenhängen, unabhängig von der Sinnrahmung auftreten. Hier ist also ein entscheidender Übergang festzustellen, denn der Körper ist nun nicht mehr nur ‚Display‘ innerer emotionaler oder organischer Vorgänge, er ist jetzt (äußere) Materie, die wiederum Materie absondert und so einen ersten Grad der Dauerhaftigkeit und der Folgenhaftigkeit konstruiert, d.h., etwas Körperfremdes wird dem Körper hinzugefügt bzw. einverleibt (z.B. Essen gelangt in den Körper und bleibt dort zunächst) oder etwas Körpereigenes verlässt den Körper dauerhaft (z.B. Urin wird dauerhaft abgesondert und muss irgendwo ‚platziert‘ werden). Hier hat die aus der Pornographie-Produktion stammende und vielfach auf Reality-TV-

Formate übertragene Bezeichnung des „money shot“ (Grindstaff 2002) ihre Wurzeln.²⁷ Dieses Konzept, zunächst bezogen auf bestimmte Körperfunktionen und -absonderungen (ejakulieren/ Ejakulat; weinen/ Tränen), lässt sich auch auf weniger intimisierte körperliche Vorgänge wie essen und trinken im alltäglichen Sinne der Nahrungsaufnahme übertragen, da hier ebenfalls in einem materialen Sinn Ressourcen im Spiel sind. Die einzige Differenz liegt darin, dass diese Vorgänge weit weniger hinsichtlich innerer Zustände interpretiert werden. Denn es ist natürlich möglich, Nahrung aufzunehmen, zu kauen, zu schlucken, zu verstoffwechseln und dies zu genießen (Genuss = echte Emotion) oder bloß so zu tun, als ob man dies genießen würde (Genuss = gespielte Emotion). Jedoch ändert letzteres nichts daran, dass die Nahrungsaufnahme etwa satt, krank oder dick macht, denn unabhängig davon, ob gespielt wird oder nicht, bleibt dieser Anteil bestehen.

Im Reality-TV werden entsprechende alltägliche Vorgänge einerseits als Teil des Formats dokumentiert, andererseits können vor allem seltenere oder herausgehobene und negativ empfundene Körperfunktionen als Teil eines Showkonzepts provoziert werden. Die teils unfreiwillige Aufnahme von ungewohnter bis hin zu ungenießbarer Nahrung kann hierbei als Standardelement von kompetitiv konzipierten Reality-TV-Shows wie *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* angesehen werden (vgl. Mikos 2007: 212). Den Teilnehmenden werden in den sogenannten Dschungelprüfungen regelmäßig Früchte wie die Durianfrucht (im Deutschen oftmals Käsefrucht oder Kotzfrucht genannt) oder (lebendige) Tiere wie Maden und Würmer bzw. rohe oder gekochte Körperteile von Tieren wie z.B. ein Kamelpenis vorgesetzt, welche dann zumeist ganz gegessen werden müssen, um einen Stern zu gewinnen, der gleichbedeutend mit einer regulären Mahlzeit ist. Dieses Spielkonzept beruht somit auf kulturellen und kulinarischen Extremen und auf dem bewusst erzeugten Ekel, der sich durch die prinzipielle Differenz zwischen als westlich genießbar eingestuftem und im Dschungel auffindbarer Nahrung ergibt und der sich in der Dschungelprüfung schrittweise körperlich manifestiert. In der fünften Staffel (2011) von *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* musste Teilnehmer Jay Khan – wie viele vor ihm – Maden essen, was ihm nur unter heftigem Würgen und Husten gelang. Der Grundzustand des Ekels bedeutet ein hohes Maß an Überwindung, so dass ein ‚Spielen‘ von Genuss beim Essen der Maden unmöglich erscheint. Das Essen bzw. das Schlucken der Maden ist sodann folgenhaft, denn diese ungewohnte ‚Nahrung‘ wird dem Körper hinzugefügt, was zum Würgereflex als sichtbarer körperlicher Abwehrreaktion führt. Das anschließende Erbrechen der aufgenommenen ‚Nahrung‘ ist eine weitere Abwehr- und zugleich Schutzreaktion des Körpers, in deren Folge das aufgenommene Essen den Körper wieder verlässt. Vor allem das Erbrechen ist als Körperfunktion in besonderem Maße inszenierungsresistent, als dass es unwillkürlich ausgelöst werden kann und – einmal ausgelöst – mechanisch abläuft. Zudem gilt für Erbrechen, wie auch für andere Körperausscheidungen, dass in diesem

²⁷ Der „money shot“ bezeichnet in der Pornographie-Produktion den sichtbaren und gefilmten Samenerguss des Mannes und heißt deshalb so, weil er produktionsökonomisch die meisten Ressourcen verbraucht (Samenergüsse sind in einer bestimmten Zeit nicht beliebig häufig reproduzierbar) und häufig (im wörtlichen wie übertragenden Sinn) als Klimax der Inszenierung gilt. Grindstaff 2002 ging es darum, den Begriff auf Daily Talkshows zu übertragen, denn auch hier ist die Inszenierung zugeschnitten auf die sichtbare Produktion von Körperflüssigkeiten (hier: Tränen), die auf innere Zustände schließen lassen (hier: Emotionen/Traurigkeit) und diese bewahrheiten (sollen).

