**Es beginnt in einem Labor und endet in einem Sanatorium. Dies ist die Geschichte einer schönen und starken jungen Frau, der permanenten Revolution. Geboren um 1740 in England, zur Familie gehören Thomas Hobbes, John Locke und Adam Smith. Geht dann nach New Virginia, später nach Frankreich.**
**Nimmt 1794 in Paris am Fest des Höchsten Wesens teil. Tritt auf in wechselnden Kostümen und Maskierungen, aber immer die Ideen des Anfangs verfolgend.**
**Eröffnet nach Ende des Zweiten Weltkriegs ein Großlabor in Westdeutschland.**

**PRESSESTIMMEN**

*Ein echtes Fundstück, ein im positiven Sinne mäanderndes In-Beziehung-Setzen von TV-Shows, Zeitgeschichte, Völkerkunde und dem Wahn der Deutschen* **epd film**

*Ein gewaltiges Projekt. Nicht viel weniger als eine Zustandsbeschreibung der Welt* **Kino-Zeit.de**

*Der Regisseur als Psychoanalytiker* **Deutschlandradio Kultur**

*Ein witziges, kniffliges Stück Kino* **Süddeutsche Zeitung**

*Ein 164-minütiger und überraschend unterhaltsamer Filmessay* **TAZ**

*Die Wiederbelebung eines zu Unrecht vernachlässigten Genre: des enzyklopädischen Films* **Dok Leipzig 2015**

*Die Gameshows wirken wie ein kulturelles Gedächtnis bundesdeutscher Nachkriegsbefindlichkeiten, betörend, lustig, ergreifend* **Berliner Zeitung**

**Infos und Termine unter**

**www.overgames-film.com**

**TEXT | ZITATE**

[nach dem Kapitel **Labor**]
Franz Kafka
*Das Naturtheater von Oklahoma*
Nach dem Romanfragment AMERIKA
Kurt Wolff Verlag München 1927

[nach dem Kapitel **Maggy**]
Michel Lepelletier
*Der Nationale Erziehungsplan*
*Dem Konvent vorgelegt von Maximilien Robespierre*
Paris 13.Juli 1793

[nach dem Kapitel **Syd**]
Werner Altendorf
*Was fragt ihr dumm, was fragt ihr klein*
Verlag Voggenreiter 1936

[nach dem Kapitel **Pfingstwunder**]
Günther Anders
*Die Antiquiertheit des Menschen Bd. 1*
Verlag C. H. Beck München 1956

[nach dem Kapitel **Reeducation**]
Frei nach Stephen Greenblatt
*Schmutzige Riten*
Verlag Klaus Wagenbach GmbH Berlin 1991

**MUSIK**

François-Joseph Gossec *Hymne à l'Être Suprême*
es singt der Cave Cantum Chor Düsseldorf
Leitung: Tilmann Wohleber
Aufnahme und Soundediting: J. U. Lensing

**IMPRESSUM**

Lutz Dammbeck Filmproduktion
mit freundlicher Unterstützung der Filmförderung
Hamburg Schleswig-Holstein GmbH
Gestaltung: Andrea Illig
Lektorat: Sophie Plessing, Katharina Picandet
Texte und Redaktion: Lutz Dammbeck
© Lutz Dammbeck Filmproduktion 2016

## 0 Prolog

*»Spiele ohne Grenzen? Die große Show im deutschen Fernsehen«, 2014 - Richard M. Brickners Buch »Is Germany Incurable?«, 1943 - Abweichung der Deutschen von einer Norm - Margaret Mead, Gregory Bateson und die Macy-Konferenzen - Permanente Revolution[1] - Der Code for Tomorrow*

In einer Talkshow erzählt der Schauspieler Joachim Fuchsberger, dass die Spiele seiner 1960 erstmals im westdeutschen Fernsehen ausgestrahlten Show »Nur nicht nervös werden« in der amerikanischen Psychiatrie entwickelt wurden. Auf die Frage »Und wieviel Patienten haben Dir da zugeschaut« antwortet er: »Eine ganze Nation. Eine verrückte, eine psychisch gestörte Nation«.
Zwischen 1939 und 1944 analysiert eine Gruppe amerikanischer Wissenschaftler um die Anthropologin Margaret Mead und den Psychiater Richard M.Brickner die Deutschen und ihre Kultur. Der Befund lautet: Paranoia. Die Therapie heißt: Re-Education. Wie kamen sie auf diese Ideen? Wurden dafür Spiele aus der Psychiatrie in Spielshows eingesetzt? War diese Re-Education Teil der Ideengeschichte einer permanenten Revolution?

