

Thomas Barth, Christian Betzer, Jens Eder u.a. (Hg.)

### **Mediale Spielräume. Dokumentation des 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums**

2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14371>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

#### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Barth, Thomas; Betzer, Christian; Eder, Jens u.a. (Hg.): *Mediale Spielräume. Dokumentation des 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*. Marburg: Schüren 2005 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 17). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14371>.

#### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### **Terms of use:**

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Thomas Barth · Christan Betzer · Jens Eder  
Katinka Narjes (Hrsg.)

# Mediale Spielräume

Dokumentation des 17. Film- und  
Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums  
Universität Hamburg 2004

**SCHÜREN**

**Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen  
Nationalbibliografie;  
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de>  
abrufbar.

Schüren-Verlag GmbH

Universitätsstraße 55 · 35037 Marburg

[www.schueren-verlag.de](http://www.schueren-verlag.de)

© Schüren 2005

Alle Rechte vorbehalten

Der Titel zeigt ein Motiv aus *Lost Highway* von David Lynch

Druck: Difo-Druck, Bamberg

Printed in Germany

ISBN 3-89472-398-X

# Inhalt

Editorial 7

## 1. Filmkunst und Filmgeschichte

*Simon Frisch*  
Die Nouvelle Vague als filmhistorische Zäsur 9

*Kayo Adachi-Rabe*  
Intermedialität: Kazuo Miyagawas Kameraarbeit und Junichirô Tanizakis Essay 17

*Jörn Etzold*  
Guy Debords allegorisches Kino 25

*Daniela Casanova*  
Perlen der Paranoia – *The Manchurian Candidate* 35

*Nicole Kallwies*  
Chancen polyvalenter Filmkomödien: Eine kontrastive Analyse von *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* und *Tanguy* 43

*Mariella Schütz*  
*Moderato Cantabile* – Der „leise“ Film als feinsinniger Erfahrungsraum 51

## 2. Postmoderner Film

*Axel Roderich Werner*  
*Violent Unknown Events*. Peter Greenaways Technik der *manufacture of cinema* zwischen Spiel, Macht und Medialität 59

*Martin Nies*  
,Strawberry Fields' – ,Cranberry Sauce': Das Spiel mit Zeichen aus der Popkunstwelt der Beatles in Hendrik Handloegtens Film *Paul is dead* 67

*Dominik Orth*  
Auf dem *Lost Highway* zum *Mulholland Drive* –  
Unzuverlässiges Erzählen in Filmen von David Lynch 77

### **3. Computer, Film und Ökonomie**

*Sven Jöckel*  
The Eye of Sauron – Das postmoderne Event-Movie 87

*Nils von der Kall und Bjoern Sjut*  
Werbung in Computer- und Videospielen.  
Perspektiven für eine empirische Annäherung 97

*Christian Riedel*  
Werbung und Computerspiel – *The Sims Online* zwischen  
Persuasion und Aneignung 107

### **4. Mediale Räume und Netze**

*Kerstin Volland*  
Die Ästhetik der ‚RaumZeit‘. Zeitoptik in der *Matrix*-Trilogie 117

*Thomas Barth und Roland Alton-Scheidl*  
Moral Matrix Cyberspace: Vom quartären Medium zu einer  
neuen Medienethik 127

*Laura Frahm*  
Raumkonfigurationen in Videoclips.  
Eine Analyse von Fallbeispielen der 90er Jahre 137

*Björn Bohnenkamp*  
Telefone, mobile Telefone, Handys. Beobachtungen eines  
Medienumbruchs in Filmen 145

## **5. Medien, Kultur und Gesellschaft**

*Martin Doll*

Die Adresse des Fake. Über das Wahre im Falschen 153

*Matthias Steinle*

Das Archivbild als Palimpsest: Zur Geschichte und Pragmatik von  
Archivbildern in Film und Fernsehen 161

*Lisa Gotto*

Traum und Trauma in Schwarz-Weiß. Zur strukturellen Ambivalenz  
ethnischer Repräsentation bei Oscar Micheaux. 169

*Andreas Becker*

Von der zweiten zur anderen Natur  
Ein Motiv in Walter Benjamins Kunstwerk-Aufsatz 177

Autorinnen und Autoren 187



## Editorial

Von Klassikern der Filmgeschichte über postmoderne Blockbuster bis zur Werbung in Computerspielen - der Sammelband „Mediale Spielräume“ erkundet in einundzwanzig kurzen Beiträgen die Vielfalt audiovisueller Medien. Fast alle Beiträge sind prägnante Verdichtungen umfangreicherer Forschungsprojekte, die im März 2004 auf dem 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquium in Hamburg vorgestellt wurden. Dass diese Tagungsreihe seit etwa zwei Jahrzehnten wachsende Teilnehmerzahlen verzeichnet, ist neben der Qualität ihrer Diskussionen auf ihre besondere Konzeption zurückzuführen. Als offenes Forum ermöglicht sie den Dialog junger Medienwissenschaftler aus der gesamten Bundesrepublik miteinander und mit etablierten Vertretern des Fachs. Dadurch entsteht jedes Jahr ein einzigartiger Überblick zum aktuellen Diskurs über audiovisuelle Medien.

Wie lebendig und vielseitig dieser Diskurs ist – den tiefgreifenden Umbrüchen und Kürzungen innerhalb vieler Universitäten zum Trotz – zeigt dieser Band. Seine Beiträge lassen sich fünf inhaltlichen Schwerpunkten zuordnen, die auf Forschungstendenzen innerhalb der deutschsprachigen Medienwissenschaft hindeuten. Traditionell besitzt hier die Beschäftigung mit Filmgeschichte und Filmkunst sowie mit dem Zusammenhang audiovisueller Medien mit Kultur und Gesellschaft einen hohen Stellenwert. Diese beiden Themenfelder haben nichts an Bedeutung verloren und rahmen einige spezifischere Entwicklungen.

So hat im Vergleich zum letzten Jahr die Beschäftigung mit dem postmodernen und postklassischen Film zugenommen; vielleicht ein Zeichen dafür, dass zum akzeptierten Gegenstand der Film- und Fernsehwissenschaft geworden ist, was zunächst ein skeptisch beobachtetes Gegenwartsphänomen und dann schlicht modé war. Möglicherweise hat die Beschäftigung mit dem postklassischen Mainstreamkino auch die Hinwendung zu medienökonomischen Fragen bestärkt, die als ein vierter inhaltlicher Schwerpunkt zu beobachten ist; allerdings rücken hier neuerdings Computerspiele stärker in den Mittelpunkt der Untersuchung als der Film. Darüber hinaus sind Computer, Medien der Telekommunikation und der mit ihnen verbundene Netzgedanke zu wiederkehrenden Motiven und Strukturprinzipien audiovisueller Produktionen geworden; dies bildet einen letzten thematischen Fokus. Über diese fünf inhaltlichen Schwerpunkte hinaus, die in den Kapiteln dieses Bandes repräsentiert sind, zeigte sich in zahlreichen Vorträgen des Kolloquiums ein übergreifendes Interesse an Aspekten des Raums, des Spiels und der Intermedialität. Dieses Interesse zieht sich durch viele Beiträge und verbindet sie miteinander - der Titel „Mediale Spielräume“ deutet dies an.

Der Spielraum an den Universitäten engt sich derweil merklich ein. Das 17. Film- und Fernsehwissenschaftliche Kolloquium wurde vom Zentrum für

Medien und Medienkultur (ZMM) der Universität Hamburg unter schwierigen Voraussetzungen organisiert. Die grundlegende Umstellung von Lehre und Universitätsstruktur, damit verbundene Kürzungsdrohungen gegenüber den Geisteswissenschaften und allgegenwärtige Bauarbeiten erschwerten die Arbeit erheblich. Im Namen des ZMM danken wir all jenen, die dies durch ihr Engagement ausgleichen konnten: Sigrid Kannengießer und Philipp Goewe übernahmen die organisatorische Durchführung, unterstützt von den Mitarbeitern des Medienzentrums. Als Novum in der Geschichte des Kolloquiums ermöglichte der NDR einen Rundgang durch seine Fernsehstudios, und Heiner Backensfeld (Programmentwicklung) berichtete über zukünftige Fernsehtrends. Annette Schüren vom Marburger Schüren Verlag akzeptierte freundlich und geduldig unvorhergesehene Verzögerungen beim Layout. Ihnen allen sei an dieser Stelle herzlich gedankt. Ganz besonders ist natürlich den Teilnehmern zu danken, die durch ihre Vorträge und Diskussionen das Kolloquium zu einer lebendigen und spannenden Veranstaltung gemacht haben. Die Beiträge dieses Bandes vermitteln einen Eindruck davon.

Die Herausgeber

## Simon Frisch

### Die Nouvelle Vague als filmhistorische Zäsur

1995 erschienen in Frankreich zwei umfangreiche Bände zur französischen Filmgeschichte: *Das klassische Zeitalter des französischen Kinos*<sup>1</sup> von Pierre Billard und *Das moderne Zeitalter des französischen Kinos*<sup>2</sup> von Jean-Michel Frodon. Der erste Band handelt, wie es im Untertitel heißt, „Vom Tonfilm bis zur Nouvelle Vague“<sup>3</sup>, der zweite Band behandelt die Zeit „Von der Nouvelle Vague bis heute“.<sup>4</sup> In beiden Titeln markiert die Nouvelle Vague eine Epochengrenze. Der Untertitel „Vom Tonfilm bis zur Nouvelle Vague“ misst der Nouvelle Vague implizit die gleiche Bedeutung zu wie der Erfindung des Tonfilms. Allerdings lässt sich der Bruch, den die Nouvelle Vague markiert, nicht wie der Tonfilm auf technische Erfindungen zurückführen. Aus einer medientechnologisch fokussierten Perspektive<sup>5</sup> stellt die Nouvelle Vague somit einen Sonderfall dar.

Die Filmgeschichtsschreibung ist uneinig über die exakte Bestimmung der Nouvelle Vague. Nur über einige Daten herrscht Konsens: Der Begriff „Nouvelle Vague“ stammt aus einer Jugendstudie von 1957. Um 1958/9 wurde die Bezeichnung auf das junge französische Kino übertragen. Die Nouvelle Vague als Bewegung im Film wurde 1959 zu einem international gefeierten Ereignis, als Truffaut in Cannes für seinen ersten Spielfilm *Les quatre cents coups* (*Sie küsstest und sie schlügen ihn*, 1959)<sup>6</sup> den Regiepreis erhielt und im selben Jahr über fünfzig junge französische Filmemacher ihre ersten Spielfilme in die Kinos brachten. Zu den wichtigsten Vertretern der Nouvelle Vague gehören neben Truffaut die Regisseure Godard, Rivette, Rohmer und Chabrol, die alle zuvor als Filmkritiker für die *Cahiers du cinéma* gearbeitet hatten. Damit ist der Konsens aber auch schon zu Ende. Uneinigkeit herrscht darüber, welche Filmemacher noch zur Nouvelle Vague zu zählen seien, wie lange sie gedauert habe und was die Merkmale der Filme seien.

Zur Nouvelle Vague, schrieb 1999 der Filmhistoriker Jean-Pierre Jeancolas, existierten mehrere Bestimmungsversuche, die sich vor allem darin unterschieden, wie viel Raum oder Zeit sie veranschlagten.<sup>7</sup> Als Maximalversion, so Jeancolas, habe die Nouvelle Vague ihre Wurzeln in der frühen Nachkriegszeit in Frankreich und sie lebe fort bis heute im internationalen Film. In einer Minimalversion sei die Nouvelle Vague ein rein französisches Phänomen, das 1959 in Cannes entstanden und um 1962 zu Ende gegangen sei. Die jungen Filmemacher selbst wiesen 1959 die Rede von einer einheitlichen Bewegung zurück und erklärten, die Nouvelle Vague sei eine Erfindung der Presse. Filmkritik und Filmgeschichtsschreibung versuchten dessen ungeachtet von Beginn an, der Nouvelle Vague auf die Spur zu

kommen. Sie erstellten immer neue Listen von Namen, Filmen und Merkmalen. Dabei ist jedoch bis heute kein endgültiges Korpus entstanden. Über Truffaut, Chabrol, Godard, Rivette und Rohmer hinaus weichen die Listen der zugehörigen Filmemacher und Filme meist voneinander ab.<sup>8</sup> Schließlich ist man auch uneins über die Kriterien, die die Filme kennzeichnen. Die wichtigsten Merkmale, die immer wieder genannt werden, seien hier, der besseren Übersicht halber, als Liste aufgezählt:<sup>9</sup>

- Filmen auf der Straße statt im Studio
- Arbeit mit Tageslicht statt aufwendiger Lichtdramaturgie
- Leichtes Equipment statt aufwendiger Technik
- Story aus Zeitungsmeldungen oder private Themen statt Verfilmung anspruchsvoller Literatur
- Junge, unbekannte Darsteller statt internationaler Stars
- Kino als Leidenschaft und Kunst statt als Handwerk oder Kommerz
- Ausbildung im Kinosaal und Autodidaktik statt Filmhochschule oder Assistentenkarriere
- Niedrige Budgets statt teurer Produktionen
- Alltagssprache statt geschliffener Dialoge

Man wird jedoch keinen Film finden, auf den alle Merkmale zutreffen, und andererseits gibt es kein Grundmerkmal, das alle zur Nouvelle Vague gezählten Filme vereint. Die Merkmale sind nicht hierarchisierbar, und sie sind vor allem nicht bindend. Denn die Filmemacher der Nouvelle Vague gingen auch ins Studio, wenn sie es sich leisten konnten, sie drehten auch mit aufwendiger Technik, sie verfilmten auch literarische Vorlagen, sie haben ebenso mit internationalen Stars gearbeitet und ihre Filme waren zuweilen sehr teuer. Andererseits lassen sich viele der Merkmale auch in Filmen finden, die in keinem Zusammenhang mit der Nouvelle Vague stehen, vor allem im Autorenfilm. Eine auf produktionsästhetische Kategorien reduzierte Bestimmung würde die Nouvelle Vague zu einem Stilbegriff oder einem Synonym für den Autorenfilm verwässern.

Neben ökonomischen und ästhetischen Merkmalen existieren aber spezifische Aspekte der Nouvelle Vague, die in ihrem Einfluss auf Filmdiskurs und Filmgeschichte liegen. Die Veränderungen in den filmischen Ausdrucksmitteln und in der Ökonomie erweisen sich hier als nachgeordnete Phänomene. Der vorrangige Wandel, der mit der Nouvelle Vague vollzogen wurde, betrifft einen Paradigmenwechsel im Filmdiskurs, der zu einer Veränderung der Wahrnehmung des Kinos insgesamt geführt hat. Als am 4. Mai 1959 nach der Vorführung von *Les quatre cents coups* im Festivalkino in Cannes die Lichter angingen, ein nicht-enden-wollender Applaus anhub und alle Augen den jungen Regisseur Francois Truffaut im

Saal suchten, war auf anderer Ebene bereits ein Umbruch vollzogen. Unterschiedliche Faktoren kamen 1959 zusammen und ließen die Nouvelle Vague zu einem internationalen Ereignis werden: Die Jugend war Mitte der 50er Jahre als eigene kulturelle Gruppierung ins Bewusstsein der Öffentlichkeit getreten, die Filmförderungsstrukturen in Frankreich hatten sich seit der zweiten Hälfte der fünfziger Jahre verändert, schließlich hatte zu Beginn des Jahres 1959 Charles de Gaulle mit der Fünften Republik Frankreich eine neue Verfassung gegeben und sein Kulturminister André Malraux war auf der Suche nach unverbrauchten Gesichtern, die der Welt das neue Gesicht Frankreichs zeigen sollten. Auf Nachdruck Malraux' wurden im April 1959 gleich drei junge Filmemacher für den Wettbewerb nach Cannes geschickt.<sup>10</sup> Der Triumph Truffauts also war möglich, weil das Umfeld bereit war, seinen Film als preiswürdig wahrzunehmen. Der künstlerischen Redlichkeit eines Debütanten, der außerhalb der industriellen Strukturen arbeitete, wurde eine höhere Glaubwürdigkeit zugesprochen als den alten professionellen Routiniers. Der Antagonismus von Aufrichtigkeit eines Amateurs gegen unpersönlichem Professionalismus war aber nicht nur das Ergebnis eines kulturellen und sozialen Wandels, dieser Antagonismus war gezielt in der französischen Filmkritik der vierziger und fünfziger Jahre erarbeitet worden.

In der Liste der Merkmale der Nouvelle Vague fällt auf, dass sich fast alle als Opposition verstehen lassen. Tatsächlich entwickelten die Nouvelle-Vague-Regisseure, die in den fünfziger Jahren Filmkritiker in den *Cahiers du cinéma* waren, ihre Visionen in erster Linie aus dem Widerstand gegen das französische Kino der Nachkriegszeit. Godard erklärte die Machart seines ersten Films *À bout de souffle* (*Außer Atem*, 1960) explizit als Opposition gegen das alte Kino:

*Dieser Film reagierte auf alles, was damals in fast pathologischer Manier systematisch verboten war. Eine Großaufnahme macht man nicht mit Weitwinkelobjektiv. Also machten wir es. Eine Fahrt macht man nicht mit Handkamera. Also machten wir es.*<sup>11</sup>

Über Jahre hinweg hatten die jungen Filmkritiker die Altmeister des französischen Kinos desavouiert, sie seien korrumpiert von Geld und Karrieresucht und hätten die Filme aus den Augen verloren. Einer derart gezeichneten Filmindustrie setzten sie einen Filmkünstler entgegen, der außerhalb der professionellen Strukturen nur seinem Herz und seinem persönlichen Anliegen folgend arbeiten würde und dem es nur um die Kunst ging: den Auteur. Mit dem Autorenkonzept im Kino hatten die Filmkritiker in den *Cahiers du cinéma* ein Unschuldskonzept gegen die Berufsregisseure und die Institutionen des Kinos gefunden. Den offiziellen Bestimmungen des *Centre national de la cinématographie* (CNC) und der staatlich anerkannten Ausbildung für den Beruf des Regisseurs setzten die jungen Kritiker ästhetische

und ethische Kriterien entgegen. Sie urteilten mit dem Anspruch künstlerischer Redlichkeit, wer sich Filmemacher nennen durfte und wer nicht. In diesem Sinne hielt Godard 1959 in einem Artikel den alten französischen Berufsregisseuren entgegen: „Ihr könnt keine Filme machen, weil ihr nicht mehr wisst, was das ist.“<sup>42</sup>

Mit dem Erfolg der Nouvelle Vague setzte sich seit den sechziger Jahren in der Filmgeschichte das Urteil über ihre Vorgängergeneration, die so genannte „Tradition der Qualität“<sup>43</sup>, als Epoche des Verfalls und der künstlerischen Stagnation durch. Ein Blick auf die Situation des französischen Kinos der fünfziger Jahre zeigt jedoch, dass die Nouvelle Vague gegen ein wirtschaftlich gesundes Kino antrat, das zudem international hohes künstlerisches Ansehen genoss. Die negative Bewertung der „Tradition der Qualität“ hat ihre Ursprünge in Kreisen einer jungen Generation von Filmkritikern nach dem zweiten Weltkrieg. Erstmals explizit formuliert wurde sie 1954 von François Truffaut in seinem Artikel „Eine gewisse Tendenz im französischen Kino“.<sup>44</sup>

Truffauts Text nimmt eine Art Sattelstellung in der französischen Filmkritik ein. Zum einen trat mit diesem Artikel eine neue Generation von Filmkritikern an, die in der *politique des auteurs* einen neuen Ansatz der Filmkritik einführte. Zum anderen war der Artikel verankert in den Entwicklungen im französischen Filmdiskurs seit Ende des zweiten Weltkriegs. Truffauts Artikel entspringt der Kultur der französischen Cinéphilie mit ihren Institutionen, Ritualen und Traditionen. Die Cinéphilen waren passionierte Kinozuschauer, Filmclubbetreiber oder Filmkritiker, die für die kulturelle Anerkennung des Kinos kämpften. In einer Art wildem Studium außerhalb akademischer Institutionen, in erster Linie Filmclubs und Kinos, bildeten sie eine andere Wahrnehmung des Kinos aus, bei dem sich die Aufmerksamkeit auf filmästhetische Aspekte richtete. Nachdem die Cinéphilie bis in die vierziger Jahre versucht hatte, das Kino in Analogien zur Bildenden Kunst und der Literatur aufzuwerten, strebte die Cinéphilie in den fünfziger Jahren danach, den Film aus der Aura der etablierten Künste wieder zu befreien. In der *politique des auteurs* wurde seit Mitte der fünfziger Jahre in den *Cahiers du cinéma* ein Ansatz erarbeitet, der der Filmkritik die Entwicklung eines eigenen Vokabulars für den Film ermöglichte. Der *auteur* diente als Ausweg aus einer Filmkritik, die sich auf eine Bewertung der Bilder oder eine Nacherzählung der Geschichte beschränkte. Die Perspektive auf einen Filmautor stellte der Filmkritik ein größeres Repertoire an Beschreibungsmodalitäten zur Verfügung, indem sie das Interesse auf denjenigen richtete, der den Film machte, auf seine Arbeit, die Technik und die Erzählweise.

Mit der Betonung künstlerischer Qualitäten statt technischer Fähigkeiten versuchten die jungen Filmkritiker, sowohl beim Publikum als auch bei den Entscheidungsträgern des CNC Aufmerksamkeit für Filme zu schaffen, die jenseits der professionellen Wege entstanden waren. Als 1957 schließlich der Direktor

des CNC selbst erklärte, dem französischen Kino fehle es trotz bester ökonomischer Gesundheit an Herz<sup>15</sup>, hatte er sich die Argumente der Filmkritik zu eigen gemacht und ein Paradigmenwechsel war vollzogen. Ende der 50er Jahre wurden von staatlicher Seite Maßnahmen zur Förderung eines künstlerisch wertvollen Films ergriffen und jungen Leuten ohne Ausbildung der Zugang zum Filmmachen erleichtert. Der Beruf des Filmmachers wurde jetzt als ein künstlerischer Beruf wahrgenommen, der nun auch institutionell in der Ausbildung sowie in der Förderung nach Talent und Inspiration bewertet wurde. Ausgehend von Frankreich verbreitete sich in den sechziger Jahren international das Konzept des Autorenfilms, das heißt die Idee eines Regisseurs, der vom Drehbuch bis zum Schnitt alle Produktionsschritte seines Films kontrollierte und den Film als künstlerisches Ausdrucksmittel sah.

Die ehemaligen Kritiker waren sich dessen bewusst, dass sie als Filmmacher an ihren Theorien gemessen würden, und so ging es darum, das Bild einer Generation zu erzeugen, die sich nicht in die bestehenden Strukturen eingliederte, sondern an deren Stelle trat. In der Untersuchung des Verhaltens gegenüber den öffentlichen Diskursen zur Nouvelle Vague in den ersten Jahren, insbesondere aber im Umgang mit dem Erfolg und dem Misserfolg der Filme beim Publikum, wird die Beteiligung der ehemaligen Kritiker der *Cahiers du cinéma* am Bild der Nouvelle Vague als einer kontinuierlichen und homogenen Bewegung erkennbar.

Nach 1959 lässt sich auch international in der Filmkritik eine Veränderung beobachten. Die Nouvelle Vague hatte die Aufmerksamkeit auf die *Cahiers du cinéma* gelenkt. In den USA rezipierten Pauline Kael und Andrew Sarris begeistert den Ansatz der Franzosen. Sarris gab eine Zeit lang eine englische Ausgabe der *Cahiers du cinéma* heraus, in England rezipierte die Zeitschrift *Screen* um Peter Wollen das Autorenkonzept und in Deutschland ahmte man in der Zeitschrift *Filmkritik* Stil und Ansatz der französischen Vorbilder nach. So wurden die Rezipienten der Nouvelle Vague zugleich Epigonen und Schüler der französischen Filmkritik. Noch heute steht die Filmkritik in der Tradition der *Cahiers du cinéma* der fünfziger Jahre, wenn sie angesichts eines Films beginnt, den Regisseur zu befragen oder Bezüge zu seinen anderen Filmen herzustellen.

Die Bedeutung der Nouvelle Vague liegt damit in erster Linie darin, dass sie die Wahrnehmung des Filmmachers und dessen Selbstverständnis verändert hat. Sie hat damit die Filmgeschichte zu einer Kunstgeschichte mit Künstlern und Werken umgeschrieben. Erst die Verschiebung in der Wahrnehmung des Kinos von einem Handwerk zu einer Kunst hat neue Ausdrucksmittel möglich gemacht.

Bei der Untersuchung der Nouvelle Vague als Epochengrenze in der Filmgeschichte muss es um eine Rekonstruktion eines Möglichkeitsfeldes oder einer Bedingungsstruktur für einen nachhaltigen Bruch in der Filmgeschichte gehen. Darum, Veränderungen der Wahrnehmung des Kinos in der französischen Film-

kritik nach dem Krieg nachzuzeichnen, welche Ende der fünfziger Jahre eine Auflösung der alten Strukturen im Kino denkbar und möglich gemacht haben. Des weiteren geht es darum, die Konstruktion einer Position nachzuzeichnen, von der aus eine Erneuerung entzifferbar und akzeptabel wurde, und zwar für die Öffentlichkeit, für die Eliten aus der Filmszene sowie für die Akteure selbst.

Dabei muss man sehen, dass die Revolutionäre an ihrer Geschichte immer mitgeschrieben haben, dass sie genealogische Linien und Vorväter gesucht haben und diese Suche auch eine Suche nach Rechtfertigung und Legitimation war. Die Regisseure, deren Ruhm bis heute fort dauert – Truffaut, Chabrol, Godard, Rivette und Rohmer – waren die ersten, die die Geschichte der Nouvelle Vague erzählt haben. Sie haben die Rezeption ihrer Filme nicht nur vorbereitet, sondern auch diskursiv begleitet. Sie betonten vor allem ihre Herkunft aus der Filmkritik, und gaben sich damit unberührt von der Erfolgsgeschichte der französischen Kinoindustrrie in den fünfziger Jahren. Zugleich konstruierten sie eine neue Geschichte der vergessenen Filmkünstler, in der zudem das Schreiben über Film und das Filme machen gleichgesetzt wurde. Godard erklärte 1962 „Schreiben war schon Kino machen“.<sup>16</sup> Aus der Sicht der Nouvelle Vague fanden die wesentlichen Entwicklungen des französischen Kinos in den fünfziger Jahren nicht auf den Leinwänden der großen Filmpaläste, sondern in den kleinen Ciné-clubs, in den Programmkinos und auf den Seiten von Filmzeitschriften statt.

Drei Aspekte sind bei der Frage nach dem Durchbruch der Nouvelle Vague zu untersuchen: Erstens geht es darum, herauszufinden, wo die Möglichkeit zu einem Wandel entstanden ist, in dem Sinne, dass die bestehenden Verhältnisse im französischen Kino als defizitär wahrgenommen werden konnten und eine Bereitschaft entstand, eine Auflösung der alten Strukturen zu akzeptieren.<sup>17</sup> Zweitens muss die Erarbeitung eines Konzepts nachgezeichnet werden, das den alten Strukturen überlegen und zugleich von ihnen unabhängig war. Hier geht es um die Untersuchung der Ursprünge und der Durchsetzung des Autorenkonzepts. Drittens muss die Rolle der Konstruktion einer neuen Kontinuität in der Filmgeschichte mitbedacht werden, die die Bestrebungen der Reformer in eine Tradition setzte, die als eigentlicher und richtiger Weg des Kinos erschien. Dabei zielte die Nouvelle Vague auf die Geschichte des Films, in die sie sich selbst mit ihren Mythen und Anekdoten einschrieb. In der eigenen Verortung in der Filmgeschichte setzten sich die Protagonisten der Nouvelle Vague historisch ins Recht, um zugleich den Weg des französischen Kinos nach dem Krieg als Sackgasse und Irrtum erscheinen zu lassen. Sie erhoben dagegen Anspruch darauf, die wahren Erben des Kinos zu sein. Der Filmkritiker Emmanuel Burdeau schrieb Ende der 90er Jahre, die Nouvelle Vague, der man so oft vorgeworfen habe, sie erzähle in ihren Filmen keine Geschichten, habe mit ihrer eigenen Geschichte den wichtigsten Roman des französischen Nachkriegskinos geschrieben.<sup>18</sup> Dieser ähnele erstaunlicher-

weise weniger einem Film von Godard als vielmehr einem Roman von Alexandre Dumas. Um das Phänomen Nouvelle Vague zu verstehen, so Burdeau, dürfe man sich nicht mit den einzelnen Filmen beschäftigen, sondern man müsse sich der Nouvelle Vague zuwenden, als sei sie ein einziger großer Film.

Die noch heute anhaltende Kraft und Faszination der Nouvelle Vague liegt nicht zuletzt in der Linearität und Erzählbarkeit ihrer eigenen Geschichte. Es geht in der historischen Perspektive nicht darum, eine wahre Geschichte der Nouvelle Vague einer etwaigen Legende gegenüber zu stellen, sondern um die Rekonstruktion der Nouvelle Vague als Wirkungskomplex in der Filmgeschichte. In dieser Rekonstruktion müssen auch legendäre und anekdotische Aspekte der Wirkungsgeschichte gesehen werden. Es wird immer wieder zu berücksichtigen sein, in welchem Zusammenhang bestimmte Aussagen stehen, wo sie herrühren, auf welche Widerstände sie stießen und welche Anknüpfungspunkte sie ermöglicht haben.

### Anmerkungen:

- 1 Billard, Pierre: *L'Âge classique du cinéma français. Du cinéma parlant à la Nouvelle Vague*. Paris: Flammarion 1995.
- 2 Frodon, Jean-Michel: *L'Âge moderne du cinéma français. De la Nouvelle Vague à nos jours*. Paris: Flammarion, 1995.
- 3 « Du cinéma parlant à la Nouvelle Vague », Billard: *L'Âge classique*.
- 4 « De la Nouvelle Vague à nos jours », Frodon: *L'Âge moderne*.
- 5 Vgl.: Berg, Jan: „Vorwort.“ In: Wortmann, Volker: *Authentisches Bild und authentisierende Form*. Köln: Herbert von Halem, 2003. S. 9-10. Hier: S. 9.
- 6 Der Lesbarkeit zuliebe werden die deutschen Titel und das Jahr eines Films und bei der ersten Erwähnung eines Films in Klammern angegeben, bei wiederholter Nennung erscheint nur der Originaltitel.
- 7 Vgl.: Jeancolas, Jean-Pierre: « La Nouvelle Vague entre légende dorée et Histoire ». In: *Positif*. Nr. 456, 1999. S. 60-62. Hier: S. 60.
- 8 Vgl.: die Listen der Retrospektiven in: Grafe, Frieda (Hg.): *Nouvelle Vague*. Wien: Wienale, 1996; Ruscart, Marc (Hg.): *La nouvelle vague et après....* Quimper: *Rencontres Art et Cinéma de Quimper, Cinémathèque Française*, 1984 und Turigliatto, Roberto (Hg.): *Nouvelle Vague*. Turin: Festival Internazionale Cinema Giovani, Lindau, 1995.
- 9 Vgl.: Baecque, Antoine de und Charles Tesson: « La Nouvelle Vague en question. » In: *Cahiers du cinéma* Numéro hors-série: « Nouvelle Vague. Une légende en question », 1998. S. 5 und Daney, Serge: „Die Nouvelle Vague überleben.“ In: Ders.: *Von der Welt ins Bild: Augenzeugenberichte eines Cinéphilien*. Berlin: Vorwerk, 2000. S. 32-41. Hier: S. 33.
- 10 Marcel Camus: *Orfeu Negro*, Alain Resnais: *Hiroshima mon amour* und François Truffaut: *Les quatre cents coups*.
- 11 Godard zit nach dt. Untertiteln: Valey, Robert, André S. Labarthe und Janine Bazin: *La Nouvelle vague par elle même: remède ou poison*. (Fernsehdocumentation) Paris: ORTF, 1964. Dt. Ausstrahlung am 27.05.1993 auf arte.
- 12 « Vous ne savez pas faire de cinéma parce que vous ne savez plus ce que c'est. », Godard,

- Jean-Luc: « Exclu l'an dernier du Festival, Truffaut représentera la France à Cannes avec ' *Les 400 coups* ' ». In: Ders.: Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard. Band 1: 1950-1984. Paris: *Cahiers du cinéma*, 1998. S. 193-195. Hier: S. 194. (Orig.: *Arts*, Nr. 719, 1959). [Der Lesbarkeit zuliebe werden im Fließtext alle fremdsprachigen Titel und Zitate übersetzt. Die Originalzitate finden sich in den Fußnoten. (Alle Übersetzungen: SF)].
- <sup>13</sup> Vgl.: Barrot, Jean-Pierre: « Une Tradition de la qualité ». In: Agel, Henri et al. (Hg.): *Sept ans de cinéma français*. Paris: du Cerf, 1953. S. 26-37 und vgl.: Accursi, Daniel: « Qualité Française ». In: Virmaux, Alain und Odette Virmaux (Hg.): *Dictionnaire du cinéma mondial. Mouvements, Écoles, Courants, tendances et genres*. Monaco: Édition du Rocher, 1994. S. 663-667.
- <sup>14</sup> Truffaut, François: « Une certaine tendance dans le cinéma français. » In: *Cahiers du cinéma* Nr. 31, 1954. S. 15-29.
- <sup>15</sup> Bazin, André; Doniol-Valcroze, Jacques (1957): « Entretien avec Jacques Flaud. » In: *Cahiers du cinéma* Nr. 71, 1957. S. 4-15. Hier: S. 4.
- <sup>16</sup> « Ecrire, c'était déjà faire du cinéma. », Collet, Jean, Michel Delhay, Jean-André Fieschi, André S. Labarthe, Bertrand Tavernier: « Entretien avec Jean-Luc Godard ». In: Baeqque, Antoine de und Charles Tesson (Hg.): *La Nouvelle Vague*. Claude Chabrol, Jean-Luc Godard, Jacques Rivette, Eric Rohmer, François Truffaut. Paris: *Cahiers du cinéma*, 1999. S. 193-230. Hier: S. 193 (Orig.: *Cahiers du cinéma* Nr. 138, 1962).
- <sup>17</sup> In: Hans Blumenbergs *Genesis der kopernikanischen Welt* findet sich ein sich ein signifikantes Beispiel. Obwohl die Griechen das geschliffene Glas als Brennglas kannten, entwickelten sie keine optischen Geräte. Den Grund dafür suchte man darin zu erklären, dass sie eine andere Theorie des Sehens gehabt hätten als die Neuzeit. Die Antike empfand das menschliche Sehorgan nicht als defizitär. Vgl.: Blumenberg, Hans: *Die Genesis der kopernikanischen Welt*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989. S. 723.
- <sup>18</sup> Burdeau, Emmanuel: « Hold-up romanesque. » In: *Cahiers du cinéma* Numéro hors-série: « Nouvelle Vague. Une légende en question. » 1998. S. 67-69. Hier: S. 67.

## Kayo Adachi-Rabe

### Intermedialität: Kazuo Miyagawas Kameraarbeit und Junichirô Tanizakis Essay *Lob des Schattens*

Als Kameramann für *Rashômon – Das Lustwäldchen* (1950) von Akira Kurosawa und *Ugetsu monogatari – Erzählungen unter dem Regenmond* (1953) von Kenji Mizoguchi errang Kazuo Miyagawa (1908–1999) Weltruhm. Zwischen 1935 und 1990 wirkte der Meister der Schwarzweißkomposition und Plansequenz bei 136 Filmen mit. Der vorliegende Beitrag beschränkt sich auf das Thema des Verhältnisses zwischen seiner Lichtkunst und Junichirô Tanizakis Essay *Inei raisan (Lob des Schattens, 1933)*. Die Filmbeispiele entstammen Literaturverfilmungen der fünfziger Jahre, die den Schaffenshöhepunkt des Kameramanns bilden.

Tanizakis Text erläuterte die Schönheit der Dunkelheit in der traditionellen Alltagsästhetik Japans. Dem Filmhistoriker Nobuo Chiba zufolge äußerte Miyagawa, dass er von der Lektüre viel lernte und diese seinen Schülern häufig empfahl. Tanizaki interessierte sich von jeher für den Film, schrieb Filmkritiken und Drehbücher. Er ist der japanische Schriftsteller, dessen Werke am häufigsten verfilmt wurden.<sup>1</sup> Kon Ichikawa kommentierte bei der Verfilmung von *Kagi (Der Schlüssel, 1956)*, dass die Vorlage (1956) an sich ungewöhnlich visuell verfasst worden ist.<sup>2</sup> *Lob des Schattens* macht Tanizakis filmische Denkweise transparent, dass er nämlich das Sichtbare als Figuration von Licht begreift. Aus dieser Perspektive betrachtet, liefert das Buch eine ganze Reihe von Anweisungen für die Kamera. Aufgrund des Gedankenguts des Schriftstellers versuchte Kazuo Miyagawa, die traditionelle Ästhetik in die Filmkunst zu übertragen.

#### 1. Licht und Schatten

Tanizaki macht auf eine Eigenart der japanischen Architektur aufmerksam: Ihre massive Dachstruktur, die das Haus vor Regen und Sonne schützt, fördert unvermeidlich die Finsternis des Innenraums:

*So entdeckten unsere Vorfahren, die wohl oder übel in dunklen Räumen wohnen mussten, irgendwann die dem Schatten innewohnende Schönheit, und sie verstanden es schließlich sogar, den Schatten einem ästhetischen Zweck dienstbar zu machen. Tatsächlich gründet die Schönheit eines japanischen Raums rein in der Abstufung der Schatten. Sonst ist überhaupt nichts vorhanden.*<sup>3</sup>

Auch in Miyagawas Kameraarbeit besitzt die Architektur einen besonderen Stellenwert. Wie es bei der Draufsicht auf das Geschäftsviertel in Mizoguchis

*Chikamatsu Monogatari* (Eine Erzählung nach Chikamatsu, 1954) zu sehen ist, unterstreicht er die Schönheit der Dachkonstruktion inklusive deren Schatten. Die Finsternis des alten, von Geistern bewohnten Hauses in *Ugetsu monogatari* verkörpert das gemeinsame Ideal von Kameramann und Romancier hinsichtlich der japanischen Bauwerke.

Tanizakis Kommentar erinnert unmittelbar an eine oft zitierte Kindheitserinnerung Miyagawas: Von der dunklen Küche seines alten Elternhauses sah er den Hof, in den das Sonnenlicht durch ein Dachfenster hineinflutete.<sup>4</sup> Der Schwarzweiß-Kontrast zwischen Vorder- und Hintergrund, der auf die Wohnkultur seiner Heimatstadt Kyoto zurückgeht, ist charakteristisch für seinen Aufnahmestil. Am Anfang des Films *Rashômon* liegt der Räuber Tajômaru am vorderen Rand des Bildfeldes im Schatten eines Baums. Das Ehepaar Takehigo und Masago tritt durch den Bildhintergrund, der durch das Sonnenlicht fast gebleicht wirkt. Durch den starken Lichtkontrast wird die gefährliche Begegnung der Figuren akzentuiert. In *Ugetsu monogatari* hat der Töpfer Genjûrô bei einem *Kimono*-Laden einen Tagtraum, in dem plötzlich seine Frau Miyagi erscheint. Sie kommt durch eine offene Tür an der Rückseite des Gebäudes und durch einen schmalen dunklen Gang näher. Vor dem hellen Hintergrund im Freien ist sie zunächst nur als Silhouette erkennbar. Erst als sie die Vorderseite des Ladens erreicht, wird ihre Gestalt frontal von Naturlicht beleuchtet. Die Verzögerung der Erkennbarkeit bringt die Zerbrechlichkeit der imaginären Figur zum Vorschein.

Tanizaki fährt fort:

*Wollte man den japanischen Wohnraum mit einem Tuschbild vergleichen, dann entsprächen die shôji (Papiertüren) den Stellen, wo die Tusche sehr verdünnt aufgetragen ist, und die Wandnische den Stellen, wo die Tusche am kräftigsten ist.*<sup>5</sup>

Tanizakis Ansicht stimmt mit Miyagawas Konzeption überein, den Schwarzweißfilm als Tuschmalerei wahrzunehmen. Ab dem zwölften Lebensjahr nahm er vierzehn Jahre lang Unterricht beim Maler Kôryô Harada. Dieser forderte seinen Schüler auf, die Empfindung der Farbe beim Betrachter ausschließlich mittels Tusche, die eine unendliche Graduierung der Graustufen gewährleistet, auszulösen.<sup>6</sup> Miyagawa bediente sich dieser Methode in verschiedenen Variationen.

Bei den Dreharbeiten zu *Rashômon* schlug der Kameramann dem Regisseur vor, mit einem starken Schwarzweiß-Kontrast zu arbeiten, um die unkonventionelle Erzählweise des Films, unterschiedliche Wahrheiten eines einzigen Ereignisses darzustellen, eindrucksvoll zu illustrieren. So dominieren jeweils Schwarz, Weiß und Grau an drei Handlungsorten, nämlich Wald, Gerichtshof und *Rashô-*

Tor.<sup>7</sup> Bei Mizoguchis *Sanshō dayū* (*Der Vogt Sanshō*, 1954) versuchte Miyagawa, die Strenge und Härte der japanischen Landschaft wie in einem Dokumentarfilm darzustellen. Diese Eigenschaft des Bildes sollte die Grausamkeit der Geschichte des mittelalterlichen Menschenhandels und die kühne, objektive Erzählweise der Vorlage von Ôgai Mori reflektieren.<sup>8</sup> Im düsteren Morgengrauen am Meer werden Mutter und Kinder voneinander getrennt. Der Kameramann zielte auf harte Kontraste und einen spezifischen Effekt der Tuschkmalerei, den er surrealistisch nennt, indem er die Pflanzen schwarz färben ließ und den Boden beschattete. Die Figuren werden im Gegenlicht gefilmt, so dass sich ihre Umrisse klar vom Hintergrund abheben und den harten Bildton betonen.<sup>9</sup> In *Ugetsu monogatari* findet eine wortwörtliche filmische Umsetzung von Tanizakis Vorstellung statt. Als der Protagonist Genjûrô das alte, verwahrloste Anwesen betritt, wird es allmählich dunkel. Das schwache Abendlicht dringt noch in das schattenreiche Innere des Hauses. Der Protagonist erblickt eine ihm schräg gegenüberliegende Veranda, auf der zwei Dienerrinnen die Kerzen anzünden. Die geöffneten Papiertüren werden dann von innen erleuchtet, während der Garten in der Finsternis der Nacht versinkt. Miyagawa äußerte, dass er bei Dreharbeiten in einem japanischen Haus besonders auf das Arrangement der verschiedenen, spärlichen Lichtquellen und auf ihre Reflexion auf den Papiertüren achte, so dass die Szene gemäß der Beleuchtungstradition dargestellt wird.<sup>10</sup> Durch die vitale Darstellung der zeitlichen Veränderung des Lichts in *Ugetsu monogatari* schuf Miyagawa eine filmeigene Schwarzweiß-Ästhetik, die sich von der Tuschkmalerei verselbstständigte.

## 2. Frauendarstellung

Miyagawa folgte auch bei der Darstellung von Frauen der Anregung im *Lob des Schattens*. Darüber schreibt Tanizaki Folgendes:

*Wie man weiß, bestehen die weiblichen Puppen im Bunraku-Theater nur aus Kopf und Händen. Der Rumpf und die Fußspitzen sind hinter dem lang herabfallenden Gewand verhüllt; deshalb genügt es, wenn die Puppenspieler ihre Hände einführen und die Bewegungen nur andeuten. Mir scheint, das komme der Wirklichkeit am allernächsten, denn die Frauen früherer Zeiten waren Wesen, die nur vom Kragen an aufwärts und von der Ärmelöffnung an existierten; alles andere blieb im Dunkeln verborgen.<sup>11</sup>*

Diese Beschreibung der körperlosen Frauengestalt findet sich zunächst in der Verfilmung von Tanizakis Erzählung *Oyû sama* (*Fräulein Oyû*, 1951) umgesetzt. Nach Tanizakis Vorlage *Ashikari* (*Schilfschneiden*, 1932) soll das Gesicht der Protagonistin so verschwommen wirken, als ob es durch einen Schleier verdeckt wäre.

Man kann bestenfalls wahrnehmen, dass sie wie eine Puppe aussieht und kleine Füße besitzt. Oyû ist eine edle, abstrakte Schönheit in Tanizakis literarischer Welt. Miyagawa beleuchtete diese Figur, die oft einen weißen *Kimono* trägt, strahlend hell und verwendete zudem einen Weichzeichnereffekt.<sup>12</sup> Auch die weibliche Hauptfigur Masago in *Rashômon*, die am Anfang des Films durch einen weißen Schleier verdeckt im strahlenden Licht erscheint, wirkt körperlos. In *Ugetsu monogatari* hingegen schleicht eine schattenhafte Gestalt aus dem dunklen Hausinneren. Im sanften Licht erkennt man allmählich die Hausherrin Wakasa. Sie kommt dem Betrachter so vor, als ob sie sich aus der Finsternis herausmodellieren würde. Eine weitere weibliche Figur, Miyagi, die am Ende des selben Films auch als Gespenst auftaucht, wirkt wie eine gewichtlose Projektion. Hierfür verwendete Miyagawa mehrere kleine Scheinwerfer, um ihre Gestalt vom Hintergrund abzuheben.<sup>13</sup>

### 3. Gold

Ferner empfiehlt *Lob des Schattens*, die Farbe Gold einzusetzen, um die Finsternis zu schmücken:

*[...] wenn Sie bis tief hinein in den innersten Raum eines solchen mächtigen Gebäudes vordringen, haben Sie dann noch nie gesehen, wie dort im Dunkel, von keinem direkten Außenlicht mehr erreicht, Goldschiebetüren oder Goldwandschirme den letzten Ausläufer der vom weit entfernten Garten durch viele Zimmer herdringenden Helligkeit aufnehmen und wie im Traum verhalten reflektieren? Dieser Widerschein wirft, einem Horizont bei Abenddämmerung vergleichbar, einen unendlich zarten goldenen Schimmer in das umgebende Dunkel; ich glaube nicht, dass Gold sonst je eine so ergreifende Schönheit ausstrahlt.*<sup>14</sup>

Die Farbe Gold ist bei Mizoguchi ein wichtiges Attribut nicht nur für die innenarchitektonischen Komponenten, sondern auch für die Kostüme. Als Wakasa in *Ugetsu monogatari* aus dem dunklen Raum ihres Anwesens hervortritt, flimmern die goldenen und silbernen Stickereien auf ihrem Kostüm, um ihre geheimnisvolle Schönheit würdig zu dekorieren. Der Kameramann ließ das Kostüm von den Seiten beleuchten, um die Qualität des Stoffs spürbar werden zu lassen.

Kon Ichikawas *Enjô* (*Brandstifter*, 1958) stellt einen goldenen Tempel in den Mittelpunkt der Handlung. Yukio Mishimas Vorlage *Kinkakuji* (*Die goldene Halle*, 1956) charakterisiert den dreistöckigen Pavillon aus dem 14. Jahrhundert als „Symbol des dunklen Zeitalters“<sup>15</sup>, das seine absolute Schönheit in der Finsternis ausstrahlt. Nachdem der Filmheld Goichi den Tempel in Brand gesetzt hat und sich bei der Flucht noch einmal umdreht, sieht er laut Vorlage das folgende

Bild: „Zwischen den Bäumen flogen unzählige Funken, und der Himmel über der Goldenen Halle war wie mit Goldsand bestreut.“<sup>16</sup> Die Filmversion realisierte die Flammen an dem Gebäude, indem eine große Menge von Goldstaub in einer intensiven Beleuchtung den nächtlichen Himmel geblasen wurde.<sup>17</sup> Bei der Visualisierung der ästhetischen Empfindung des Autors soll Tanizakis Lehre über die Funktion und Wirkungsweise des Goldes dem Kameramann die Inspiration gegeben haben.

#### 4. Zeitlichkeit und Farbe

Miyagawa ist auch als Pionier der japanischen Farbfilmtechnik bekannt. Für Kon Ichikawas Film *Otôto* (Bruder, 1960) erfand er als ehemaliger Labortechniker das Verfahren des heute so genannten „Silbertons“. Bei diesem wurde ein Bestandteil des Silberhalogens in der Emulsion, das bei der Entwicklung zerfallen soll, auf dem Farbfilmpositiv befestigt. Dadurch entstand ein sanft silbern leuchtender Grundton des Films, der eine dezente Farbigekeit erzeugt. Der Ausgangspunkt für das Experiment lag in Ichikawas Überlegung, die Sepiafarben alter Photographien zu imitieren, um die nostalgische Atmosphäre der *Taishô*-Ära (1912–1926) in der Vorlage von Aya Kôda nachzubilden. Miyagawa dachte, dass Sepia nicht in jeder Szene des Films passen konnte, da er einen bitteren Familienkonflikt darstellt. Miyagawa schien der Silberton geeigneter, um das reale Lebensgefühl der *Taishô*-Zeit in seiner eigenen Erinnerung zu repräsentieren.<sup>18</sup>

Der Agfacolor-Film im Cinemascope-Format beginnt mit einer Szene auf einem verregneten Dammweg. Das bräunlich-silberne, neblige Bild, in dem es kräftig auf schwarze Regenschirme regnet, zeigt wiederum die hohe Kunst von Miyagawas „Tuschmalerei“. Unter dem bildfüllenden schwarzen Papierschirm mit weißen Streifen erscheint die Protagonistin Gen mit einem karminfarbenen *Kimono*-Kragen, an einem glänzenden, braunen Griff einen weiteren Schirm haltend.

Miyagawas Konzept in diesem Film erinnert wiederum an *Lob des Schattens*. Tanizaki weist auf die Tendenz der Ostasiaten hin, die Spuren der Zeit ästhetisch zu empfinden:

*In China gibt es das Wort „Handglanz“, in Japan das Wort „nare“ (Abgegriffensein; Anm. d. Übers.); beide meinen den Glanz, der entsteht, wenn eine Stelle von Menschenhänden während langer Zeit angefasst, glattgescheuert wird und die Ausdünstungen allmählich ins Material eindringen. Es handelt sich also, anders gesagt, zweifelsohne um den Schweiß und Schmutz der Hände. [...] Jedenfalls lässt sich nicht leugnen, dass in dem, was wir als „Raffinement“ schätzen, ein Element von Unreinlichkeit und mangelnder Hygiene steckt.<sup>19</sup>*

Der Silberton, der die Atmosphäre der vergangenen Ära repräsentiert, lässt sich als Übertragung des *nare* auf das Filmmaterial verstehen. Der technisch gewandte Kameramann ermöglichte es, das Filmmaterial selbst zu historisieren, um den gedämpften Farbton der Vergangenheit herzustellen, der durch die Spuren der Zeit entstehen soll. Das bedeutet konkret auch die direkte Colorierung der gefilmten Gegenstände. Bei den Dreharbeiten sprühte er auf die grünen Pflanzenblätter silberne Farbstoffe, und erhielt damit den monochromen Grundton des Films. Auch die Innenräume wurden mit Mörtel und Ölflecken gründlich antiquiert.

Tanizakis Äußerung über die Farbigkeit im *Nô*-Theater stellt ebenfalls eine Parallele zu Miyagawas Farbkonzept dar:

*Gewiss, auf den ersten Blick wirkt das Kabuki erotischer, prachtvoller; aber wenn wir von den früheren Verhältnissen einmal absehen, so gerät jene pompöse Farbigkeit auf der heutigen, nach westlicher Art beleuchteten Bühne recht bald ins Vulgäre, und man bekommt genug davon. Wenn das für die Kostüme gilt, so gilt es ebenso für die Schminkmaske: Man mag ein solches Gesicht für schön halten, aber es bleibt doch bis zuletzt etwas Zurechtgemachtes, und die Empfindung echter, natürlicher Schönheit fehlt. Der *Nô*-Spieler hingegen tritt mit bloßem Gesicht, Nacken und Händen in Erscheinung: der Reiz der Gesichtszüge ist dem Betreffenden eigen und täuscht unsere Augen nicht.<sup>20</sup>*

Miyagawa schreibt in seiner Autobiographie, dass sein Farbgefühl im dezenten Geschmack der Kyotoer Tradition und in der Ästhetik der japanischen Malerei wurzelt.<sup>21</sup> Vor dem Film *Otôto* drehte er eine Reihe von erfolgreichen, bunten Farbfilmen wie *Shin Heike monogatari* (*Die Geschichte des Taira-Clans*, 1955) von Kenji Mizoguchi, *Yoru no kawa* (*Fluss der Nacht*, 1956) von Kôzaburô Yoshimura, *Ukikusa* (*Abschied der Dämmerung*, 1959) von Yasujirô Ozu und *Kagi* von Kon Ichikawa. Er war aber mit diesen nicht zufrieden. Allein in *Otôto* konnte er seinen Anspruch verwirklichen, für den auch Tanizaki plädierte, die natürliche Farbigkeit der ästhetischen Tradition des Landes entsprechend in angemessener Dunkelheit zu filmen.

## 5. Zusammenfassung

Miyagawa definierte sein Arbeitsprinzip folgendermaßen: „dem Film das Malerische, dem Bild Poesie und der Kamera Rhythmus (Musik)“<sup>22</sup> Er war ein intermediärer Kameramann, der die universalen Prinzipien verschiedener Kunstgattungen in den Film zu transformieren vermochte. Die Verbindung seines Schaffens mit der Literatur wurde meines Erachtens bisher zu wenig beachtet. In seinen Kommentaren und Filmen ist es unübersehbar, dass er immer eine vitale, visuelle

Vorstellung von der literarischen Vorlage entwickelte. Miyagawas Fähigkeit des „visuellen Lesens“ ermöglichte eine tiefe Verinnerlichung der Lehre des Textes *Lob des Schattens* in seiner Kameraarbeit. Durch seine Filme werden wir dazu aufgefordert, diesen Essay als Filmtheorie neu zu interpretieren. Anhand dessen gelang es Miyagawa, die traditionelle Ästhetik in seinen Werken zu archivieren und zugleich die Gestaltungsmöglichkeiten der Kamera zu bereichern.

## Anmerkungen:

- <sup>1</sup> Für Miyagawas Äußerungen zu *Lob des Schattens* siehe: Chiba, Nobuo: *Eiga to Tanizaki*. Tokyo: Seia Bō 1989, S. 121. Bei der Firma Taishō Kinematographie AG (*Taishō Katsudō Shashin Kabushiki Gaisha*, 1920-1922) schrieb Tanizaki Drehbücher für vier Filme des Regisseurs Thomas Kurihara, *Amachua kurabu (Amateur-Club)*, 1920), *Katsushika sunago (Sand des Katsushika-Viertels)*, 1920), *Hinamatsuri no yoru (Nacht des Mädchenfestes)*, 1921) und *Jasei no in (Die Liebe einer Schlange)*, 1921). Alle vier Filme existieren heute nicht mehr. Nobuo Chiba nennt außerdem 44 Verfilmungen von Tanizakis Werken. *Kagi (Der Schlüssel)*, 1956) und *Shunkin shō (The Tale of Shunkin)*, 1933) wurden jeweils fünf Mal und somit am meisten verfilmt. Vgl.: [http://www.laspara.net/teiga\\_hyou.html](http://www.laspara.net/teiga_hyou.html).
- <sup>2</sup> Ichikawa, Kon und Mori, Yūki: *Ichikawa Kon no eiga tachi*. Tokyo: Waizu Shuppan 1994, S. 208.
- <sup>3</sup> Tanizaki, Junichirō: *Lob des Schattens*. (Übers. Klopfenstein, Eduard) Zürich: Manesse Verlag 1987, S. 33.
- <sup>4</sup> Miyagawa, Kazuo und Ôta, Yoneo: Interview „Monokurōmu no jidai“. In Ôta, Yoneo (Hg.): *Hikari to kage no eiga shi. Satsuei kantoku Miyagawa Kazuo*. Tokyo: Kinema Junpō Sha 2000, S. 18.
- <sup>5</sup> Ebd., S. 37.
- <sup>6</sup> Miyagawa, Kazuo: *Kyameraman ichidai. Watashi no eiga jinsei rokujū nen*. Tokyo: PHP Kenkyū Jo 1985, S. 195.
- <sup>7</sup> Ebd., S. 60 f.
- <sup>8</sup> Miyagawa, Kazuo: „Kōen: *Sanshō dayū to Chikamatsu monogatari jōei ni atatte*“. In: Ôta (Hg.): *Hikari to kage no eiga shi*, S. 88-89.
- <sup>9</sup> Für Miyagawas Äußerungen zu *Sanshō dayū* siehe: Watanabe: *Eizō o horu. Satsuei kantoku Miyagawa Kazuo no sekai*. Tokyo: Gendai Shokan 1997, S. 237.
- <sup>10</sup> Yamaguchi, Takeshi (Hg.): *Eiga satsuei towa nani ka. Kyameraman yonjū nin no shōgen*. Tokyo: Heibon Sha 1997, S. 118.
- <sup>11</sup> Ebd., S. 50.
- <sup>12</sup> Zum Film *Fräulein Oyū* siehe: Yoda, Yoshikata: *Mizoguchi Kenji no hito to geijutsu*. Tokyo: Tahata Shoten 1976, S. 185 und Chiba: *Eiga to Tanizaki*, S. 119-120. Tanizakis Beschreibung der Figur Oyū in: Tanizaki, Junichirō: *Ashikari*. In: *Nihon no bungaku* 25, Tanizaki Junichirō 3. Tokyo: Chūō Kōron Sha 1967, S. 243.
- <sup>13</sup> Zur Beleuchtungstechnik in *Ugetsu monogatari* siehe: Miyagawa und Ôta: Interview „Monokurōmu no jidai“. In Ôta (Hg.): *Hikari to kage no eiga shi*. S. 23.
- <sup>14</sup> Tanizaki: *Lob des Schattens*, S. 40-41.
- <sup>15</sup> Zitat nach Mishima, Yukio: *Der Tempelbrand*. (Übers. Donat, Walter) München: Wilhelm Goldmann Verlag 1961, S. 23. Der Tempel im Film sollte *Shūkakuji* heißen und nur zwei

Stockwerke hoch sein, um die Fiktion von dem authentischen Ereignis der Brandstiftung zu unterscheiden. Ichikawa und Mori: *Ichikawa Kon no eiga tachi*, S. 193 f.

<sup>16</sup> Mishima: *Der Tempelbrand*, S. 280.

<sup>17</sup> Miyagawa und Ôta: Interview „Monokûrômu no jidai“. In Ôta (Hg.): *Hikari to kage no eiga shi*, S. 25.

<sup>18</sup> Miyagawas Konzept für Otôto: Miyagawa: *Kyameraman ichidai*, S. 104-106, Ders: „Otôto no satsuei“. In: Ôta (Hg): *Hikari to kage no eiga shi*, S.84-85, Watanabe, Hiroshi; Inoue, Akira; Taeko, Nakai: „Zadankai: Kazoku o aisuru shigoto no oni“. In: Ôta (Hg): *Hikari to kage no eiga shi*, S. 97-99 sowie Watanabe: *Eizô o horu*, S. 256-257.

<sup>19</sup> Tanizaki: Lob des Schattens, S. 22-23.

<sup>20</sup> Ebd., S.44.

<sup>21</sup> Miyagawa: *Kyameraman ichidai*. S. 195.

<sup>22</sup> Ebd., S. 207.

## Jörn Etzold

### Guy Debords allegorisches Kino

Guy Debord verdankt seine Bekanntheit vor allem seinem Buch *La Société du Spectacle*.<sup>1</sup> 1967 befeuerte er mit diesem Traktat die allgegenwärtig schwelenden Proteste gegen die ‚spektakuläre Warengesellschaft‘, die sich schließlich im heißen Mai ’68 heftig entladen sollten.

Seit Mitte der 50er Jahre verschwand als Folge eines nachhaltigen wirtschaftlichen Booms – der in Frankreich besonders ausgeprägt war – der Mangel aus dem Bewusstsein der meisten Westeuropäer und es stellte sich nunmehr die Frage der Verteilung des Überflusses. Mit dem Entstehen der Freizeitindustrie gelangte ein Bereich des Lebens ins Visier ökonomischer Strategien, der den klassischen Kapitalismus des 19. Jahrhunderts, wenn überhaupt, dann einzig als verlorene, unproduktive Zeit interessiert hatte. Nun erlebte man ein Aufblühen der Konsumgesellschaft: Das Fernsehen gewann allmählich Dominanz über das Alltagsleben, Städte wurden ‚autogerecht‘ umgestaltet, die Werbung begann, nicht mehr nur Produkte zu verkaufen, sondern Lebensstile, und der ‚Urlaub‘ wurde zum organisierten Massenphänomen.

Debord fasste das vage Gefühl einer ganzen Generation, dass mit diesem gewaltigen Modernisierungsschub des alltäglichen Lebens nicht nur neue Freiheiten verbunden seien, sondern auch etwas verloren ginge, in scharfe und einprägsame Worte: „Das ganze Leben der Gesellschaften, in welchen die modernen Produktionsbedingungen herrschen, verkündet sich als eine ungeheure Ansammlung von *Spektakeln*. Alles, was unmittelbar erlebt wurde, hat sich in eine Repräsentation verflüchtigt.“<sup>2</sup>

Und dann folgt in 221 gehämmerten Thesen ein Generalangriff auf eine Gesellschaft, die jede Tätigkeit in eine Ware und jedes Erleben in ein Bild verwandelt: Die ‚Gesellschaft des *Spektakels*‘ ist für Debord eine Gesellschaft, die die Lebenszeit ihrer Bewohner misst und homogenisiert, das Alltagsleben entleert und zum Verstummen bringt und die den jeder Geste, jedes eigenen Ausdrucks beraubten passiven Konsumenten als Beruhigung und Hypnose fade Schauspiele dessen bietet, was zu erleben ihnen nunmehr unmöglich ist.

Eine radikale Medienkritik also, vielleicht die radikalste im zwanzigsten Jahrhundert. Das ‚*Spektakel*‘, so Debord, ist alles und es ist überall, „wo es eine unabhängige Repräsentation gibt“<sup>3</sup>, also in jeder *Repräsentation* oder Stellvertretung, in jeder Darstellung oder Vorstellung – denn Debords Kritik an der *représentation* umfasst alle möglichen Bedeutungen des französischen Wortes. Das *Spektakel* ist daher nicht nur das Kino, das Fernsehen, die Popkultur und die Mode; es

kennzeichnet ebenso die repräsentative Demokratie und die Stellvertretung des ‚Proletariats‘ durch die kommunistische Partei oder die Gewerkschaften. Denn all dies ist für Debord letztlich ein und dasselbe: Es ist die Herrschaft der ‚Repräsentation‘ über das ‚unmittelbare Erleben‘ und somit die Herrschaft des ‚Überlebens‘ über das ‚Leben‘, die Herrschaft des Raumes über die Zeit.

All jene Stellvertretungen, Vorführungen, Darstellungen, Repräsentationen haben für Debord ein Ziel: Die Zeit still zu stellen, dem „Rauschen des Katarakts des Zeit“<sup>44</sup> zu entkommen. Das *Spektakel* errichtet über der irreversibel verfließenden, aus allen mythischen Zyklen gelösten Zeit der Moderne eine „pseudo-zyklische konsumierbare“ Zeit. All seine Repräsentationen halten eine unabschließbare und zeitliche gemeinschaftliche Praxis in wiederholbaren Bildern fest und geben ihr so eine Anschauung ihrer selbst. Die Handelnden werden zu Zuschauern, die in der passiven Betrachtung der Bilder ihres eigenen Lebens zu überdauern hoffen. So ist das *Spektakel* letztlich theologisch motiviert. „Das *Spektakel* ist der materielle Wiederaufbau der religiösen Illusion“<sup>45</sup>, dekretiert Debord. Es verspricht im Überleben als passiver Zuschauer einen Ersatz des Ewigen Lebens und verunmöglicht somit die Verausgabung aller in ihre jeweilige endliche Zeit.

Debords Gruppe, der 1968 plötzlicher Ruhm beschert wurde, nannte sich *Internationale Situationniste*; Debord gab ihre gleichnamige Zeitschrift heraus. Die Gruppe verdankt ihren Namen einem Konzept aus der Anfangsphase um 1957, der *situation construite*. Konstruierte Situationen sollten Praktiken sein, die keine Repräsentation gestatteten, kurze, transitorische Momente der Zeit, von denen nichts überdauern sollte. Diejenigen, die sich zur Konstruktion einer Situation zusammenfanden, sollte kein Werk verbinden, kein Gesetz, keine Verfassung. So sollten sie eine radikal weltliche Praxis experimentieren, die tatsächlich jede Theologie überwunden haben sollte: eine bloße Feier der Immanenz, der Zeit und der Endlichkeit. Die spontanen Straßenfeste von 1968 hat Debord immer als eine späte Umsetzung seines Konzepts verstanden.

Wenn Debord – dessen Wirken ich hier nur sehr skizzenhaft darstelle – aber nach seinem Beruf gefragt wurde, dann gab er gern an: „cinéaste“. Und tatsächlich: Eben jener Guy Debord, der einen derartigen Generalangriff gegen das Bild und die Anschauung schlechthin führte, war zugleich Filmemacher; vielleicht war die Liebe zum Kino sogar eine der beständigsten Konstanten in Debords an Brüchen und Diskontinuitäten nicht gerade armem Werdegang.<sup>6</sup> Seine Kinokarriere beginnt allerdings, wie Thomas Y. Levin es nennt, mit einer Tabula Rasa, mit *Hurlements en faveur de Sade* (*Geheul für Sade*), einem Film, dessen Bildspur einzig aus weißer und schwarzer Leinwand bestand: War die Leinwand weiß, sprachen fünf Stimmen aus dem Off, war die Leinwand schwarz, herrschte vollkommene Stille.

Den Schluss des Films bildete der Satz: „Wir erlebten als verlorener Haufen unsere unvollständigen Abenteuer“ („Nous vivons en enfants perdus nos aventures incomplètes“<sup>7</sup>) – gefolgt von 24 Minuten Dunkelheit und Schweigen. Jedes *Spektakel*, jede Repräsentation wurde hier verweigert, Abenteuer sollten nicht vorgeführt, sondern erlebt werden: Es gibt hier kein Bild, mit dem sich identifiziert werden könnte, keine Anschauung, um die die Zuschauer sich versammeln könnten, es gibt nur leere, homogene Zeit, die es gemeinsam auszuhalten gilt. Nun soll die Konstruktion von Situationen beginnen. Für jene aber hätten sich die Zuschauer gegen jede Form der Repräsentation wenden müssen; also auch gegen Debords Film selbst. Und so waren ihre empörten Schreie einbezogen in das Kalkül dieses Anti-Films: Eben sie waren das „Geheul für Sade“.<sup>8</sup>

Obwohl Debord in den folgenden Jahren seine Theorie des *Spektakels* theoretisch immer klarer zu fassen versuchte, obwohl er fortan von *situations construites* sprach, die alle Kunst in sich aufheben sollten: Mit dem Filmemachen hörte er keineswegs auf. Bereits zur Zeit der *Internationale Situationniste*, die von 1957 bis 1972 bestand, drehte er den autobiographischen Film *Sur le passage de quelques personnes à travers une assez courte unité de temps* (Über den Durchgang einiger Personen durch eine recht kurze Zeiteinheit) (1959) und den schon deutlicher gesellschaftskritisch-marxistischen *Critique de la séparation* (Kritik der Trennung) (1961).<sup>9</sup> Auch nach der Auflösung der *IS* folgten noch drei Filme: *La Société du Spectacle* (1973) ist die Verfilmung des theoretischen Hauptwerks von 1967 und versucht tatsächlich ein filmisches Abbild der Totalität der gegenwärtigen Gesellschaft zu geben. *Réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été jusqu'ici portés sur le film 'La Société du Spectacle'* (Zurückweisung aller bisherigen Urteile, der lobenden wie der feindlichen, über den Film ‚Die Gesellschaft des Spektakels‘) (1975) ist ein Kurzfilm, in dem Debord, wie der Titel schon sagt, jegliche Kritik an seinem vorherigen Film brüsk zurückweist, da alle Kritiker bloß Konsumenten zweiter Klasse seien. Debords letzter Film, *In girum imus nocte et consumimur igni* (Wir gingen des Nachts im Kreis umher und wurden vom Feuer verzehrt)<sup>10</sup> (1978), behandelt im wesentlichen zwei Themen: die Zuschauer und den Autor, Guy Debord selbst. So sind Debords Filme Untersuchungen des *Spektakels* mit dessen eigenen Mitteln; Untersuchungen von Produktion (*La Société du Spectacle*), Distribution (*Réfutation*) und Konsum (*In girum*) im *Spektakel*. Ihr eigentliches Thema aber ist stets das Subjekt ‚Guy Debord‘, welches sich der Totalität des *Spektakels* gegenüberstellt.<sup>11</sup>

In all diesen Filme verwendet Debord eine Technik, die sein gesamtes Wirken durchzieht: das *détournement*. Das Wort bedeutet etwa Verdrehung, Entwendung, Umleitung oder Zweckentfremdung. Seine Texte sind stets Abwandlungen früherer

Texte, leicht veränderte Zitate aus der französischen Klassik oder von Hegel, Marx und Lukács. Und auch seine Filme sind fast ausschließlich aus bereits existierenden Bildern montiert – aus den Nachrichten, aus der Werbung, aus alten Filmen.<sup>12</sup> Diese Bilder, stets in Schwarzweiß, werden von Debord aus dem Off in klassischem Französisch, der Sprache Rousseaus und Pascals, mit recht scharfer Stimme und mit überdeutlicher Artikulation, aber ausdruckslos kommentiert.