Fall zuvor Aufgenommenes den Körper wieder verlässt, dass also Materie sichtbar und manifest abgesondert bzw. ausgeschieden wird. Aufgrund dieser materiellen und physischen Manifestation können derartige körperliche Vorgänge nicht im Sinne des Spielens oder des ‚so-tun-als-ob‘ inszeniert werden. Dass das Konzept der erläuterten Dschungelprüfung gerade auf diese Form der Inszenierungsresistenz abzielt, erschließt sich unter anderem in dem überdeutlichen Hinweis der Moderatoren, dass ein Stern nur gewonnen ist, wenn das Gegessene auch ‚im Körper‘ bleibt, d.h. die ekelbedingte körperliche Reaktion des sofortigen Erbrechens der aufgenommenen Kotzfrucht gilt als Regelverstoß, wodurch das Überwinden des Brechreizes im Sinne der Kontrolle über den eigenen Körper zur eigentlichen Herausforderung wird. Genau dieser ‚Kampf‘ gegen die eigenen Körperfunktionen verdeutlicht sich am Ausdrucksverhalten, wenn beispielsweise Jay Khan während dem Essen der Maden das Gesicht verzieht, sich krümmt oder sich seine Nase zuhält um die Geschmacksnerven zu beeinflussen.



Abb. 6 u. 7: Jay Khan (mit Sarah Knappik) würgt und erbricht in *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* nach dem Essen von u.a. Maden

Im Zusammenhang mit Körperfunktionen und körperlichen Absonderungen stellt insbesondere *Blut* als Körperflüssigkeit bzw. das *Bluten* eine Inszenierungsresistenz her, da eine Blutung nur a) durch Verletzung des Körpers in Folge einer äußeren Einwirkung auf die ‚Körperhülle‘ (schneiden, schlagen, schießen, stechen etc.) oder b) als körperinnere Reaktion auf von außen an den Körper heran bzw. in den Körper hinein getragene Auslöser entstehen kann (infizieren, vergiften etc.). Das Bluten selbst ist somit eine Folge der unnatürlichen Öffnung des Körpers oder eines inneren Organs und somit als ‚Freilegung‘ des neuronal und hormonell ablaufenden Blutkreislaufs zu ver-

stehen. Weder das Zirkulieren des Bluts (d.h. die Herztätigkeit) noch das Austreten des Bluts aus einer Wunde bzw. das Entstehen einer blutenden Wunde kann bewusst gesteuert werden, d.h., man kann dem eigenen Körper nicht befehlen zu bluten. Somit wird deutlich, dass Verletzungen und letztlich Blutungen nicht inszeniert und nicht ‚gespielt‘ werden können, da sie stets einen physischen und folgenhaften Eingriff am bzw. in den Körper bedeuten, welcher als Projektionsfläche der Verletzung und des Blutens fungiert. Daher wird dies z.B. in der Filmproduktion mit der Tricktechnik des Kunstbluts inszenatorisch gelöst bzw. umgangen, da ansonsten auch in als fiktional präsentierten Filmen eine entsprechende folgenhafte Verletzung des Körpers der DarstellerIn nötig wäre.

Gerade im Verhältnis zu fiktionalen Filmen kann Blut bzw. dem Bluten in Reality-TV-Formaten folglich ein sehr hohes Maß an Inszenierungsresistenz und Authentizität zugeschrieben werden (dies gilt z.B. auch für Nachrichtenbeiträge über gewalttätige Auseinandersetzungen oder Verletzungen von SportlerInnen im Live-Fernsehen). Konkrete Beispiele aus Reality-TV-Formaten hängen zumeist mit gewalttätigen Auseinandersetzungen und folglich mit direktem Körperkontakt im Sinne der Einwirkung auf den Körper durch andere Personen zusammen. Es finden sich jedoch (bisher) keine Reality-TV-Formate, die konkret auf gewalttätige Auseinandersetzungen oder mutwillige Verletzungen unter den KandidatInnen anlegt wären, allerdings prügeln sich 2008 zwei Kandidaten in der bulgarischen Version von *Big Brother* (Nova Television) gegenseitig blutig. Im Zuge des Sub-Genres der körperbezogenen Makeover-Formate (z.B. *Extrem Schön!* (RTL2)) kann Blut jedoch auch Teil eines positiv konnotierten Rahmens sein und bluten in diesem Fall aufgrund des operativen Eingriffs erfolgen. Bluten ist des Weiteren als Folge größerer und selbst zugefügter Verletzungen möglich, jedoch sind entsprechende Beispiele aus Reality-TV-Formaten bislang nicht bekannt.²⁸



Abb. 8: Einer der Kandidaten der bulgarischen Variante von *Big Brother* wird nach einer Prügelei mit blutigem Gesicht von Sicherheitspersonal aus dem Setting abgeführt

d) Direkter Körperkontakt

Die bisher erläuterten Kategorien haben bereits aufgezeigt, dass direkter Körperkontakt als kausale Ursache weiterer körperlicher Inszenierungsresistenzen anzusehen ist. In der vorgenommenen Reihung ist es allerdings notwendig direkten Körperkontakt auch

²⁸ Zu erwähnen wären lediglich Stunt-/Action-Reality-Shows wie *Jackass* (MTV) oder *Bully Beatdown* (MTV), in denen aufgrund von ausgeführten Stunts oder ausgetragenen Ringkämpfen blutige Verletzungen entstehen können bzw. in Kauf genommen werden. Dies gilt in abgeschwächter Form auch für Promibox-Formate wie *Das große Sat.1 Promiboxen* (2013).

als separate Kategorie aufzuführen, denn dieser kann zwar Teil eines Schauspiels sein, jedoch bleibt der Körperkontakt selbst davon physisch-materiell unberührt, d.h. es hat immer eine tatsächliche Berührung physischer Körper stattgefunden, woraus sich Eigendynamiken jenseits der Inszenierung ergeben (können). Hierunter fallen z.B. küssen, schlagen, umarmen, Hände schütteln und Geschlechtsverkehr. Die Folgenhaftigkeit von direktem Körperkontakt ist teilweise wiederum durch körperliche Reaktionen (z.B. der Knutschfleck nach einem Kuss), durch körperliche Absonderungen (z.B. bluten nach einem Schlag) wie auch durch zugehörige körperliche Ausdrucksinformationen ablesbar (z.B. Mimik aufgrund des Schmerzes eines Schlags als direktem Körperkontakt). Somit ist der Aspekt des ‚so-tun-als-ob‘, das Spielerische und das Inszenierte jeweils eine Frage der Deutung, physischer Kontakt ist jedoch insofern inszenierungsresistent, als dass er entweder stattfindet oder nicht.