[1] Terminus für eine Revolution, die mit Hilfe von neuen Wissenschaften wie Kybernetik, Systemtheorie und Gentechnik eine (technisch gedachte) neue Natur erzeugen soll. Führt zur permanenten Revolutionierung aller Lebensumstände und aktualisiert die Definitionen von Karl Marx und Leo Trotzki.

## 1 Labor

*Ermenonville bei Paris, Parc J. J. Rousseau: Tempel der Philosophie - Revolution und Geometrie - Die Zählbarkeit der Welt - Das größte Glück der größten Zahl - Paris, Pantheon: Foucaultsches Pendel - Museé Carnavalet: Die Göttinnen Vernunft, Wahrheit und Gleichheit - Der neue Mensch: Edle Wilde und das reine, unverdorbene Kind - Weltrevolution: »Troisième éruption du Volcan de 1789« - Paris, Museé des Arts et Métiers: Das Modell der »Liberty« - Die »Liberty« auf Liberty Island im Hafen von New York*

Wie lässt sich der Traum der Revolution von einer Weltgesellschaft der Gleichen praktisch umsetzen? Wie lassen sich Techniken entwickeln, um eventuelle Folgeschäden dieses Experiments zu reparieren?
Was mit der »Glorious Revolution« in England beginnt und sich in Frankreich fortsetzt, wird im amerikanischen Labor weiterentwickelt. Die Vereinigten Staaten geben der revolutionären Lehre das, was ihr noch gefehlt hatte: Ein Beispiel. Auf nach Amerika!

## 2 Rick

*San Francisco, Archiv Rick Prelinger. Bücher, Zeitschriften und Filme zu Themen wie Psychiatrie, Soziologie oder Medien: TV Guide - Menninger Clinic - Broadcasting Magazine - Gameshow »Laugh Line« (Living Cartoons) - Französische Revolution und Psychiatrie - Jacob Levy Moreno - Rollenspiele - Psychodrama Theater*

Wie finde ich Spiele aus der Psychiatrie, die in Spielshows verwendet wurden? Welche Psychiater hatten Spiele oder neue Medien für ihre Therapien eingesetzt?

## 3 Beat The Clock

*»Nur nicht nervös werden« im WDR, 1960 - Das Original: Die amerikanische Gameshow »Beat the Clock«, produziert seit 1953 von Goodson-Todman Productions in New York - Der französische Zwischenhändler Jean-Paul Blondeau kauft einzelne Spiele der Show - Weiterverkauf an den WDR - CBS und Goodson-Todman Productions[1]*

Die Spur zu den Spielen der Show »Beat the Clock« führt zur Firma Goodson-Todman Productions in New York. Mark Goodson und Bill Todman sind Pioniere des nach dem Zweiten Weltkrieg beginnenden weltweiten Handels mit amerikanischen Game-show-Formaten. In Westdeutschland wird aus »Beat the Clock« nun »Nur nicht nervös werden«, aus »What's My Line« wird »Was bin ich?«.
Woher kamen die Ideen für die Spiele der Shows? Hatte Mark Goodson, der kreative Kopf der Firma, Spiele aus der Psychiatrie in Spielshows eingesetzt?

[1] s.a.: David Schwartz, Steve Ryan, Fred Wostbrock *The Encyclopedia of TV GAME SHOWS* FactsOnFile, Inc., 1999

## 4 Mead & Brickner

*New York, Naturkundemuseum - 2. Internationaler Eugenikongress, 1921 - Kultur und Rasse - Alarm! Alarm!*
*Der Zirkus brennt - Franz Boas[1] - Margaret Mead[2] - Samoa - Environment und Verhalten - Spiele mit sozialen Formen - 2. Internationaler Neurologenkongress in London, 1935 - Richard M. Brickner und Frontal Lobes - Lobotomie - SA marschiert - Die Gehirne der Deutschen*

Das Vorspiel für das spätere Zusammentreffen von Margaret Mead und Richard M. Brickner findet im New Yorker Naturkundemuseum statt: Hier werden die Ideale einer permanenten Revolution anschaulich dargestellt: Tiere, Pflanzen und Menschen verschiedenster Kulturen und Rassen sind in Harmonie unter einem Dach vereint, in einer Weltgesellschaft der Gleichen.
Aber wie soll die Revolution mit denen umgehen, die von dieser Norm abweichen? Wie können diese Abweichungen geheilt werden?