Dabei lassen sich zwei Arten von Bildern unterscheiden. Die einen sind die Bilder des *Spektakels*: Wohnsiedlungen, Fernsehnachrichten, Politiker, Werbefilme, Models, Automobile. Debord zeigt sie ohne Ordnung und einzig, um sie zu entwerthen. Indem er sie kommentiert, treibt er ihnen ihr Leben aus und setzt ihnen eine andere Bedeutung ein, nämlich den Tod. Alles, was wir sehen, so seine wiederholte Beteuerung, sind gespenstische Bilder, die vampirisch Leben in sich eingesogen haben und nun vor uns paradien, um uns in Passivität und Kontemplation zu halten. Es sind Repräsentationen desjenigen, was nicht mehr erlebt, sondern nur noch betrachtet werden kann.

Die Stimme aus dem Off will den Bildern eben ihr gespenstisches Über-Leben austreiben, sie will sagen, dass jene tot sind oder vielmehr, dass sie sterben mögen. Ein ungeheurer Überdruß befällt den Zuschauer, der in *La Société du Spectacle* eineinhalb Stunden lang halbnackte Frauen, Automobile und Militäraufmärsche gesehen hat, welche eine schnarrende Stimme ununterbrochen als Lüge und Täuschung brandmarkt. Dieser Überdruß soll sich, so Debords Kalkül, zum Überdruß an der Gesellschaft des *Spektakels* schlechthin auswachsen. Der Zuschauer soll in diesen Bildern nichts Begehrtenwertes mehr sehen, sondern einzig eine Akkumulation lähmender Repräsentationen.

Jenen Bildern aber sind nun andere Bilder entgegengestellt. Bilder, von denen Debord behauptet, sie seien ‚wahr‘. „Die authentische Illustration erhellt die wahre Rede“<sup>13</sup>, schreibt er in der Einleitung des zweiten Bandes seines autobiographischen *Panegyrique*, der einzig aus Fotos und Zitaten besteht. Und dieser Anspruch gilt auch für einige Bilder in seinen Filmen. Sie zeigen seine Freunde, seine Liebhaberinnen und seine Frau, die Bars seiner Jugend in Paris, die Fronde von '68. Während zu den Bildern des *Spektakels* nur Debords schneidende Stimme zu hören ist, sind diese Bilder oft mit Barockmusik unterlegt: Corrette in *La Société du Spectacle*, Couperin in *In girum imus nocte et consumimur igni*. Doch auch diese Bilder erhalten ihre Bedeutung nicht aus sich selbst, sondern einzig aus den Texten, die ihnen aus dem Off oder durch Untertitelung zugeordnet sind. Auch sie leuchten nicht aus sich heraus.

Daher verstehe ich die Filme Guy Debords nach den *Hurlements* als ‚allegorisches Kino‘. Es handelt sich um ein Kino, welches nicht die Verschmelzung von Bild und

Bedeutung sucht, sondern seine Effekte kühl und für jedermann sichtbar konstruiert – ein Kino, das seine spröde Schönheit eben aus diesem gewaltsamen Akt der Bedeutungsstiftung gewinnt. Sie verweist auf ein kohärentes System der Lektüre der Welt, welches sich die Bilder unterwirft. Alle Bilder sind dem Filmemacher Debord und seinem ‚System‘ ausgeliefert. Unvermittelt heftig schlagen Verachtung und Liebe der Bilder in diesen Filmen um.

Walter Benjamin versucht bekanntlich in seinem Traktat *Ursprung des deutschen Trauerspiels* eine Wiedererrettung der Allegorie gegenüber dem Symbol, dessen Vorherrschaft in der Ästhetik er als „Herrschaft eines Usurpators“<sup>14</sup> versteht. Während das Symbol eine wesensmäßige, innerliche Beziehung zwischen Bild und Bedeutung behauptet, ist diese Beziehung bei der Allegorie spröde, artifiziel und äußerlich. Sie wird sprachlich konstruiert. In der allegorischen Kunstform des barocken Emblems sind es Überschrift und Unterschrift, *inscriptio* und *subscriptio*, welche das Bild gewaltsam bedeuten lassen. Mit der Allegorie ist für Benjamin stets eine Entleerung und Entwertung der sinnlichen Welt verbunden, eine Mortifikation. Was ins Blickfeld des Allegorikers gerät, wird gewaltsam jeden Scheins beraubt, wird getötet und eine fremde Bedeutung wird ihm eingesetzt. Allegorische Kunst ist profane Kunst und sie erwidert den „Ausfall aller Eschatologie“ im Barock: „Jede Person, jedwedes Ding, kann ein beliebiges anderes bedeuten. Diese Möglichkeit spricht der profanen Welt ein vernichtendes und doch gerechtes Urteil: Sie wird gekennzeichnet als eine, in der es aufs Detail so streng nicht ankommt.“<sup>15</sup> Doch mit der Entwertung geht gleichzeitig eine merkwürdig traurige Anhänglichkeit des Allegorikers an den bedeutenden Gegenstand einher. Der Allegoriker Benjamins, der den praktischen Bezug zu den Dingen der Welt verloren hat, kompensiert diesen Verlust durch das traurige, kontemplative Zuschauen.<sup>16</sup>

Eine Welt, in der es auf das Detail so streng nicht ankommt, ist freilich für Debord die Welt des *Spektakels*. Auch aus ihr ist jede mögliche sinnstiftende Praxis verschwunden und hat sich „in eine Repräsentation verflüchtigt“. In *In girum imus nocte et consumimur igni* erklärt Debord während eines langen *travellings* über ein Schlachtfeld:

*Hier ist zum Beispiel ein Film, in dem ich nur Wahrheiten über Bilder sage, welche allesamt unbedeutend oder falsch sind; ein Film, der jenen Staub aus Bildern verachtet, aus dem er besteht. Ich will nichts von der Sprache dieser erloschenen Kunst bewahren [...]. Ja, ich schmeichle mir, einen Film mit völlig Beliebigem zu machen; und es gefällt mir, daß sich diejenigen darüber beschweren, die zuließen, daß man aus ihrem ganzen Leben etwas Beliebiges machte.<sup>17</sup>*

Die Bilder des *Spektakels* – und somit die meisten Bilder, aus denen seine Filme bestehen – bedeuten Debord nichts. Er gibt vor, durch sie hindurchzublicken und ihre eigentliche Bedeutung zu erkennen. Nämlich eben jene, dass sie Bilder des *Spektakels* sind, dass sie einem geschlossenen Zusammenhang der Lüge und der Täuschung angehören, der die ganze Welt beherrscht. Er entleert die Bilder durch seine Stimme der Bedeutung, die sie in sich zu tragen vorgeben und fügt ihnen gewaltsam eine andere ein. Dem Kundigen ist diese Bedeutung erkennbar, doch bleiben rätselhaft Stellen. „Die Allegorie kennt viele Rätsel, aber kein Geheimnis“, so Benjamin im *Passagenwerk*. „Das Rätsel ist ein Bruchstück, welches mit einem anderen Bruchstück, das zu ihm paßt, ein Ganzes macht. Das Geheimnis sprach man seit jeher im Bilde des Schleiers an, der ein alter Komplize der Ferne ist.“<sup>18</sup> Auch für Debords System gibt es kein Geheimnis: Es gibt nur Rätsel, die zu einem Ganzen zusammenzufügen wären, das Debord indes nie in seiner Gänze zeigt. Dieses Ganze ist die Totalität des *Spektakels*. Jedes einzelne Bild wird ihm zum Indiz für diese totale „Herrschaft des *Spektakels* über die Welt“.<sup>19</sup>

Dennoch hängt Debord, der das *Spektakel* – und somit jede Repräsentation und jedes Bild – von innen zerlegen möchte, an seinen Bildern. Auch er gönnt sich und den Zuschauern Momente der Kontemplation, deren Gegenstand ‚authentische‘ Bilder sein sollen. Diese Gegenüberstellung von ‚authentischen‘ und ‚trügerischen‘ Bildern wird besonders deutlich zu Beginn des Films *La Société du Spectacle*: Nach der Titeleinblendung hört man Correttes *Sonate en ré majeur, pour violoncello et clavecin* und sieht Fotos von Debords Frau Alice Becker-Ho in erotischen Posen. Ein Satz von Hegel auf Französisch ist diesen Bildern als Untertitel zugeordnet: „[...] In der Liebe ist das Getrennte noch, aber nicht als Getrenntes, als Einiges, und das Lebendige fühlt das Lebendige.“<sup>20</sup> Es folgt eine Texteinblendung: „Dieser Film ist Alice Becker-Ho gewidmet.“ Die Musik verstummt und man sieht ein Bild der Erde aus dem Weltall. Ein Astronaut fliegt vorbei. Debord spricht den oben schon zitierten ersten Satz der *Société du Spectacle*: «Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent des conditions modernes de production s’annonce comme une immense accumulation de *spectacles*. Tout ce qui était directement vécu s’est éloigné dans une représentation.» Bei den Worten «c’est éloigné» gibt es einen abrupten Schnitt: Wir sehen eine Stripteasetänzerin, die sich auf einer Bühne auf dem Boden wälzt. Sie wird dies eine Weile tun, während Debord seine trockene Rede fortsetzt.

Wir sehen also zunächst ‚authentische‘ Bilder – Alice Becker-Ho – und anschließend ‚trügerische‘ Bilder – die namenlose Stripteasetänzerin. Einmal ein Bild der Liebe, dann ein Bild des kommodifizierten Begehrens. Erkennbar aber ist dieser vermeintliche Unterschied nur durch den Text, der unterlegt oder gesprochen wird. Für den Zuschauer sind beides Bilder einer nackten Frau. Für den Zuschauer gibt es die Vereinigung nicht, von der Hegel spricht, die dem

Symbolischen ähnelt und die Debord vielleicht erlebt haben mag. Es ist vielmehr einzig der Text, der die Bedeutung bestimmt: hier das Hegel-Zitat, dort das kühle *détournement* von Marx. Er bestimmt das eine Bild als ‚authentisch‘, das andere als *Spektakel*. Doch zwischen die beiden Bilder von Frauen ist ein drittes geschnitten: die Erde aus dem Weltall. Sie bebildert die Worte „toute la vie“ – „das ganze Leben“. Es ist also ein globaler, weltumspannender Zusammenhang, in dem der Allegoriker die Zuschauer unterweist. Das allegorische System ergibt eine Totalität. Ist diese erkannt, kann zwischen ‚trügerischen‘ und ‚authentischen‘ Bildern unterschieden werden. Ununterscheidbarkeit wird nicht gestattet.

Diesem allegorischen System sind die Bilder ausgeliefert. Die Verfahren, derer Debord sich dabei bedient, sind Zerstückelung, Unterbrechung und Stillstellung. Während das *Spektakel* einen ununterbrochenen und kontinuierlichen Fluss an Bildern produziert, sprengt das allegorische Verfahren einzelne Bilder aus jedem heraus, um an ihnen seine Gespensteraustreibung zu erproben. So spricht Debord zu Beginn von *In girum imus nocte et consumimur igni* von jenem traurigen und bemitleidenswerten Wesen, das der Zuschauer sei. Industrielandschaften werden dazu gezeigt und moderne Städte. Dann folgt ein Still, welches ein junges Paar auf einer Couch zeigt, sie betrachten einander verliebt, im Hintergrund spielen ihre Kinder. Lange bleibt das Bild stillgestellt. Und aus dem Off heißt es über die modernen Weltbewohner, sie seien „arme Angestellte, die glauben, sie wären Besitzer, verklärte Unwissende, die glauben, sie wären unterrichtet, und Tote, die glauben, sie würden wählen“<sup>21</sup>, sie lebten in schlechten Behausungen, äßen vergiftete Nahrung und würden ununterbrochen und hinterhältig überwacht. Das stillgestellte Bild wird also so lange mit maßloser Polemik besprochen, bis jedes Leben aus ihm gewichen ist. Später im Film wird es noch einmal wiederkehren, diesmal in seine Einzelteile zerschnitten. Dann sieht man die tobenden Kinder und einzelne Einrichtungsgegenstände; später das mittlerweile leere Zimmer in einer Totalen, die dem Blick Gottes gleicht, für welchen alle Sterblichen ohnehin schon Tote sind.

Man kann Debords allegorisches Kino für maßlos halten. Tatsächlich versucht es die kohärente Lektüre der Totalität der sichtbaren Welt durch ein einzelnes, unsichtbares, aber hörbares Subjekt, das aus dem Off mit seiner Stimme einen unendlichen Kommentar liefert. Dabei aber legt es stets die Mittel offen, mit denen es operiert, bleibt spröde und kühl und erzeugt so eine merkwürdige Schönheit, deren Form in der Geschichte des Kinos in dieser Weise recht einzigartig ist. Sichtbar wird weniger die Totalität der Welt als ein Subjekt – eines aber, welches von den Apparaten und Medien der Welt, in der es lebt, nicht mehr getrennt werden kann. Dies macht die Modernität des Kinos von Guy Debord aus.

## Anmerkungen:

- 1 Debord, Guy: *La Société du Spectacle*. Paris: Gallimard 1992.
- 2 Ebd., S. 3. Alle Übersetzungen stammen von mir. Für die Mithilfe danke ich Maud Meyzaud.
- 3 Ebd., S. 9.
- 4 Ders.: *Panegyrique. Tome premier*. Paris: Gallimard 1993, S. 39
- 5 Ders.: *La Société du Spectacle*, S. 10.
- 6 Unter den Veröffentlichungen zu Debord sind folgende Aufsätze explizit seinem Kino gewidmet: Levin, Thomas Y.: „Dismantling the Spectacle. The Cinema of Guy Debord“, in: Elisabeth Sussman (Hg.): *On the Passage of a Few People Through a Rather Brief Period of Time: The Situationist International 1957 – 1972*. Cambridge (Mass.) u. a.: MIT Press 1989, S. 72 - 123. Sowie: Agamben, Giorgio: “Le cinéma de Guy Debord”. In: *Image et mémoire*. Paris: Hoëbeke 1998, S. 65 – 76.
- 7 Debord, Guy: *Œuvres cinématographiques complètes*. Paris: Gallimard 1994, S. 18.
- 8 Leider kann ich hier nicht auf die Pariser Nachkriegsavantgarde des ‚Lettrismus‘ und das lettristische Kino eingehen, in dessen Kontext die *Hurlements* standen. Vgl. dazu vor allem Devaux, Frédéric: *Le cinéma lettriste*, Paris: Publications EDA 1990.
- 9 Beide Filme wurden von der *Dansk-Fransk Experimentalfilmskompagni* des Malers Asger Jorn produziert, von 1957 bis zu seinem Austritt 1961 treibende Kraft der Internationale Situationniste. Die beiden Filme lagern in den Archiven des Kunstmuseums Silkeborg/ Dänemark, welches Jorns Nachlaß verwaltet, sind dort aber, wie ich persönlich erfahren musste, auch für Forscher nicht einsehbar.
- 10 Der lateinische Titel ist ein Palindrom, also ebenso vorwärts wie rückwärts lesbar.
- 11 Diese drei Filme produzierte die *Simar Films* des Filmmoguls Gérard Lebovici, Mäzen Debords nach der Auflösung der *IS*. Er eröffnete für Debord auch eignes das Kino Studio Cujas. Nachdem Debord in der Presse suggestiv mit Lebovicis unaufgeklärter Ermordung 1984 in Verbindung gebracht wurde, verbot er jede Vorführung seiner Filme. *La Société du Spectacle* und *Réfutation* wurden jedoch am 9. 1. 1995, etwa sechs Wochen nach Debords Selbstmord, im Privatsender *Canal +* gezeigt – zusammen mit Debords einzigem Fernsehfilm und ‚Testament‘ *Guy Debord, son art et son temps*, einer Zusammenarbeit mit Brigitte Cornand. Alice Debord hat begonnen das Verbot zudem in den letzten Jahren aufzuweichen: 2001 gab es eine komplette Retrospektive in Venedig, 2002 in Paris. Ich konnte die zumindest die von *Simar Films* produzierten Filme sowie *Guy Debord, son art et son temps* im ZKM Karlsruhe sehen, dem hiermit herzlich gedankt sei.
- 12 Beispielsweise John Ford: *Rio Grande*; Nicholas Ray: *Johnny Guitar*; Josef von Sternberg: *Shanghai Gesture*; Orson Welles: *Arkadin*.
- 13 Debord: *Panegyrique. Tome second*. Paris: Fayard 1997, unpag.
- 14 Benjamin, Walter: „Ursprung des deutschen Trauerspiels“. In: *Abhandlungen. Gesammelte Schriften Bd. 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997, S. 203 – 430, hier: S. 336.
- 15 Ebd., S. 350.
- 16 Vgl. dazu Weber, Samuel: „Genealogy of Modernity: History, Myth and Allegory in Benjamin’s Origin of the German Mourning Play“. In: *Modern Language Notes* April 1991, Vol 106, No. 3, 465-500. Sowie Lindner, Burkhardt: “Allegorie”. In: Michael Opitz, Erdmut Wizisla (Hg.): *Benjamins Begriffe*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2000. S. 50 – 94.
- 17 Debord: *Œuvres cinématographiques complètes*, S. 212.
- 18 Benjamin: *Das Passagen-Werk. Gesammelte Schriften Bd. 5*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1996, S. 461.

- <sup>19</sup> Titel einer Illustration der Zeitschrift *Internationale Situationniste* No. 11 vom Oktober 1967 (*Internationale Situationniste*. Paris: Fayard 1997, S. 553).
- <sup>20</sup> Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: *Frühe Schriften. Werke Bd. 1*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1986, S. 246. Bei Debord: *Œuvres cinématographiques complètes*, S. 65.
- <sup>21</sup> Ebd., S. 195.



## Daniela Casanova

### Perlen der Paranoia – *The Manchurian Candidate*

#### 1. Einleitung

*Rosie: „Major Marco. Are you Arabic?“ Marco: „No.“- „Let me put it another way. Are you married?“*

Dieser Wortwechsel entstammt nicht etwa einer Screwball-Komödie, sondern *The Manchurian Candidate* (deutsch: *Botschafter der Angst*, 1962), genauer: dem Dialog zwischen Rosie und Marco, als sie sich in der 42. Minute zum ersten Mal begegnen. Weder Janet Leigh als Rosie noch Frank Sinatra als Marco sehen sonderlich arabisch aus (er fragte sie zuerst, ob sie Araberin sei), doch dies ist nur eine der vielen Absurditäten im als ernsthaft präsentierten Gespräch; so sagt Rosie zu Beginn: „I was one of the original Chinese workmen who laid the track on this stretch.“ Das Zusammentreffen endet damit, dass sie Marco mit hypnotisch sanfter Stimme ihre Adresse und Telefonnummer eintrichert, und die letzte Einstellung des Films zeigt die beiden als Paar, doch dies simuliert ein Happy-Ending nur – zu viele Leichen säumen den Weg und zu monströs war das Komplott. Einige werden sich beim Verlassen des Kinos fragen, ob Rosie nicht doch eine sowjetische Agentin sei.<sup>1</sup> Wenn dies der Fall ist, dann wurde das paranoide Denkmuster angenommen, welches der Film anbietet. Meine Analyse will aufzeigen, wie der Film einlädt, solch eine paranoide Haltung einzunehmen. Die Figur der Rosie sowie Perlenketten sind unter anderem die Schlüssel dazu.<sup>2</sup>

#### 2. Der Plot

Eine Gruppe amerikanischer Soldaten wird 1952 im Koreakrieg gefangen genommen und von den Kommunisten einer Gehirnwäsche unterzogen. Einer von ihnen, Raymond Shaw (gespielt von Laurence Harvey), wird nach der Rückkehr in die Staaten als Kriegsheld geehrt, ist aber in Tat und Wahrheit ein willen- und erinnerungsloser Schläfer für die Gegenseite, d.h. ein Attentäter auf Abruf. Nach zwei Jahren wird er durch Hypnose aktiviert. Im Verlauf des Films ermordet er seinen Chef, seinen Schwiegervater, seine frisch angetraute Frau, seine Mutter, seinen Stiefvater und schlussendlich sich selbst.

Die Morde sollen die bereits weit fortgeschrittene kommunistische Unterwanderung des amerikanischen Staatsapparates vorantreiben. So ist zum Beispiel Raymonds Mutter eine sowjetische Agentin mit Codenamen „Queen of Diamonds“. Sie nutzt die Ehrenmedaille ihres Sohnes, um die politische Karriere ihres zweiten

Ehemannes, Senator Iselin, voranzutreiben. Sie manipuliert nicht nur ihren Ehemann und Sohn, sondern auch die Medien. Mit Iselin als Marionette schürt sie die Hexenjagd auf Kommunisten. Ihr Ziel ist, Iselin als Kandidaten für das Amt des Vice-Präsidenten aufzustellen, um dann den Präsidentschaftskandidaten ermorden zu lassen. Dieser Plan beginnt zu scheitern, als zwei von Raymonds ehemaligen Mitsoldaten, Marco und Melvin, wiederkehrende Alpträume haben. Im Traum bringt Raymond auf Befehl der Kommunisten zwei ihrer Kollegen um. Es dauert seine Zeit, bis Marco die Armee überzeugen kann, dass eine Verschwörung im Gange ist, dann allerdings wird er beauftragt, sie zu stoppen. Marco re-konditioniert Raymond zum Doppelagenten, doch dies gelingt nur halbwegs. Jetzt, da Raymond weiß, was er und seine Mutter getan haben, erschießt er seinen Stiefvater und seine Mutter, bevor er sich selber richtet. Seine letzten Worte an Marco sind: „You couldn’t’ve stopped them. The Army couldn’t’ve stopped them. So I had to. That’s why I didn’t call.”

### 3. „From Failure to Classic“ – Der Film und sein Erfolg

George Axelrod, der das Drehbuch zu *The Manchurian Candidate* schrieb, sagt über den Film, dies sei „the only film I know that went from failure to classic without passing through success.“<sup>3</sup> In den ersten Wochen lief der Film gut an und führte auch kurzfristig die US Box Office Charts an. Bald schon wurde der Vertrieb aber gestoppt und der Film spielte schlussendlich nicht einmal seine Produktionskosten ein. Schuld daran war die Kubakrise:

*Only three weeks after the film’s release, on 22 October, Life overtook Art with a vengeance in the form of the Cuban missile crisis. For eleven days, Kennedy wrestled with keeping the world from nuclear war, and suddenly the idea of a Red conspiracy and a right-wing maniac with his hand on the chicken switch no longer seemed like entertainment.<sup>4</sup>*

Nach dem erfolgreichen Attentat auf Kennedy 1963 lief der Film nur noch vereinzelt im Fernsehen bis zu seinem Re-Release 1988.<sup>5</sup> Dieses Jahr 2004 kam Jonathan Demmes Remake mit Denzel Washington in der Rolle des Major Marco in die Kinos.<sup>6</sup>

### 4. Wechselspiel zwischen Leben und Kunst

Ronny Lipschutz nennt Filme und Romane mögliche Fenster in die Vergangenheit, da sie immer Produkte und Reflexionen einer spezifischen Situation sind – besonders dann, wenn sie aktuelle Themen und Ideen behandeln; dann können sie uns

Einblick darüber geben, was die Menschen in jener Zeit fürchteten und hofften.<sup>7</sup> Viele Filme, ja sogar Genres der 50er Jahre sind solche, wenn auch verzerrende Fenster: Film Noir, Horror, Science Fiction und Paranoia-Filme.<sup>8</sup> Bei Paranoia-Filmen ist der geschichtliche Bezug nicht nur hilfreich für ihr Verständnis, sondern kreativer Auslöser. Dieser Bezug kann sowohl verdeckt als auch offengelegt sein, wie z. B. bei Oliver Stones *JFK* (1991), wo der Titel den Film bereits im realen Kontext von Ermordung und Verschwörungstheorien verankert.

*The Manchurian Candidate* behandelt als offensichtlichen Bezug das Trauma, das der Koreakrieg für Amerika darstellte: Nach Kriegsende haben sich einundzwanzig Amerikaner geweigert, in die Staaten zurückzukehren. Politiker und Geheimdienste sahen dies als Beweis dafür, dass sie einer Gehirnwäsche unterzogen worden waren. Stephan Badsey argumentiert, dass es hierfür aber eine einfache Erklärung gab.<sup>9</sup> Die USA, noch geschockt davon, dass die Sowjetunion mittlerweile auch die Atombombe besaß und dass China an die Kommunisten fiel, wurden vom Kriegsausbruch in Korea überrascht. Sie schickten teilweise unreife Truppen, die nicht auf eine mögliche Gefangenschaft vorbereitet waren. Badsey geht sogar soweit zu sagen, dass die erst 1947 gegründete CIA diesen Zusammenhang zwar bald erkannte, aber bewusst ignorierte.

Gérard Naziri sagt in seinem Buch über Paranoiafilme der 70er Jahre, dass einige der Filme fiktionale Entwürfe präsentieren, „die zunächst als unwahrscheinliche, realitätsferne Schreckensutopien anmuteten, dann aber von der Realität eingeholt wurden.“<sup>10</sup> Für *The Manchurian Candidate* sind die Ermordung Kennedys und 1979 das Erscheinen des Buches *The Search for the „Manchurian Candidate“: The CIA and Mind Control, The Secret History of the Behavioral Sciences* zu nennen. Marks belegt, dass die CIA von 1953 bis 1964 unter dem Decknamen „MKULTRA“ unter anderem *mind control*-Experimente durchführte, was ab 2001 auch im deutschsprachigen Raum unter dem Namen Projekt „Artischocke“ diskutiert wurde. Es wurde mit Hypnose experimentiert und u.a. LSD verabreicht, um den Schlüssel zum Manchurian Candidate zu finden – ironischerweise hat die CIA damit dem späteren Drogenkult Vorschub geleistet.

## 5. Macht der Kontrolle

Neben dem eingangs zitierten irritierenden Dialog von Rosie und Marco („Are you arabic?“) sind vor allem zwei Traumsequenzen auffallend.<sup>11</sup> Hier fließen die Ebene der ‚realen‘ Gehirnwäsche und die einer Hypnose-generierten Phantasie zusammen. Den in einem koreanischen Brainwashing-Labor gefangen gehaltenen Soldaten wird suggeriert, sie würden in einem amerikanischen Hotel ein Gewitter ausharren und gelangweilt einem Gespräch älterer schwarzer Damen über Blumenzucht lauschen –in Wahrheit doziert der Hypnotiseur vor Offizieren über seine

Psycho-Techniken; dabei wird der unter hypnotischer Kontrolle stehende Raymond auf Befehl des koreanischen Militärpsychiaters zwei Mitgefangene umbringen: ein überzeugender Beweis der erfolgreichen *mind control*. Bemerkenswert ist, wie verfremdend Melvins Traum wirkt: Wir sehen in der verschwommenen Sequenz afro-amerikanische, aber nach Aufmachung und Verhalten deutlich der (weißen) Bourgeoisie angehörige Ladies, was damals eine außergewöhnliche Überschreitung der Klassen- bzw. Rassengrenze darstellte. Diese Verfremdung wirkt sogar noch seltsamer als das Messer in der Hand einer lächelnden alten Dame in Marcos Hypnose-Traum (siehe 16. Minute).

Bei genauer Betrachtung fällt außerdem auf, dass einige der Damen Halsketten tragen – und zwar diejenigen, die entweder das Wort ergreifen, eine Waffe halten oder eine wichtige Rolle spielen. Ich fasse die Halsketten als feminines Äquivalent zu militärischen Rangabzeichen auf. Demnach wird die Verbindung zwischen Yen Lo und der Queen of Diamonds durch ihre Perlenketten unterstrichen, doch auch Rosie trägt bei ihrem ersten Auftauchen fast die gleiche Perlenkette wie Raymonds Mutter (siehe 42. Minute).<sup>12</sup> Der Dialog im Zug wird nun noch fragwürdiger: Ist Rosie analog zur Queen of Diamonds Marcos ‚American operator‘?<sup>13</sup> Der ‚Film‘ spielt mit dem Publikum: Einerseits trägt Rosie selbst beim Kochen die Perlenkette, andererseits trägt sie keine zum Schluss. Da sitzt sie zwar schweigsam im Hintergrund, dafür aber genau in der Mitte des Bildes – wie eine Spinne im Netz, darauf wartend, dass sich Marco darin verfängt (er steht am Fenster rechts im Vordergrund, die Einstellung ist in leichter Aufsicht durch das verregnete Fenster gefilmt). Der ‚Film‘ gibt uns zu verstehen, dass nur ‚er‘ weiß, ob Rosie die nächste Queen of Diamonds ist, denn in *The Manchurian Candidate* geht es um die Macht der Kontrolle, und die gehört in erster Linie der narrativen Instanz.

Wiederholt macht die narrative Instanz auf sich aufmerksam – die Skala reicht von unauffällig (Einblendung von „Korea 1952“ in der ersten Einstellung) bis zum Tabubruch (Raymond zielt direkt in die Kamera, siehe 25. Minute).<sup>14</sup> Der Vorspann situiert die Handlung im Koreakrieg, führt dann die zwei Außenseiter Raymond und Marco ein, wie sie zum ‚Ersatzzu Hause‘ ihrer Truppe, dem Bordell, fahren. (Später, in der Einleitungsszene zu Melvins Traum, lenkt uns die Kamera zuerst auf sein Hochzeitsphoto und dann auf ein Photo von ihm und seinen Freunden im Bordell, auf dem man seinen Ehering erkennen kann). Raymond beendet die ‚Party‘ und eine Überblendung führt vom Bordell ins Kriegsgetümmel. Wir werden Zeugen, wie die Männer gegen ihren Instinkt dem Übersetzer Vertrauen schenken müssen und prompt überwältigt werden. Bevor sie in Helikopter verfrachtet werden, fährt die Kamera dreimal zu einer Großaufnahme heran, zuerst bei Melvin, dann bei Marco und zuletzt bei Raymond. Damit unterstreicht ‚sie‘

einerseits die Wichtigkeit der drei Männer für die Geschichte, aber vor allem auch, dass ‚sie‘, d.h. die narrative Instanz via die Kamera, die absolute Kontrolle darüber hat, was wir sehen.

Man könnte noch weiter ausführen, wie der Film die Kommunisten implizit an dieser Macht teilhaben lässt. Zum Beispiel wird die Kamera wiederholt hinter Fenstern oder Glastüren positioniert, was den Eindruck einer subjektiven Kamera suggeriert, ohne den Blick jemandem zuzuordnen (siehe z.B. 27. und 58. Minute). Dies nährt ein Gefühl der Paranoia, gestützt von der jeweiligen Mise-en-Scène, Kamerabewegung, Lichtgebung und Zeitkontrolle. So klingelt z.B. in der 29. Minute das Telefon nur Sekunden nachdem Raymond die Queen of Diamonds-Karte auf den Tisch gelegt hat (Großaufnahme), diese Spielkarte stellt den ihm implantierten Auslösereiz für posthypnotische Kontrolle dar: die Mordbefehle erhält er dann, in Trance versetzt, aus dem Telefon. Aber woher kannte die dunkle Macht den richtigen Zeitpunkt für diesen Anruf? Konnten die Kommunisten dem Kartenleger über die Schulter schauen? Einen weiteren – wenn auch überspitzten – Baustein für die ‚aufzunehmende‘ Paranoia liefert Raymonds Mutter: Sie behauptet, dass an der Rede, die Iselin nach der Ermordung des Präsidentschaftskandidaten halten soll, während acht Jahren geschrieben wurde – also bereits Jahre vor Ausbruch des Koreakrieges. ‚Zufälle,‘ wie Jocies Queen of Diamonds-Kostüm, werden nun vielleicht plötzlich der Manipulationskraft der Kommunisten zugeschrieben (der ‚Film‘ gibt keinen Hinweis, Jocie als Agentin zu sehen). Fakt ist auch, dass Yen Lo nie in Gefahr gerät und auch die als Spital daherkommende kommunistische Niederlassung wird nicht enttarnt.

Nachdem im Vorspann der historische Kontext des Korea- bzw. Kalten Krieges und Verrat als Thema etabliert wurden, gibt die narrative Instanz die Identität der Queen of Diamonds preis: Zuerst werden Frank Sinatra, Laurence Harvey und Janet Leigh nach einander als eine Art Medaille-Spielkartenset eingeführt, die vierte Karte aber trägt nicht mehr das Gesicht einer realen Person, sondern der Queen of Diamonds. Darauf wird der Titel *The Manchurian Candidate* präsentiert. Dieser weicht dann dem Namen von Angela Lansbury, welche als Co-Star genannt wird. Dass die gesamte Filmcrew am ‚Komplott‘ beteiligt ist, wird dadurch angezeigt, dass die gesamten Credits über die Queen of Diamonds-Karte laufen.

*The Manchurian Candidate* spielt damit, dass Film selbst ein Medium der Manipulation ist. Nur ist es hier viel schwieriger als bei einem Spiegel zu entscheiden, was Bild und was – verdrehtes – Abbild ist.<sup>15</sup> So posiert Raymonds Mutter, die kommunistische Agentin, als Superpatriotin, während sie Jordan als Kommunis-

ten zu verunglimpfen sucht (siehe ihre Rede, mit der sie Raymond dazu brachte, Jocie zu verlassen):

*Raymond, if we were at war, and you were suddenly to become infatuated with the daughter of a Russian agent, wouldn't you expect me to come to you and object? And beg you to stop the entire thing before it was too late? Well, we are at war. It's a cold war. But it will get worse and worse until every man, woman and child in this country will have to stand up and be counted to say whether they are on the side of right and freedom or on the side of the Thomas Jordans of this country [...].*

Raymond war der perfekte Manchurian Candidate; einerseits, weil seine Mutter den Medienrummel um die Verleihung der Ehrenmedaille für Iselins Wiederwahlkampagne ausschalten konnte, und andererseits, weil Raymond nie gelernt hatte, sich von ihrer Gehirnwäsche zu befreien. Seine Verteidigungstaktik ist eine kindliche Geste, das ‚Sich-die-Ohren-zu-halten‘ (siehe 9. Minute, und die gespiegelte Version in der 74. Minute, während ihrer Kalten-Kriegrede).

## 6. Pandoras Box

*Although the paranoid outlook affects many areas of human affairs, it is most evident in the adversarial world of politics, where it is a constant feature [...] what makes political paranoia so difficult to define and understand is that it begins as a distortion of an appropriate political response but then far overshoots the mark.<sup>16</sup>*

Das 20. Jahrhundert brachte zahlreiche technologische und wissenschaftliche Fortschritte und diese wiederum machten die Welt gefährlicher und unüberschaubarer. Die Gräueltaten des 2. Weltkriegs und der nachfolgende kalte Krieg sowie die sozialen Veränderungen der modernen Gesellschaft verunsicherten Amerika. Die (amerikanische) Politik nutzte und schürte die um sich greifende Paranoia, und Bücher wie Filme nahmen das Thema auf, ungeachtet der Gefahr, wiederum Öl ins Feuer zu gießen. Cindy Hendershot sieht den Grund für die Schwemme an Science Fiction/Paranoia-Filmen der 50er Jahre – und für die allgemein sich ausbreitende kulturelle Paranoia – im Trost, den die Überschaubarkeit von ‚perfekten‘ kleinen Universen spendete. Denn „paranoia offers, whether individually or culturally, the relief afforded by control and meaning within a frightening world.“<sup>17</sup> Rosie nicht als sowjetische Agentin zu sehen, sondern als *absichtlich uneindeutig gehaltene Figur*, ist der zarte Versuch, sich dem Sog der kulturellen Paranoia zu widersetzen, den der Film *The Manchurian Candidate* zwar überzeichnet, aber auch nährt.

## Anmerkungen:

- 1 Marcus sagt zu diesem ersten Dialog: „Rosie unreels a string of bad puns and non sequiturs so weird you begin to wonder if she is not in fact an agent sent to run a now-defenceless Marco himself – she seems to be conducting a random search for the spoken trigger that will allow her to replace Yen Lo’s version of Marco’s mind with her own [...]“ (Greil Marcus): *The Manchurian Candidate*. London: British Film Institute. 2002, S. 28.) Badsey hingegen sieht Rosie positiv: „Of the three [Jocie, Raymonds Mutter und Rosie], Rosie is the closest to being the ideal wife. Her scenes with Marco are romantic and domestic, rather than openly sexual.“ (Badsey, Stephen. *The Manchurian Candidate*. Trowbridge: Flicks Books. 1998, S. 31). Ich interpretiere Rosie als absichtlich uneindeutig gehaltene Figur, der eine Schlüsselposition zukommt: Sie soll uns daran erinnern, dass die kommunistischen Drahtzieher weiterhin auf freiem Fuß sind.
- 2 Angaben zu Roman, Film und Drehbuch basieren auf folgenden Quellen: Condon, Richard. *The Manchurian Candidate*. New York: McGraw-Hill. 1959. Frankenheimer, John. *The Manchurian Candidate*. United Artists, M.C. Productions. USA, 1962, Link zum Drehbuch: <http://www.geocities.com/classicmoviescripts/script/manchuriantcandidate.txt>
- 3 Badsey: TMC, S. 48.
- 4 Ebd., S. 45.
- 5 Ein Journalist fragte Condon einmal, ob er sich für das Kennedy-Attentat verantwortlich fühle. Er antwortete: „I told the reporter that, with all Americans, I had contributed to form the attitudes of the assassin; and that the assassin, and Americans like him, had contributed to the attitudes which had caused me to write the novel.“ (Marcus: TMC, S. 61).
- 6 siehe <http://www.imdb.com/title/tt0368008/>, 19. Juli 2004.
- 7 Vgl. Lipschutz, Ronnie D. *Cold War Fantasies: Film, Fiction and Foreign Policy*. Oxford: Rowman & Littlefield Publishers. 2001, S. 5.
- 8 Der Grund, weshalb Paranoia in den USA der 50er Jahre so leicht Fuß fasste, ist aber vielfältiger als alleine der sich ausbreitende Kommunismus. Die USA waren zwar als Sieger aus dem Krieg hervorgegangen und in den Folgejahren stieg der Lebensstandard dank wissenschaftlicher und technischer Fortschritte, aber diese Fortschritte hatten auch die Atombombe hervorgebracht und das neue ‚white-collar life‘ schien die Leute ebenso zu homogenisieren und zu von Experten gesteuerten Funktionären zu machen, wie der Kommunismus in der Sowjetunion. ‚Fordism,‘ d.h. Rationalisierung, wie sie Henry Ford in der Autoindustrie einführte, wurde ausgeweitet auf alle möglichen Arbeitsprozesse und darüber hinaus wurde es analog angewandt zur Regulierung von sozialen, politischen, ökonomischen und sogar kulturellen Aktivitäten. Handelsgesellschaften dehnten ihre wachsende Kontrolle laufend aus, selbst Bereiche wie persönliche Beziehungen, Ausbildung, Produktdesign, und Preispolitik waren nicht mehr ausgeschlossen, ja selbst das Ablaufdatum von Ausrüstung und Produkten war vorbestimmt. Dazu kam das neue Medium Fernsehen und der Siegeszug der Werbung – die sanfte Gehirnwäsche-Maschinerie – Freud und ‚Momism,‘ die Angst vor der Gehirnwäsche der Mutter, wie Whyllie sie bereits 1942 in *Generation of Vipers* beschrieb.
- 9 Siehe Badsey: TMC, ab S. 9.
- 10 Naziri, Gérard. *Paranoia im amerikanischen Kino – Die 70er Jahre und die Folgen*. Sankt Augustin: Gardez! Verlag. 2003, S. 11.
- 11 Dass Frankenheimer die Rolle des Melvin mit einem afro-amerikanischen Schauspieler (James Edwards) besetzte, ist ein politischer Hinweis : Im Koreakrieg gab es zum ersten Mal ‚gemischte‘ Truppen. Siehe Badsey: TMC, S. 26.
- 12 Yen Lo trägt eine mehrreihige und Raymonds Mutter nur eine zweireihige Perlenkette. Ein Indiz dafür, dass Yen Lo mehr Fäden des Komplotts in der Hand hält. Gemäß meiner Interpretation käme es den Kommunisten entgegen, dass die mittlerweile unloyale und

machtbesessene Frau von ihrem Sohn erschossen wird. Dadurch werden sie eine gefährliche Mitwisserin los und außerdem erschütterte solch ein Skandal wohl das (bereits wankende) Selbstvertrauen Amerikas.

- <sup>13</sup> Jocie ist die einzige Frau, die nie Schmuck trägt.
- <sup>14</sup> Diese Einstellung lese ich als eine Anspielung auf die Befindlichkeit der damaligen Zeit. Siehe folgenden Auszug aus dem „The Communism and Education pamphlet“ welches das Committee on Un-American Activities 1951 beschlossen hat:  
 „What is Communism? A conspiracy to conquer and rule the world by any means, legal or illegal, in peace or in war. Is it aimed at me? Right between your eyes. What do the Communists want? To rule your mind and your body from the cradle to the grave.“ (Murphy, Brenda. *Congressional Theatre: Dramatizing McCarthyism on Stage, Film and Television*. Cambridge: Cambridge University Press. 1999, S. 46).
- <sup>15</sup> Leider fehlt mir der Platz, auf die Stellen einzugehen, in denen TV-Aufnahmen vorkommen; neben ihrer Selbstreflexivität und optischen Attraktivität (z.B. die McCarthy-Parodie der Pressekonferenz, 20. Minute) sind diese Szenen auch bemerkenswert, weil dies einer der ersten Filme ist, der das Abbildungsproblem von Fernsehbildschirmen löste.  
 Weiter nennenswert wären die Witze, die sich Frankenheimer mit den amerikanischen Symbole erlaubt, wie z.B. die Kaviar-US-Flagge, oder die ‚Hau‘, die der Adler auf der Militär-Pauke ganz zu Beginn einsteckt, (siehe auch Badsey, TMC, S. 42).
- <sup>16</sup> Robins, Robert S. and Post, Jerrold M. *Political Paranoia: The Psychopolitics of Hatred*. New Haven: Yale University Press. 1997, S. 5.
- <sup>17</sup> Hendershot, Cindy. *Paranoia, the Bomb and 1950s Science Fiction Films*. Bowling Green, OH: Bowling Green State University Press. 1999, S. 3.

**Nicole Kallwies**

### **Chancen polyvalenter Filmkomödien: Eine kontrastive Analyse von *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* und *Tanguy***

In Frankreich erfreut sich die nationale Filmkomödie einer großen Beliebtheit. Gerade die französischen Komödien können mit den amerikanischen Produktionen um die Publikumsgunst konkurrieren.<sup>1</sup> Denn während das französische Publikum zwar amerikanische Actionfilme bevorzugt, ist ihr eigener Komödien-Stil den Franzosen doch am liebsten.<sup>2</sup> Trotz dieser Popularität mangelt es bislang an wissenschaftlicher Beachtung.<sup>3</sup>

Die aktuelle französische Filmkomödie räumt narrativen Strukturen sowie Dialogen größeren Platz ein. Der Zuschauer erlebt die Komödie durchaus nicht nur als Abfolge von Lacheffekten, die „anderweitige Handlung“ (Hartmann) hat zunehmend an Bedeutung gewonnen.<sup>4</sup> Subtile Filmkomödien wie *Chacun cherche son chat* (Klapisch 1998) zeigen, dass eine Komödie durchaus nicht nur von vielen Gags durchdrungen sein muss. Eine Typologie der aktuellen französischen Filmkomödie reicht von Komödien mit dominantem komischen Paradigma, die primär Mithandlungsangebote (Sympraxen)<sup>5</sup> des lauthalsen Lachens offerieren, subtilen Komödien, die einen maximal zum Lächeln auffordern bis hin zu tragikomischen Komödien oder den in Frankreich sehr beliebten Kultkomödien, wie *Le père Noël est une ordure* (Poiré 1982), *Les bronzés* (Leconte 1978) und anderen. Hier soll nun die Aufmerksamkeit auf das Phänomen der polyvalenten französischen Filmkomödie gelenkt werden.

Die polyvalente französische Filmkomödie des ausgehenden letzten und beginnenden neuen Jahrhunderts bietet dem Zuschauer jenseits der heiteren Oberfläche tiefsinnige und vielschichtige Mithandlungsangebote. Mit der Sicherheit des durch das Genre implizierten „guten Endes“ ermöglicht sie für ein in sich differenziertes Publikum die Annahme problematischer Situationen. Sie erreicht sowohl im In- als auch im Ausland eine große Bandbreite der Gesellschaft und vermag in ihrer Leichtigkeit und ihrem filmischem Raffinement dem Zuschauer mit und über die vielfältigen Arten des Lachens, vom distanzierten Verlachen bis hin zum annehmenden Mitlachen, leisen Lächeln, Schmunzeln etc., Sympraxen anzubieten, die imstande sind, weit in das Vorbewusste einzudringen.

Häufig kommt es in der französischen Filmkomödie zu einer Verschiebung der gewohnten Funktionshierarchie während der Rezeptionszeit. Über die traditionsreiche „Leichtigkeit“, welche die französische Filmkomödie aus der Theatertradition fortgeführt hat, und ein witziges, häufig in der Exposition sich ballendes, komisches Verhaltensangebot wird die Bereitschaft des Zuschauers zum Einlassen hergestellt. Durch das anfängliche Amüsement und die Erwartung

eines guten Endes wird – in ästhetisch reichen Komödien – die Funktionslust des Zuschauers, die Freude am scheinbar mühelosen und dennoch erfolgreichen Lernen mit den filmischen Strukturen (Deuterolernen)<sup>6</sup> gefördert. Im Hauptteil kann so die geballte Problemorientierung und die Involvierung der eigenen Person stärker fokussiert werden. Gerade die polyvalente französische Filmkomödie bietet in ihren Spitzenleistungen sowohl Momente der Entspannung als auch gleichzeitig vielschichtige Lernangebote und häufig die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen oder sozialpsychologischen Problemen, welche sonst äußerst schwierig anzusprechen sind.

Eine Revidierung der eigenen Wirklichkeitskonstruktion fällt in der Regel äußerst schwer. Die Menschen sind bemüht, die Herrschaft über sich und ihre Wirklichkeitskonstrukte zu behalten. Je mehr ein Film sich nun anstrengt, sie im Innersten zu berühren, desto größer ist häufig die Aversion, denn gerade die tiefsten, besonders wenig bewussten Gewohnheiten werden von uns vehement verteidigt.<sup>7</sup> Über eigene Schwächen zu reden ist häufig sehr schwer, und viele Menschen können sich nur mühsam öffnen. Nimmt der Zuschauer eine zu distanzierte Rezeptionshaltung ein, kann der Film seine Wirkung häufig nicht entfalten, denn wir sind aus Angst, unsere Souveränität aufzugeben, blockiert. Wir fühlen uns schutzlos und verweigern ein Annehmen, das uns zu stark involvieren könnte. Gerade ein komischer und humorvoller Film kann den Zuschauer durch die scheinbare Zwangslosig- und Leichtigkeit und die Gewissheit des guten Endes dazu bringen, diese Herrschaft über sich selbst aufzugeben (Plessner)<sup>8</sup>, in einem doppelt gefahrenfreien Raum eigene Einstellungen zu überprüfen,<sup>9</sup> die eigene Wirklichkeitskonstruktion in Frage zu stellen und sich für alternative Werte- oder Lebensmodelle zu öffnen.<sup>10</sup>

### ***Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*: Eine polyvalente Filmkomödie, die zur Entdeckung des eigenen Reichtums anleitet**

*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Jeunet 2001) ist eine in jeder Hinsicht polyvalente Filmkomödie. Die Komikelemente ballen sich in der Exposition, während sie über weite Teile des Films in den Hintergrund treten. Bereits in der Rahmenhandlung wird unsere Wahrnehmung durch skurrile Einfälle deautomatisiert. Mit der ersten Einstellung werden wir in eine in atmosphärisch gelbes Licht getauchte Straße versetzt. Die Kamera folgt einer bis ins kleinste Detail charakterisierten Mücke, die dann kurzerhand überfahren wird. Der Zuschauer baut eine sich in diese Atmosphäre einlassende Erwartungshaltung auf, die mit dem Überfahren jäh in sich zusammenfällt und durch diese schnelle, unerwartete Auflösung einen Schwenk ins Komische erfährt.<sup>11</sup>

Mit der nächsten Einstellung werden wir in ein Büro auf Montmartre versetzt. Durch das Fenster ist ein strahlend-blauer Himmel wahrzunehmen, doch auch die kurzweilig evozierte Frühlingsidylle wird unterbrochen, indem der Mann den Namen seines besten Freundes aus dem Adressbuch streicht. Wir verstehen, dass der Freund gestorben ist, was eigentlich keineswegs komisch ist, was allerdings durch die filmische Gestaltung und die Metapher des Ausstreichens eines Menschen – als wäre dieser eine leblose Sache – nach Bergson<sup>12</sup> komisch wirkt.

In das folgende Bild versetzt, sieht der Zuschauer magisch im Wind tanzenden Gläsern zu. Der umgekehrte Vorgang der *<mécanique plaqué sur du vivant>*<sup>13</sup> lässt uns schmunzeln: nicht ein Mensch wird mechanisch erfahrbar, sondern einer Sache werden menschliche Eigenschaften zugesprochen. Gleichzeitig erhalten wir einen ersten Hinweis auf das zentrale Thema der kleinen Wunder des Alltags. Auch die Eltern werden als unbeweglich und mechanisch erfahrbar dargestellt – nur die Kamera ist in steter Bewegung und zoomt auf sie zu. Dieses Verhältnis von Figuren und Kamera entspricht nicht unseren Sehgewohnheiten, was die Komik durch Deautomatisierung verstärkt.

Die Sympraxis des Verlachens oder lauthalsige Lacher hervorrufende Gags dominieren nicht, vielmehr fungiert die auf mehreren Ebenen entfaltete Komik als Angebot zur Einnahme einer lebensbejahenden Grundhaltung. Die Komikangebote können zum einen auf einer oberflächlicheren Ebene rezipiert werden und für entspannendes Vergnügen sorgen. Zum anderen bieten sie gleichzeitig tiefergehende Sinnebenen an, die der Zuschauer je nach Kompetenz für sich entdecken kann. Die Komik ermöglichen polyfunktional eine Herauslösung des Menschen aus seiner alltäglichen Starrheit hin zu einer dynamischen Lebendigkeit. Sie laden den Zuschauer zur Wahrnehmung und Umwertung ein<sup>14</sup>, zu einer positiven Annahme einer Welt, die durch alltägliche Situationen zu verwundern mag. In der Exposition wird der Zuschauer durch die komische Ballung geprägt, er wird von Anfang an eingeladen, sich fallen zu lassen und eine humoristische Grundhaltung einzunehmen.

Jeunets fabelhafte Welt erscheint einfach, amüsant und leicht verständlich. Er konfrontiert die Zuschauer jedoch bereits in der Rahmenhandlung mit einer derartigen Reizfülle, dass die meisten Zuschauer selbst bei mehrmaliger Rezeption nicht alle Wirkungsangebote aufspüren können. Diese Filmkomödie ist jedoch so polyvalent, dass trotz der großen Komplexität kaum ein Zuschauer mit einem Frusterlebnis aus dem Kino gehen wird. Die Fülle an Wirkungsebenen verspricht auf jeder einzelnen Rezeptionsebene spezifischen Genuss. Das Gefühl der Überforderung entsteht erst bei intensivem Nachdenken und im Rahmen der Bemühung einer analytischen Annäherung. Während „einfach gestrickte“ Filme im Verlauf der Zeit immer ersichtlicher werden, geht diese Filmkomödie den umgekehrten

Weg. Kein Zuschauer wird überfordert, doch stehen für diejenigen, die tiefer gehen wollen und bereit sind, die vermeintlich einfache Plotstruktur näher zu betrachten, immer neue Herausforderungen bereit, was größte Freude in der Entdeckung der reichen Angebotsvielfalt bereiten kann.<sup>15</sup>

Der Zuschauer wird gleich zu Beginn, ohne dass er sich durch einen Vorspann langsam auf die Filmrezeption einstellen kann, mit einer immensen Geschwindigkeit konfrontiert. Der Erzähler spricht sehr schnell und es findet ein rapider Einstellungswechsel statt. Die Polyvalenz des Films im gleichzeitigen Angebot unterschiedlicher Eindrücke wird sowohl auf mimetischer als auch auf diskursiver und sympraktischer Ebene ikonisiert. Innerhalb von nur wenigen Sekunden erhalten wir eine raffinierte Komposition aus vielen Details und wichtigen filmischen Motiven, die zunächst eine sofortige Verarbeitung verhindern. Der sich einlassende, kompetentere Zuschauer jedoch wird immer mehr Zusammenhänge dieser Details wahrnehmen können und sich lustvoll die angebotene Sinniefe erschließen.

Im Hauptteil dominiert das anderweitige Handlungssyntaxma in Form der Geschichte von Amélie und vieler weiterer, mehr oder weniger stark markierter Geschichten. Das Tempo wird langsamer, das anfänglich geballte Lachen wird durch Probleme der Figuren rhythmisiert. Auf der Referenzebene könnte Amélies Kindheit einen Tragödienstoff bilden: Von ihren Eltern hat sie nie die notwendige Liebe und Aufmerksamkeit erfahren, ihre Mutter starb früh und der Vater ist nur noch auf den Gartenzwerg fixiert. Die komischen Verfahren werten diese eigentlich tragischen Prägungen jedoch um und sorgen dafür, dass der Zuschauer sie keinesfalls als tragisch erfährt. Gleichzeitig wertet Amélie auf mimetischer Ebene um und mit ihr leiten die diskursiven Verfahren den Zuschauer an, seine Augen zu öffnen. Mit Durchbrechungen gewohnter Sichtweisen bringt Jeunet den sich einlassenden Zuschauer dazu, „verwunderbar“ zu werden und die scheinbar kleinen und doch wunderbaren Sinneseindrücke des Alltags wahrzunehmen.

Das Spiel mit anderen Genres durch Kombination verschiedener Elemente des Märchens (Stimme des Erzählers, märchenhafte Moral), der Liebesgeschichte (Amélie und Nino) und des Detektiv- und Abenteuerfilms (die Suche nach Bretodeau) bereichert die Sympraxis. Es steht im Rahmen der ökonomischen Zeichenverwendung Jeunets, denn mit der Evokation verschiedener Genres nutzt der Regisseur die damit verbundenen Erwartungshaltungen. Mit kleinstem Zeichenaufwand werden komplexe Rezeptionshaltungen hervorgerufen. Die filmische Wirkung kann, gerade weil Jeunet sich nicht auf einfaches Zitieren stereotyper Genrekonventionen reduziert, sondern mit diesen Konventionen spielt, potenziert werden. Gleichzeitig erhöht das Spiel mit den Genres die Polyvalenz, indem es

auch die Zuschauer anspricht, die die Sympraxis des Mithoffens, der Spannung oder des Miträtselns suchen.

Der Zuschauer kann in dieser Filmkomödie nicht nur lachen und schmunzeln, mithoffen, mitbängen, sich mitfreuen etc., sondern auf vielen Ebenen das wichtige Gefühl der Eignung und eigenen Autorschaft erleben, sei es in der einfachen Antizipation der Reaktionen des Gemüsehändlers (evidentere Ebene), im Miträtseln oder in der tiefergehenden Involvierung seiner eigenen Person (höchste Ebene). Im Zentrum steht von Anfang an die Wahrnehmbarkeit, die vielen Menschen im Alltag, im Stress unserer Zeit und der damit verbundenen automatischen Zeichenverarbeitung fehlt. Wir bekommen durch Amélie Details und alltägliche Reichtümer so vorgeführt, dass wir merkfähig werden. Das in dieser Filmkomödie sehr ausgeprägte ästhetische Prinzip leitet uns an, uns selbst in unseren latenten Vermögen zu entdecken, wobei wir gleichzeitig immer wieder durch ästhetischen Genuss, durch skurril-komische Einfälle und hohe Kompetenz in der Nutzung der filmischen Möglichkeiten erfreut werden. Alle drei horazischen Wirkdimensionen werden uns – in einem Film verdichtet – offeriert und es liegt an uns, ob wir in der Lage sind, mehrere Ebenen anzunehmen, oder ob wir uns auf eine Ebene konzentrieren.

### ***Tanguy*, eine eindimensionale Filmkomödie in amerikanischer Tradition**

*Tanguy* (Chatiliez 2001) verfügt mit Sabine Azéma und André Dussolier über eine Starbesetzung und hatte auch gute Boxoffice-Ergebnisse. Die Komposition des Themas „Nesthocker“ ist durchaus innovativ und amüsant: Die Konstellation von klammernden Eltern, die an ihren vorzeitig in die Unabhängigkeit strebenden Kindern festhalten, wird gemäß der in den westlichen Industrienationen zunehmend verlängerten Jugend karnevalesk umgedreht, eine <monde à l'envers><sup>16</sup> wird entfaltet. Hier ist es der Sohn, der an den Vorteilen des familiären Nestes festhält, während die Eltern sich bald nach einem Privatleben ohne permanente Präsenz ihres Sohnes sehnen. Chatiliez durchbricht die klischeehafte Vorstellung des Nesthockers, denn *Tanguy* ist gerade nicht das zurückgebliebene, in jeder Hinsicht unbeholfene Kind. Er ist im Gegenteil charmant, von den Frauen begehrt und sehr intelligent. Sein Verweilen im Familiennest basiert gerade nicht auf einem Mangel an Möglichkeiten, sich sein eigenes Heim zu schaffen.

Die Komik, die im Film entfaltet wird, entspringt zu großen Teilen dieser Verkehrung, in der sich nicht der Sohn, sondern die Eltern nach Unabhängigkeit sehnen. Die Streiche, die sie sich ausdenken, haben den Anspruch, als Lachangebote zu funktionieren, jedoch sind sie nur punktuell und in ihren Anfangsstadien komisch. Nach Aristoteles und ihm folgend Bergson können wir nur dann über das Leid anderer lachen, wenn niemand dabei verletzt wird und derjenige es in

unseren Augen verdient oder eine andere Figur ihre Situation dadurch verbessern kann. Jedoch ist hier beides langfristig nicht der Fall. *Tanguy* verhält sich zwar wie ein Schmarotzer und ist zu Beginn des Film mit seiner übertrieben penetranten Höflichkeit so „aalglatt“, dass der Zuschauer ihm kleinere Streiche zunächst durchaus gönnt. Später verliert sich dies jedoch über weite Strecken des Films, während im Gegenzug die Streiche immer radikaler werden.

Kurzfristig spricht diese Filmkomödie – zunächst durchaus wirkungsvoll – die Schadenfreude des Zuschauers an. Die ersten „harmlosen“ Streiche wie der eingelaufene Pullover oder die nächtliche Ruhestörung sind noch amüsant. In der Gesamtkomposition besteht jedoch ein störendes Missverhältnis zwischen Aufwand und Ergebnis: Der Kauf eines Fisches, um einen üblen Geruch in der Wohnung zu erzeugen und das zerstörte Rücklicht sind in dem Maß unangemessen, wie sie übertrieben erscheinen und für die Eltern selbst erhebliche Nachteile mit sich ziehen. Die Streiche wiederholen sich, wobei sie gleichzeitig immer radikaler werden und immer weniger erfreuen können.<sup>17</sup> Wenn *Tanguy* sich den Fuß am Nagel aufreißt und er durch den Tennisball des Vaters im Krankenhaus landet, ist die von Bergson geforderte Anästhesie des Herzens nicht mehr gegeben. Nachdem der Zuschauer zu Beginn eingeladen wurde, eine Komplizenschaft mit den Eltern zu entwickeln, wird diese durch Maßlosigkeiten aufgebrochen. Spätestens zu dem Zeitpunkt, als sie *Tanguy* wie ein Kleinkind behandeln und Vater Paul gar zwei Männer bezahlt, die *Tanguy* beseitigen sollen, wird der Zuschauer in seiner Sympraxis orientierungslos.

Das eigentlich gesellschaftlich bedeutungsvolle Thema Nesthocker, die Folgen eines allzu liberalen Erziehungsstils können zunächst noch erfreuen und zum Lachen animieren. Chatiliez zeigt vom Ansatz her ein zentrales Problem auf, jedoch wird dieses nicht ernst genommen und nicht sinnstiftend entfaltet. Am Ende führt *Tanguy* sein Nesthockerleben in China fort, die Chance einer alternativen Wirklichkeitsentfaltung wird damit verspielt. Der Zuschauer erhält weder polyvalente Mithandlungsangebote noch wird er durch verschiedene Geschichten involviert. Paul hat keine eigene Geschichte, Edith erhält außerhalb der Nesthockerproblematik nur durch kleine Sequenzen ein Eigenleben. Die Großmutter, eine durch ihre Luzidität herausragende, amüsante Figur, wird auch nur in Bezug auf das von ihr immer wieder angegriffene Nesthockersyndrom aktiv. Alles dreht sich um die Geschichte des Nesthockers *Tanguy*, welche chronologisch erzählt wird und den Zuschauer weder durch Rück- noch durch Vorgriffe fordert.

Der Zuschauer erhält von Anfang an einen raschen Einstieg in den Film, ihm werden lediglich einfache Sympraxen im zeichenhaften Erschließen abgefordert, die dann im Anschluss direkt bestätigt werden. Ediths verhängnisvolles Versprechen: „tu pourras rester à la maison toute ta vie“ am Ende des Vorspanns wird beispielsweise mit einem Paukenschlag markiert. Der Zuschauer erhält nicht

die Chance, sich die Bedeutung dieses Versprechens selbst zu erschließen, er bekommt diese Einsicht regelrecht aufgedrängt. Nur wenige Sequenzen – wie die Anfänglichen, in denen Ediths Unmut langsam aufkeimt oder einige Schlüsselsequenzen – fordern dem Zuschauer zur Entfaltung seiner Sympraxen ein Erinnern an vergangene Sequenzen oder eine vertiefte Wahrnehmung ab.

Die Endsituation ist der Ausgangssituation sehr ähnlich, nur dass *Tangy* das Nest gewechselt und eine neue Familie gefunden hat. Genauso wenig wie er sich im Verlauf des Films entwickelt hat, konnte der Zuschauer mit dem Film lernen. Dem Rezipienten werden im gesamten Filmverlauf nur sehr einfache Sympraxen abgefordert. Wurde er zum Antizipieren angeregt, so wurde diese Antizipation zugleich bestätigt. Lustvolle Deautomatisierungen, ein genussvolles Revidieren eigener Einstellungen oder Weltsichten bleiben in dieser Filmkomödie aus. Der Zuschauer wird nicht persönlich involviert, er lernt nicht hinzu, sondern bekommt seine bereits vorhandenen Kompetenzen bestätigt. Diese Komödie ist dominant auf schadenfreudiges Verlachen ausgerichtet und kann im Vergleich zu der polyvalenten Filmkomödie *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* nur dann wirken, wenn der Zuschauer sich primär amüsieren möchte, sein Gedächtnis auf kurzzeitiges Lachen eingestellt ist und die im Sinne Bergsons gedachte Repetitionskomik von ihm ohne Anspruch auf Sinntiefe der Komposition rezipiert wird.

## Anmerkungen:

- <sup>1</sup> “En France le genre [comédie] fut très tôt le plus populaire qu’il soit [...]” (Rollet Brigitte: “Rire et cinéma: les réalisatrices françaises contemporaines“. In: Nadiri, Mongi (Hg.): *2000 ans de rire*. Paris: Presses universitaires France-Comtoises 2002, S. 392).
- <sup>2</sup> “Mais si le public s’émotionne et s’extasie américain, les Français aiment rire français. [...] la préférence, quand il s’agit d’action, va plutôt au film américain [...] mais la tendance s’inverse avec le comique: c’est alors le cinéma américain qui tourne des remake des succès français“ (Prédal, René: *Le jeune cinéma français*. Paris: Nathan 2002, S. 104-105). “Si le cinéma français figure encore en bonne place face au géant américain et aux autres cinémas européens sinistrés, il le doit sans doute à son extrême diversité. Une bonne part de sa vitalité réside dans les farces, vaudevilles et comédies en tout genres qui abondent dans sa production, au point d’en devenir une spécialité“ (Puaux, François: *Le comique à l’écran*. CinémAction N°82, 1997, S. 140).
- <sup>3</sup> Wenn sie Erwähnung findet, dann nur in einzelnen Kapiteln innerhalb eines Gesamtwerkes, wobei die Darstellung meist auf der Inhaltsebene verharrt (siehe Mioc, Petra: *Das junge französische Kino – Zwischen Traum und Alltag*, 2000, Lanzoni, Rémi Fournier: *French Cinema from ist beginnings to the present*, 2002).
- <sup>4</sup> Warning, Rainer: „Elemente einer Pragmasemiotik der Komödie“. In: Preisendanz, W. und Warning, R. (Hg.): *Das Komische*. München 1976, Poetik und Hermeneutik VII. Zu Hartmanns Begriff der „anderweitigen Handlung“: Ästhetik. In: *Ausgewählte Werke*, Leipzig 1888, Bd. 4, S.333-334.
- <sup>5</sup> Sympraxis ist ein von Novalis geprägter und von Klopfer weiterentwickelter Begriff, der „die ganze Breite dessen umfassen soll, was zeichengelenkte Gemütsregung im Sinne Kants

- sein kann“ (Kloepfer, Rolf: „Narrative Kooperation – Semiotische Anmerkungen zum ästhetischen Genuß“. In: Zeitschrift für französische Sprache und Literatur Band C 1990).
- 6 Bateson unterscheidet zwei Arten von Lernen: Zum einen das >Proto-Lernen<, welches das kontinuierliche Fortschreiten im Verstehen meint und das >Deutero-Lernen<, das Lernen zu lernen, die Kompetenzerhöhung durch den Lernprozess (vgl. Bateson, Gregory: *Ökologie des Geistes – Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1981).
- 7 Bateson postuliert, dass es gerade die allertiefsten Gewohnheiten sind, an die wir am schwersten herankommen, d.h. „es gibt einen Prozess, durch den Wissen oder „Gewohnheit“ in immer tiefere Ebenen des Geistes versinkt“ (ebd., S. 190).
- 8 Im Lachen gibt der Mensch seine sonst mühsam verteidigte Körperbeherrschung auf, in diesen Momenten <hat> er seinen Körper nicht, sondern er <ist> sein vom Lachen geschüttelter Körper (vgl. Plessner, Helmuth: *Philosophische Anthropologie*. Frankfurt: Fischer 1970).
- 9 Filmkomödien bieten einen in doppeltem Sinne gefahrenfreien Raum, indem sie als fiktive Kunst keine direkten Konsequenzen implizieren und durch die Sicherheit des guten Endes selbst im fiktiven Raum keine Gefühlstiefen erwarten lassen.
- 10 „Die befreiende Wirkung, die emotional und physiologisch das Lachen begleitet, schließt ein Moment der Selbstrelativierung mit ein, das von der Zurüstung gesellschaftlich erforderlicher Seriosität entlastet“ (Lederle, Josef: „Befreiendes Lachen, lächerliche Befreiung“. In: Karpf, Ernst et al. (Hg.): *Ins Kino gegangen gelacht. Filmische Konditionen eines populären Affekts*. Marburg: Schüren 1997, S. 21).
- 11 Kant definiert Lachen als „Affekt aus der plötzlichen Verwandlung einer gespannten Erwartung in nichts“ (Kant, Emmanuel: *Kritik der Urteilskraft*. Hamburg: Vorländer 1959).
- 12 Bergson geht in seinen Untersuchungen zum Lachen (*Le rire*, erstmals veröffentlicht 1899 in der *Revue de Paris*) davon aus, dass prinzipiell nur das Menschliche komisch ist und zwar jeweils im Hinblick auf bestimmte geistige Eigenschaften, in der fundamentalen Spannung zwischen der menschlichen Vitalität und der Erstarrung durch Überlagerung mit Mechanik.
- 13 Komik kann nach Bergson durch Aufdeckung von Reduktionen die menschliche Vielfalt wiederentdecken. In dem Maße, in dem eine Person der menschlichen Vielfalt und Individualität ermangelt und die somit an die Oberfläche tretende Erstarrung als >mécanique plaqué sur du vivant< überwiegt, wirkt diese komisch. Gesten, Bewegungen, Äußerungen sind demnach in dem Maße komisch, wie der menschliche Körper an einen bloßen Mechanismus erinnert.
- 14 Stern geht in seiner *Philosophie des Lachens und Weines* (1980) von einem axiologischen Ansatz aus, demzufolge unser Lachen immer mit Werten verbunden ist.
- 15 In Anlehnung an Kloepfer und Anz kann die Lust an Literatur, Film und anderen Medien mit der Lust am Spiel verglichen werden. Unter Berufung auf Erkenntnisse aus der Entwicklungspsychologie führt Anz vor, dass diese Lust gerade dann besonders intensiv wird, wenn der Rezipient optimal gefordert ist, ohne dabei überfordert zu sein (vgl. Anz Thomas: „Gesetze des Glücks und des Unglücks in der psychologischen Ästhetik“. In: Frölich, Margrit et al. (Hg.): *Alles wird gut. Glücksbilder im Kino*. Marburg: Schüren Verlag 2003, S.61-63).
- 16 Bachtin, Michail: *Rabelais und seine Welt, Volkskultur als Gegenkultur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1987
- 17 Auch in der Presse wurde diese zunehmend weniger erfreuende Mechanik betont: „Während die beiden Stars mit grausamen Vergnügen [...] alle Tabus des Eltern-Kind-Verhältnisses brechen, geraten sie allerdings in die Mühlen einer langsam leer laufenden Mechanik“ (Sterneborg, Anke: „Tangy zu dritt zu Hause“. In: *Süddeutsche Zeitung* vom 03.06.2002, S.14).