Vor allem positiv konnotierte intime direkte Körperkontakte wie das Küssen sind in Reality-TV-Formaten verhandelbare und zu diskutierende Inszenierungsresistenzen. In der fünften Staffel (2011) von *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* entwickelte sich zwischen den KandidatInnen Jay Khan und Indira Weis eine körperliche intime Liebesbeziehung, die von Produktionsseite her entsprechend fokussiert und präsentiert wurde. Zentral war hierbei eine Kuss-Szene zwischen den genannten KandidatInnen, die als intime Zweisamkeit beim gemeinsamen Baden im See des Dschungelcamps gerahmt wurde, und die damit endete, dass Jay Khan in der finalen Umarmung über die Schulter von Indira Weis hinweg direkt in die Kamera blickte. Es steht außer Frage, dass in dieser Kuss-Situation direkter körperlicher Kontakt zwischen den Beteiligten stattgefunden hat, dies ist durch die Fernsehbilder eindeutig belegt, so dass die vollzogene Körperlichkeit als solche folgenhaft vorhanden und dokumentiert ist. Die Deutung dieser Kuss-Szene als intime Interaktion ist hingegen schon schwieriger, da die Konzeption des Formats *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* den ohnehin vorherrschenden erhöhten Aufführungsverdacht des Reality-TVs nochmals zu potenzieren scheint. Gerade im Fall von KandidatInnen wie Jay Khan und Indira Weis, die beide durch Casting-Formate bekannt wurden und zudem über genügend Boulevard-Erfahrung und zumindest grundlegende schauspielerische Fähigkeiten verfügen, erscheint eine Rahmung dieser Kuss-Szene als Spiel bzw. als mediale Inszenierung für das Format (und letztlich den eigenen Status als Reality-Star) als plausibel.²⁹

²⁹ Die besagte Kuss-Szene und die möglicherweise inszenierte bzw. ‚gefakte‘ Liebesromanze zwischen Jay Khan und Indira Weis wurde dem entsprechend in der Tagespresse diskutiert (vgl. z.B. Spiegel Online 2011).



Abb. 9: Die besagte Kuss-Szene zwischen Indira Weis und Jay Khan in *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* am Ende der Kuss-Szene

Abb. 10: Jay Khan's Blickkontakt mit der Kamera

Insbesondere der erwähnte Blick von Jay Khan in die bewusst wahrgenommene und fokussierte Kamera, deren Anwesenheit in dieser entscheidenden Szene eben nicht ‚spielerisch‘ ausgeblendet wird, zeigt rückwirkend, dass diese Kuss-Szene zwischen ‚echter‘ emotionaler Zuneigung *innerhalb der TV-Sendung* und Inszenierung zweier Reality-TV-erfahrener B-Prominenter *für die TV-Sendung bzw. für die Kamera* schwankt. Das Küssen selbst ist als physische Berührung jedoch insofern inszenierungsresistenter (etwa im Vergleich zu rein sprachlichen Begegnungen), als dass der Kuss nicht bloß etwas (symbolisch) behauptet oder bedeutet (z.B. Zuneigung), sondern aufgrund seiner Körperlichkeit zugleich auch etwas vollzieht. Während z.B. der verbale Streit nach dem Streit kein wirklicher Streit war, bleibt der vollzogene Kuss auch im Falle der Rückrahmung als ‚gespielt‘ ein Kuss im Sinne des körperlichen Vollzugs, lediglich die Implikation des Kusses verändert sich.³⁰

e) Direkte physische Eingriffe in den Körper und am Körper

Diese Kategorie markiert hinsichtlich der Inszenierungsresistenz des Körpers einen weiteren und zugleich letzten Schritt. Direkte physische Eingriffe in den Körper können, wie bereits dargelegt, durch die Person selbst oder wie etwa bei oben erörterten

³⁰ Dramatik und Folgenhaftigkeit körperlicher Berührungen nehmen mit steigender Sexualisierung zu. So bleibt etwa der in der Pornographie für ein Publikum vollzogene Geschlechtsverkehr (vgl. Schäfer 2008) ein sexueller Akt (unabhängig davon, dass er inszeniert ist) mit allen seinen möglichen Folgen (Intimitätsverlust, Schwangerschaft, Geschlechtskrankheiten).

Prügeleien durch andere hervorgerufen werden. Sie hängen zudem mit entsprechenden bereits genannten körperlichen Reaktionen wie bluten zusammen. Direkte physische Eingriffe sind prinzipiell inszenierungsresistent, da sie (temporär) irreversible Folgen zeitigen, d.h. sie ziehen (temporär) unwiderrufliche physische Veränderungen nach sich (z.B. eine Schwellung). Hierbei lassen sich unterschiedliche Grade der Dauer und der Folgenhaftigkeit der körperlichen Veränderung bestimmen, mit ansteigender Schwere der Konsequenz sind u.a. zu nennen: Haare schneiden, Zunahme/ Abnahme von Körpergewicht, Piercen, Tätowieren, (Selbst-)Verletzungen und Operationen bzw. chirurgische Eingriffe sowie Amputation. Alle diese am Körper vorgenommenen Eingriffe sind dabei inszenierungsresistent, da sie keine Deutung als Täuschung mehr zulassen. Der Körper ist hier als Leib und als physische Materie zu begreifen, welche ‚bearbeitet‘ und sichtbar verändert bzw. geöffnet wird. Die Folgenhaftigkeit zeigt sich dabei im Vergleich: So wachsen beispielsweise abgeschnittene Haare im Gegensatz zu amputierten Gliedmaßen über die Dauer wieder nach. In jedem Fall bleibt das Äußere als dauerhaft Verändertes lesbar, wodurch sich direkte physische Eingriffe in den Körper beispielsweise von der temporär ablesbaren mimischen Ausdrucksinformation einer Emotion unterscheiden.

