

---

Luciano Gatti

## Die Autonomie des Fernsehspiels

Samuel Becketts »He, Joe« und »... nur noch Gewölk ...«  
beim Süddeutschen Rundfunk

---

### I. Fernsehspiel als Gattung?

Samuel Becketts Fernsehspiele zeigen den Autor in ein neues künstlerisches Medium involviert. Die fünf für das Fernsehen konzipierten Stücke (*He, Joe*, *Geister-Trio*, ... *nur noch Gewölk ...*, *Quadrat I+II*, *Nacht und Träume*) und noch zwei Bearbeitungen von Theaterstücken (*Nicht Ich*, *Was Wo*) sind kein isoliertes Ereignis im Kontext seines Schaffens, wie man dies von den Hörspielen der 1950er Jahre behaupten könnte.<sup>1</sup> Von *He, Joe* (1965) an bis zu *Was Wo* (1985) hat Beckett sich zwanzig Jahre lang mit dem Fernsehen beschäftigt. Das zwingt uns zu fragen, worin das Spezifische dieses Medium liegt, das dem Werk Becketts besonders entgegenkommt. Adorno hat einmal beobachtet, dass dessen Theaterstücke »dem Medium besonders angemessen sind«,<sup>2</sup> was ein Hinweis auf deren künstlerische Reduktion war. Neben dieser Affinität zwischen einer ästhetischen Tendenz seines Werkes zur Reduktion und den technischen Eigenschaften des neuen Mediums gilt es ebenfalls, die Möglichkeit einer noch stärkeren Kontrolle der verschiedenen Produktionsstufen zu berücksichtigen, die Beckett seit seinen frühesten theatralischen Arbeiten suchte, wie Jonathan Kalb richtig bemerkt:

In his search for the perfect image, Beckett has inserted more and more precise stage directions into his texts, and sought more and more complete control over the action in productions he directs. In live theater, however, even with the most amicable rehearsal atmospheres, it is impossible to have total control because practical circumstances always necessitate some compromises. Only in the television studio, particularly at Süddeutscher Rundfunk (SDR) in Stuttgart, has he been able to wield a directorial baton sufficiently powerful to conduct performances exactly the way he wants and to record them for posterity in that form.<sup>3</sup>

Kontrolle und Reduktion kennzeichnen die späte Phase der Beckett-Produktion, ab Mitte der 1960er Jahre. In diesem Kontext setzen die Fernsehspiele künstlerische Probleme und Verfahren fort, die Beckett in der Prosa, auf der Bühne und im Rundfunk thematisiert hatte; andererseits spürt man die Annä-

herung an das neue Medium bei der Behandlung von beispielsweise Bildern und Stimmen im späten Theater oder in der späten Prosa. Gilles Deleuze, der einen einflussreichen Aufsatz über die Fernsehspiele geschrieben hat, sieht sie als Höhepunkt einer Evolution: sie seien fortgeschrittener als die Theaterstücke oder die Prosa.<sup>4</sup> Dieser Beitrag wiederum beabsichtigt zu zeigen, dass man Becketts Spätwerk vielmehr als eine simultane Entwicklung der unterschiedlichen künstlerischen Mittel begreifen kann, ohne dass aus diesem Grund ein Verdacht auf formale Hybridität aufkommen muss.

In Bezug auf die Autonomie der Kunstgattungen schrieb Beckett einmal an George Duthuit: »I do not believe in collaboration between the arts. I want a theatre reduced to its own means, speech and acting, without painting, without music, without embellishments. This is Protestantism, if you like, we are what we are.«<sup>5</sup> Nach der hier vertretenen Hypothese versuchte Beckett, auch dem Fernsehspiel Autonomie einzuräumen. Die Spezifität der Gattung ist jedoch prinzipiell problematisch, wie ihre Geschichte zeigt: In den 1950er Jahren ist das Fernsehspiel noch sehr theatralisch und erst ab den 1960er Jahre wird es immer mehr filmisch. In diesem Zusammenhang lässt sich Becketts Beziehung zum Fernsehmedium folgendermaßen charakterisieren: In seinem ersten Fernsehspiel – *He, Joe* – reflektiert er über einige Konventionen, die die Anfangszeit der Gattung kennzeichnen, wie etwa den theatralischen Aspekt des Kammerspiels. Die folgenden Spiele wiederum distanzieren sich von diesen immer noch geltenden Konventionen und behandeln medienspezifisch transversale Themen von Becketts Arbeit wie etwa die Dissoziation des Individuums, das Verhältnis zwischen Erinnerung und Erzählung und eine weitreichende Erfahrungskrise. Dies bedeutet, dass wir die Autonomie des Fernsehspiels erst im Kontext von Becketts Werk erkennen können, das durch zwei entscheidende Elemente gekennzeichnet ist: die starke Autonomie der jeweiligen künstlerischen Medien sowie gemeinsame Fragen, die die Arbeiten durchziehen. Um diese Hypothese zu diskutieren, möchte ich zuerst kurz auf die Reflexion der Gattungskonventionen hinweisen, die Becketts Arbeit durchdringt und in den Fernsehsendungen wiederauftaucht. Diese Überlegung möchte ich mit den Produktionsbedingungen seiner Fernsehspiele beim SDR in Verbindung bringen, um sodann die Frage der Autonomie der Gattung anhand einer detaillierten Analyse zweier Spiele: *He, Joe* und ... *nur noch Gewölk* ... zu stellen.

Becketts Auseinandersetzung mit der Gattung des Fernsehspiels gleicht dem von ihm bereits beschrittenen Weg in anderen Gattungen und Medien, wofür seine Stellungnahme zur »Krise des Dramas« exemplarisch ist. In den frühen Stücken, wie *Warten auf Godot* und *Endspiel*, plädiert Beckett für eine kritische Selbstreflexion des Dramas, dessen scheinbar ewige Grundprinzipi-