## Mariella Schütz

### ***Moderato Cantabile* – Der „leise“ Film als feinsinniger Erfahrungsraum**

#### **1. Was heißt „leiser“ Film?**

Oft findet man in Rezensionen zu Filmen Zuschreibungen wie „behutsam“, „dezent“, „diskret“, „feinsinnig“, „leise“, „subtil“. Diese Charakterisierung taucht überdurchschnittlich häufig bei französischen Filmen auf. Die Filme der Regisseure Sautet, Rohmer und Bresson werden beispielsweise gerne als „leise“ bezeichnet.<sup>1</sup> Im aktuellen französischen Kino sind Filme wie „Le goût des autres“ (2000) von Agnès Jaoui oder auch „Se souvenir des belles choses“ (2002) von Zabou Breitman zu nennen.

Die Charakterisierung bestimmter Filme als „leise“ ist zwar meist intuitiv zutreffend, doch handelt es sich um eine vage und unzureichend definierte Klassifizierung. Daher möchte ich im Folgenden untersuchen, welche Kriterien in diesem Zusammenhang relevant sind. Hierbei müssen Aspekte im Hinblick auf die dargestellte Wirklichkeit (Mimesis), die Art und Weise der filmischen Gestaltung (Diskurs) und die Mithandlungen des Zuschauers während der Rezeption (Sympraxis)<sup>2</sup> voneinander unterschieden werden.

Umgangssprachlich hat man früher von „leise“ in Bezug auf Speisen gesprochen, wenn diese kaum gewürzt waren. Damit war weniger gemeint, dass das Essen fad ist, sondern vielmehr die Möglichkeit birgt, den Geschmack der miteinander vermengten Zutaten zu kosten. Je mehr man gelernt hat, die Speise differenziert zu schmecken, desto größer ist der Genuss. In gleicher Weise gilt dies auch beispielsweise für Wein oder ernste Musik.

Im Folgenden möchte ich versuchen, diesen Zusammenhang zwischen „leise“ und feinsinniger Erfahrung beispielhaft an dem französischen Film *Moderato Cantabile* (1960) von Peter Brook darzustellen. Ich beschränke mich dabei auf drei Aspekte: (1) die bewegende Alltäglichkeit, (2) Unterstrukturierung und Offenheit, (3) sowie die Notwendigkeit des Verweilens und Bildung des Empfindungsvermögens. Diese Gesichtspunkte erachte ich nach Sichtung verschiedener französischer Filme für besonders charakteristisch für „leise“ Filme. Ich sehe sie nicht als hinreichende, aber doch als notwendige Merkmale an. Es handelt sich um relative Kriterien, die in unterschiedlichen Dominanzverhältnissen auftreten können. Durch eine Analyse des Films möchte ich versuchen, „leise“ Strukturen und ihre Wirkmächtigkeit darzustellen. Dabei gilt es jedoch herauszuarbeiten, wann man von einem „leisen“ Film sprechen kann, der bei dem Zuschauer ein feinsinniges Erfahrungsvermögen generiert, und wann es sich um einen „lang-

samen“ oder „ruhigen“ Film handelt, der diese Erfahrungsleistung nicht fordert, also nicht „leise“ ist im Sinne von diskret, feinsinnig und subtil.

## 2. *Moderato Cantabile*<sup>3</sup> – ein „leiser“ Film

### Bewegende Alltäglichkeit

Die dargestellte Wirklichkeit „leiser“ Filme eröffnet keinen Raum des Abstrakten, des Spektakulären, Sensationellen, des Fantastischen oder Abnormalen. Figuren und Handlungsräume sind aus dem ‚normalen‘ Leben gegriffen. Thematisiert werden insbesondere Grenzsituationen, Zeiträume also, in denen die Protagonisten zentrale Lebenserfahrungen machen. Den Schwerpunkt der Handlung bildet nicht der Fortgang des Geschehens, sondern vielmehr der persönliche Um-, zum Teil sogar Einbruch. Der Zuschauer fiebert entsprechend auch nicht im Sinne eines „und was kommt dann“ mit. Er wird vielmehr mit einem zumeist sehr persönlichen, intimen Moment konfrontiert, der einen diskreten Umgang nahe legt. Es handelt sich nicht primär um Geschichten, die den klassischen narrativen Strukturen entsprechen. In der Regel gibt es keine abgeschlossene Geschichte mit eindeutiger Exposition und einer Auflösung am Ende. Die Erzählweise ist jedoch eher klassisch linear, es werden weder zeitliche noch räumliche Experimente gemacht.

Der Film *Moderato Cantabile* modelliert den Alltag einer bürgerlichen Gattin (Anne Desbaresdes, gespielt von Jeanne Moreau) in der Provinz im Frankreich der 50er Jahre. In einem kleinen Ort am Ufer der Gironde wird die enge und monotone bürgerliche Welt Annes in Abgrenzung zum Freiraum und dem Café der Hafen- und Fabrikarbeiter entfaltet. Anne führt ein eintöniges Leben, das, bedingt durch ihre gesellschaftliche Stellung, zum Großteil aus Repräsentationspflichten besteht. Daneben kümmert sie sich um ihren kleinen Sohn Pierre, den sie einmal wöchentlich zum Klavierunterricht begleitet. Die Gleichförmigkeit dieses geregelten Lebens wird durch einen Mord durchbrochen, der sich in einem Café unterhalb der Wohnung der Klavierlehrerin ereignet. Hier begegnet Anne zum ersten Mal Chauvin (gespielt von Jean-Paul Belmondo), der in der Fabrik ihres Mannes arbeitet. Beide sind Zeugen dieses aufsehenerregenden Geschehens, bei dem der Mörder die Frau, die er erschossen hat, liebevoll und leidenschaftlich umarmt und sie kaum loslassen kann. Die Suche nach dem Grund für diese Tat und das Verlangen nach Leidenschaft sind Anlass für die regelmäßigen Begegnungen zwischen Anne und Chauvin.

Während des Films begleiten wir Anne bei ihren regelmäßigen Spaziergängen mit ihrem Sohn (in die Klavierstunde, den Wald, das Hafencafé), bei den Begegnungen mit Chauvin und sind bei den Abendessen mit ihrem Mann oder geladenen Gästen zugegen. Diese Routinen haben nichts Spektakuläres, die kargen

Dialoge handeln nicht von dem Eigenen, Persönlichen, von Gefühlen. Lediglich vage Andeutungen und Indizien lassen den Zuschauer vermuten. Die Bilder sprechen für sich, weil die Dinge ein Universum bergen. Dabei geht es nicht um die Banalität des Alltags, sondern darum, die hinter diesen Banalitäten stehenden inneren Bewegungen erfahrbar zu machen. Sie werden lediglich als Möglichkeit angelegt. Dem Zuschauer bleibt es überlassen, ob er diese über Gesten, Ausdruck, Gegenstände und vieles mehr indizierte Möglichkeit herausliest (oder herauslesen kann). Die Inszenierung beispielsweise der hohen Gitter, die das bürgerliche Haus umgeben, die steile Treppe, die Regelmäßigkeit und Ordnung, die in dem Haus herrschen, machen die Enge und die Bedingtheit von Annes Welt erfahrbar. Sie kann aus ihrem Alltag nicht ausbrechen, genauso wenig wie der Zuschauer etwas anderes als ihren Alltag dargeboten bekommt. Wir erleben mit Anne die Monotonie und Gleichgültigkeit ihres Lebens. Selbst der Mord und die Begegnung mit Chauvin, die Annes Verlangen nach Leidenschaft und Ausbruch aus ihrer bürgerlichen Rolle bewirkt, ermöglicht keine wirkliche Veränderung. Weder die äußere Geschichte (der Mord) findet eine Erklärung, noch können Anne und Chauvin eine eigene Beziehung aufbauen.

### Unterstrukturierung und Offenheit

So wenig spektakulär Chronotopos und Figuren sind, so wenig spektakulär ist ihre Inszenierung. Kloepfer spricht von Unterstrukturierung, wenn ein Text durch Verminderung der Regelmäßigkeiten als Nichterfüllung der Norm deautomatisierend auf den Zuschauer wirkt.<sup>4</sup> Der erzeugte Mangel, die Leere fordert nicht nur eine vermehrte Konzentration auf Weniges, sondern generiert eine Neugier. „Leise“ Filme sind von ihrer Inszenierung also gegenläufig zu neueren Tendenzen im Kino wie sie u.a. Hickethier beschreibt:

*Das Kino, vor allem das gegenwärtige amerikanische Kino, arbeitet mit einem verstärkten Einsatz an Schau-Attraktionen, an unerwartet über den Zuschauer hereinbrechenden visuellen und akustischen Reizen, an kinetischen Effekten, die bis in die körperliche Sensorik der Zuschauer hinein sich auswirken und sich letztlich als eine sich immer weiter steigende sinnliche Überwältigung der Zuschauer verstehen lassen.<sup>5</sup>*

Der reduzierte Einsatz filmischer Mittel ist ein wichtiges Merkmal „leiser“ Filme. Hier greift auch der Ansatz von Smith<sup>6</sup>, der Filme dann subtil nennt, wenn sie einerseits ein geringes Maß an redundanter emotionaler Information liefern, andererseits einer Zielorientierung (*goal orientation*) entbehren: „[subtle films are] usually not highly redundant or marked, but in the absence of the clear initial

goal they serve as the primary emotional elicitors in this sparsely informative emotional text.”<sup>7</sup> „Leise“ Filme sind also gerade nicht pathetisch.

Der Begriff der Leerstelle ist in diesem Zusammenhang relevant.<sup>8</sup> Es geht nicht nur um die Leere in der dargestellten Wirklichkeit (Mimesis), sondern auch um die minimalistische Inszenierung, die fragmentarische Montage, den „leeren“ Blick der Kamera (Diskurs) sowie um die somit geschaffenen Leerstellen für den Zuschauer (Sympraxis). Iser beschreibt Gestalt und Bedeutung dieses Mittels wie folgt: „Je mehr ein Text sein Darstellungsraster verfeinert [...] desto mehr nehmen die Leerstellen zu.“<sup>9</sup> „Erst die Leerstellen gewähren einen Anteil am Mitvollzug und an der Sinnkonstitution des Geschehens.“<sup>10</sup>

Es sind gerade diese Leerstellen, die Unvollständigkeit der Information, die Nichterfüllung der (persönlichen) Norm, der Sehnsucht, die auf der Mimesisebene Anne immer wieder zum Café und zu Chauvin drängen, um eine Erklärung zu erhaschen, um ihren „Hunger“ zu nähren und die auf der Sympraxisebene den (sich einlassenden) Zuschauer einer gesteigerten Aktivität zuführen. Dadurch, dass „das Eigentliche *in absentia* stattfindet“, wird „das Entscheidende des Films nur durch den ‚Film‘ in unserem Gemüt wirklich“<sup>11</sup>; Kloepfer nennt dies „das ästhetische Prinzip der erfüllten Leere“.<sup>12</sup>

Die Geschichte eröffnet einen Erwartungsraum für den Zuschauer. Er wird dazu aufgefordert, die Leerstellen vermutlich zu füllen. Denn in diesem Film wird eine Diskrepanz zwischen Verlangen nach Wissen, Erklärung, Leidenschaft einerseits und andererseits Handlungssohnmacht und Unverständnis, sowohl auf Figuren- als auch auf Rezipientenebene, evoziert. Diese Wirkung wird insbesondere durch die Kameraführung (lange Einstellungen), das Bild-Ton-Verhältnis, die „leere“ Gestaltung verstärkt. Die Kamera zeigt uns beispielsweise oft gerade nicht das, worauf der Film unsere Neugier lenkt („leerer“ Blick). So können wir z.B. nicht die Ursache des Schreies sehen, der einen riesigen Aufruhr in dem sonst so ruhigen Provinzstädtchen hervorruft. Selbst die Mordtat ist eine visuelle Leerstelle. Auch bei den beiden Essensszenen wird die Kamera nur selten auf denjenigen gerichtet, der spricht oder aber sie blickt an dem Protagonisten vorbei in die Leere, was unsere gewohnte filmische Wahrnehmung durchbricht.

Ein weiteres konstitutives Merkmal „leiser“ Filme ist ihre Offenheit. Ist für die Sinnggebung dominant die Tiefenstruktur entscheidend, spricht Wuss in Anlehnung an Eco und Lotman von einer offenen Komposition.<sup>13</sup> Die Tiefenstruktur ist eine der drei filmischen Strukturen, die Wuss in seinem PKS-Modell unterscheidet. Sie umfasst die weniger evidenten Strukturen, die perzeptgeleitet sind. Letztere „lehrt den Zuschauer, seine Sinne zu gebrauchen, seine Aufmerksamkeit gezielt auf Nuancen zu richten, auf Neues, das dann in der Konfrontation allmählich für ihn Unterscheidungsmerkmale und Konturen gewinnt.“<sup>14</sup> Wegen des semantisch und kompositorisch instabilen und vagen Charakters dieser Struktur ist die ästhetische

Wirksamkeit eine besondere, gleichwohl schwer zu fassende. Die Zuschreibung eines Zeichenkörpers zu einem Objekt ist uneindeutiger und nicht vorgegeben, so dass der Anspruch an die Eigenleistung des Zuschauers höher ist. „Künstlerisch wertvolle Filme enthalten stets ganze Systeme von Tiefenstrukturen [...], [die] meist in der Nuance der Darstellung, in den Feinheiten des filmkünstlerischen Ausdrucks“<sup>15</sup> liegen.

Bereits der Titel des Films *Moderato Cantabile* gibt keinerlei Hinweise auf eine mögliche Handlung oder ein Ereignis. Vielmehr deutet er auf einen Modus der Erfahrung über eine entsprechende Art und Weise der Gestaltung der dargestellten Wirklichkeit. Es handelt sich bei dem Titel um Begriffe aus der Musik (*Moderato Cantabile*: gemäßigt/singend), die als eine Art Regieanweisung bei der Interpretation musikalischer Texte vorgegeben werden. Das Tempo des Films ist dem Titel entsprechend gemäßigt, ähnlich wie die leitmotivische Musik, eine einfache, melancholisch-sehnsüchtige Melodie von Diabelli. Dieser sich gleichmäßig wiederholende, sich nie entladende Wiegenliedrhythmus der Sonatine ist kennzeichnend für den Film als Ganzes. Er ikonisiert gleichfalls die innere Verfassung, die Gestimmtheit der Protagonistin. Der repetitive Charakter ist auch in der Komposition zu finden. Dieser Wiederholungscharakter zeigt sich darin, dass bestimmte Szenen in ähnlicher Form wiederkehren. Es gibt zwei Klavierstunden, zwei Dinner, zwei Arten der Aufklärung des Falles, zwei Schreie. Daneben wird immer wieder der Gang in die Klavierstunde und in das Café gezeigt. Und schließlich wird eine Parallelität zwischen den beiden Paaren („Todespaar“ / Anne und Chauvin) hergestellt. Der repetitive Charakter, die nur angedeutete und unwirkliche Beziehung zwischen Anne und Chauvin sowie die Nichtaufklärung des Mordes sind Elemente einer offenen Narration.

### Notwendiges Verweilen und Bildung des Empfindungsvermögens

Ästhetische Erfahrung ist in vieler Hinsicht analog zu unseren Alltagserfahrungen. Sie unterscheidet sich von der alltäglichen lediglich durch die Begrenzung (z.B. Anfang und Ende) und die bewusste fiktionale Setzung. Ästhetische Erfahrungen können wir zwar mit künstlichen wie natürlichen Objekten machen, dennoch ist nicht jede Erfahrung eine ästhetische. Ohne in diesem Rahmen weiter auf den Unterschied zwischen Erfahrung und ästhetischer Erfahrung, sowie die damit zusammenhängende Frage nach der ästhetischen Qualität und dem Geschmacksurteil eingehen zu können<sup>16</sup>, möchte ich einen zentralen Aspekt der ästhetischen Erfahrung herausgreifen: das formbare feine Empfindungsvermögen. Dieses setzt ein Unterscheidungsvermögen voraus. Wahrnehmend kann ich nur dann differenzieren, wenn ich mit ungeteilter Aufmerksamkeit hinsehe und hinhöre.

Betrachten wir einen Gegenstand, so spielt die Dauer eine große Rolle. Mit mehr Zeit und wenig Ablenkung kann mehr wahrgenommen werden. Die spezifischen Eigenschaften, die Beschaffenheit, die Bewegungen und Regungen können mit den Augen abgetastet werden. Erst im Verweilen ist die Möglichkeit einer Differenzierungsqualität gegeben. In der notwendigen Hinwendung ist eine Aufmerksamkeit möglich, die das Gegebene als gegenwärtig wahrnimmt und es aus der Indifferenz herauslöst, gerade bei scheinbar Nichtigem. In dieser sich entfalteten Raumzeit ist dem Wahrnehmenden eine Annäherung, ein sich ‚Vertrautmachen‘ mit dem Dargestellten möglich. Verweilen heißt entsprechend nicht ein einfaches ‚Stehenbleiben‘, sondern impliziert ein Aufgehen in der Sache: „das Aufgehen in etwas ist als Verweilendes ein Eingehen auf etwas; und eingehen können wir auf etwas nur, wenn wir es nicht an uns reißen, sondern uns ihm in aller Ruhe hingeben.“<sup>47</sup>

„Leise“ Filme zeichnen sich dadurch aus, dass sie vordergründig in unscheinbaren Momenten verweilen und diese in ihrer Tiefe erfahren lassen. Sie drängen sich nicht in Massivität und Schnelligkeit auf, sondern bringen den Zuschauer über verschiedene Verfahren der verschwiegenen Zurückhaltung, der vorsichtigen Andeutung zu mehr Eigenleistung. Darüber hinaus lässt ein „leiser“ Film dem Zuschauer viel Raum und Zeit, um in der Konzentration mehr zu finden und zu erfinden. Die Aufmerksamkeit des Zuschauers wird nicht zerstreut durch beispielsweise schnelle, abwechslungsreiche oder spektakuläre Elemente, sondern konzentriert auf Objekte und ihre Beziehungen, die im Normalfall keine Beachtung erhalten. Durch diese verweilende Wahrnehmung kann der Zuschauer nicht nur mehr erkennen, differenziert reagieren (lernen), sondern sich in seiner quantitativen und qualitativen Berührbarkeit steigern. „Leise“ Filme verleihen insbesondere flüchtigen und subtilen Gesten, Blicken, Details oder Gegenständen Dauer, werten sie auf und lassen sie für uns sprechen.

Verschiedene Verfahren zwingen den Zuschauer von *Moderato Cantabile*, zu verweilen und sich in aller Ruhe mit dem Dargestellten zu beschäftigen. Zum einen mimetisch, denn es gibt kein kompliziertes Konstellationsgefüge oder Handlung (s.o.). Es können lediglich drei Chronotopoi unterschieden werden, die jeweils durch minimale Inszenierung entfaltet werden. Die kargen Dialoge und das (An-)Schweigen der Figuren wird aufgefangen. Die mehrheitlich regungslosen Handlungen sind auf ein Minimum reduziert. Zum anderen diskursiv: der Film zeichnet sich durch ein langsames Tempo und einen repetitiv-monotonen Rhythmus aus (s.o.). Es gibt viele lange Einstellungen, die an den Figuren und Dingen verweilen. Immer wieder werden das Wasser, das karge Hafengebiet, die leeren Straßen mit zum Teil quälender Länge eingefangen. Selbst wenn die Protagonisten zu sehen sind, wird die Leere zwischen ihnen durch die reduzierte Kamerahandlung und die dürftige Ausstattung erfahrbar. Die Filmmusik ist beschränkt auf

eine Sonatine von Diabelli, die lediglich variiert wird. Die Erzählweise ist linear. Kurz, der Zuschauer wird weder durch eine komplizierte Geschichte, noch durch eine komplexe Montage oder eine spektakuläre Inszenierung abgelenkt. Er ist gezwungen, sich ganz auf die Bilder, die Figuren, die langsamen Bewegungen einzulassen und diese zu ‚lesen‘; zu erkennen, wieso die Personen handeln, und zu entdecken, was ihre Welt ausmacht.

### 3. Fazit: Der „leise“ Film als feinsinniger Erfahrungsraum

„Leise“ Filme wollen den Zuschauer nicht ablenken, zerstreuen, unterhalten, sondern ihn zu einer produktiven Konzentration und Mittätigkeit (Sympraxis) auffordern. Durch die Modellierung eines (unspektakulären) Alltags, den ökonomischen Einsatz diskursiver Verfahren, die Vermeidung redundanter emotionaler Strukturen, die Offenheit der Narration, die minimalistische Inszenierung, wird der komplementäre Gestus des Zuschauers gefordert. Der Anspruch ist hoch und der Rezipient muss sich vermehrt einbringen. Die Leere muss nicht nur ausgehalten, sondern auch gefüllt werden. Dies fordert eine stärkere individuelle Koauthorschaft: Einerseits durch die Sensibilisierung der Wahrnehmung, andererseits durch die Konfrontation mit der eigenen Erfahrung. „Die Leerstellen machen den Text adaptierfähig und ermöglichen es dem Leser, die Fremderfahrung der Texte im Lesen zu einer privaten zu machen“ (Iser). Geht der Film diskret mit dieser privaten Erfahrung um, kann der Zuschauer das nötige Vertrauen aufbauen, um sich zu öffnen und einzulassen.

### Anmerkungen:

<sup>1</sup> Claude Sautet hatte als Chronist bürgerlicher Verhältnisse seinen Blick nicht auf das Spektakuläre oder Sensationelle, sondern vielmehr auf die Alltäglichkeit in ihren Schattierungen gerichtet, immer leise, immer diskret und sehr französisch. ([http://www.djfl.de/entertainment/stars/c/claude\\_sautet.html](http://www.djfl.de/entertainment/stars/c/claude_sautet.html) am 10.06.04).

Die folgenden Zitate zeigen, welche Aufmerksamkeit dem „leisen“ Film zukommt, und nennen gleichzeitig einige Spezifika:

„Le silence est omniprésent chez Sautet, ce qui lui permet de mieux capter les regards, les gestes, les non-dits. [...] Aujourd’hui, il fait des émules. [...] Jaoui, Tavernier, Deville, Klapisch.“ (<http://www.ecrannoir.fr/real/france/sautet.htm> am 10.06.04).

„La manière de Rohmer est plus invisible, plus diffuse. Mais si l’emprise de ses films est moins «sensationnelle» [...], il n’est pas sûr qu’elle soit moins profonde.“ (Bonitzer, Pascal: *Eric Rohmer*. Paris : Editions de l’Etoile 1999, S. 69).

„Because Bresson is a director famous for what he leaves out, for his avoidance of melodrama, sensationalism, and even of “acting”. By his refinement, his sense of ellipsis, his rejection of all excessive effects [...].“ (Cunneen, Joseph: *Robert Bresson. A Spiritual Style in Film*. New York: Continuum 2003, S.15, S.11).

- <sup>2</sup> Der Begriff der „Sympraxis“ wurde von Kloepfer in Anlehnung an Novalis eingeführt und entspricht der „Ko-Autorschaft“ (Sartre): „Die höchste Steigerung der Verarbeitung hat als Ziel, Telos, Zweck das Mitschauen, Mithören, Mitgehen des Adressaten, und zwar dergestalt, dass er sich nicht nur aller Überlistungsverfahren seiner Sinne anheimgibt, sondern aus sich und freiwillig, selbständig und selbsttätig mithandelt. Diese zeichengelenkte Praxis – *die wirkliche Semiose* – macht, dass das materiell nicht Anwesende von und in ihm aufgeführt wird.“ (Kloepfer, Rolf, *Filmtheorie: Grundlagen qualitativer Medienanalyse*. Unveröffentlichtes Skript 1995, S. 16).
- <sup>3</sup> Verfilmung des Romans *Moderato Cantabile* (1958) von Marguerite Duras durch Peter Brook. Jeanne Moreau erhielt bei den Filmfestspielen in Cannes 1960 den „prix d'interprétation féminine“ für ihre Rolle als Anne Desbaresdes.
- <sup>4</sup> Kloepfer, Rolf: *Poetik und Linguistik*. Mannheim: ask (reprint) 1996, S. 49.
- <sup>5</sup> Hickethier, Knut: „Das Kino und die Grenzen der Aufmerksamkeitsökonomie“ in: ders. u. Joan K. Bleicher (Hg.): *Aufmerksamkeit, Medien und Ökonomie*. Münster u.a.: Lit 2002, S. 155.
- <sup>6</sup> Smith versucht mit seinem „mood-cue“-Ansatz herauszuarbeiten, wie Filme strukturiert sind, um Emotionen beim Zuschauer anzusprechen. Smith, Greg M.: *Film Structure and Emotional System*. Cambridge: Cambridge University Press 2003, S. 42.
- <sup>7</sup> Ebd., S. 54.
- <sup>8</sup> Der Begriff der Leerstelle wird für die Literaturwissenschaft insbesondere bei Iser (1970) und differenziert bei Kloepfer (1979) besprochen. Im Rahmen meiner Dissertation wird der Begriff spezifisch für den Film überdacht.
- <sup>9</sup> Iser, Wolfgang: *Die Appellstruktur der Texte*. Konstanz: Universitätsverlag 1970, S. 15.
- <sup>10</sup> Ebd., S. 16.
- <sup>11</sup> Kloepfer: *Filmtheorie: Grundlagen qualitativer Medienanalyse*, S. 15.
- <sup>12</sup> Ebd., S. 15.
- <sup>13</sup> Wuss, Peter: *Die Tiefenstruktur des Filmkunstwerks. Zur Analyse von Spielfilmen mit offener Komposition*. Berlin: Henschel 21990.
- <sup>14</sup> Ebd., S. 29.
- <sup>15</sup> Wuss, Peter: „Filmische Wahrnehmung und Vorwissen des Zuschauers. Zur Nutzung eines Modells kognitiver Invariantenbildung bei der Filmanalyse“ in: Hickethier, Knut u. Hartmut Winkler (Hg.): *Filmwahrnehmung*. Berlin: Sigma Bohn 1990, S. 73.
- <sup>16</sup> Die Frage nach ästhetischer Erfahrung, ästhetischem Urteil und Geschmacksvermögen wird spätestens seit Hume, Hegel und Kant diskutiert, im Pragmatismus v.a. bei Dewey (1934) und in neueren Arbeiten u.a. bei Seel (1985, 1992).
- <sup>17</sup> Theunissen, Michael: *Negative Theologie der Zeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1991, S. 286.

## Axel Roderich Werner

### ***Violent Unknown Events. Peter Greenaways Technik der manufacture of cinema zwischen Spiel, Macht und Medialität***

Dieser Aufsatz untersucht Peter Greenaways kinematographische Technik, seine *manufacture of cinema* – oder, etwas anders ausgedrückt, Greenaways filmischen Stil, sofern man darunter mit dem Comte de Buffon die „Ordnung oder Bewegung“ verstehen kann, die man in seine Gedanken bringt<sup>1</sup>. Was für Gedanken das dann sind, ist laut Buffon ganz nebensächlich, oder sie ergeben sich einfach von alleine. Der Stil hingegen ist bekanntlich der Mensch selbst – oder in diesem Falle der Filmemacher.

„Technik“ wiederum bezieht sich auf die Umwandlung von Rohstoffen zu Artefakten. Mediale Techniken können begriffen werden als Verarbeitungs-, Speicher- und Übertragungsverfahren von Datenmengen, die auf der Quantifizierung einer Informationsquelle durch eine endliche Reihe bestimmt iterier- und rekombinierbarer Zeichen derselben Typizität beruhen, auf Codes. Soll „Code“ nun (systemtheoretisch) verstanden werden als binäre Basis- und Leitdifferenz, so ist als Code der Filme Greenaways sicherlich die Opposition von Ordnung / Chaos anzusehen und als ihre Grundsituation ein „Zustand bedrohlicher Unordnung, der dringend der Korrektur durch äußere, verbindliche Ordnungsstrukturen bedarf“<sup>2</sup>. Diese Korrektur kann nun (kommunikationstheoretisch) wiederum nur durch Codes geleistet werden, indem diese den Übergang von Entropie zu Information bewerkstelligen. Und wenn schließlich der Begriff „Code“ Friedrich Kittler zufolge „nur das Gesetz genau des Imperiums, das uns unterworfen hält“<sup>3</sup>, bezeichnet, so lässt sich das Œuvre Greenaways begreifen als ein Projekt der Subversion des Codes des story-basierten Mainstream-Kinos:

*We have not seen any cinema yet. We have only seen 105 years of illustrated text. And recorded theater. And theater is primarily a matter of text. In practically every film you experience, you can see the director following the text. Illustrating the words first, making the pictures after, and, alas, so often not making pictures at all, but holding up the camera to do its mimetic worst. Though Derrida said the image has the last word, in cinema, we have all conspired to make sure the word has the first word.<sup>4</sup>*

Diese *conspiracy* des Mainstream-Kinos ist letztlich nichts anderes als der konventionale Eingang des Rezipienten in seine selbstverschuldete Unmündigkeit, indem er sich dem leviathanischen Herrschaftsvertrag des *Empire of Hollywood* unterwirft und als imperialen Befehlscodex dessen Spielregeln, d.h.: seine Darstel-

lungs- und Erzählregeln akzeptiert. Wie Greenaway mit apparatustheoretischem Zynismus kommentiert:

*Cinema is an elaborate game with rules. The aim of the game is to successfully suspend disbelief. The audience has been well trained over some eighty years of practice. Necessary circumstances are darkness and a bright projection-bulb and a screen. The audience agree to enter a dark space and sit facing in one direction.<sup>5</sup>*

Indem Greenaway sich der Dominanzform des Spielfilms als „recorded theater“ verweigert, setzt er ein anderes Paradigma ein, das man „Spiel-Film“ nennen könnte. Das Kino Greenaways besteht aus autogenerativen (und sich dadurch „artifiziiell“ gebenden) kinematographischen *games*, nicht aus konventionell-fremdbestimmten (und sich dadurch „natürlich“ gebenden) theatralischen *plays*. Eben weil sie nach eigenen Regeln funktionieren, die es vom Rezipienten erst noch zu entschlüsseln gilt, erscheinen Greenaways Filme oft hochgradig kryptisch:

*Cinema itself is a sort of ritualistic game. People often say that I'm playing a game of which they're not part – I say, come and play the cinema game with me [...] let's play it together and enjoy it on all different levels.<sup>6</sup>*

Die Rede von „Spiel“ ist in der vorliegenden Greenaway-Forschung zwar oft aufgenommen, allerdings kaum über die bloße Metapher hinaus konsequent weiterverfolgt worden. „Spiel“, das ist bei Greenaway eine Transformation von „Wirklichkeit“ in einen „Modus des Als-Ob“ ebenso wie kybernetisches Strategiemodell: „Spiel“, so eine erste These, ist eine Codierungsleistung. Das Medium des Spiels ist ein gegenüber einem Bezugssystem geschaffenes und zugleich von ihm unabhängiges System, das es ermöglicht, eine (externe) Art von Ordnung (oder Entropie) durch eine Serie verändernder Eingriffe in eine ganz andere (interne) Ordnung zu übertragen oder durch diese zu ersetzen. Der Ablauf des Spiels ist ein Formationsprozess, konstituiert durch Teilprozesse der In-Formation (Erfassung und Auswahl bestimmter Elemente unter anderen möglichen als Spielelemente), der Trans-Formation (Umbestimmung des ursprünglichen Funktionswertes eines Elements als seinem Spielwert) und der Per-Formation (sequentielle, regelgeleitete Ausführung der möglichen Spieloperationen). Die Regeln des Spiels schließlich sind bestimmte kontingente, zugleich aber zwingende Codes, die den Spielprozess starten und steuern und so die „Realität Spiel“<sup>7</sup> generieren. Diese „Realität“ aber kann nur episodischen oder, höchstensfalls, periodischen Bestand haben: Spiele haben einen klar feststellbaren Anfang und ein klar voraussehbares Ende.

Die Spiele, die in den Filmen Greenaways gespielt werden, hören allerdings immer auf, welche zu sein. Die Spieler verfallen entweder einer grenzenlos-entgrenzenden Obsession des Spiels oder verlieren die Fähigkeit, das Spiel vom Bezugssystem „Wirklichkeit“ zu unterscheiden, oder sie verlieren die Freiheit, das Spiel zu verlassen, wodurch sein Regelzwang total wird. Wenn mit Vilém Flusser Codes die „Spielregeln der Kultur“ sind und Kommunikation die einzig sinnstiftende „Leugnung der menschlichen Einsamkeit zum Tode“ ist, dann ist es kein Wunder, dass in Greenaways Filmen Spiele allgegenwärtig sind, weil auch der Tod allgegenwärtig ist. Durchgängiges Symbol dafür ist das Wasser, in dem sowohl Menschen als auch mühsam gesammelte Informationen untergehen, ausgelöscht werden. Das Wasser ist das Chaotische par excellence, *materia prima* ebenso wie *materia ultima*; im Grunde sind sämtliche Filme Greenaways Variationen des platonischen Spiels des *Ins-Wasser-Schreibens*.<sup>8</sup>

Wenn Greenaways Filme, wie gerne festgestellt wird, „mit Genrekonventionen spielen“, so tun sie dies durch eine Verletzung kanonischer filmischer Codes – sei dies die Infragestellung der Authentizität des Dokumentarfilms (*The Falls*, 1980), die Nicht-Auflösung des *murder mystery* (*The Draughtman's Contract / Der Kontrakt des Zeichners*, 1982), das Konfliktieren der Narration mit dem time code des Films (*Drowning by Numbers / Verschwörung der Frauen*, 1988) oder der Bruch mit dem bloß-illustrativen *mettre en scène* konventioneller Literaturverfilmungen (*Prospero's Books / Prosperos Bücher*, 1991). Diese Regeln werden entweder überhaupt nicht beachtet oder mehr oder weniger gebrochen oder einfach transparent gemacht. Diese Offenlegung wiederum eröffnet eine ständige Reflexion sowohl über die Regeln des Films, den man sieht (die Botschaft, die man empfängt), als auch über die Gesetze des Kinos als dem Apparat, in dem man hierzu seinen vorgesehenen Platz eingenommen hat (das Medium, das man benutzt). Es geht also nicht nur die „Inhalte“, die Medien eventuell transportieren können, sondern immer auch darum, wie diese erst zustandekommen.

Durch seine vielfältige Betätigung als Maler, Filmemacher, Ausstellungsorganisator und Opernregisseur verfügt Greenaway über ein weitreichendes Repertoire an Zeichensystemen. Das Sujet fast sämtlicher seiner Filme ist die Produktion eines Artefaktes oder die Vorbereitung und Durchführung einer Publikumsveranstaltung: ein behördliches Verzeichnis, eine Serie von Zeichnungen, eine Architekturausstellung, eine Theatervorstellung et cetera. Indem Greenaway solchermaßen immer auf mediale Bezugssysteme und ihre Operationsweisen rekurriert, nutzt er eine besondere Eigenschaft des Kinos, nämlich dessen Fähigkeit zur *Emulation* anderer auditiver und / oder visueller Mediensysteme, deren nicht-kinematographische (schriftlich-sprachliche, musikalische, malerische etc.) Codes es reproduzieren kann. Gleichzeitig werden diese intermedialen Kopplungen so eingerichtet, dass die interrelationierten Codes selbst kommuniziert werden

und sich wechselseitig kommunizieren; indem funktionale wie dysfunktionale Analogien der unterschiedlichen Medien entwickelt werden, ist ein Film von Greenaway, sei es über Malerei, Architektur, Literatur oder Theater, immer auch ein Film über das Kino. Es geht weiterhin in Greenaways Filmen immer um spezifische Ordnungssysteme (des Registers, des Bildes, des Spiels, der Schrift) und immer um darin oder darum stattfindende Machtkämpfe (der staatlichen Behörde, des bürgerlichen Malers, des begehrenden Mannes, des schaffenden Künstlers). Diese Kämpfe verlaufen oft grausam und blutig, aber ihre physische Gewalt ist immer symbolisch, immer an einer bestimmten Struktur hervorgebracht, und die leidenden Körper sind immer auch Fakta, Substrate, Datenträger, Medien. Im Grunde handeln alle Filme Greenaways davon, dass jemand sich in ein mediales Dispositiv begibt und darin umkommt, dass Menschen zur *Peripherie* eines kulturellen *operating system* degeneriert werden.

Das künstlerische Projekt Greenaways ließe sich daher aus einer medientheoretischen und kulturhistorischen Perspektive heraus erschließen, nach der der spätmoderne Mensch mit der fortschreitenden Entwicklung medialer Technologien einerseits immer weiteren Kontrollen und Zwängen ausgesetzt wird, sich andererseits aber zunehmend zum *homo ludens*, zum (arbeits)befreiten „Spieler mit Informationen“<sup>49</sup> entwickelt. Wenn „Information“ das Maß der Wahlfreiheit bezeichnet, die ein (technisches, soziales, kulturelles, politisches) Ordnungssystem zulässt, so ist Greenaway zu porträtieren als exemplarischer Künstler und Analytiker der Ambivalenzen und der zu Routinen funktionalisierten Rituale jenes hochmedialisierten „Informationszeitalters“, in dem wir leben. Ihm ist „Kultur“ eine „Vorrichtung zum Erzeugen, Weitergeben und Speichern von Informationen“<sup>40</sup>, und das Leben in ihm wird „kein Drama mehr sein, das eine Handlung hat, sondern es wird ein Schauspiel sein, das ein Programm hat“<sup>41</sup> – was sich gerade ebenso von Greenaways Filmen sagen lässt.

Deren Basismechanismus, so meine These, besteht in ihren *Violent Unknown Events* – ein universales Paradigma, das dem sogenannten *Violent Unknown Event* aus *The Falls* zu extrapolieren ist. Dort ist der VUE eine Art ungeklärte Initialkatastrophe, die ein hochkomplexes, mächtiges Datenverarbeitungssystem gebiert – und sich dem Verdacht aussetzt, sich niemals ereignet zu haben, sondern durch diesen Effekt selbst erst erfunden worden zu sein. Der VUE entspräche insofern jener „archetypische[n] Gewalt“ der *écriture* (Derrida), die „sich ihrem eigenem Ursprung substituier[t], dem also, was nicht nur sie gezeugt, sondern sich auch aus sich selbst erzeugt haben müsste“<sup>42</sup>. *Erstens* markiert der VUE die originäre Installation eines Ordnungssystems, das eine Quelle quantifiziert und beschreibbar macht, damit aber auch supplementiert und als nur mittelbar zugänglich unerreichbar macht:

*Das Einzige im System zu denken, es in das System einzuschreiben, das ist die Geste der Ur-Schrift: Ur-Gewalt, Verlust des Eigentlichen, der absoluten Nähe, der Selbstpräsenz, in Wahrheit aber Verlust dessen, was nie stattgehabt hat, einer Selbstpräsenz, die nie gegeben war, sondern erträumt und immer schon entzweit, wiederholt, unfähig, anders als in ihrem eigenen Verschwinden in Erscheinung zu treten.*<sup>13</sup>

Zweitens kann

*von dieser Ur-Gewalt aus, die von einer zweiten, wiederherstellenden und schützenden Gewalt verboten und also bestätigt wird, die die ‚Moral‘ einsetzt, die vorschreibt, die Schrift zu verbergen, [...] unter Umständen eine [...] dritte Reflexionsgewalt [auftauchen], welche die eingeborene Nicht-Identität, die Klassifizierung als Denaturierung des Eigenen und die Identität als abstraktes Moment des Begriffs bloßstellt.*<sup>14</sup>

Diesem grammatologischen Dreischritt entspricht apparatustheoretisch<sup>15</sup>

- a) die technische Installation eines Mediums als Dispositiv,
- b) dessen Dissimulation durch einen bedeutungs- und sinnsetzenden *meaning effect* und
- c) der eventuelle enthüllende *knowledge effect* solcher Botschaften, die das Dispositiv und seine Transformationsprozesse reflexiv sichtbar machen.

Der VUE funktioniert dergestalt als eine Maschine „symbolischer Gewalt“ im Sinne Pierre Bourdieus<sup>16</sup>: als eine willkürliche Gewalt zur Durchsetzung einer kulturellen Willkür als legitim; als Gewalt, welche die ihrer Kraft zugrundeliegenden Strukturen verschleiert und zugleich bekräftigt; als Dissimulation von Gewalt durch die Simulation von Realität. Greenaways Modell hierfür ist das Dispositiv des Kinos: Kinematographische Bewegungsbilder etwa sind ja solche Codes, von denen nicht nur zu vergessen ist, *dass sie welche* sind, sondern, *dass sie sind*.<sup>17</sup> Entsprechend identifiziert sich der VUE – für die Verschlüsselungstechniken Greenaways beispielhaft in der literalen Form des Akrostichons codiert – mit dem (Kamera-)Blick, dem in Greenaways Filmen omnipräsenten Blick des Voyeurismus und der Surveillance. Will man diesem kinematographischen Spiel des Zeigens und Verbergens auf den Grund gehen, so sind Greenaways semiotisch höchstbefrachtete Filmbilder als *Phänomene* im Sinne Goethes zu betrachten: Als *Chiffren*, die dem, der zu sehen versteht, in der *Erscheinung* das Gesetz aller Erscheinungen offenbaren. „Ideen mit Augen sehen“: Greenaway nennt das sein *cinema of ideas*. Dieses gegen die „visual illiteracy“ der gegenwärtigen Medienkultur gerichtete Projekt enthält vor allem zwei zentrale Punkte: „How to manufacture

and more importantly: how to perceive an image<sup>418</sup>. Denn so wie sich nach Flusser ein kultureller Paradigmenwechsel von der Schrift hin zu maschinell erzeugten „Technobildern“ vollzieht, so fehlt dennoch in weiten Teilen die Fähigkeit, diese Codes zu entschlüsseln: Das Paradox des „Bilderanalphabetismus“ einer visuell geprägten Kultur.

Das *opus magnum* *The Falls* stellt das Grundbuch des filmischen Universums Greenaways dar, das als Abschluss der Experimentalfilme zugleich auch alle Anlagen der späteren Spiel-Filme enthält. An seinem Anfang steht eine Information – eine Auswahl aus einem selbstkonstruierten Auswahlbereich, indem aus einem 19 Millionen Einträge umfassenden behördlichen Namensverzeichnis nach alphabetischen Gesichtspunkten 92 Einträge zur Präsentation ausgewählt werden. Diesen „Fällen“ ist gemein, dass sie Opfer des sogenannten Violent Unknown Event sind – einer ungeklärten „originary biblical catastrophe“<sup>419</sup>, die sich in etwa aus dem Sündenfall (dem Verlust der adamitischen Sprache und ihrer Spaltung in Signifikate und Signifikanten), der babylonischen Sprachverwirrung (der Explosion der Signifikanten) und den Metamorphosen Ovids zusammensetzt: „Körper, in andere Gestalten verändert, will ich besingen; / Götter, fördert mein Werk (ihr habt ja auch jene verwandelt)“<sup>420</sup>. Der mysteriöse VUE ist das Zentrum des Films, aber dieses Zentrum ist leer: „The most notable absence in the film is the VUE itself. Like the characters, the VUE is re-created from its effects.“<sup>421</sup>

In *The Draughtman's Contract* geht es um die Beherrschung und Täuschung von Individuen durch Verträge und um die Beherrschung und Vortäuschung der sichtbaren Wirklichkeit durch optische Medien. Nachdem auf seltsame Weise fremde Objekte in die vom Zeichner Neville abzubildende Landschaft und dann in die Zeichnungen eindringen, wird Neville als „verantwortliches Künstler-Subjekt“ eines Mordes für schuldig befunden, den er nicht begangen, wohl aber (unwissentlich) aufgezeichnet, sichtbar gemacht und dessen Indizien er in die gesellschaftliche Zirkulation überführt hat. Am Ende allerdings stellt sich Nevilles Bildproduktion heraus als bloßes Supplement eines anderen Codes, nämlich dem der Regelung der Erbfolge und Machtübertragung.

Handelt *The Draughtman's Contract* vom Eindringen von Sinn als Verdachtsmoment in ein vorgeblich bedeutungsfreies Aufzeichnungssystem, wird in *Drowning by Numbers* die Richtung dieser Infiltration umgekehrt. Der Film entfaltet das Paradox der Opposition und Identität von Narration und Enumeration, er konstituiert sich auf dem „etymologischen Sachverhalt, daß Er-Zählen aus einer Aneinanderreihung und Verknüpfung von Zahlen entsteht, die allerdings in der klassischen Ordnung der Erzählung kaschiert werden, um den Schein von Homogenität und Natürlichkeit zu simulieren“<sup>422</sup>. Analog sollen auf der Erzählebene die Gattenmorde dreier Ehefrauen kaschiert werden. Die Beachtung dieser Erzählung aber wird auf der Bildebene immer wieder durch ein Suchspiel nach Zahlen von 1

bis 100 unterbrochen, bis die Unterscheidbarkeit der Systeme Sprache / Arithmetik nach der Opposition „Natürlichkeit“ / „Artificialität“ zusammenbricht.

*Prospero's Books* ist unter den Filmen Greenaways insofern ein Sonderfall, als dass es sich hier um eine (explizite) Literaturverfilmung handelt, d.h. einer Verfilmung von Shakespeares *Tempest* als einem Text. Dafür installiert sich *Prospero's Books* mehr als jeder andere Film Greenaways als „kinematographische[s] Archiv[] der älteren, literarischen und pikturalen Kunstformen“<sup>23</sup>. Gegenstand des Films ist die „Metamorphose der literarischen Imagination zu filmischer Magie“<sup>24</sup> als einer Form der Technokratie, als das Herrschaftswissen der Datenverwaltung, der Verfügung über das absolute Archiv und der Übersetzung der Alphabetschrift (26 Buchstaben) über das Hybrid-Medium Film (24 frames per second) in die elektronische Imaginationsmaschine der *graphic paintbox* (1920 x 1080 Pixel, 8 bit Farbtiefe). „Was an den Medien als Magie erscheint“ – und damit als spätmodernes Arkanum – „ist letztlich nichts anderes als Nachrichtentechnik, die als funktionales Moment den Geräten eingeschrieben ist.“<sup>25</sup> Der Schriftmagier ist der *computer wizard*: Greenaway liebt die neuen digitalen Technologien, aber – ganz als Maler – besteht er darauf, dass seine Filme handgemacht sind. Seine Filmbilder sind Kalligraphien, in denen das tot- oder wenigstens ausgetrieben geglaubte Künstler-Individuum sich wieder in das abstrakte Ordnungssystem der Schrift einschleicht und dort seine Signatur hinterlässt. Dieser Fertigungsprozess, mit all seinen vielfältigen Ambivalenzen, in denen das menschlich-künstlerische Subjekt zwischen Allmacht und Ohnmacht oszilliert, ist schließlich jene *manufacture of cinema*, von der am Anfang die Rede war: die kinematographische Transformationsleistung von der Ziffer zur Vision<sup>26</sup>.

## Anmerkungen:

- <sup>1</sup> Vgl. Leclerc, Georges Louis, Comte de Buffon: Rede, gehalten in der französischen Akademie von H. von Büffon am Tage seiner Aufnahme, in: Büffon's sämtliche Werke, sammt den Ergänzungen, nach der Klassifikation von G. Cuvier. Einzige Ausgabe in deutscher Uebersetzung von H.J. Schaltenbrand, Köln: Expedition von Büffon's Naturgeschichte 1837, Band 1, S. 54-60.
- <sup>2</sup> Kremer, Detlef: *Peter Greenaways Filme. Vom Überleben der Bilder und Bücher*, Stuttgart / Weimar: Metzler 1995, S. 51.
- <sup>3</sup> Kittler, Friedrich: *Code oder Wie sich etwas anders schreiben lässt*, zitiert nach: [http://www.aec.at/de/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=12314](http://www.aec.at/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=12314)
- <sup>4</sup> Greenaway, Peter: 105 Years of Illustrated Text, in: *Zoetrope* 5(2001), H. 1, zitiert nach: [http://www.all-story.com/issues.cgi?action=show\\_story&story\\_id=99&part=all](http://www.all-story.com/issues.cgi?action=show_story&story_id=99&part=all).
- <sup>5</sup> Greenaway, Peter: *Fear of Drowning by Numbers. Règles du Jeu*, Paris : Dis Voir 1989, S. 83.
- <sup>6</sup> Greenaway, Peter: Interview in *City Limits* 361 (9/1988), S. 20, zitiert nach: Barchfeld, Christiane: *Filming by Numbers: Peter Greenaway. Ein Regisseur zwischen Experimental-*

- kino und Erzählkino*, Tübingen: Narr 1993, S. 153.
- <sup>7</sup> Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg: Rowohlt 1987, S. 10.
- <sup>8</sup> Vgl. Platon: Phaidros 276b-e, in: ders.: *Sämtliche Werke*. Herausgegeben von Walter F. Otto, Ernesto Grassi und Gert Plamböck. Band 4, Hamburg: Rowohlt 1957, S. 10-60, S. 56f.
- <sup>9</sup> Flusser, Vilém: Gedächtnisse, in: Ars Electronica (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie*, Berlin: Merve 1989, S. 41-55, S. 50.
- <sup>10</sup> Flusser, Vilém: *Medienkultur*. Hg. von Stefan Bollmann, Frankfurt am Main: Fischer 1997, S. 61.
- <sup>11</sup> Ebd., S. 188.
- <sup>12</sup> Derrida, Jacques: *Grammatologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983, S. 70.
- <sup>13</sup> Ebd., S. 197.
- <sup>14</sup> Ebd., S. 197.
- <sup>15</sup> Vgl. Baudry, Jean-Louis: Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus, in: Rosen, Philip (Hg.): *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*, New York: Columbia University Press 1986, S. 286-298.
- <sup>16</sup> Vgl. Bourdieu, Pierre / Passeron, Jean-Claude: *Grundlagen einer Theorie der symbolischen Gewalt*, Suhrkamp: Frankfurt am Main 1973.
- <sup>17</sup> Vgl. Baudry, Jean-Louis: The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema, in: Rosen: *Narrative, Apparatus, Ideology*, S. 299-318.
- <sup>18</sup> ZKM Karlsruhe (Hg.): *cinema lectures 1. the 92 faces of Peter Greenaway* (CD-ROM), Karlsruhe 2001, Eintrag 13.
- <sup>19</sup> Lawrence, Amy: *The Films of Peter Greenaway*, Cambridge: Cambridge University Press 1997, S. 21.
- <sup>20</sup> Ovid: *Verwandlungen*. Bearbeitung und Nachwort von W. Plankl unter Mitwirkung von K. Vretska, Stuttgart: Reclam 1989, S. 3.
- <sup>21</sup> Lawrence: Greenaway, S. 44.
- <sup>22</sup> Kremer: Greenaway, S. 97.
- <sup>23</sup> Ebd., S. 7.
- <sup>24</sup> Ebd., S. 99.
- <sup>25</sup> Wetzel, Michael: *Die Enden des Buches oder die Wiederkehr der Schrift. Von den literarischen zu den technischen Medien*, Weinheim: VCH, Acta Humaniora 1991, S. 91.
- <sup>26</sup> Vgl. Hofmannsthal, Hugo von: Der Ersatz für die Träume, in: ders.: *Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden*. Herausgegeben von Bernd Schoeller, Frankfurt am Main: Fischer 1979, Band 9, S. 141-145.

## Martin Nies

### **,Strawberry Fields' - ,Cranberry Sauce': Das Spiel mit Zeichen aus der Popkunstwelt der Beatles in Hendrik Handloegts Film *Paul is dead***

(für Emma, \*27.5.2004)

Die Erstaussstrahlung in der ZDF-Reihe „Das kleine Fernsehspiel“ ist programmatisch für den Film *Paul is dead* (2000), in dem ‚Spiel‘ Verhandlungsgegenstand und -verfahren ist - als Thema der Narration, als Erzählstrategie und als Interaktionsangebot an den Rezipienten. Der Film präsentiert in verwobenen Handlungssträngen kontrastiv die Adoleszenzgeschichte dreier Jungen zwischen Popmusik, ersten Erfahrungen mit dem anderen Geschlecht und Detektivspiel in einer deutschen Kleinstadt des Jahres 1980. Die erzählte Schwellensituation des Übergangs von der Kindheit zur Jugend wird damit signifikant historisiert. Sie ist final vom Todestag John Lennons her bestimmt, da die Nachricht vom Tod des Beatle am 8. Dezember des Jahres den Schluss des dargestellten Geschehens bildet. Für den jüngsten Protagonisten, Tobias Kerner, dessen Entwicklung hier im Mittelpunkt stehen soll, ist dieses Ereignis der Höhepunkt einer sukzessiven Entfremdung von der Welt und ihrer Verrätselung.

Ausgangssituation der erzählten Geschichte ist konstatierte Ereignislosigkeit: „1. August 1980, 20 Uhr 49. Habe einen verdächtigen PKW verfolgt und Kennzeichen notiert. Sonst war nicht viel los. Kein Mord, kein Einbruch, nicht mal'n Fahrrad geklaut.“<sup>1</sup> Zum einen ist damit der Handlungsbeginn explizit historisch datiert, zum anderen führt Tobias' Protokoll neben dem dargestellten Geschehen einen Off-Kommentar als subjektive Ich-Erzählhaltung ein und weist als Detektivspiel auf seine (An-)Zeichensuche für verborgene Vorgänge voraus. Zwei Ereignisse motivieren das folgende Geschehen: Ein fremder PKW und dessen mysteriöser Fahrer, ein junger Engländer, erregen Tobias' Aufmerksamkeit. Er entdeckt, dass das Fahrzeug und sein Kennzeichen demjenigen entsprechen, das auf dem Cover der Beatles-LP *Abbey Road* (1969) abgebildet ist. Es handelt sich hierbei um eine doppelt ereignishafte Grenzüberschreitung: Auf der Figurenebene kommt ein Fremder in den geheimnislos-alltäglichen Raum des Eigenen geheimnisstiftend hinein; entscheidender aber ist, dass sich mit dem VW-Käfer ein Objekt, dessen Abbild der Popkunstwelt der Beatles zugeordnet ist, in der dargestellten Alltagswelt materialisiert.<sup>2</sup> Dieser Sachverhalt erscheint sensationell, aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht als zeichenhaft und in diesem Sinne bedeutungstragend, denn dem Wissenstand des Protagonisten zufolge handelt es sich nur um ein Fahrzeug,

das sich zum Zeitpunkt der *Abbey-Road*-Fotografie zufällig im Hintergrund des berühmten Zebrastrreifens befand.

Erst das zweite Ereignis, Tobias' Einweihung in eine Verschwörungstheorie um Paul McCartneys angeblichen Tod im Jahr 1966, lässt das Auto zu einem Zeichen werden. Ausgelöst wird diese Initiation durch ein Rätsel im dritten Teil eines Beatles-Radio-Specials. Die im vierten und letzten Teil zu lösende Frage lautet: „Was sagt John Lennon am Ende des Songs *Strawberry Fields Forever*?“ Da er die undeutlichen und fremden Worte nicht versteht, fragt Tobias einen Schallplattenverkäufer nach ihrem Sinn und erfährt so von der *Paul-is-dead*-Theorie und den Indizien, aus denen sie sich rekonstruiert. Danach sind Lennons Schlussworte „I buried Paul“. Paul McCartney soll 1966 von dem Fahrer des VW-Käfers getötet und durch einen Doppelgänger ersetzt worden sein. Seitdem versehen die Beatles ihre Cover und Songs mit Anspielungen auf seinen Tod. So trägt der ‚Doppelgänger‘ auf dem Cover von *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) eine Uniform mit dem Abzeichen „OPD“, einer Abkürzung für „Officially Pronounced Dead“. Tatsächlich ist auffällig, dass McCartney in der *Coverart* der Beatles ab 1967 abweichend gegenüber den anderen Beatles inszeniert ist - es fragt sich nur, was dieser Sachverhalt bezeichnen mag. Die meisten ‚Todeshinweise‘ jedenfalls werden auf *Abbey Road* entdeckt: Angeblich von einem Friedhof kommend überqueren die vier Beatles einen Zebrastrreifen. John Lennon schreitet als „Prediger“ in einem weißen Anzug voran, Ringo Starr, in schwarzem Anzug, repräsentiert einen Bestattungsunternehmer und George Harrison folgt zuletzt als der Totengräber in Arbeitskleidung. Der ‚tote‘ Paul McCartney geht als einziger nicht im Gleichschritt, hält, obwohl Linkshänder, eine Zigarette in der rechten Hand und trägt keine Schuhe, was in Mafiakreisen als Todessymbol gelten soll. Im Hintergrund ist der weiße VW mit dem Kennzeichen „LMW 28IF“ zu sehen, das wie folgt gedeutet wird: „Linda McCartney Weeps“, und: 1969 wäre Paul 28 Jahre alt gewesen, wenn (IF) er nicht getötet worden wäre.

Die Plausibilität dieser Theorie und der ‚Indizien‘, die seit 1969 kontinuierlich durch die Medien geistern, muss hier nicht kommentiert werden.<sup>3</sup> Interessanter scheint, wie der Film die Geschichte um Zeichensuche und -interpretation funktionalisiert. Intradiegetisch stellt sie zunächst für den Protagonisten den „größten Fall [s]eines Lebens“ dar, die Verrätselung einer zuvor ereignislosen Welt. Das Detektivspiel wird darüber ernsthaft und der Fremde, ein vermeintlicher Mörder, eine unheimliche Bedrohung der eigenen Lebenswirklichkeit.

Aber im vierten Teil der Radiosendung wird die *Paul-is-dead*-Theorie als Antwort auf die Rätselfrage erläutert und widerlegt. Nach John Lennon sind die letzten Worte in *Strawberry Fields Forever* nicht „I buried Paul“, sondern „Cranberry Sauce“, worauf Tobias' Freund Helmut desillusioniert feststellt: „Preiselbeersöße, das macht überhaupt keinen Sinn.“<sup>4</sup> Doch für den Protagonisten beweist die bloße

Existenz des VWs von der *Abbey Road*-LP in der dargestellten Welt weiterhin die Glaubwürdigkeit der ganzen Geschichte. Die Lösung des Rätsels um *Strawberry Fields Forever* ergibt intradiegetisch keinen Sinn, sie birgt lediglich weitere Fragen und ebenso verfährt der Film mit der Identität des Fremden und seiner angedeuteten Verwicklung in ein verborgenes Geschehen im Zusammenhang mit den Beatles. Wird nämlich zunächst die *Paul-is-dead*-Theorie als infantile Deutung von Zeichen, deren Zeichenhaftigkeit generell fragwürdig ist, entlarvt - der Film inszeniert dies auch, indem er den Protagonisten McCartneys Tod mit Kinderspielzeug rekonstruieren lässt - so reetabliert er nach einem durch *fade to black* und Zeitsprung markierten Handlungseinschnitt die Möglichkeit der Beteiligung des Fremden an einer Verschwörung.

Dieses zweite Geschehenssegment beginnt mit dem Schulanfang und der Präsentation des Fremden als *Assistance Teacher* Billy Reash aus Liverpool, doch trotz seiner Kontextualisierung in der kleinstädtischen Gesellschaft wird er weiterhin als rätselhafte Person inszeniert. Nach einer zweiten Ellipse fährt die Filmzeit mit dem 6. Dezember 1980 fort, an dem Reash vor der Klasse einen Diavortrag über New York hält und ankündigt, am nächsten Tag dorthin zu fliegen. Anschließend überreicht er ein Glas *Strawberry*-Marmelade als Geschenk an Tobias. Lässt man sich auf diese Anspielung ein, indem man die Marmelade als ein Zeichen interpretiert, dann stellt sie im Verhältnis von ‚Strawberry Fields‘ zu ‚Cranberry Sauce‘ eine Rekontextualisierung dar. Was „Strawberry Fields“ immer bedeuten mag, der signifikante, eine semantische Kohärenz negierende Bruch zwischen ‚Erdbeerefeldern‘ und ‚Preiselbeersöße‘ wird durch die zeichenhafte Stiftung eines sinnvollen Zusammenhanges zwischen ‚Erdbeerefeldern‘ und ‚Erdbeermarmelade‘ von Billy getilgt und damit *sense* anstelle von *nonsense* reetabliert. Analog dazu erscheint Billy wiederum als potentieller Beatlesmörder. Denn das letzte New York-Dia zeigt das Dakota-Building, in dem John Lennon und Yoko Ono wohnten und vor dem Lennon am 8. Dezember 1980 erschossen wurde, im Film also einen Tag nach Billys Ankunft in der Stadt. Zum Todeszeitpunkt steht Tobias schlafwandelnd auf dem Dach seines Hauses neben der Hausantenne (dem symbolischen ‚Empfänger‘) vor einem übernatürlich dimensionierten Vollmond und lauscht in die Nacht hinein. Man hört die homogene Geräuschkulisse einer fernen Großstadt, aus der erst sukzessive einzelne Töne isoliert und erkennbar werden: amerikanische Polizeisirenen, die Lautsprechernachricht von der Ankunft eines Fluges aus Frankfurt und schließlich ein Schuss - Signale also, die eindeutig nicht dem heimischen Raum des Protagonisten und damit nicht dem Bereich normaler Erfahrung in diesem Raum zugeschrieben werden können, wie überhaupt der Mond die ganze Szene suggestiv im Traumhaft-Unwirklichen verortet. Mit der offiziellen Radionachricht von Lennons Tod durch einen noch unbekanntes Schützen und Tobias’ Ausruf „Billy“ schließt darauf der Film.

Bewirkt das erste Handlungssegment außer bei Tobias, der auf seiner illusionären Sichtweise beharrt, noch Aufklärung und Demystifikation, so beinhaltet das Filmende eine neuerliche Mystifikation der dargestellten Welt. Nicht nur durch die Reetablierung einer Verschwörungstheorie mit Billy Reash als Lennonmörder, sondern insbesondere in der Inszenierung der Vollmondszene, die einen mythischen Zusammenhang des Fernen und Nahen konstruiert. Selbstverständlich weiß der Rezipient des Jahres 2000, dass Mark David Chapman und nicht ein Billy Reash John Lennon erschossen hat, man könnte also argumentieren, dass diese intradiegetisch als real gesetzte Weltzusammenhangserfahrung zwischen Figur und Rezipient gebrochen wird, da extratextuelles kulturelles Wissen ihre Grundannahme falsifiziert. Hier geht es aber nicht um die Faktizität des angedeuteten Geschehens, sondern eben um das Spiel mit Zeichen als Mystifikations- und Verästelungsstrategie für eine Welt, die mit Kinderaugen gesehen werden will, weil sie ohnehin als sinnlos und nicht verstehbar präsupponiert ist. Der Realitätsstatus des Erzählten wird zur Disposition gestellt, indem der Film zwei Lesarten anbietet: Die Verschwörung kann als tatsächliche gelten oder als fixe Idee des Helden, wobei „Paranoia als Mittel der Sinnstiftung [den] Realitätsstatus hinfällig“ macht.<sup>5</sup> Kann man aus dem für den Film zentralen Beatlessong *Strawberry Fields Forever* eine kohärenzstiftende, bedeutungstragende Aussage für das Musikstück und den Film extrahieren, so besteht sie in eben dieser Hinfälligkeitserklärung: „Living is easy with eyes closed. Misunderstanding all you see [...]. Nothing is real, and nothing to get hung about.“<sup>6</sup> Dem Protagonisten erschließt sich diese Aussage aber nicht, da er die fremden Worte nicht versteht. Und nach deren Bedeutung sucht er auch nicht - denn nicht sie sind für ihn die relevanten bedeutungstragenden Zeichen, sondern die zuletzt von Lennon gesprochenen *nonsense*-Worte.

Vergleicht man die Entwicklung der drei Protagonisten, zeigt sich jedoch, dass Tobias' aus dem Bereich der Kunstwelt illusionierte kindliche Sichtweise zuletzt die bestehende bleibt, wohingegen die kontrastierenden, dem Bereich des Realen angehörenden Erfahrungen der Heranwachsenden Till und Helmut mit dem anderen Geschlecht zu ihrer fundamentalen Desillusionierung geführt haben.

Die geschilderte Vollmondszene, welche eine Überbrückung von Zeit und Raum mittels der Überlagerung ferner und naher, gleich- und vorzeitiger Stimmen erzeugt, verweist als sinnstiftende *mise en abyme* auf die Erzählstrategie des gesamten Films: Intertextuelles Zitieren von Pop- und anderen Kunstwerken, das Über- und Nebeneinander verschiedener Stimmen, nicht zuletzt aber auch das mit volkskundlicher Genauigkeit dargebotene alltagskulturelle Archiv des Jahres 1980 ermöglicht eine vergegenwärtigende Überbrückung der Zeit in das Reich der Kindheit für den Rezipienten, der um das Erscheinungsjahr der letzten Beatles-LP *Abbey Road* geboren ist.

Auch inszenatorisch und in der Materialzitation macht bereits die erste Filmeinstellung deutlich, dass hier ein verklärter Blick auf die Kindheit präsentiert wird: Tobias' Bonanzarad-Fahrt durch die Kleinstadt ist als Gegenlichtaufnahme in den überstrahlten orangegesättigten Farben gefilmt, die für Fotografien der siebziger Jahre typisch sind. Auf der Ebene zitierter historischer Materialeigenschaften evokiert der Film zu Beginn der Erzählung also eine Ästhetik der Erinnerung, die im Handlungseinstieg als Rückwendung explizit markiert ist, weil der Rest des Films die heute übliche Farbtemperatur und präzise Schärfewiedergabe aufweist. Gerade darin erzeugt *Paul is dead* wiederum eine Überlagerung der Zeitschichten von Erzählgegenwart und erinnerter Zeit.

Akzeptiert man das Spiel des Films und geht einigen zentralen bedeutungsgenerierenden intertextuellen Referenzen nach, wird noch deutlicher, dass der Tobias-Handlungsstrang die Zeichenspiele funktionalisiert, um eine Anti-Adoleszenz-Geschichte und die Beschwörung der Kindheit zu erzählen. Die nostalgisierende Grundhaltung und insbesondere die Brückenmetapher sind wohl Reminiszenzen an Rob Reiners *Stand by me* (USA 1986, dt. Untertitel: „Das Geheimnis eines Sommers“). Während die Brücke dort eine mit Lebensgefahr verbundene Schwelle darstellt, die von allen vier Jungen als Teil des Adoleszenzprozesses notwendig überschritten werden muss, wird Tobias bei dem letzten gemeinsamen Treffen auf einer Brücke von den anderen verlassen; sein Zurückbleiben an dem Ort der Kinderspiele bezeichnet seinen Entwicklungsstatus. Eine andere Szene, in welcher der Protagonist aus einem Schrankversteck heraus Billy Reash mit dem Schallplattenhändler in einer bedrohlichen, surreal anmutenden Situation beobachtet, zitiert einerseits die berühmte Schrankszene aus David Lynchs *Blue Velvet* (USA 1986), verweist aber mehr noch auf E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann*. Die verbotenen Blicke aus dem Versteck, die beobachtende Teilnahme des Kindes an verborgenen unheimlichen und unbegreiflichen Handlungen Erwachsener, an denen neben einem Fremden der Vater bzw. in *Paul is dead* mit dem Schallplattenhändler als Initiationsfigur ein Vateräquivalent beteiligt ist, dann die Kulmination in Schrecken, Entdeckung und Bewusstseinsverlust und schließlich das Erwachen in den Armen der tröstenden Mutter lassen die ganze Szene als strukturell analog zu derjenigen im *Sandmann* konzipiert erscheinen. Und wie die Hoffmannsche Erzählung legt der Film nahe, dass diese Erfahrung das Vertrauen des Kindes in die bisherige geglaubte Weltordnung fundamental erschüttert hat und eben daraus die Paranoia entsteht, die den Protagonisten nicht mehr aus dem infantilen Stadium seiner nunmehr gewonnen Weltdeutung entlässt.