Direkte physische Eingriffe in den Körper und am Körper lassen sich in unterschiedlichen Graden als Teil von Reality-TV-Formaten benennen, so bilden im Bereich der Makeover-Shows Sendungen wie *Extrem Schön!* (RTL2), *The Swan* (FOX) oder *I Want a Famous Face* (MTV) ein eigenes Sub-Genre, das speziell (Schönheits-) Operationen und (damit verbundene) modische Veränderungen fokussiert.³¹ Der Körper wird in derartigen Formaten zumeist unter ästhetischen Normen als von diesen abweichend thematisiert und entsprechend durch operative Eingriffe sichtbar verändert (in *I Want a Famous Face* z.B. anhand der Optik einer berühmten Person), in *Extrem Schön!* werden die Eingriffe teilweise auch gesundheitlich gerechtfertigt. Ein weiteres Sub-Genre sind Reality-TV-Formate wie *The Biggest Loser* (ProSieben, RTL2, Sat.1), die das Abnehmen von Körpergewicht als Mischung aus gesundheitlicher und kompetitiver Motivation thematisieren. Der Eingriff in die Physis erfolgt hierbei zwar dahingehend indirekt, dass kein operativer Eingriff von außen in den Körper vorgenommen wird (es wird also z.B. kein Fett abgesaugt), jedoch ist auch durch das länger andauernde Abnehmen von Gewicht eine direkte Veränderung des Körpers ersichtlich, die zunächst von gleicher Folgenhaftigkeit ist wie eine zeitlich schneller erfolgte Operation. Diese Form der Inszenierungsresistenz betrifft letztlich jegliche Form der banalen alltäglichen Eingriffe am Körper zu denen u.a. Nägel schneiden oder rasieren zu zählen ist, sowie biologisch bedingte alltägliche Vorgänge wie den normalen Verlust abgestorbener Hautzellen usw.

³¹ S. hierzu vertiefend u.a. Flügel 2007, Heller 2007 sowie Sender 2012.



Abb. 11: Kandidat Shannon aus der australischen Version von *The Biggest Loser* zu Beginn
Abb. 12: und am Ende der Staffel



Abb. 13: Operativer Eingriff an einer Kandidatin in *Extrem schön!*
Abb. 14: Einer Kandidatin von *Germany's NextTop Model* werden die Haare geschritten

Insbesondere in Casting-Formaten wie *Germany's Next Top Model* (ProSieben) sind weniger folgenhafte und dauerhafte Veränderungen als fixe Inszenierungsbausteine gesetzt. So werden die Kandidatinnen zu Beginn einer jeden Staffel einem sogenannten modischen und optischen ‚Umstyling‘ unterzogen, was sich vor allem durch teils radikale Veränderungen der Frisur auszeichnet. In Casting-Formaten ist das Haare schneiden für die Darstellung von direkten Eingriffen in den (Kandidaten-)Körper und die damit verbundenen körperlichen Veränderungen, Reaktionen und Ausdrucksinformationen ein sehr relevanter Vorgang. Zum einen ist das Schneiden der Haare ein sofortig gezeitigter und sichtbarer und zugleich (physisch) schmerzloser Eingriff, zum anderen ist diese körperliche Veränderung in der Regel mit hoher Emotionalität verbunden. Der zentrale Effekt dieses ‚Umstylings‘ in *Germany's Next Top Model* ist daher nur selten die bloße ästhetische Veränderung der Kandidatinnen von ‚Alltag‘ zu ‚Model‘, sondern vielmehr die Provokation eines möglichst großen emotionalen Gefälles und entsprechender Ausdrucksinformationen in der Reaktion insbesondere jener Kandidatin, der in Tradition des Formats die langen Haare zu einer Kurzhaarfrisur ‚umgestylt‘ werden. Folglich werden direkte körperliche Veränderungen im Reality-TV im Fall von Schönheit und Gesundheit (z.B. *Extrem Schön!*) einerseits positiv konnotiert thematisiert, normativ angewandt und dauerhaft(er) vollzogen, andererseits (teil-)normativ angewandt, positiv vermittelt aber von den Betroffenen meist negativ konnotiert und weniger dauerhaft vollzogen (z.B. Haare schneiden in *Germany's Next Top Model*). In beiden Varianten sind entsprechende emotionale Reaktionen und Ausdrucksinformationen zur umfassenden Dokumentation einkalkuliert.

f) Grenzen des hellwachen bzw. physischen Daseins

Außerhalb direkter physischer Einwirkungen auf den Körper oder die Körperhülle stellen grenzwertige physische Zustände eine wichtige übergeordnete Kategorie hinsichtlich der ‚Display‘-Fähigkeit des Körpers dar. Hierunter fallen Aspekte wie Schlaf, Narkose, Ohnmacht, Schock, Trunkenheit, Rausch, Mangelercheinungen, Trance etc. In allen Fällen sind physischer und psychischer Zustand betroffen, der teilweise und/oder temporäre Verlust der Kontrolle über den eigenen Körper ist durch innere biochemische und/oder physiologische Vorgänge bedingt, die von der Person selbst nicht kontrolliert werden können.