[1] Boas, Franz *Changes in bodily form of descendants of immigrants: December 16, 1909*, The Immigration Commission Washington, DC: Gov. Print. Off., 1910

[2] Mead, Margaret *Coming of Age in Samoa. A Psychological Study of Primitive Youth for Western Civilisation*, William Morrow and Co., 1928

## 5 Maggy

*Carmel by the Sea, zwischen Los Angeles und San Francisco. Maggy Van Ostrand, die ehemalige Chefsekretärin von Mark Goodson: Gameshow und Realityshow - Die Rolle des »host« (Master of Ceremony) - Die Bibel - »Oral Memoir« von Mark Goodson für »The American Jewish Committe«*

Wie macht man eine erfolgreiche Show? Woher nahm Mark Goodson die Ideen für die Spiele in »Beat the Clock«? Ließ er sich dabei von Psychiatern beraten?

## 6 Golem

*Paris. Bibliotheque national de France - Ein Religionsimitat für die Revolution - Fest des Höchsten Wesens, 1794: Maximilien Robespierre (Regie, Drehbuch, Master of Ceremony) - Jean-Jacques Rousseau, Voltaire (Inspiratoren) - Jaques Louis David (Design) - Étienne-Louis Boullée, »Circus« - Künstliche Berge und Grotten (Hirams Grab) - Gussformen für die Produktion neuer Bürger - »The Price is Right« - Gottesdienst und Kirchenraum - Loge Grand Orient de France - »Der Ballhausschwur« - Der Besitzbürger als Revolutionär - Terreur - Guillotine*

Was können die französischen Revolutionäre von Entertainern lernen? Wie macht man eine erfolgreiche Show, die politische Erziehung, Spiel und Unterhaltung miteinander verbindet? Was taugt als Kitt, um den Golem der Revolution zusammenzuhalten?
Waren Spiele und die neuen Medien geeignet als Trainingsplätze zum Einüben und Verfestigen der neuen revolutionären Rollen- und Verhaltensmuster? Und konnten so mithelfen, das Gleichheitsversprechen der Revolution einzulösen?

## 7 Bali

*Die Maschinerie der Revolution: Große Depression und zyklische Krisen eines liberalen Wirtschaftssystems, 1929 - Sigmund Freud - Anthropologie und Psychoanalyse - Orthopsychiatrie - Forschungsgelder der Freimaurer - Margaret Mead und Gregory Bateson in Bali, 1936 - Erik Homberger Erikson »Configurations in Play« - Spiel, Traum und Übergangsriten - Feedbacksysteme - Die Idee von einer neuen Wissenschaft*

In den USA drohen nach Ende des Ersten Weltkriegs psychische Erkrankungen die Form einer Epidemie anzunehmen. Wissenschaftler fragen sich: wie gehen Naturvölker mit Krankheiten wie Paranoia oder Dementia Praecox (eine Spielart des Irreseins) um? Muss das Abweichende, Paranoide eliminiert, weggesperrt oder wegoperiert werden? Oder ist es beherrschbar und kann integriert werden, wenn es Räume wie symbolische Handlungen, religiöse Zeremonien und Rituale erhält?
Wie lassen sich die Techniken der »Primitiven« kopieren, um diese in der modernen amerikanischen Kultur massenhaft anzuwenden? Wo finden dieWissenschaftler ein geeignetes Labor, um ihre Ideen experimentell zu überprüfen?

## 8 Goodson

*Mark Goodson, »Oral Memoir«: Studium in Berkeley - Harold Lasswell - Politik und Propaganda - Stereotyp und Vorurteil - Undercover Agent für das American Jewish Committee - Faschismus in den USA - Erste Radio- und TV Gameshows, 1939 - Mark Goodson produziert (mit seinem Partner Bill Todman) die Gameshows »The Price Is Right«, »Family Feud«, »Match Game«, »Password«, »Beat the Clock«, »To tell the Truth, »What's My Line« - Lebenslange Psychoanalyse*

Können das Zusammentreffen von konkreten Erfahrungen mit Antisemitismus und Rassismus einerseits und Theorien vom Spiel als Trainingsplatz für »rites de passage«[1] andererseits zum Wunsch führen, etwas zu unternehmen? Gegen selbst erfahrenen Antisemitismus und rassistisch motivierte Ausgrenzung aktiv zu werden? In dem ureigensten Metier, dem Showgeschäft? Kamen so Psychoanalyse und Gameshow zusammen? Aber funktionierten Spiele aus der Psychiatrie auch im Fernsehen?