Hauptreferenzsysteme des Films sind aber das Gesamtkunstwerk der Beatles, ihre Selbstäußerungen und die Diskurse über sie, wobei die zentrale Stellung für

das Bedeutungsgefüge von *Paul is dead* dem Song *Strawberry Fields Forever* zukommt.

1. Der Song ist der erste des Soundtracks, er kommentiert den Filmtitel und stellt die Programmatik des Films vor. Man hört die Textzeilen: „Let me take you down, cause I'm going to Strawberry Fields. / Nothing is real, and nothing to get hung about / Strawberry Fields Forever. / Living is easy with Eyes closed. / Misunderstanding all you see. / It's getting hard to be someone but it all works out / It doesn't matter much to me.“<sup>7</sup> *Paul is dead* führt sich damit zunächst als ein Film über Zeichen ein, die keinen Referenten in der Realität haben.

2. Die Rätselfrage um die letzten Worte John Lennons in dem Song stellt die Motivation für das erzählte Geschehen des Haupthandlungsstranges des Filmes dar, denn das akustische Missverständnis von „Cranberry Sauce“ als „I buried Paul“ bildet den Ausgangspunkt für die *Paul-is-dead*-Theorie.

3. Die Bedeutung der Zeichenfolge „Strawberry Fields Forever“ ist aus dem Song-Text nicht rekonstruierbar und damit intrinsisch unverständlich. Sie erzeugt lediglich assoziativ ein von Komplementärkontrasten geprägtes psychedelisches Bild: rote Erdbeeren in einem endlosen grünen Feld. Durch die abschließende deiktische Zeichenfolge „Cranberry Sauce“ wird diese Assoziation destruiert, sie hat also eine Kohärenz negierende Funktion.

4. Das mit „Strawberry Fields Forever“ ‘Gemeinte’ lässt sich nur extratextuell aus biografischen Autorenäußerungen der Beatles erschließen, wobei der Film selbst keinen Hinweis darauf gibt. Einem Interview Paul McCartneys zufolge war „Strawberry Fields“ der Name eines Waisenhauses in Liverpool, in dessen Garten Sommerfeste stattfanden: „[Strawberry Fields] lag [Johns Haus] genau gegenüber [...]. Er ging immer hinüber in diesen Garten, es war also eine Art magischer Kindheitsort für ihn. Wir machten daraus einen psychedelischen Traum, es wurde jedermanns magischer Kindheitsort daraus, nicht nur unserer.“<sup>8</sup> Die erste Strophe „Let me take you down, cause I'm going to Strawberry Fields“ erklärt sich damit als Aufforderung an den Zuhörer, mit dem Song in die Vergegenwärtigung der Kindheit einzutreten. „Strawberry Fields Forever“ postuliert die Ewigkeit dieses Ortes in der Erinnerung und formuliert den Wunsch nach seiner Bewahrung. Ausgehend von dieser Deutung steht die Zeichenfolge „Cranberry Sauce“ nun nicht mehr in semantischem Widerspruch zu „Strawberry Fields“, da das Bezeichnete potentiell unter die Kindheits Erinnerungen subsumiert werden kann, womit, wie zuletzt im Film, eine Kohärenz der Zeichen reetabliert ist. Wenn der Soundtrack des Films mit dem Zitat der ersten Song-Strophe beginnt, wird *Paul-is-dead*

metaphorisch selbst zu einem magischen Kindheitsort, in den er den Zuschauer als interagierenden und damit im Sinne des Films infantilen Zeichensucher und -deuter hineinzieht. Das Spiel mit Zeichen, ausgetragen von Film und Rezipient, fungiert als eine Heraufbeschwörung der verlorenen Kindheit und als die Leugnung der Sinnlosigkeit der Welt.

5. In dem „Strawberry Fields Memorial“, einem Garten im New Yorker Central Park gegenüber der letzten Wohnung und dem Todesort von John Lennon, manifestiert sich heute die Erinnerung an seine Person und an das Verbrechen, mit dem auch die filmische Narration von *Paul is dead* endet. Der Mord an Lennon ist das zentrale und finale Ereignis, das für den Protagonisten den Realitätsstatus der Verschwörung beweist, womit der Film sekundär auch zu einem Denkmal für den Komponisten von *Strawberry Fields Forever* wird.

6. In seiner Gesamtheit stellt der Film *Paul is dead* also eine thematische, aber auch eine strukturelle „mediale Transposition“ des Songs *Strawberry Fields Forever* dar,<sup>9</sup> denn auf der ästhetischen Ebene adaptiert der Film das auffälligste Strukturmerkmal des Songs: einen signifikanten Bruch in Gestalt eines *fade-outs* mit anschließender Leerrille und folgendem *fade-in*, der die Komposition in zwei Segmente aufteilt und den der Film umsetzt, indem er die Kamera um Tobias kreisen und das Bild unschärfer werden lässt, bis es schließlich in ein Schwarzbild und erneute Aufblende übergeht. Song und Film spielen hier mit der narrativen Kategorie des Endes und dem Rahmencharakter des Kunstwerkes, denn in beiden Fällen scheint ein Abschluss an der jeweiligen Position denkbar und plausibel. Im neuerlichen *fade-in* negiert *Strawberry Fields Forever* aber eine Abgeschlossenheit, postuliert eine Verlängerung und Gültigkeit des Verhandelten - der Erinnerung - über es hinaus und exemplifiziert außerdem seine Aussage, „Nothing is real“, in einem Spiel mit den Hörererwartungen. Der Film codiert das Strukturelement der Ausblendung und des Bruchs ebenfalls doppelt. Zum einen als Versinnbildlichung von Tobias' Bewusstseinsverlust am Handlungshöhepunkt der Schrankszene, d.h. die Inszenierung übernimmt hier die Perspektive des Protagonisten und gibt damit die Distanz zwischen der Kamera als Erzählinstanz und der Sichtweise der Figur auf. Zum anderen dient es als Markierung des neuen Geschehensegments, das nicht mehr die Einweihung des Kindes in die Theorie um den fiktiven Mord an Paul McCartney zum Gegenstand hat, sondern deren Substitution durch den realen Mord an John Lennon. Die intra- wie extratextuelle Faktizität dieses Todes ermöglicht filmisch die spielerische Verifikation des fiktiven Mordes durch den realen und eines Zusammenhanges des VW-Fahrers damit, führt also zu einer Wahrhaftigkeitsstiftung für das Erzählte. Da Song und Film schließlich zu einem Ende kommen müssen, tun sie dies nun im Unterschied

zur vorherigen sukzessiven Ausblendung mit einem abrupten Bruch, der im Film einen fundamentalen Erkenntnisschock bezeichnet.

Dass intertextuelle Referenzen, in diesem Fall sogar die Transposition zentraler bedeutungsgenerierender Merkmale aus einem Ausgangstext in einen Zieltext, der einem anderen Medium angehört, selbstreflexiv auf den Konstruktionscharakter des Kunstwerkes, seine Medialität und Verwobenheit mit anderen Texten hinweisen, ist heute ein literatur- und medienwissenschaftlicher Allgemeinplatz.<sup>10</sup> In dem Spiel der Zeichen zwischen den Texten durch Zitationen sowie in dem Spiel mit Zeichen auf der intratextuellen thematischen und strukturalen Ebene der Diegese, seinen antirationalistischen Mystifikationstendenzen und nicht zuletzt in der Beschwörung einer Erinnerungs- bzw. Evokation einer Retrokultur ist der Film nicht gerade ein ungewöhnliches Kind seiner Zeit. Aber er konzentriert einige Themen und ästhetische Phänomene postmoderner Texte. So lassen sich die konstitutiven Merkmale postmodernistischer Ästhetik ohne weiteres auch für *Paul is dead* konstatieren.<sup>11</sup> Eine textuelle Offenheit der Bedeutung und Öffnung zum Rezipienten etwa findet sich in dem Spiel mit dem Zuschauer um Sinn und Unsinn der präsentierten Verschwörungstheorie. Daraus leitet sich die Immanenz des Textes als antimimetische Leugnung einer außersprachlichen Realität ab:

*Der [postmoderne] Text imitiert nicht die ursprüngliche Realität der historischen Ereignisse, indem er sie mimetisch abzubilden sucht, er generiert statt dessen eine Hyperrealität der literarischen [hier: filmischen] Illusion, in der sich die Grenzen zwischen ursprünglicher Realität und bloßer Fiktion gänzlich auflösen und die textuellen Ereignisse nur noch in der Immanenz des literarischen [filmischen] Spiels zirkulieren.<sup>12</sup>*

In dem Spiel um Sinn und Unsinn der Beatles-Verschwörungstheorie konstruiert der Film eine Hyperrealität. Auf der diegetischen Ebene konstituiert sie sich in jenem Augenblick, zu dem der VW vom *Abbey-Road*-Cover in die bis dato nicht in Frage gestellte Alltagswirklichkeit des Protagonisten einbricht und eine im Folgenden sukzessive Durchdringung des Realen durch die Kunst evoziert. Wie sehr das Spiel mit Realität und Fiktion Methode hat, zeigen abschließend noch einmal die Filmcredits: Der Name der innerhalb der dargestellten Welt als real gesetzten Person Billy Reash ist ein signifikant nicht aufgehendes Anagramm von Billy Shears, einer Kunstfigur, welche die Beatles für das Konzept-Album *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) erdacht hatten. Sie gaben sich dort als die imaginäre gleichnamige Band aus und konstruierten damit innerhalb des Albums eine fiktive kohärenzstiftende Sprechsituation, der einzelne Songs als Äußerungsakte zugeordnet sind. In der Überleitung des Titelsongs zu dem von Ringo Starr gesungenen *With a little Help from my Friends* wird der Sänger

angekündigt mit den Worten: „And now, the one and only Billy Shears“. Der Nachspann von *Paul is dead* listet die Rolle des Käferfahrers nun nicht mit dem Namen, den er in der dargestellten Wirklichkeit trägt als Billy Reash, sondern als „the one and only Billy Shears“.

Nebenbei bemerkt, lässt sich auch umgekehrt eine Durchdringung von Kunst und Realität konstatieren, denn die Beatles haben die extratextuell existente Verschwörungstheorie spätestens ab dem Song *Glass Onion* (1968) immer wieder ironisch in ihre Kunst integriert und ihrerseits ein interaktives Spiel mit dem Rezipienten getrieben, indem sie dessen Zeichensuche zum Gegenstand von Songs und *Coverart* machten. *Glass Onion* etwa beginnt, auf den rätselhaften Song *I am the Walrus* (1967) anspielend, mit der Textzeile: „I told you about Strawberry Fields / You know the Place where nothing is real. / Well here’s another place you can go [...] / Well here’s another clue for you all / The Walrus was Paul“.<sup>13</sup> Eine weitere, deutliche Ironisierung des Diskurses findet sich auch auf Paul McCartneys Solo-Live-Album mit dem bezeichnenden Titel *Paul is live* (1993) und einer Coverabbildung des *Abbey-Road*-Käfers, nun allerdings mit dem Kennzeichen: „51 is“.

Das intratextuelle Spiel mit Zeichen und die Konstruktion einer Hyperrealität in *Paul is dead* hat selbstreferentiellen Charakter, denn der filmische Text erhebt darin keinen Anspruch, auf etwas anderes als sich selbst, auf andere Texte und auf die grundsätzlichen Produktions- und Rekonstruktionsbedingungen von Bedeutung, Kohärenz und damit Sinn zu verweisen. Der magische Kindheitsort wird so wenig verlassen, wie der Protagonist seine kindliche Weltsicht, die keinen Unterschied mehr zwischen Kunst und Realität kennt, aufgibt. Zu Beginn und Ende des Films sind jeweils Szenen zu sehen, in denen Tobias ein Radiointerview spielt, wobei er den Interviewer und einen Popstar zugleich verkörpert. Frage und Antwort sind filmisch so gegeneinander montiert, dass der Eindruck entsteht, er habe sich verdoppelt. Diese Selbstbespiegelung indiziert einerseits die Selbstbezüglichkeit des Films und macht deutlich, dass der Protagonist weiterhin in den Spielen der Kindheit verbleibt, schließlich aber doch eine Entwicklung stattgefunden hat. Denn thematischer Gegenstand des zweiten Interviews ist die Bekehrung des Popstar-alter egos zu neuen Vorbildern. So präsentiert sich sein musikalischer Vortrag mit dem Titel „New York“ (!) als eine atonale Destruktion melodischer Strukturen, welche die Negation von Kohärenz anerkennt. Ferner nimmt sie in der filmischen Gesamtkonzeption transmedial metaphorisch das destruktive Ende des Films vorweg.

In der Adoleszenzgeschichte wird allerdings eine ausschließliche Selbstbezüglichkeit des Films durchbrochen. Sie erzählt kohärent von Autoritäts- und Liebesverlusten: Väter haben alle drei Jungen nicht mehr, die musikalischen Vorbilder werden durch das vermeintliche und reale Beatlessterben endgültig getilgt. Aber auch die desillusionierenden erotischen Erfahrungen der beiden anderen

Protagonisten in den parallelen Handlungssträngen können keinen ‘Sinn’ stiften. Bleiben Texte als Vor-Bilder und für den Rezipienten die Einladung in eine filmische Vergegenwärtigung der Kindheit.

### Anmerkungen:

- <sup>1</sup> Vgl.: Handloegten, Hendrik: *Paul is dead* (2000). Filmzeit 0:00:06-0:00:22.
- <sup>2</sup> Zum Ereignisbegriff vgl. Lotman, Jurij M.: *Die Struktur des künstlerischen Textes*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1973 (edition suhrkamp; 582).
- <sup>3</sup> Der amerikanische Radiomoderator Russ Gibb hat sie am 12. Oktober 1969 auf WKNR-FM, Detroit, in die Welt gesetzt. Heute gibt es eine internationale *Paul-is-dead*-Internet-Homepage, die viele weitere ‘Hinweise’ verzeichnet und regelmäßig ein „Clue of the Year“ prämiert ([www.paul-is-dead.com](http://www.paul-is-dead.com)).
- <sup>4</sup> *Paul is dead*, 0:51:09.
- <sup>5</sup> Vgl.: Petersen, Christer: *Der postmoderne Text. Rekonstruktion einer zeitgenössischen Ästhetik am Beispiel von Thomas Pynchon, Peter Greenaway und Paul Wühr*. Kiel: Ludwig 2003, S. 46.
- <sup>6</sup> Lennon, John / Paul McCartney: *Strawberry Fields Forever*. Northern Songs Ltd. 1967.
- <sup>7</sup> Lennon, John / Paul McCartney: *Strawberry Fields Forever*, Filmzeit 0:00:40-0:01:31.
- <sup>8</sup> Zit. n. Heertsgaard, Mark: *The Beatles. Die Geschichte ihrer Musik*. München: DTV 1996, S. 228.
- <sup>9</sup> Vgl. zu diesem Begriff: Krahn, Hans: „Media shift and intertextual reference“ In: Winfried Nöth (Hg.): *Semiotics of the Media. State of Art, Projects, and Perspectives*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter 1997.
- <sup>10</sup> Der hier zu Grunde gelegte medienunabhängige Textbegriff im Sinne eines kohärenten Systems bedeutungstragender, z.B. sprachlicher, ikonographischer und/oder tonaler Zeichen schließt sowohl Literatur als auch Film und Musik ein.
- <sup>11</sup> Vgl. dazu Petersen, Christer: *Der postmoderne Text*, insbesondere S. 155-164.
- <sup>12</sup> Ebd., S. 220.
- <sup>13</sup> Lennon, John / Paul McCartney: *Glass Onion*. Auf: *The Beatles* [White Album], EMI Records Ltd. 1968.

## Dominik Orth

### **Auf dem *Lost Highway* zum *Mulholland Drive* – Unzuverlässiges Erzählen in Filmen von David Lynch**

Als ich 1997 den Film *Lost Highway* (1997) sah, fragte ich mich, was ich gerade überhaupt gesehen hatte. Ratlos ließ mich der Film im Kinossessel zurück. Vor etwa zwei Jahren erlebte ich mit *Mulholland Drive* (2001) ein Déjà-vu, als ich, diesmal mit einer Ahnung von dem, was mich erwarten könnte, erneut eine Geschichte im Kino erlebte, die viele unbeantwortete Fragen aufwarf. Eifersucht, Mord und fragmentierte Identitäten scheinen die thematischen Schlagwörter zu sein, die diese beiden Filme des amerikanischen Regisseurs David Lynch zu umschreiben vermögen. Doch trotz der thematischen Gemeinsamkeiten zwischen den Filmen und trotz ihrer ähnlich verstörenden Wirkung sind diese Filme nicht gleichzusetzen. Beiden gemeinsam ist jedoch das Spiel mit der Realität innerhalb der Fiktion und der subjektiven Wahrnehmung von Figuren, das innerhalb der Narratologie mit dem Begriff des unzuverlässigen Erzählens bezeichnet wird.

Zunächst werde ich darlegen, aus welchen Gründen die Filme zu einer verwirrenden Rezeption führen, um dann auf die Theorie des unzuverlässigen Erzählens einzugehen, woraufhin ich die Unzuverlässigkeit der spezifischen Erzählweise von *Lost Highway* und *Mulholland Drive* verdeutliche. Zum Schluss möchte ich den Rahmen für kulturwissenschaftliche Fragestellungen öffnen, um aufzuzeigen, dass die Ergebnisse einer narratologischen Analyse dieser Filme in Bezug zu unserer Kultur gesetzt werden können.

### **Ursachen der verstörenden Rezeption**

Was führt zu der Ratlosigkeit, die die Filme hinterlassen? Woran liegt es, dass schon der Versuch scheitert, die Geschichten, die die Filme erzählen, nachvollziehbar wiederzugeben?

Drei Aspekte sind hier, zunächst in Bezug auf *Lost Highway*, einführend zu nennen. Sie beziehen sich vor allem auf Paradoxien innerhalb (1) der Ebene der Figuren, (2) der Ebene der Zeit, sowie (3) der Ebene des Raumes.

Bereits die Figurenkonstellation führt zu Verwirrung.<sup>1</sup> Nicht nur, dass die dunkelhaarige Renee Madison und die blonde Alice Wakefield von der gleichen Schauspielerin, nämlich Patricia Arquette, gespielt werden, auch die Beziehung der beiden männlichen Charaktere bleibt unklar. Die mehrfachen Verwandlungen von Fred in Pete und umgekehrt lassen die Frage offen, von wem eigentlich erzählt wird. Auch der mysteriöse Mann und Dick Laurent tragen zur Verwirrung bei.

Zudem ergeben sich zahlreiche zeitliche Paradoxien. Beispielhaft wäre hier der Tod Dick Laurents anzuführen. Jeder Versuch, das dargestellte Geschehen in eine chronologische Reihenfolge zu setzen, scheitert.

Auch der Versuch, das Leben einer Figur als Vision einer anderen Figur anzusehen, misslingt. Dies weist auf den dritten Aspekt hin, welcher eine kohärente Nacherzählung der Handlung unmöglich macht, den des Raumes. Der Film ist geradezu übersät mit Darstellungen innerer Vorgänge, ohne dass diese als solche gekennzeichnet oder einer Figur zugeordnet wären. Als Rezipient kann man sich in den seltensten Fällen sicher sein, ob gerade die Realität, also ein realer Raum innerhalb der Fiktion oder aber der Traum, beziehungsweise die Vision einer Figur, also ein subjektiver Raum gezeigt wird. In *Mulholland Drive* werden die Rezipienten, ebenso wie in *Lost Highway*, erneut mit uneindeutigen Identitäten konfrontiert.<sup>2</sup> Allerdings bietet dieser Film, im Gegensatz zu *Lost Highway*, Ansätze zu einer Entwirrung, denn zum Schluss von *Mulholland Drive* wird zumindest angedeutet, dass die Figuren andere Identitäten besitzen als bis dahin vermittelt.

Neben dieser verwirrenden Figurenebene ist auch die Ebene des Raumes wieder alles andere als eindeutig. Nicht jede Szene lässt sich zweifelsfrei der Realität innerhalb der erzählten Welt oder der Bewusstseinsdarstellung einer Figur zuordnen. Wie bereits in *Lost Highway* gibt es Bezüge zwischen vermeintlicher Realität und Vision einer Figur.

Zwar kann ein Großteil des Geschehens als Vision von Diane, die ihre unglückliche Liebe zu Camilla nicht verkraftet, verstanden werden, dennoch öffnet der Film zahlreiche Nebenstraßen, die ins Nichts führen. Welche Rolle spielt beispielsweise der kleinwüchsige Mr. Roque? Was hat es mit dem mysteriösen Cowboy auf sich? Welches Geheimnis verbirgt das blaue Kästchen? Welche Bedeutung hat das schwarze Buch? In welchem Zusammenhang mit der Geschichte steht der Psychiatrie-Patient, der einen schwarz bemalten Mann hinter dem Café findet, in dem Diane den Killer beauftragt? Der Versuch, die Handlung der beiden Filme widerspruchsfrei wiederzugeben, scheitert. Den Rezipienten ist es nicht möglich, den Film zu naturalisieren, wie es in der kognitiven Narratologie heißt, ihn also mit den eigenen realen Weltmodellen und Weltvorstellungen in Einklang zu bringen.<sup>3</sup>

Offensichtlich handelt es sich also bei diesen Filmen um erzählerische Experimente und nicht zufällig beinhalten beide im Titel das Motiv der Straße, worauf bereits Fabienne Will zu Recht hingewiesen hat, die von einem „Erzählen auf Abwegen“<sup>4</sup> spricht. Mit *Lost Highway* und *Mulholland Drive* bewegt sich Lynch weit abseits der klassischen Erzählstraßen des Hollywoodkinos.

Beide Filme treiben ein Spiel mit den Rezipienten, bei dem ständig unklar bleibt, ob gerade die Realität innerhalb der erzählten Welt oder die subjektive Wahrnehmung einer Figur gezeigt wird. In der literaturwissenschaftlichen Nar-

ratologie hat sich für die Auseinandersetzung mit solchen erzählerischen Phänomenen, die das Spiel mit Wahrheit und Fiktion innerhalb der erzählten Welt zelebrieren, der Begriff des unzuverlässigen Erzählens etabliert.

## Unzuverlässiges Erzählen im Film

In der inzwischen interdisziplinär arbeitenden Narratologie läuft die Erforschung von Erzählformen in den unterschiedlichsten Medien derzeit auf Hochtouren.<sup>5</sup> Eine beliebte Form des etwas anderen Erzählens ist das so genannte unzuverlässige Erzählen. Dieser Begriff bildete sich zunächst in der literaturwissenschaftlichen Narratologie bereits in den 1960er Jahren<sup>6</sup> aus und erlebt derzeit eine regelrechte Renaissance, insbesondere seit Ansgar Nünning's umfassender Rekonzeptualisierung, in der unzuverlässiges Erzählen in der Literatur in einen engen Zusammenhang mit dem Rezipienten gerückt wird.<sup>7</sup>

Von verschiedenen Seiten ist zu Recht darauf hingewiesen worden, dass dieses Konzept nicht ohne weiteres auf das Medium Film übertragen werden kann.<sup>8</sup> Umso mehr erstaunt es, dass bislang eine theoretische Fundierung des Konzepts des unzuverlässigen Erzählens im Film nur in Ansätzen erfolgt ist.<sup>9</sup>

Was wäre eine mögliche Definition des unzuverlässigen Erzählens für das Medium Film?<sup>10</sup> In einfachen Worten ausgedrückt meint der Begriff, dass Aussagen einer Erzählinstanz im Widerspruch zur Realität in der erzählten Welt stehen.<sup>11</sup> Diese Realität der erzählten Welt ist eine Konstruktion der Rezipienten, die auf ihrem persönlichen Wissen und der Erzählung basiert.

Der besondere Effekt der Erzählung besteht in vielen Fällen erzählerischer Unzuverlässigkeit darin, dass der Widerspruch zwischen den Aussagen der Erzählinstanz und der Realität innerhalb der Fiktion erkannt und somit das gesamte bisher erzählte Geschehen aus einem anderen Blickwinkel betrachtet wird. Die bis dahin von der Erzählinstanz konstruierte erzählte Welt deckt sich nicht mit der tatsächlichen Welt innerhalb der Fiktion. Vielmehr wurde bis zu diesem Zeitpunkt der Auflösung die subjektive Wahrnehmung einer Figur als neutrale Realitätswahrnehmung innerhalb der Fiktion ausgegeben. Die Unzuverlässigkeit besteht demnach darin, dass die Erzählinstanz bewusst oder unbewusst nicht die ganze Wahrheit erzählt.

Beispiele für diese Art des Erzählens finden sich viele. Eines wäre der explizite Erzähler in David Finchers *Fight Club* (1999), der die Rezipienten lange Zeit in dem Glauben lässt, es würde eine Person namens Tyler Durden existieren, bis er die Zuschauer darauf hinweist, dass er und Tyler Durden eine Person sind.<sup>12</sup>

Eine andere Variante erzählerischer Unzuverlässigkeit ist die Darstellung eines Geschehens aus widersprüchlichen Perspektiven. Auch in diesem Fall bezieht sich die Unzuverlässigkeit darauf, dass die Aussagen von Erzählinstanzen im

Widerspruch zur Realität in der erzählten Welt stehen. Die Enttarnung erzählerischer Unzuverlässigkeit durch die Rezipienten ergibt sich durch die Widersprüche unterschiedlicher Darstellungen desselben Geschehens. In der Gegenüberstellung mehrerer möglicher Abläufe des Geschehens wird deutlich, dass entweder nur eine oder keine der dargestellten Versionen mit der Realität in der erzählten Welt übereinstimmt. Als ein relativ frühes Beispiel der Filmgeschichte für diese Form der erzählerischen Unzuverlässigkeit gilt Akira Kurosawas Film *Rashômon* (*Rashomon – Das Lustwäldchen*, 1950), in dem von mehreren Figuren unterschiedliche Darstellungen ein und desselben Geschehens – eines Raubüberfalles im Wald – erzählt werden.

Zusammenfassend könnte man zwei wichtige Formen erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film unterscheiden<sup>13</sup>: die monoperspektivische, bei der eine als Realität in der Fiktion getarnte Version einer Geschichte durch die Aufdeckung der tatsächlichen Realität in der Fiktion als unzuverlässig enttarnt wird und die multiperspektivische, bei der mehrere Versionen eines Geschehens nebeneinander stehen und sich gegenseitig ausschließen und somit als unzuverlässig gegenüber der Realität in der erzählten Welt gelten müssen, unabhängig davon, ob die Realität in der Fiktion ans Licht kommt oder nicht. Erzählerische Unzuverlässigkeit im Film bedeutet also ein Spiel mit der Wahrheit und der Fiktion innerhalb der erzählten Welt. Lynchs Filme *Lost Highway* und *Mulholland Drive* treiben offensichtlich ebenfalls ein solches Spiel mit den Rezipienten. Aber lassen sich die Filme auf eine der aufgezeigten Formen von erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film reduzieren?

### **Inkohärentes Erzählen**

Nach dem Aufzeigen der Inkohärenzen in den Filmen *Lost Highway* und *Mulholland Drive* und der Darlegung von typischen Formen erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film wird schnell deutlich, dass diese narratologische Kategorie in der dargestellten Form nur bedingt einen Beitrag dazu leisten kann, die Filme von Lynch narratologisch zu beschreiben.

Zwar finden sich deutliche Hinweise unzuverlässigen Erzählens in diesen Filmen – in *Mulholland Drive*, der in Ansätzen als Vision von Diane Selwyn naturalisiert werden kann, noch eher als in *Lost Highway* – doch die Wahrheit innerhalb der erzählten Welt, auf die sich die Unzuverlässigkeit beziehen könnte, ist nicht explizit und widerspruchsfrei erkennbar. Auch in sich kohärente unterschiedliche Versionen ein und desselben Geschehens, die darauf hinweisen, dass die Erzählungen nicht mit der Realität in Einklang zu bringen sind und somit als unzuverlässig gelten müssen, sind nicht vorhanden.

In den Filmen fehlt also der Bezugspunkt, nämlich die Realität innerhalb der Fiktion, um etwas Erzähltes als unzuverlässig enttarnen zu können. Denn es kann nur etwas als unzuverlässig gelten, wenn auch das Zuverlässige – die Realität in der erzählten Welt – von den Rezipienten widerspruchsfrei naturalisiert werden kann oder deutlich wird, dass eine solche Realität existiert.

In *Lost Highway* ist es den Rezipienten nicht möglich, eine solche Realität innerhalb der erzählten Welt zu erkennen. Wie man es auch dreht und wendet: die Ebenen der Figuren, der Zeit und des Raumes in diesem Film fügen sich nicht zu einer kohärenten Geschichte zusammen.

*Mulholland Drive* hingegen lässt die Konstruktion einer, wenn auch brüchigen, erzählten Welt zu. Doch eben diese Brüchigkeit der erzählten Welt, die insbesondere durch die zahlreichen ins Nichts führenden Verzweigungen der Geschichte und der Verweise von der vermeintlichen Realität auf die vermeintliche Ebene der subjektiven Wahrnehmung hervorgerufen wird, verhindert eine für die Rezipienten widerspruchsfreie, nachvollziehbare Handlung.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Brüche innerhalb des Films zu erklären. Man könnte sie entweder der Tatsache zuschreiben, dass der Film von Lynch zunächst als Serie konzipiert war, der Pilotfilm jedoch abgelehnt wurde und Lynch daraufhin lediglich einen einzigen Film produzierte<sup>14</sup>, oder als die Darstellung einer möglichen psychischen Störung Dianes lesen.

Doch erscheint mir eine derartige Auflösung im Erzähluniversum des David Lynch als zu einfach. Vielmehr scheinen die Inkohärenzen, ebenso wie in *Lost Highway*, einer weitergehenden Erzählstrategie zu entsprechen. Deshalb könnte man in Bezug auf beide Filme von inkohärentem Erzählen sprechen.

## **Die Unzuverlässigkeit des inkohärenten Erzählens**

Zugleich können die Filme als unzuverlässig erzählt angesehen werden. Dies allerdings unter der Voraussetzung eines Wechsels des Rahmens, auf den sich die Unzuverlässigkeit bezieht. Denn die Unzuverlässigkeit bezieht sich in diesen Filmen Lynchs nicht mehr auf die Wahrheit einer sowieso nicht widerspruchsfreien naturalisierbaren erzählten Welt, sondern auf die Art und Weise der erzählerischen Vermittlung. Die experimentelle erzählerische Konstruktion der Filme lässt weder die Rekonstruktion einer Realität in der erzählten Welt zu, noch lässt sie die Existenz einer Realität innerhalb der Fiktion als wahrscheinlich erscheinen. Die Rezipienten werden aufgrund ihrer Medienkompetenz und ihres Weltwissens in der Erwartung einer erzählten Welt enttäuscht. Die Filme verstoßen gegen die erzählerische Konvention einer kohärenten und naturalisierbaren erzählten Welt sowie gegen die Vorstellung der Rezipienten, dass es eine ‚wahre‘ und widerspruchsfreie Realität innerhalb der Fiktion geben muss. Die Filme können nicht

naturalisiert werden und sind somit in Bezug auf die konventionelle Naturalisierbarkeit von Filmen unzuverlässig erzählt.

Damit verlässt die Unzuverlässigkeit den Rahmen dessen, ‚was‘ erzählt wird und wird auf das Erzählen an sich bezogen, also darauf, ‚wie‘ der Film erzählt wird.<sup>15</sup> Die Unzuverlässigkeit bezieht sich demnach beim inkohärenten Erzählen nicht mehr auf die Diskrepanz zwischen den Aussagen einer Erzählinstanz und der Realität innerhalb der Fiktion, sondern auf die Diskrepanz zwischen den Vorstellungen von einer erzählten Welt durch die Rezipienten und der nicht erkennbaren oder brüchigen Realität der erzählten Welt der filmischen Erzählung. Nicht mehr ‚was‘ erzählt wird ist unzuverlässig, denn das lässt sich in diesen Filmen Lynchs nicht oder nur brüchig naturalisieren, sondern ‚wie‘ die Filme erzählt sind. Dies gründet auf der inkohärenten Erzählform, welche eine Rekonstruktion dessen, was erzählt wird, verhindert.

Neben die typischen Formen der mono- und multiperspektivischen erzählerischen Unzuverlässigkeit tritt also eine – wie ich sie nennen möchte – erzähltechnische erzählerische Unzuverlässigkeit, die durch eine bewusste Durchbrechung narrativer Konventionen in Bezug auf die erzählte Welt gekennzeichnet ist.

### **Funktionen des inkohärenten Erzählens**

Wenn, wie Bruno Zerweck es für die Literatur behauptet, erzählerische Unzuverlässigkeit eine Reflexion kultureller Diskurse darstellt<sup>16</sup>, so gilt dies auch für das Medium Film. Als kulturelle Produkte sind Filme ebenso wie Literatur an ihre Zeit gebunden und somit ermöglicht die Analyse erzählerischer Unzuverlässigkeit die Bezugsetzung zur Entstehungszeit und somit eine Erweiterung auf kulturwissenschaftliche Fragestellungen.

Allen Formen erzählerischer Unzuverlässigkeit ist gemeinsam, dass sie die Subjektivität unserer Wahrnehmungen thematisieren. Fragt man nach den spezifischen Funktionen des inkohärenten Erzählens, so ergeben sich einige Ansätze, die ich abschließend kurz ansprechen möchte.<sup>17</sup> Als bedeutender Aspekt erscheint mir beispielsweise die Thematisierung des Erzählens an sich. Es wird nicht nur problematisiert, inwiefern Erzählungen überhaupt in der Lage sind, Realität abzubilden. Darüber hinaus vermag die narrative Konstruktion der Filme die Existenz einer darstellbaren Realität in Frage zu stellen. Die logische Folgerung wäre, dass eine Realität, die nicht existiert, auch nicht erzählt werden kann. In Abgrenzung zu den Formen erzählerischer Unzuverlässigkeit, in denen die Inkohärenzen aufgelöst werden, führt das inkohärente Erzählen also zu einer Infragestellung einer ‚wahren‘ Realität, da sich bei dieser Erzählform eine solche Realität durch die filmische Erzählung nicht zu entfalten vermag.

Auch der Aspekt der fragmentierten Identitäten verweist über den Film hinaus auf die Erfahrungen unserer Zeit. Das Leben scheint zunehmend fragmentarisch und lässt sich oft nicht mehr in eine kohärente und erzählbare Form bringen. Im Gegensatz zu Beispielen monoperspektivischer erzählerischer Unzuverlässigkeit wird darüber hinaus eine Norm, an der sich Identitäten messen lassen müssen, negiert. Während in Filmen, in denen die Realität innerhalb der erzählten Welt sichtbar und somit die Unzuverlässigkeit der Figurensicht deutlich wird, den Figuren oft psychische Störungen zugewiesen werden, wird durch das Fehlen einer Realität in den inkohärent erzählten Filmen David Lynchs die Frage nach der Ursache für die verschobene Wirklichkeitswahrnehmung erst gar nicht gestellt.

Letztendlich übernimmt das inkohärente Erzählen auch eine selbstreflexive Funktion in Bezug auf das Medium Film. Wenn das inkohärente Erzählen zu verstörenden Rezeptionserlebnissen führt, verweist dies auf die Erwartungshaltung der Rezipienten an einen Film. Sie erwarten einen Film, der sich mit ihren Vorstellungen von der Welt deckt. Wenn ihnen dies durch die Art und Weise der Erzählung allerdings verweigert und ihnen eine Welt gezeigt wird, die ihrer Vorstellung nicht entspricht, lehnen sie den Film als unverständlich ab. David Lynch selbst fasst diesen Aspekt der erzähltechnischen erzählerischen Unzuverlässigkeit in folgende Worte: „Some things in life are not so understandable. But when things in films are not so understandable people become worried.“<sup>18</sup>

## Anmerkungen:

<sup>1</sup> Zumindest ein Versuch, den Filminhalt anzudeuten :

In *Lost Highway* verdächtigt der eifersüchtige Jazzmusiker Fred (Bill Pullmann) seine Frau Renee (Patricia Arquette) des Ehebruchs. Plötzlich gerät er unter den Verdacht, die attraktive Brünnette umgebracht zu haben. In der Todeszelle auf seine Hinrichtung wartend geschieht eine fantastische Transformation in Pete Dayton (Balthazar Getty), einen jungen Automechaniker. Daraufhin wird er von den Behörden freigelassen. In Petes Alltag zurückgekehrt trifft er neben dem Geschäftsmann Mr. Eddy (Robert Loggia) das blonde Ebenbild Renees, Alice Wakefield (ebenfalls Patricia Arquette). Die beiden beginnen eine Affäre und geraten damit mehr und mehr in einen Strudel aus Sex, Gewalt und Verrat.

<sup>2</sup> In *Mulholland Drive* verliert die schwarzhaarige Rita (Laura Elena Harring) nach einem Autounfall ihr Gedächtnis. In einer leerstehenden Wohnung sucht sie verstört Zuflucht. Am nächsten Tag zieht die naive Jungschauspielerin Betty Elms (Naomi Watts) ein. Die beiden freunden sich miteinander an und versuchen gemeinsam das Geheimnis um Ritas Identität zu lüften. Auch der Filmregisseur Adam Keshar (Justin Theroux) wird mit der Tatsache konfrontiert, dass in der Stadt der Träume nichts so ist, wie es scheint.

<sup>3</sup> Zur kognitiven Narratologie und zur Naturalisierung vgl. insbesondere Zerweck, Bruno: „Der *cognitive turn* in der Erzähltheorie: Kognitive und ‚Natürliche‘ Narratologie“. In: Ansgar und Vera Nünning (Hg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier: WVT 2002, S.219-242.

<sup>4</sup> Vgl. Will, Fabienne: „Erzählen auf Abwegen. David Lynchs *Lost Highway* und *Mulholland*

*Drive*?. Unveröffentlichtes Manuskript eines Vortrages auf der Tagung Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film an der Universität Mainz vom 15.-17.Mai 2003. Für die Zusendung des Manuskripts danke ich Fabienne Will.

- 5 Vgl. insbesondere die Sammelbände zur Narratologie von Ansgar und Vera Nünning, die den derzeitigen Boom innerhalb der Narratologie aufzeigen und zusammenfassen: Nünning, Ansgar und Vera (Hg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier: WVT 2002, sowie Nünning, Ansgar und Vera (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier: WVT 2002.
- 6 Der Literaturwissenschaftler Wayne C. Booth prägte den Begriff des „unreliable narrator“. Vgl. Booth, Wayne C.: *The Rhetoric of Fiction*. Second Edition. Chicago, London: The University of Chicago Press 1983 [1961], S.158f.
- 7 Vgl. Nünning, Ansgar: „Unreliable Narration zur Einführung: Grundzüge einer kognitiv-narratologischen Theorie und Analyse unglaubwürdigen Erzählens“. In: Ders. (Hg.): *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*. Trier: WVT 1998, S.3-39.
- 8 Schon Nünning weist auf diese Problematik hin: vgl. Nünning: ebd., S.36. Auch Julika Griem und Eckart Voigts-Virchow streifen das Thema, indem sie insbesondere auf unterschiedliche Indikatoren erzählerischer Unzuverlässigkeit in Literatur und Film aufmerksam machen : vgl. Griem, Julika und Eckart Voigts-Virchow: „Filmnarratologie: Grundlagen, Tendenzen und Beispielanalysen“. In: Ansgar und Vera Nünning (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier: WVT 2002, S.155-183, hier S.170.
- 9 Es sei auf die wenigen Ansätze verwiesen, die sich bislang mit unzuverlässigem Erzählen im Film beschäftigen und nur bedingt einen Beitrag zu einer nachvollziehbaren Konzeptualisierung dieses Phänomens im Medium Film leisten. Als Beispiele seien hier genannt: Currie, Gregory: „Unreliability Refigured: Narrative in Literature and Film“. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 53, 1995, Bd. 1, S.19-29, der auf dem umstrittenen Konzept des implied authors beharrt, oder Kindt, Tom (2002): „ ‚Erzählerische Unzuverlässigkeit‘ in Literatur und Film“. In: *Tiefenschärfe online*. <http://www.sign-lang.uni-hamburg.de/Medienzentrum/zmm-news/Sose0102/0102Art5.htm>, abgerufen am 30.07.2004, dessen Explikation des Begriffs aufgrund der unklaren Bezugsetzung der Unzuverlässigkeit auf die ‚Normen‘ oder ‚Leitwerte‘ eines Textes oder Films nicht überzeugen kann.
- 10 Im Rahmen des vorliegenden Textes kann aufgrund des begrenzten Umfangs keine umfassende Konzeptualisierung dieses Phänomens für das Medium Film erfolgen, jedoch sollen im Folgenden mögliche Ansätze vorgestellt werden.
- 11 Vgl. Martinez, Matias und Michael Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*. 4. Auflage. München: C.H. Beck 2003, S.100 sowie Will: „Erzählen auf Abwegen“, S.2.
- 12 Es ließen sich zahlreiche weitere Beispiele anführen, die das häufige Vorkommen erzählerischer Unzuverlässigkeit im aktuellen Hollywood-Kino belegen: *The Sixth Sense* (1999) von M. Night Shyamalan, *The Others* (2001) von Alejandro Amenábar, *A Beautiful Mind* (*A Beautiful Mind – Genie und Wahnsinn*, 2001) von Ron Howard oder zuletzt *Identity* (*Identität – Identity*, 2003) von James Mangold. Damit soll allerdings nicht gesagt sein, dass dies ein neues Phänomen im Medium Film ist. David Bordwell weist beispielsweise zu Recht auf Robert Wiens *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) als ein sehr frühes Beispiel eines unzuverlässigen Erzählers im Film hin (vgl. Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wisc.: The University of Wisconsin Press 1985, S.60).
- 13 Die hier vorgestellten Formen erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, scheinen aber meines Erachtens die beiden häufigsten zu sein.
- 14 Zur Produktionsgeschichte von *Mulholland Drive* vgl. Hughes, David: *The Complete Lynch*. London: Virgin 2001, S.237-241.
- 15 Selbstverständlich spielt auch in Filmen mit mono- und multiperspektivischer erzählerischer

Unzuverlässigkeit die Frage, ‚wie‘ diese Filme erzählt sind eine Rolle, doch bezieht sich diese Frage dann darauf, mit welchen erzähltechnischen Mitteln die Unzuverlässigkeit in Bezug auf dessen ‚was‘ erzählt wird, produziert wird.

- <sup>16</sup> Vgl. Zerweck, Bruno: „ ‚Boy, am I a reliable narrator‘: Eine kulturwissenschaftlich-narratologische Analyse des unzuverlässigen Erzählens in Martin Amis’ *Money: A Suicide Note*“. In: Ansgar Nünning (Hg.): *Unreliable Narration. Studien zur Theorie und Praxis unglaubwürdigen Erzählens in der englischsprachigen Erzählliteratur*. Trier: WVT 1998, S.227-255, hier S.249.
- <sup>17</sup> Für Anregungen danke ich Ronny Bläß.
- <sup>18</sup> Lynch, David: *Lynch on Lynch*. Hg. von Chris Rodley. London, Boston: Faber and Faber 1997, S.227.



**Sven Jöckel**

## ***The Eye of Sauron* – Das postmoderne Event-Movie**

Wirtschaftswissenschaftliche Analysen gehen davon aus, dass über Kategorien wie Stars, Kopienzahl oder Budget der Erfolg eines Films statistisch berechnet werden kann.<sup>1</sup> Andererseits wird berichtet, dass auch Filme, die einen Umsatz von mehr als 100 Mio. US \$ an den Kinokassen erzielt haben, zu einem Flop geworden sind.<sup>2</sup> Aufgrund der Volatilität der Branche wird selbst im Modell Hollywoods von einer Unvorhersehbarkeit des Erfolgs ausgegangen.<sup>3</sup> Analysemodelle, die den Erfolg und die Popularität von Hollywood-Produktionen nur an wirtschaftlichen Faktoren des Kinobereichs festmachen, greifen jedoch zu kurz. Mit Geoff King kann man feststellen:

*The New Hollywood of the corporate blockbuster is not quite the crazy and unpredictable beast it sometimes seems. Even the most notorious box-office disappointments are not always the financial disasters they might appear. A number of strategies are used to minimize risk.*<sup>4</sup>

Die Form des Event-Movies ist eine solche Strategie, die sicherstellt, dass selbst ein vermeintlicher Flop wie *Godzilla* (1998) noch Gewinn abwerfen kann. Die Stärke des Event-Movies liegt darin, dass es nicht nur im Kino ausgewertet wird, sondern attraktiv für die weiteren Stufen der Wertschöpfungskette ist. Nur ein großer, vertikal integrierter Medienkonzern bietet die finanzielle Rückdeckung, ein Projekt wie *Spiderman* (2002 - ?) oder *The Lord of the Rings* (2001 – 2003) zu finanzieren und zu distribuieren; mit dem Event-Movie schafft sich der Konzern die Möglichkeit, eine Film-Franchise in weiteren Märkten, in denen der Konzern aktiv ist, zu vermarkten. Aufgrund der Länge der Auswertungsketten dürften bei den drei *The Lord of the Rings*-Teilen (im folgenden *LOTR*<sup>5</sup>) mehr als vier Jahre ins Land gehen,<sup>6</sup> bis New Line Cinema von allen Auswertungsstufen – vom Kino über Merchandising bis zum Free-TV – profitiert haben wird. Die gigantische Investitionssumme von ca. \$ 300 Mio. für alle drei Teile verteilt sich damit auf einen großen Zeitraum.

Damit ein Film auf den verschiedenen Wertschöpfungsstufen vermarktet werden kann, ist eine Verbindung von inhaltlichen und wirtschaftlichen Faktoren zum Erfolg des Event-Movies nötig. Will man die Popularität der *LOTR*-Filme angemessen analysieren, ist es notwendig, sich den wirtschaftlichen Rahmenbedingungen und deren Implikationen auf den Filmtext und die Rezeption der

Zuschauer zu widmen. Die *LOTR* sind dabei kein singuläres Phänomen, sondern kennzeichnend für eine Entwicklung seit den 1980er Jahren, die sowohl eine Weiterentwicklung als auch einen klaren Bruch mit bestehenden Regeln der Filmindustrie markiert.<sup>7</sup> Was mit *Star Wars* (1977) begann und spätestens mit *Jurassic Park* (1993) vollendet wurde, lässt sich als Strategie des Event-Movies bezeichnen.<sup>8</sup> Eine erste und wichtige Grundlage dieser Strategie liegt im High Concept Marketing der 1980er Jahre.<sup>9</sup> Anders als wirtschaftliche Prognose-Modelle zeigt das High Concept verschiedene Marketing-Strategien auf, die direkte Auswirkungen auf den Filmtext besitzen. Vereinfacht dargestellt ist das High Concept-Prinzip „a style of `post-generic` filmmaking based on the simplification of character and narrative, and a strong match between image and music track throughout the film”.<sup>10</sup> High Concept-Filme sind „a product differentiated through the emphasis on style in production and through the integration of the film with its marketing“.<sup>11</sup> Ästhetische Elemente, die z.B. aus Werbung oder Musik-Clip übernommen sind und nur noch gut aussehen sollen, aber keine Geschichte mehr erzählen, dienen dazu, einen Film möglichst effektiv vermarkten zu können. High Concept-Filme basieren ferner darauf, dass der Film schon im Bewusstsein des Rezipienten präsent ist, bevor er überhaupt gestartet wird.

Drei Elemente sind dabei von entscheidender Bedeutung: „the look, the hook, and the book“. Der „Look“ des Films meint eine optimierte, marktkonforme Ästhetik. Aber ein Film muss nicht nur durch seinen Stil attraktiv beim Zuschauer sein, er muss sich möglichst leicht durch Marketing-Hooks an den Konsumenten vermitteln lassen. Seine Story muss so gestaltet sein, dass sich die wichtigsten Elemente der Story in 30sekündigen Werbe-Spots wieder erkennen lassen. Seine ästhetische Form muss in Form von Filmplakaten reflektierbar sein.<sup>12</sup> Ein Film muss durch einen Marketing-Hook in Form von „Taglines“ und „Claims“ einfach an das Publikum zu vermitteln sein. In einem Satz soll dem Zuschauer klar werden, worum es im Film geht und warum es wichtig ist ihn zu sehen. Für *LOTR* lauten solche Taglines z.B. „The Legend Comes to Life“ (*The Fellowship*), „A New Power is Rising“ (*The Two Towers*) und „This Christmas the Journey Ends“ (*The Return of the King*). „The Book“ spricht dabei das Basieren auf einer sogenannte Presold Property an.<sup>13</sup>

Presold Properties sind „Elemente, die dem Konsumenten bekannt und vertraut sind und sich optimalerweise zu einem früheren Zeitpunkt oder in anderen Kontexten als erfolgreich erwiesen haben“,<sup>14</sup> wie populäre Bücher (*Harry Potter*, *Lord of the Rings*), Comics (*Scooby Doo*, *Spiderman*), Computerspiele (*Resident Evil*) und vor allem Sequels (*Star Wars*, *Matrix*, *Jurassic Park*). Buch und Sequel werden dabei meist kombiniert, denn „the sequel to an already pre-sold property might be the quintessential stuff of the contemporary Hollywood blockbuster, doubly hedged with what are hoped to be built in reassurances of some kind of

success".<sup>15</sup> Der Trend zur Serie läßt sich dabei schon als „nekrotische Franchisitis“ bezeichnen, eine fast krankhafte Ausbeutung von Trademarks.<sup>16</sup> Das Basieren auf schon vorbereiteten Inhalten führt, so Kritiker des High Concepts, dazu, dass neue Filme nur als Kombination bestehender Filme gesehen werden. *RoboCop* (1987) ist dabei nichts anderes als „*Terminator meets Dirty Harry*“.<sup>17</sup> Im High Concept scheint sich stattdessen eine Entwicklung der Filmindustrie zu manifestieren, die schon seit dem Beginn der industriellen Filmproduktion von Bedeutung ist und zwar die Standardisierung der Produktion bei gleichzeitiger Herausstellung der Einzigartigkeit eines Films.<sup>18</sup>

In der zeitgenössischen Form des High Concept, identifiziert als Event-Movie-Strategie, ist der Status eines Event-Movies „the ultimate achievement“ eines Films. Ein Event-Movie ist ein nach einer bestimmten Formel konstruierter Film, „that gains prominence in the wider culture beyond the cinema screen, one that everyone seems to be talking about, one that is almost impossible to avoid“.<sup>19</sup> Der Zuschauer nimmt das Event-Movie bewusst wahr, wodurch sich bei ihm manifestiert, dass dieser Film einfach ein „must-see“ ist, ein Ereignis, das er oder sie nicht vermissen darf. Event-Movies sind Filme mit „water cooler film experience“, Filme, über die Menschen am sinnbildlichen Wasserspender im Büro in den Tagen und Wochen vor bzw. nach dem Start reden.<sup>20</sup> Die Strategie des Event-Movies antizipiert dabei die Auseinandersetzung des Zuschauers mit dem Film. Wie Robert Allen aufzeigt, basiert der Erfolg der groß angelegten Produktionen darauf, dass sie möglichst unterschiedliche Besuchergruppen in die Kinos locken, vom 14-jährigen Actionfan bis zur 60-jährigen Hausfrau. Das Event-Movie wird somit zum Family-Film, der nicht nur im Kino, sondern auch in den verschiedenen anschließenden Märkten weiter vermarktet werden kann.<sup>21</sup>

Dass es Filmen wie *LOTR* gelingt, unterschiedliche Zuschauergruppen ins Kino zu locken, liegt unter anderem an der Verwendung einer postmodernen Ästhetik.<sup>22</sup> In der Tat fällt auf, dass die Betonung von Image über Inhalt sowie die Verschmelzung von filmischer und außerfilmischer Wirklichkeit über das Merchandising Elemente beinhalten, die im Rahmen postmoderner Theorien analysiert werden können. Von Bedeutung ist hier insbesondere Scott Lashes Analyse des postmodernen Mainstreamkinos, welches „foreground(s) spectacle over narrative“.<sup>23</sup> Event-Movies im Stile des High Concepts „use plot as an excuse for a succession of spectacular events“.<sup>24</sup> Aber auch solche postmodernen Spektakel-Filme verwenden durchaus noch Elemente klassischer Narration.<sup>25</sup> Eine spektakuläre Erzählweise, die sich weniger am klassischen Hollywood Kino<sup>26</sup> als an Elementen des Frühkinos<sup>27</sup> oder Montage-Kinos<sup>28</sup> orientiert, ist jedoch eine entscheidende Neuerung des Event-Movies.<sup>29</sup>

Ein weiteres postmodernes Element, das den Erfolg von Filmen wie *LOTR* sicherstellt, ist der eklektische Umgang mit bestehenden Stilelementen.<sup>30</sup> Event-

Movies verweisen auf andere Filme oder sich selbst. Sie verwenden Elemente unterschiedlicher Genre-Kategorien und kombinieren diese neu. *Matrix* (1997) ist Science Fiction *meets* Film Noir *meets* Martial Arts. Auch in *LOTR* lassen sich solche Genre-Kombinationen finden. Legolas Bewegungen in der Schlacht um Helms Deep oder auf den Pelenor-Feldern erinnern nicht so sehr an einen ehrwürdigen Elf, sondern einen Action-Superheld. Was entsteht, sind Doppelcodierungen, die einer „Spiegelung einer Aussage in den Zeichen vorhandener Sinnsysteme“<sup>31</sup> entsprechen. Legolas im Kampf ist sowohl *LOTR* und Fantasy als auch Martial Arts und Intertextualität. Gerade für riskante Produktionen bieten sich solche Doppelcodierungen an, da sie es unterschiedlichen Zuschauergruppen ermöglichen, eigene Bedeutungen zu entwickeln.<sup>32</sup>

Eine Inhaltsanalyse<sup>33</sup> konnte nachweisen, dass die *LOTR*-Filme durchaus eine kohärente Geschichte erzählen. Diese Geschichte ist aber mit einer Vielzahl unterschiedlichster ästhetischer Elemente gewürzt. Von reinen Spektakelpassagen bis zu Horror- oder Liebesszenen finden sich verschiedene Aspekte in den Filmen, die sie für unterschiedlichste Zuschauergruppen attraktiv machen (können).<sup>34</sup>

Daneben zielt die Strategie des Event-Movies darauf, dass Elemente des Films Bestandteil der Alltagskultur werden und sich Leute permanent bewusst oder unbewusst mit dem Film oder damit verbundenen Produkten auseinander setzen. Schon John Fiske zeigt in seiner Analyse des Fernsehens auf, dass Fernsehen, will es populär sein, einen offenen Text darstellen muss, der verschiedenen subkulturellen Gruppen jeweils spezifische Zugänge ermöglicht.<sup>35</sup> Eine postmoderne Ästhetik mit Doppelcodierungen von Bedeutungen legt dabei eine prinzipielle Offenheit der Texte nahe. Ein Medieninhalt, z.B. ein Film, der nur Spielraum für eine mögliche Lesart bietet, wird kaum bei Menschen mit unterschiedlichen subkulturellen Hintergründen erfolgreich sein. Andreas Hepp folgert, dass wenn die Kulturindustrie will, dass ihre Produkte Bestandteil des Alltagslebens werden, dies „eine prinzipielle Anschlussfähigkeit der Waren der Kulturindustrie an die Alltagspraktiken der Leute“ voraussetzt.<sup>36</sup> Fiske entwickelt hierzu den Begriff des *producerly texts*.<sup>37</sup> Zunächst unterscheidet er zwischen „readerly“ und „writerly“ texts (lesbare und schreibbare Texte). Ein lesbarer Text, „does not foreground its own nature as discourse, and appears to promote a singular meaning which is not that of the text, but of the real“ während ein schreibbarer Text „is multiple and full of contradictions, it foregrounds its own nature as discourse and resists coherence or unity (...) it refuses a hierarchy of discourses“.<sup>38</sup>

Das Fernsehen als *producerly text* (produzierbarer Text) kombiniert, so Fiske, die beiden unterschiedlichen Elemente. Der *producerly text* vereinigt „the televisual characteristics of a writerly text with the easy accessibility of the readerly“<sup>39</sup>, und dies wird zum zentralen Kriterium für die Popularität des Textes.<sup>40</sup> Der produzierbare Text ist dabei leicht konsumierbar, besitzt aber keine autoritäre

Stimme mehr, die den Leser auf eine bestimmte Lesart fixiert, sondern ist offen für verschiedene Lesarten und fordert die Zuschauer heraus, dem Text Sinn zu geben. Er ist populär und ermöglicht den Menschen unterschiedliche Bedeutungen an den Text heranzutragen.<sup>41</sup>

Wenn die Popularität eines Films von seiner Anschlussfähigkeit an alltägliche Gespräche abhängt, dann kann eine individualistische Perspektive nicht verwendet werden, um die Popularität eines Films zu erklären. Der Zuschauer muss also nicht über Hilfskategorien wie Stars und Genre informationsökonomisch Unsicherheit beim Filmbesuch reduzieren,<sup>42</sup> entscheidend ist die Möglichkeit, den Film mit dem eigenen Alltagsleben in Verbindung zu bringen. Filme werden demnach angeeignet und nicht bloß rezipiert. Diese Aneignung vollzieht sich dabei immer in historischen und sozialen Kontexten, in denen Filme „wahrgenommen, gedeutet, diskutiert und ins alltägliche Leben integriert werden“.<sup>43</sup> Es findet eine Interaktion zwischen Text und Zuschauer statt, in der etwas „gemeinsames Drittes“ entsteht, das nicht mit dem „Originaltext“, dem Film auf der Leinwand oder der Sendung auf dem Bildschirm, identisch ist“.<sup>44</sup> Filmrezeption findet dabei in „strukturierten Kontexten“ statt, „die unterschiedliche Machtverhältnisse, soziale Ungleichheiten, vielfältige Sinnzuschreibungen, Interessen etc. umfassen“<sup>45</sup>. Daraus folgt auch, dass der Sinn eines Films nicht in diesem selbst liegt und praktisch hermeneutisch abgeleitet werden kann, sondern dass durch die verschiedenen Aneignungspraktiken der Zuschauer „vielfältige und oft widersprüchliche“ Bedeutungen in einen Text gelegt werden können.<sup>46</sup>

Der Zuschauer ist dabei nicht per se frei in seiner Art und Weise der Bedeutungsgenerierung. Die Aktivität des Zuschauers ist nämlich „gebunden an die *Bedingung der Möglichkeit* daran, dass Texte *offen und polysem* sind“.<sup>47</sup> Diese Offenheit entsteht aber innerhalb bestimmter Rahmenbedingungen. Stuart Halls viel zitiertes Encoding-Decoding-Modell<sup>48</sup> ist keinesfalls ein einfaches Kommunikationsmodell,<sup>49</sup> sondern zeichnet sich durch eine komplexe Elaboration der Frage aus, inwieweit der Rezipient tatsächlich unabhängig bei der Bedeutungsgenerierung ist. Das Ideologiekonzept Althussers aufgreifend, spricht Hall von der relativen Autonomie des Kommunikationsprozesses.<sup>50</sup> Basierend auf den Analysen Gramscis kann man im Sinne Halls folgern, dass eine dominante Ideologie die Wahrnehmung der Güter der Kulturindustrie nicht vollständig determiniert. Vielmehr ist die Rezeption durch eine Auseinandersetzung mit hegemonialen Strukturen gekennzeichnet, die jedoch „never a permanent state of affairs and never uncontested“<sup>51</sup> sind. Eine vermeintlich dominante, hegemoniale Ideologie, die man als Strategie des postmodernen Event-Movies identifizieren könnte, stünde in permanentem Konflikt mit unterschiedlichen subkulturellen Erfahrungen, die es ermöglichen, dass verschiedene Subkulturen Elemente der Populärkultur für die Konstruktion eigener Identitäten verwenden, von Schwulen und Lesben, Afro-

AmerikanerInnen und Latinos bis zu Jugendlichen und Yuppies.<sup>52</sup> Unterschiedliche Lesarten entstehen dadurch, dass Kultur „ein Feld sozialer Ungleichheit, auf dem um Macht gekämpft und gerungen wird“<sup>53</sup>, darstellt.

Basierend auf diesen Erkenntnissen lässt sich vermuten, dass die Strategie des Event-Movies Auswirkungen auf die Rezeption der *LOTR* Filme haben wird, welche als Auseinandersetzung zwischen dominanten, hegemonialen Lesarten und spezifisch, subkulturellen analysiert werden können. Dieser Zusammenhang wurde mittels einer standardisierten, quantitativen Befragung von knapp 250 *LOTR*-Zuschauern untersucht. Indem das Event-Movie einen produzierbaren Text darstellt, der für verschiedene Gruppen attraktiv sein soll, antizipiert es den Aushandlungscharakter der Rezeption. Eine Einteilung in dominante, ausgehandelte und oppositionelle Lesarten wird somit schwierig. Was man indirekt als eine vermeintlich dominante Lesart annehmen könnte, stellt eine Sichtweise der *LOTR*-Filme als inhaltsleeres Spektakel dar.

Die Befragung zeigt jedoch, dass diese Sichtweise keineswegs vorherrschend ist. Vielmehr eignen sich die Zuschauer die Filme tatsächlich an und rezipieren sie nicht nur. Aushandlungen zwischen lebensweltlichen Faktoren, Motiven des Kinobesuchs und vor allem die Auseinandersetzung mit dem Roman und die Intensität der Auseinandersetzung mit den Filmen bestimmen mit, wie Zuschauer diese wahrnehmen. Dabei zeigte sich, dass sich etwa ein Drittel der Befragten an Drama-Elementen orientiert, die die Freundschaft und Loyalität der Charaktere in den Vordergrund stellen. Ein weiteres Drittel konzentriert sich vor allem auf den Fantasie-Gehalt der Geschichte. Eine unkritische Akzeptanz des Event-Movies als inhaltsleeres Spektakel ist höchstens bei einem knappen Viertel der Rezipienten ansatzweise festzustellen.<sup>54</sup> Diese Ergebnisse stellen dabei nur eine grobe Vereinfachung der komplexen Aushandlungsprozesse dar.

Die Popularität der *LOTR*-Filme liegt also nicht nur daran, dass sie eine gelungene Umsetzung der Event-Movie-Strategie darstellen; sie zeichnen sich gleichzeitig durch ihre Eigenschaft als offene, polysem strukturierte Texte aus, die auf Basis der wirtschaftlichen und textuellen Rahmenbedingungen unterschiedlichen Zuschauergruppen Angebote zur Bedeutungsgenerierung liefern.

## Anmerkungen:

- <sup>1</sup> Vgl. Clement, Michel: „Erfolgsfaktoren von Spielfilmen im Kino. Eine Übersicht der empirischen betriebswirtschaftlichen Literatur“. In: *M&K*, Jg. 52, 2004, Nr. 2, S. 250 – 271.
- <sup>2</sup> Vgl. Lau, Peter: „Keiner weiß irgendwas. Das größte Problem der Filmindustrie ist unlösbar“. In: *Brand Eins. Wirtschafts magazin*. Jg. 5, 2003, Heft 10, S. 100 – 106.
- <sup>3</sup> Vgl. u.a. Vogel, Harold: *Entertainment Industry Economics*. Cambridge: Harvard University Press 2001.

- <sup>4</sup> King, Geoff: *New Hollywood Cinema. An Introduction*. London, New York: Tauris 2002, S. 53.
- <sup>5</sup> Es handelt sich dabei um die Filme *The Fellowship of the Ring* (*Die Gefährten*, 2001), *The Two Towers* (*Die Zwei Türme*, 2002) und *The Return of the King* (*Die Rückkehr des Königs*, 2003)
- <sup>6</sup> Doyle, Gilian.: *Understanding Media Economics*. London u.a.: Sage 2002, S 104.
- <sup>7</sup> Vgl. Bordwell, David et al.: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London u.a.: Routledge & Kegan Paul 1985; Allen, Robert C. : "Home Alone Together. Hollywood and the family film". In: Melvyn Stokes und Richard Maltby (Hg.): *Identifying Hollywood's Audiences. Cultural Identity and the Movies*. London: BFI 1999, S. 109 - 134.
- <sup>8</sup> Vgl. Blanchet, Robert: *Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des Postklassischen Hollywoodkinos*. Marburg: Schüren 2003; Schwenger, Birgit: *Strategien des Ereigniskinos. Star Wars als neues Erfolgskonzept Hollywoods*. Bochum: Paragon 2002.
- <sup>9</sup> Wyatt, Justin: *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press 1994.
- <sup>10</sup> Maltby, Richard: „Nobody knows everything. Post-Classical Historiographies and Consolidated Entertainment“. In: Steve Neale und Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London, New York: Routledge 1998, S. 38.
- <sup>11</sup> Vgl. Wyatt: High Concept, S. 20.
- <sup>12</sup> Vgl. ebd. S. 22ff.
- <sup>13</sup> Vgl. ebd., S. 129ff.
- <sup>14</sup> Blanchet: Blockbuster, S. 160.
- <sup>15</sup> King: New Hollywood, S.55.
- <sup>16</sup> Horst, Sabine: „Die Rückkehr der Söhne der lebenden Toten. Zur Serialisierung im populären Kino“. In: *Epd-Film*, 04/2003, S. 26 – 31.
- <sup>17</sup> Wyatt: High Concept, S. 13.
- <sup>18</sup> Vgl. Staiger, Janet: „The Hollywood Mode of Production to 1930“. In: David Bordwell et al.: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*. London u.a.: Routledge & Kegan Paul 1985, S. 85 – 154.
- <sup>19</sup> King: New Hollywood, S. 52.
- <sup>20</sup> Vgl. Allen: Home Alone, S. 123.
- <sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 109f.
- <sup>22</sup> Vgl. ebd. S. 109 - 134.
- <sup>23</sup> Lash, Scott: *The Sociology of Postmodernism*. London, New York: Routledge 1990, S. 191.
- <sup>24</sup> Ebd.
- <sup>25</sup> Vgl. Buckland, Warren: "A Close Encounter with Raiders of the Lost Ark. Notes on Narrative Aspects of the New Hollywood Blockbuster". In: Steve Neale und Murray Smith (Hg.): *Contemporary Hollywood Cinema*. London, New York: Routledge 1998, S. 166 – 177.
- <sup>26</sup> Vgl. Bordwell et al.: Classical Hollywood
- <sup>27</sup> Vgl. Gunning, Tom: "The Cinema of Attractions. Early Film, its Spectator and the Avantgarde." In: Thomas Elsaesser, T. (Hg.): *Early Cinema. Space – Frame – Narrative*. London: BFI 1990, S. 56 – 62.
- <sup>28</sup> Eisenstein, Sergej M.: "The Montage of Attractions". In: Richard Taylor (Hg.): *S.M. Eisenstein. Selected Works. Volume I. Writings 1922-34*. London: British Film Institute 1988, S. 33-38.

- 29 Vgl. Blanchet: *Blockbuster*, S. 84ff.; King: *New Hollywood*, S. 179ff.
- 30 Vgl. Harvey, David: *The Condition of Postmodernity*. Malden, Oxford: Blackwell 1989, S. 54f.
- 31 Seeblen, Georg: „Ein postmodernes Welt-Bild aus den USA. David Lynch und das amerikanische Mittelalter“. In: Jürgen Felix (Hg.): *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*. Marburg: Schüren 2002, S. 219
- 32 Vgl. Blanchet: *Blockbuster*, S. 229.
- 33 Vgl. Hartmann, Britta und Wulff, Hans Jürgen: „Vom Spezifischen des Films. Neoformalismus – Kognitivismus – Historische Poetik“. In: *montage/av*. Zeitschrift für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation. Jg. 4, 1995, Bd. 1, S. 5 – 22.
- 34 Vgl. Jöckel, Sven: *Postmodernes Event-Movie. Eine rezipienten-orientierte Analyse der Herr der Ringe Verfilmungen*. Stuttgart: Universität Hohenheim, unveröffentlichte Diplomarbeit 2004.
- 35 Vgl. Fiske, John: *Television Culture. Popular Pleasures and Politics*. London, New York: Methuen 1987.
- 36 Hepp, Andreas: *Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung*. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 1999, S. 71.
- 37 Vgl. Fiske: *Television Culture*, S. 95- 99.
- 38 Ebd., S. 94.
- 39 Ebd., S. 95.
- 40 Vgl. Hepp: *Cultural Studies*, S. 71f.
- 41 Vgl. Jurga, Martin: *Fernsehtextualität und Rezeption*. Opladen, Wiesbaden : Westdeutscher Verlag 1999, S. 127f.
- 42 Franck, Egon und Opitz, Christian. (2003): „Julia Roberts, Tom Hanks & Co. Wie Stars zu effizienten Zuordnung von Filmen auf Filmkonsumenten beitragen“. In: *WiST*, 2003, Heft 4, S. 203 – 208
- 43 Winter, Rainer: *Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*. München: Quintessenz 1992, S. 69
- 44 Mikos, Lothar: „Cultural Studies, Medienanalyse und Rezeptionsästhetik“. In: Udo Göttlich et al. (Hg.): *Die Werkzeugkiste der Cultural Studies Perspektiven, Anschlüsse und Interventionen*. Bielefeld: Transkript 2001, S. 327.
- 45 Winter, Rainer: „Die Produktivität der Aneignung – Zur Soziologie medialer Fankulturen“. In: Werner Holly und Ulrich Püschel, H. (Hg.): *Medienrezeption als Aneignung. Methoden und Perspektiven Qualitativer Medienforschung*. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 1993, S. 68f.
- 46 Mikos: *Cultural Studies*, S. 327
- 47 Müller, Eggo und Wulff, Hans Jürgen: „Aktiv ist gut. Anmerkungen zu einigen empiristischen Verkürzungen der British Cultural Studies“. In: Andreas Hepp und Rainer Winter (Hg.): *Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. Wiesbaden, Opladen: Westdeutscher Verlag 1999, S. 184
- 48 Vgl. Hall, Stuart: „Encoding / Decoding“. In: Stuart Hall et al. (Hg.): *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson 1980, S. 128 – 138.
- 49 Vgl. Winter, Rainer: „Cultural Studies als kritische Medienanalyse. Vom „encoding/decoding“ Modell zur Diskursanalyse“. In: Andreas Hepp und Rainer Winter (Hg.): *Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. Wiesbaden, Opladen: Westdeutscher Verlag 1999, S. 49 – 66
- 50 Vgl. Hall: *Encoding / Decoding*, S: 131.
- 51 Hall, Stuart: „Cultural Studies at the Centre. Some Problematics and Problems“. In: Stuart

Hall et al. (Hg.): *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson 1980, S. 36.