Im Bereich des Reality-TV findet sich eine ganze Reihe unterschiedlicher Dating-Shows wie *Der Bachelor* (RTL) oder *Rock of Love with Bret Michaels* (MTV) und ebenso können Party-Formate wie *We Love Sölden* oder *Jung, wild und sexy* (3+, Schweiz) benannt werden, die z.T. auf dem Konzept beruhen, den KandidatInnen genügend Alkohol zur Verfügung zu stellen, so dass Trunkenheit und Rausch als Zustand erreicht und entsprechend geprägte soziale Situationen und Interaktionen provoziert werden. Diese Strategie ist ebenso in *Big Brother* oder *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* zu erkennen, hier wird Alkohol oftmals als Belohnung für bestandene Prüfungen oder bei Geburtstagen der TeilnehmerInnen zur Verfügung gestellt. Des Weiteren inkludieren derartige Formate Elemente wie Schlafentzug und das Rationieren von (wenig) Nahrung, wodurch entsprechende Grenzzustände provoziert und entsprechend dokumentiert und präsentiert werden. Makeover-Formate wie *Extrem Schön!* zeigen die Kandidatinnen oftmals vor oder nach der Operation in noch oder schon narkotisiertem Zustand und nahezu alle Reality-Shows verwenden Groß- und Detailsinstellungen von

Nachtsicht-Aufnahmen der KandidatInnen im veränderten Bewusstseinszustand des Schlafens. Als weiteres Subgenre können v.a. für den US-amerikanischen Raum zudem sogenannte Rehab-Shows (von engl. rehabilitation = dt. Drogentherapie) benannt werden, in denen sich vornehmlich (ehemalige) Prominente TV-Persönlichkeiten unter ärztlicher Aufsicht einer Suchttherapie unterziehen. Insbesondere im Format *Celebrity Rehab with Dr. Drew* (VH1) wurden dabei die Entzugserscheinungen der TeilnehmerInnen wie Zittern, Mangelerscheinungen, Schweißausbrüche, Sprachverlust und geistige Verwirrung dokumentiert.



Abb. 15: Kandidatinnen in der *Der Bachelor* trinken Champagner im Whirlpool

Abb. 16: Zwei Teilnehmer der Party-Formats *We Love Sölden* schlafen ihren Rausch aus

Geburt (sowohl gebären als auch geboren werden) und Tod (verstanden als die Abwesenheit zentraler Lebensfunktionen des physischen Körpers) sind hinsichtlich des physischen Daseins als Extreme zu begreifen. Während die Grenzbereiche des Hellwachseins verminderte bis nicht vorhandene Darstellungskompetenz implizieren, markieren Geburt und Tod im Sinne eines Entstehens und Endens von Leben die Demarkationslinie des Inszenierbaren. Letztlich können zwar auch Geburt und Tod inszeniert werden, allerdings wird im Falle der tatsächlichen Herstellung des Phänomens, die Inszenierung ‚von der Realität eingeholt‘, da die Konsequenzen in diesem Fall besonders drastisch und greifbar ‚durschschlagen‘ (geborenes Kind; verstorbener Mensch). Das Ende und der Anfang des menschlichen Körpers als Organismus und als deutbare Existenz im Sinne der Überschreitung der physischen Grenze zwischen Leben und Tod besitzt folglich die größtmögliche Inszenierungsresistenz und somit die größte Folgenhaftigkeit. Hierin liegen somit auch die Grenzen des (bisherigen) Reality-TV: auf der einen Seite wurde die Ausstrahlung einer geplanten Geburtsshow auf RTL durch Berliner Gerichte

Anfang 2013 untersagt, die Dreharbeiten hatten bereits begonnen (vgl. Spiegel Online 2013), auf der anderen Seite existieren keine Reality-TV-Shows, die den Tod bzw. das Sterben explizit als Konzept oder Ziel der Sendung verfolgen. Jedoch wurde z.B. 2013 die Sendung *Koh-Lanta* (TF1), die französische Variante von *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!*, nach dem Unfalltod eines Kandidaten abgebrochen (vgl. Die Welt 2013).

7. Fazit

Insgesamt betrachtet wurde deutlich, wie sich die Inszenierung von Inszenierungsgrenzen sowie damit verbundene Authentizitätszuschreibungen an der Physis des Körpers sowie der Faktizität und der Folgenhaftigkeit von Eingriffen in den Körper ausrichtet. Es muss aber gleichermaßen festgehalten werden, dass es hinsichtlich der Inszenierungsgrenzen und der Inszenierungsresistenz des menschlichen Körpers folgende entscheidende Faktoren und Übergänge zu benennen sind:

- Die Möglichkeit des Erlernens von Ausdrucksinformationen aufgrund ihrer bekannten sozialen und kulturellen Bedeutungen, was eine übergangslose bis niedrige Inszenierungsresistenz bedingt;
- Die Möglichkeit des Erlernens der (bedingten) Kontrolle über Körperfunktionen;
- Die (bedingte) Dauerhaftigkeit körperlicher Zustände und die Möglichkeiten auf diese extern einzuwirken;
- Die Möglichkeiten der Aufführbarkeit körperlicher Zustände, Reaktionen und Funktionen;
- Eingriffe in die Materialität des Körpers.

Die Inszenierungsresistenz steigt mit der Stärke des Eingriffs in den Körper sowie mit der Dauerhaftigkeit und vor allem der Folgenhaftigkeit des Eingreifens. Dies betrifft insbesondere Situationen, in denen sich trotz medialer Inszenierung nicht bloß ein Schauspiel ereignen kann, was bei körperlichen Reaktionen (z.B. Würgen) und insbesondere bei direkten körperlichen Veränderungen (z.B. Operation) der Fall ist, da dies unmittelbar am Körper sichtbar und dokumentierbar wird. Gleichmaßen nimmt der prinzipielle Aufführungsverdacht ab, wenn die Eingriffe in den Körper immer folgenhafter werden. Somit lässt sich generell konstatieren, dass insbesondere kompetitiv angelegte (performative) Reality-(Spiel-)Show-Formate wie *Big Brother* oder *Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* explizit darauf ausgerichtet sind, die körperlichen Ressourcen der KandidatInnen im Rahmen der konzipierten Lebensumstände für ein möglichst variantenreiches Spektrum an Ausdrucksformen, körperlichen Reaktionen und Zuständen zu nutzen. Auf Seite der Produktion bilden v.a. das auferlegte Zusammenleben (bewusst gewählter) unterschiedlicher Persönlichkeiten sowie die Wahl exotischer Settings und klimatischer Extreme die Grundelemente der Evokation und Provokation entsprechender physischer Inszenierungsresistenzen, die in der Post-Production natürlich mit entsprechenden visuellen und musikalischen Gestaltungsmitteln versehen und für die Präsentation in der Sendung bearbeitet und folglich inszeniert werden.