[1] rites de passage) nach Arnold van Gennep *Übergangsriten*.
Nach Genneps 3-Phasen- Modell: 1) Ablösungsphase (*separation*) - 2) Zwischenphase (*Liminalität*) - 3) Integrationsphase: die neue Identität wird angenommen

## 9 Syd

*Los Angeles. Syd Vinnegde, Werbemanager und Produzent von Gameshows. Kauft und verkauft die Lizenzen der Shows von Mark Goodson nach dessen Tod: Das Showformat als Gussform für Massenkopien - David von Michelangelo - Flying Producer - »The Price is Right« - One Million Dollar - Der amerikanische Traum*

Auch an Syd die bisher ergebnislos gebliebene Frage: Woher nahm Mark Goodson die Ideen für die Spiele in »Beat The Clock«?

## 10 Quex

*New York, Naturkundemuseum - Rückkehr von Mead und Bateson aus Bali, 1939 - Kriegsvorbereitungen - »The Study of Culture on a Distance« - Gregory Bateson wird Filmanalytiker am MOMA in New York, 1942 - UFA Film »Hitlerjunge Quex« - Der allgemeine Wille - Das Modell Volksgemeinschaft - Völkische Ökumene - Bindekräfte und Rituale für eine moderne Massengesellschaft - Der Schlaf der Vernunft - Ruine der Kongresshalle in Nürnberg*

Im Vorfeld des Zweiten Weltkriegs konkretisiert sich, was bisher lediglich als Idee von Wissenschaftlern existiert.
Nun eröffnen sich neue Möglichkeiten zu erforschen, wie abweichendes Verhalten nicht nur von einzelnen Patienten, sondern von großen Gruppen oder gar von Nationen universal behandelt und geheilt werden kann. In einem riesigen Labor könnte ein bisher einmaliges Umerziehungs- und zugleich Selbst-Umerziehungsprogramm experimentell erprobt werden: die Integration einer großen Gruppe mit abweichendem Verhalten in den Fluss der permanenten Revolution.

## 11 Bob & Michael

*Los Angeles. Bob Noah, Produzent und Regisseur von Gameshows; Michael Brockman, ehemaliger Programmdirektor bei CBS, beide arbeiteten für Mark Goodson: Kampf um Einschaltquoten - Beobachtungsspiele - »Break-through Entertainment« - Show als Therapie*

Wurden wissenschaftliche Methoden genutzt, um eine gute Show zu machen? Ich spiel Dir etwas vor, Du machst es nach und verändert so Dein Verhalten? Und alle werden gleich?

## 12 Pfingstwunder

*Das Programm der Re-Educatoren: Gottes Auftrag - American Way of Life - Markt und Revolution - Thomas Hobbes »Leviathan« - Paulus und Anti-Cäsar - Der neue Wohlfahrtsausschuss der Revolution - Kultur als Waffe - Die großen privaten Stiftungen, Rockefeller, Carnegie, Rosenwald, Ford und Macy - Ein neues Pfingstwunder - Liberal Ecumene - Freier unteilbarer Weltmarkt und Großraumwirtschaft - Turmbau zu Babel - Massenmedien und neue Weltkultur - Neuordnung Europas*

Was bisher lose nebeneinander her lief, rückt der Ausbruch des Zweiten Weltkriegs enger zusammen. die Dynamik einer permanenten Revolution, Ideen von Wissenschaftlern für eine Selbst- und Fremd-Therapierung (des Feindes) und die Suche von Politikern nach Lösungen wie mit diesem Feind nach dessen Niederlage umzugehen ist. Für die Verantwortlichen im amerikanischen Außenministerium ist klar, ldass die Heilung der deutschen Patienten keine Aufgabe für Politiker und Militärs ist, sondern für Wissenschaftler und Pädagogen, die mit ihrer Psyche vertraut sind.
Das Geld der großen Stiftungen liegt bereit, und der politische Auftrag ist formuliert. Gesucht werden jetzt Wissenschaftler, die fähig und bereit sind, den Auftrag ausführen.

## 13 Bob

*Los Angeles. Bob Boden, Regisseur und Produzent von Gameshows, Mitbegründer von Gameshow Network: Probendurchlauf (run-through) - Gameshow als wissenschaftliches Experiment - Come on Down - Television City: »The Price is Right«, 4th of July - Jeremy Bentham »Panopticon«, 1787*

Wie sichert man die Teilhabe aller am Glücksversprechen durch Konsum? Taugen Spielshows als Gleitmittel und Bindekräfte für neue Massenrituale und Zeremonien ?