<sup>52</sup> Vgl. Maltby, Richard: *Hollywood Cinema*. Malden, Oxford: Blackwell 2003, S. 545.

<sup>53</sup> Winter: *Cultural Studies*, S. 51

<sup>54</sup> Vgl. Jöckel: *Postmodernes Event-Movie*



## Nils von der Kall und Bjoern Sjut

### Werbung in Computer- und Videospiele. Perspektiven für eine empirische Annäherung

Das Interesse immer breiterer Bevölkerungsschichten an Computer- und Videospiele erstarkt – und damit auch das der Mediaplaner: Ist Werbung in diesem Medium eine interessante Alternative zu traditionellen Umfeldern? In unserem Artikel wollen wir die noch junge Geschichte des *Advergaming* beleuchten und aufzeigen, welche Herausforderungen sich insbesondere bei der Kontakt- und Akzeptanzmessung für die empirische Medienforschung ergeben. Dazu werden die Werbemöglichkeiten strukturiert und der aktuelle Forschungsstand skizziert.

#### Einführung

Das Unterhaltungsmedium der Computer- und Videospiele nimmt an Bedeutung immens zu. Bereits im Jahre 2000 setzte die Spielindustrie in den USA ca. 20 Mrd. Dollar um.<sup>1</sup> Immer größere Teile der Bevölkerung greifen zu Spielsoftware und verbringen mehr und mehr Zeit mit ihnen. Aktuelle Studien aus den USA zeigen, dass Frauen im mittleren Alter zur primären Zielgruppe von webbasierten Spielen zählen<sup>2</sup>, während junge Männer inzwischen sogar dazu neigen, ihren Fernsehkonsum zugunsten von Computer- und Videospiele deutlich einzuschränken.<sup>3</sup> Es erscheint unmittelbar einleuchtend, dass die Werbeindustrie Konsumenten gerne auch in dieser Freizeit erreichen möchte.

Dabei ist Werbung in Computer- und Videospiele kein neues Phänomen. Erste Diskussionen im Usenet oder in Fachzeitschriften datieren zurück auf den Beginn der neunziger Jahre. In Deutschland wurde das erste reine Werbespiel ausgerechnet von einer staatlichen Stelle veröffentlicht: Das Bundesumweltamt wollte mit dem Amiga-Grafikadventure *Das Erbe* Computerspielern den täglichen Umweltschutz beibringen.<sup>4</sup> Seitdem begannen Unternehmen und Organisationen sich systematisch in Spielprogrammen zu präsentieren. Bereits damals stritt man darüber, ob teure Software Werbung enthalten darf, wo Werbung grenzwertig sei und ob das neue Medium Computerspiele darüber nicht verflachen würde.<sup>5</sup> Diese Diskussion wird gerade von der Realität überholt. Denn auch wenn es viele noch nicht bewusst wahrnehmen: der Werbemarkt für Computer- und Videospiele entwickelt sich rasant. Dabei verändert sich bezeichnenderweise die Richtung der Geldflüsse. Wo früher die Spieleindustrie Markenartikler für die Nutzung ihrer Logos bezahlen musste, entdeckt die Industrie heute das Werbepotenzial des Mediums.<sup>6</sup>

## **Das Medium Computerspiel und sein Publikum**

Computer- und Videospiele werden in diesem Artikel synonym behandelt – die Begriffe trennen nur die technische Basis der Spiele (Computer oder Videospielekonsole), beschreiben aber beide interaktive Bildschirmunterhaltung. Computer- und Videospiele sind interaktive Unterhaltungsangebote, die sich im Verlaufe der letzten beiden Jahrzehnte stark ausdifferenziert haben.<sup>7</sup>

Versuche, das breite Feld in ein wissenschaftliches Raster zu zwingen, gibt es viele. Die Schwierigkeit dabei sind die radikalen und schnellen Wandlungsprozesse, denen Spiele unterliegen. Genregrenzen werden regelmäßig gesprengt. Klimmt unterscheidet die Genres Strategie, Rollenspiel, Simulationen, Action, Sport und Adventure<sup>8</sup>. Für den Werbemarkt wird festzustellen sein, dass Werbung bereits heute genreübergreifend eingesetzt wird.

In den letzten Jahren haben sich die Verkaufszahlen von Computer- und Videospiele rasant nach oben entwickelt. „Im ersten Halbjahr 2000 wurden in Deutschland ca. 14,75 Millionen Computerspiele auf CD-ROM und 8,24 Millionen Videospiele für verschiedene Konsolensysteme verkauft“, schreibt Klimmt.<sup>9</sup> Eine Studie der Entertainment Software Association kommt zu dem Schluss, dass inzwischen rund 145 Millionen Menschen weltweit Spielsoftware nutzen. Längst spielen auch nicht mehr nur männliche Jugendliche. Befragungen aus den USA zeigen, dass inzwischen mehr Frauen über 18 Jahren spielen als männliche Kinder und Jugendliche bis 17 Jahre.<sup>10</sup> Das Durchschnittsalter amerikanischer Spieler, so die Studie, sei auf 29 Jahre angewachsen. Inzwischen würden Computerspieler über 50 Jahre schon 17 Prozent aller Spieler stellen – das sei eine Vergrößerung dieser Gruppe um vier Prozent binnen drei Jahren.

Die vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) veröffentlichten Zahlen machen ebenfalls deutliche Steigerungen bei weiblichen und bei älteren Spielern aus, allerdings auf niedrigerem Niveau.<sup>11</sup>

## **Einsatz von Werbung in Computerspielen**

Das Feld der verschiedenen Werbeformen in Computerspielen ist bisher nicht strukturiert. Unserer Meinung nach lassen sich im Wesentlichen drei unterschiedliche Werbeformen unterscheiden, die sich vor allem in der Dimension der Interaktivität unterscheiden. Wir sprechen im Folgenden von Präsenzwerbung, Product Placement und Message Placement.

## 1. Präsenzwerbung in Computer- und Videospiele

Die Präsenzwerbung in Computer- und Videospiele stellt die einfachste Form der Werbung in interaktiven Kontexten dar. Im Spiel werden in der Realität existierende Werbeformen nachgebildet und in den Spielinhalt einfach eingeblendet – entweder begleitend oder unterbrechend. Charakteristische Beispiele für begleitende Werbeformen sind zum Beispiel Bandenwerbung in Fußballsimulationen oder am Rande von Rennstrecken, wie man sie u. a. in *Fifa Soccer 2003* oder der Autospieleihe *Nascar Racing* findet. Im Basketballspiel *Street Hoops* von Activision hängen an den virtuellen Spielflächen Plakate für die Brause Sprite, vorbeifahrende Busse sind ebenfalls mit Werbung für das Getränk bedeckt. Solche Werbung wird möglicherweise häufig kaum bewusst wahrgenommen, weil sie zur dargestellten Realität natürlicherweise dazu gehört.

Unterbrechende Präsenzwerbung ist in kommerziellen Spieletiteln noch relativ selten. *Fifa Soccer* blendete etwa nach jedem Tor eine virtuelle Anzeigetafel mit Werbung für den Fußballschuh „Predator“ ein. Inzwischen scheinen sich aber solche Werbeformen offenbar insbesondere bei kleineren Onlinespielen als Refinanzierungsmöglichkeit durchzusetzen.

## 2. Product Placement

Im Gegensatz zu den einfach dargestellten, nicht in den Handlungskontext des Spiels einbezogenen Präsenzwerbeformen, bietet das *Product Placement* den Spielern mehr Möglichkeiten zur Interaktion. Die Protagonisten des Computerspiels können entweder bestimmte Markenartikel spielbezogen einsetzen oder diese Artikel werden von NPCs (*Non Player Characters*) eingesetzt. Je breiter das Computerspielepublikum wird, desto eher interessieren sich Unternehmen dafür, die Zielgruppe an den Einsatz ihrer Produkte zu gewöhnen.

Ein bekanntes Beispiel ist das Product Placement von Intel und Mc Donald's in dem Spiel *Sims Online* von Electronic Arts. \$2 Millionen Dollar sollen die Verträge wert sein, berichtete die *New York Times*.<sup>12</sup> Spieler können hier Hamburger essen und dadurch den Spaßlevel ihrer Spielfiguren in die Höhe treiben. Verdiente Recken können sogar eigene Mc Donald's-Kioske eröffnen und Fast Food an weitere Spielfiguren vertreiben.

## 3. Message Placement

Noch einen Schritt weiter als das Product Placement geht unserer Meinung nach das *Message Placement*. Statt Markenprodukte in eine vorhandene virtuelle Welt und Geschichte zu integrieren, geht man hier den umgekehrten Weg: Um das

Produkt und seine Botschaft wird eine tragfähige Spielwelt erst entwickelt. Ausgangspunkt ist nicht eine Geschichte oder ein Protagonist, sondern eine Marke bzw. ein Produkt oder eine Dienstleistung.

Erstaunlicherweise ist diese unter dem Gesichtspunkt der Interaktivität fortgeschrittenste Werbeform in Computer- und Videospiele gleichzeitig auch die älteste. Sie steht für die insbesondere in den 80er und Anfang der 90er Jahre entwickelten so genannten Werbespiele, wie etwa das populäre Amiga-Adventure *Das Erbe*, in dem ein geerbtes Haus auf umweltfreundliche Art renoviert werden musste.

Mit steigenden Entwicklungsbudgets für Video- und Computerspiele, die heute mitunter denen von Hollywood-Produktionen ähneln<sup>13</sup>, hatten es reine Werbespiele zunehmend schwerer, sich zu refinanzieren. So verwundert es nicht, dass sich Message Placement heute nur noch bei sehr preiswerten webbasierten Spielen und einigen teuren Ausnahmen findet: Das Werbespiel *America's Army* der US Armee lässt Spieler auf technisch höchstem Niveau das Leben eines amerikanischen Soldaten simulieren. Inklusive Terroristenjagd, im populären Gewand eines Action-Titels.

### **Die Werbeformen unter dem Aspekt der Interaktivität**

Ein besonders interessanter Aspekt der hier vorgeschlagenen Strukturierung liegt in der von der Präsenzwerbung zum Message Placement zunehmenden Interaktivität. Während die Spieler mit Präsenzwerbung quasi nicht interagieren können (denkbar ist allenfalls, dass die Sportler über die dargestellten Bandenwerbungen stolpern) ist Product- und Message Placement weitaus enger in die Handlung des Spiels verwoben. Das bringt interessante Nebeneffekte mit sich. So schlägt etwa Tony Walsh auf [Alternet.org](http://Alternet.org) vor, dass sich Spieler in den Mc Donald's-Restaurants von *Sims Online* tot stellen sollten, um so gegen die Einvernahme der Spielwelt durch den Fastfood-Hersteller zu protestieren.<sup>14</sup> Wenn Autohersteller gegen Gebühr ihre Autos in virtuellen Straßenschluchten platzieren, so müssen sie in der Regel auch damit leben, dass spektakuläre Unfälle realitätsnah simuliert werden. Product- und Message Placement in Computer- und Videospiele bedeutet deshalb, dass der Kommunikator einen wesentlichen Teil seiner Kontrolle über die Botschaft abgibt. Die Werbung hält für den Rezipienten auf einmal nicht mehr nur einen Interpretationsspielraum bereit, sondern wird durch den ihn erst konstruiert. In einer Medienumwelt, die zunehmend beiläufig genutzt wird, scheint es plausibel anzunehmen, dass eine intensive, interaktive Beschäftigung mit einem Produkt oder einer Botschaft die nachhaltigste Werbewirkung zeigt. Die Industrie jedenfalls macht sich Hoffnungen: Scott Lee, X-Box Product Manager, sagt über Autos, die man in Spielen selber fahren kann: „Ab 7 Uhr abends sitzt die junge

Zielgruppe in ihrem Zimmer und spielt X-Box. Da sitzen sie und schauen sich ein Auto stundenlang an. Und dieses Auto werden sie kaufen.“<sup>15</sup> So einfach ist das selbstverständlich nicht. Aber wie wirkt Werbung in Computer- und Videospiele dann?

### Methodik der Werbewirkungsforschung

Für die zentralen Wirkungsgrößen der Werbewirkungsforschung - Akzeptanz, Meinungen/Einstellungen, Wahrnehmung und Handeln – haben sich im Laufe der Zeit bestimmte Verfahren als Standards etabliert. So werden die Akzeptanz von, die Meinung über und die Einstellung zu bestimmten Marken mittels Befragungen erhoben, weil man diese Größen nur erfragen kann. Sie sind gegenüber so genannten objektiven Verfahren (z.B. Beobachtungen, Experimentaldesigns) verschlossen. Dagegen werden die Wahrnehmung und das Handeln über objektive Verfahren gemessen. In Copy-Tests wird einer Versuchsperson ein Exemplar eines Werbeträgers zur Rezeption vorgelegt, z.B. die Ausgabe einer Zeitschrift. Nach der Rezeption wird ermittelt, ob sich die Versuchsperson gestützt oder ungestützt an Werbeinhalte erinnern kann. Die insgesamt am schwierigsten zu ermittelnde Wirkungsgröße, das (Kauf-)Handeln, wird im Rahmen von aufwändigen Aufzeichnungen des Konsumentenverhaltens in Testmärkten erhoben.

<b>Wirkungsebene</b>	<b>Methode</b>
Akzeptanz	Befragung
Meinungen / Einstellungen	Befragung
Wahrnehmung	Copy-Test (Recall/Recognition)
Handeln	Konsumententracking

Tabelle 1: Klassische Methoden der Wirkungsmessung in der kommerziellen Werbewirkungsforschung

Die Arbeitshypothese dieses Artikels lautet, dass sich die Wirkung von Advergaming nur unzureichend mit dem Standard-Repertoire der Werbewirkungsforschung erfassen lässt.

## Der Forschungsstand zu Advergaming

Computerspiele als Werbepattform wurden bislang in der Werbewirkungsforschung stiefmütterlich behandelt. Es gibt nur wenige Studien zur Wirkung von Advergaming. Die Gründe hierfür liegen vermutlich zum einen im schlechten Image von Computerspielen. Computerspiele gelten als verrohend und häufig auch als Gewalt verherrlichend. Zum anderen hat sich ebenfalls Online-Werbung in den letzten Jahren parallel zum Advergaming als neuer Werbeträger entwickelt, der deutlich intensiver erforscht wurde und das Advergaming als Werbeträger in den Schatten gestellt hat.

Eine der wenigen deutschen Studien zur Akzeptanz von Advergaming hat TNS Emnid im Jahr 2004 durchgeführt.<sup>16</sup> Darin wurden 591 Gamer zu ihrer Akzeptanz von und ihrer Einstellung zu Präsenzwerbung in Computerspielen befragt. Die Ergebnisse klingen überwältigend positiv: So geben beinahe drei Viertel (71%) der Befragten an, dass sie sich an echten Marken auf Banden oder Trikots in Spielen nicht stören würden. Weitere zwei Drittel (66%) geben an, dass es sie nicht stören würde, wenn sie in Spielen virtuelle Produkte aus der realen Welt nutzen müssten. Bei diesen Fragen handelt es sich um typische Akzeptanz-Fragen, also darum, ob Advergaming in Spielen akzeptiert und toleriert wird.

Hier treten jedoch einige methodische Probleme auf. Zum einen werden in der Befragung verschiedene Spielegenres nicht unterschieden. Dass die Akzeptanz von Werbung vom Spielgenre abhängig ist, liegt nahe. In einem Fußballspiel steigert echte Bandenwerbung die Authentizität und ist somit vermutlich weit weniger störend als in einem Science Fiction Adventure-Spiel. Ein weiteres Problem dieser Studie ist: Die Fragen setzen voraus, dass sich die Spieler an Advergaming langfristig erinnern. Die Wirkung von Advergaming ist vermutlich aber eher latent und unbewusst. Schließlich sind die Gamer im Allgemeinen auf das Spiel und nicht die Peripherie konzentriert. Daher wird bei der Frage nach der Akzeptanz nicht die tatsächliche Akzeptanz, sondern die allgemeine Einstellung zu Werbung gemessen. Dieser Effekt ist aus früheren Studien bekannt. Eine direkte Abfrage der Werbeakzeptanz hat sich als wenig zielführend erwiesen.<sup>17</sup>

Entscheidend ist noch ein anderes Problem: Selbst wenn die Spieler zu einer Reflexion ihrer Akzeptanz fähig wären, so ist das Ergebnis (71% akzeptieren Werbung, 29% nicht) relativ aussageschwach. Es fehlt ein Bezugspunkt, zu dem dieses Ergebnis in Beziehung gestellt werden kann. Zwar könnten vergleichbare Studien aus anderen Mediengenres zu Rate gezogen werden, etwa zur Akzeptanz von Fernsehwerbung. Da das Fernsehpublikum eine völlig andere soziodemografische und psychografische Struktur aufweist, wäre ein Vergleich wenig valide. Sehr wahrscheinlich wäre, dass diese Unterschiede das Ergebnis verzerren wür-

den, etwa wenn die grundsätzliche Einstellung der Computernutzer zu Werbung negativer ist.

Eine etwas anders angelegte Untersuchung zur Wirkung von Advergaming führte Michelle Nelson an der Universität von Wisconsin-Madison durch.<sup>18</sup> In einem Experimentaldesign untersuchte sie die Wirkung von Präsenzwerbung in Form von Bandenwerbung in einem Autorennspiel und ermittelte tatsächlich eine äußerst positive Einstellung zur Werbung im Spiel. Dabei wurden zwei Versionen (Settings) variiert: In der einen Version enthielt die Bandenwerbung fiktive Werbung, in der anderen reale Werbung. Sie kam dabei zu folgenden Ergebnissen: Reale Bandenwerbung steigert die Authentizität des Spiels, trägt aber nicht signifikant zu einer Steigerung des Spielgefallens bei. Durchschnittlich ein knappes Drittel der Bandenwerbung kann direkt nach dem Experiment von den Befragten genannt werden, wird also erinnert. Langfristig erinnern sich die Versuchspersonen aber nur an 10% der Bandenwerbung. Nach den Ergebnissen von Nelson spielt es eine Rolle, wann und wo die Marke im Spielverlauf erscheint. Es konnten nur wenige Marken gut erinnert werden, vor allem lokale Marken waren den Probanden auch lange Zeit später noch präsent. Bekannte Marken hingegen wurden teilweise gar nicht bemerkt, weil sie auch im täglichen Leben vorkommen und dadurch während der Rezeption quasi „untergehen“. Auf die Markensympathie hat Bandenwerbung keinen Effekt.

Hierbei ist zu bedenken, dass bei der Untersuchung auch nur ein spezifisches Sportspiel getestet wurde. Ob Werbung in anderen Spielgenres die Spieler stört, wurde nur rein theoretisch abgefragt, ohne ihnen die integrierte Werbung auch wirklich zu präsentieren.

Schließlich konnte Nelson zeigen, dass je involvierter eine Versuchsperson die Spielsituation erlebt (je mehr sie sich also auf das Spiel konzentriert), desto weniger Werbebanner erinnert werden. Dieses Ergebnis ist ein ernüchterndes Ergebnis für den Advergaming-Markt. Vereinfacht bedeutet dies: Je spannender ein Computerspiel ist, desto geringer ist der Effekt von Advergaming. Da erfolgreiche Spiele aber auf hohe Spannung und intensives Involvement angewiesen sind, erscheinen die Wirkpotenziale von Advergaming beschränkt.

Anders als der TNS Emnid-Studie gelingt es Nelson durch den gesetzten Stimulus festzustellen, dass sich die Spieler der Werbung zumindest kurzfristig bewusst sind. Dies gewährleistet das Experimentaldesign, in dem die Spieler alle mit demselben Spielerleben konfrontiert werden. Zudem ermöglicht die Messung der Wahrnehmung der Werbung den Vergleich zur Wahrnehmung von Werbung in

anderen Werbeträgern (z.B. Fernsehen) und damit einen so genannten Intermedia-Vergleich.

Statt nach der Akzeptanz der Werbung direkt zu fragen, wird das Spielgefallen und die erlebte Authentizität des Spiels gemessen. Dies sind weitaus objektivere Merkmale als die Akzeptanz, die, wie bereits ausgeführt, im Allgemeinen stark von der generellen Einstellung zur Werbung beeinflusst wird.

Zusammenfassend kann festgehalten werden: Experimentaldesigns eignen sich besser für die Messung von latenten Werbewirkungen als Befragungen (die klassische Methode der Werbewirkungsforschung). Letztere setzen nämlich voraus, dass sich die Befragten der Werbeinhalte bewusst sind, die in Computerspielen platziert sind.

### Evaluation des Forschungsstandes und Ausblick

	<b>Präsenzwerbung</b>	<b>Product Placement</b>	<b>Message Placement</b>
Wahrnehmung	kurzfristig hoch langfristig niedrig	?	?
Akzeptanz	hoch	?	?
Meinungen / Einstellungen	niedrig	?	?
Handeln	?	?	?

Tabelle 2: Forschungsstand zu den Wirkungsgrößen der drei Advergaming-Formen

Die empirische Advergaming-Forschung beschränkt sich bislang lediglich auf eine Advergaming-Form, nämlich die Präsenzwerbung. Die Studien von Nelson und TNS Emnid beziehen sich dabei nur auf die Bereiche Wahrnehmung, Akzeptanz und Meinungen/Einstellungen. Zu Einflüssen von Werbung aus Computer- und Videospiele auf das Handeln gibt es bisher keine Erkenntnisse.

Dagegen liegen für die wirklich genuinen Formen des Advergaming, nämlich Product- und Message Placement, keine Ergebnisse vor. Gerade diese beiden Advergaming-Formen bergen aber vermutlich das größte Potenzial. Kein ande-

rer medialer Werbeträger ermöglicht es, dass die Rezipienten selbst die Produkte verwenden (Product Placement) oder dass sie sich mit bestimmten Zielen identifizieren müssen (Message Placement). Die Advergaming-Forschung steckt insofern noch in den Kinderschuhen und bietet hier eine große Chance für die empirische Medien- und Kommunikationsforschung in den nächsten Jahren.

## Anmerkungen:

- <sup>1</sup> Vgl.: Nelson, Michelle R.: „Exploring Consumer Response to ‘Advergaming’“. In Curt Haugtvedt, Karen Machleit & Richard Yalch (Hg.): *Online Consumer Psychology*. ohne Ort: Lawrence Erlbaum Publishers, 2005 (im Druck).
- <sup>2</sup> Vgl.: Ohne Autor: *Online Gaming Markets to 2007 - The new growth opportunities*. Abgerufen am 8. 05. 2004 unter [http://www.screendigest.com/publications/reports/tv\\_and\\_broadband/online\\_gaming\\_markets\\_to\\_2007/EBAN-5ZRFB2/sample.pdf](http://www.screendigest.com/publications/reports/tv_and_broadband/online_gaming_markets_to_2007/EBAN-5ZRFB2/sample.pdf).
- <sup>3</sup> Vgl.: Downey, Kevin: „Nielsen takes rap for some 18-34 falloff“. In: *Media Life Magazine*, o. Jg., 24. 11. 2004. Abgerufen am 12. 05. 2004 unter [http://www.medialifemagazine.com/news2003/nov03/nov24/2\\_tues/news2tuesday.html](http://www.medialifemagazine.com/news2003/nov03/nov24/2_tues/news2tuesday.html).
- <sup>4</sup> Vgl.: Stangl, Florian: „Die digitale Verführung“. In: *PC Player*, o. Jg., 1994, 8, S. 30-31.
- <sup>5</sup> Vgl.: Lehnhardt, Heinrich: „Großangriff der Reklame“. In: *PC Player*, o. Jg., 1998, 8, S. 36-37.
- <sup>6</sup> Vgl.: Richtel, Matt: „Product Placements Go Interactive in Video Games“. In: *New York Times*, o. Jg., 17. 9. 2002.
- <sup>7</sup> Vgl.: Klimmt, Christoph: „Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug.“ *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 13, 2001, 1, S. 22-32.
- <sup>8</sup> Vgl.: Klimmt, Christoph: *Wie du mir, so ich dir. Eine empirische Untersuchung zur besonderen Faszinationskraft von Computer- und Videospielen aus medien- und spielpsychologischer Perspektive am Beispiel von „Tomb Raider“ und Lara Croft*. Hannover: Unveröffentlichte Diplomarbeit, Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung der Hochschule für Musik und Theater.
- <sup>9</sup> Vgl.: Klimmt: *Computer-Spiel*.
- <sup>10</sup> Vgl.: Reuters: „Video games now draw more women than boys.“ In: *USA Today*, o. Jg., 26.08.2003.
- <sup>11</sup> Vgl.: VUD: *Jahrbuch 2001 – Unterhaltungssoftwaremarkt in Deutschland*. München: Entertainment Media Verlag., S. 31-34.
- <sup>12</sup> Vgl.: Richtel, Matt: *Product Placements*.
- <sup>13</sup> Vgl.: Lewis, Peter: „The biggest Game in Town“. In *FORTUNE* o. Jg, 2003, 5. Abgerufen am 15. 04. 2004 unter <http://www.fortune.com/fortune/subs/article/0,15114,480222,00.html>.
- <sup>14</sup> Vgl.: Walsh, Tony: *Big Mac Attacked*. Abgerufen am 04. 04. 2004 unter <http://www.alternet.org/story/14530>.
- <sup>15</sup> Vgl.: Lienert Anita: „Video Games open new path to market cars“. In: *The Detroit News* o. Jg, 15. 2. 2004. Abgerufen am 15. 04. 2004 unter <http://www.detnews.com/2004/autosinsider/0402/15/b01-64356.htm>.
- <sup>16</sup> Vgl.: TNS Emnid: *Virtualität stärkt die Markenglaubwürdigkeit*, Berlin: TNS Emnid 2004.
- <sup>17</sup> Vgl. zu diesem Problem im Zusammenhang mit Fernsehwerbung Hofstätter, K. und Horn,

I: Werbung in Deutschland.

- <sup>18</sup> Vgl.: Nelson, Michelle: „Recall of Brand Placements in Computer/Video Games“. In: *Journal of Advertising Research*, o. Jg., 2002, 2, S. 80 – 92.

## Christian Riedel

### Werbung und Computerspiel – *The Sims Online* zwischen Persuasion und Aneignung

Seit es Computer gibt, gibt es auch Computerspiele. Doch was vor 40 Jahren zwischen Programmiererlaune und Austesten der Möglichkeiten eines Großrechners begann<sup>1</sup>, hat sich heute zur ‚Killer‘-Applikation einer einstigen Rechenmaschine entwickelt. Computerspiele sind nicht mehr nur Teil der Jugendkultur, sondern ein umfassendes populäres Phänomen. Immer mehr Erwachsene widmen Teile ihrer Freizeit dem Spiel in virtuellen Welten. Längst haben die Umsätze mit Videospiele die des Kinos überholt.<sup>2</sup>

Doch je mehr Zeit Menschen spielend vor dem Computer verbringen, desto weniger Zeit können sie sich anderen Medien widmen. Und so reagiert die von Zuschauern abhängige Werbewirtschaft und entdeckt das Computerspiel. Product Placement, die Einbeziehung von Marken und Produkten in die redaktionellen Teile der Medien, ist schon lange Teil der alltäglichen Medienerfahrungen. Es erscheint logisch, dass die Werbung auch diesen Kanal zum Konsumenten zu nutzen versucht. Für die Platzierung ihrer Produkte im Computerspiel *The Sims Online*<sup>3</sup> zahlten der Computerchiphersteller Intel und die Fast Food-Kette McDonalds um die 2 Mio. US-Dollar.<sup>4</sup>

Das Nachrichtenmagazin *Der Spiegel* beschrieb in der Ausgabe vom 08.09.2003 diese Form der Werbung hingegen „als ein zweischneidiges Schwert. [...] Nie zuvor [...], konnte sich die Werbeindustrie so dicht an die Phantasien der Kunden heranpirschen. Doch selten war der Erfolg so unsicher, denn die Traumwelt folgt eigenen Gesetzen“<sup>5</sup>

Noch bevor *The Sims Online* 2002 startete, rief der Internet-Aktivist Tony Walsh bereits zu virtuellen Protesten gegen McDonalds auf. Spieler sollten ihre Spielfiguren vor einem virtuellen McDonalds Restaurant verhungern lassen<sup>6</sup>.

Die Frage, die sich daraus ergibt, ist die nach den Gesetzen der Traumwelt. Wie wirkt sich die Spielsituation, verstanden als die Interaktion des Spielers mit dem Computerspiel, auf die im Computerspiel platzierte Werbebotschaft aus?

Am Beispiel von *The Sims Online* soll versucht werden sich der Fragestellung zu nähern. Der Nachfolger des mit 25 Mio. verkauften Kopien wohl erfolgreichsten Computerspiels aller Zeiten *The Sims*<sup>7</sup> erlaubt es Spielern aus der ganzen Welt, über das Internet eine Identität in der virtuellen Stadt Alphaville zu übernehmen. Die Welt der Sims ist dabei nicht bevölkert von Monstern und Soldaten. Es geht um das ‚ganz normale Leben‘. Die Spieler übernehmen die Rollen von Kellnern und Fabrikarbeitern. Mit dem verdienten Geld kann der Spieler sein virtuelles Traumhaus errichten, einrichten und vor seinen „Nachbarn“ mit seinem Besitz prahlen, von

der antiken römischen Statue bis hin zum Plasmafernseher im Wohnzimmer. Die Analyse wendet sich dabei im Folgenden drei Komplexen zu: erstens der Werbung, zweitens dem Medium Computerspiel und schließlich der Spielsituation.

## 1. Die Werbung

Wie sich die Spielsituation auf die im Computerspiel platzierte Werbebotschaft auswirken soll, kann aus einer marketingorientierten Perspektive beantwortet werden, aus der sich die strategischen Interessen der Werbetreibenden theoretisch begründen lassen.

In den wenigen Arbeiten zu Werbung in Computerspielen<sup>8</sup> stellen sich die Entscheidungen so dar, dass von dem Kontext des Computerspiels meist intuitiv<sup>9</sup> auf das Zielpublikum geschlossen wird, welches durch den emotionalen Reiz des Spiels im Sinne Kröber Riels für aktivierter und somit aufmerksamer gehalten wird<sup>10</sup>. Die andauernde Spielzeit ermöglicht, dass die Emotionen der Spielsituation auf das Produkt bzw. Markenimage übertragen werden.

Laut einer Studie des Marktforschungsinstituts TNS Emnid von 2004 gibt ein Fünftel der Befragten an, dass in einem Spiel integrierte Produkte des realen Lebens eine positive Auswirkung auf ihre Markensympathie haben. Zudem spielt die Mehrheit der Befragten im Schnitt zwischen 30 Minuten und einer Stunde täglich.<sup>11</sup> Andere Studien geben an, dass Online Spieler bis zu 27 Stunden pro Woche mit Spielen verbringen.<sup>12</sup> Product Placement erscheint also in *The Sims Online* aus der theoretischen Perspektive des Marketings als ein überzeugendes Kommunikationsinstrument.

Da aber die Werbewirtschaft den Erfolg von Werbemaßnahmen nicht direkt messen kann, versucht sie anhand von Modellen der Kaufentscheidung Kausalitäten herzustellen.<sup>13</sup> Diese orientieren sich meist an Stimulus-Response-Modellen, die anhand empirischer Labordaten<sup>14</sup> ein operationalisiertes Wissen produzieren, das für systeminterne Entscheidungen und damit zum Systemerhalt genutzt wird.<sup>15</sup> Dabei bleibt nicht nur die Heterogenität von Computerspielen weitestgehend unbeobachtet. Ebenso wird die Spielsituation lediglich als ein Reiz festgesetzt, der den Konsumenten per se positiv zur Aufnahme der Werbebotschaft aufschließt. Trotz ihres empirischen Wissens um die Konsumenten eignen sich diese Modelle aber nicht, um sich der Fragestellung zu nähern, da es ihnen nicht um ein Verstehen, sondern um die Ausweitung einer bestehenden ökonomischen Strategie geht. Damit sind sie auch nicht in der Lage, die Fehlschläge dieser Strategien zu beurteilen. Trotz der Ähnlichkeit zum erfolgreichen Vorgänger *The Sims* ist *The Sims Online* mit bisher ca. 57.000 Spielern statt der erwarteten Million das erfolgloseste Spiel der Sims-Welt.<sup>16</sup>

Die Fragestellung zwingt dazu, das Computerspiel und die Spielsituation aus einem Blickwinkel heraus zu analysieren, den die kausalen Annahmen des Marketings nicht einnehmen können.

## 2. Das Medium

Zur Analyse soll das Computerspiel als ein Medium im weitesten Sinn verstanden werden, welches Bedeutungen durch die Verwendung von Zeichen, die auf etwas anderes als sich selbst hindeuten, vermittelt. Zudem soll diese Definition alle Formen von Unterhaltungssoftware umfassen, die, unabhängig ob sie auf Text oder audiovisueller Darstellung basieren, eine elektronische Plattform und ein Interface benötigen sowie von einem oder mehreren Spielern gespielt werden können.

Die Charakterisierung von Computerspielen durch ihre Elemente sagt aber nichts über das Wesen eines Computerspiels aus. So beschrieb Johan Huizinga die Merkmale eines Spiels bereits 1938:

*Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“.*<sup>17</sup>

Diese Definition steckt den Rahmen ab, ein Spiel als solches zu erkennen. Das Besondere des Computerspiels liegt dabei in der Darstellung des Handlungsraums am Bildschirm. Damit unterscheidet es sich sowohl von anderen Spielen als auch von anderen nicht computergestützten (Bild)Medien. Der Spieler wird somit doppelt konstituiert. Neben seiner Funktion als Handelnder wird ihm noch die Funktion als Sehender zugeordnet, die seine Position des Handelnden im Bildraum bestimmt.<sup>18</sup>

Um das Verhältniss zwischen Sehen und Handeln beschreiben zu können, soll die Bildschirmdarstellung als ein medialer Text betrachtet werden. Die am Bildschirm dargestellten Zeichen müssen im Sinne des Spiels gelesen und interpretiert werden, um das Computerspiel bestreiten zu können. Das Handeln des Spielers wird anhand des vorprogrammierten Zeichenvorrats dargestellt, wobei die Zeichenfolge variabel ist. Espen Aarseth beschreibt einen solchen Text als einen Cybertext.<sup>19</sup> Cybertexte sind nach Aarseths Definition *ergodisch*.<sup>20</sup> Sie zeichnen sich dadurch aus, dass der Text in neuen Konfigurationen zusammengestellt werden kann.

Im Gegensatz zu einem Buch oder einem Film ist die Anordnung der Zeichen nicht fixiert, sondern unterliegt einem (Spiel)Handeln.<sup>21</sup> Dies ist nicht mit unter-

schiedlichen Interpretationen eines Textes zu verwechseln, sondern beschreibt die Struktur des Textes, die sich erst zur Laufzeit des Spiels entfaltet. Bei der Analyse von Computerspielen macht es daher Sinn, eine Programm- und eine Repräsentationsebene zu unterscheiden. Die Programmebene beschreibt die Regeln und Handlungsoptionen. Die Repräsentationsebene beinhaltet die Bildschirmdarstellungen, welche auf der Programmebene aufbauen.

Bei *The Sims* und *The Sims Online* bedienen sich beide Spiele in ihrer Repräsentation am Bildschirm einer comic-haften Ästhetik, die in zoombarer isometrischer Aufsicht alltägliche Gegenstände und Handlungen darstellt. Im Kontext des „normalen Lebens“ haben auch Marken wie McDonalds und Intel einen scheinbar angestammten Platz. Auf der Programmebene ist *The Sims* relativ eindeutig einem Strategiespiel zuzuordnen, während *The Sims Online* viel mehr einem Multi User Dungeon ähnelt.

Jeder Spieler steuert in *The Sims Online* eine Figur und entwickelt in Interaktion zu den anderen Spielern, besonders über die Möglichkeit des Chats, eine Rolle in einer virtuellen Gemeinschaft. Im Gegensatz zum Single- Player Spiel *The Sims* besitzen somit alle Spieler in Interaktion Einfluss auf den sich gemeinsam entfaltenden Text.

Die dem Spieler vom Spiel nahegelegte offene Spielweise im Kontext des ‚normalen Lebens‘ ist dabei tief verwurzelt innerhalb eines konsumkapitalistischen Common Sense: Homosexualität wird toleriert, Nacktheit und Gewalt wird ausgeblendet, Konsum wird vom Spiel belohnt, Armut resultiert allein aus dem Spielversagen. Beide Spiele versuchen das konsumkapitalistische System, in dem sie produziert wurden und zu dem natürlich auch Werbung gehört, durch das Spiel zu bestätigen und den Spieler im Sinne des Systems zu disziplinieren.

In diesem Verhältnis zwischen Handlungsoffenheit und Persuasion spiegelt sich die wohl essentiellste Dichotomie der Sims. Betrachtet man nur die nahegelegte Spielweise und überträgt diese auf den realen Spieler, ist es leicht, einen Verblendungszusammenhang, wie ihn die kritische Theorie entwirft<sup>22</sup>, auf beide Spiele zu übertragen. Ein Spieler, der die Zeichen des Spiels allein im Sinne der Produktionsseite liest, ist aber ebenfalls lediglich ein implizierter Spieler. Eine solche Sichtweise widerspricht nicht nur dem aktiven Prozess des Spielens. Die Spielsituation beinhaltet im Sinne des Cybertext- Konzeptes die Teilhabe an der Textproduktion. Neben der implizierten Spielsituation ist auch die reale Spielsituation zu beleuchten.

### 3. Spielsituation

Eine Annäherung an die Spielsituation bedarf also eines Perpektivenwechsels hin zum Rezipienten, der sich mit einem an den Cultural Studies orientierten Analyseansatz vollziehen lässt. Innerhalb der Cultural Studies entwickelte sich

die Vorstellung, dass der alltägliche vergnügliche Umgang mit Populärkultur eine produktive Form des Widerstandes sein kann - eine Sichtweise, die eng mit den Arbeiten John Fiskes verbunden ist.<sup>23</sup> Für Fiske lässt sich Populärkultur nicht ohne einen aktiven Rezipienten erklären, daher trennt er zwischen einer finanziellen und einer kulturellen Ökonomie. Innerhalb der finanziellen Ökonomie werden Waren (auch mediale Texte) arbeitsteilig produziert und distribuiert. In der kulturellen Ökonomie hingegen, die zumindest in Teilen von der finanziellen Ökonomie entkoppelt ist, werden die Rezipienten selbst zu Produzierenden, indem sie, ausgehend von ihrer Alltagsituation, die medialen Texte der „Kulturindustrie“<sup>24</sup> als Ressourcen verwenden, um eigene Bedeutungen und eigenes Vergnügen zu konstituieren. So wird auch nicht jeder Text, den die Kulturindustrie produziert, automatisch innerhalb der kulturellen Ökonomie zur Popkultur.<sup>25</sup>

*Texte transportieren immer die Interessen der herrschenden Klasse, denn diese Interessen haben die Produktionsbedingungen entwickelt, und die Produktionsbedingungen sind notwendigerweise in das Produkt eingeschrieben. Die Verwandlung in eine Ware [commodification], die kapitalistische Ideologie und das Patriarchat wirken als starke Kräfte in den Texten, aber die Beschreibung dieser Kräfte beschreibt nicht die Totalität der Möglichkeiten, nach denen Texte funktionieren können.<sup>26</sup>*

Aus der Beobachtung ‚erfolgreicher Texte‘ kristallisieren sich jedoch eine Reihe von Merkmalen populärer Texte heraus, die Fiske unter dem Begriff des *produzierbaren Textes* zusammenfasst<sup>27</sup> und an der Polysemie dieser Texte fest macht.<sup>28</sup> Dadurch, dass polyseme Texte offen für verschiedenste Lesarten sind, können sie auch in den unterschiedlichsten alltäglichen kulturellen Kontexten produktiv angeeignet werden. Dies ist natürlich von der Kulturindustrie gewünscht, aber mit der Zunahme von struktureller Offenheit eignen sich polyseme Texte auch dazu, mit abweichenden Lesarten den Meinungen der Kulturindustrie entgegenzulaufen. Sowohl *The Sims* als auch *The Sims Online* sind als Cybertexte in einem besonderen Maße produzierbare Texte im Sinne Fiskes. Die Produktivität der Rezipienten ist nicht mehr getrennt vom Text, sondern ‚passiert‘ direkt in der Neuordnung der Zeichen. Bei *The Sims Online* entsteht zudem der mediale Text aus der spielerischen Interaktion aller durch das Internet verbundenen Einzelspieler.

Zwar ist es bisher nicht zu den angekündigten Protesten in *The Sims Online* gekommen. Doch hat sich gegen den Willen des Herstellers eine lebhaft virtuelle Bondage/ Sado- Maso Community gebildet. Ein Teenager leitet als Oberhaupt eine virtuelle Mafiagruppe, die andere Mitspieler erpressen, und Spieler ‚arbeiten‘ als virtuelle Prostituierte, obwohl es eigentlich keine Zeichen im Programmcode gibt, um Dominas, Mafiosi oder Prostituierte zu beschreiben.<sup>29</sup>

Solche Spielpraktiken rund um die Diskurse der Sexualität und des Verbrechens beinhalten nicht nur einen im Sinne De Certeaus taktischen<sup>30</sup> Widerstand gegen die Spielregeln des Herstellers, sondern provozieren gleichsam das gesamte System sozialer Kontrolle. Solche „evasiven Vergnügen“<sup>31</sup> äußern sich im Ausbrechen aus der Disziplinarkontrolle und bringen diese gleichzeitig in Gefahr, zeigen sie doch, wie fragil soziale Kontrolle sein kann.

*Anything out of control is always a potential threat, and always calls up moral, legal, and aesthetic powers to discipline it. The signs of the subordinate out of control terrify the forces of order (whether moral, legal, or aesthetic), for they constitute a constant reminder of both how fragile social control is and how it is represented; they demonstrate how escaping social control, even momentarily, produces a sense of freedom.<sup>32</sup>*

So wird das Verhalten dieser Spieler in der Presse sensationalisiert. „The dark side of digital utopia“<sup>33</sup> titelte BBC News im Dezember 2003.

Im Verständnis der Betriebswirtschaft kann das nicht mehr das wohlige Umfeld sein, in dem sich die Werbebotschaft entfaltet. Im Gegenzug nutzt der Hersteller die Regelherrschaft, um gegen schlechte Presse vorzugehen. Im Kampf um die Bedeutung von *The Sims Online* versuchen neue Regeln die Spielräume für subversives Verhalten zu verkleinern, immer mit der Gefahr das populäre Potential zu verspielen.

*[...] die Leute werden kaum eine Ware wählen, die nur den ökonomischen und ideologischen Interessen der Herrschenden dient.<sup>34</sup>*

## **Fazit:**

Durch das Wechselspiel von Handeln und Beobachten aller Spieler erhält der produzierbare Text *The Sims Online* eine weitere polyseme Qualität. Der entstehende Text ist so offen, dass er von einer Vielzahl verschiedener Spieler angeeignet werden kann, die aktiv ihre Bedeutungen und Vergnügen produzieren. Diese können sich auch in vielfältiger Weise gegen die den Spieler umgebenden Machtverhältnisse, zu denen auch die Werbung gehört, richten. *The Sims Online* enthalten oder übermitteln so gesehen nicht Bedeutungen und Vergnügen, sondern rufen Bedeutungen und Vergnügen hervor. Für die Produktion von Bedeutungen/Vergnügen ist letztlich der Rezipient verantwortlich, und dies geschieht hauptsächlich in seinem Interesse.

So gesehen ist die Spielsituation ein komplexer, keineswegs aus dem Spiel herauszulesender Prozess. Die Fragestellung kann also aus dieser Perspektive

zumindest für *The Sims Online* nicht beantwortet werden, da es keine zu verallgemeinernde Spielsituation gibt. Die Aneignung von *The Sims Online* ist vielfältig und reicht von der Beleuchtung der eigenen Identität bis hin zum karnevalesken Ausbrechen aus der alltäglichen sozialen Kontrolle.

Im selben Atemzug erscheint die theoretische Konzeption der Werbewirtschaft noch etwas fragwürdiger. Es erhärtet sich an diesem Beispiel der Verdacht, dass solche kausalen Theorien hauptsächlich dem eigenen ökonomischen Erhalt des Werbesystems dienen.

Damit führt sich Werbung nicht ad absurdum. Der Werbung jedwede Wirkung abzustreiten und so die Macht der Kulturindustrie in die Hand der Konsumenten zu legen, überschätzt nicht nur die Kraft des Widerständigen, es setzt einen unrealistischen souveränen Konsumenten voraus und entspricht so, nur einer neuen Version des pluralistischen Arguments des Kapitalismus.<sup>35</sup> Als allgegenwärtiger Teil unserer alltäglichen Wirklichkeitskonstruktion bleibt die Werbung auch eine prägende Kraft unserer Mediensozialisation.<sup>36</sup> In der Totalität ihres Vorhandenseins schafft Werbung einen Konstruktionsrahmen aus Bildern und Identitätsangeboten. Obschon sie deren einzelne Nutzung durch den Konsumenten nicht prognostizieren kann, zwingt sie den Leuten diese Bedeutungsangebote als Ressource für ihre eigene Produktion von Bedeutung auf.

Doch zwingt der Kampf um Aufmerksamkeit, damit diese Bedeutungsangebote ein nutzbarer Teil der Konsumentenwirklichkeit werden können, in weitere Dilemmata. Neben der bekannten Aufmerksamkeitsspirale<sup>37</sup> zwingt die Differenzierung von Produkten durch ein Bedeutungsangebot, ein Image<sup>38</sup>, gleichzeitig dazu, dieses im öffentlichen Diskurs widerspruchsfrei zu halten, damit es für den Konsumenten als Identitätsfaktor annehmbar bleibt.<sup>39</sup>

So gesehen sind die Aneignungsformen von *The Sims Online*, die innerhalb eines öffentlichen Diskurses von den Medien sensationalisiert werden, für das Image der werbetreibenden Unternehmen McDonalds und Intel ein ebenso großes Risiko wie die angekündigten Proteste im Spiel. Das familienfreundliche Image wird gefährdet durch die Verbindung zu „Cyberprostitution“ und „Mafiaaktivitäten“. Eben diese verschachtelten und nur schwer einsehbaren Konflikte machen *The Sims Online* zu einem Kampfplatz der Bedeutungen und zeigen, dass die Interessen der Werbetreibenden zumindest dort gefährdeter sind als in anderen Medien, da sich Widerständiges direkt im Medium ausagieren kann.

Doch bleibt es immer Ziel von Werbung, Marken und Produkten im Kampf um Aufmerksamkeit Wirklichkeit zu verschaffen. Trotz der beschriebenen Widerständigkeiten muss die Werbung zwangsläufig auch das Computerspiel besetzen und wird auf dieses zurückwirken.<sup>40</sup> Die Dilemmata der Werbewirtschaft werden so gesehen durch das Computerspiel nicht vereinfacht sondern komplexer. So bleibt die Erkenntnis der Komplexität des zu untersuchenden Sachverhaltes zu betonen.

Die Vielzahl von Variablen und Abhängigkeiten erinnert wieder an den Gedanken Johan Huizingas, dass der Witz des Spiels letztlich überlogisch bleibe und nicht zu erkennen sei.<sup>41</sup> Und so erhärtet sich vorerst nur eine alte Erkenntnis: „Nach dem Spiel ist vor dem Spiel.“<sup>42</sup>

## Anmerkungen:

- <sup>1</sup> Vgl. Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer*. Heidelberg: Heise 2002, S.19-69.
- <sup>2</sup> Vgl. Jensen, Lars: „Das Spiel geht weiter“. In: *Brand eins* 04/2003, S.46-50.
- <sup>3</sup> *The Sims Online*. Electronic Arts / Maxis 2002.
- <sup>4</sup> Vgl. OV: „Werbedeal bringt Electronic Arts Millionen“. In: <http://www.presstext.de/pte.ms?pte=02091741>, abgerufen am 15.04.2003.
- <sup>5</sup> Schmund, Hilmar: „McDonalds im Phantasieland“. In: *Der Spiegel* 37/2003- 08 September 2003 / Online: <http://www.spiegel.de/spiegel/0,1518,264611,00.html>, abgerufen am 08.09.2003.
- <sup>6</sup> Walsh, Tony: „Big Mac attacked“. In: <http://www.alternet.org/story.html?StoryID=14530>, abgerufen am 10.09.2003.
- <sup>7</sup> *The Sims*. Electronic Arts / Maxis 2000. & Vgl. Lenhardt, Heinrich: „Die Sims 2“. In: *PC Games* 09/2003, S.38-45.
- <sup>8</sup> Vgl. Kleeberger, Jürgen: „Online Gaming as Marketing and Sales Catalyst“. unveröff. MBA-Thesis der University of St.Gallen 2002. In: [http://www.gamasutra.com/education/theses/20030721/kleeberger\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/education/theses/20030721/kleeberger_01.shtml), abgerufen am 13.11.2003. & Vgl. Nelson, Michelle R.: „Recall of Brand Placements in Computer and Video Games“. In: *Journal of advertising research* March/April 2002. New York, S. 80-92.
- <sup>9</sup> Vgl. Bente, Klaus :*Product Placement: Entscheidungsrelevante Aspekte in der Werbepolitik*. Wiesbaden: Dt. Uni.-Verlag 1990, S.108.
- <sup>10</sup> Vgl. Kroeber Riel ,Werner / Weinberg, Peter :*Konsumentenverhalten- von Werner Kröber-Riel und Peter Weinberg*. 6.völlig überarbeitete Aufl. München: Vahlen 1996, S.58.
- <sup>11</sup> TNS Emnid Pressemeldung: „Virtualität stärkt die Markenglaubwürdigkeit“. In: [http://www.tns-emnid.com/presse/p-2004\\_02\\_05.html](http://www.tns-emnid.com/presse/p-2004_02_05.html), abgerufen am 15.02.2004.
- <sup>12</sup> Vgl. Kleeberger: „Online Gaming...“, S. 58.
- <sup>13</sup> Kloss, Ingomar: *Werbung: Lehr-, Studien- und Nachschlagewerk*. 2. völlig überarbeitete und stark Erw. Aufl. München, Wien: Oldenbourg 2000, S.54.
- <sup>14</sup> Vgl. Schierl, Thomas: *Werbung im Fernsehen: Eine medienökonomische Untersuchung zur Effektivität und Effizienz werblicher TV Kommunikation*. Köln: Harlem 2003, S.14.
- <sup>15</sup> Vgl. Winter, Rainer: *Der Produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. München: Quintessenz 1995, S.12f.
- <sup>16</sup> Vgl. Associated Press (AP): „Online Consoles Soar While PCs Stumble“. In: <http://pqasb.pqarchiver.com/ap/599610331.html?did=599610331&FMT=ABS&FMTS=FT&date=Mar+25,+2004&author=MATT+SLAGLE&desc=Tale+of+two+video+game+worlds:+Online+consoles+soar+while+PCs+stumble>, abgerufen am 25.03.2004.
- <sup>17</sup> Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 1986 [1956, 1938], S.37 Hervorhebungen im Original.
- <sup>18</sup> Vgl. Neitzel, Britta: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*. unveröff. Inaugural-Dissertation, Bauhaus Universi-

tät Weimar 2000, S.56.

- <sup>19</sup> Vgl. Aarseth, Espen J.: *Cybertext- Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London: JohnHopkins Press 1997, S.1.
- <sup>20</sup> Gebildet aus altgriechisch *érgon* (Arbeit) und *ódos* (Weg), vgl. ebd.
- <sup>21</sup> Vgl. ebd.
- <sup>22</sup> Vgl. Adorno, Theodor W.: „Resume über Kulturindustrie“. In Pias, Claus / Vogl, Joseph/ Engell, Lorenz / Fahle, Oliver / Neitzel, Britta (Hg): *Kursbuch Medienkultur: die massgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart: DVA 1999 , S.202-208.
- <sup>23</sup> Vgl. Hepp, Andreas :*Cultural Studies und Medienanalyse*. Opladen, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 1999, S.66ff.
- <sup>24</sup> Adorno: „Resume über Kulturindustrie“, S.202f.
- <sup>25</sup> Vgl. Fiske, John (2001): „Die populäre Ökonomie“. In Winter, Rainer/ Mikos, Lothar (Hg.): *Die Fabrikation des Populären- Der John Fiske Reader*. Bielefeld:Transcript, S.111-139. & Vgl. Ders.: *Understanding Popular Culture*. London, New York: Routledge 1989, S.26f.
- <sup>26</sup> Ders.: „Wie ein Publikum entsteht. Kulturelle Praxis und Cultural Studies“. In: Hörning, Karl H. / Winter, Rainer (Hg.): *Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999, S. 238-264. S.261.
- <sup>27</sup> Vgl. Ders.: *Understanding Popular Culture*, S.103.
- <sup>28</sup> Vgl. ebd., ff.
- <sup>29</sup> siehe: <http://www.alphavilleherald.com/archives/000049.html>, abgerufen am 16.06.2004  
<http://www.alphavilleherald.com/archives/000066.html>, abgerufen am 16.06.2004  
<http://www.alphavilleherald.com/archives/000089.html>, abgerufen am 16.06.2004.
- <sup>30</sup> De Certeau, Michel: *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve Verlag 1988, S.85ff.
- <sup>31</sup> Fiske: *Understanding Popular Culture*, S.69.
- <sup>32</sup> Ebd.
- <sup>33</sup> BBC News: „The dark side of digital utopia“. In: <http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/2/hi/technology/3334923.stm> 2003, abgerufen am 22.12.2003.
- <sup>34</sup> Fiske, John: *Die Lesarten des Populären*. Wien: Erhardt Löcker 2003 [1989], S.18.
- <sup>35</sup> Vgl. Hepp: *Cultural Studies und Medienanalyse*, S.142.
- <sup>36</sup> Vgl. Schmidt, Siegfried J.: „(Fernseh-)Werbung oder die Kommerzialisierung der Kommunikation“. In: Müller Funk, Wolfgang / Reck, Hans Ulrich (Hg): *Inszenierte Imagination, Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien*. Wien, New York: Springer, S.25-43.
- <sup>37</sup> Vgl. ebd., S.28.
- <sup>38</sup> Vgl. Kloss: *Werbung: Lehr-, Studien- und Nachschlagewerk*, S.121.
- <sup>39</sup> Vgl. Klein, Naomi: *No Logo !*. Gütersloh: Riemann Verlag, Bertelsmann Gruppe, 2.Auflage 2002, S.355-375.
- <sup>40</sup> Vgl. Kline, Stephen: *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing / Stephen Kline, Nick Dyer- Witheford, and Graig de Peuter*. Quebec City: McGill- Queen's University Press 2003, S. 220ff.
- <sup>41</sup> Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*. S.11.
- <sup>42</sup> Sepp Herberger 1954 zit. nach <http://www.dfb.de/dfbteam/nationalteam/statistik/trainer/herb.html>, abgerufen am 2.6.2004.



## Kerstin Volland

### Die Ästhetik der ‚RaumZeit‘. Zeitoptik in der *Matrix*-Trilogie.

Filmkunst ist Zeitkunst, denn ein grundlegendes Prinzip des Films ist die Bewegung in der Zeit. Der Film ist in der Lage, Zeit aufzuzeichnen und ein temporales Kontinuum auf die Leinwand zu projizieren. Doch damit ist sein Potential nicht erschöpft. Der Film erschließt einen Raum, in dem unterschiedlichste Facetten der Zeit sinnlich erfahrbar werden. Er fungiert als Medium der Zeitgestaltung, das aufgrund seiner technischen, narrativen und optischen Möglichkeiten eine Vielzahl zeitlicher Impressionen zu erzeugen vermag: rasante, melancholische oder verstörende. So begegnen uns in den *Matrix*-Filmen von Larry und Andy Wachowski Formen der Zeitästhetik, die irritieren, indem sie veranschaulichen, was unser Alltagsverständnis der Zeit zwar unterstellt, aber verdeckt: eine räumliche Logik.

Der räumliche Charakter der alltäglichen Zeitidee und seine ästhetische Radikalisierung in der *Matrix*-Trilogie sind Gegenstand dieses Beitrags. Ich beziehe mich dabei auf Überlegungen Henri Bergsons, der sich intensiv mit der Raumverwandtschaft der alltäglichen Zeitauffassung auseinandergesetzt hat. Interessanterweise zog Bergson zu diesem Zweck die Analogie von Zeit und Film heran. Entlang dieser Analogie werde ich mich mit zwei zeitästhetischen Darstellungsformen beschäftigen: Der ‚Bullet-Time‘ und dem ‚kubistischen Geschwindigkeitseffekt‘. Zunächst aber sei Bergsons Bestimmung von Raum und Zeit vorausgeschickt.

#### 1. Dauer, Raum und homogene Alltagszeit

Nach Bergson liegt das wahre Wesen der Zeit in fortlaufender Bewegung und kontinuierlicher Veränderung. Diese unteilbare Dynamik bezeichnet er als Dauer. Wir vernehmen sie in uns selbst als Bewusstseinsstrom, in dem psychische Zustände ineinander fließen. Im Hinblick auf das Individuum beschreibt die Dauer also einen subjektiv wahrgenommenen, wandelbaren Zeitfluss: Zeit kann verfliegen oder dahinkriechen, und nur weil es mir so ergeht, muss mein Gegenüber diese Zeitempfindung nicht teilen. Nun ist Bergson zufolge jedem Individuum – sogar jeder Lebensform – eine spezifische Dauer zu eigen. Es wird durchpulst von einem unvergleichlichen inneren Zeitstrom. Als Ganzes betrachtet stellt die Zeit damit ein unberechenbares Ineinanderwirken individueller Bewegungs- und Zeirhythmen dar.

Das im Alltag verbreitete Zeitverständnis aber abstrahiert von dieser komplexen Dynamik und das aus durchaus berechtigten Gründen: Die soziale Praxis

erfordert die Objektivierung von Zeit. Um Situationen zeitlich verorten, temporale Zusammenhänge darstellen oder Handlungen aufeinander abstimmen zu können, greifen wir für gewöhnlich auf das Schema des Vorher / Nachher, Zeitmessungen und Datierungen zurück. So disziplinieren wir den zeitlichen Wirkungszusammenhang, behandeln den gegenwärtigen Moment, als ließe er sich festsetzen und entwerfen Zeit als Linie, die sich aus solch fixierten Jetztpunkten zusammensetzt. Dieses objektivierte, qualitätslose Raster zur Strukturierung des Geschehens nennt Bergson die *homogene Zeit*.

Die alltägliche, homogene Zeit jedoch ist keine reine Zeitform, sondern „ein Bastardbegriff [...], der seinen Ursprung dem Eindringen der Raumvorstellung ins Gebiet des reinen Bewußtseins verdankt.“<sup>1</sup> Die homogene Zeit ist das Resultat einer Vermischung von Dauer und Raum. Im Raum aber haben wir es, im Unterschied zur Dauer, nicht mit einer Sukzession, sondern mit einer Gleichzeitigkeit von Momenten zu tun. Sie sind in keiner Bewegung aufgehoben, in der sie einander durchdringen, sondern sie stehen unbewegt und wohlunterschieden nebeneinander. Gleichzeitigkeit, Unbewegtheit und Wohlunterschiedenheit sind Erkennungszeichen des Raumes. Das alltägliche, homogene Zeitverständnis überträgt nun die genannten Raum-Indizes auf die Dauer - es verfährt mit der Dauer wie mit dem Raum: So setzt der Zugriff auf einzelne Zeitpunkte die raumtypische Geschiedenheit und Unbewegtheit der Momente voraus. Für die Berechnung von Zeiträumen ist darüber hinaus die Annahme der Gleichzeitigkeit von Zeitpunkten notwendig, denn wie sollte sich der Abstand zwischen ihnen messen lassen, wenn nur einer von ihnen vorhanden wäre und nicht beide zugleich?<sup>2</sup>

Festzuhalten ist, dass die Anwendung der Raumvorstellung auf die Dauer ihr kontinuierliches Werden verfestigt und in das gleichzeitige Nebeneinander distinkter Jetztpunkte zerlegt, das charakteristisch ist für die homogene Zeit. Man könnte auch sagen, dass mit der homogenen Zeitauffassung ein kinematografisches Prinzip zum Zuge kommt, demzufolge ein dynamisches Geschehen durch starre Momentaufnahmen gebannt und zergliedert wird. So ist es nicht verwunderlich, dass Bergson im Nebeneinander der Bilder auf dem Celluloidstreifen ein Sinnbild fixierter Gegenwarten erblickte und ihm der Film zum Inbegriff der homogenen Zeit wurde. Bergson denkt diese Analogie weiter:

*Wenn die Bewegung nur eine Reihe von festen Punkten und die Veränderung eine Reihe von Zuständen ist, so besteht die Zeit aus scharf abgegrenzten und nebeneinandergesetzten Teilen. Zweifellos sagen wir wohl noch, dass sie aufeinanderfolgen, aber dieses Folgen gleicht dann den abrollenden Bildern eines Films: der Film könnte zehnmal, hundertmal, tausendmal schneller ablaufen, ohne dass irgendetwas an dem, was abläuft, geändert würde. Wenn er unendlich schnell abliefe, wenn der Ablauf (diesmal außerhalb des Apparates) so*

*beschleunigt würde, dass er sich für uns in einem Moment zusammendrängte, so wären es immer noch die gleichen Bilder. Die so verstandene Aufeinanderfolge fügt ihnen also nichts Neues hinzu: sie würde ihnen eher etwas nehmen, sie würde ein Defizit, eine Unzulänglichkeit unserer Wahrnehmung ausdrücken, die verurteilt wäre, den Film Bild für Bild zu zerlegen, statt ihn als Ganzes auf einmal zu erfassen. Kurz die so verstandene Zeit ist nur ein idealer Raum, wo man sich alle vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Ereignisse nebeneinander aufgereiht denkt und dazu noch ihre Unfähigkeit, uns en bloc zu erscheinen.<sup>3</sup>*

Wie der Film, so reiht auch die homogene Alltagszeit die fixierten Gegenwarten aneinander, und wie im Film lenkt auch hier die Aneinanderreihung von der räumlichen Prägung ab: Auf der einen Seite wird durch die Verkettung der Augenblicke ein Bewegungs- bzw. ein Zeitablauf rekonstruiert, der über die Geschiedenheit und Stagnation der Momente hinwegtäuscht. Auf der anderen Seite wird die zugrundeliegende räumliche Gleichzeitigkeit verschleiert. Analog dem Filmstreifen sind auch im homogenen Zeitentwurf die Momente nebeneinander und damit gleichzeitig gegeben. Sie werden jedoch nicht gleichzeitig aufgefasst, sondern nacheinander. Dieses Nacheinander ist signifikant für die Film - wie für die Zeitwahrnehmung - und überspielt in beiden Fällen die untergründige Simultaneität der Momente.

Die alltägliche, homogene Zeitidee injiziert also eine räumliche Logik in die Zeit und kaschiert sie zugleich durch den Modus der Abfolge. Dadurch werden sowohl der Aufbau der Zeit durch fixierte Jetztpunkte, als auch die theoretisch unterstellte Gleichzeitigkeit der Wahrnehmung entzogen.

## **2. Die ästhetische Verräumlichung der Zeit: Bullet-Time**

In der *Matrix*-Trilogie finden sich temporale Effekte, die auf unterschiedliche Weise in die räumliche Konfiguration des alltäglichen Zeitverständnisses (bzw. des Films) eindringen und sie auf der Bildebene radikalisieren. Ich möchte mich zunächst mit der tricktechnischen Verräumlichung des Augenblicks befassen, die von den *Matrix*-Regisseuren als Bullet-Time bezeichnet wird.<sup>4</sup> Dabei wird ein sich bewegendes Objekt von Kameras eingekreist und gleichzeitig aus verschiedenen räumlichen Ansichten gefilmt. Diese Ansichten werden zusammengeschnitten, so dass der Eindruck einer Kamerafahrt rund um eine stillgestellte Bewegung erzeugt wird. Die Bewegung des Objekts wird abgelöst durch die Bewegung des Blicks. Die Bullet-Time wird in allen Teilen der Trilogie zur Visualisierung der übernatürlichen Reaktions- und Handlungsweise von Rebellen und Agenten sowie zur Ästhetisierung von Zeit und Geschwindigkeit eingesetzt. Ich möchte mich auf eine beispielhafte Szene in *Matrix Reloaded* (2003) konzentrieren, in der

sich zeitästhetische Spielereien geradezu drängen. Es handelt sich um den spektakulären Kampf, in dem sich Neo gegen eine Übermacht geklonter Agenten zur Wehr setzen muss. Neben der starken Rhythmisierung der Zeit, die sich mehrfach extrem dehnt, um dann plötzlich wieder voranzuschellen, ist es die geballte und variationsreiche Verwendungsweise der Bullet-Time, welche die Szene zu einem optischen Experiment über temporale Dynamik stilisiert.

Im Verlauf der Kampfsequenz entgeht Neo einem Angriff, indem er sich entgegen aller Naturgesetze hoch in die Luft schraubt. An dieser Stelle zeigt sich die Bullet-Time in ihrer konventionellen und bereits aus Teil I bekannten Manier: Eine einzelne Figur wird fokussiert und inmitten ihrer Bewegung eingefroren. So entsteht der Eindruck, der gegenwärtige Moment würde arretiert und der filminterne Zeitverlauf stoppen. Das Verfahren bemüht sich also nicht um die Simulation einer temporalen Bewegung, indem es Jetzpunkte hintereinanderschaltet, sondern es blockiert die Abfolge, macht bei einem Moment Halt und stellt ihn als gebannten Jetzpunkt heraus. Damit werden die elementaren Bausteine von Film und homogener Zeit wahrnehmbar und ihre Beschaffenheit aus fixierten Gegenwarten rückt ins Bewusstsein. Die Fixierung der Gegenwart für sich ist noch keine ungewöhnliche Leistung, sondern fotografisches Alltagsgeschäft. Auch die Rückkehr des Films zu seinen fotografischen Wurzeln ist keine Neuerfindung. Die Besonderheit der Bullet-Time besteht darin, dass sie den Moment einfängt und ihn obendrein aus unterschiedlichen Perspektiven darbietet. Die Fixierung und die perspektivische Präsentation zusammen setzen den Augenblick als Raumpunkt in Szene. Die Verräumlichung des Moments wird im Zuge von Neos außergewöhnlichem Ausweichmanöver sehr gut sichtbar. Seine Pirouette wird in der Bullet-Time schockgefroren, so dass er als zeitlose, freischwebende Statue erscheint.

Doch wird in der Bullet-Time nicht allein der temporale Ablauf unterbrochen. Das Umkreisen des Zeitpunkts durch die Kamera schneidet ihn gleichsam aus der Kontinuität der zeitlichen Bewegung heraus und unterstreicht seine Isolation. Der Augenblick wird regelrecht aus der Zeit herausgemeißelt und erhält einen skulpturalen Charakter. Man fühlt sich an Andrej Tarkowskij's Wendung von der „Bildhauerei aus Zeit“<sup>55</sup> erinnert. Ihr verleiht das technische Verfahren der Bullet-Time eine neue optische Qualität, indem sie die Flüchtigkeit des Augenblicks zu einer räumlichen Plastik verdichtet.