Dabei wurde zudem deutlich, dass für alle entwickelten Kategorien der körpergebundenen Inszenierungsresistenz – wie in Abschnitt 4 hergeleitet – der Faktor Zeit eine

wesentliche Rolle spielt und daher für die Konzeption entsprechender Reality-TV-Formate ein bedeutendes Element darstellt. Die Dauer der Prozesse körperlicher Veränderungen und Reaktionen sind ein zentraler Aspekt der ‚Display-Fähigkeit‘ des Körpers. So sind beispielsweise Verletzungen oder das Schneiden der Haare unmittelbare, sofort sichtbare körperliche Veränderungen, wohingegen Operationen eine gewisse Zeitspanne überdauern und die nicht operative Abnahme von Körpergewicht Monate bis Jahre benötigt. Reflexe (wie z.B. Erschrecken) sind wie auch Trunkenheit oder Schlaf nicht dauerhaft, bestimmte Verletzungen (wie z.B. Schwellungen) treten zeitversetzt ein, Krankheiten haben unterschiedliche Inkubationszeiten usw. Zudem wird Zeit im Sinne der Dauer eines auferlegten Zustands oder einer zu erfüllenden Aufgabe in Reality-TV-Formaten wie *Big Brother* häufig als Mittel eingesetzt, um Körper und damit auch Personen, die in ihrer leiblichen Existenz an diesen Körper gebunden sind, etwa durch Schlaf- oder Essensentzug oder durch fehlende Privatsphäre unter Druck zu setzen, um dadurch schwer kontrollierbare körperliche Reaktionen oder Zustände hervorzurufen.

Anhand der Sendungsbeispiele konnte aufgezeigt werden, wie Spezifika des Mediums durch das Reality-TV-Genre zur Inszenierung von Inszenierungsgrenzen ausgenutzt werden. Zugleich wurde deutlich, dass Fernsehforschung, sobald realitätswirksame Ereignisse die Grundlage der Darstellung sind, nicht bei einer Analyse des Bildschirmkommunikats stehen bleiben kann, sondern sich einer Betrachtung der Herstellungsprozesse auf Produktionsebene zuwenden muss, da hier die erläuterten ‚Folgekosten‘ der Inszenierung entstehen und sich Eigendynamiken entfalten, die selbst nur noch in Ausschnitten Teil der ausgestrahlten Sendung sind. Dies hängt mit einem generellen, den Begriff der Inszenierung betreffenden Umstand zusammen: Mediendarstellungen, die menschliche Körper verwenden (z.B. Theater) oder wahrnehmungsanalog zeigen (Fernsehen), können Ereignisse, die in existentiellere Bereiche wie Geburt, Tod oder Verletzungen vordringen, entweder nur symbolisieren oder realisieren. Die Ebene des ‚so-tun-als-ob‘, wie sie etwa für menschliches Ausdrucksverhalten wie lachen oder Handlungsformen wie kämpfen möglich ist, entfällt hierbei als Option. Letzteres bedeutet, dass trotz Aufführungsrahmen die entsprechenden Ereignisse ihre realen Konsequenzen zeitigen. An solchen ‚Schnittstellen‘ (vgl. Seier/Surma 2008) von Realität und medialer Darstellung setzt Reality-TV an, und es kann dort ansetzen, weil es Fernsehen ist.

Der vorliegende Beitrag plädiert daher auch dafür, dass zukünftige mediensoziologische und kommunikationswissenschaftliche Forschung sich stärker mit den ‚Rückseiten‘ (Ressourcen, Kosten, ‚Kollateralschäden‘) von Inszenierungsprozessen (oder allgemeiner: Rahmungsprozessen) auseinandersetzen hätte, was grundsätzlich bedeutet das, was Goffman (1977) die Materialität der Basis (ebd.: 316) genannt hat, stärker in den Blick zu nehmen. Dies spielt insbesondere bei faktualen Darstellungen und in herausragender Weise bei Reality-TV eine Rolle, da hier nicht nur mittels des Produkts (der Fernsehsendung) mit Wirklichkeit gespielt wird (was sich rezeptionsseitig als Attraktion fassen lässt), sondern auch die Herstellung des Produkts (Produktion) ‚Kosten‘ verursacht, welche – darstellungsstrategisch oder kollateral – nicht nur Authentizitätshinweise abgeben, sondern ihrerseits – jenseits des Produkts und relativ unabhängig von der Frage der Inszenierung – Eigendynamiken entfalten, die bisweilen weit über ‚das Fernsehen‘ hinaus wirken. Die angemessene Konzeptualisierung und empirische

Erforschung dieses Bereichs steht unseres Erachtens noch ganz am Anfang, wozu der vorliegende Artikel versucht war, einen Beitrag zu leisten.