## 14 Reeducation

*New York, Columbia Universität: Archiv Brickner - Die Gehirne der Deutschen - Brickners Brief an Margaret Mead - »The German Cultural Paranoid Trend« - Der preußische Junker - Deutscher Selbsthass und Versagensängste - Brickners Buch »Is Germany Incurable«, 1943 - Konferenz »Germany After the War«, New York 1944 - »Therapeutic Peace« - Drei Arten von Kontrolle: direkt, permissiv, regressiv - Marktwirtschaft und freier Welthandel - Die 1943 geborenen 1.539.841 deutschen Babys*

Die Suche amerikanischer Wissenschaftler nach einem Großlabor, der Befund »Paranoia« beim deutschen Gegner und der Bedarf amerikanischer Politiker nach Ideen für den Umgang mit den besiegten Deutschen führen 1944 zu ersten konkreten Planungen. Stichwortgeber ist u.a. eine Gruppe von Wissenschaftlern um Margaret Mead. Nach Mead & Co. sind die Deutschen geeignete Versuchsobjekte, um im Laborversuch Ideen von einer Re-Education (der Heilung von Patienten mit abweichendem Verhalten) zu überprüfen.
Das Ziel der Therapie: Nach ihrer Genesung werden die ehemaligen Patienten Amerikas Partner in einer neuen Weltordnung.
Das wird zum Anschluss Deutschlands an das westliche System einer liberalen Marktwirtschaft und eines unteilbaren freien Weltmarkts führen.

## 15 American Angst

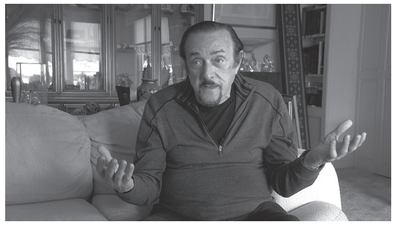
*Jerusalem 1961: Eichmann Prozess - Verletzungen der Seele und des Geistes - Autocracy-Democracy - Solomon Asch: »Conformity Study« - Stanley Milgram: »Obiedence« - Wissenschaft und Quizshow - Philip G. Zimbardo: »Stanford Prison Experiment« - Theater, Show und Psychiatrie*

Die Suche nach Werkzeugen für eine Re-Education oder Re-Orientation verlängern sich in die Nachkriegszeit. Welche Werkzeuge sind geeignet um die demokratischen Muster zu trainieren und dauerhaft zu verfestigen, die gegen ein obrigkeitshöriges und autoritäres Verhalten immunisieren?
Wie kann die an den deutschen Patienten getestete Therapie weiterentwickelt werden? Wie kann diese Therapie so mit symbolischen Handlungen und neugeschaffenenen religiösen Zeremonien und Ritualen verknüpft werden, dass sie für alle Kulturen und Gruppen universell anwendbar ist?

## 16 Philip G. Zimbardo

*San Francisco. Prof. Philip G. Zimbardo, Sozialpsychologe: Individium und Nation - Die Macht der Situation und Verhaltensänderung - »Keep the Whirlwind going!« - Der Zuschauer als Henker - Gameshows als Blackbox*

Gab es einen Austausch zwischen Wissenschaft und Entertainment? Was verbindet Fotos und Videoclips auf Youtube von Gameshows, von Experimenten aus der Psychiatrie, aus Abu Ghraib und Ausschwitz miteinander?



## 17 Sanatorium

*Cannes. Fernsehmesse MIP TV: Symbolische Handlungen und religiöse Zeremonien - Hybride Kulturen - Westdeutschland als Großlabor - Eine Welt als kybernetisches System - Die 1.539.841 Babys - Re-Orientation und 1968 - Liebe Mutti, kannst du mir sagen wer ich bin? - Leihidentitäten - Die Quellen des Bösen - Baader-Meinhof: Show und Revolution - Deutscher Bundestag - Learning to Live in One World*

Mein Spiel um herauszufinden, ob sich die anfangs gestellten Fragen in einer auflösen lassen, ist zu Ende.
Was bleibt ist die Frage, welchen Einfluss die Konzepte und Ideen von Wissenschaftlern und Entertainern auf die praktische Politik der USA und eine permanente Revolution nach Ende des Zweiten Weltkriegs tatsächlich hatten.
Die Fundstücke in den Archiven und Akten einer trans-atlantischen Elite illustrieren nur Blaupausen, eine Welt der Vorstellungen, der Selbstdeutungen und Denkmöglichkeiten. Was davon aber wirkte, was kam zum Einsatz? Und, was war und ist die wirkliche Welt - jenseits der theoretischen Konstrukte, Postulate und Simulationen?