Im Kontrast zum gewohnten filmischen wie temporalen Ausdruck ist in der Bullet-Time der Moment nicht einmal mehr zum Schein in eine Durchdringung mit anderen Momenten eingebunden. So wird unserem Gesichtssinn der Augenblick in der Form präsentiert, in der wir alltäglich – und meist unbewusst – auf ihn zugreifen: als unbeweglicher, isolierter Punkt, der dem Raum entstammt. Die

räumliche Verfassung, die das alltägliche, homogene Zeitverständnis dem Moment zuschreibt, wird durch seine optische Inszenierung in der Bullet-Time zu einer befremdlichen sinnlichen Offenbarung.

Während die gerade beschriebene Grundform der Bullet-Time einen einzelnen Moment in Raum und Zeit fokussiert, legt ihre aufwendigere Spielart das Schauspiel mannigfaltiger Bewegungen auf Eis und präsentiert es als räumliche Installation. So sind in die effektreiche Szene des zweiten Teils Einstellungen eingelassen, in denen der martialische Wirbel der Kämpfenden plötzlich versteinert. Die Dynamik sämtlicher Figuren wird aufgehoben. Sie sind nicht länger eingespeist in eine Verkreuzung temporaler Abläufe, sondern erscheinen als Elemente eines räumlichen Arrangements. Durch diese mortifizierte Szenerie fährt die Kamera hindurch und erkundet das im Raum erstarrte Zeit-Geschehen. Da diese Variante der Bullet-Time zahlreichen Bewegungssträngen zugleich Einhalt gebietet, führt sie uns den gebannten Zeitpunkt nicht mehr als einzelnen Raumpunkt vor Augen. Stattdessen dehnt sie ihn aus zu einer räumlichen Gleichzeitigkeit von Punkten, die aus diversen Bewegungs- und Zeitverläufen herrühren. Der Zeitpunkt in Film und homogener Zeit gerät so in den Blick als spezifische Konstellation von Figuren und Objekten im Raum und damit als Simultaneität räumlicher Stellungen.

Die Visualisierung des Zeitpunkts als statisches Raumverhältnis konfrontiert Sinnlichkeit und Reflexion ein weiteres Mal mit dem Umstand, dass die Folge von Momentaufnahmen in Alltagszeit und Film keine originäre temporale Bewegung im Sinne der Dauer wiedergibt. Anstatt mit einer kontinuierlichen, unteilbaren Veränderung haben wir es in beiden Fällen lediglich mit einer Serie tektonischer Gestaltungen zu tun. Der häufige und gedrängte Einsatz der Bullet-Time in der Beispiel-Szene bestärkt den Eindruck, dass Bewegung und Veränderung einer Neuordnung räumlicher Verhältnisse erwachsen.

Die Aneinanderreihung räumlicher Konstellationen täuscht über die implizite räumliche Logik in Film und Alltagszeit hinweg: Sie setzt die im Raum erstarrte Zeit wieder in Gang, indem die Ruhepositionen von Figuren und Objekten im Raum zu einer räumlichen Bewegung zusammengefügt werden. Diese wiederum vermittelt den Eindruck verstreichender Zeit. Die Raumbewegung des Objekts avanciert so zum Anzeiger einer zeitlichen Dynamik. Auf dieser Gleichsetzung räumlicher und zeitlicher Bewegung beruht auch unsere temporale Alltagsauffassung: Wir beschreiben Zeitspannen als räumliche Differenz zwischen zwei Punkten und erachten die Überwindung einer räumlichen Distanz als Progression der Zeit.

Vor diesem Hintergrund möchte ich auf eine weitere Wirkung der Bullet-Time zu sprechen kommen, welche die geläufige temporale Interpretation der Raumbewegung außer Kraft setzt und so den alltäglichen Zeitbegriff irritiert.

Für gewöhnlich zeigt uns die Raumbewegung im Film wie im Alltag an, dass Zeit verstreicht. Eine räumliche Dynamik ohne ein Verstreichen von Zeit ist

nicht auszudenken. Doch genau dieses suggeriert die Bullet-Time. Sie friert einen Körper inmitten seiner Bewegung ein und lässt den Blick des Betrachters um den fixierten Moment rotieren. Sie bewirkt einen dynamischen Wechsel, der die Objektbewegung durch die Bewegung des Blicks ablöst. Auf diese Weise wird eine Bewegung durch den filmischen Raum vollzogen, allerdings ohne dass dabei die Zeit im Film voranschreiten würde. Die fiktive Welt stagniert, obwohl unser Blick durch sie hindurch wandert. Die Raumbewegung wird vom Zeitverlauf entkoppelt und der von der alltäglichen Auffassung unterstellte Konnex von Raum und Zeit zerschnitten. So führt uns die Bullet-Time in einen grotesk anmutenden Widerspruch zur Alltagspraxis, denn die Bewegung im Raum lässt sich nicht mehr mit temporalem Fortschritt identifizieren - im Gegenteil: Die Raumbewegung zeichnet sogar verantwortlich dafür, dass der innerfilmische Zeitbetrieb stockt. Raum- und Zeitdynamik verlaufen in der Bullet-Time nicht mehr synchron. Anstatt die Zeit voranzutreiben isoliert die Bewegung durch den Raum einen Moment aus dem temporalen Kontinuum und macht ihn als Bestandteil einer statischen Raumordnung sichtbar. Die Bewegung konstituiert also nicht die Zeit, sondern den Raum. Damit bedingt Bewegung genau das Gegenteil von dem, wofür sie gewöhnlich einsteht: Statt eine temporale Dynamik zu indizieren verräumlicht sie die Zeit und versetzt sie in den Stillstand. In der Bullet-Time wird Zeit qua Bewegung gestoppt.

### **3. Die ästhetische Verräumlichung der Zeit: Kubistische Geschwindigkeitseffekte**

Die absurde Auslöschung von Zeit durch Bewegung zeichnet sich in den *Matrix*-Filmen auch in einer anderen Variante der Zeitästhetik ab: dem kubistischen Geschwindigkeitseffekt. Hierbei handelt es sich um eine Kombination von Beschleunigung und Bewegungszergliederung, die in die innere Verfassung der Raumbewegung eindringt.

In zahlreichen Faustkämpfen und Gefechten bewegen sich Figuren schnell genug, um selbst einem Kugel-Hagel ausweichen zu können – sie bewegen sich sogar derart schnell, dass der optische Abdruck ihrer Körper noch nachglüht, obschon sie längst eine neue Haltung eingenommen haben. Dadurch wird in der Optik des Beschleunigungseffekts zugleich eine Gegenteilstendenz angelegt. Die Rasanz einer Bewegungsfolge wird eingefangen, indem sie in Stationen zerlegt wird. Aufgrund der hohen Geschwindigkeit ist der Körper der Figur an allen Stationen seiner Bewegungsbahn gleichzeitig zu sehen. Die Abfolge der Bewegungsposen bzw. der durchlaufenen Zeitpunkte wird zur Gleichzeitigkeit zusammengedrängt - Bewegung und Zeit werden beschleunigt bis zur Simultaneität, in welcher die Zeitlichkeit verlischt. So mündet das extreme Tempo in einen Bewegungsstau und verursacht ein Zeitgerinnsel.

Diese paradoxe Dopplung von Rasanz und Zeitstau resultiert aus der räumlichen Betrachtungsweise, die wir im Alltag auf die Zeit übertragen. Die außerordentliche Beschleunigung schafft einen kubistischen Bildeffekt, der ebenfalls ein zeitästhetisches Zeugnis von der Aufsplitterung einer temporalen Dynamik in diskrete Raumpunkte ablegt. Zudem aber wird das Kriterium der räumlichen Gleichzeitigkeit ins Spiel gebracht und auf die Objektbewegung angewandt.

Wie eingangs erörtert weist Bergsons Filmmetapher auf die Annahme der Gleichzeitigkeit hin, auf der das alltägliche Verständnis von Zeit und Bewegung fußt. Gleich dem Nebeneinander der Bilder auf dem Filmstreifen sind auch die Punkte der Zeitschiene simultan gegeben – eine logische Prämisse, die notwendig ist, um Zeitspannen abstecken zu können. Durch die Brille der Raumvorstellung betrachtet stellt sich die Bewegung eines Objekts ebenfalls als Linie simultaner Momente dar, die es im Zuge des Bewegungsakts durchläuft. Dieser Bewegungsakt jedoch bildet Bergson zufolge eine Ganzheit analog der Dauer:

*Denke dir ein Gummiband, das von A nach B gezogen wird – wie wolltest du seine Spannung teilen? Eben aber diese Spannung ist der Flug des Pfeiles [d.h. die Bewegung eines Körpers – K.V.]. Einfach wie sie, ungeteilt wie sie. Eine einzige, einheitliche Geschwindigkeit.<sup>6</sup>*

Unter den Vorzeichen des Raumes jedoch wird die unteilbare Bewegung des Körpers gleichgesetzt mit seiner teilbaren Bewegungsbahn durch den Raum - wie die Dauer verwandelt sie sich in eine Reihe von Raumpunkten. Allein der Umstand, dass diese Reihe nicht en bloc aufgefasst, sondern wie bei der Filmprojektion nacheinander abgegriffen wird, verdeckt die untergründige Gleichzeitigkeit und generiert den Anschein von Bewegung und Temporalität.

Dieses kinematografische Abspielprinzip zäumen die kubistischen Beschleunigungseffekte von hinten auf, so dass die Gleichzeitigkeit des Raumes, die sich hinter dem Bewegungseindruck verbirgt, zu Tage tritt. Während Film und alltäglicher Zeitentwurf Bewegungsposen hintereinander reihen und zum Schein einer ununterbrochenen Dynamik verbinden, fächert diese Form der Zeitästhetik eine anfängliche Bewegung in ihre Einzelstadien auf, schichtet sie übereinander und macht sie als Akkumulation unbewegter Momente sichtbar. Das Nacheinander der Präsentation wird ausgeschaltet und lässt die Ausweichmanöver und Faustkämpfe der Figuren zur Gleichzeitigkeit aller Raumpunkte gerinnen, an denen sich ein Körper(-teil) befindet.

Die Wende vom Nacheinander zur Gleichzeitigkeit der Präsentation enthüllt nicht nur den Mechanismus der filmischen Bewegungsillusion, sondern weist Bewegung und Temporalität als Sinnestäuschungen aus, zu denen sie absteigen müssen, sobald man ihnen die Idee räumlicher Simultaneität unterspannt. Wird

die Illusion zerstreut, kommt eine statische Realität zum Vorschein, die sich aus erstarrten Bewegungsposen und fixen Raumpositionen zusammensetzt. Die kubistisch geprägten Filmsequenzen nehmen den Gedanken räumlicher Simultaneität ernst und visualisieren seine Konsequenz: Unter dem Gebot des Raumes wird Bewegung unmöglich. Eine radikale Anwendung der räumlichen Logik auf die Zeit unterbindet jegliche Form von Bewegung. Stattdessen werden sowohl die Dynamik der Zeit als auch ihr Indiz - die Objektbewegung - illusionär. Als Abkömmling einer räumlichen Ordnung steht die Zeit still und Bewegung kristallisiert aus in die Simultaneität der Momente.

#### 4. Die filmtechnische Dekonstruktion der Alltagszeit

Zum Ende meiner Ausführungen möchte ich das dekonstruktive Potential anreißen, das die beschriebene Zeitästhetik im Hinblick auf die homogene, alltägliche Zeitauffassung besitzt.

Anhand von Bergsons Filmmetapher habe ich versucht zu zeigen, dass dem alltäglichen Zeitverständnis eine verräumlichende Tendenz inne liegt: Diskrete, unbewegte Punkte werden - gleich einer Perlschnur - nebeneinander aufgereiht. Während Bergson die räumliche Binnenlogik der Alltagszeit auf philosophisch abstraktem Niveau herausarbeitete, wird sie durch die Zeitästhetik der *Matrix*-Trilogie in die Form einer skurrilen sinnlichen Erfahrung gegossen. Sowohl der kubistische Geschwindigkeitseffekt als auch die Bullet-Time setzen die räumliche Grundstruktur des alltäglichen Zeitdesigns, die sich hinter der temporalen Oberfläche verbirgt, der bewussten Wahrnehmung aus. In den *Matrix*-Filmen wird somit eine konsequente Fortsetzung und ästhetische Radikalisierung des vertrauten Zeitformats betrieben. Letzteres wird jedoch gerade durch die Zurschaustellung seiner inhärenten Annahmen untergraben, denn der Betrachter bekommt auch die Folgen der Verquickung von Raum und Zeit zu spüren: Wird Zeit als räumliche Ordnung konzipiert, wird sie unvergänglich und unveränderlich - nichts in ihr bewegt sich, nichts entwickelt sich. Als Raum betrachtet erhärtet die Zeit zur Ewigkeit - die Zeit wird zeitlos. Mit dieser Zeitlosigkeit am Grunde des alltäglichen Zeitmanagements konfrontieren uns die untersuchten Spezialeffekte. Doch an eben dieser Stelle entsteht ein Riss, der die Sicht auf eine andere Form der Zeiterfahrung freigibt. Angesichts der zeitentleerten Sequenzen - insbesondere im Fall der Bullet-Time - stellt sich eine merkwürdige Unstimmigkeit ein zwischen der Zeit im Film und dem Zeitempfinden des Betrachters. Trotz der filmischen Auslöschung von Temporalität und Bewegung gelingt es uns schwerlich, uns von einer zeitlichen Lesart zu verabschieden, selbst wenn sie noch so unangemessen scheint. Dieser Umstand wirft ein Licht auf die innere Zeitlichkeit des betrachtenden Subjekts selbst - oder mit Bergson gesprochen: auf seine innere Dauer. Sie zeichnet sich aus

durch fortlaufende Bewegung, der kein Einhalt geboten werden kann, auch wenn alle äußeren bzw. filmischen Indizien dagegen sprechen.

So konterkarieren die temporalen Spezialeffekte der *Matrix*-Episoden den alltäglichen Zeitbegriff, indem sie seine impliziten Grundannahmen überzeichnen und gegen ihn ausspielen: Sie entlarven die räumlich geprägte Alltagszeit als zeitlos und eruieren im selben Zuge eine individuelle, subjektiv getönte Sphäre der Temporalität. Pointiert gesagt: Die Zeitästhetik der *Matrix*-Trilogie bildet die selbstzersetzende Steigerung der alltäglichen RaumZeit.

### Anmerkungen:

- <sup>1</sup> Bergson, Henri: *Zeit und Freiheit*. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt 1994, S. 76.
- <sup>2</sup> „Durch die ganze Geschichte der Philosophie hindurch sind Zeit und Raum auf die gleiche Ebene gestellt und wie Dinge derselben Art behandelt worden. Man untersucht dann eben nur den Raum, bestimmt seine Natur und seine Funktion und überträgt die gefundenen Ergebnisse auf die Zeit. Die Theorie der Zeit wird so zu einem Seitenstück der Theorie des Raumes.“ (Bergson, Henri: *Denken und schöpferisches Werden*. Hamburg: Europäische Verlagsanstalt 2000, S. 24)
- <sup>3</sup> Ebd., S. 29.
- <sup>4</sup> Mit der Bullet-Time bezeichnen Larry und Andy Wachowski das sogenannte Time-Slice-Verfahren, das von dem Medienkünstler Tim MacMillan in den 80er Jahren entwickelt wurde.
- <sup>5</sup> Tarkowskij, Andrej: *Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films*. Frankfurt a. M.: Ullstein 2002, S. 130 f.
- <sup>6</sup> Bergson, Henri: *Schöpferische Entwicklung*. Jena: Eugen Diederichs 1912, S. 312.



## Thomas Barth und Roland Alton-Scheidl

### Moral Matrix Cyberspace: Vom quartären Medium zu einer neuen Medienethik

*Das Problem, das uns jetzt bevorsteht, ist folgendes: Wie lassen sich Realitäten erzeugen, die für die in ihnen verweilenden vernünftigen Wesen in keiner Weise von der normalen Realität unterscheidbar sind (...) Das Fachgebiet, das wir untersuchen wollen, nennt sich Phantomatik; sie ist die Vorstufe zur eigentlichen Schöpfungs-technik. (Stanislaw Lem, Summa technologiae)<sup>1</sup>*

Das Erstaunlichste an diesem Text von Stanislaw Lem ist, dass er schon 1964 geschrieben wurde, zu einer Zeit, als Computer beinahe noch ganze Räume füllten - und zwar bei Rechenleistungen, die heute buchstäblich unter einen Fingernagel passen. Lems Phantomatik bezeichnet zweifellos das, was man heute Cyberspace oder Virtual Reality nennt oder nach der Kinofilm-Trilogie: die *Matrix*. Angelehnt an eine Medienklassifikation von Harry Pross wäre der künftige, neural vermittelte Cyberspace als quartäres Medium zu bezeichnen. Primäre Medien waren für Pross die an den Körper gebundenen Elementarformen (Sprache, Gestik etc.), sekundäre Medien erfordern auf Seiten des Senders Geräte (Printmedien etc.), tertiäre Medien erfordern Geräte auch zum Empfang (Radio, Internet etc.). Im quartären Medium Cyberspace wird nicht nur beidseitig Gerätschaft, sondern empfängerseitig nun auch wieder der Körper gefordert, der selber zum technischen Empfangsorgan mutiert. Zumindest ist dies in der bislang Fiktion bleibenden, direkten Einspeisung von Daten ins menschliche Gehirn so gedacht, für welche das heutige Cyber-Equipment mit Datenbrille, -handschuh, -anzug nur erster Vorläufer wäre.

Lem nahm mit seiner „Phantomatik“ den Cyberspace vorweg; der Philosoph Günther Anders sprach bereits bezüglich früher elektronischer Medien (Radio, Fernsehen) von „Phantomen“, die in ontologischer Halbexistenz den Medienkonsumenten umdrängen. Der medienphilosophische Aufsatz „Die Welt als Phantom und Matrize“ aus seiner „Antiquiertheit des Menschen“ enthält nicht zufällig mit der Matrize einen der „*Matrix*“ nahekommenden Begriff. Die technische Gegenwelt des druckgrafischen bzw. mathematischen Abbildes war auch sein Bezugspunkt.

Der Begriff „Cyberspace“ bezeichnet einen virtuellen Raum, den ein Computer in Bezug zu einem Menschen berechnet, um ihn beim heutigen Stand der Technik zunächst mit einer Vorrichtung in dessen Sinnen, v.a. den Augen, abzubilden.

Diese Vorrichtung sah Lem 1964 ebenfalls eine Generation vor den Avantgarde-Technologen des MIT voraus und sprach damals von einem „Gegenauge“. Die „Cybernauten“ vom MIT sprechen bei ihren Datenbrillen heute von „Eyephones“ – ihr Denken ist an das Telefonnetz als Metapher angelehnt. Die Vorläufer der Computerfreaks, die (Tele-) Phonefreaks, nutzten das Telefonnetz schon, bevor es Computer zu hacken gab. Der Computer gibt erstmals die Möglichkeit, eine ähnliche netzhafte Komplexität und Flexibilität in einer einzigen Maschine zu verwirklichen: als Virtuelle Realität.

Lems Text enthüllt blasphemisch, worum es den Technologen letztlich gehen könnte: Um die Produktion des Übermenschen durch die Verschmelzung von Mensch und Maschine. Gott ist tot, der Mensch will lernen, selbst zum Weltenschöpfer zu werden. Allerdings (zunächst) nur zum Schöpfer von Welten der Illusion. Die heutigen Medienwelten, in deren Zentrum das Fernsehen steht, geben ihren Konsumenten kaum das Gefühl, ein Übermensch zu sein. Sie verdammen ihn sogar zur Passivität; trotzdem übt die Wirklichkeitsillusion der Medien eine besondere Art der Faszination auf uns aus und ihr Anspruch, uns die Realität zu vermitteln, gewinnt auf politisch-gesellschaftlicher Ebene immer mehr an Dominanz.

Bei Befürwortern dieser politischen Dominanz wird bereits der medien-theoretische Mythos gepflegt, wir lebten schon in einer Virtuellen Realität: Die mediale Tabula rasa-Theorie eines Bolz oder Luhmann wähnt uns dort in Abwandlung der alten Devise der Empiristen des 18. Jahrhunderts. Aus deren „es ist nichts im Verstand, was nicht zuvor in den Sinnen war“ wird den heutigen Erkenntnis-Fatalisten „es ist nichts im Verstande, was nicht zuvor im Fernsehen war“ bzw. in den Medien. Könnte es sich dabei eher um Wunschprognosen der Medien-Mogule handeln? Die empirische Medienforschung deutet ebenso darauf hin, wie die (noch) nicht vollständig von Medienkonzernen beherrschte politische Wirklichkeit. Die Frage nach der Wirkung des Medienkonsums auf die Zuschauer, die mit Tabula rasa-Totschlagthesen eher unter den Teppich gekehrt zu werden droht, bleibt selbstverständlich aktuell, unabhängig von gegenläufigen Moden der akademischen Welt.

Günther Anders sah in seiner „Antiquiertheit des Menschen“ als Hauptwirkung medialen Phantom-Konsums die Infantilisierung: die entrationalisierende Überflutung des aufgeklärten Individuums mit Bildern, die es zum „Divisum“ degenerieren lässt, womit er ein in seiner Aufmerksamkeit zerstreutes, auseinander dividiertes Individuum meinte. Eine zunehmende Abstumpfung von Mediennutzern wirkt letztlich auch auf die Kunst zurück, wenn diese sich bemüht, die technische Entwicklung einzuholen: Eine Avantgarde der technologischen Kultur hat heute die Aufgabe, die Abschätzung von Folgen neuer Technologie

vorzunehmen und Gestaltungsvorschläge einzubringen. „Das Problem der Avantgarde ist nicht mehr die Repression durch gesellschaftliche Institutionen, sondern die Indifferenz der Öffentlichkeit.“<sup>2</sup>

Das moderne Hacker-Subjekt, welches dem passiven Konsum von Phantomen und der Infantilisierung Widerstand leistet, ist jedoch keineswegs infantil erschläfft, sondern ein sehr diszipliniertes Subjekt. Die Disziplin des Hackers gleicht bei aller anarchistischen Kreativität jener der Buchkultur, welche Günther Anders der Medienwelt zum Opfer fallen sah: Wer programmieren will, muss lesen und schreiben können. In der heutigen steinzeitlichen Vorform des Cyberspace, dem Internet, befassen sich die Hacker auch mit ethischen Erkundungen des neuen Mediums. Bei ihren Conventions, etwa dem jährlichen Chaos Communication Congress des deutschen Chaos Computer Clubs, ist Hacker-Ethik stets ein Thema und moralische Argumente werden auf technische Handlungen weit häufiger angewendet als in den Ingenieurwissenschaften oder in der Medienindustrie. Ergebnis ist eine neue, von weitgehend autonom arbeitenden Programmierern geprägte Technikkultur, die Free & Open Source Software produziert, deren Rezeptur offengelegt ist. Jene, die zu einem Softwareprojekt einen wesentlichen Beitrag leisten, motivieren sich über den Tausch symbolischen Kapitals durch Einträge in die „Hall of Fame“, analog zu Computerspielen. Mit „Rapid Prototyping“ haben sie eine effiziente Arbeitsweise entwickelt, mit eigenen (Online-) Medien und Entwicklertreffen — all dies sind gemeinsame Kennzeichen einer eigenständigen Subkultur, um die Menschheit aus der Knechtschaft der Softwarekonzerne zu befreien. Die Medienindustrie rächt sich durch Verbreitung des Bildes vom „bösen Hacker“, des Virenschreibers und Computerkriminellen in Anzeigen und durch ihr journalistisches Fußvolk.

In der filmischen Fiktion der „Matrix“-Trilogie sind die Hacker als Hauptfiguren nicht vor die schwierige Frage nach Gut und Böse gestellt, vielmehr sind sie selbst die Guten; die Bösen sind die Maschinen, die KI, die Künstlichen Intelligenzen. Diese KI züchten die versklavte Menschheit auf Feldern, beuten sie in Brutbehältern elektrisch aus und gaukeln ihr dabei mittels Cyberspace eine Traumwelt vor (unsere heutige Welt), um sie unter Kontrolle zu halten. Die Figuren der Hacker ähneln John Brunners *Schockwellenreiter* und Gibsons Daten-Cowboy „Case“, beides Romanfiguren, die auf die Subkultur der Computerfreaks weltweit Wirkung zeigten: Brunners Daten-Held entzog sich z.B. einem totalitären Überwachungsstaat mit Hilfe eines „Wurms“, der in den Datenbanken die Identität des Hackers ändern konnte. Der SF-Autor nahm so die technische Entwicklung von Viren, Würmern und Agentenprogrammen vorweg. Aus Gibsons *Neuromancer*-Trilogie erscheinen die bösen KI-Einheiten bekannt, dort jedoch noch als im Hintergrund lauende, digitale Voodoo-Geister, virtuelle Versionen des Frankensteinmonsters, das auf Rache an seinem Schöpfer sinnt.

Die KI sind in den *Matrix*-Filmen Computerprogramme, die eigenes Bewusstsein erlangten, offenbar eine Art Gesellschaft aufbauen konnten und dabei auch eine KI-Subkultur produzierten, wie man in „*Matrix Reloaded*“ erfährt. Diese Subkultur tritt in Kontakt zur menschlichen Hacker-Subkultur, die als letzter Hort der aufgeklärten, menschlichen Vernunft erscheint. Einer metaphysisch deformierten Rest-Vernunft allerdings, die zwischen hedonistischer Techno-Party, autoritärer Militärdiktatur und krudem Wunderglauben ihren heroischen Kampf gegen die entgleiste technische Vernunft der Maschinen aus dem Untergrund heraus führt. Das Szenario des Films selbst verweist aber kritisch auf eine mediale Manipulation, aus welcher es sich zu befreien gilt, wie einst beim Aufklärer Kant aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit. Das Gefängnis der Illusionen der *Matrix* kann Held Neo nur durch einen Initiationsritus verlassen, der eine Neugeburt in der Alptraumrealität einleitet. Neos virtuelles Ich wird durch einen Spiegel aus unserer heutigen Welt in seine reale, fleischliche Existenz gesaugt: als Insasse eines mannsgroßen gläsernen, mit Nährlösung gefüllten Uterus, aus welchem er in einem glitschigen Geburtsakt in die Kanalisation der Maschinenwelt entkommt.

*(Die Matrix) ...ist eine Scheinwelt, die man dir vorgaukelt, um dich von der Wahrheit abzulenken.“ – „Welche Wahrheit?“ – „Dass du ein Sklave bist, Neo. Du wurdest wie alle in die Sklaverei geboren und lebst in einem Gefängnis, das du weder anfassen noch riechen kannst. Ein Gefängnis für deinen Verstand.“ (Matrix I, Initiation von Neo durch Morpheus, den Merlin bzw. Obi-Wan der Story)*

*Das Bestehen einer solchen Technik verändert die ontologische Lebensperspektive... Im Prinzip könnte ja jeder Mensch auf diese Weise behandelt werden, d.h. jeder kann lebenslänglich in einer Pseudoumwelt eingekerkert werden. Ob diese Einkerkierung einen legalen oder illegalen Charakter hat, ist eine juristische und keine philosophische Frage mehr. (Stanislaw Lem (1972), UBIK als Science Fiction)<sup>3</sup>*

Nicht erst Philip K. Dick in seinem SF-Roman *UBIK* (1969) befasste sich mit der illusionären Verwischung von Realität und Traum bzw. künstlich erzeugter Realitäten. Schon die Philosophie von Platons Höhlengleichnis bis zu Descartes täuschendem Dämon, der dem kritischen Subjekt nur die eine sichere Erkenntnis des Zweifels ließ, befragte die Erkenntnisfähigkeit des Menschen auf diesem Wege. Neu ist die Vorstellung der Illusion als menschlicher Technologie, im Falle *UBIKs* als medizinischer Technologie. Diese dient dazu, im Sterben begriffene Todkranke in ihrer „Kaltpackung“ auf Jahre zu konservieren: Angehörige können

dann in einem präthanatischen Cyberspace weiterhin mit ihnen kommunizieren. Bei Francis Galouye, dessen 1964 erschienener Roman *Simulacron-3* Vorlage für Fassbinders SF-Klassiker *Welt am Draht* (1973) war, liest sich das für eine weitere Version der Cyberspace-Idee so:

*alle meine Sinne wurden durcheinander gewirbelt - es erfolgte ein kaleidoskopartiges Aufzucken von Licht, eine kreischende Lärmexplosion, ein plötzlicher Anprall unbegreiflicher Geschmacks-, Geruchs- und Tastempfindungen. Dann war ich drüben - auf der anderen Seite, und einen Augenblick lang verspürte ich Angst und Verwirrung, als meine Begriffsprozesse sich den Wahrnehmungsfähigkeiten der Thompsons - IDE-7412 (Identitätseinheit) anpaßten. (Galouye 1964, S.58.)*

Die Simulation bei Galouye wird zur Verhaltens- und Verbraucherforschung eingesetzt, um neue Produkte vor Markteinführung zu testen. Sie ist realistisch programmiert, das Verhalten ihrer Bewohner (Identitätseinheiten) ist übertragbar auf die reale Welt. Als Technologie ist die Realität in derartigen Fiktionen Ergebnis menschlicher Handlungen und damit ethischer Bewertung zugänglich.

Wie bei jeder Medienrezeption sind kulturelle Kenntnisse und mediale Erfahrungen der Zuschauer am Verstehensprozess beteiligt. Die Helden von *Matrix* sind Hacker, die Zuschauer wohl überwiegend Vertreter der teils im Computerspiel sozialisierten Generation. Sehr plausibel weist Herbert M. Hurka daher darauf hin, dass im Film auf Erlebnisqualitäten zurückgegriffen wird, die aus diesen neuen Medien stammen.<sup>4</sup> Er verweist mit Günther Anders auf die geringe visuelle Ausdruckskraft des Computers und konstatiert deren Überwindung durch die Animationswelten der *Matrix*, die an zahlreiche Computerspiel-Genres anknüpfen. Jump-and-run, Action-, Strategie- und Rollenspiele finden sich als Vorbilder und erklären vielleicht die ermüdende Wirkung mancher, z.B. überlanger Ninja-Kampfszenen auf Vertreter der Nichtspielenden. Dem Computer-Asketen fehlen einfach entsprechende Eigenerfahrungen, an welche der Film emotional anknüpfen könnte. Die groteske Überlegenheit des Kung-Fu-Übermenschen Neo gegen seinen hundertfach geklonten Widersacher Agent Smith erinnert an die Allmachtsgefühle des Computer-Action-Spielers. Dieser kann sich am Ende eines Levels mit wohltrainiertem Kleinhirn mühelos gegen ganze Horden digitaler Monster wehren, welche ihm anfangs einzeln als unüberwindbare Gegner erschienen, wie Agent Smith dem Helden Neo. Für Computerkids macht sich, laut Hurka, dabei an Nervenkitzel wieder wett, was die filmische Action-Dramatik durch das Bewusstsein der Simuliertheit an Spannung verliert. Zumal das quartäre Medium Cyberspace im Film via Drahtübertragung tödliche Schockerlebnisse aus der *Matrix* heraus auszuteilen vermag. Die Vermischung

von heutiger Medienerfahrung mit visionär präsentierter Medienzukunft macht die Faszination des Films aus.

Leider ohne wie Lem das Blasphemische des Weltenschöpfens an sich wahrzunehmen, weist Hurka ebenda auf metaphysische, ja religiöse Dimensionen hin, insbesondere auf die seltsam inverse „Erlösung“ des Geistes ins Fleisch des realen Körpers. Das Fokussieren auf das Mythische teilt er so mit den heldischen Hackern der *Matrix*, die ebenfalls trotz Entdeckung der empirischen Realität am Mythos festhalten. Eine Erlösung, zumindest eine Ablösung von der jenseitigen Welt der platonischen, reinen Ideen findet sich aufklärerischer bereits bei Aristoteles; seine Wendung zu empirischen Methoden ist Basis unserer abendländischen Wissenschaft. Platon leitete aus seiner Ideenlehre eine totalitäre Staatsutopie ab, die ausdrücklich das Belügen der Untertanen durch die Herrschenden empfahl; ein Rat, den die KI mit der totalen Gedankenkontrolle der *Matrix* optimiert haben. Platons Überwinder Aristoteles entwickelte dagegen die Wissenschaft der Ethik, die in Wendung der Rationalität auf das Soziale zu einem guten Leben strebt. Heutige Hacker folgen eher dem aristotelischen Beispiel als der Kinoproduktion mit ihrer metaphysisch-mythischen „Erlösung ins Fleisch“.

Der Chaos Computer Club (CCC) bemüht sich seit langem um die Etablierung einer Hacker-Ethik, eines Moralkodex für Hacker. Einschlägige Erfahrungen mit der Staatsgewalt und die Skandale um Spionagetätigkeiten einzelner Hackergruppen hatten in den 1980er-Jahren intensive Diskussionen ausgelöst. Ergebnis war eine moderne Pflichtethik für die Informationsgesellschaft, die die Information selbst zu einem ethischen Wert zu erheben scheint. Bei näherer Betrachtung steht jedoch der Mensch oder genauer die „intelligente Lebensform“ mit ihrem „Recht auf mindestens weltweite“ Kommunikation im Mittelpunkt. Der CCC führt regelmäßig Kongresse und andere Veranstaltungen durch, die neben technischen auch politische und ethische Debatten in den Cyberspace hinein tragen. Die Wahl des CCC-Sprechers Andy Müller-Maguhn zum ICANN<sup>5</sup>-Direktor für Europa im Jahr 2000 war sichtbarster Ausdruck der gesellschaftlichen Durchschlagskraft dieses Engagements: sowohl die Gegenkandidatur der IT-Industrie als auch der akademischen Informatik wurden vom CCC aus dem Feld geschlagen. Hacker des CCC werden heute in offiziellen Gremien als Sachverständige tätig. Auf der Homepage [www.ccc.de](http://www.ccc.de) finden Hacker nach wie vor auch Anregungen zum moralischen Hacken: Alle Informationen müssen frei sein; der Zugang zu Computern und allem, was einem zeigen kann, wie diese Welt funktioniert, sollte unbegrenzt und frei sein; mißtraue Autorität; fördere Dezentralisierung; öffentliche Daten nützen, private Daten schützen; mülle nicht in den Daten anderer Leute; (...)

Diese Hacker-Ethik beruht auf einer kulturellen bzw. subkulturellen Praxis und stellt im politischen Raum Forderungen, welche letztlich auf eine informationelle

Utopie hinauslaufen: Als „inverses Panoptikum“ könnte man ein solches latentes Utopiemodell bezeichnen, welches in der Hacker-Szene verbreitet zu sein scheint.<sup>6</sup> Das von Michel Foucault beschriebene Panoptikum des Nationalökonomien und Rechtsphilosophen Jeremy Bentham ist mit seiner auf disziplinierende Kontrolle hin angelegten Architektur der Blicke und Machtstrukturen das implizite Gegenbild zu den Wünschen der Hacker.<sup>7</sup> Ihre Hacker-Ethik entspricht dem Wunsch, an seine Stelle eine Pflichtethik in Form eines Moralkodex zu setzen. Die Hacker folgen damit dem von Immanuel Kant vorgezeichneten Weg, der auch zeitgenössische Pflichtethiker immer noch in Gegensatz zur Nutzenethik des von Bentham begründeten Utilitarismus führt.

Wenig einleuchtend ist dem gegenüber die in der Rezeption hochgelobte Darstellung der Hacker-Ethik Pekka Himanens, der lediglich einige wenige Hacker zur Betrachtung heranzieht, vornehmlich seinen Freund, den berühmten Linux-Schöpfer, Linus Torwalds.<sup>8</sup> Himanen kommt zu seiner Hacker-Ethik in Absetzung von Max Webers protestantischer Arbeitsethik, was für kreative Berufe heute ohnehin nahe liegt und den Hackern letztlich nicht mehr attestiert als eine postmaterialistische Werthaltung. Diese ist aber mehr oder weniger allen „Neuen Sozialen Bewegungen“ eigen und weder eine neue Philosophie noch eine neue sozialwissenschaftliche Entdeckung. Die Free-Software-Bewegung stellt selbstverständlich einen wichtigen Teil des inversen Panoptismus dar: der Blick der Programmier-Geschulten auf den zentralen Wachturm des Codes ist frei; selbst Microsoft gibt unter dem ökonomischen Druck durch Linux in jüngster Zeit wenigstens der öffentlichen Verwaltung teilweise Einblick in seine Betriebsgeheimnisse.

Die der Praxis des Hackens zugrunde liegende Forderung nach Informationsfreiheit widerspricht in der Hacker-Ethik nur scheinbar dem ebenfalls geforderten Recht auf die eigene Privatsphäre und Datenschutz. Entscheidend ist die Frage der Verteilung von Verantwortung und panoptischer Macht. Nicht der gläserne Bürger, wie ihn die computerisierte Verwaltung in ihrer unvermeidlichen Vernetzung schafft, ist gefordert, sondern der gläserne Abgeordnete, die gläserne Bürokratie. Wer Macht ausüben kann, soll für den Bürger sichtbar gemacht werden.

Heute tritt ein neuer Typ sozialer Kontrolle in Gestalt formalisierter, kodifizierter Prozeduren, Regeln und Programme auf, die durch konsensuelle Beteiligung der Kontrollierten flexibilisiert und gleichzeitig stabilisiert werden können. Die politische, aber ideologisch nicht in altbekannte Muster passende Aktivität der Hacker deutet auf eine nicht so tiefe Verstrickung in die Spiele der Macht hin. Lyotard spricht über die Kämpfe von Minderheiten um ihre Anerkennung, aus denen das Zentrum sich seine Front nach innen schafft. Die Bewegung der Minderheit wird durch die Konfrontation auf einen Weg gezwungen,

der nicht ihr, sondern dem Zentrum der Macht entspricht, und ihr schadet, denn „...die Kraft dieser Bewegungen kommt nicht daher, dass sie kritisch sind, dass sie sich in Beziehung auf ein Zentrum definieren. Sie treten nicht als Wendepunkte auf dem Weg auf, den das Reich und seine Idee gehen; sie ereignen sich.“<sup>9</sup>

Als Teil der Macht oder ihr Spiegelbild erweisen sich der postmodernen Analyse die auf ein Zentrum hin gerichteten Gegenmächte. Ein neuer Ansatz muss an der Peripherie angesiedelt sein, sich der Zentralmacht also indirekter und lokaler stellen. Erkennbar wird das von uns als *inverses Panoptikum* bezeichnete Utopiemodell der Computersubkultur somit in Einstellungen zum Datenschutz und zur Informationsfreiheit. Der Sicherheit der persönlichen Daten komplementär ist der Wunsch nach Beobachtung der Machtausübenden: „Für die staatliche Seite haben wir das so formuliert: Wir fordern die maschinenlesbare Regierung.“<sup>10</sup>

Was als unausgesprochene Vorstellung ablesbar ist, ist der Wunsch, den überwachenden panoptischen Blick umzukehren. Die Gefangenen des Panoptikums sind es überdrüssig, in ihren Zellen dem Blick des unsichtbaren Wächters ausgeliefert zu sein. Sie fordern nicht den Ausbruch aus ihren Parzellen, aber sie wollen eine Invertierung der Kontrolle. Radikaler tritt der Hacker-Messias Neo in der Schlusseinstellung von *Matrix I* auf:

„Ich werde den Hörer auflegen und den Menschen das zeigen, was sie nicht sehen sollen. Ich zeige ihnen eine Welt ohne euch, eine Welt ohne Gesetze, ohne Kontrollen und ohne Grenzen. Eine Welt, in der alles möglich ist. Wie es dann weiter geht? Das liegt an euch!“

So weit würde die Hacker-Subkultur nicht gehen, und die *Matrix*-Trilogie erweist sich hier erneut als in ihren geistigen Wurzeln weniger den Hackern, denn vielmehr den Allmachtsphantasien der Computerspieler verpflichtet. Anstelle eines aristotelisch-pflichtethischen Gebrauchs der Freiheit im Einklang mit der Vernunft steht ein kruder Mythos vom wundersam befreiten Ego. An dessen Rändern scheint bereits der Gegenspieler vernünftiger Gesellschaftsverträge auf, der von Hobbes im Wolfskampf aller gegen alle gesehene Sozialdarwinismus, wie auch der Gegenspieler der Vernunft schlechthin, der Wahnsinn.

Das inverse Panoptikum dagegen ist eine Utopie der vorsichtigen Art, die übliche Hybris utopischer Entwürfe meidend. Sie bleibt in ihren Forderungen allerdings auch dem Zentrum verbunden: wäre sie das einzige Ziel, so wäre die Subkultur der Netze immerhin eine weitere Opposition gegen die kommerzielle Mediensphäre. Die Entwicklung eigener Sinnwelten unter den Bedingungen einer alles okkupierenden Massenmedien-Maschinerie scheint jedoch aus postmoderner Sicht der wichtigere Aspekt zu sein. Ob dagegen das quartäre Medium Cyberspace filmisch umgesetzt in der *Matrix*-Trilogie richtungweisend für eine neue Medienethik sein kann, müssen wir bezweifeln.

**Anmerkungen:**

- <sup>1</sup> Lem, S. (1964). *Summa technologiae*. Frankfurt: 1976, 1982, S.321 (H.v.m.).
- <sup>2</sup> Alton-Scheidl, R. u.a. (1993). *Technologische Kultur: Eine Studie über die künstlerische Auseinandersetzung mit neuen Technologien*. Wien: Zentrum f. soz. Innovation, S.37.
- <sup>3</sup> Stanislaw Lem, UBIK als Science Fiction, Nachwort zu P.K.Dick, *UBIK*, Frankfurt 1977, S.216-222, S.221. (Original in *Quarber Merkur* 1972).
- <sup>4</sup> Vgl. Hurka, H.M., Global Players: Ein grundlegender Beitrag zur Matrixologie, *Ästhetik & Kommunikation*, Nr.122/123, 2003, S.231-238.
- <sup>5</sup> Die ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) entscheidet über die Vergabe von Namensräumen, sogenannten "Top Level Domains", wie etwa die Extensionen .com, .de, .at in der WWW-Adresse einer Website. Für das erste demokratisch legitimierte Internet-Gremium wurde ein Teil der ICANN-Direktoren im Jahr 2000 per Online-Abstimmung von den Nutzern gewählt (die Mehrheit blieb von der US-Administration eingesetzt), eine Neuerung, die bereits nach einer Legislaturperiode zurückgenommen wurde; vgl. Artikel und Debatte auf [www.telepolis.de](http://www.telepolis.de).
- <sup>6</sup> Vgl. Barth, Thomas, *Hacker-Ethik und Internetutopie: Das Inverse Panoptikum* (im Druck), vgl. Barth, Thomas, *Soziale Kontrolle in der Informationsgesellschaft. Systemtheorie, Foucault und die Computerfreaks als Gegenmacht zum Panoptismus der Computer- und Multimediakultur*, Pfaffenweiler 1997 (vergriffen).
- <sup>7</sup> Vgl. Foucault, M., *Überwachen und Strafen*, Frankfurt 1991, S.256 ff.
- <sup>8</sup> Vgl. Himanen, Pekka, *Die Hacker-Ethik und der Geist des Informations-Zeitalters*, München 2001.
- <sup>9</sup> Lyotard, J.-F., *Das Patchwork der Minderheiten*. Berlin: merve 1977, S.8 f.
- <sup>10</sup> Andy Müller-Maguhn, Chaos Computer Club, 4.6.1988, SDR3, vgl. Barth 1997, op. cit. S.201 ff.



## Laura Frahm

### Raumkonfigurationen in Videoclips. Eine Analyse von Fallbeispielen der 90er Jahre

Videoclips sind als zentraler Bestandteil der zeitgenössischen Bildproduktion ein Spiegel unserer Zeit und bilden somit auch zentrale Veränderungen und Umbrüche in sich ab.

Ausgehend von drei zentralen Raumtheorien soll in diesem Beitrag der Frage nachgegangen werden, inwiefern sich die vier ausgewählten Videoclips mit dem Raum und dessen Veränderung im 20. Jahrhundert auseinandersetzen. Die große Spannweite des Raumspektrums von der postmodernen, anonymen Großstadt, über das Weltall bis hin zum virtuellen Raum soll zeigen, dass sich zwar das Spannungsverhältnis von Strukturierung und Auflösung des Raums jeweils auf unterschiedliche Weise konstituiert, dass diese vier Videoclips letztendlich jedoch eine gemeinsame Position gegenüber dem Raum beziehen.

#### Überblick über zentrale Raumtheorien

Bei der kurzen Darlegung der Raumtheorien soll in Anlehnung an Martina Löw ein relativistischer Raumbegriff fokussiert werden, der im Gegensatz zum absolutistischen Raumbegriff davon ausgeht, dass der Raum aus der Anordnung der Körper abgeleitet, also als ein System von Lagerungsbeziehungen begriffen wird.<sup>1</sup> Die Betonung wird demnach auf die enge Verknüpfung von Raum und Körper gelegt, die sich gerade für den Bereich des Videoclips als notwendig erweist.

Michel de Certeau befasst sich in *Kunst des Handelns* grundlegend mit Praktiken im städtischen Raum, die sich im Spannungsverhältnis von objektiver Lesbarkeit und subjektiver Erschließung des Raums entfalten.<sup>2</sup> Dieser Gegensatz zeigt sich einerseits in den begrifflichen Polaritäten von Ort und Raum, Statik und Bewegung, Strategie und Taktik sowie Karte und Wegstrecke. Andererseits ist dieses Spannungsverhältnis aber auch dem Konzept von Voyeur und Fußgänger immanent.

Der Ort und die Ebene der Karte sind mit dem Voyeur verbunden. Dieser verschafft sich, auf einem New Yorker Hochhaus stehend, einen Überblick, behält also in seiner räumlichen Distanzierung das gesamte System Stadt im Auge. Diese Beherrschung des Raums durch eine objektive Lesbarkeit verleiht dem Voyeur eine gewisse Macht und verwandelt die Stadt in einen lesbaren Text.<sup>3</sup>

Der Raum hingegen ist dem Fußgänger zugeordnet, der sich in Form von unterschiedlichen Wegstrecken seinen städtischen Raum selbst erschließt, also konkrete räumliche Praktiken vornimmt. Es handelt sich im Gegensatz zum her-

ausgehobenen Voyeur um die gewöhnlichen Benutzer der Stadt. Diese Fußgänger „spielen mit unsichtbaren Räumen [...] Die Wege, auf denen man sich in dieser Verflechtung trifft [...] entziehen sich der Lesbarkeit.“<sup>4</sup>

Das Konzept ‚Ort‘ ist demnach mit einer analytischen Sichtweise verbunden, das des ‚Raums‘ mit einer praktischen. Beim Ort handelt es sich um ein System, eine lesbare Karte, die eine Übersicht verschafft, indem sie die Grundstrukturen und Anordnungen der einzelnen Elemente verdeutlicht, während der Raum erst durch Handlungen entsteht.

Aus einer anderen, aber ebenso grundsätzlichen Perspektive betrachtet, ist ein Raum immer durch Innen und Außen, durch Eingrenzungen und Ausgrenzungen definiert. Diese Grenzziehungen können auch gesellschafts- und machtpolitisch motiviert sein. So beschreibt Michel Foucault in seinem Essay *Andere Räume* verschiedene Arten von räumlichen Eingrenzungen und Ausgrenzungen, die Machtstrukturen in sich abbilden und das Ziel haben, den Raum zu kontrollieren.<sup>5</sup>

Der heutige Raum ist ihm zufolge als ein Lagerungsraum in seiner räumlichen Schichtung und Verdichtung heterogener Elemente zu bezeichnen. Im Unterschied zur phänomenologischen Betrachtung der inneren Qualitäten des Raums macht er es sich zum Ziel, den „Raum des Außen“<sup>6</sup> zu beschreiben. Gegenstand seiner Betrachtungen sind somit verschiedene Arten von anderen Räumen, d.h. Räume, die sich auf alle verbleibenden Platzierungen beziehen, diese aber im nächsten Schritt wieder „suspendieren, neutralisieren oder umkehren.“<sup>7</sup> Diese Räume lassen sich auf zwei Weisen denken: als nicht existierend und existierend, als Utopien und Heterotopien.

Heterotopien lassen sich allgemein als Räume lesen, die eingrenzen und gleichzeitig ausgrenzen, also ein festes Innen und Außen definieren. Diese Zuschreibung Foucaults dient dazu, die Bedeutung des Raums innerhalb einer Gesellschaft differenziert zu erfassen, indem der Raum zum Ausdruck der Machtverhältnisse wird. Doch zeigt sich das Spannungsverhältnis von Innen und Außen gerade auch im Bereich der neu erschlossenen Räume des 20. Jahrhunderts. Denn die gegensätzliche Richtung von Exteriorisierung und Interiorisierung, d.h. die Ausweitung des Raums nach außen in das Weltall sowie die Schrumpfung des Raums in das Innere der Netze markieren den Rahmen, in dem die neuen Heterotopien des 20. Jahrhunderts entstehen. Hieran wird deutlich, dass sich in der heutigen Zeit eine Verschiebung innerhalb der Produktion des Raums von gesellschaftlichen Machtstrukturen hin zu technischen Dispositionen andeutet.

Marc Augé setzt sich in seiner Arbeit *Orte und Nicht-Orte* aus einer anderen Perspektive mit der Veränderung des Raums auseinander. In seinen Beobachtungen zum urbanen Raum stellt er einen beschleunigten Wandlungsprozess fest. Als Folge desselben sieht er die Entstehung und Vermehrung so genannter Nicht-

Orte an, die er dem anthropologischen Ort, dem historisch gewachsenem Raum, gegenüberstellt.<sup>8</sup>

Ein Nicht-Ort ist ein „Raum, der keine Identität besitzt und weder als relational noch als historisch bezeichnet werden kann.“<sup>9</sup> Augé bezieht sich mit dieser Definition insbesondere auf Transitorte, d.h. auf Orte, die rein funktional geprägt und auf bestimmte Bedürfnisse des Menschen, wie Verkehr, Arbeit, Freizeit und Erholung, ausgerichtet sind.<sup>10</sup>

Doch definiert Augé den Nicht-Ort nicht allein als funktionsgebundenen Ort, sondern verknüpft diesen unmittelbar mit der Kategorie des Individuums.<sup>11</sup> Die Eigenschaftslosigkeit des Nicht-Ortes wird hierbei auf das Individuum übertragen. So wird ein Durchschnittsmensch erzeugt, der sich in der bloßen Funktion des Passagiers an diesen Nicht-Orten regelkonform verhält. Abweichende Verhaltensweisen sind in diesem funktionalistischen Entwurf nicht enthalten.

## Raumkonfigurationen in Videoclips

Ausgehend von dieser theoretischen Grundlage soll nun anhand der Analyse der vier Videoclip-Beispiele festgestellt werden, ob die filmische Konfiguration des Raums die Thesen des Diskurses bestätigt oder widerlegt. In Bezug auf den Raum lassen sich zwei Gruppen bilden. So fokussieren Jonathan Glazers *Rabbit in Your Headlights*<sup>12</sup> und Chris Cunninghams *Africa Shox*<sup>13</sup> die Lebensbedingungen in der postmodernen Großstadt, während sich Mark Romaneks *Scream*<sup>14</sup> und Michel Gondrys *Hyperballad*<sup>15</sup> mit den zwei neu erschlossenen Räumen des 20. Jahrhunderts, dem Weltall und dem virtuellen Raum, auseinandersetzen.

Der Videoclip *Rabbit in Your Headlights* der Gruppe U.N.K.L.E. zeigt einen Obdachlosen, der mitten auf der Fahrbahn eines Autobahntunnels läuft. Einige Autos können ihm ausweichen, andere kollidieren mit ihm, doch er richtet sich immer wieder auf und setzt seinen Weg fort. Nach insgesamt fünf Unfällen werden die Bewegungen des Obdachlosen immer hektischer, sein Blick fixiert immer eindringlicher den Weg. Zuletzt wirft er seine Jacke ab, breitet seine Arme aus und lässt ein heranfahrendes Auto an sich zerschellen, woraufhin sich alles in Nebel auflöst.

Trotz der Reduktion des Raums auf einen kurzen Abschnitt innerhalb des Autobahntunnels wird mit den filmischen Mitteln der Kamera und des Schnitts immer wieder eine Verwirrung desselben bewirkt. So wird der Obdachlose von den Autos teilweise frontal, teilweise rücklings erfasst, ohne jedoch auf sichtbare Weise die Fahrbahn gewechselt zu haben. Trotz seiner permanenten Bewegung und seiner Zielgerichtetheit kommt er kein Stück vorwärts. Der Raum entpuppt sich als Endlosschleife, bei der das Licht am Ende des Tunnels zwar immer präsent ist, jedoch zu keinem Zeitpunkt erreicht werden kann. Jegliches Erschließen

des Raums wird in der unendlichen Bewegung des Obdachlosen und des Raums selbst negiert.

Dieser auf eine möglichst reibungslose Regelung des Verkehrs hin angelegte Raum wird durch die räumlichen Praktiken des Obdachlosen stetig unterwandert. Mit seinen irrationalen Wegstrecken bildet er ein Hindernis innerhalb des Verkehrsstroms und provoziert dadurch eine Reihe von Unfällen. Durch seinen permanenten Regelbruch wirkt er gegen die Logik des Raums an. Kontrastiert wird er zudem durch die Masse der regelkonformen und anonymen Autofahrer, die sich wie selbstverständlich durch diesen Raum bewegen und damit in die Nähe des Voyeurs im Sinne de Certeaus rücken.

Dem von Grund auf rationalen Nicht-Ort des Autobahntunnels wird hier in Bezug auf die mediale Vermittlung des Raums sowie auf die Praktiken des Obdachlosen eine Irrationalität hinzugefügt, die in ihm nicht angelegt ist. Letztendlich ist jedoch selbst der Obdachlose ein Gefangener des Raums, der sich im Stadium des geschlossenen Horizonts<sup>16</sup> ad absurdum führt. Der Nicht-Ort wird hier zum feindlichen Raum gegenüber dem Individuum. Eine Gegenwehr ist nur noch durch die Verlagerung auf eine transzendente Ebene möglich.

Das zweite Beispiel, *Africa Shox* von Leftfield, zeigt den völlig orientierungslosen Irrweg eines Obdachlosen durch das Gebiet der New Yorker Wall Street. Alle Versuche, sich zu orientieren und sich an Passanten anzunähern, scheitern. Dies hat eine Reihe von Unfällen zur Folge, in welchen dem Protagonisten immer mehr Gliedmaßen abgeschlagen werden. Als es zuletzt zu einer tödlichen Kollision mit einem Auto kommt, fährt dessen Fahrer anschließend völlig unbeteiligt weiter.

Obwohl es sich hier um das klar begrenzte Gebiet der New Yorker Wall Street handelt, zeigt sich dennoch eine Vielfalt der Wege, was vor allem mit der spezifischen Raumwahrnehmung des Protagonisten selbst zusammenhängt. Durch das Aufrufen unzähliger Raumansichten mittels der subjektiven Kamera und einer äußerst schnellen Schnittfolge präsentiert sich die Großstadt als unsicheres Territorium. Es zeigt sich ein Übermaß an Raum, eine „Totalisierung der Präsenz“<sup>17</sup>, so dass sich der Obdachlose nicht mehr zu orientieren vermag. Er taumelt wie ohnmächtig durch die Straßen, seine Wege entziehen sich jeglicher Lesbarkeit. Ihm gegenüber steht die Masse der Passagiere, die sich den Regeln des Raums fügt und in ihrer Gleichgültigkeit scheinbar jede Fähigkeit zur Intervention verloren hat. Der Heimatlose wird hier als Fremdkörper durch das System fast automatisch ausgegrenzt. So führt auch sein letztendlicher Tod zu keiner Störung des Systems, sondern zu einer Wiederherstellung der Ordnung.

Im Vergleich mit *Rabbit in Your Headlights* zeigt sich, dass die scheinbare Ordnung und Klarheit des Raums jeweils dadurch gebrochen wird, dass dieser in seiner medialen Vermittlung sowie in den Praktiken der Protagonisten zunehmend unklar und verwirrend wirkt. Die postmoderne Großstadt wird mit einer

albtraumhaften Raumerfahrung gleichgesetzt, in der das Verhältnis von Nicht-Ort und Individuum nur aufgrund einer vollkommenen Unterordnung unter die Regeln funktionieren kann. Ist dies nicht der Fall, so wird das Geschehen gesteigert und gipfelt in einer Destruktion des Systems selbst oder des sich Widersetzenden.

Der großstädtische Raum bildet hier seine eigenen Gesetze heraus, wodurch alle freien Handlungen unterbunden werden. Dennoch entzieht sich der Raum jeder logischen Erschließung, da mit der Auflösung der Großstadt auch ihre strukturierenden Grundlagen ungültig werden. Die Tatsache, dass in beiden Beispielen Obdachlose und damit Ortlose als Protagonisten eingesetzt werden, zeugt von einer bewussten Verstärkung und Überzeichnung der negativen Implikationen des Raums.

Wenn also den beiden ersten Videoclips zufolge das Leben aus dem großstädtischen Raum zunehmend verbannt wird, so bleibt zu fragen, ob im Gegensatz hierzu das Weltall und der virtuelle Raum alternative Lebensräume entstehen lassen. Als zwei neue Heterotopien des 20. Jahrhunderts sind sie zwar an die Realwelt gekoppelt, grenzen sich jedoch gerade als technisch realisierte Utopien von diesen ab. Im Spannungsverhältnis von Exteriorisierung und Interiorisierung stellen sie neue Bedingungen für den Raum und räumliche Praktiken auf.

Der Videoclip *Scream* von Janet und Michael Jackson zeigt ein Raumschiff mit sieben verschiedenen, funktional geprägten Räumen, denen die Titel GRAVity, HABITation, GALLery, MEDia, mEDITation, OBSERVation und reCREATION durch eine digitale Anzeige zugeordnet werden. Hier werden die Räume nicht narrativ entwickelt, sondern fungieren lediglich als Bühne für die beiden Künstler. Es zeigt sich ein Übermaß an Räumen, die hybride Formen herausbilden und deren Beziehung untereinander zunächst im Unklaren bleibt.

Im Unterschied zu den beiden vorherigen Beispielen zeigt jedoch die Analyse der filmischen Techniken eindeutige Bestrebungen, in dieser Überfülle dennoch eine klare Struktur festzumachen. So werden die einzelnen Räume in rhythmischen Abfolgen hintereinander gezeigt und die Raumwechsel jeweils über eine digitale Anzeige angekündigt. Die Titel weisen ihnen eine klare Funktion zu, deren Maßstab jedoch die reine Unterhaltung bildet. Die Protagonisten sehen sich in diesem Raumschiff als Inbegriff einer heutigen Heterotopie mit den unendlichen Möglichkeiten des Raums und einer permanenten Handlungsaufforderung konfrontiert. Doch ruft gerade das Übermaß an Angeboten eine deutliche Indifferenz hervor. Dadurch, dass alles möglich und per Knopfdruck aufrufbar wird, wie etwa die größten Kunstwerke der Welt in der GALLERY, wird jeder Handlung von vornherein ihr kritisches Potenzial entzogen. Der Raum wird zu einem austauschbaren Hybrid mit flüchtigen Handlungen.

Ähnliche Tendenzen lassen sich auch im letzten Beispiel beobachten. *Hyperballad* von Björk setzt sich formal aus vier Ebenen zusammen, die immer wieder

neu kombiniert und übereinander geschichtet werden. Auf der ersten Ebene wird eine computeranimierte, schematisch dargestellte Großstadt vor einer Gebirgslandschaft abgebildet. Die zweite Ebene zeigt den schlafenden Kopf Björks auf einem flachen, wiesenartigen Untergrund, der als Projektionsfläche für die Visualisierung der Musik auf der dritten Ebene dient. Hier wird jedem Klang ein bestimmter visueller Ausdruck zugeordnet, wie z.B. ein flimmernder Bildschirm für das Schlagzeug. Die vierte Ebene stellt analog zur dritten die Visualisierung des Textes dar, die jedoch nur einige Ausschnitte herausgreift und auf eine computeranimierte virtuelle Ebene verlagert wird. Nach der zunehmenden Überlagerung und Verdichtung der einzelnen Folien werden diese immer transparenter und zuletzt vollständig aufgelöst.

In *Hyperballad* wird im Gegensatz zu *Scream* keine Vielfalt der Räume, sondern eine Vielfalt der Raumschichten aufgerufen. Trotz der klaren Zerlegung des Raums in einzelne Ebenen mit festen Funktionen, negieren diese doch gerade in ihrem Foliencharakter die Erzeugung eines erlebbaren, dreidimensionalen Raums. Denn insbesondere bei der zweiten und dritten Ebene handelt es sich um flächige, zweidimensionale Raumschablonen, die im Rhythmus der Musik hin und her schwingen. Die virtuellen Räume der Großstadt und des Computerspiels sind zwar als dreidimensionale Räume angelegt, weisen jedoch auch starke Schematisierungen auf. Durch die Festschreibung der Wege sind sie ebenso wenig als erlebbare Räume zu charakterisieren. Der Raum wird hier, wie in der absolutistischen Definition, zu einer „starrten Folie, [...] auf und vor der sich bewegtes Handeln abspielt.“<sup>18</sup>

Doch auch das Handeln selbst ist nicht mehr als solches zu charakterisieren, denn parallel zur Reduktion und letztendlichen Auflösung des Raums findet eine zunehmende Schematisierung des Körpers statt, wie sie v.a. am Beispiel der Spielfigur im virtuellen Raum deutlich wird. Denn hier wird die relative Handlungsfreiheit durch den reinen Vorführcharakter von vornherein negiert. Die zahlreichen Wiederholungen der Visualisierung der zentralen Textstelle machen die Bewegung der Spielfigur zu einer vorhersehbaren und federn die Handlung in gewissem Sinne ab. Erfahrbar ist nur, was als Option einprogrammiert wurde. Durch die Entkoppelung von virtuellem und realem Körper werden die Praktiken folgenlos gemacht. So kann ein derart reduzierter und schematisierter Körper, der zuletzt ganz aufgelöst wird, auch keinen Raum mehr herausbilden.

Im Vergleich mit *Scream* zeigt sich, dass der erste positive Eindruck einer vollkommenen technischen Kontrollierbarkeit der beiden neuen Heterotopien bei genauerer Betrachtung durch die Art der Raumerzeugung selbst unterwandert wird. Denn in *Scream* wird der Raum zu einem austauschbaren Hybrid ohne Identität, in *Hyperballad* wird er durch ein permanentes Überblenden der einzelnen Raumfolien schließlich vollkommen negiert.

In Bezug auf den Körper zeigt sich zunächst ein ständiger Handlungsaufwurf, welcher der Unterbindung der Handlungen im städtischen Kontext der ersten beiden Videoclips deutlich entgegengesetzt ist. In *Scream* können in den einzelnen Themenräumen außergewöhnliche Erfahrungen gesammelt werden, und in *Hyperballad* werden im Computerspiel die Möglichkeiten der neuen Technik vorgeführt. Dennoch bewegen sich die Handlungen in festgeschriebenen Bahnen. Durch die äußeren Begrenzungen und die Entkoppelung dieser technischen Räume werden die Körper in gewisser Weise ruhig gestellt und ihre Handlungen folgenlos gemacht: „Der physische Körper ist dadurch endgültig nicht mehr das Zentrum der Welt.“<sup>19</sup>

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die einzelnen Videoclips trotz ihrer unterschiedlich ausgerichteten Räume eine gemeinsame Position beziehen. Denn während sich Glazer und Cunningham vor allem mit dem alpträumhaften Realraum der postmodernen Großstadt beschäftigen und hierin keine Lebensgrundlage mehr für das Individuum sehen, vermitteln Romanek und Gondry auf den ersten Blick einen positiven Eindruck des Weltraums und des virtuellen Raums. Sie kehren jedoch im letzten Schritt diese Sichtweise durch eine Hybridisierung und Negation des Raums wieder um. Die Verlagerung vom feindlichen Realraum in Traum-Räume als Ersatz für die verlorene Welt eröffnet zwar ein Spielfeld unbegrenzter technischer Möglichkeiten, kann diese jedoch nicht mit den Qualitäten von Identität, Relation und Geschichte aufladen. Der Verlust der Selbstbestimmtheit der Figuren zeugt somit auch von einem vollständigen Verlust des Lebensraums für das Individuum.

Die technischen, rationalen Räume des 20. Jahrhunderts werden in diesen Beispielen gerade durch die mediale Vermittlung von Raum und Körper in ihr Gegenteil verkehrt. Die Utopie von Beherrschbarkeit und Kontrolle wird hier zur Dystopie einer Unbeherrschbarkeit und Unberechenbarkeit. So kündigen am Ende alle vier Beispiele von einem Weltverlust. Die theoretisch geäußerte Krise des Raums schreibt sich demnach deutlich in die Bildproduktion des Videoclips ein und findet hierin eine eindrucksvolle Visualisierung.

## Anmerkungen:

<sup>1</sup> Löw, Martina: *Raumsoziologie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 2003, S. 17f.

<sup>2</sup> De Certeau, Michel: *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve 1988.

<sup>3</sup> Vgl. ebd., S. 180.

<sup>4</sup> Ebd., S. 182.

<sup>5</sup> Foucault, Michel: „Andere Räume.“ In: Karlheinz Barck et al. (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam 1991, S. 34 - 46.

- 6 Ebd., S. 38.
- 7 Ebd.
- 8 Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1994.
- 9 Ebd., S. 92.
- 10 Vgl. hierzu in Anschluss an Augé den städtebaulichen Diskurs zur Auflösung der Großstadt mit folgenden zentralen Positionen: Breuer, Gerda (Hg.): *Neue Stadträume: zwischen Musealisierung, Medialisierung und Gestaltlosigkeit*. Frankfurt/M.: Stroemfeld 1998; Meurer, Bernd (Hg.): *Die Zukunft des Raumes*. Frankfurt/M., New York: Campus 1994; Prigge, Walter: *Peripherie ist überall*. Frankfurt/M., New York: Campus 1994; Sieverts, Thomas: *Zwischenstadt. Zwischen Ort und Welt, Raum und Zeit, Stadt und Land*. Braunschweig, Wiesbaden: Vieweg 1998.
- 11 Vgl. Augé: *Orte und Nicht-Orte*, S. 110.
- 12 U.N.K.L.E.: *Rabbit in Your Headlights* (Jonathan Glazer, November 1998).
- 13 Leftfield: *Africa Shox* (Chris Cunningham, August 1999).
- 14 Janet & Michael Jackson: *Scream* (Mark Romanek, Juni 1995).
- 15 Björk: *Hyperballad* (Michel Gondry, Januar 1996).
- 16 Vgl. hierzu die unterschiedlichen Stadien des Horizonts in Koschorke, Albrecht: *Die Geschichte des Horizonts. Grenze und Grenzüberschreitungen in literarischen Landschaftsbildern*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1990.
- 17 Ebd., S. 202.
- 18 Löw: *Raumsoziologie*, S. 130.
- 19 Rötzer, Florian: *Digitale Weltentwürfe. Steifzüge durch die Netzkultur*. München: Hanser 1998, S. 212.

## Björn Bohnenkamp

### Telefone, mobile Telefone, Handys. Beobachtungen eines Medienumbruchs in Filmen

*Akzeptiert man die Voraussetzung, der Prozess der ‚sozialen Aneignung des Telefons‘ sei noch weithin unbekannt, dann erweisen sich unterhaltende Leseangebote (natürlich in Relation zu den entsprechenden Parallelen in den auf das Telefon folgenden ‚neuen‘ Medien wie Film, Rundfunk und Fernsehen) als unerlässliche Quellen für die Rekonstruktion dieses Prozesses sowie der ihn begleitenden Hoffnungen, Versprechen, Befürchtungen und Ängste.<sup>1</sup>*

Mit diesen Worten begründet Bodo Rollka in seinem Aufsatz „Nachts ging das Telefon“ von 1989 seine Auseinandersetzung mit dem Telefon in der Unterhaltungsliteratur. Dieser Aufsatz erschien im Rahmen einer großangelegten Studie *Telefon und Gesellschaft*.<sup>2</sup> Deren Teilband *Telefon und Kultur* konzentriert sich dabei auf eine Analyse des Telefons im Film. Da das Telefon nur ein transitorisches Verbreitungs-, aber kein Speichermedium ist, bildet seine Nutzung keine beobachtbaren Formen heraus. Die Perspektive der Berliner Studie geht von der Überlegung aus, dass die kulturellen Prozesse um die Nutzung des Telefons daher vor allem im Medium des Films – auch als Ersatz des fehlenden empirischen Materials – sichtbar werden. Die Bedeutsamkeit dieser Medienverschränkung wird darüber hinaus an der Tatsache festgemacht, dass beide Medien Telefon und Film ungefähr gleich alt sind und beide die „Wahrnehmung des Raum/Zeit-Gefüges verändern“<sup>3</sup>. In der Untersuchung stehen vor allem Filmbeispiele im Vordergrund, die historisch in der Phase der Verbreitung des Telefons anzusiedeln sind, somit zeitgleich zum Medienumbruch entstanden.