Literatur

- Andrejevic, M. (2004): *Reality TV: the work of being watched*, Lanham
- Austin, J. L. (1972/1979): *Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with words)*, Stuttgart
- Bente, G.; Fromm, B. (1997): *Affektfernsehen. Motive, Angebotsweisen und Wirkungen*, Opladen
- Bleicher, J. K. (2006): *Reality-TV*, in: Bentele, G.; Brosius, H.-B.; Jarren, O. (eds.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*, Wiesbaden, 237–238
- Brunsdon, C. et al. (2001): *Factual entertainment on British Television*, in: *Cultural Studies*, 4/1, 29–62
- Corner, J. (2002): *Performing the Real*, in: *Television and New Media*, 3/3, 255–270
- Die Welt (2013): *Zwei Tote in französischer „Dschungelcamp“-Show*
<http://www.welt.de/vermischtes/article114950072/Zwei-Tote-in-franzoesischer-Dschungelcamp-Show.html> (Download am 6.1.2014)
- Dubrofsky, R. (2009): *Fallen Women in Reality TV. A pornography of emotion*, in: *Feminist Media Studies*, 9/3, 353–368
- Fischer-Lichte, E. (2001): *Inszenierung – ein ästhetischer und/oder anthropologischer Begriff?*, in: dies.: *Ästhetische Erfahrung – das Semiotische und das Performative*, Tübingen, 291–300
- Fischer-Lichte, E. (2013): *Performativität. eine Einführung*, Bielefeld
- Flügel, A. T. (2007): *Medien und die Konstruktion von Schönheitsidealen bei Jugendlichen – Das Beispiel „The Swan – Endlich schön!“*, in: Döveling, K.; Mikos, L.; Nieland, J. (eds.): *Im Namen des Fernsehvolkes*, Konstanz, 279–314
- Goffman, E. (1973): *Interaktion: Spaß am Spiel. Rollendistanz*, München
- Goffman, E. (1974): *Das Individuum im öffentlichen Austausch. Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung*, Frankfurt a. M.
- Goffman, E. (1977): *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrung*, Frankfurt a. M.
- Goffman, E. (1981a): *Footing*, in: ders. (ed.): *Forms of Talk*, Philadelphia, 124–159
- Goffman, E. (1981b): *Geschlecht und Werbung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Göttlich, U. (2001): *Fernsehproduktion, factual entertainment und Eventisierung*, in: *montage AV*, 10/1, 71–90
- Grindstaff, L. (2002): *The Money Shot. Trash, Class, and the Making of TV Talk Shows*, Chicago/London
- Ganz-Blättler, U. (2004): *Scripted and Staged Media Realities*, in: *Communication Science*, 4/1, 111–128
- Hahn, A. (2000): *Kann der Körper ehrlich sein?*, in: ders.: *Konstruktionen des Selbst, der Welt und der Geschichte*, Frankfurt a. M., 353–366
- Heller, D. (2007): *Makeover television: realities remodeled*, London
- Hildebrandt, A. (2008): *Wenn der Tod bei den „Popstars“ zu Gast ist*
<http://www.welt.de/fernsehen/article2587017/Wenn-der-Tod-bei-den-Popstars-zu-Gast-ist.html> (Download am 06.01.2014)
- Hill, A. (2005): *Reality TV: audiences and popular factual television*, London
- Hill, A. (2007): *Restyling factual TV: audiences and news, documentary and reality genres*, London
- Hippel, K. (1998): *Prolegomena zu einer pragmatischen Fernsehtheorie*, Berlin, Freie Universität, Dissertation
- Hißnauer, C. (2011): *Fernsehdokumentarismus: Theoretische Näherungen, pragmatische Abgrenzungen, begriffliche Klärungen*, Konstanz

- Holmes, S.; Jermyn, D. (2004): Introduction, in: dies. (eds.): *Understanding reality television*, London, 1–32
- Iser, W. (1991): *Das Fiktive und das Imaginäre: Perspektiven literarischer Anthropologie*, Frankfurt a. M.
- Kaczmarek, L. (1993): Diskursanalytische Bemerkungen zu „Wetten dass..?“, in: Hügel, H.; Müller, E. (eds.): *Fernsehsows. Form- und Rezeptionsanalyse*, 66–81
- Keppler, A. (1994): *Wirklicher als die Wirklichkeit? Das neue Prinzip der Fernsehunterhaltung*, Frankfurt a. M.
- Keppler, A. (2006): *Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*, Frankfurt a. M.
- Kirchmann, K. (2000): Störung und ‚Monitoring‘. Zur Paradoxie des Ereignishaften im Live-Fernsehen, in: Hallenberger, G.; Schanze, H. (eds.): *Live is Life. Mediale Inszenierungen des Authentischen*, Baden-Baden, 91–104
- Klaus, E.; Lücke, S. (2003): Reality TV – Definition und Merkmale einer erfolgreichen Genrefamilie am Beispiel von Reality Soap und Docu Soap, in: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 51/2, 195–212
- Knoblauch, H. (2013): Alfred Schutz' Theory of Communicative Action, in: *Human Studies*, 36, 323–337
- Krämer, S. (2004): Was haben ‚Performativität‘ und ‚Medialität‘ miteinander zu tun? Plädoyer für eine in der ‚Aisthetisierung‘ gründende Konzeption des Performativen. Zur Einführung in diesen Band, in: dies. (ed.): *Performativität und Medialität*, München, 13–32
- Kurotschka, M. (2007): Verschwimmende Grenzen von Realität und Fiktion. Eine Analyse von „Deutschland sucht den Superstar“, in: Döveling, K.; Mikos, L.; Nieland, J. (eds.): *Im Namen des Fernsehvolkes*, Konstanz, 117–153
- Meyrowitz, J. (1990): Redefining the Situation: Extending Dramaturgy into a theory of social change and media effects, in: Riggins, S. (ed.): *Beyond Goffman: studies on communication, institution, and social interaction*, Berlin, 65–97
- Mikos, L. (2007): „Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!“ – Eine Formatbeschreibung und Bewertung, in: Döveling, K.; Mikos, L.; Nieland, J. (eds.): *Im Namen des Fernsehvolkes*, Konstanz, 211–239
- Müller, E. (1999): *Paarungsspiele. Beziehungssows in der Wirklichkeit des neuen Fernsehens*, Berlin
- Murray, S.; Ouellette, L. (eds.) (2009): *Reality TV. Remaking Television Culture*, New York
- Neumann-Braun, K.; Schmidt, Axel (2000): Nichts ist authentischer als die Suche nach Authentizität – Real-People-Formate in Fernsehen (Big Brother) und Internet (Webcam), in: *Psycho-sozial*, IV, 65–80
- Raab, J.; Soeffner, H.-G. (2005): Körperlichkeit in Interaktionsbeziehungen, in: Schroer, M. (ed.): *Soziologie des Körpers*, Frankfurt a. M., 166–188
- Rapp, U. (1973): *Handeln und Zuschauen: Untersuchungen über den theatersoziologischen Aspekt in der menschlichen Interaktion*, Darmstadt
- Saade, J.; Borgenicht, J. (2004): *The reality TV handbook. An insider's guide*, Philadelphia
- Schechner, R. (2006): *Performance studies. An introduction*, New York
- Schmidt, A. (2011): *Medien | Interaktion. Zum Zusammenhang von Handeln und Darstellen am Beispiel faktualer Fernsehformate*, Baden-Baden
- Schmidt, A. (2012): Das „Reality-Prinzip“. Programmatisches Plädoyer für die Kombination produkt- und produktionsanalytischer Zugänge in der Erforschung faktualer TV-Formate, in: *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 30/3, 362–391
- Schäfer, R. (2008): Zur Strukturlogik der Pornographie, in: *Sozialer Sinn*, 9/1, 197–217
- Seier, A.; Surma, H. (2008): Schnitt-Stellen. Mediale Subjektivierungsprozesse in *The Swan*, in: Villa, P. (ed.): *Schön normal – Manipulationen am Körper als Technologien des Selbst*, Bielefeld, 173–198