Mittlerweile lässt sich in der technischen Entwicklung des Telefons bereits ein weiterer Medienumbruch beobachten. Über verschiedene Zwischenstationen wie Funkgeräte, portable Telefone und Autotelefone wird das Telefon immer mobiler, immer tragbarer, immer kleiner und entwickelt sich schließlich hin zum Handy. Nun stellt sich die Frage, in welcher Art und Weise sich diese Medien-Entwicklungen in der Repräsentation des Telefons im Film niederschlagen.

Eine Antwort wird im Folgenden in drei Schritten versucht. Zunächst werden Genres, die innerhalb der Berliner Forschungsgruppe als prominent für ihre Nutzung des Topos Telefon angesehen werden, daraufhin untersucht, was sich ändert, wenn in aktuellen Filmen neben das Festnetztelefon das Mobiltelefon tritt. Im zweiten Schritt wird an zwei Beispielen erläutert, welche Konzepte von Mediennutzung im Vergleich der beiden Medien aufgerufen werden. Zuletzt wird anhand des Films *The Matrix* (dt.: *Matrix*, 1999) problematisiert, ob innerhalb des

Feldes mobiler Telefonie noch weitere Mediendifferenzen zu finden sind und an welche Raumkonzepte diese anschließen.<sup>4</sup>

### Neue Netze in alten Genres

Die Berliner Studie hat sich unter anderem mit der narrativen Funktion der Telefone im Film auseinandergesetzt. Dabei standen vor allem drei Filmgenres im Vordergrund: Frank Kessler untersuchte eine Gruppe von Filmen unter der Regie von David Wark Griffith wie *The Lonely Villa* (1909), *A Woman Scorned* (1911) und *An Unseen Enemy* (1912), die an dieser Stelle der Begriff ‚Lonely-Villa-Film‘ zusammenschließen soll,<sup>5</sup> während Robert Müller Gangsterfilme<sup>6</sup> und Daniela Sannwald Journalistenfilme<sup>7</sup> analysiert hat.

Als Beispiel für eine Aktualisierung der Konventionen, wie Telefone in Lonely-Villa-Filmen dargestellt werden, habe ich *Panic Room* (dt.: *Panic Room*, 2002) von David Fincher ausgewählt. Dieser Film baut auf der klassischen Konstellation auf, dass die vom Ehemann allein gelassene Frau in einer Villa von Einbrechern überrascht wird und versuchen muss, sich nicht nur vor ihnen zu schützen, sondern gleichzeitig den Kontakt zur Außenwelt aufzunehmen. Das klassische Mittel zur Rettung, zum Außenkontakt, ist das Telefon. Doch während die bedrohten Frauen der Lonely-Villa-Filme versuchen, das rettende Telefon zu erreichen, streben die Einbrecher danach, die Leitung zu kappen. Im Gegensatz zu dieser klassischen Telefonsituation steht der Protagonistin von *Panic Room* noch eine weitere Möglichkeit zur Verfügung: ihr Mobiltelefon. Zu Beginn des Films versucht sie daher, sich nicht dem ohnehin toten Festnetztelefon zu nähern, sondern das Mobiltelefon in ihr Versteck, den „Panikraum“, einzuschmuggeln. Doch auch hier muss sie feststellen, dass das Mobiltelefon tot ist – mit einem relevanten Unterschied: Nicht die haptische und visuell überprüfbare Kabelleitung ist durchtrennt worden, sondern das (unsichtbare) Netz der Sendewellen.

Vergleicht man den Film *The Insider* (dt.: *The Insider*, 1999) von Michael Mann mit klassischen Zeitungsfilmen der 1930er Jahre wie *The Front Page* (1931) oder *His Girl Friday* (dt.: *Sein Mädchen für besondere Fälle*, 1940), so fallen zunächst vor allem die Ähnlichkeiten medialer Nutzung auf. Der Journalist Lowell Bergman, der nach Daniela Sannwald „Ordnung in ein gestörtes Weltbild“<sup>8</sup> bringen will, telefoniert in *The Insider* während der Recherchen außerhalb seines Büros häufig mit seiner Redaktion, um Informationen über Raum und Zeit hinweg zu verbreiten. Dafür nutzt er allerdings nicht, wie man vielleicht erwarten würde, sein Mobiltelefon, sondern sucht sich eine öffentliche Telefonzelle. Dies ist vor allem deswegen auffällig, weil seine Gesprächspartner sehr häufig Mobiltelefone nutzen. Damit bedient der Film eine klassische diskursive Figur im Kontext von Medienumbrüchen, nämlich die Aufladung des älteren Mediums mit der Konno-

tation des Vertrauten und des Vertrauenswürdigen. Indem der Journalist sich des alten Mediums, der Telefonzelle, bedient, wird seine Figur als die eines klassischen Journalisten charakterisiert, der sich der Wahrheit verpflichtet fühlt. Der einzige Moment, in dem Bergman ein Mobiltelefon nutzt, ist in seinem von Vorgesetzten verordnetem Urlaub. Nun erst, als er aus seinem gewohnten System von urbanen telefonischen Anlaufstellen ausgeschlossen wurde, ist er auf das Mobiltelefon angewiesen.

Zwar lässt sich *Ocean's Eleven* von Steven Soderbergh (dt.: *Ocean's Eleven*, 2001) nur bedingt als Nachfolger von Gangsterfilmen der 1930er Jahre einordnen, aber die dem Genre zentralen Topoi lassen sich auch hier finden. Dazu gehört unter anderem, dass die Elfer-Gang sich mit zahlreichen „Insignie[n] der Moderne“<sup>49</sup> schmückt und über eine hochgerüstete technische und telefonische Ausstattung verfügt. Auch die Versammlung der Gang um den Telefonapparat als klassisches gruppenkonstitutives Bild lässt sich im Film finden. Alle Telefonate laufen im klassischen Modus des Gangstertelefonats ab: Kurz und knapp, nur zur Übermittlung der nötigsten Informationen, am besten in Form eines Befehls. Auch hier wird das Mobiltelefon selten und nur in einer Ausnahmesituation eingesetzt: in einem Telefonat zwischen dem feindlichen Casino-Besitzer und einem Mitglied der Gang. Der Gangster kann hier das zentrale Manko der Filme aus den 1930er Jahren, den fehlenden Schutz durch seine Immobilität während des Telefonats, mit Hilfe der Nutzung eines Mobiltelefons ausgleichen. Der Casinobesitzer wiederum nutzt ein von den Gangstern eingeschmuggeltes Handy. Nur so ist er für die Gangster adressierbar und auch angreifbar. Das hermetische Sicherheitsnetz des Casinos kann zwar angezapft werden, die entscheidende Störung kann allerdings erst durch die Nutzung des zweiten Netzes entstehen. Erst dadurch, dass er von außen auf einem Mobiltelefon angerufen wird und sich auf den vorgeschlagenen Deal einlässt, wird der Casinobesitzer zu einem entscheidenden Fehler verführt.

Die Beobachtungen zu den drei Filmen lassen sich wie folgt zusammenfassen. Zunächst steht das Netz der festen Leitung für ein Machtverhältnis, ein soziales Gefüge. Versuchte man in den Filmen der 1930er Jahre noch, eine andere Position einzunehmen, sich innerhalb des Netzes durch das Erreichen einer spezifischen Anlaufstelle einen Vorteil zu verschaffen, so sind nun andere Strategien möglich. Ist man hingegen aus dem Gefüge von Festnetztelefonen als Anlaufstellen ausgeschlossen, so kann die Nutzung eines Mobiltelefons eine Re-Inklusion ermöglichen. Diese Re-Inklusion findet allerdings zumeist über als viral charakterisierbare Prozesse statt: Ein kleiner Gegenstand, das Mobiltelefon, muss in einen Raum eingeschleust werden und dort so genutzt werden, dass er die grundlegenden Raumverhältnisse und die damit verknüpften Machtverhältnisse verändert.

## Zur Beobachtung des Mediennutzers

In Diskursen über Medienumbrüche lassen sich nicht nur Verhandlungen über die Veränderungen in den Adressenordnungen oder Netzen der betroffenen Medien, sondern auch über Konzepte des Mediennutzers finden. Auf welche Weise Mediennutzung habitualisiert wird, ist weder auf technische oder auf anthropologische Dispositionen allein zurückzuführen, sondern auch diskursiv bestimmt.<sup>10</sup> Anhand zweier Filmbeispiele – *Denise calls up* (dt.: *Hier spricht Denise*, 1995) von Hal Salwen und *Phone Booth* (dt.: *Nicht Auflegen!*, 2002) von Joel Schumacher – wird kurz darauf eingegangen, dass prominente Dichotomien der Mediennutzung auch im Medienumbruch Festnetztelefon/Mobiltelefon verhandelt werden.

In *Denise calls up* werden eine Gruppe von Workaholics und das Mädchen Denise einander gegenübergestellt. Während die Gruppe exzessiv Festnetz- und Autotelefone nutzt, ist Denise die einzige, die über ein Mobiltelefon verfügt. Die Nutzung des Mobiltelefons wird hier als eine Individualhandlung präsentiert, die auf Aktivität und freie Zeitgestaltung in der Außenwelt setzt. Dagegen wird die Gruppe der Workaholics zu Sklaven ihrer Mediennutzung, sie sind zeitlich und räumlich an den Arbeitsplatz und auch an ihr Kommunikationsmedium gebunden, sie bewegen sich kaum außer Haus und treffen wenig individuelle Entscheidungen. Deutlich werden hier Wertigkeiten mithilfe der technischen Medien vorgenommen und soziale Charakteristiken pointiert, so verwendet der positiv aufgeladene Nutzertypus das Mobiltelefon, wohingegen der negativ aufgeladene Nutzertypus das Festnetztelefon nutzt.

In *Phone Booth* wird die Nutzung der beiden Medien anders besetzt. Der Protagonist Stu Shepard wird zunächst mit mobilen Telefonaten eingeführt, die er auf seinen Touren durch die Stadt führt. Das Mobiltelefon steht hier für seine individuelle Gestaltungsmacht und Handlungsfähigkeit. Die Telefonzelle hingegen, die gleichermaßen filmische Verwendung findet, ermöglicht es ihm, heimliche Telefonate zu führen, da ihre Adresse nur eine räumliche und keine persönliche ist. In dem Moment, in dem Shepard in der Telefonzelle bedroht wird, prozessiert sein Erpresser eine neue Unterscheidung von Mediennutzertypen. Spätestens, wenn neben den Schaulustigen sich auch das Fernsehen zuschaltet, wird die Telefonzelle zu einer öffentlichen Bühne, zu einem gläsernen Beichtstuhl, auf dem Shepard seine Sünden gestehen muss. Die Freiheitsorientierung der Mobiltelefonnutzung wird hier der Wahrheitsorientierung der Festnetznutzung gegenübergestellt. Shepard muss gestehen, dass er das vermeintlich unverbindlichere Medium des Mobiltelefons dazu genutzt hat, Leute zu täuschen. Hier steht wieder das alte Medium des Festnetzes metaphorisch für Verantwortlichkeit und Zurechenbarkeit von Handlungen, während das Mobiltelefon für Willkür und Unaufrichtigkeit steht.

In beiden Filmen wird also die Mediendifferenz nicht nur über die unterschiedliche Codierung der Netze, sondern auch über Konzepte ihrer Nutzung aufgerufen. Dabei lassen sich Strategien finden, die entweder die Nutzung des neuen oder die des alten Mediums diskreditieren.<sup>11</sup>

### **Der Raum der Telefonie: Vom Access-Point zum Gadget**

Die Entwicklung vom Festnetztelefon zum Mobiltelefon lässt sich als eine Entwicklung von Anlaufstellen oder Access-Points zu Gadgets beschreiben. Festnetzapparate lassen sich mit Michel Foucault als *Heterotopien* beschreiben, die eine spezifische, nicht-örtliche Funktion an einem bestimmten Ort zurückbinden.<sup>12</sup> Nach Dirk Spreen werden die Orte des Telefons oftmals mit einer sakralen Bedeutung aufgeladen, da sie gewissermaßen reine Stimmen, die aus einem ortlosen Außen kommen, an einen Ort bannen.<sup>13</sup> In Filmen hat diese Sakralisierung vor allem einen öffentlichen Access-Point: die Telefonzelle.

Auf dieses klassische Motiv der Telefonzelle als kommunikativen Fluchtpunkt spielt der Film *Matrix* besonders deutlich an. In der Benutzeroberfläche der Virtuellen Realität, in welcher Bewegung bzw. Transmission letztlich aus Kommunikation besteht, verspricht die Telefonzelle keinen Informationsaustausch mit einem rettenden Netzwerk mehr, sondern ermöglicht selbst eine transmissive Flucht aus der Situation. Festnetztelefone werden in der Virtuellen Realität als Symbole für deren Durchlässigkeit verwendet, für eine Zugangsmöglichkeit in eine Realität ‚unter der Benutzeroberfläche‘. Das Raumkonzept, das die ‚sakrale Telefonzelle‘ zitathaft aufruft, ist das des mittelalterlichen Ortungsraums, der, folgt man darin Foucault, aus heiligen und profanen Örtlichkeiten oder Sphären zusammengesetzt ist.

Als zweites historisches Raumkonzept erläutert Foucault den Ausdehnungsraum, der für Menschen prinzipiell unendlich und offen ist. Für die Medien Film und Telefon war dieses Raum-Modell von erheblichem Einfluss: Zum einen sind klassische Genres wie der Western von Topoi der möglichst weiten Ausdehnung der Menschen im Raum bestimmt. Telefone wiederum verweisen nicht nur als Festnetztelefone auf den Wunsch einer möglichst weiten Ausdehnung im Raum. Darüber hinaus ermöglichen sie eine – wieder Kommunikation und Transmission koppelnde – Ausdehnung als Funk- und Autotelefone. Auf diesen Topos verweist auf den ersten Blick auch die Verwendung der Mobiltelefone der Crew im Film *Matrix*, die sich in der gleichnamigen *Matrix* den Raum zu erobern versuchen. Auf einen zweiten Blick allerdings lässt sich der Raum in *Matrix* und die Verwendung der Telefone darin eher als eine Realisierung von Foucaults drittem Raumkonzept lesen.

Denn die Virtuelle Realität der *Matrix* präsentiert in radikaler Form den Lagerungsraum, der durch ein komplexes System relationaler und funktionaler Lagerbeziehungen gekennzeichnet ist. Die Benutzeroberfläche der *Matrix* besteht aus einem Konzept zur Anlagerung bestimmter Informationen an verschiedenen Orten. Die menschliche Ausweitung in diesem Raum spielt keine große Rolle mehr, stattdessen die Auffindung bestimmter Funktionen im Raum. In einer solchen Umgebung des Lagerungsraums wird auch mobile Telefonie anders funktionalisiert. Sie ist nicht mehr an ‚sakralen Orten‘ angesiedelt, wie bereits Spreen beobachtet.<sup>14</sup> Stattdessen handelt es sich um Geräte, die von ihren Nutzern bei sich getragen werden, um Gadgets. Damit ist das Mobiltelefon, wie beispielsweise der Walkman, eines der ‚Portable Media‘, um einen Begriff von Bärbel Tischleder und Hartmut Winkler aufzugreifen.<sup>15</sup> Aus einer medien-anthropologischen Perspektive betrachten Tischleder und Winkler die Auswirkungen von Portablen Medien auf das Verhältnis von Individuum und Raum.

Diese tragbaren Medien seien nicht nur immer verfügbar und beendeten die Abhängigkeit von einer spezifischen örtlichen Anbindung. Darüber hinaus veränderten auch das Verhältnis von Mensch und Medium. Wie bereits beim Walkman beobachtet, ließe sich auf bei Mobiltelefonen von einer Verschiebung der Grenze zwischen Mensch und Außen sprechen. Das Mobiltelefon werde nicht mehr als menschliches Außen empfunden, sondern als körpereigene Ausweitung.

Insofern kann der Begriff Handy nicht nur als ein missglückter Anglizismus verstanden, sondern auch als ein Hinweis darauf gelesen werden, dass nicht mehr die Erweiterung des Telefons um die Eigenschaft der Mobilität oder der Tragbarkeit im Vordergrund steht. Entscheidend ist die qualitative Veränderung zu einem neuen Medium: Ein in der Hand tragbares multifunktionales Inklusionsgerät, welches das nomadische Individuum, das sich in einem Umraum bewegt, mit vielfachen Informationen zu seinem derzeitigen Standort und zu den verschiedenen im Raum angelagerten Informationsschichten versorgt. Das Handy entwickelt sich zu einem Hypermedium im Kleinen, das immer mehr Funktionen miteinander hybridisiert, angefangen von der Anzeige der Uhrzeit über GPS-Empfänger bis zu Pulsmessgeräten und vielem anderen mehr.

In *Matrix* übernimmt das Mobiltelefon drei zentrale Funktionen: Es ermöglicht zum einen die Kommunikation und die Ortung der Crew-Mitglieder untereinander. Über die Fähigkeit, Updates zu speziellen körperlichen Fähigkeiten anzufordern, dient das Handy schließlich auch als Mittel der Körperkontrolle.

Darüber hinaus üben die Mobiltelefone in *Matrix* auch eine gruppenkonstitutive Funktion aus. So beschreibt Elisabeth Bronfen zum Beispiel, wie der Protagonist Neo zu Beginn des Films durch die Übergabe eines Mobiltelefons in die Crew aufgenommen wird.<sup>16</sup> Sie liest dies als Einnahme einer Subjektposition in einem ideologischen Gefüge. Denn erst wenn Neo sich von dem klingelnden Mobiltelefon

angerufen fühlt und das Gespräch annimmt, ist er durch diese Handlung zu einem vollwertigen Subjekt der Gruppe geworden, das eine Funktion innerhalb der Crew als die für ihn bestimmte annimmt.

In *Matrix* lassen sich zwei rivalisierende Seiten beobachten, die anhand der Nutzung von mobilen Telefonen unterscheidbar sind. Die Agenten sind über Head-Sets körperlich mit der *Matrix* verbunden. Befehle aus der Zentrale erreichen ihre Körper sofort, die Agenten sind jederzeit verfügbar. Nähmen sie ihr Head-Set ab, so schlossen sich die Agenten gleichzeitig aus dem ideologischen Netz der *Matrix* aus.

Dagegen lassen die Mobiltelefone den Crew-Mitgliedern noch einen eigenen freiheitlichen Standpunkt. Durch ihre Telefonnutzung versuchen sie, ein Gegenetzwerk aufzubauen, das sich vor der Ortung durch das Sicherheitssystem der *Matrix* schützen muss. Im Gegensatz zu dem Sicherheit und Kontrolle anstrebenden zentral organisierten Netzwerk der *Matrix* operiert das Gegenetzwerk dezentral, wodurch den einzelnen Mitgliedern stärkere Freiheiten der Transmission und auch der Kommunikation verbleiben.

Auch in *Matrix* strebt die revolutionäre Crew in einem doppelten Sinne nach Freiheit, sowohl im Bereich der Transmission als auch der Kommunikation – sowohl in der virtuellen wie auch der realen Realität.

Indem die Gruppe der Crew-Mitglieder als ein loses Netzwerk geknüpft wird, in dem jedes Mitglied eigenverantwortlich handelt und sich über Mobiltelefone zwar koordiniert, aber nicht unterwirft, wird jenes Mobiltelefon als ein *ÜbergangsmEDIUM* konzipiert. Es steht zwischen dem totalen Inklusionsgerät des Head-Sets, das den eigenen Körper an eine Kontrollinstanz anbindet, und dem verheißungsvollen Ort, der Rettung nur dann verspricht, wenn sich das Individuum zu ihm hin begibt. Das Mobiltelefon schützt die Individualität des einzelnen. Es verfügt zwar über die ständige Möglichkeit der Inklusion, aber auch über die Möglichkeit der Exklusion: Es kann jederzeit ausgeschaltet und beiseite gelegt werden.

## Anmerkungen:

- <sup>1</sup> S. Rollka, Bodo: „Nachts ging das Telefon“. Das Telefon in der Unterhaltungsliteratur unter besonderer Berücksichtigung des Kriminalromans.“ In: Ulrich Lange (Hg.): *Telefon und Gesellschaft*. Bd. 1. Berlin: Spiess 1989. S. 309 - 329, hier S. 309.
- <sup>2</sup> Vgl. Lange, Ulrich (Hg.): *Telefon und Gesellschaft. Beiträge zu einer Soziologie der Telekommunikation*. Bd. 1-4. Berlin: Spiess 1989.
- <sup>3</sup> S. Kessler, Frank: „Bei Anruf Rettung“ In: Bernhard Debatin und Hans-J. Wulff (Hg.): *Telefon und Kultur. Das Telefon im Spielfilm*. Berlin: Spiess 1991, S. 167 - 173, hier S. 168.
- <sup>4</sup> Bei diesem Aufsatz handelt es sich um eine Zusammenstellung zentraler Thesen aus meiner Magisterarbeit „I'm there, right now. Beobachtungen zu mobilen Telefonen in ausgewählten Filmen“. Um die Argumentationsperspektive dieser Arbeit vorzustellen, habe ich auf Kosten der

Anschaulichkeit leider die Filmlektüren sehr knapp halten müssen.

- <sup>5</sup> Vgl. Kessler: „Bei Anruf“.
- <sup>6</sup> Vgl. Müller, Robert: „Tough Guys, Tommy Guns and Telephones: Zur Funktion des Telefons im amerikanischen Gangsterfilm“. In: Bernhard Debatin und Hans-J. Wulff (Hg.): *Telefon und Kultur. Das Telefon im Spielfilm*. Berlin: Spiess 1991. S. 191 - 205.
- <sup>7</sup> Vgl. Sannwald, Daniela: „Nobody's Phone Is Off Limits: Zur Funktion des Telefons im amerikanischen Zeitungsfilm der 30er Jahre“. In: Bernhard Debatin und Hans-J. Wulff (Hg.): *Telefon und Kultur. Das Telefon im Spielfilm*. Berlin: Spiess 1991. S. 175 - 189.
- <sup>8</sup> S. Sannwald: „*Nobody's Phone*“, S. 177.
- <sup>9</sup> S. Müller: „*Tough Guys*“, S. 194.
- <sup>10</sup> Diese These verfolgen beispielsweise die von Irmela Schneider u. a. herausgegebenen Bände aus der Reihe „Diskursgeschichte der Medien“ im Westdeutschen Verlag. Vgl. dazu programmatisch Schneider, Irmela: „Konzepte vom Zuschauen und vom Zuschauer“. In: *Medienkultur der 50er Jahre. Diskursgeschichte der Medien nach 1945*. Bd. 1. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 2002. S. 245 - 270.
- <sup>11</sup> Die „gleichbleibenden Argumentationsstrukturen“ in Mediendiskursen, mit denen bei Medienumbrüchen älteres und neueres Medium gegeneinander ausgespielt werden, lassen sich in prägnanter Zusammenstellung bei Albert Kümmler et. al. (Hg.): *Einführung in die Geschichte der Medien*. Paderborn: W. Fink Verlag 2004 finden, Zitat s. S. 7.
- <sup>12</sup> Vgl. Foucault, Michel: „Andere Räume“. In: Karlheinz Barck et. al. (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam 1990. S. 34 - 46.
- <sup>13</sup> Spreen, Dirk: „Vom virtuellen Raum zur Simulation. Stationen einer missglückten Geisterbeschwörung“. In: *Ästhetik & Kommunikation*, Themenheft „Telekult“, Jg. 24, September 1995, H. 90, S. 91 - 95.
- <sup>14</sup> S. ebd., S. 92.
- <sup>15</sup> Vgl. Tischleder, Bärbel und Hartmut Winkler: „Portable Media. Beobachtungen zu Handys und Körpern im öffentlichen Raum“, [www.uni-paderborn.de/~winkler/portable.html](http://www.uni-paderborn.de/~winkler/portable.html).
- <sup>16</sup> Vgl. Bronfen, Elisabeth: *Heimweh. Illusionsspiele in Hollywood*. Berlin: Volk und Welt 1999. S. 532ff.

## Martin Doll

### Die Adresse des Fake. Über das Wahre im Falschen

*Der Listige läßt denjenigen, welchen er betrügen will, die Irrtümer des Verstandes selbst begehen. (Carl von Clausewitz: Vom Kriege)*

Das Fake ist eine Sonderform des Fälschens, bei der die Aufdeckung nicht wie beim Letzteren als akzidentiell, sondern als konstitutiv einzustufen ist, d.h. im Gegensatz zur Fälschung, deren Zielsetzung in der möglichst perfekten Vermeidung der Entdeckung zu sehen ist, sind beim Fake der Zeitpunkt der Enttäuschung und die daraus folgenden möglichen Effekte von vornherein mitentworfen.

Auf den ersten Blick scheint jeder zu wissen, was eine Fälschung ist. Dennoch muss der Begriff problematisiert werden, denn jeder Versuch, den Begriff der Fälschung klar zu definieren, kann durch eine Reihe von Gegenbeispielen vereitelt werden. Die Schwierigkeiten, die mit einer Definition verbunden sind, resultieren nicht selten daraus, dass damit heikle Begriffe wie ‚original‘ oder ‚authentisch‘ zugleich mit auf dem Spiel stehen.

### Fälschungen als pragmatisches Problem

Umberto Eco stützt seine Betrachtung von „Nachahmungen und Fälschungen“<sup>41</sup> unter anderem auf den axiomatischen Grundbegriff der Identität, den er als Nebenprodukt von Leibniz' Gesetz von der *Identität des Nichtzuunterscheidenden* als raum-zeitlich bestimmte ableitet: „Zwei Dinge, die man für voneinander verschieden hielt, werden als ein und dasselbe Ding erkannt, wenn sie im gleichen Augenblick denselben Raumabschnitt ausfüllen.“<sup>42</sup> Diese Identitäts-Annahme führe bei Fälschungen allerdings ein Problem mit sich, da man von Fälschungen in der Regel dann spreche, „wenn etwas Gegenwärtiges für das Original ausgegeben wird, das sich (wenn es überhaupt eines gibt) woanders befindet. Man kann also nicht beweisen, dass es zwei verschiedene Gegenstände gibt, die gleichzeitig zwei verschiedene Räume ausfüllen.“<sup>43</sup> Aber selbst wenn der Beweis einer Nichtidentität von zwei Gegenständen (hier also das Original und die Fälschung) gelingt, bleibt immer noch eines aus: „ein Identitätskriterium, mittels dessen man feststellen könnte, welcher der beiden das Original ist“.<sup>44</sup> Daher ist im Zusammenhang mit Fälschungen nicht die Frage zu stellen, ob es sich um eine Fälschung eines Originals handelt, sondern, was sie für einen bestimmten Adressatenkreis zu einem gegebenen Zeitpunkt zu jenem macht.

Da es jedoch auch zahllose Imitationen oder Reproduktionen gibt, die niemand als Fälschung bezeichnen würde, kommt Eco zu dem Schluss, dass eine

Fälschung etwas nicht wegen seiner inneren Beschaffenheit sei, sondern „kraft einer Identitätsbehauptung. Fälschungen sind somit vor allem ein pragmatisches Problem“<sup>5</sup> – es handelt sich um eine ‚falsche Identifikation‘. Für Eco heißt das, dass eine Fälschung darin bestehe, dass jemand erklären müsse, ein Gegenstand sei identisch mit einem anderen ‚originalen‘ Gegenstand. Zugleich erweist sich eine Fälschung damit nur als solche für einen äußeren Beobachter. Folglich berühren Fälschungen so nicht nur die Frage nach text- oder bildimmanenten Eigenschaften, sondern vielmehr auch Kontexte, externe Konventionen und soziale Vereinbarungen. Die Wirkungskraft einer noch nicht aufgedeckten Fälschung lässt sich daher nicht rein intratextuell fundieren, sondern ist ihr auch äußerlich. Allerdings ist eine Fälschung nicht etwas, das seine Wirksamkeit damit entfaltet, dass ein ‚unschuldiger‘ Text gleichsam aus zweiter Hand wie ein passives Material umdeklariert wird. Jemandem eine Cartoon-Zeichnung als Rembrandt zu verkaufen, ist eher als Dummenfang denn als Fälschung zu bezeichnen. Eine Fälschung muss folglich immer eine bestimmte Anzahl von maßgeblichen Zeichen tragen, die durch Verweisungszusammenhänge – abhängig vom zu diesem Zeitpunkt herrschenden Wissen um das ‚Vorbild‘ – eine falsche Identifizierung wahrscheinlich werden lassen.

Fälschungen als ‚pragmatisches Problem‘ führen somit die analytische Aufgabe mit sich, von einer jeweils gegebenen Sprachpraxis im weitesten Sinne – man könnte es auch Zeichenpraxis nennen – auszugehen. Die Dynamik der Fälschung – als Kippfigur zwischen dem unentdeckten und dem entdeckten Zustand – ist also in ihrer jeweiligen Prozessualität und Historizität zu klären. Es empfiehlt sich daher, weniger von einer Fälschung *an sich* zu sprechen, sondern immer von einer Fälschung *von etwas*. Kraft der genannten falschen Identifizierung ist eine Fälschung also weniger als Ausschluss sondern ausdrücklich als Einschluss ihrer vermeintlichen Gegenbegriffe<sup>6</sup> zu fassen. Doch was sind ihre Gegenbegriffe? Eine Liste müsste je nach Diskursfeld zumindest folgende aufführen: *Originalität* (entlehnt aus dem Lateinischen im Sinne einer Ursprünglichkeit), *Authentizität* (entlehnt aus dem Griechischen im Sinne einer Urheberschaft) und schließlich *Autorität und Autorisation* (die mit dem Ansehen des Autors und damit mit dem lebensweltlichen Geltungsansprüchen eines Textes verbunden sind).

Wenn von ‚Diskursfeld‘, ‚Kontexten‘, ‚Konventionen‘ und ‚sozialen Vereinbarungen‘ die Rede ist, bietet sich an, dies mittels Überlegungen von Michel Foucault genauer zu konturieren. Das Vokabular, das er für die Beschreibbarkeit von Bedingungen, unter denen Aussagen im Diskurs erscheinen bzw. wirken können, entfaltet, eignet sich demnach auch zur Betrachtung der Existenz- und Wirkungsbedingungen von Fälschungen und Fakes.

## Fälschungen als Aussagen im Diskurs

Im Folgenden sollen daher vornehmlich folgende Termini und ihre Implikationen interessieren: „Diskurs“ und „Aussage“. Bei dem von Foucault entwickelten Vokabular ist allerdings aufgrund seiner ‚Streubreite‘<sup>7</sup> Vorsicht geboten. Er bezeichnet seine Bücher selbst als ‚Werkzeugkiste‘.<sup>8</sup> Seine Begriffe lassen sich daher nicht fest umreißen. Ralf Konersmann folgert daraus, dass „einzig und allein das Werkstück über die Tauglichkeit und die Verwendung der Instrumente“ bestimmt.<sup>9</sup> Aber trotz genannter Streubreite finden sich bei Foucault wiederkehrende Muster des Diskursbegriffes: So könnte man sagen, dass Diskurse sich auf spezielle Wissensgebiete beziehen, deren Grenzen durch Kontrolle des Sagbaren und Nicht-Sagbaren gebildet sind. So geht es Foucault in *L'archéologie du savoir* um die Beziehungen von Aussagen (*énoncés*), deren Ordnungen ihn interessieren und die innerhalb der Diskurse bestimmten Existenzbedingungen bzw. Formationsregeln unterworfen sind.<sup>10</sup> Durch diese Regelmäßigkeit formieren sich Gegenstände (*objets*: was im Diskurs erscheint und was nicht), Äußerungsmodalität (*modalité d'énonciation*: verschiedene mit einem bestimmten Status verbundene Positionen, die Subjekten im Diskurs zugeschrieben werden), Begriffe (*concepts*) und thematische Wahl (*choix thématique*: regulierte Weisen, Diskursmöglichkeiten anzuwenden). Im Zusammenhang mit *Les mots et les choses* spricht Foucault von einer Aufgabe,

*die darin besteht, nicht – nicht mehr – die Diskurse als Gesamtheiten von Zeichen (von bedeutungstragenden Elementen, die auf Inhalte oder Repräsentationen verweisen), sondern als Praktiken zu behandeln, die systematisch die Gegenstände bilden, von denen sie sprechen. Zwar bestehen diese Diskurse aus Zeichen; aber sie benutzen diese Zeichen für mehr als nur zur Bezeichnung der Sachen. Dieses mehr macht sie irreduzibel auf das Sprechen und die Sprache. Dieses mehr muß man ans Licht bringen und beschreiben.*<sup>11</sup>

Fälschungen – so meine These – sind besonders geeignet, auf die Regelmäßigkeit einer diskursiven Praxis bzw. Formationssysteme eines Diskurses zu schließen, dieses *mehr*, von dem Foucault spricht, offen hervortreten zu lassen. Und – so eine weitere These – dies gilt nicht nur für den heutigen Forscher, der in seiner Analyse darauf zurückblickt, sondern ereignete sich bereits zu dem Zeitpunkt, als eine historische Fälschung innerhalb spezifischer Diskurses als solche enttarnt wurden. Insofern verursachen Fälschungen nicht selten eine Infragestellung der jeweiligen diskursiven Praxis, so dass ihnen auch eine diskurstransformierende Kraft innewohnen kann. Das Fake macht sich dies zur Aufgabe, wenn der Zeitpunkt der Aufdeckung von vornherein mitentworfen ist: Diskurseffekte der Fälschung, deren

Perfektion im Nicht-Entdeckt-Werden zu sehen ist, sind so im Falle des Fake – im Rahmen des Möglichen - weitestgehend geplant.

### **Original und Fake im Internet**

Es wäre naheliegend, das Fake in eine Kultur allgemeiner Reproduzierbarkeit (Benjamin) im Zeichen von Simulakren und Simulation (Baudrillard) unproblematisch einzureihen. Konsequenterweise würde damit jedoch auch der Begriff der Fälschung oder des Fake obsolet. Für Grenzfälle allerdings bildet die Geschichte der Reproduktionsverfahren zwar eine der Voraussetzungen, dies jedoch neben den jeweiligen diskursiven Formationen oder kontextuellen Regeln, die bestimmen, was keine Fälschung darstellt. In ihrer Analyse zeigt sich, dass Fakes deutlich hervortreten lassen, dass etwas auf dem Spiel steht, indem Kontexte oder Diskursregeln – wenn auch niemals vollkommen oder einwandfrei – thematisch, wenn nicht sogar fragwürdig werden.

In Anlehnung an Walter Benjamins Kunstverkaufsatz wird nicht selten emphatisch begrüßt, dass im Zeitalter der Reproduzierbarkeit Originale massiv entwertet sind, so dass bei Dokumenten im Internet, die zudem mühelos aufgrund ihrer digitalen Struktur massenhaft unverändert kopiert werden können, davon auch nicht die Rede sein könne. In einer Lektüre des Kunstverkaufsatzes von Boris Groys wird diese These mit Benjamin auf den Kopf gestellt. Im Kunstverkaufsatz ist zu lesen: „Noch bei der höchstvollendeten Reproduktion fällt eines aus: das Hier und Jetzt des Kunstwerks – sein einmaliges Dasein an dem Orte, an dem es sich befindet.“<sup>12</sup> Ein paar Absätze weiter schreibt Benjamin, dass, indem die Reproduktionstechnik das Reproduzierte vervielfältige, sie „an die Stelle seines einmaligen Vorkommens sein massenweises“ setze.<sup>13</sup> Boris Groys betont, dass ein Unterschied zwischen Original und ‚höchstvollendeter‘ Reproduktion von Benjamin somit nicht substantiell begründet, sondern neu definiert wird. Zu einem Zeitpunkt (und sei er auch technisch gesehen ein in die Zukunft projizierter), zu dem die Reproduktion den ‚Bestand‘ oder die materielle Verfasstheit eines Kunstwerks perfekt zu kopieren imstande ist, wird ein anderes, nicht sichtbares Unterscheidungskriterium relevant: „Laut Benjamin unterscheidet sich das Original daher nur noch dadurch, dass es einen bestimmten Ort hat, während die als Multiplizität auftretende Kopie frei zirkuliert und nicht zu verorten, nicht zu territorialisieren ist.“<sup>14</sup> Der Unterschied zwischen Original und Kopie sei somit kein formaler, sondern ein topologischer:

Das Original gehört in einen Raum mit einer festgelegten Topologie, die den Ort des Originals sowie seine eventuellen Ortsveränderungen verfolgen und feststellen lässt. Die Kopie gehört dagegen in einen offenen Raum mit einer unbestimmten Topologie. Die Reproduktion ist also eine Operation, die eine Form

aus dem geschlossenen und zugleich geschichtlichen Raum in einen offenen, außergeschichtlichen Raum versetzt.<sup>15</sup>

Diese Operation müsste nach Groys auch in umgekehrter Richtung denkbar sein, so dass es nicht nur möglich wäre, aus einem Original eine Kopie zu machen, sondern auch aus einer Kopie ein Original. Er erwähnt dabei neben dem Museum das Internet: Während also Fotografie oder Film immer als Multiplizität in Erscheinung träten, würden alle Zeichen, Worte und Bilder im Netz mit der URL eine einmalige Adresse erhalten, d. h. verortet, territorialisiert, in eine Topologie eingeschrieben.

*In diesem Sinne macht das Netz aus jeder Datei, die vielleicht ursprünglich als multiple Kopie entstanden ist, ein Original. Das Netz vollzieht eine (Re-)Originalisierung der Kopie, indem sie ihre eine Netzadresse verleiht. Dadurch bekommt jede Datei eine Geschichte, weil sie von den materiellen Bedingungen ihres Ortes abhängig wird. Im Netz ist die Datei nämlich von der Beschaffenheit der jeweiligen Hardware, des Servers, der Software, des Browsers usw. wesentlich abhängig.<sup>16</sup>*

Durch diese Abhängigkeit z. B. von Computerviren oder der Serverstabilität „bekommen Dateien im Netz ihre Geschichte, die wie jede Geschichte vor allem die eines möglichen oder realen Verlustes ist.“<sup>17</sup>

An dieser Stelle müssen einige Einwände formuliert werden: So sind zum einen beim Betrachten einer Website – vom Anwender unbemerkt – nicht nur eine, sondern eine Reihe von Adressierungsoperationen und Adressen im Spiel.<sup>18</sup> Zum anderen ist im Gegensatz zu Brief und Festnetztelefon die Lokalisierung des Adressaten – so präzise sie sein mag – nicht mehr an eine identisch bleibende Stelle im physischen Raum gekoppelt.<sup>19</sup> Dennoch steht der URL (*Uniform Resource Locator*) für eine eindeutige und einmalige Lokalisierung einer Ressource im Netz. Betrachtet man das Internet jedoch so, wie es sich dem einzelnen Nutzer darstellt, dann bleiben die genannten Operationen verborgen; metaphorische Bezeichnungen wie *Homepage*, *Website* oder *Domain* implizieren ferner eine Ortsgebundenheit der Dateien. Dem naheliegenden Einwand, dass die Funktion des Internet darin bestehe, benötigte Informationen dem Nutzer nach Hause zu liefern, kommt Groys selbst zuvor, indem er zwar eine solche pragmatische Nutzung des Netzes für möglich oder praktikabel erachtet, zugleich aber betont, „daß der Internet-Sufer – oder, soll man sagen, der Internet-Flaneur – die einzelnen Orte des Internets, die Websites, weniger abrufen als vielmehr ‚besucht‘. Der Internet-Benutzer ist ein Reisender im virtuellen Raum.“<sup>20</sup> Dieses Argument wird einsichtig, wenn man sich die Statusveränderung, der ein Dokument unterworfen ist, wenn es unabhängig von einer speziellen Website – z. B. von der Festplatte irgendeines Rechners – auf-

gerufen wird, vor Augen führt: Eine Presseerklärung verliert beispielsweise ihr Gewicht, wenn sie nicht mehr an eine spezielle Aussageinstanz – an die Verortung auf der Homepage – gekoppelt ist.

Dennoch kann die genannte Originalitäts-Funktion von Dateien bei der Zirkulations- und Funktionsweise bestimmter Diskurse im Internet (z. B. bei Firmen, Organisationen, Parteien) deutlicher hervortreten als bei Homepages, die weniger in Macht- und Kräfteverhältnisse eingebunden sind. Folglich sind Erstgenannte vornehmliche Angriffsflächen von Fakes.

### **Im Namen der Welthandelsorganisation: [www.gatt.org](http://www.gatt.org)**

1999, kurz vor dem Ministertreffen der WTO in Seattle wurde von ®<sup>TM</sup>Mark eine Seite ins Netz gestellt, die sowohl von der URL ([www.gatt.org](http://www.gatt.org)) als auch von der Aufmachung her der ‚originalen‘ WTO-Seite zum Verwechseln ähnlich war, inhaltlich aber Kritik an der Organisation übte. Die WTO plazierte zwar kurz vor dem nächsten Ministertreffen 2001 auf ihrer Webseite einen Hinweis über die gefälschte [gatt.org](http://gatt.org)-Seite, ®<sup>TM</sup>Mark aber reagierte darauf, indem sie im gleichen Stil vor der angeblich gefälschten [www.wto.org](http://www.wto.org)-Seite warnten.. Hier zeigt sich sehr deutlich die von Eco problematisierte falsche Identifikation, die auf einem Nicht-Erkennen der raumzeitlichen Diskontinuität von Original und Fälschung beruht. Auf beiden Webseiten wurde behauptet, der Ort mit Originalitäts-Funktion zu sein – ein Identitätskriterium zur Unterscheidung, welcher davon das Original war, gab es nicht.

So ließ sich beispielsweise im Mai 2000 ein österreichischer Veranstalter eines Juristenkongresses täuschen, der über den Email-Link auf der Homepage den WTO-Generaldirektor Mike Moore als Vortragenden eingeladen hatte. Die Taktik von ®<sup>TM</sup>Mark entfaltete nämlich dann am wirkungsvollsten ihr kritisches Potential, als es möglich wurde, die interventionistische Praxis in den Alltagsraum zu übertragen und das Fake aufzudecken. ‚Moore‘ sagte ab und schickte einen Stellvertreter nach Salzburg: Dr. Andreas Bichlbaur – einen Performer von ‚The Yes Men‘. Dieser konnte Kraft seines Amtes während des Vortrags auf der Konferenz unter Verwendung des gängigen Fachvokabulars ungehindert einzelne Nationalitäten beschimpfen und globalisierungsfeindliche Thesen vertreten.

Ähnlich erging es im Januar 2001 150 Experten der Konferenz „Textiles of the Future“ in Tampere, Finnland, die sich ohne Widerspruch von dem vermeintlichen WTO-Sprecher Hank Hardy Unruh unter anderem erklären ließen, dass Lincoln, indem er die Sklaverei verdammt, illegal in den freien Handel des Südens eingegriffen hatte. Nichtsdestotrotz wäre die Sklaverei, selbst wenn sie nicht abgeschafft worden wäre, heutzutage durch das erheblich billigere Sweatshop-System

ersetzt worden. Insofern sei der amerikanische Bürgerkrieg lediglich eine große Geldverschwendung gewesen.

Ich erinnere an Foucaults Begriff der Äußerungsmodalität, den er – unter anderem am Beispiel eines Arztes – an eine durch einen Status definierte Persönlichkeit bindet, die das Recht habe, etwas zu artikulieren.<sup>21</sup> Ist es somit gelungen, im Diskurs eine bestimmte Aussagemodalität zugewiesen zu bekommen, wird es – so das Beispiel – möglich, sehr verwegene Thesen (die sonst im Diskurs nicht berücksichtigt würden) zu artikulieren, seien sie parodistischer Art oder ernst zu nehmen wie der bei einer weiteren Konferenz in Sidney gemachte Vorschlag, die WTO in eine allen Menschen verpflichtete ‚Trade Regulation Organization‘ umzuwandeln. Ferner zeigt sich, dass auch der Scharlatan im Diskurs berücksichtigt wird, insofern er den Diskursregeln gehorcht, d. h. beispielsweise bestimmte Diskursbegriffe oder -gegenstände verwendet. Die eigentümliche Dynamik des Fake und dessen Diskurseffekte entfalten sich also erst in der Zeitspanne der Aufdeckung, wenn ein analytischer Blick auf die Macht- und Kräfteverhältnisse, die in den jeweiligen Diskursen im Spiel sind, frei wird, bzw. jene fragwürdig werden und die betroffenen Personen sich dazu verhalten müssen.

1999 sorgte eine unter der URL [www.gwbush.org](http://www.gwbush.org) gefälschte Internet-Seite von George W. Bush erst dann für Aufsehen und entsprechende Zugriffszahlen, als der damalige Gouverneur von Texas - in einer Pressekonferenz zu diesem Fake befragt - äußerte: „There ought to be limits to freedom“. Vielleicht ist es daher nicht weiter verwunderlich, dass 2004 die Wahlsots von George W. Bush mit einer besonderen Form der Autorisation versehen sind, so als müsste der mächtigste Mann der Welt die Aussagen seines Spots explizit mit dem an das Amt des Präsidenten gebundenen Status ausstatten und versichern, dass es sich nicht um ein Fake handelt: „I’m George W. Bush and I approve this message.“

## Anmerkungen:

<sup>1</sup> Eco, Umberto: „Nachahmungen und Fälschungen“. In: ders.: *Die Grenzen der Interpretation*. München: dtv 21999, S. 217-255.

<sup>2</sup> Ebd., S. 219.

<sup>3</sup> Ebd., S. 219f.

<sup>4</sup> Ebd., S. 220.

<sup>5</sup> Ebd., S. 227.

<sup>6</sup> Strenggenommen müsste man als abstrakten radikalen Gegenbegriff der Fälschung, die ihre Unähnlichkeit mit einer Vorlage, mit der sie identifiziert wird, durch eine Vielzahl an Ähnlichkeiten zu verdecken sucht, das Plagiat anführen, bei dem die weitgehende Ähnlichkeit mit einer Vorlage durch eine Anzahl an Modifikationen verborgen werden soll.

<sup>7</sup> Vgl. Konersmann, Ralf: „Der Philosoph mit der Maske. Michel Foucaults ‚L’ordre du discours‘“, In: Michel Foucault, *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt/M.: Fischer 1991, S.

77.

- <sup>8</sup> „Von den Martern zu den Zellen. Ein Gespräch mit Roger-Pol Droit“. In: Michel Foucault: *Mikrophysik der Macht. Über Straffjustiz, Psychiatrie und Medizin*. Berlin: Merve 1976, S. 53.
- <sup>9</sup> Konersmann: „Der Philosoph...“, S. 78.
- <sup>10</sup> Foucault, Michel: *Die Archäologie des Wissens*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1981, S. 58.
- <sup>11</sup> ebd., S. 74.
- <sup>12</sup> Benjamin, Walter: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Dritte Fassung“. In: ders.: *Gesammelte Schriften*, Bd. I.2, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1974, S. 475.
- <sup>13</sup> Ebd., S. 477.
- <sup>14</sup> Groys, Boris: „Programmierte Magie. Aus Kopien mach Originale. Kleine Kunstgeschichte der Dateien“. In: *Du*, November 2000, Heft Nr. 711, S. 36-39, hier S. 36.
- <sup>15</sup> Ebd.
- <sup>16</sup> Ders.: „Die Topologie der Aura“. In: ders.: *Topologie der Kunst*. München: Hanser 2003, S. 33-46, hier S. 41.
- <sup>17</sup> Ebd.
- <sup>18</sup> Für eine informationstechnisch detaillierte Erörterung der Adressenordnung im Internet vgl. Christoph Neubert: „Elektronische Adressenordnung“. In: Stefan Andriopoulos et al. (Hg.): *Die Adresse des Mediums*. Köln: DuMont 2001, S. 34- 63.
- <sup>19</sup> vgl. Stichweh, Rudolf: „Adresse und Lokalisierung in einem globalen Kommunikationssystem“. In: Stefan Andriopoulos et al. (Hg.): *Die Adresse des Mediums*, Köln: DuMont 2001, S. 25- 63.
- <sup>20</sup> Groys, Boris: „Die Topologie...“, S. 45.
- <sup>21</sup> Foucault: *Archäologie...*, S. 76.

## Matthias Steinle

### Das Archivbild als Palimpsest: Zur Geschichte und Pragmatik von Archivbildern in Film und Fernsehen

Ob man ins Kino geht oder durchs Programm zappt, 'Archivbilder', in welcher Form auch immer, sind aus Film und Fernsehen heute nicht wegzudenken. Und das nicht nur in dokumentarischen Formaten von den Fernsehnachrichten bis hin zum verhackstückten Dauerbeschuss durch Guido Knopps "Clip-Schule vom Lerenberg"<sup>1</sup>. Auch in Spielfilmen, sei es *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (*Die wunderbare Welt der Amélie*, 2001) oder *Pearl Harbour* (2001) kommen Bilder mit der Patina des Archivs zum Einsatz. Selbst Videoclips nutzen die visuelle Ressource aus der Vergangenheit, wie beispielsweise jüngst die US-Amerikanische Band Incubus, die in ihrem Musikvideoclip *Megalomaniac* (2004) den Diktator Adolf Hitler in Eva Brauns Amateurbildern zum x-ten Mal durchs Bild tanzen lassen. Dabei handelt es sich nicht nur um ein aktuelles Phänomen im Zeitalter medialer Endlosverwertung. Eine Studie über die Darstellung des Nationalsozialismus im deutschen Spielfilm von 1945 bis 1955 konstatiert, dass der Einsatz von dokumentarischem Filmmaterial selbstverständlich geworden sei und „kaum ein Spielfilm über die jüngste deutsche Vergangenheit auf die Einblendung von Filmdokumenten“<sup>2</sup> verzichte. Vor dem Hintergrund einer seit Jahrzehnten allgemeinen Verwendung von Archivmaterial in den unterschiedlichsten Kontexten verwundert die geringe Beachtung des Komplexes, der fast ausschließlich im thematischen Zusammenhang von 'NS-Propaganda' und 'Judenvernichtung' problematisiert wird.<sup>3</sup>

Unter den Stichwörtern „Archivaufnahme“ oder „Stock Shot“ erklären Sachlexika<sup>4</sup>, dass es sich dabei um bereits existierende Aufnahmen handelt, die in einen neuen Zusammenhang montiert werden. Dazu verweisen die Nachschlagewerke einhellig auf den Kompilationsfilm. Als Jay Leyda 1963 einen Namen für Filme suchte, die am „Schneidetisch unter Verwendung von bereits vorhandenem Aufnahmematerial [, das] irgendwann in der Vergangenheit entstanden ist“ basieren, fand er nur die Bezeichnung „Kompilationsfilm“.<sup>5</sup> Obwohl er mit dieser nicht sehr zufrieden war, hat sich Leydas Vorschlag mittlerweile als Genrebezeichnung durchgesetzt.<sup>6</sup>

Über den Kompilationsfilm als „Filmgattung“<sup>7</sup> im Sinne Leydas lässt sich dem Phänomen ‚Archivbild‘ nicht näher kommen. Begreift man aber Kompilation von Vorgefundenem als methodischen Zugriff, lassen sich der Diskussion um den Kompilationsfilm zentrale Einsichten in mediale Zuschreibungen, den daraus resultierenden Status von Archivbildern und damit deren Funktion und

Problematik entnehmen: Der Status des Vorgefundenen, bereits Existierenden und unabhängig vom Benutzer Entstandenen fördert die Illusion unmittelbarer und ungefilterter Wiedergabe von Geschichte, was ideologisch entsprechend funktionalisierbar ist:

- der affirmative Einsatz von Archivbildern legitimiert das Gezeigte als unhinterfragbares ‚So war es‘.

- daran gekoppelt ist die narrative und ästhetische Funktion, die Archivaufnahmen zukommt: Diese sollen die Story authentisieren, für Zeitkolorit sorgen und die raum-zeitliche Orientierung erleichtern.

- daneben kann der Einsatz von Archivmaterial auch ökonomische und produktionstechnische Gründe haben: Oft sind Archivbilder billiger und/oder die einfachere Lösung.

Die zentrale Problematik der kompilatorischen Methode besteht in der Frage nach dem Umgang mit der den Bildern eingeschriebenen Ästhetik und Ideologie: Gerade bei Material aus dem ‚Dritten Reich‘ besteht die Gefahr, die Propaganda-Ästhetik der Bilder faszinativ fortzuschreiben.<sup>8</sup> Ähnliches gilt aber auch für ‚harmlose‘ Bilder wie z.B. von Modenschauen oder Sportereignissen in Wochenschauen der 1950er Jahre mit ihren Geschlechterstereotypen.<sup>9</sup>

Wie aber funktionieren ‚Archivbilder‘? Scheinbar sind sie so einfach zu erkennen, dass die Frage nach den Prozessen, die dazu führen, nicht in den Blick geraten. Die Wahrnehmung als Zitat, also als Wiedergabe von etwas bereits Bestehendem ist die *sine qua non* ihres Status. Wer aber wird zitiert? Die ohnehin spärliche Literatur zum ‚Filmzitat‘ hat sich dem Thema ‚Archivbild‘ nicht zugewandt, sondern sich vor allem für das indirekte Zitat interessiert, das mit der Nouvelle Vague als Spiel mit der Anspielung zu einem zentralen Aspekt filmischer Selbstreflexivität des modernen Films wird.<sup>10</sup> Ähnlich gerät der Komplex ‚Film im Film‘ vor allem unter dem Aspekt filmischer Selbstreflexion in den Blick.

Billy Wilder verwendet in *A Foreign Affair (Eine auswärtige Affäre, 1948)* Archivbilder als Film im Film, die über ihre dramaturgische Funktion auch einen ironischen Kommentar bezüglich der Macht des Archivs, des Bildes und des Archivbildes sind: Mittels einer NS-Wochenschau versucht die US-Kongress-Abgeordnete Phoebe Frost die Rolle der von Marlene Dietrich gespielten Nachtclub-Sängerin Erika von Schlutow im NS-Staat zu klären. Die Bilder zeigen eingangs eine Rede von Goebbels mit Originalaufnahmen, gefolgt von einem Opern-Konzert, bei dem Erika/Marlene Dietrich sich mit dem Führer unterhält und sie zusammen lachen. Jetzt kann auch ihr Geliebter Captain Pringle Erikas

Verstrickung ins System nicht mehr leugnen. Die Szene zeigt die Macht des ‚Archivdokuments‘, das als scheinbar selbstevidenter Beweis keiner Kontextualisierung bedarf. Gleichzeitig geht Wilder ironisch-selbstreflexiv mit der Autorität des Archivbildes um: Trotz ‚echtem‘ Goebbels verweisen Hitler-Charge und Marlene Dietrich eindeutig auf die fiktionale Form und zeigen dabei deutlich, dass diese hier für den Zuschauer mögliche Unterscheidung auch nur eine Frage der Form ist.

Das Archiv wird in *A Foreign Affair* zum Ort einer amourösen Verfolgungsjagd, weil der US-Offizier belastende Unterlagen verschwinden lassen will. Es ist der Ort, in dem Machtverhältnisse (US-Besatzung) und Herrschaftspraxis (Entnazifizierung) zum Ausdruck kommen. Derridas Diktum: „Es gibt keine politische Macht ohne Kontrolle über die Archive, ohne Kontrolle über das Gedächtnis“<sup>11</sup>, beantwortet Aleida Assmann, dass es ohne Archiv auch „keine Öffentlichkeit und keine Kritik, [...] keine res publica und keine Republik“ gäbe.<sup>12</sup> Wie auch immer man die Institution werten mag, als Autorität im Hintergrund verleiht sie den Dokumenten Gewicht und authentisiert sie, was für Akten ebenso wie für Bilder gilt.

### **Semio-pragmatischer Ansatz: 'historisierende Lektüre'**

Archivbilder (und -töne) sind Zeichen, die aufgrund ästhetischer Markierungen zeitlich in der Vergangenheit und räumlich in einem anderen medialen Kontext situiert werden und denen aufgrund der Herkunft bzw. einer Aufbewahrung im Archiv sowie der Wiederverwendung eine besondere Signifikanz zugesprochen wird. Dementsprechend stellt sich analog zur Dokumentarfilmtheorie nicht die Frage ‚was ist ein Archivbild?‘, sondern ‚wann ist ein Archivbild?‘, die sich über den Gebrauch und die Funktion beantwortet.<sup>13</sup>

Darauf soll im Folgenden unter den Vorzeichen eines semio-pragmatischen Ansatzes, wie Roger Odin ihn vertritt, eingegangen werden: „Die Semio-Pragmatik zeigt, dass die Text-Produktion ein doppelter Prozess ist: der eine spielt sich im Raum der Herstellung ab, der andere in dem der Lektüre.“<sup>14</sup> Dabei steht das Kommunikationsangebot des Films an den Zuschauer im Mittelpunkt: Externe und binnenästhetische Hinweise sollen den Rezipienten zu einer bestimmten Lektüreform bewegen. Im Fall des Spielfilms zu einer fiktionalisierenden und im Fall des Dokumentarfilms zu einer dokumentarisierenden Lektüre.<sup>15</sup> In einem seiner jüngsten Beiträge nennt Odin verschiedene Modi der Sinn- und Affektproduktion, neben den bereits genannten einen spektakularisierenden, fabularisierenden, privaten, künstlerischen und ästhetischen Modus. Die beiden letztgenannten unterscheidet er anhand der Konstruktion des Enunziators, d.h. der Äußerungsinstanz. Während der ästhetische Modus auf der Abwesenheit eines Enunziators basiert,

der Rezipient also den Gegenstand so sieht, wie er sich in der Lektüre präsentiert, konstruiert der Kunstmodus einen realen Enunziator, der der Institution Kunst angehört.<sup>16</sup>

Dieses Modell bietet Werkzeuge, um die Wahrnehmung von Archivmaterial in Spielfilmen zu erklären. Wie kommt es z.B., dass die Archivbilder in *Amélie* zwar als authentisch und damit dokumentarisch wahrgenommen werden, trotzdem aber eine ‚fiktionalisierende Lektüre‘ als dominanter Modus herrscht? Scheinbar lösen Archivbilder zunächst eine ‚historisierende Lektüre‘ aus, die die Wahrnehmung von Archivmaterial als solchem steuert und mit anderen Modi problemlos kombinierbar ist. Der ‚historisierende Modus‘ zeichnet sich dadurch aus, dass er auf der Zeitleiste zurückweist und auf eine fremde, externe Äußerungsinstanz verweist. Als Enunziator wird dabei die die Bilder bereitstellende Institution konstruiert: das Archiv.

Dementsprechend handelt es sich beim ‚Archivbild‘ um ein Wahrnehmungsphänomen, das sich erst im Kommunikationsakt zwischen filmischen Text und Zuschauer konstituiert. Archivbilder werden in der Absicht eingesetzt, eine ‚historisierende Lektüre‘ beim Rezipienten zu provozieren. Um die Bilder aber als ‚Archivbild‘ entziffern zu können, müssen eingeschliffene Genreerfahrungen vorhanden sein. Das heißt, dass sich das Verständnis von dem, was Archivbilder sind, historisch entwickelt hat und damit auch das ‚Archivbild‘ als solches.

### **Auf dem Weg zum ‚Archivbild‘**

Jay Leyda zeichnet den Umgang mit bereits existierenden Bildern in der frühen Filmgeschichte nach und vermerkt:

*Als mit dem Anwachsen des Rohmaterials sich auch die Profitmöglichkeiten vervielfachten, schossen Betriebe aus dem Boden und schneiderten an Filmen so lange herum, bis die Kameralente von Edison oder Pathé ihre eigenen Erzeugnisse nicht einmal selbst mehr wiedererkannten.<sup>17</sup>*

Nachdem die Wiederverwendung zunächst ökonomischen Motiven gehorchte, gesellten sich mit dem Ersten Weltkrieg auch propagandistische hinzu. In den 1910er Jahren kamen Biografien über Künstler und Staatsmänner hinzu und in den 1920er Jahren wurden Jahresrückblicke aus altem Material erstellt. Als eine der ersten, die ein Verständnis für die historische Qualität des Quellenmaterials entwickelte, gilt Esfir Schub mit ihrem Film *Padenije dinastii Romanowych* (*Das Ende der Dynastie Romanow*, 1927). Für ihr Verständnis vom Wert des ‚Archivbildes‘ spricht die Tatsache, dass sie nie Originalaufnahmen verwandte, sondern nur umkopiertes Material.<sup>18</sup>

Der Zweite Weltkrieg förderte die Produktion propagandistischer Kompilationsfilme, in denen ausgiebig Archivmaterial verwandt wurde, wobei es aber primär um die ideologische Wirkung ging. Die Dokumente des NS-Terrors verschwanden im Kalten Krieg recht schnell im Archiv, bis sie zusammen mit NS-Bildern ab Mitte der 1950er Jahre (wieder)entdeckt wurden.

Die These von der ‚Geburt des Archivbilds im Film‘ – im heutigen Verständnis – soll ein Beispiel aus dem DEFA-Film *Du und mancher Kamerad* (1956) belegen. Im Laufe der Recherchen für das aufwändige Projekt wurden über eineinhalb Millionen Meter Film in Archiven der ganzen Welt gesichtet und erstmals auf breiter Basis NS-Filme ausgewertet. *Du und mancher Kamerad* entwirft das SED-Geschichtsbild in einer ausgefeilten Bild-Text-Argumentation, die den Einsatz von Archivbildern als tragendes legitimatorisches Prinzip entwickelt und mit einer Enthüllungsrhetorik versieht. Dem Archiv kommt dabei die Rolle zu, Herrschaftspraxis zu enthüllen und spektakuläre An- und neue Einsichten zu liefern, beispielsweise indem Bilder aus dem Warschauer Ghetto gezeigt werden und der Off-Kommentar betont, dass diese Aufnahmen dem Volk vorenthalten wurden und jetzt erstmals zu sehen sind.<sup>19</sup>

Damit begründete *Du und mancher Kamerad* die Tradition des ‚Archivfilms‘<sup>20</sup> mit stilbildendem Einfluss auf die DEFA und diente darüber hinaus auch europäischen Dokumentaristen als Vorlage, wie z. B. Paul Rotha und Erwin Leiser. Das erschlossene Archivmaterial aus dem ‚Dritten Reich‘ lieferte der DDR-Propaganda in der Auseinandersetzung mit der Bundesrepublik neue Nahrung und wurde der Öffentlichkeit unter dem Reihentitel *Archive sagen aus* (ab 1957) präsentiert. Dazu wurde ein eigener Vorspann geschaffen, der effektheischend das Versprechen transportiert, das audiovisuelle Gedächtnis einer Epoche zu bergen und Spektakuläres zu enthüllen.

Neben dieser propagandistischen Instrumentalisierung entwickelt sich aber auch ein cineastisches Interesse für das Archiv und dessen Inhalte, was Alain Resnais' frühe Filme exemplarisch verkörpern: Mit *Toute la mémoire du monde* (*Alles Gedächtnis der Welt*) drehte er 1956 eine Hommage an die Bibliothèque nationale, das größte Archiv Frankreichs. In *Nuit et brillard* (*Nacht und Nebel*, 1956), präsentierte er erstmals in den 1950er Jahren einem breiten Publikum im Kino KZ-Bilder. Resnais thematisiert in seinen Filmen Blickanordnungen und Wahrnehmungsdispositive und führt dabei auch das ‚Archivbild‘ als Element der medialen Rhetorik vor: Dessen Autorität untergräbt er in *Hiroshima mon amour* (1959), in dem authentische, zeithistorische Dokumente von inszenierten kaum zu unterscheiden sind.

Dieses ‚Gewahrwerden‘ des Archivs und seiner Inhalte läutet die Epoche der großen Kompilationsfilme ein, die sich samt und sonders mit dem Nationalsozialismus beschäftigen: Angefangen bei Leisers *Den blodiga tiden* (*Mein Kampf*, 1960)

über die 14teilige Fernseh-Reihe des SWR von Heinz Huber *Das Dritte Reich* (1960/61) bis hin zu Michail Romms *Obyknovennyi Fasism (Der gewöhnliche Faschismus, 1965)*. Das ‚Archivbild‘ hat sich als Institution etabliert mit Bildern, die die Erinnerung an die Zeitgeschichte mit geprägt, wenn nicht mit konstituiert haben. Dabei ist auch in Filmen, die nicht explizit wie die erwähnten DEFA-Produktionen das Archiv in Szene setzen, die authentisierende und selbstlegitimatorische Rhetorik des Archivbildes enthalten. Bis heute arbeiten sich kritische Dokumentaristen und Essay-Filmer an eben diesem Mythos ab, wie z.B. Harun Farocki mit *Videogramme einer Revolution* (1992).

Angesichts der Dominanz des Themas Nationalsozialismus und dessen Verbrechen stellt sich die Frage, ob bzw. wie dies mit der ‚Genese des Archivbildes‘ in den 1950er Jahren zusammenhängt. Die diesbezüglichen Bilder aus der deutschen Geschichte sind wichtige Elemente der Erinnerungskultur: Nach den traumatischen Erfahrungen des Krieges haben Bilder und Erinnerung jeweils den Weg vom ‚Speichergedächtnis‘ ins ‚Funktionsgedächtnis‘ genommen. Dieser Transfer verlief umgekehrt zum sonst üblichen Prozess, bei dem Erfahrung vom gelebten aktiven Erinnern des ‚Funktionsgedächtnisses‘ ins materiell aufgezeichnete und archivierte ‚Speichergedächtnis‘ überführt wird.<sup>21</sup> Das Archiv hat so die Voraussetzungen für eine Belebung des Gedächtnisses geschaffen, was die Massenmedien Film und Fernsehen dann mit der nötigen Breitenwirkung vermittelt haben. Dabei werden Filme selbst zum Ort des Erinnerns, zum ‚Gedächtnisort‘<sup>22</sup>: Nirgendwo kann die NS-Propaganda so anschaulich besichtigt werden wie in *Triumph des Willens* (1935), der Résistance so heroisch gedacht werden wie mit *La Bataille du rail (Schienenschlacht, 1945)* und das KZ-System so eindringlich in die Gegenwart geholt werden wie mit *Nuit et brillard*.<sup>23</sup> Im Prozess der Wiederverwendung einiger weniger Schlüsselbilder aus diesen Filmen als Archivbild, gleich ob in Dokumentation oder Spielfilm, gerinnen diese zu ‚Superzeichen‘<sup>24</sup>, die vom eigentlichen Kontext losgelöst durch die Medien vagabundieren.