- Sender, K. (2012): *The Makeover. Reality Television and Reflexive Audiences*, New York
- Spangenberg, P. M. (1992): Ereignisse und ihr Medium. Über das Verhältnis von Wahrnehmung, Interaktion und audiovisueller Kommunikation, in: Balke, F.; Méchoulan, E.; Wagner, Benno (ed.): *Zeit des Ereignisses – Ende der Geschichte?*, München, 89–109
- Spiegel Online (2008): RTL-Dschungelshow: Lisa Bund im Krankenhaus <http://www.spiegel.de/panorama/leute/rtl-dschungelshow-lisa-bund-im-krankenhaus-a-529637.html> (Download am 06.01.2014)
- Spiegel Online (2011): Dschungelcamp: Jay zieht Leine <http://www.spiegel.de/kultur/tv/dschungelcamp-jay-zieht-leine-a-742361.html> (Download am 06.01.2014)
- Spiegel Online (2013): Kreißsaal-Doku: Berliner Senat stoppt Geburten-Show auf RTL <http://www.spiegel.de/panorama/gesellschaft/senat-stoppt-kreissaal-doku-babyboom-auf-rtl-a-885732.html> (Download am 06.01.2014)
- Reichertz, J. (1992): Der Morgen danach. Hermeneutische Auslegung einer Werbefotographie in zwölf Einstellungen, in: Hartmann, H. A.; Haubl, R. (eds.): *Bilderflut und Sprachmagie. Fallstudien zur Kultur der Werbung*, Opladen, 141–164
- Reichertz, J. (2005): Wissenssoziologische Verfahren der Bildinterpretation, in: Mikos, L.; Wegener, C. (eds.): *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*, Konstanz, 141–152
- Rohen, J. W./Lütjen-Drecoll, E. (2006): *Funktionelle Anatomie des Menschen. Lehrbuch der makroskopischen Anatomie nach funktionellen Gesichtspunkten*, Stuttgart
- Wegener, C. (1994): *Reality-TV. Fernsehen zwischen Emotion und Information*, Opladen
- Willems, H. (1998): Inszenierungsgesellschaft? Zum Theater als Modell, zur Theatralität von Praxis, in: Willems, H.; Jurga, M. (eds.): *Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch*, Opladen, 23–80
- Willems, H. (2009): Zur Einführung: Medientheatralität und Medientheatralisierung, in: ders.: (ed.): *Theatralisierung der Gesellschaft. Bd. 2: Medientheatralität und Medientheatralisierung*, Wiesbaden, 13–38
- Willems, H. (2012): *Synthetische Soziologie. Idee, Entwurf und Programm*, Wiesbaden
- Winkler, Hartmut (1999): Schmerz, Wahrnehmung, Erfahrung, Genuß. Über die Rolle des Körpers in einer mediatisierten Welt, in: Porombka, S.; Scharnowski, S. (eds.): *Phänomene der Derealisation*, Wien, 211–224
- Wulff, H. J. (1993): Situationalität. Vorbemerkungen zur Analyse von „Glücksradexemplaren“, in: Hügel, H.; Müller, E. (eds.): *Fernsehsows. Form- und Rezeptionsanalyse*, 120–124

Filmographie

- Big Brother* (RTL2, seit 2000)
- Bully Beatdown* (MTV, 2009–2012)
- Celebrity Rehab with Dr. Drew* (VH1, 2008–2012)
- Das große Sat.1 Promiboxen* (Sat.1, 2013)
- Der Bachelor* (RTL, seit 2003)
- Deutschland sucht den Superstar* (RTL, seit 2002)
- Extrem Schön! – Endlich ein neues Leben!* (RTL2, seit 2009)
- Germany's Next Top Model* (ProSieben, seit 2006)
- I Want a Famous Face* (MTV, 2004)
- Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!* (RTL, seit 2004)
- Jackass* (MTV, 2000–2001)
- Jung, wild und sexy – Baggern, saufen, Party machen* (3+, seit 2010)
- Koh-Lanta* (TF1, 2001–2013)
- Köln 50667* (RTL2, seit 2013)
- Popstars* (ProSieben, seit 2000)

Rock of Love with Bret Michaels (MTV, 2007–2009)
The Bachelor (ABC, seit 2002)
The Biggest Loser (ProSieben, Kabel eins, Sat.1, seit 2009)
The Swan (FOX, 2004)
We Love Sölden (ProSieben, 2013)