Gedächtnisorte vergeschichtlichen die Erinnerung und spalten sie materiell von der Erinnerung ab. Archivbilder bieten sich dafür in mehrfacher Hinsicht an: Die fotografische Abbildqualität verspricht exakte Bewahrung der Inhalte, die dank des immateriellen Charakters universell verfügbar sind. Dabei führen die Bilder ein Eigenleben, sind wie die Gedächtnisorte ‚Orte des Überschusses‘<sup>25</sup>: immer zugleich über- und unterdeterminiert. Ihr Sinngehalt wird durch ihre Zirkulation und die Geschichte dieser Zirkulation entscheidend mitbestimmt.<sup>26</sup> Von daher sind Archivbilder analog zu den sie verwendenden Erinnerungskulturen ‚dynamische Palimpseste‘<sup>27</sup>. So verlangt die Untersuchung von Archivbildern neben einer Quellenkritik, die verschiedenen Schichten historischer Deutungen und Auswertungen offen zu legen. Wie das Archiv sind die darin enthaltenen Bilder ‚von der Zukunft her geöffnet‘.<sup>28</sup>

**Anmerkungen:**

- 1 *Der Spiegel*, 46/1999, S. 136f.
- 2 Becker, Wolfgang et al.: *Die Zeit des Nationalsozialismus im deutschen Spielfilm 1945 bis 1955*. 4 Bde., Osnabrück: Universität Osnabrück 1986, Bd. 1 S. 273.
- 3 Neben der – zumeist kritisch-ablehnenden – Auseinandersetzung mit der ZDF/Guido Knopp-Methode (vgl. die Diskussion in: 1999. *Zeitschrift für Sozialgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts*, 2/2002) ist bisher vor allem die Fotografie ausführlich untersucht worden: Knoch, Habbo: *Die Tat als Bild. Fotografien des Holocaust in der deutschen Erinnerungskultur*. Hamburg: Hamburger Edition 2001.
- 4 James Monaco: *Film Verstehen*. Hamburg: Rowohlt 1996, S. 542. Rother, Rainer (Hg.): *Sachlexikon Film*. Hamburg: rororo 1997, S. 279.
- 5 Leyda, Jay: *Filme aus Filmen - Eine Studie über den Kompilationsfilm*. Berlin: Henschel 1967, S. 7.
- 6 Rohrer: *Sachlexikon*, S. 176f. Vossen, Ursula: „Kompilationsfilm“. In: Thomas Koebner (Hg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam 2002, S. 313f.
- 7 Leyda: *Filme*, S. 7, S. 39.
- 8 Vgl. Heller, Heinz-B.: „Vergangenheit im filmischen Präsens. Anmerkungen zum Verhältnis von Dokumentarfilm und Geschichte“. In: Knut Hickethier et al. (Hg.): *Der Film in der Geschichte*. Berlin: Sigma 1997, S. 220-227, hier S. 223f.
- 9 Schwarz, Uta: *Wochenschau, westdeutsche Identität und Geschlecht in den fünfziger Jahren*. Frankfurt/M., New York: Campus 2002.
- 10 Vgl. Röwekamp, Burkhard: „Ein Zitat ist ein zitat ist ein zITAT. Anmerkungen zum Film-zitat“. In: Ders., Matthias Steinle: *Selbst/Reflexionen. Von der Leinwand bis zum Interface*. Marburg: Schüren 2004, S. 113-126.
- 11 Zit. nach Assmann, Aleida: *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. München: C.H. Beck 1999, S. 344.
- 12 Ebd.
- 13 Eitzen, Dirk: „When is a Documentary? Documentary as a Mode of Reception“. In: *Cinema Journal*, Vol. 35, N.I, S. 81-102.
- 14 Odin, Roger: „Kunst und Ästhetik bei Film und Fernsehen. Elemente zu einem semio-pragmatischen Ansatz“. In: *montage/av*, 11/2/02, S. 42-57, hier S. 42.
- 15 Odin, Roger: „Dokumentarischer Film – dokumentarisierende Lektüre“. In: Christa Blümlinger (Hg.): *Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit*. Wien: Sonderzahl 1990, S. 125-146.
- 16 Odin: „*Kunst und Ästhetik*“, S. 43ff.
- 17 Leyda: *Filme*, S. 11.
- 18 Ebd., S. 27.
- 19 Vgl. Steinle, Matthias: *Vom Feindbild zum Fremdbild. Die gegenseitige Darstellung von BRD und DDR im Dokumentarfilm*. Konstanz: UVK 2003, S. 113ff.
- 20 Herlinghaus, Hermann: „Annelie und Andrew Thorndike“. In: Rolf Liebmann et al. (Red.): *Filmdokumentaristen der DDR*. Berlin: Henschel 1969, S. 11-103, hier S. 30.
- 21 Assmann: *Erinnerungsräume*, S. 409.
- 22 Nach Pierre Nora wird beim Abreißen des Gedächtnis noch so viel Gedächtnis freigesetzt, „dass sich die Frage nach dessen Verkörperung stellen lässt“. Deswegen gebe es *lieux de mémoire*, weil keine gelebte Erinnerung, keine *milieux de mémoire* mehr existierten. Nora, Pierre: *Zwischen Geschichte und Gedächtnis*. Frankfurt/M.: Fischer 1998, S. 11.

- 23 Vgl. Lindeperg, Sylvie: „Spuren, Dokumente, Monumente. Filmische Verwendung von Geschichte. Historische Verwendung des Films“. In: Eva Hohenberger, Judith Keilbach (Hg.): *Die Gegenwart der Vergangenheit. Dokumentarfilm, Fernsehen und Geschichte*. Berlin: Vorwerk8 2003, S. 65-81.
- 24 Köppen, Manuel: „Von Effekten des Authentischen - Schindlers Liste: Film und Holocaust“. In: Ders., Klaus R. Scherpe (Hg.): *Bilder des Holocaust. Literatur - Film - Bildende Kunst*. Köln u.a.: Böhlau 1997, S. 145-170, hier S. 146.
- 25 Nora: *Geschichte und Gedächtnis*, S. 40.
- 26 Vgl. Goetschel, Willi: „Zur Sprachlosigkeit der Bilder“. In: Köppen/Scherpe: *Bilder*, S. 131-144, hier S. 134.
- 27 Knoch: *Tat als Bild*, S. 22f.
- 28 Derrida, Jacques: *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression*. Berlin: Brinkmann + Bose 1997, S. 123.

**Lisa Gotto**

### **Traum und Trauma in Schwarz-Weiß. Zur strukturellen Ambivalenz ethnischer Repräsentation bei Oscar Micheaux.**

Die präzise Darstellung und Analyse der Entstehungsgeschichte des afroamerikanischen Films stellt bis heute ein Forschungsdesiderat dar. Ein gesteigertes Interesse an den Produktionsbedingungen des unabhängigen schwarzen Kinos ist seit den 90er Jahren in den USA zu beobachten. Diese Entwicklung hat inzwischen ihren produktiven Niederschlag in Konferenzen, filmhistorischen Neuveröffentlichungen, kommentierten Filmographien sowie der Gründung von Verbänden gefunden.<sup>1</sup>

Als Zentralfigur innerhalb eines differenzierten Produktions- und Distributionssystems für einen am afroamerikanischen Publikum orientierten Markt wird in der Forschung wiederholt Oscar Micheaux genannt, der in Analogie zu D. W. Griffith als „father of African American Cinema“<sup>2</sup> bezeichnet wird. Zweifellos kann Micheaux als einer der ambitioniertesten und profiliertesten schwarzen Filmmacher der amerikanischen Filmgeschichte gelten. Seine 1918 gegründete Firma „Micheaux Film and Book Company“, die später in „Micheaux Film Corporation“ umbenannt wurde, war eines der kommerziell erfolgreichsten schwarzen Unternehmen und produzierte zwischen 1918 und 1940 mindestens einen Film jährlich, in den 20er Jahren deutlich mehr. Insgesamt wurden unter Oscar Micheauxs Leitung, die die Funktionen des Drehbuchautors, Financiers, Produzenten, Regisseurs und Distributeurs in Personalunion umfasste, 48 Spielfilme realisiert.

Die besondere Aufmerksamkeit und Würdigung, die Micheaux vor allem seit den 90er Jahren von Seiten der amerikanischen Filmwissenschaft entgegen gebracht wird<sup>3</sup>, kann einerseits mit seinem Pionierstatus in Bezug auf die Realisierung der ersten abendfüllenden Erzählfilme mit schwarzer Besetzung begründet werden. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern, deren Projekte hauptsächlich in kurzen Ein- oder Zwei-Spulenfilmen bestanden, stellten Micheauxs Filme aufwendigere Produktionen mit einer differenzierten narrativen Struktur dar. Bereits sein erstes 1918 realisiertes Melodram *The Homesteader* hob sich mit einer Länge von acht Spulen deutlich von den Einaktern seiner Kollegen ab und kann somit als erstes *race movie* in Spielfilmlänge bezeichnet werden. Ein weiteres distinktives Merkmal der Filmarbeit Oscar Micheauxs besteht in der unabhängigen Produktion und Distribution seiner Filme. Schließlich stellten seine thematischen Akzentuierungen, die komplexe sozio-ökonomische Fragestellungen verhandelten, eine signifikante Abkehr von konventionell-eskapistischen Unterhaltungsmustern dar.

Eines der prägnantesten Leitmotive innerhalb Micheauxs literarischem und filmischen Werk ist die ständig wiederkehrende Thematik der Rassenmischung<sup>4</sup>,

die in einen polysemantischen Bedeutungskontext eingebunden wird. Anknüpfend an bestehende Narrationstraditionen inszeniert Micheaux ein komplexes Tableau unterschiedlicher Wirkungsdynamiken, in dem die Überlagerung und Amalgamierung einzelner rassistisch konditionierter Determinanten sowohl als leidvolle Erfahrung und unheilvolle Bedrohung als auch als triumphale Aufstiegsphantasie und subversive Erfolgsstrategie präsentiert wird.

In dem 1920 entstandenen Film *The Symbol of the Unconquered* wird das Thema der Rassenmischung innerhalb einer bestimmten narrativen Variation, dem Motiv des *Passing*, dargestellt. Mit *Passing* ist eine Form des Grenzübertritts gemeint, in der das „Passieren“, das „Sich als ein anderer ausgeben und als solcher erkannt werden“ durch die rassistische Duplizität im Äußeren des Mischlings ermöglicht wird.

In *The Symbol of the Unconquered* wird das *Passing* nicht als subversive Strategie präsentiert, sondern eindeutig negativ konnotiert. Dies zeigt sich an der Konturierung des Verbrechers Jefferson Driscoll, dessen ethnische Maskerade als arglistiges Täuschungsmanöver inszeniert wird. Diese Charakterisierung scheint zunächst an die Tradition der Stigmatisierung birassischer Charaktere (etwa bei D.W. Griffith) anzuschließen, wird jedoch bei Micheaux durch einen narrativen Kommentar erweitert, der durch die psychologisierende Darstellung des Traumas einen neuen Bezugsrahmen eröffnet.

Innerhalb der Psychoanalyse wird das Trauma als eine einschneidende psychische Erfahrung definiert, die das Ich überwältigt und seine Identität einer tiefgreifenden Eruption aussetzt. Laplanche und Pontalis bezeichnen diesen Prozess als ein „Ereignis im Leben des Subjekts, das definiert wird durch seine Intensität, die Unfähigkeit des Subjekts, adäquat darauf zu antworten, die Erschütterung und die dauerhaften pathogenen Wirkungen, die es in der psychischen Organisation hervorruft“<sup>5</sup> (Laplanche/Pontalis 1999: 513).

Dieses Szenario inszeniert Micheaux in Form eines Flashbacks, der sich unmittelbar an die erste Präsentation der Figur Driscoll anschließt. Dabei kombiniert er die visuelle Einführung der gemischtrassigen Figur mit einem erläuternden Zwischentitel, der die ethnische Identität des Antagonisten ostentativ hervorhebt: „Jefferson Driscoll, one of the many mulattos who conceal their origins“. Die darauf folgende Einstellung zeigt Driscolls ängstlich verzerrtes Gesicht in Großaufnahme, dessen verschreckter Ausdruck durch eine Kreisblende zusätzlich akzentuiert wird. In der sich anschließenden alternierenden Reihung von Zwischentiteln und bewegten Bildern erfährt der Zuschauer den Hintergrund der zuvor präsentierten obsessiven Verunsicherung. Die erste Einstellung zeigt Driscoll mit einer hellhäutigen Frau in einer sommerlichen Gartenkulisse, wobei die einander zugewandten Gesichter und die sich berührenden Hände die zärtliche Intimität eines Liebespaars suggerieren. Diese romantisierte Idylle wird jedoch keines-

wegs als ein homogenes Bild der ungetrübten Harmonie sondern vielmehr als ein Terrain der Unsicherheit und Instabilität inszeniert. Bereits der den Flashback einleitende Zwischentitel „Since that cursed moment“ etabliert eine Atmosphäre der schicksalsträchtigen Belastung und unheilvollen Bedrohung; weiterhin wird durch die kontrastive Gegenüberstellung des weißen Kleides der Frau und Driscolls dunklem Anzug eine farbdramaturgische Opposition etabliert, die eher auf eine konfliktreiche als eine ausgeglichene Relation der beiden Figuren schließen lässt. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass Micheaux im Folgenden eine Einstellung präsentiert, die den plötzlich irritierten Gesichtsausdruck der jungen Frau im Close-up fokussiert, wobei eine Kreisblende den Zuschauerblick auf ihre sich unruhig bewegenden Augen lenkt. Der Anlass dieser Verstörung wird durch eine Montage demonstriert, die in einer schnellen Einstellungsfolge zunächst eine dunkelhäutige Frau auf der gegenüberliegenden Straßenseite, danach das Paar im Garten und schließlich wieder die Frau zeigt, deren anfängliche Überraschung sich rasch zu einem Ausdruck überschwänglicher Freude verdichtet. Doch auch hier wird die Demonstration eines Glücksgefühls als ambivalente Momentaufnahme präsentiert, wie eine halbnahe Einstellung verdeutlicht, in der das Gesicht der Frau von einem obskuren Schattenmuster durchzogen wird. Das Ausmaß einer sich anbahnenden Katastrophe zeigt sich im Fortlauf der Handlung: Freudestrahlend und mit ausgebreiteten Armen nähert sich die Frau dem Paar im Garten, ihre Lippen formen die Worte „My son“, als den sie Driscoll erkannt hat, der wiederum sein Gesicht abzuwenden versucht. Während seine Mutter ihn umarmt und küsst, schlägt die junge Frau entsetzt die Hände vor ihr Gesicht und verlässt fluchtartig das Bild. Anknüpfend an den ersten Zwischentitel folgt die Erklärung: „In which his mother had involuntarily betrayed the secret of his race“. Driscolls Reaktion offenbart sich im Folgenden als heftiger emotionaler Ausbruch: Er beschimpft seine Mutter, würgt sie und wirft sie zu Boden; anschließend rauft er sich in einem Anflug fassungsloser Hilflosigkeit die Haare, erhebt gestikulierend die Arme zum Himmel und schlägt schließlich resignierend die Hände vor die Augen. Das Ergebnis dieser schmerzhaften Erfahrung wird in dem darauf folgenden Zwischentitel erläutert: „Driscoll had developed a ferocious hatred for the black race, from which he was born.“

Micheauxs filmästhetische Inszenierung der traumatischen Verstörung demonstriert den Prozess einer psychischen Deformation, die den missglückten Versuch einer selbstentfremdeten Anpassung an weiße Normen in einen pathogenetischen Rassenhass überführt. Das zerstörte Selbstwertgefühl des Schwarzen konstituiert sich Frantz Fanon zufolge<sup>6</sup> durch die Infektion eines Minderwertigkeitskomplexes, der das Subjekt einer folgenschweren Selbstamputation aussetzt. Die Destabilisierung der minoritären Persönlichkeit erfolgt dabei durch eine Form der Rassendiskriminierung, die mittels einer machtvoll-negativen Stereotypik zu

einer schmerzhaften Entfremdung des Selbst führt. Fanon erläutert die pathologische Verfestigung des ethnischen Selbsthasses anhand des Modells der kolonialen Dialektik von Unterdrücker und Unterdrücktem. Die Folge dieser wechselseitigen psychischen Organisation manifestiert sich innerhalb des schwarzen Subjekts als mythisch belasteter Ekel, der auf die eigene Rasse projiziert wird. Dabei konstituiert die Abscheu des Selbst das Begehren des Anderen, den Wunsch eines Übergangs von der Zone der Nichtexistenz in das Terrain des Daseins und der Selbstbehauptung, dessen definitorische Grenze sich im Weißsein subsumiert.

Driscolls Selbstwertgefühl hängt entscheidend von seiner Selbstdarstellung als Angehöriger der weißen Rasse ab. Diese Strategie erfordert die Zurückweisung jeglicher Determinanten, die auf die hybride Zusammensetzung der ethnischen Identität verweisen und eine Markierung offen legen, die der hegemonialen Unterstellung des Weißseins widerspricht. Die visuelle Präsenz von Driscolls Mutter als Signifikant seiner rassischen Herkunft bewirkt einen folgenschweren Einbruch der als weiß konstruierten Identität, der sich als traumatische Erfahrung in die Psyche einschreibt. In ihrem Aufsatz „Fanon, Trauma and Cinema“ betont E. Ann Kaplan den Zusammenhang einer todesähnlichen Erfahrung mit der identitätsbedrohenden Isolation des Subjekts: „Traumas are near-death-experiences [...]. In such experiences, people lose touch with links to other humans, and to the sense of community or group so basic to human identity“.<sup>7</sup> Diese psychischen Konditionen treffen auch auf Driscoll zu, dessen traumatischer Schock die Integration des Subjekts behindert und zu einem Verlust der Gruppenidentität führt. Ein weiteres distinktives Merkmal des Traumas wurzelt in der Unfähigkeit der Sublimierung: Die tiefgreifende Erschütterung der Identität kann, im Gegensatz zu anderen, weniger belastenden Erfahrungen, nicht durch das Subjekt assimiliert werden. In der Folge werden traumatische Erlebnisse abgekapselt von den übrigen kognitiven und affektiven Erinnerungen gespeichert.

Der Rückzugsort der traumatischen Erfahrungen ist, so Kaplan, der Körper, der die materielle Basis einer unvollständigen Kompensation bildet und als Oberfläche einer psychisch motivierten Einschreibung fungiert. Judith Butler spricht von „der Produktion eines ‚Außen‘, eines Bereichs, der einschließt, was nicht lebbar und nicht intelligibel ist, und der den Bereich intelligibler Wirkungen begrenzt“.<sup>8</sup> Die „Einverleibung“ des Traumas vollzieht sich also nicht als ein epistemologischer Erkenntnisprozess, sondern vielmehr als eine Form der Materialisierung, durch die der Körper die Unsichtbarkeit psychischer Destabilisierung auf seiner Oberfläche figurativ hervortreten lassen kann. Damit bestreitet Butler die Einheit der psychischen Integrität mit ihrem begrenzenden Außen; stattdessen definiert sie den Körper als eine Kontur,

*die zwischen der Materialität und dem Imaginären schwankt, ja, die eigentlich jenes Schwanken ist. [...] Als projiziertes Phänomen ist der Körper nicht bloß die Quelle, von der die Projektion ausgeht, sondern er ist immer auch ein Phänomen in der Welt, eine Entfremdung von demselben „Ich“, das ihn beansprucht<sup>9</sup>.*

Der Körper wird somit als eine variable Begrenzung gefasst, deren Materialisierung als signifizierende Praxis eine besondere Form der Autorität zukommt.

Jane Gaines entwirft eine allegorische Entsprechung von Körper und Kino als reproduktive Institutionen, die in ihrer mimetischen Kapazität begründet liegt:

*The body is a machine not unlike that other technology of reproduction, the motion picture machine. [...] But it is not only that the body has the capacity to reproduce itself [...] but that it produces bodies in the image of itself, that are like and not-like itself. [...] As with that other mimetic technology, the cinema, resemblance is everything.<sup>10</sup>*

Mit der begrifflichen Analogisierung von Kino und Körper verweist Gaines auf eine wahrnehmungsspezifische Konfiguration, die innerhalb filmwissenschaftlicher Diskurse mehrfach thematisiert wurde.<sup>11</sup> Wenn also der filmische Apparat, ähnlich wie der menschliche Körper, die materielle Kondition darstellt, die den Zugang zum Selbst durch Bedeutungskohärenzen vermittelt, welche Korrelationen bestehen dann zwischen der psychisch-physischen Traumatisierung des *Passers* und seiner medien-spezifischen Inszenierung?

In *The Symbol of the Unconquered* wird Driscolls internalisierter Rassenhass nicht als monolithische Determinante eines perfiden und böswilligen Charakters präsentiert, sondern als elaborierte Rückblende inszeniert. Dieses dramaturgische Mittel ermöglicht es Micheaux, eine vergangene Zeitstufe in die Gegenwartsebene der Filmhandlung einzubeziehen und dadurch ein komplexes Wirkungsgeflecht unterschiedlicher temporaler Zusammenhänge darzustellen, die sich simultan überlagern und gegenseitig kommentieren. Dina Ciraulo erkennt in dieser Vorgehensweise eine strukturelle Ästhetik, die eine bemerkenswerte Abweichung von etablierten Narrationsmustern darstellt:

*As a structuring device, the flashback breaks up the linearity of the narrative and creates a story that weaves in and out of different moments in time. In opposition to classical Hollywood narratives, which use flashbacks for plot development, Micheaux uses these moments as story digressions, taking*

*the viewer away from the ‚official‘ action of the film and into a background story.*<sup>12</sup>

Ciraulo gesteht dem Flashback eine besondere Form der filmischen Autorität zu, deren narrative Kontrolle den fiktionalen Handlungsablauf des Films überlagert und die Diegese mit neuen Bedeutungsschichten anreichert. Überträgt man dieses analytische Modell auf die Dynamik ethnischer Repräsentationsmodi, so lässt sich Micheauxs filmische Inszenierung des Traumas als Ort der Ambivalenz verstehen, die an der Grenze der diskursiven Legitimität erzeugt wird. Im Gegensatz zu Griffith wird ethnische Diversität bei Micheaux nicht als imaginäre Einheit präsentiert, sondern als strukturelle Vielfalt, als ein Neben- und Übereinander, das das Oszillieren zwischen rassistisch determinierten Positionen in einer medienspezifischen Entsprechung inszeniert. Lola Young weist darauf hin, dass der Vorgang des *Passing* selbst bereits eine Destabilisierung des zeitlichen Kontinuums involviert: „*Passing*‘ requires the denial of temporal continuities: the past, the present and the future represent danger and have to be disavowed and constantly reconstructed.“<sup>13</sup> Im *Passing* wird die identifikatorische Ambivalenz an eine temporale gekoppelt, da sich die selbst gewählte und konstruierte Identität weder in der Vergangenheit, noch in der Gegenwart oder Zukunft lokalisieren lässt, sondern stets mit dem Terror des Verbergens, Verleugnens und Überdeckens verbunden ist. Diese polyvalente Überkreuzung vergangener und gegenwärtiger Bezeichnungskontexte findet auf der medialen Ebene in der Form des Flashbacks ein filmimmanentes Ebenbild.

Eine besondere Bedeutung kommt in diesem Zusammenhang dem Moment der Erinnerung zu, deren Effekte, ähnlich den pathogenen Wirkungen des Traumas, eine übergeordnete materielle Wirkungsdynamik entfalten. Die von Ciraulo beschriebene Form der filmischen Erinnerung verweist auf einen ambivalenten Komplex des Verleugnens und Bewahrens, der als nie vollständig abgeschlossener Verhandlungsprozess verstanden werden kann. Homi Bhabha konstatiert: „Erinnerung ist nie ein stiller Akt der Introspektion oder Retrospektion. Es ist ein schmerzvolles Wieder-Eingliedern, ein Zusammenfügen der zerstückelten Vergangenheit, um das Trauma der Gegenwart verstehen zu können.“<sup>14</sup> Das „Trauma der Gegenwart“ manifestiert sich bei Oscar Micheaux als ein Konglomerat von Aneignung und Zurückweisung, das auf der medialen Ebene in Form der Adaptation und Negation etablierter Filmstandards zu Tage tritt und weiterhin in einer thematischen Konfiguration als psychische Erfahrung präsentiert wird, die auf die Instabilität und Inkongruenz ethnischer Identifikationsmuster verweist.

Micheauxs unebenmäßig-brüchiger Stil, sein Insistieren auf Gegensätzen und Unstimmigkeiten, verweist auf eine Form der Inkongruenz, die einen neuen medialen Zugang zu der Frage der ethnischen Identifikation eröffnet. Das subver-

sive Potential einer derartigen Inkongruenz manifestiert sich nicht in einer klar zu definierenden Ablehnung formalstilistischer Konventionen, sondern in einer Form der variablen Wissensformation, die sich als reinteegrativer Interdiskurs von Etabliertem und Moduliertem äußert. Homi Bhabha betont:

*Kulturelle Grenz-Arbeit verlangt nach einer Begegnung mit der ‚Neuheit‘, die an dem Kontinuum von Vergangenheit und Gegenwart nicht teilhat. Sie erzeugt ein Verständnis des Neuen als eines aufrührerischen Aktes kultureller Übersetzung. Diese Art von Kunst gewärtigt Vergangenheit nicht einfach als gesellschaftliche Ursache oder ästhetischen Vorläufer; sie erneuert die Vergangenheit, indem sie sie als angrenzenden ‚Zwischen‘-Raum darstellt, der die konkrete Realisierung der Gegenwart innoviert und unterbricht.<sup>15</sup>*

Die Spezifik von Oscar Micheauxs formalästhetischer Filmsprache kann weder als angestrebte Imitation des Hollywood-Universums noch als oppositionales Gegenkino beschrieben und erfasst werden. Erst die Anerkennung einer kulturellen Dynamik, die sich zwischen Fixierung und Transponierung bewegt, ermöglicht den Zugang zu einer Praxis, die sich als irritierendes Moment aus dem Kontinuum etablierter Kodierungen herauslöst. Es ist genau dieser Raum der Intervention, in dem sich das Vorgängige mit dem Aktuellen vermischt und damit die Intersektion kultureller Artikulationsformen sichtbar werden lässt.

## Anmerkungen:

- 1 Jane Gaines und Charlene Regester gründeten 1995 die „Oscar Micheaux Society“, deren regelmäßig erscheinender Newsletter den programmatischen Untertitel trägt: „Devoted to African American Film History and Preservation“.
- 2 Rhines, Jesse Algeron: *Black Film/White Money*. New Brunswick, N. J.: Rutgers University Press 1996, S. 23.
- 3 Neben der Gründung der „Oscar Micheaux Society“ bezeugen diverse aktuelle Publikationen, die sich mit der Person und dem Werk Oscar Micheauxs auseinandersetzen, das neu entflammte Interesse an diesem Filmemacher. Vgl. z.B. Green, Ronald: *With a Crooked Stick. The Films of Oscar Micheaux*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press 2004 und Bowser, Pearl et al. (Hg.): *Oscar Micheaux & His Circle. African-American Filmmaking and Race Cinema in the Silent Era*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press 2001.
- 4 Das Motiv erscheint in den Filmen *The Homesteader* (1918), *The Symbol of the Unconquered* (1920), *Within Our Gates* (1920), *Birthright* (1924), *A Son of Satan* (1924), *The House Behind the Cedars* (1925), *Thirty Years Later* (1928), *The Exile* (1931), *Veiled Aristocrats* (1932), *God's Stepchildren* (1937), *The Betrayal* (1948) und nimmt auch in allen sieben Romanen Micheauxs eine zentrale Stellung ein.
- 5 Laplanche, J. und Pontalis, J.-B.: *Das Vokabular der Psychoanalyse*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999, S. 513.
- 6 Vgl. Fanon, Frantz: *Schwarze Haut, Weiße Masken*. Frankfurt am Main: Syndikat 1981.

- 7 Kaplan, E. Ann: „Fanon, Trauma and Cinema“. In: Alessandrini, Anthony (Hg.): *Frantz Fanon. Critical Perspectives*. London, New York: Routledge 1999, S. 146.
- 8 Butler, Judith: *Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts*. Berlin: Berlin-Verlag 1995, S. 48.
- 9 Ebd., S. 41.
- 10 Gaines, Jane: *Fire & Desire. Mixed-Race movies in the Silent Era*. Chicago, London: University of Chicago Press, S. 195-196.
- 11 Vgl. insbesondere Sobchack, Vivian: *The Address of the Eye: Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press 1992 und De Lauretis, Teresa: *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film and Fiction*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press 1987.
- 12 Ciraulo, Dina: „Narrative Style in Oscar Micheaux’s *Within Our Gates*“. In: *Wide Angle* 2, 1998, 4, S. 84.
- 13 Young, Lola: *Fear of the Dark. ‘Race’, Gender and Sexuality in the Cinema*. New York: Routledge 1996, S. 94.
- 14 Bhabha, Homi: *Die Verortung der Kultur*. Tübingen: Stauffenburg Verlag 2000, S. 93.
- 15 Ebd., S. 10-11.

## Andreas Becker

### Von der zweiten zur anderen Natur Ein Motiv in Walter Benjamins Kunstwerk-Aufsatz

#### Einleitung. Textgeschichte

Walter Benjamins Mitte der dreißiger Jahre fertig gestellter Aufsatz „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ liegt in vier verschiedenen Fassungen vor, die sich erheblich voneinander unterscheiden. Drei der Texte sind in deutscher Sprache verfasst, einer wurde von Pierre Klossowski in das Französische übertragen. Dazu sind zahlreiche Paralipomena und Varia erhalten, die in den Anhang von Bd. I und Bd. VII der Gesammelten Schriften aufgenommen wurden.<sup>1</sup> Am Motiv der Natur möchte ich diesen Unterschieden nachgehen und aufzeigen, warum Benjamin den damals in der theoretischen Diskussion geläufigen Begriff der *zweiten Natur* in der ersten Fassung des Aufsatzes noch benutzt (GS, Bd. I.2, S. 444), ihn aber von der zweiten Fassung (GS, Bd. VII.1, S. 350-384) an streicht und nur den Begriff der *anderen Natur* noch stehen lässt.

Benjamins Aufsatz ist zugleich als theoretische Untersuchung und als politisches Mittel im Kampf gegen den Faschismus angelegt. Doch die Umstände erlaubten es nicht, dass er in der vom Autor gewünschten Form publiziert wurde: Benjamin lebte im Pariser Exil von der Armenfürsorge, die Herausgeber der *Zeitschrift für Sozialforschung*, in der der Text erscheinen sollte, waren in Übersee, und bei der Übertragung in die französische Sprache gab es Unstimmigkeiten.

Publiziert wurde Benjamins Aufsatz zuerst im Band 1/1936 der *Zeitschrift für Sozialforschung*, in der französischen Übersetzung, hier findet sich lediglich eine knappe deutsche und englischsprachige Zusammenfassung angefügt. Die erste deutsche Veröffentlichung unternahm Adorno knappe zwanzig Jahre später<sup>2</sup>. Erst 1974 brachten die Herausgeber der Gesammelten Schriften drei Textversionen heraus (Bd. I der GS) und in den achtziger Jahren fand man den vermissten deutschsprachigen ‚Urtext‘<sup>3</sup>, der der französischen Fassung zugrunde lag. Dieser wurde schließlich 1989 in den GS VII.1 herausgebracht und stellt die umfangreichste Textfassung dar: „die Arbeit in der Version, in der Benjamin sie zuerst veröffentlicht sehen wollte [...]“ (GS VII.2, S. 661), schreiben die Herausgeber.<sup>4</sup>

#### Aura und Natur zweiter Ordnung

Ein Hauptanliegen des Textes ist es, die Veränderung der Rolle der Kunst durch die reproduktiven Medien zu beschreiben. Diese Funktionsveränderung der Kunst wird unmittelbar mit dem Wandel der Naturerfahrung in Beziehung gesetzt. Im

Begriff der Aura zeigt sich exemplarisch, wie Benjamin diese beiden Aspekte ineinander verschränkt, er schreibt: „Es empfiehlt sich, den oben für geschichtliche Gegenstände vorgeschlagenen Begriff der Aura an dem Begriff einer Aura von natürlichen Gegenständen zu illustrieren.“ (GS, Bd. I.2, S. 479). In einer berühmt gewordenen Wendung heißt es dann: „Diese letztere definieren wir als einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag.“ (GS, Bd. I.2, S. 479).

Die folgende Konkretisierung sucht das Wechselspiel zwischen Betrachter und Landschaft in der alltäglichen Erfahrung. Der Beobachtende ist *in* der Landschaft aufgehoben und schaut diese zugleich von *außen* an, es heißt: „An einem Sommernachmittag ruhend einem Gebirgszug am Horizont oder einem Zweig folgen, der seinen Schatten auf den Ruhenden wirft – das heißt die Aura dieser Berge, dieses Zweiges atmen.“ (GS Bd. I.2, S. 440 und GS, Bd. VII.1, S. 355).

Die hier beschriebene Wahrnehmung ist nicht zielgerichtet. Sie ließe sich eher als ein Schwebезustand beschreiben, in dem der Zuschauende mal in das Geschehen involviert ist und es Momente später distanziert betrachtet. Dieser Wechsel macht aus der Wahrnehmung eine Form *ästhetischer Erfahrung*.<sup>5</sup> Die verschiedenen Stufen werden in Benjamins Beispiel durch die Atmosphäre, eine synästhetische Qualität, vermittelt. Konkret gesprochen durch den flüchtigen Schatten, der kaum spürbar ist, und durch die *Aura*, die *geatmet* wird.<sup>6</sup> Diese Art *ästhetischer* Naturerfahrung widersetzt sich der Reproduktion, weil sie sich aus der einzigartigen Konstellation, in der sie sich ereignet, nicht herauslösen lässt. Die Aura ist in die Dimensionen Raum und Zeit hinein verwoben, zu ihr gehört das *Spiel* von Nähe und Ferne und damit auch die *Unüberwindlichkeit* der Ferne und die Vertrautheit der Nähe.<sup>7</sup>

Solcherart Naturerfahrung würde heutzutage realiter gestört oder müsste mit solch einem Aufwand herbeigeführt – d.h. inszeniert – werden, dass sie gerade ihren zufälligen Charakter verlöre, sie ist in dieser Naivität nur noch als *literarische Erinnerung* möglich. Nicht nur die Landschaft, auch ihre Wahrnehmung wurde gesellschaftlich *produziert*. Ihre Erscheinungsform ist das Ergebnis jahrhundertelangen Wirtschaftens, und der panoramatische Blick wurde durch andere erst freigelegt. Die Wahrnehmung dessen, der einen solchen Standort wählt, ist an den Naturgemälden des 18. und 19. Jahrhunderts geschult, und der Naturbetrachter stellt eine Art historischer Betrachterkonstellation leiblich nur nach. Natur, schreibt Georg Lukács, „ist eine gesellschaftliche Kategorie.“<sup>8</sup>

Nur noch unter Einsatz von Apparaten und eines technisch durchsetzten – eines entfremdeten – Blickens gelingt es, beispielsweise im Kino, den Anschein des Unmittelbaren zu erzeugen, als „Natur zweiter Ordnung“ (GS, Bd. I.2, S. 458):

*Im Filmatelier ist die Apparatur derart tief in die Wirklichkeit eingedrungen, daß deren reiner, vom Fremdkörper der Apparatur freier Aspekt das Ergebnis*

einer eigenen technischen Prozedur, nämlich der Aufnahme durch die besonders eingestellte Kamera und ihrer Montierung mit andern Aufnahmen von der gleichen Art ist. Der apparatfreie Aspekt der Realität ist hier zu ihrem künstlichsten geworden und der Anblick der unmittelbaren Wirklichkeit zu der blauen Blume im Land der Technik. (GS, Bd. I.2, S. 458 [im Original kursiv]).

Die von Benjamin geschilderte Erfahrung der Aura ist – wie der romantische Naturbegriff – daher längst verloren zu geben. Für den mit technischem Gerät ausgestatteten Betrachter haben Begriffe wie Nähe und Ferne ihre übertragene Bedeutung eingebüßt und werden objektiviert durch metrische Angabe der Distanz. Der Beobachter glaubt noch, *frei* zu blicken, doch sein Blickverhalten ist bereits technisch geprägt und vorherbestimmt.

Im Film feiert diese Art des unmittelbaren, naiven Blickens paradoxerweise ihre Auferstehung, weil hier mit technischen Mitteln alles beliebig präpariert werden kann. So wird selbst dem rein Artifizialen der Charakter des sinnlich Konkreten verliehen. Die begleitende Stimmung kann szenisch wiederhergestellt werden und weist das technisch Generierte so als authentische Wahrnehmung aus.

Der Kunstwerk-Aufsatz ist ein Versuch, diesen Wandel des Natürlichen und seiner Wahrnehmung von der Schilderung der Aura ausgehend zu beschreiben. Benjamin verwirft den Begriff der Natur nicht, aber er erweitert ihn – mit dem von Georg Lukács wiederentdeckten Terminus der *zweiten Natur* und mit dem Begriff der *anderen Natur*. Die Begriffe stehen in einem Spannungsverhältnis zueinander. Während in der ersten in Bd. I.2 abgedruckten Fassung Benjamin diese Spannung der Begriffe stehen lässt, löst er diese in der in Bd. VII.1 abgedruckten Fassung derart auf, dass er die Ausführungen zur zweiten Natur *komplett streicht*. So bleibt in der Fassung aus Bd. VII.1 lediglich die Wendung *andere Natur* stehen.<sup>9</sup>

## Die zweite Natur

Der Begriff der *zweiten Natur* wurde durch Lukács' *Theorie des Romans* 1916 in die Diskussion eingeführt. Schelling hat ihn benutzt und brachte damit seine staatskritische Haltung zum Ausdruck<sup>10</sup>, Hegel bezeichnet mit „zweiter Natur“ das *Sittliche*, so in den *Grundlinien der Philosophie des Rechts*<sup>11</sup>. Lukács verschiebt die Bedeutung des Begriffs. Aus der ekstatisch-präexpressionistischen Haltung des Textes heraus spricht er von der *zweiten Natur* als einer „ganz von der Konvention beherrschte[n] Welt“ und als einem „Inbegriff sinnesfremder Gesetzlichkeiten, von denen aus keine Beziehung zur Seele gefunden werden kann“<sup>12</sup> und nennt die zweite Natur auch eine „Schädelstätte vermoderter Innerlichkeiten“<sup>13</sup>.

Adorno hat diese Ausführungen 1932 in einem Vortrag, *Die Idee der Naturgeschichte*, geschichtsphilosophisch gedeutet. In seiner im Wintersemester 1964/65 gehaltenen Vorlesung, die 2001 unter dem Titel *Zur Lehre von der Geschichte und von der Freiheit* herausgebracht wurde, knüpft er an diese Überlegungen explizit an<sup>14</sup>: Natur und Geschichte werden einander durch die *Vergänglichkeit* vermittelt gedacht. Er versteht die *zweite Natur* im Sinne der marxistischen Entfremdungstheorie und beschreibt die ‚Welt der Konvention‘ als „die uns fremd gewordenen Dinge, die nicht entziffert werden können, aber als Chiffren begegnen“.<sup>15</sup>

Die zweite Natur wäre demnach eine Art vorgegebener Welt, die aber in ihrer Typik hingenommen wird, weil sie uns nicht mehr fremd *erscheint*, weil ihre gesellschaftliche Bedingtheit sinnlich nicht mehr erkennbar und intellektuell nicht mehr nachvollziehbar ist. Die Abläufe verdecken ihren eigenen artifiziellen Charakter, sie erscheinen uns *natürlich*: „Je unerbittlicher Vergesellschaftung alle Momente menschlicher und zwischenmenschlicher Unmittelbarkeit überspinnt, desto unmöglicher wird es, ans Gewordensein des Gespinsts sich zu erinnern, desto unwiderstehlicher der Schein von Natur.“<sup>16</sup>

Adorno spricht auch von einer Verschränkung von Natur und Geschichte<sup>17</sup> und sieht genau in jenem Blickwechsel, der durch die Übertragung geschieht, die eigentliche Leistung der Marx’schen Kritik, dass

*alle erdenklichen gesellschaftlichen und ökonomischen Momente, die naturhaft erscheinen, ihrerseits geworden und geschichtlich sind. Also: es gibt immer diese Reziprozität, daß das, was als Natur erscheint, als Geschichtliches aufgedeckt wird, während oft andererseits das, was geschichtlich ist, als Vergängliches in seiner Naturhaftigkeit sich erweist.*<sup>18</sup>

Natur wird als geschichtlich geworden und geschichtliche Zusammenhänge werden wie natürliche Vorgänge in ihrer Vergänglichkeit beschrieben.

Wenn auch Benjamins Überlegungen, beispielsweise aus dem Trauerspielbuch, denen Adornos ähneln, so akzentuiert er den Begriff der *zweiten Natur* doch anders. Wo Adorno eine Ebene der Reflexion zu gewinnen versucht, aus der die Veränderungen beschrieben werden können, verschieben Benjamins Bilder lediglich die Perspektive. Adorno ist an einer *geschichtlichen Herleitung* interessiert, Benjamin sucht die Zusammenhänge und Begebnisse eher nach „unsinnlichen Ähnlichkeiten“<sup>19</sup> ab und legt die Vielschichtigkeit von Bedeutungen frei.

Als Beispiel für dieses Verfahren kann eine Wendung dienen, die Benjamin in einem Brief an Werner Kraft von 1935 benutzt:

*Was mich betrifft, so bemühe ich mich, mein Teleskop durch den Blutnebel hindurch auf eine Luftspiegelung des neunzehnten Jahrhunderts zu richten,*

*welches ich nach den Zügen mich abzumalen bemühe, die es in einem künftigen, von Magie befreiten Weltzustand zeigen wird. Natürlich muß ich mir zunächst einmal dieses Teleskop selber bauen und bei dieser Bemühung habe ich nun als Erster einige Fundamentalsätze der materialistischen Kunsttheorie gefunden. (GS, Bd. I.3, S. 984 [im Original kursiv]).*

Benjamin blickt durch den *Blutnebel* des Ersten Weltkriegs auf das 19. Jahrhundert. Er richtet sein Teleskop auf eine *Fata Morgana* – und untersucht damit eine *Illusion*. Er nimmt diese Erscheinung zum Gegenstand, weil es ihm um die Analyse ihres Potentials geht. Nicht die Klärung der historischen Vergangenheit, sondern die Entwicklung einer zukünftigen Perspektive ist Benjamins Absicht. Wie in der zeitlichen Dimension Vergangenheit und Zukunft, so werden auch Geschichten und Fakten ineinander verschränkt.

Die *eigentliche* Optik von Benjamins Teleskop sind die Sprachbilder, die sich gegeneinander brechen. Diese Sprachfiguren legen Analogien nahe, die aber nie ohne Rest aufgehen. Sie transformieren den Blick und lenken ihn um, öffnen sprachlich einen Bereich, der uns die von Adorno beschriebenen *chiffrierten* Zusammenhänge *sinnlich* erfahrbar macht.

In der Erstfassung des Kunstwerk-Aufsatzes findet sich eine korrespondierende Stelle (GS, Bd. I.2, S. 444):

*Diese emanzipierte Technik steht nun aber der heutigen Gesellschaft als eine zweite Natur gegenüber und zwar, wie Wirtschaftskrisen und Kriege beweisen, als eine nicht minder elementare wie die der Urgesellschaft gegebene es war. Dieser zweiten Natur gegenüber ist der Mensch, der sie zwar erfand aber schon längst nicht mehr meistert, genau so auf einen Lehrgang angewiesen wie einst vor der ersten.*

Wie ein Unwetter, eine Naturkatastrophe kommen Wirtschaftskrisen und Kriege über die Menschheit, eben weil sich Geschichte – durch die Technik vermittelt – in diese zweite Natur bereits gewandelt hat und nach diesem Transformationsprozess nicht mehr deutbar ist. Die Rede von der *zweiten Natur* zeigt, wie gering die Einflussnahme des Menschen gegenüber der von ihm freigesetzten Technik ist, wenn man denn nicht diesen historischen Rekonstruktionsprozess gehen möchte.

Benjamin setzt hier die zweite Natur und die erste in strenge Analogie zueinander. Er entlehnt damit den Begriff der *zweiten Natur* einer Konzeption Marxens, die Geschichte und Natur in einem komplementären Verhältnis stehend denkt. Für Marx ist die Natur der *unorganische Leib des Menschen*, in den ökonomisch-philosophischen Manuskripten von 1844 heißt es:

*Die Universalität des Menschen erscheint praktisch eben in der Universalität, die die ganze Natur zu seinem unorganischen Körper macht, sowohl insofern sie 1. ein unmittelbares Lebensmittel, als inwiefern sie [2.] die Materie, der Gegenstand und das Werkzeug seiner Lebenstätigkeit ist.<sup>20</sup>*

Diese Zweistufigkeit, hier die Natur, dort die Geschichte, beide ineinander und miteinander in gesetzlich beschreibbarem Stoffwechsel, wird im Bild der *zweiten Natur* nur nochmals variiert, die Grundhaltung bleibt aber bestehen. Natur und Geschichte werden – wenn auch auf vermittelter und reflektierterer Stufe – von Benjamin und Adorno in einen universellen Zusammenhang gesetzt. Die Hoffnung besteht noch, dass es eine Art von Gesetzmäßigkeit *gibt*.

Allerdings deutet sich in Benjamins Sprache bereits an, wie dieser Prozess in lyrischen Wendungen ausläuft und letztlich sprachlich nicht mehr einholbar ist. So vergleicht Benjamin andernorts beispielsweise den Anblick der Menge mit statistischen Verteilungen und spricht von einem „Naturspiel“ (GS I.2, S. 565).

## Die andere Natur

In den *nondeterministischen* Bildern, das der Luftspiegelung, des Nebels, der Menschenansammlung, auch das der Welle ließe sich anfügen, gesteht sich Benjamin in den dreißiger Jahren die Unmöglichkeit einer begrifflichen Vermittlung bereits ein. Die Streichung des Terminus *zweite Natur* in Bd. VII.1 ist eben die Konsequenz aus jener Unmöglichkeit einer geschlossenen Beschreibung der Zusammenhänge. Die Technik transformiert und chiffriert nicht nur Natur und Geschichte, sie bringt sie in ein unaufhebbares *Missverhältnis* zueinander. Eine Passage aus Robert Musils *Der Mann ohne Eigenschaften* verdeutlicht, wie die Sprache, will sie denn die totale gesellschaftliche Durchdringung *erfassen*, in surrealen Bildern ausläuft<sup>21</sup>:

*Man hat Wirklichkeit gewonnen und Traum verloren. Man liegt nicht mehr unter einem Baum und guckt zwischen der großen und der zweiten Zehe hindurch in den Himmel, sondern man schafft; man darf auch nicht hungrig und verträumt sein, wenn man tüchtig sein will, sondern muß Beefsteak essen und sich rühren. Genau so ist es, wie wenn die alte untüchtige Menschheit auf einem Ameisenhaufen eingeschlafen wäre, und als die neue erwachte, waren ihr die Ameisen ins Blut gekrochen, und sie muß seitdem die gewaltigsten Bewegungen ausführen, ohne dieses lausige Gefühl von tierischer Arbeitsamkeit abschütteln zu können.*

Noch größer wird die Diskrepanz, sobald man die medialen Technologien mit in die Betrachtung einbezieht. Besonders die Filmtechnik hat zu Benjamins Zeit die Dimensionen Raum und Zeit tiefgreifend gewandelt. Sie bildet die aufgezeichneten Vorgänge und Dinge nicht einfach ab. Ihre Bilder lassen sich nicht dialektisch einordnen, wie dies Adorno versucht. Eine bloße zeitgeraffte Aufnahme macht anschaulich, wie radikal der Film das als Natur Geltende verändert. Mit seiner Möglichkeit, Zeit und Raum zu perspektivieren, erweitert er das Natürliche. Es tun sich neue Bereiche auf, die mit einem Begriff wie dem der *zweiten Natur* nur grob zu fassen sind. Zeitraffung und Dehnung beispielsweise greifen in das Natürliche ein, sie machen die Zeit zu einem variablen Parameter und zeigen die *natura naturans* neu. Insofern fällt jede zeitgeraffte oder gedehnte Szenerie aus dem historischen Kontext heraus. Und es ist eben diese Seite, die Benjamin mit einem neuen Terminus belegt, dem der *anderen Natur*. Diesen allein lässt er in allen Fassungen des Aufsatzes stehen, es heißt (GS, Bd. VII.1, S. 376):

*Unter der Großaufnahme dehnt sich der Raum, unter der Zeitlupe die Bewegung. Und sowenig es bei der Vergrößerung sich um eine bloße Verdeutlichung dessen handelt, was man „ohnehin“ undeutlich sieht, sondern vielmehr völlig neue Strukturbildungen der Materie zum Vorschein kommen, sowenig bringt die Zeitlupe nur bekannte Bewegungsmotive zum Vorschein, sondern sie entdeckt in diesen bekannten ganz unbekannte, „die gar nicht als Verlangsamungen schneller Bewegungen sondern als eigentümlich gleitende, schwebende, überirdische wirken.“*

Benjamins medientheoretischer Radikalismus besteht darin, den Eindruck, den wir beim Wahrnehmen des Films haben, ernst zu nehmen. Der Film variiert die starren Formen. Die Dimensionen Raum und Zeit werden gedehnt, die kinematografischen Manipulationen geschehen also gleichsam am Substrat selber. Der Film sprengt die moderne Alltagswelt, wie es heißt, mit „dem Dynamit der Zehntelsekunden“ (GS, Bd. VII.1, S. 376). Er schließt sie gleichsam von innen heraus neu auf, zertrümmert, fragmentiert und ordnet den Alltag so um, dass wir in ihm regelrechte Reisen unternehmen, ihn also mit optischen Mitteln wie ein unbekanntes Land erkunden. Der Film, schreibt Benjamin in seiner Erwiderung an Oscar A. H. Schmitz, sei „das einzige Prisma, in welchem dem heutigen Menschen die unmittelbare Umwelt, die Räume, in denen er lebt, seinen Geschäften nachgeht und sich vergnügt, sich faßlich, sinnvoll, passionierend auseinanderlegen“ kann. (GS, Bd. II.2, S. 752). Dadurch wird die bisherige Ansicht, dass es nämlich eine Grenze zwischen Natürlichem und Geschichtlichem gebe, die dialektisch umschlägt, fraglich. „Die Aufgaben“, heißt es, „welche in geschichtlichen Wendezeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, sind auf dem

Wege der bloßen Optik, also der Kontemplation, gar nicht zu lösen. Sie werden allmählich nach Anleitung der taktischen Rezeption, durch Gewöhnung, bewältigt.“ (GS VII.1, S. 381). Der moderne Mensch muss sich daher, um im Bild zu bleiben, durch fortwährenden Gebrauch der Medien ein Verständnis derselben offen halten. Nur so können wir uns in dieser eigenartigen Welt orientieren und die neuen Maßstäbe, die hier gelten, bestimmen.

Die Kameraoptik durchdringt und durchsetzt die unserer Augen, aber was sie uns zeigt, ist eine unbekannte, nach anderen Regeln ablaufende Welt. Benjamin schließt die obige Passage mit der Folgerung: „So wird handgreiflich, daß es eine andere Natur ist, die zu der Kamera, als die zum Auge spricht.“ (GS, Bd. VII.1, S. 376). Mit solcherart metaphorisierendem Stil erkundet Benjamin seinerseits den sich hier neu abzeichnenden Spielraum dieser Technik. Seine Wendung, dass die andere Natur zum Auge *spreche*, erinnert wiederum an die Schilderung der Aura. Doch die hier gemeinte Übertragung von einer auf die andere Sinnessphäre weist die zu Beginn beschriebene Geordnetheit nicht mehr auf. Es ist hier ein Raum entstanden, der aus der Geschichtezeit herausfällt und der uns neue Aspekte *im* Natürlichen erschließt genauso wie er das Natürliche wandelt. Dieser Freiraum liegt jenseits einer *Welt der Konvention*. Benjamins Begriffe wie der des Optisch-Unbewussten, der des Leib- und Bildraums und er Begriff der zweiten Technik dienen zu dessen Beschreibung.

In dem kurzen Text ‚Zum Planetarium‘ wird dieser Aspekt des Erzeugens von Natur nochmals verdeutlicht (GS, Bd. IV.1, S. 147):

*Menschen als Spezies stehen zwar seit Jahrzehntausenden am Ende ihrer Entwicklung; Menschheit als Spezies aber steht an deren Anfang. Ihr organisiert in der Technik sich eine Physis, in welcher ihr Kontakt mit dem Kosmos sich neu und anders bildet als in Völkern und Familien.*

Es ist dies der Unterschied der Begriffe der *zweiten* und der *anderen Natur* – und der Grund dafür, dass Benjamin den Begriff der *zweiten Natur* von der zweiten Fassung des Aufsatzes an streicht.

In einem Brief an Benjamin betrachtet Adorno die Aura von der marxistischen Theorie der menschlichen Arbeit her<sup>22</sup>: „Ist nicht die Aura allemal die Spur des vergessenen Menschlichen am Ding und hängt sie nicht durch eben diese Art des Vergessens mit dem zusammen, was Sie Erfahrung nennen?“ Benjamin antwortet aus Paris am 7. Mai 1940:

*Aber wenn es sich in der Aura in der Tat um ein ‘vergessenes Menschliches’ handeln dürfte, so doch nicht notwendig um das, was in der Arbeit vorliegt. Baum und Strauch, die belehnt werden, sind nicht vom Menschen gemacht.*

*Es muß also ein Menschliches an den Dingen sein, das nicht durch die Arbeit gestiftet wird.*<sup>23</sup>

Diese andere Natur entzieht sich der (begrifflichen) Herleitung. Was sich im filmischen Blick, im Planetarium und mithilfe der optischen Techniken zeigt, ist eine neuartige Perspektive auf die Natur, in der das relationale Gefüge von Raum und Zeit neu bestimmt werden muss. Benjamin distanziert sich von Adornos Versuch, die neuen Ansichten durch den Begriff der Arbeit bestimmen zu wollen. Er begreift diese sich durch die reproduktiven Techniken generierende Natur als eine unbekannte Größe, als eine andere, neu geschöpfte Natur. Eine Umgangsform mit dieser bildet sich – paradoxerweise – durch Benutzung der Technik aus.

## Anmerkungen

- <sup>1</sup> Siehe dazu Benjamin, Walter: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“. In: Ders.: *Gesammelte Schriften* (GS), Bd. I.3. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991, S. 982-1063 und GS, Bd. VII.2, S. 661-690. Im Folgenden zitiere ich Benjamins *Gesammelte Schriften* der Einfachheit halber als „GS“.
- <sup>2</sup> Benjamin, Walter: „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“. In: Ders.: *Schriften*, Bd. 1, Theodor W. Adorno (Hg.), Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1955, S. 366-405.
- <sup>3</sup> Benjamin selber bezeichnete in einem Brief an Horkheimer diese zweite Fassung als Urtext (GS I.3, S. 991). Diesen und viele andere Hinweise verdanke ich Burkhardt Lindner.
- <sup>4</sup> Die Schwierigkeiten der Textedition und auch die Motive, aus denen heraus Benjamin die dritte Fassung wiederum abänderte, müssen hier unthematisiert bleiben (siehe dazu GS, I.3, S. 1036).
- <sup>5</sup> Siehe dazu auch Lukács, Georg: *Geschichte und Klassenbewußtsein*, Darmstadt: Luchterhand 1981, S. 280.
- <sup>6</sup> In seiner Schilderung der Landschaftserfahrung stellt Benjamin die metaphorische Bedeutung des griechischen Wortes *aura* nach und übersetzt damit dessen Bedeutungsvielfalt, es kann Luft, Windhauch und Atem meinen, in eine kleine Szenerie. Ruhend erschließt sich die Landschaft dem, der ihr kontemplativ begegnet.
- <sup>7</sup> Die auratische Erfahrung kommt dem Reproduzierten nicht zu, weil dieses mit seiner beliebigen Anzahl des Gleichen keine spezifische Raum-Zeitstelle mehr besetzt und wiederholbar wird. Die technischen Medien ersetzen die Präsenz des Kunstwerks durch die massenhaft herstellbare Kopie. Sie lösen das Kunstwerk und dessen Rezeption aus dem Ritual heraus und tauschen so dessen Einzigartigkeit aus durch reproduzierte Duplikate und ersetzen die individuelle Begegnung mit einem Unikat durch die Massenrezeption. Siehe dazu Groys, Boris: „Die Geburt der Aura“. In: *Neue Zürcher Zeitung*, 11./12.11.2000, S. 51-52 und GS, Bd. VII.1, S. 356.
- <sup>8</sup> Lukács, Georg: „Der Funktionswechsel des historischen Materialismus“. In: Ders.: *Geschichte und Klassenbewußtsein*, a.a.O., S. 356-400, zit. S. 372.
- <sup>9</sup> Die einzelnen Fassungen finden sich in: GS I.2, S. 431-469 (erste Fassung), GS VII.1, S. 350-384 (zweite Fassung), GS I.2, S. 471-508 (dritte Fassung), GS I.2, S. 709-739 (franz. Übersetzung).

- <sup>10</sup> Siehe dazu Sandkühler, Hans Jörg: „Die Geschichte, das Recht und der Staat als ‘zweite Natur’. Zu Schellings politischer Philosophie“. In: *Zeitschrift für philosophische Forschung*, 2001, Bd. 55, S. 167-195.
- <sup>11</sup> Es heißt: „Aber in der einfachen *Identität* mit der Wirklichkeit der Individuen erscheint das Sittliche, als die allgemeine Handlungsweise derselben – als *Sitte*, – die *Gewohnheit* desselben als eine *zweite Natur*, die an die Stelle des ersten bloß natürlichen Willens gesetzt, und die durchdringende Seele, Bedeutung und Wirklichkeit ihres Daseins ist, der als eine Welt lebendige und vorhandene Geist, dessen Substanz so erst als *Geist* ist.“ (Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: *Grundlinien der Philosophie des Rechts*, Hamburg: Meiner 1967, S. 147.
- <sup>12</sup> Lukács, Georg: *Die Theorie des Romans*, München: dtv 2000, beide S. 99.
- <sup>13</sup> Ders., a.a.O., S. 55.
- <sup>14</sup> Adorno, Theodor W.: *Zur Lehre von der Geschichte und von der Freiheit*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2001.
- <sup>15</sup> Theodor W. Adorno: „Die Idee der Naturgeschichte“, in: Ders., GS, Bd. 1, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1973, S. 345-365, zit. S. 356.
- <sup>16</sup> Adorno, Theodor W.: *Zur Lehre von der Geschichte*, S. 174.
- <sup>17</sup> Ders., a.a.O., S. 190.
- <sup>18</sup> Ders., a.a.O., S. 191. Marx betrachtet die Produktion als Transformation von Natur in Gesellschaft: „Der Mensch kann in seiner Produktion nur verfahren, wie die Natur selbst, d.h. nur die Formen der Stoffe ändern.“ (Marx, Karl: *Das Kapital*, Erster Band, MEW Bd. 23, Berlin: Dietz 1969, S. 57). Siehe dazu auch Marx, Karl: Ökonomisch-philosophische Manuskripte aus dem Jahre 1844. In: Marx, Karl ; Engels, Friedrich: Marx/Engels *Werke* (MEW), Bd. 40, Berlin: Dietz 1985, S. 465-580, insbes. S. 516.
- <sup>19</sup> Benjamin, Walter: „Lehre vom Ähnlichen“. In: Ders., GS, Bd. II.1, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1991, S. 204-210. Siehe dazu Lindner, Burkhardt: „Benjamins Aurakonzepktion: Anthropologie und Technik, Bild und Text“. In: Steiner, Uwe: Walter Benjamin 1892-1940, Bern: Lang 1992, S. 217-248.
- <sup>20</sup> Marx, Karl: Ökonomisch-philosophische Manuskripte. In: *MEW* Bd. 40, S. 515-516.
- <sup>21</sup> Musil, Robert: *Der Mann ohne Eigenschaften*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1992, S. 39.
- <sup>22</sup> Adorno, Theodor W.: *Briefe und Briefwechsel*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994, S. 418.
- <sup>23</sup> Ders.: Briefe, S. 425.

## Autorinnen und Autoren

**Roland Alton-Scheidl**, Dr., Dipl.-Ing., gestaltete die österreichische Netzkultur der 90er Jahre mit Studien zur Technikfolgenabschätzung, dem Sachbuch-Bestseller „Österreich Online“ und der Gründung des PUBLIC VOICE Lab ([www.pvl.at](http://www.pvl.at)), das seit 10 Jahren eDemocracy und Open Source Projekte betreut. Mehrfache Ausstellungen, etwa beim Ars Electronica Festival, 2004 mit „CreativeCommons.at“. Seit 2003 Leiter der Studiengänge InterMedia und Mediengestaltung an der Fachhochschule Vorarlberg ([www.fhv.at](http://www.fhv.at)) sowie Initiator des Kompetenznetzwerkes Mediengestaltung ([www.media.coop](http://www.media.coop)).

**Kayo Adachi-Rabe**, Dr. des. 1985 BA-Abschluss Germanistik an der Rikkyô-Universität Tokyo, 1993 MA-Abschluss in Theaterwissenschaft/Kunstgeschichte an der Freien Universität Berlin. 1997-2003 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Institut für Japanologie an der Humboldt-Universität zu Berlin. 2002 Promotion in Medienwissenschaft an der Philipps-Universität Marburg mit dem Thema: „Abwesenheit im Film. Zur Theorie und Geschichte des *hors-champ*“.

**Thomas Barth**, Dipl.-Psych., Dipl.-Krim., freier Autor und Journalist, Buch-, Theater-, Netz- und Filmkritiker (TELEPOLIS, Spiegel-Online, taz, DLF u.a.), Research Consultant bei PUBLIC VOICE LAB (Software-Entwickler, Wien), Beratung von Forschungsprojekten zum Information Society Programm der EU-Kommission; Hochschuldozent für Medienethik (FH Vorarlberg), Medienkultur (Universität Hamburg); Preisträger des Kurzkrimi-Wettbewerbs *Criminale 2001* „Das Verbrechen lauert überall“; seit 1991 regelmäßiger Teilnehmer des *Chaos Communication Congress* des Chaos Computer Clubs; Buchveröffentlichungen: *Soziale Kontrolle in der Informationsgesellschaft*, Hamburger Studien zur Kriminologie Bd.20, Pfaffenweiler 1997; *Hacker-Ethik und Internet-Utopie: Das inverse Panoptikum* (i. Dr.).

**Andreas Becker**, Dr. phil., geb. 1971, Studium der Neueren dt. Literatur und Medien an der Philipps-Universität/Marburg, Promotion an der Goethe-Universität Frankfurt/Main. Postdoktorand im Graduiertenkolleg „Zeiterfahrung und ästhetische Wahrnehmung“ an der Goethe-Universität Frankfurt/Main. Publikationen: *Perspektiven einer anderen Natur. Zur Geschichte und Theorie der filmischen Zeitraffung und Zeitdehnung*, Bielefeld 2004. Aufsätze zur Filmgeschichte, zum Verhältnis von Zeit und filmischer Wahrnehmung, zu Alexander Kluge.

**Björn Bohnenkamp**, geb. 1980, studierte Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik und Politikwissenschaft in Köln und Paris, Magister Artium

2004; paralleles Studium der Betriebswirtschaftslehre in Hagen und Köln. Derzeit Wissenschaftliche Hilfskraft am Kulturwissenschaftlichen Forschungskolleg „Medien und kulturelle Kommunikation“ in Köln. Promotionsprojekt zum Thema Popularität und Personalität.

**Daniela Casanova**, geb. 1972, studiert als Zweitausbildung an der Universität Zürich Anglistik, Filmwissenschaft und Philosophie. Sie arbeitet seit Sommer 2002 im Sekretariat des Seminars für Filmwissenschaft an der Universität Zürich.

**Martin Doll**, Diplom-Theaterwissenschaftler, Cutter und On-Air-Promotion-Redakteur, studierte ‚Angewandte Theaterwissenschaft (Drama, Theater, Medien)‘ in Gießen. Von 1999-2002 Mitglied der Performance-Art-Gruppe ‚Drei Wolken‘; Regisseur und Performer u. a. für die EXPO2000 Hannover, das Staatstheater Darmstadt und den Mousonturm Frankfurt a. M.. Seit 2000 Lehraufträge für Schnitt an der Universität Gießen. Seit Oktober 2003 Stipendiat des Graduiertenkollegs ‚Zeiterfahrung und ästhetische Wahrnehmung‘ an der Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt/M.; Dissertationsprojekt über Fälschung und Fake. Forschungsschwerpunkte: Politik durch Kunst, Kunst durch Medien. Letzte Publikation: ‚Zeitvertreib in Echtzeit? Virtuelle Realität und ästhetische Erfahrung‘. In: Alex Karschnia et al.: *Zum Zeitvertreib*, Bielefeld 2004.

**Jörn Etzold**, geb. 1975, 1995-2000 Studium der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen; von 2001 bis 2004 Stipendiat des Graduiertenkollegs ‚Zeiterfahrung und ästhetische Wahrnehmung‘ in Frankfurt am Main; Performer und Theaterregisseur, 1998-2002 Mitglied der Gruppe ‚Drei Wolken‘, seitdem in verschiedenen Konstellationen. Aufführungen unter anderem am Mousonturm Frankfurt, am Staatstheater Darmstadt und auf zahlreichen Festivals im In- und Ausland.

**Laura Frahm**, geb. 1978, studierte Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Kunstgeschichte und Spanisch/Romanistik in Köln und Malaga, Magistra Artium 2004. Derzeit Wissenschaftliche Hilfskraft in der Abteilung Architekturgeschichte des Kunsthistorischen Instituts an der Universität zu Köln. Promotionsprojekt zum Thema Raumtheorien.

**Simon Frisch**, geb. 1969 in Erlangen. Studium der Bildenden Kunst, Kulturwissenschaften (Hildesheim), Lehraufträge in Film und Video, Dissertation zur Nouvelle Vague. Lebt in Hamburg.

**Lisa Gotto**, geb. 1976, Studium der Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Germanistik und Anglistik in Bochum, Köln und Warwick. Magisterabschluss 2001. Seit 2001 Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar. Forschungsschwerpunkte: Gender Studies, Cultural Studies. Publikation: *Vaterfiktionen. Zur Darstellung von Vaterfiguren im Hollywoodkino der 80er und 90er Jahre*. Stuttgart 2001.

**Sven Jöckel**, geb. 1977. Master of Arts in Film and Television Studies, Dublin City University, Dipl. Kommunikationswissenschaftler, Universität Hohenheim. Forschungsschwerpunkte: Globale / lokale Filmindustrie, Nationales Kino, Rezeptionsforschung (Film, Fernsehen), Publikationen: *Contemporary Austrian and Irish Cinema. A Comparative Approach to National Cinema and Film Industry in Small European Countries*. Stuttgart 2003, geplante Veröffentlichung (2004): *The Lord of the Rings als postmodernes Event-Movie – Wirtschaftliche Rahmenbedingungen, Text und Rezeption; Wissenskluft und Medienkompetenz an Schulen*, Forschungspapier Universität Hohenheim (in Zusammenarbeit mit Jochen Schöllkopf).

**Nils von der Kall**, Diplom-Medienwissenschaftler, hat sich im Rahmen seines Studiums am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover eingehend mit Computerspieleforschung beschäftigt. Er arbeitet derzeit für die Medienberatung Aserto in Hannover. Vor seinem Studium hat er eine Ausbildung zum Werbekaufmann absolviert.

**Nicole Kallwies**, geb. 1978, Diplom-Romanistin, Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl Romanistik der Universität Mannheim, Schwerpunkt französische und spanische Filmwissenschaft. Promoviert derzeit an der Universität Mannheim über die aktuelle französische Filmkomödie.

**Martin Nies**, Dr., geb. 1969, Studium der Skandinavistik, Neueren deutschen Literatur und Medien sowie der Älteren deutschen Literaturwissenschaft an der Universität Kiel. 1999-2002 Promotionsstipendiat im Graduiertenkolleg „*Imaginatio borealis: Konstruktion, Perzeption und Rezeption des Nordens*“ an der Universität Kiel, seit 2002 wiss. Assistent am Lehrstuhl für Neuere deutsche Literaturwissenschaft der Universität Passau. Publikationen im Erscheinen: *Fremdheit, Exotismus und (Re-)Konstruktion des Nordens in den skandinavischen Literaturen der Frühen Moderne*. Kiel. „Die innere Sicherheit‘: Gattungsselbstreflexion und Gesellschaftskritik in J.M.R. Lenz’ Komödie Die Soldaten.“ In: Roland Posner / Hans Krahl (Hg.): *Zeitschrift für Semiotik*.

**Dominik Orth**, geb. 1974, M.A., Studium der Kulturwissenschaft, Germanistik und Geschichte in Bonn und Bremen. Derzeitige Schwerpunkte: Narratologie, Intermedialität, digitale Medien.

**Christian Riedel**, geb. 1978, studiert Medienwissenschaften, Technik der Medien und Politik an der Hochschule für Bildende Künste und der Technischen Universität Braunschweig.

**Mariella Schütz**, Dipl.-Romanistin mit wirtschaftswissenschaftlicher Qualifikation. Seit Oktober 2003 wissenschaftliche Angestellte am Lehrstuhl Romanistik, Universität Mannheim. Schwerpunkt in Forschung und Lehre ist der französische Film. Thema der Diplomarbeit: Geschmack im und am Film „Le goût des autres“ (2000) von Agnès Jaoui. Zur Zeit Promotion über den „leisen“ Film.

**Bjoern Sjut**, freier Wirtschafts- und IT-Journalist (*brand eins*, *die Telebörse* u.a.); Projektleiter für die Design- und Technologieagentur KONO (Studiumportal Medienstudienfuehrer.de); Studium am Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung in Hannover „Medienmanagement“; Arbeitsgebiete: Wissensmanagement, Zeitschriften- und Computerspieleforschung.

**Matthias Steinle**, geb. 1969, Dr. phil., Studium Medienwissenschaft, Germanistik und Geschichte in Marburg und Paris, Wiss. Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft Univ. Marburg, akt. Veröff.: *Vom Feindbild zum Fremdbild. Die gegenseitige Darstellung von BRD und DDR im Dokumentarfilm*. Konstanz 2003; *Selbst/Reflexionen. Von der Leinwand bis zum Interface*. Marburg 2004 (hg. mit B. Röwekamp et al.).

**Kerstin Volland**, geb. 1973, Dipl. päd., derzeit Promotion an der Universität Bielefeld über filmische Zeiteinszenierungen, Publikation: „The Straight Story als postmodernes Kino der Zeit“. In: Burkhard Röwekamp et al. (Hg.): *Medien / Interferenzen*, Marburg 2003.

**Axel Roderich Werner**, geb. 1977, 1997-2003 Studium der Neueren Deutschen Literatur / Medienwissenschaft, Anglistik und Neueren und Neuesten Geschichte in Marburg und Berlin. 2003 Magister Artium an der Humboldt-Universität zu Berlin. Magisterarbeit: „Von der Ziffer zur Vision – Peter Greenaways Prospero’s Books“.